BOSHLANG‘ICH TA’LIMDA O‘YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH ORQALI O‘QUVCHILARNING TA’LIMIY FAOLLIGINI OSHIRISH

Allambergenova Madina Maulenbergenovna
Qoraqalpog'iston Respublikasi
Xo'jayli tumani 42 sonli umumiy o'rta ta'lim maktab
Boshlang‘ich sinf o‘qituvchisi
https://doi.org/10.5281/zenodo.22898503

Annotatsiya

Mazkur maqolada boshlang‘ich ta’lim jarayonida o‘yin texnologiyalaridan foydalanishning pedagogik imkoniyatlari hamda ularning o‘quvchilarning ta’limiy faolligini oshirishdagi ahamiyati tahlil qilinadi. O‘yin texnologiyalari boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining yosh va psixologik xususiyatlariga mos ravishda ta’lim mazmunini faol o‘zlashtirish, dars jarayonida ishtirok etish, hamkorlik qilish, mustaqil fikrlash va o‘quv topshiriqlarini bajarishga qiziqishni kuchaytirishga xizmat qilishi mumkin. Maqolada game-based learning, educational games va gamification tushunchalarining o‘zaro farqli jihatlari yoritilib, xalqaro ilmiy tadqiqotlar va sistematik sharhlar asosida o‘yin texnologiyalarining ta’lim jarayonidagi o‘rni ko‘rib chiqiladi. Shuningdek, o‘yinlardan foydalanishning didaktik tamoyillari, darsning turli bosqichlarida qo‘llash imkoniyatlari hamda o‘qituvchining pedagogik boshqaruvi masalalariga e’tibor qaratiladi. Tadqiqot natijasida o‘yin texnologiyalaridan maqsadli va o‘quv vazifalariga mos foydalanish boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining darsdagi faolligini qo‘llab-quvvatlashning samarali pedagogik vositalaridan biri sifatida qaralishi mumkinligi asoslanadi.

Kalit so‘zlar: boshlang‘ich ta’lim, o‘yin texnologiyasi, didaktik o‘yin, game-based learning, gamifikatsiya, ta’limiy faollik, o‘quv motivatsiyasi, interfaol ta’lim, raqamli ta’lim, o‘quvchi ishtiroki.

Abstract

This article examines the pedagogical potential of game-based technologies in primary education and their role in supporting students’ learning engagement. Game-based approaches can correspond to the developmental characteristics of primary school children by creating opportunities for active participation, collaboration, independent thinking, problem solving, and increased interest in learning tasks. The article distinguishes between game-based learning, educational games, and gamification and reviews relevant international systematic studies and meta-analyses. Particular attention is paid to the didactic principles of using games, their application at different stages of a lesson, and the teacher’s role in pedagogically managing game-based activities. The analysis suggests that purposeful integration of game technologies with curricular objectives can support students’ active participation and engagement in primary education.

Keywords: primary education, game-based learning, educational games, gamification, learning engagement, motivation, interactive learning, digital learning, student participation.

Аннотация

В статье рассматриваются педагогические возможности использования игровых технологий в начальном образовании и их значение для повышения учебной активности учащихся. Игровые технологии, соответствующие возрастным и психологическим особенностям младших школьников, могут способствовать активному участию в уроке, сотрудничеству, самостоятельному мышлению, решению учебных задач и повышению интереса к содержанию обучения. В статье разграничиваются понятия игрового обучения, образовательных игр и геймификации, а также анализируются результаты международных систематических исследований и метаанализов. Особое внимание уделяется дидактическим принципам использования игровых технологий, возможностям их применения на различных этапах урока и роли учителя в педагогическом управлении игровой деятельностью. Делается вывод о том, что целенаправленное и педагогически обоснованное использование игровых технологий может служить одним из средств поддержки учебной активности младших школьников.

Ключевые слова: начальное образование, игровые технологии, игровое обучение, образовательные игры, геймификация, учебная активность, мотивация, интерактивное обучение.

KIRISH

Boshlang‘ich ta’lim bosqichi bolaning keyingi ta’lim faoliyati uchun zarur bo‘lgan bilim, ko‘nikma va munosabatlarning shakllanishida muhim davr hisoblanadi. Ushbu bosqichda o‘quvchining darsdagi faolligi faqat bilimlarni o‘zlashtirish bilan emas, balki savol berish, javob izlash, topshiriqni mustaqil bajarish, tengdoshlari bilan hamkorlik qilish, o‘z fikrini ifodalash va o‘quv jarayoniga qiziqish bilan qatnashish kabi faoliyatlar orqali namoyon bo‘ladi.

An’anaviy ta’lim jarayonida o‘qituvchi bilim beruvchi, o‘quvchi esa asosan bilimni qabul qiluvchi subyekt sifatida namoyon bo‘lishi mumkin. Zamonaviy boshlang‘ich ta’lim esa o‘quvchini faol ta’lim subyekti sifatida shakllantirishni talab etadi. Shu nuqtayi nazardan, o‘yin texnologiyalaridan foydalanish dars jarayonini faollashtirishning pedagogik vositalaridan biri sifatida muhim ahamiyat kasb etadi.

Hainey va hammualliflarning boshlang‘ich ta’limdagi game-based learning bo‘yicha sistematik tadqiqoti o‘yin asosidagi ta’limning keng ko‘lamdagi empirik dalillarini tahlil qilgan. Tadqiqotchilar taxminan 18 000 ta ishni ko‘rib chiqib, 105 ta tegishli tadqiqotni tahlilga kiritganlar [1, 202–223-b.].

Guan va hammualliflar boshlang‘ich ta’limga bag‘ishlangan 35 ta eksperimental tadqiqotni sistematik ko‘rib chiqib, o‘yin asosidagi ta’limda ijobiy natijalar aralash natijalarga qaraganda ko‘proq qayd etilganini ko‘rsatganlar. Shu bilan birga, mavjud tadqiqotlarda kognitiv natijalar affektiv va xulqiy natijalarga qaraganda ko‘proq o‘rganilgan [2, 534–556-b.].

Mazkur holat o‘yin texnologiyalarini boshlang‘ich ta’limda shunchaki ko‘ngilochar vosita sifatida emas, balki aniq o‘quv maqsadlariga xizmat qiluvchi didaktik vosita sifatida ko‘rib chiqish zarurligini ko‘rsatadi.

TADQIQOT METODOLOGIYASI

Tadqiqot nazariy-tahliliy xarakterga ega bo‘lib, mavzu bo‘yicha ilmiy adabiyotlarni sistematik tahlil qilish, qiyosiy tahlil, pedagogik umumlashtirish va ilmiy manbalarni kontent jihatdan o‘rganish metodlaridan foydalanildi.

Tadqiqotning asosiy manbalarini boshlang‘ich ta’limda game-based learning, digital game-based learning, educational games va gamification masalalariga bag‘ishlangan xalqaro ilmiy maqolalar, sistematik sharhlar va meta-tahlillar tashkil etdi.

Maqolada o‘yin texnologiyalarining samaradorligini baholashda uch asosiy yo‘nalish ajratildi:

1. o‘quvchining darsdagi ishtiroki va ta’limiy faolligi;
2. o‘quv motivatsiyasi va qiziqishi;
3. o‘quv natijalari va kognitiv rivojlanish.

Bunday yondashuv o‘yin texnologiyasining ta’limdagi o‘rnini faqat yakuniy baho bilan emas, balki o‘quv jarayonidagi faol ishtirok bilan ham bog‘lash imkonini beradi.

O‘YIN TEXNOLOGIYALARINING PEDAGOGIK MOHIYATI

O‘yin texnologiyasi ta’lim jarayonida o‘yin mexanizmlaridan pedagogik maqsadlarda foydalanishga asoslanadi. Bunda o‘yin ta’lim mazmunining o‘rnini egallamaydi, aksincha, o‘quv mazmunini o‘zlashtirishni tashkil etish shakli yoki vositasi sifatida xizmat qiladi.

Game-based learningda o‘quv maqsadi o‘yin faoliyati bilan bevosita bog‘lanadi. Gamifikatsiyada esa mavjud ta’lim jarayoniga ball, bosqich, mukofot, topshiriq, musobaqa yoki boshqa o‘yin elementlari kiritiladi. Ushbu ikki yondashuvni bir-biridan farqlash o‘qituvchi uchun metodik jihatdan muhimdir.

Abdul Jabbar va Felicia game-based learning sharoitida o‘yin dizayni, o‘quvchining jalb etilishi va o‘rganish jarayoni o‘rtasidagi munosabatni sistematik ravishda tahlil qilgan. Mualliflar o‘yin xususiyatlari kognitiv va emotsional darajalarda engagement bilan bog‘lanishi mumkinligini ko‘rsatadi [3, 740–779-b.].

Demak, boshlang‘ich sinfda o‘yinning pedagogik qiymati faqat uning qiziqarliligida emas. O‘yin o‘quvchini o‘quv vazifasini bajarishga undashi, faol fikrlashga jalb qilishi va ta’limiy jarayonda ishtirok etish imkoniyatini yaratishi bilan ahamiyatlidir.

BOSHLANG‘ICH SINF O‘QUVCHILARINING TA’LIMIY FAOLLIGINI OSHIRISHDA O‘YINNING O‘RNI

Ta’limiy faollik o‘quvchining o‘quv jarayonida faol ishtirok etishi bilan tavsiflanadi. U savol-javobda qatnashish, topshiriqlarni bajarish, muammoni hal qilish, o‘z fikrini bildirish, hamkorlik qilish va yangi bilimni amaliy vaziyatda qo‘llash kabi ko‘rinishlarda namoyon bo‘ladi.

O‘yin texnologiyalarining ushbu jarayondagi asosiy imkoniyatlaridan biri — o‘quvchini dars jarayonining faol ishtirokchisiga aylantirishdir. O‘yinli topshiriqda bola faqat tayyor ma’lumotni tinglamaydi, balki muayyan vazifani bajaradi, tanlov qiladi, javob izlaydi va natijaga erishishga harakat qiladi.

Hainey va hammualliflarning sistematik sharhida game-based learning boshlang‘ich ta’limda potensial jihatdan jalb qiluvchi qo‘shimcha o‘qitish shakli sifatida tavsiflangan [1, 202–223-b.].

Shu sababli boshlang‘ich sinf darslarida o‘yindan foydalanish quyidagi faoliyatlarni kuchaytirishga xizmat qilishi mumkin:

- o‘quv topshirig‘iga e’tibor qaratish;
- savol va muammolarga javob izlash;
- mustaqil qaror qabul qilish;
- guruhda hamkorlik qilish;
- topshiriqni qayta bajarish va xatoni tuzatish;
- o‘z natijasini baholash;
- dars jarayonida faol ishtirok etish.

Biroq bu imkoniyatlar o‘yinning o‘zidan avtomatik ravishda kelib chiqmaydi. O‘yin mazmuni, qoidalari, topshiriq murakkabligi va o‘quv maqsadi o‘zaro moslashtirilishi lozim.

O‘YIN TEXNOLOGIYALARINI DARS JARAYONIGA INTEGRATSIYA QILISH

O‘yin texnologiyalarini darsning barcha qismlarida bir xil shaklda qo‘llash talab etilmaydi. Ularni darsning maqsadiga qarab turli bosqichlarga moslashtirish mumkin.

Yangi mavzuga kirish bosqichida

Darsning boshlanishida qisqa o‘yinli savol, topishmoq, tezkor topshiriq yoki muammoli vaziyat o‘quvchilarning diqqatini yangi mavzuga yo‘naltirishi mumkin.

Masalan, ona tili darsida o‘quvchilarga so‘zlarni ma’lum belgilar asosida guruhlash topshirig‘i berilishi, matematika darsida esa mantiqiy hisoblash o‘yini orqali yangi mavzuga kirish mumkin.

Yangi bilimni o‘zlashtirish bosqichida

Bu bosqichda o‘yin o‘quv materialini faol qayta ishlash vositasiga aylanishi mumkin. Guruhli topshiriqlar, savol-javob o‘yinlari, moslashtirish, tasniflash va muammoli vazifalar o‘quvchilarning faol fikrlashiga sharoit yaratadi.

Mustahkamlash bosqichida

O‘yin texnologiyalaridan eng samarali foydalanish mumkin bo‘lgan bosqichlardan biri — bilimlarni mustahkamlashdir. Bu yerda o‘quvchilar o‘rganilgan qoidalar yoki tushunchalarni turli vaziyatlarda qo‘llashlari mumkin.

Masalan, matematika darsida matematik domino, sonlar zanjiri, mantiqiy kartochkalar yoki guruhli musobaqalardan foydalanish mumkin. Tokac, Novak va Thompsonning meta-tahlili game-based learningning matematika o‘zlashtirishiga ta’sirini 24 ta tadqiqot asosida o‘rgangan va ushbu yo‘nalishdagi empirik dalillarni umumlashtirgan [4, 407–420-b.].

Baholash va refleksiya bosqichida

O‘yin elementlari o‘quvchilarning o‘zlashtirishini aniqlash va o‘z faoliyatini baholash uchun ham qo‘llanishi mumkin. Bunda ball yoki reytingning o‘zi maqsad bo‘lmasligi, balki o‘quvchiga o‘z natijasini anglashga yordam berishi kerak.

RAQAMLI O‘YINLAR VA BOSHLANG‘ICH TA’LIM

Raqamli texnologiyalarning ta’limga kirib kelishi o‘yin texnologiyalarining shakllarini ham kengaytirdi. Interaktiv testlar, ta’limiy platformalar, raqamli viktorinalar, simulyatsiyalar

va boshqa interaktiv vositalar o‘quv topshiriqlarini o‘yin elementlari bilan birlashtirish imkonini beradi.

Guan va hammualliflarning sistematik sharhiga ko‘ra, boshlang‘ich ta’limdagi game-based learning tadqiqotlarida gamifikatsiya eng ko‘p uchragan o‘yin janrlaridan biri bo‘lgan. Tadqiqotlarda intellektual muammoni hal qilish elementlari ham keng qo‘llangan [2, 534–556-b.].

Shu bilan birga, raqamli o‘yinlardan foydalanishda o‘quv maqsadi birinchi o‘rinda turishi lozim. O‘yin texnologiyasi o‘quvchining e’tiborini dars mazmunidan chalg‘itmasligi, aksincha, uni o‘quv vazifasiga yo‘naltirishi kerak.

O‘QITUVCHINING ROLI

O‘yin texnologiyasidan foydalanishda o‘qituvchi faqat kuzatuvchi emas, balki pedagogik jarayonni tashkil etuvchi va boshqaruvchi subyektdir.

O‘qituvchi:

- o‘yin maqsadini dars maqsadi bilan bog‘lashi;
- topshiriqlarni o‘quvchilarning yosh imkoniyatiga moslashtirishi;
- qoidalarni aniq tushuntirishi;
- barcha o‘quvchilarning ishtirokini ta’minlashi;
- raqobat va hamkorlik o‘rtasidagi muvozanatni saqlashi;
- o‘yin natijasini ta’limiy xulosa bilan yakunlashi;
- o‘quvchilarga konstruktiv fikr-mulohaza berishi kerak.

Abdul Jabbar va Felicia tadqiqotida feedback, rewards, competition va cooperative learning kabi omillar game-based learningdagi engagement bilan bog‘liq muhim yo‘nalishlar sifatida ko‘rsatilgan [3, 740–779-b.].

Shuning uchun boshlang‘ich ta’limda o‘yinni tashkil etishda “kim yutdi?” savolidan ko‘ra “o‘quvchi nimani o‘rgandi?” savoli ustuvor bo‘lishi kerak.

O‘YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISHNING DIDAKTIK TAMOYILLARI

O‘yin texnologiyasini samarali tashkil etish uchun quyidagi tamoyillarga amal qilish maqsadga muvofiq:

Birinchi tamoyil — maqsadlilik. Har bir o‘yin muayyan ta’limiy maqsadga xizmat qilishi kerak.

Ikkinchi tamoyil — yoshga moslik. Topshiriqning mazmuni, qoidalari va davomiyligi boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining rivojlanish xususiyatlariga mos bo‘lishi zarur.

Uchinchi tamoyil — faol ishtirok. O‘yinda imkon qadar barcha o‘quvchilar ishtirok etishi kerak.

To‘rtinchi tamoyil — hamkorlik. Faqat raqobatga asoslangan o‘yinlar bilan cheklanmasdan, jamoaviy fikrlash va o‘zaro yordamni rivojlantiruvchi o‘yinlardan ham foydalanish lozim.

Beshinchi tamoyil — teskari aloqa. O‘quvchi o‘z javobining to‘g‘ri yoki noto‘g‘riligini, xatosini qanday tuzatishi mumkinligini tushunishi kerak.

Oltinchi tamoyil — pedagogik nazorat. O‘yin ta’lim jarayonining maqsadidan ustun kelmasligi kerak.

Guan va hammualliflar boshlang‘ich ta’limdagi tadqiqotlarning bir qismida nazariy asoslarning yetarlicha aniq ko‘rsatilmaganini qayd etgan. Bu holat o‘yin texnologiyalarini shunchaki texnik vosita sifatida emas, balki muayyan pedagogik nazariya va o‘quv maqsadi bilan bog‘langan metod sifatida loyihalash zarurligini ko‘rsatadi [2, 534–556-b.].

MUHOKAMA

Tahlil qilingan ilmiy adabiyotlar o‘yin texnologiyalarining boshlang‘ich ta’limdagi imkoniyatlarini bir nechta yo‘nalishda ko‘rsatadi. Birinchidan, o‘yin o‘quvchini dars jarayoniga jalb qilish uchun qo‘shimcha imkoniyat yaratadi. Ikkinchidan, o‘yinli topshiriqlar o‘quv faoliyatini amaliy va interaktiv shaklda tashkil etishga yordam beradi. Uchinchidan, o‘yin elementlari ayrim fanlarda bilimlarni mustahkamlash va o‘quv natijalarini qo‘llab-quvvatlash uchun ishlatilishi mumkin.

Biroq o‘yin texnologiyalarining mavjudligi avtomatik ravishda yuqori ta’limiy natijani kafolatlamaydi. Guan va hammualliflarning sistematik sharhi ijobiy natijalar ko‘proq uchraganini ko‘rsatsa-da, tadqiqotlarda kognitiv natijalar affektiv va xulqiy natijalarga qaraganda ko‘proq o‘rganilganini ham qayd etadi [2, 534–556-b.].

Shu sababli boshlang‘ich sinf o‘qituvchisi o‘yin texnologiyasini tanlashda uning tashqi qiziqarliligiga emas, balki o‘quv maqsadiga mosligi, o‘quvchining faol ishtirokini ta’minlashi, topshiriq mazmunini o‘zlashtirishga yordam berishi va yakunda ta’limiy natijaga olib kelishiga e’tibor qaratishi lozim.

O‘yin texnologiyalaridan foydalanishning yana bir muhim jihati — o‘quvchilar o‘rtasidagi individual farqlarni hisobga olishdir. Barcha bolalar bir xil o‘yin shakliga bir xil munosabat bildirmasligi mumkin. Shu bois o‘qituvchi individual, juftlik, kichik guruh va umumiy sinf shakllarini navbat bilan qo‘llashi maqsadga muvofiq.

XULOSA

Boshlang‘ich ta’limda o‘yin texnologiyalaridan foydalanish o‘quv jarayonini faollashtirish, o‘quvchilarning darsdagi ishtirokini qo‘llab-quvvatlash va ta’lim mazmunini faol o‘zlashtirish uchun pedagogik imkoniyat yaratadi. Xalqaro sistematik sharhlar game-based learningning boshlang‘ich ta’limda keng qo‘llanayotganini va turli tadqiqotlarda ijobiy ta’limiy natijalar qayd etilganini ko‘rsatadi [1; 2].

O‘yin texnologiyasining samaradorligi, avvalo, uning qanday tashkil etilishiga bog‘liq. O‘yin ta’lim maqsadi bilan uyg‘unlashgan, o‘quvchining faol fikrlashi va ishtirokini ta’minlagan hamda o‘qituvchi tomonidan pedagogik jihatdan boshqarilgan holatda ta’lim jarayonining samarali vositasiga aylanishi mumkin.

Shu asosda boshlang‘ich sinf darslarida didaktik o‘yinlar, guruhli o‘yin topshiriqlari, muammoli o‘yinlar, raqamli interaktiv o‘yinlar va gamifikatsiya elementlaridan maqsadli foydalanish tavsiya etiladi. Bunda o‘yinning asosiy mezoni uning qiziqarliligi emas, balki **o‘quv maqsadiga xizmat qilishi va o‘quvchini faol ta’lim faoliyatiga jalb qilishi** bo‘lishi kerak.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Hainey T., Connolly T. M., Boyle E. A., Wilson A., Razak A. A systematic literature review of games-based learning empirical evidence in primary education // *Computers & Education*. – 2016. – Vol. 102. – P. 202–223. DOI: **10.1016/j.compedu.2016.09.001**.
2. Guan X., Sun C., Hwang G.-J., Xue K., Wang Z. Applying game-based learning in primary education: A systematic review of journal publications from 2010 to 2020 // *Interactive Learning Environments*. – 2024. – Vol. 32, No. 2. – P. 534–556. DOI: **10.1080/10494820.2022.2091611**.
3. Abdul Jabbar A. I., Felicia P. Gameplay Engagement and Learning in Game-Based Learning: A Systematic Review // *Review of Educational Research*. – 2015. – Vol. 85, No. 4. – P. 740–779. DOI: **10.3102/0034654315577210**.
4. Tokac U., Novak E., Thompson C. G. Effects of game-based learning on students' mathematics achievement: A meta-analysis // *Journal of Computer Assisted Learning*. – 2019. – Vol. 35, No. 3. – P. 407–420. DOI: **10.1111/jcal.12347**.
5. Acquah E. O., Katz H. T. Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students: A systematic literature review // *Computers & Education*. – 2020. – Vol. 143. – Article 103667. DOI: **10.1016/j.compedu.2019.103667**.
6. Barz N., Benick M., Dörrenbächer-Ulrich L., Perels F. The Effect of Digital Game-Based Learning Interventions on Cognitive, Metacognitive, and Affective-Motivational Learning Outcomes in School: A Meta-Analysis // *Review of Educational Research*. – 2024. – Vol. 94, No. 2. – P. 193–227. DOI: **10.3102/00346543231167795**.