O‘YIN TEXNOLOGIYALARI ASOSIDA BOSHLANG‘ICH SINF O‘QUVCHILARINING BILIM OLISH MOTIVATSIYASINI RIVOJLANTIRISH

Qahharova Feruza Muhammadjanovna
Namangan davlat pedagogika instituti Ta’lim va tarbiya nazariyasi va metodikasi (boshlang‘ich ta’lim) mutaxassisligi 1-bosqich magistranti
Ilmiy rahbar: Abdurahmonova Gulasal Ravshanovna Namangan davlat pedagogika instituti Boshlang‘ich ta’lim innovatsiyalari kafedrasi o‘qituvchisi, (PhD)
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.23764433

Annotatsiya. Maqolada boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining bilim olish motivatsiyasini rivojlantirishda o‘yin texnologiyalaridan foydalanishning pedagogik imkoniyatlari tahlil qilinadi. O‘yin texnologiyalarining o‘quvchilarning darsdagi faolligi, qiziqishi, mustaqil fikrlashi va ta’lim jarayonida faol ishtirok etishiga ta’siri yoritiladi. Shuningdek, didaktik o‘yinlar, rolli o‘yinlar, musobaqa elementlari, muammoli vaziyatlar va interaktiv o‘yinlardan boshlang‘ich ta’lim jarayonida foydalanishning metodik jihatlari ko‘rib chiqiladi. O‘yin texnologiyalarini dars maqsadi va o‘quvchilarning yosh xususiyatlariga mos ravishda tashkil etish ta’lim samaradorligini oshirishning muhim omili sifatida asoslanadi.

Kalit so‘zlar: boshlang‘ich ta’lim, o‘yin texnologiyalari, bilim olish motivatsiyasi, didaktik o‘yin, interaktiv ta’lim, o‘quv faolligi, ta’lim motivatsiyasi.

Аннотация. В статье анализируются педагогические возможности использования игровых технологий в развитии учебной мотивации учащихся начальных классов. Раскрывается влияние игровых технологий на активность, интерес, самостоятельное мышление и участие учащихся в образовательном процессе. Рассматриваются методические особенности использования дидактических, ролевых, интерактивных игр, элементов соревнования и проблемных ситуаций в начальном образовании. Обосновывается необходимость соответствия игровых технологий целям урока и возрастным особенностям учащихся.iy

Ключевые слова: начальное образование, игровые технологии, учебная мотивация, дидактическая игра, интерактивное обучение, учебная активность, мотивация обучения.

Abstract. The article analyzes the pedagogical opportunities of using game-based technologies to develop primary school students’ learning motivation. It examines the influence of game-based learning on students’ classroom activity, interest, independent thinking, and active participation in the learning process. The methodological possibilities of using didactic games, role-playing activities, interactive games, competition elements, and problem-based situations in primary education are also discussed. The article emphasizes that game technologies should correspond to lesson objectives and students’ age characteristics in order to increase the effectiveness of learning.

Keywords: primary education, game-based technologies, learning motivation, didactic game, interactive learning, learning activity, educational motivation.

Bugungi kunda boshlang‘ich ta’lim jarayonida o‘quvchilarning nafaqat bilim, ko‘nikma va malakalarini shakllantirish, balki ularning ta’lim olishga bo‘lgan qiziqishi va ichki

motivatsiyasini rivojlantirish ham muhim pedagogik vazifalardan biri hisoblanadi. Boshlang‘ich sinf davrida o‘quvchilarning yosh va psixologik xususiyatlari, qiziquvchanligi, faol harakatga ehtiyoji hamda o‘yin faoliyatiga moyilligi ta’lim jarayonini tashkil etishda alohida yondashuvni talab qiladi. O‘yin bolaning tabiiy faoliyat shakllaridan biri bo‘lib, undan ta’lim jarayonida maqsadli foydalanish o‘quvchilarning darsga bo‘lgan qiziqishini oshirish imkonini beradi. O‘yin texnologiyalaridan foydalanish jarayonida o‘quvchi tayyor bilimni faqat tinglovchi sifatida qabul qilmaydi, balki topshiriqni bajarish, muammoni hal qilish, savollarga javob berish va guruh bilan hamkorlik qilish orqali faol ishtirok etadi.

Ta’lim motivatsiyasi o‘quvchining bilim olishga bo‘lgan ichki va tashqi undovlari bilan bog‘liq bo‘lib, uning o‘quv faoliyatidagi faolligiga ta’sir ko‘rsatadi. Shu sababli boshlang‘ich ta’limda o‘quvchilarning motivatsiyasini qo‘llab-quvvatlovchi pedagogik texnologiyalarni tanlash muhim ahamiyatga ega.O‘yin texnologiyalari mazkur jarayonda samarali vositalardan biri sifatida namoyon bo‘lishi mumkin. Bunda o‘yin shunchaki ko‘ngilochar faoliyat emas, balki aniq ta’limiy maqsadga yo‘naltirilgan metodik vosita sifatida tashkil etilishi lozim.

Boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining bilim olish motivatsiyasi ularning darsdagi faolligi, topshiriqlarni bajarishga intilishi, yangi bilimlarni egallashga qiziqishi va o‘z faoliyatini baholay olishida namoyon bo‘ladi. O‘quvchilarning motivatsiyasi bir xil darajada bo‘lmasligi sababli dars jarayonida turli pedagogik usullardan foydalanish zarur.O‘yin texnologiyalari o‘quvchilarning ta’lim jarayoniga faol jalb etilishiga yordam beruvchi metodlardan biridir. O‘yin jarayonida o‘quvchi ma’lum bir vazifani bajaradi, qaror qabul qiladi, natijaga erishishga harakat qiladi va o‘z faoliyatining natijasini ko‘radi. Bu esa o‘quv faoliyatiga nisbatan qiziqishni kuchaytirishi mumkin.

Boshlang‘ich ta’limda quyidagi o‘yin texnologiyalaridan foydalanish mumkin:

- didaktik o‘yinlar;
- rolli o‘yinlar;
- harakatli ta’limiy o‘yinlar;
- savol-javob o‘yinlari;
- guruhli musobaqalar;
- muammoli o‘yinlar;
- interaktiv raqamli o‘yinlar;
- ijodiy o‘yinlar;
- matematik o‘yinlar;
- so‘z va rasm asosidagi o‘yinlar.

Didaktik o‘yinlar o‘quv mazmunini o‘yin vazifalari bilan bog‘lash imkonini beradi. Masalan, ona tili darsida so‘zlarni turkumlarga ajratish, gap tuzish yoki xatolarni topish bo‘yicha o‘yin tashkil etish mumkin. O‘qish darsida esa matn mazmunini aniqlash, qahramonlarni tavsiflash, voqealar ketma-ketligini belgilash kabi topshiriqlarni o‘yin shaklida berish mumkin.

Matematika darslarida o‘yin texnologiyalaridan foydalanish o‘quvchilarning hisoblashga bo‘lgan qiziqishini oshirishga xizmat qilishi mumkin. Masalan, “Kim tez topadi?”, “Matematik domino”, “Sirli son”, “Zanjirli hisob” kabi o‘yinlar orqali arifmetik amallarni mustahkamlash mumkin[1].

O‘qish savodxonligini rivojlantirishda ham o‘yin texnologiyalarining imkoniyatlari keng. O‘quvchilarga matn asosida savollar berish, asosiy fikrni topish, voqealar ketma-ketligini tiklash, qahramonning xatti-harakatini baholash yoki matnning davomiga oid taxminlar bildirish topshiriqlarini o‘yin shaklida tashkil etish mumkin.

Bunday yondashuvda o‘quvchi nafaqat matnni o‘qiydi, balki mazmunni tushunish, tahlil qilish va o‘z fikrini ifodalashga harakat qiladi. Natijada o‘yin ta’limiy maqsad bilan bog‘lanadi.O‘yin texnologiyalarining muhim jihatlaridan biri o‘quvchilarning hamkorlikdagi faoliyatini tashkil etish imkoniyatidir. Guruhli o‘yinlarda o‘quvchilar birgalikda qaror qabul qiladi, vazifalarni taqsimlaydi va umumiy natijaga erishishga intiladi. Bu jarayonda muloqot, hamkorlik va o‘zaro yordam ko‘nikmalari rivojlanadi.O‘yin elementlaridan foydalanishda raqobatga asoslangan topshiriqlar ham qo‘llanilishi mumkin. Biroq bunday topshiriqlarda asosiy e’tibor faqat g‘olibni aniqlashga emas, balki har bir o‘quvchining ishtiroki va rivojlanishiga qaratilishi lozim. Chunki haddan tashqari raqobat ayrim o‘quvchilarda salbiy hissiyotlarni yuzaga keltirishi mumkin.Shuningdek, o‘yin texnologiyalarini raqamli ta’lim vositalari bilan uyg‘unlashtirish zamonaviy boshlang‘ich ta’lim uchun qo‘shimcha imkoniyatlar yaratadi. Interaktiv testlar, elektron viktorinalar, ta’limiy platformalardagi o‘yin elementlari va multimedia topshiriqlari o‘quvchilarning darsdagi faolligini qo‘llab-quvvatlashi mumkin.Bunda raqamli vosita o‘quv maqsadining o‘rnini egallamasligi kerak. O‘qituvchi o‘yin yoki raqamli topshiriqning dars maqsadiga, o‘quv dasturiga va o‘quvchilarning yosh xususiyatlariga mosligini oldindan belgilashi zarur[2].

O‘yin texnologiyalaridan foydalanishning yana bir muhim jihati — o‘quvchiga tezkor fikr-mulohaza berish imkoniyatidir. O‘quvchi topshiriqni bajargach, o‘z natijasini darhol ko‘radi, xatosini aniqlaydi va uni tuzatishga harakat qiladi. Bu esa o‘quvchida o‘z faoliyatini baholash, mustaqil ishlash va keyingi topshiriqlarni bajarishga bo‘lgan qiziqishni kuchaytiradi. O‘qituvchi esa o‘yin jarayonida o‘quvchilarning qaysi mavzuni yaxshi o‘zlashtirgani yoki qaysi bilim va ko‘nikmalarda qiyinchilik mavjudligini kuzatib, keyingi ta’lim jarayonini moslashtirishi mumkin. Ta’lim motivatsiyasini rivojlantirishda o‘yin texnologiyalarining samarasi, avvalo, uning maqsadli va to‘g‘ri tashkil etilishiga bog‘liq. O‘yin dars maqsadiga mos, tushunarli, o‘quvchilarning yosh xususiyatlarini hisobga olgan va ularni fikrlashga undaydigan bo‘lishi kerak. Ayniqsa, topshiriqlarning o‘quvchining mavjud bilimlariga mos ravishda bosqichma-bosqich murakkablashtirilishi uning o‘z imkoniyatlariga bo‘lgan ishonchini oshiradi. Shu bilan birga, o‘yin davomida o‘quvchilarning faolligi, mustaqil fikrlashi va erishgan natijalarini rag‘batlantirish ularning darsga qiziqishini yanada kuchaytiradi. Demak, o‘yin texnologiyalarini mazmunli va tizimli qo‘llash boshlang‘ich sinf o‘quvchilarida barqaror ta’lim motivatsiyasini shakllantirishga xizmat qiladi.

Boshlang‘ich ta’limda o‘yin texnologiyalaridan foydalanish o‘quvchilarning yosh xususiyatlari, fan mazmuni va dars maqsadiga mos tashkil etilganda samarali natija beradi. Ayniqsa, o‘yin, musobaqa, izlanish va muammoli vaziyatlar o‘quvchilarning darsdagi faolligi hamda bilim olishga qiziqishini oshirishga xizmat qiladi. Didaktik o‘yinlar boshlang‘ich sinflarda o‘quv-bilish faoliyatini faollashtirish va o‘qish motivlarini rivojlantirish vositasi sifatida qaraladi [1; 2]. Hozirgi boshlang‘ich sinf darsliklarida ham o‘quvchilarning hamkorlikda ishlashi, muloqot qilishi, kreativ va tanqidiy fikrlashini rivojlantirishga yo‘naltirilgan 4K yondashuviga e’tibor qaratilgan [3].

O‘yin texnologiyalarini fanlar bo‘yicha quyidagicha tashkil etish mumkin:

1-jadval.

Boshlang‘ich sinf fanlarida o‘yinli topshiriqlardan foydalanish metodikasi va rivojlantiriladigan motivatsiya

	O‘yin va metodlar	**O‘yinli topshiriq**	
	“Harfdan so‘zga”, “So‘zni top”, “Kim tez?”	Berilgan harflardan so‘z tuzish, so‘zning belgilariga ko‘ra uni aniqlash	So‘z boyligi va faol ishtirok
O‘qish	“Qahramonni top”, “Davomini top”, rolli o‘yin	Matn qahramonini tavsifiga ko‘ra topish yoki voqeani davom ettirish	O‘qishga qiziqish va mustaqil fikrlash
	“Yo‘qolgan son”, “Matematik estafeta”, “Hisoblash zanjiri”	Sonlar ketma-ketligidagi bo‘shliqni to‘ldirish, masalani yechib kalitni topish	Hisoblashga qiziqish va muammoni hal qilish
	“Kim qayerda yashaydi?”, “Ortiqchasini top”, “Tabiat detektivi”	Hayvonlarni yashash muhitiga moslashtirish, tabiat obyektlarini guruhlash	
	“Vaziyatni bahola”, “To‘g‘ri yoki noto‘g‘ri?”, rolli o‘yin	Kundalik vaziyatga mos xatti-harakatni tanlash va izohlash	Mustaqil fikrlash va ijtimoiy faollik
Tasviriy san’at	“Rasmni davom ettir”, “Rangni top”, ijodiy estafeta	Berilgan tasvirni davom ettirish yoki materiallardan buyum yaratish	Ijodkorlik va topshiriqni mustaqil bajarish

Ona tili va o‘qish savodxonligi darslarida o‘yinlar tovush va harflarni farqlash, so‘z tuzish, matn mazmunini anglash hamda fikrni ifodalashga yo‘naltiriladi. 1-sinfda “Harfdan so‘zga”, “So‘zni top” kabi o‘yinlardan, yuqori sinflarda esa “Qahramonni top”, “Hikoyani davom ettir”, rolli o‘yin va musobaqalardan foydalanish mumkin. Bunday mashg‘ulotlar o‘quvchini passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylantiradi [4; 5]. Boshlang‘ich ta’lim metodikasida ifodali o‘qish, guruhlarda ishlash va o‘quvchilarning mustaqil faoliyatini tashkil etishga ham alohida e’tibor qaratiladi [6].

Matematika darslarida “Yo‘qolgan son”, “Matematik estafeta”, “Hisoblash zanjiri”, “Masalani yech va kalitni top” kabi o‘yinlardan foydalanish mumkin. Masalan, 1-sinf darsligidagi sonlar va arifmetik amallarga oid topshiriqlarni kichik guruhlarda musobaqa shaklida bajarish o‘quvchilarni tez va to‘g‘ri yechim izlashga undaydi [7]. Matematik

topshiriqlarni o‘yin bilan bog‘lash o‘quvchining amaliy faoliyatini kuchaytirib, fanga bo‘lgan qiziqishini oshiradi [8].

Tabiiy fanlarda o‘yinlar kuzatish, taqqoslash, guruhlash va xulosa chiqarishga yo‘naltiriladi. “Kim qayerda yashaydi?” yoki “Ortiqchasini top” kabi topshiriqlarda o‘quvchilar tabiat obyektlarini belgilariga ko‘ra ajratadilar. Bunday yondashuv tayyor ma’lumotni yodlashdan ko‘ra, bilimni faol izlashga imkon beradi [9].

Tarbiya darslarida “Vaziyatni bahola”, “Men qanday yo‘l tutaman?” kabi rolli o‘yinlar orqali kundalik hayotdagi vaziyatlar muhokama qilinadi. O‘quvchi o‘z qarorini izohlashi orqali mustaqil fikrlash va muloqot ko‘nikmalarini rivojlantiradi.

Tasviriy san’at va texnologiya darslarida esa “Rasmni davom ettir”, “Rangni top”, “Ijodiy estafeta” kabi o‘yinlar orqali ijodkorlik va mustaqil faoliyat rag‘batlantiriladi [10].

O‘yin texnologiyasining samaradorligi uning dars maqsadiga mosligi bilan belgilanadi. 1-sinfda qisqa, ko‘rgazmali va harakatli o‘yinlarga, 2-sinfda juftlik va guruhli topshiriqlarga, 3–4-sinflarda esa mantiqiy, muammoli va ijodiy o‘yinlarga ko‘proq e’tibor berish mumkin [1; 11]. Bunda faqat g‘olibni aniqlash emas, balki o‘quvchining izlanishi, to‘g‘ri fikrlashi va jamoada ishlashi ham rag‘batlantirilishi lozim. O‘yin texnologiyalarini fan mazmuniga moslashtirib qo‘llash boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining darsdagi faolligi, mustaqil fikrlashi va bilim olishga bo‘lgan qiziqishini kuchaytiradi. O‘yin ta’limiy maqsad bilan uyg‘unlashtirilganda u oddiy ko‘ngilochar faoliyatdan o‘quv motivatsiyasini rivojlantiruvchi samarali pedagogik vositaga aylanadi [2; 12].

Xulosa qilib aytganda, o‘yin texnologiyalari boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining bilim olish motivatsiyasini rivojlantirishda muhim pedagogik imkoniyatlarga ega. O‘yin orqali o‘quvchilar ta’lim jarayonida faol ishtirok etadi, topshiriqlarni bajarishga qiziqadi, mustaqil fikrlash va hamkorlik qilish ko‘nikmalarini rivojlantiradi.Didaktik, rolli, interaktiv, muammoli va guruhli o‘yinlardan foydalanish o‘quv mazmunini o‘quvchilar uchun tushunarli va qiziqarli shaklda tashkil etishga yordam beradi. Ayniqsa, ona tili, o‘qish, matematika va boshqa boshlang‘ich ta’lim fanlarida o‘yin elementlarini dars mazmuniga integratsiyalash turli ko‘nikmalarni shakllantirish uchun qo‘shimcha imkoniyat yaratadi.O‘yin texnologiyalarining samaradorligi o‘yinning mavjudligi bilan emas, balki uning pedagogik maqsadga muvofiq tashkil etilishi bilan belgilanadi. Shu sababli o‘qituvchi o‘yin mazmuni, qoidalari, topshiriq murakkabligi va baholash mezonlarini o‘quvchilarning yosh hamda individual xususiyatlariga moslashtirishi zarur. Demak, boshlang‘ich ta’limda o‘yin texnologiyalaridan ilmiy-metodik asosda foydalanish o‘quvchilarning bilim olishga bo‘lgan qiziqishini qo‘llab-quvvatlash, darsdagi faolligini oshirish va ta’lim jarayonini interaktiv tashkil etishning samarali yo‘nalishlaridan biri hisoblanadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. **Mavlonova R.A., To‘rayeva O.T., Holiqberdiyev K.H.** Pedagogika. - Toshkent: O‘qituvchi, 2008. - 496 b.
2. **Qosimova K., Matchonov S., G‘ulomova X. va boshq.** Ona tili o‘qitish metodikasi. - Toshkent: Nosir, 2009. - 352 b.
3. **Matchonov S., Shojalilov A., G‘ulomova X. va boshq.** O‘qish kitobi bilan ishlash metodikasi. - Toshkent: O‘qituvchi, 2014. - 288 b.

4. **Jumayev M., Ahmedov M., Abdurahmonova N.** Matematika: 1-sinf uchun darslik. - Toshkent, 2019. - 160 b.
5. **Safarova R., Inoyatova M. va boshq.** Alifbe: 1-sinf uchun darslik. - Toshkent, 2019.
6. **Jumayev M.E., Tadjiyeva Z.G‘.** Boshlang‘ich sinflarda matematika o‘qitish metodikasi. - Toshkent: Fan va texnologiya, 2005. - 312 b.
7. **Yo‘ldoshev J.G‘., Usmonov S.A.** Pedagogik texnologiya asoslari. - Toshkent: O‘qituvchi, 2004. - 104 b.
8. **Tolipov O‘.Q., Usmonboyeva M.** Pedagogik texnologiyalarning tatbiqiy asoslari. - Toshkent: Fan, 2006. - 261 b.