



## BOSHLANG'ICH SINIF O'QUV-TARBIYAVIY JARAYONIDA O'YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISHNING

### PEDAGOGIK SAMARADORLIGI

Aliyeva Nazlixan Yerjebbay qizi

Nukus davlat pedagogika instituti

Magistratura bo'limi 70110401-

Ta'lim va tarbiya nazariyasi va metodikasi

(boshlang'ich ta'lim) yo'nalishi magistratura talabasi

Ilmiy rahbar: Ismaylov Azerbay Saparniyazovich

Umumiy pedagogika kafedrası o'qituvchisi, p.f.f.d

#### ARTICLE INFO

Received: 1st May 2026  
Accepted: 5<sup>th</sup> May 2026  
Published: 6th May 2026

#### KEYWORDS

*Boshlang'ich ta'lim, o'yin texnologiyalari, didaktik o'yinlar, pedagogik samaradorlik, motivatsiya, ijtimoiy ko'nikmalar, innovatsiya.*

#### ABSTRACT

*Mazkur maqolada boshlang'ich ta'lim tizimida o'yin texnologiyalarining pedagogik imkoniyatlari, ularning o'quvchilar shaxsini shakllantirishdagi o'rni va tarbiyaviy samaradorlikni oshirish metodikasi ilmiy tahlil qilingan. Tadqiqot doirasida o'yinlarning ta'limiy, tarbiyaviy va rivojlantiruvchi funksiyalari haqida so'z etilgan.*

Bugungi kunda boshlang'ich ta'limning asosiy maqsadi nafaqat o'quvchilarga bilim berish, balki ularda mustaqil fikrlash, ijodkorlik va ijtimoiy moslashuvchanlik ko'nikmalarini shakllantirishdan iborat. Zamonaviy boshlang'ich ta'lim oldida turgan eng dolzarb vazifalardan biri – o'quvchilarni o'quv jarayoniga faol jalb etish va ularda mustaqil fikrlash ko'nikmalarini rivojlantirishdir. Global ta'lim tajribasi shuni ko'rsatadiki, an'anaviy "o'qituvchi – markaz" modeli o'rnini "o'quvchi – markaz" (student-centered learning) modeli egallamoqda. Boshlang'ich sinf o'quvchilarining psixologik xususiyatlari – o'yin faoliyatiga bo'lgan kuchli ehtiyoj, his-tuyg'ularning o'zgaruvchanligi va ko'rgazmalilikka intilish – tarbiyaviy ishlarni tashkil etishda o'yin texnologiyalaridan foydalanishni obyektiv zaruratga aylantiradi.

O'zbekiston Respublikasi "Ta'lim to'g'risida"gi Qonuni va "2030-yilgacha bo'lgan davrda barqaror rivojlanish sohasidagi milliy maqsad va vazifalar"da ta'lim sifatini oshirishda innovatsion metodlarni joriy etish belgilangan. Innovatsion o'yin texnologiyalari nafaqat bilimlarni o'zlashtirishni yengillashtiradi, balki o'quvchilarda jamoa bilan ishlash, tolerantlik va ijtimoiy mas'uliyat kabi fundamental fazilatlarini tarkib toptiradi.

Tarbiyaviy ishlarni tashkil etishda o'yin texnologiyalari pedagogik jarayonning ajralmas qismiga aylanmoqda. D.B. Elkonin o'yinni "bolaning ijtimoiy tajribani o'zlashtirishdagi asosiy vosita" deb. O'yin texnologiyalari o'quv jarayonini faoliyatli yondashuv asosida tashkil etish imkonini beradi. Shu bilan birga tarbiyaviy jarayonda o'yin turlariga quyidagilar kiradi:

1. Rolli o'yinlar: Ijtimoiy rollarni bajarishni o'rgatadi.
2. Didaktik o'yinlar: Bilimni mustahkamlashga qaratilgan.
3. Harakatli o'yinlar: Jamoaviy ruhni rivojlantiradi.
4. Raqamli o'yin texnologiyalari: Kahoot!, Wordwall, LearningApps kabi platformalar.

Rolli o'yinlar – o'quvchilar ma'lum bir obrazga kirib, vaziyatli topshiriqlarni bajaradigan faoliyat turi hisoblanadi. Rolli o'yinlar orqali empatiya (o'zgalarni tushunish), ijtimoiy munosabatlarni anglash va mas'uliyatni his qilishga yordam beradi. Dars jarayonida o'quvchilarga kundalik hayotdagi yoki tarixiy vaziyatlarni (masalan, "Kutubxonachi", "Shifokor huzurida", "Yo'l harakati qoidalari") taklif etish orqali tashkil etiladi. Bu orqali o'quvchi o'zi uchun yangi bo'lgan ijtimoiy rollarni "sinab ko'radi", bu esa uning shaxsiy rivojlanishiga va o'zini jamiyat a'zosi sifatida anglashiga yordam beradi.

Didaktik o'yinlar – bu o'quv mazmunini o'yin shaklida o'zlashtirishga qaratilgan maqsadli faoliyatdir. Didaktik o'yinlar orqali bilimlarni mustahkamlash, mantiqiy fikrlash va diqqatni jamlashga yordam berib, "So'zlar zanjiri", "Matematik domino", "Vatanimni taniyman" kabi o'yinlar orqali darsdagi nazariy bilimlar amaliy o'yinga aylanadi. O'quvchi o'zi bilmagan holda "o'rganish" jarayonidan zavqlanadi va murakkab ma'lumotlarni osonroq xotirasida saqlab qoladi.

Harakatli o'yinlar – jismoniy faollikni o'z ichiga olgan va jamoaviy ruhni tarbiyalovchi o'yinlar. Harakatli o'yinlar orqali jamoaviy hamkorlik, intizom, chaqqonlik va do'stona munosabatlarni shakllantirish mumkin va "Birga harakat qilamiz", "Bayroqni saqla", "Jamoalar estafetasi". Bunday o'yinlarda yutuq bitta o'quvchiga emas, butun jamoaga bog'liq bo'ladi. O'quvchilarda guruh ichida o'z o'rnini topish, jamoa manfaatini shaxsiy manfaatdan ustun qo'yish ko'nikmasi rivojlanadi.

Raqamli o'yin texnologiyalari - zamonaviy, interfaol platformalar yordamida o'tkaziladigan o'yinlar bo'lib, ular axborot-kommunikatsiya texnologiyalari (AKT) imkoniyatlaridan foydalanadi.

*Kahoot!:* Real vaqt rejimida viktorinalar o'tkazish uchun. O'quvchilar telefon yoki planshet orqali savollarga javob beradi. Bu o'quvchilarda raqobat hissini uyg'otadi va darsni jonli qiladi.

*Wordwall:* Interfaol mashqlar (krossvordlar, juftliklarni topish, testlar) yaratish uchun. O'qituvchi tayyor andozalarni tezda o'z faniga moslab olishi mumkin.

*LearningApps:* Turli xil interfaol o'quv modullarini yaratish uchun platforma. Bu yerda o'quvchilar uchun "rasmlarni moslashtirish", "tasniflash", "o'rinlarni almashtirish" kabi qiziqarli vazifalar mavjud.

Xulosa qilib aytganda, boshlang'ich sinf o'quv-tarbiyaviy jarayonida o'yin texnologiyalaridan foydalanish o'quvchilarning shaxsiy va ijtimoiy rivojlanishida hal qiluvchi omil hisoblanadi. An'anaviy ta'lim usullaridan farqli o'laroq, o'yin texnologiyalari ta'lim mazmunini shaxsiy tajriba darajasiga olib chiqadi, bu esa o'quvchining axloqiy-estetik qarashlari va jamoaviy ko'nikmalarini shakllantirishda samarali natija beradi.

#### Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Elkonin D.B. Psixologiya igri. — M.: Pedagogika, 1978.
2. O'zbekiston Respublikasi Xalq ta'limi vazirligi. "Boshlang'ich sinflarda innovatsion texnologiyalardan foydalanish metodikasi". — T.: Ma'naviyat, 2022.
3. Karimova V.M. Boshlang'ich ta'limda tarbiyaviy ishlar samaradorligini oshirish muammolari // Pedagogik ta'lim jurnali. — Toshkent, 2024