Qabul qilindi: 22-noyabr 2026-yil • Ma’qullandi: 24-noyabr 2026-yil • Nashr qilindi: 26-noyabr 2026-yil

ZAMONAVIY PEDAGOGIKADA DIDAKTIK VA INTERFAOL O‘YIN TEXNOLOGIYALARINING NAZARIY KLASSIFIKATSIYASI

Karimova Nozima Xusenovna

Buxoro davlat pedagogika instituti, Pedagogika yo‘nalishi 2-kurs magistranti

E-mail: nozimak02@gmail.com

Annotatsiya: Ushbu maqolada zamonaviy pedagogikada didaktik va interfaol o‘yin texnologiyalarining nazariy klassifikatsiyasi masalalari o‘rganiladi. Tadqiqotning maqsadi o‘yin texnologiyalarining ilmiy-uslubiy asoslarini va ularning tasniflash mezonlarini ochib berishdan iborat. Ishda manbalar tahlili va qiyosiy taqqoslash metodlaridan foydalanildi. Asosiy natijalar shuni ko‘rsatadiki, didaktik o‘yinlar o‘quvchilarning bilish faolligini oshirishda muhim vosita hisoblanadi. Shundan kelib chiqib, pedagogik jarayonda interfaol metodlarni qo‘llash ta’sirchanligini oshirish bo‘yicha ilmiy tavsiyalar ishlab chiqildi.

Kalit so‘zlar: didaktik o‘yin, interfaol texnologiya, pedagogik tasnif, o‘quv jarayoni, bilish faolligi, metodologiya

Abstract: This article examines the issues of theoretical classification of didactic and interactive gaming technologies in modern pedagogy. The purpose of the study is to reveal the scientific and methodological foundations of gaming technologies and the criteria for their classification. The work used methods of source analysis and comparative comparison. The main results show that didactic games are an important tool for increasing students’ cognitive activity. Based on this, scientific recommendations were developed to increase the effectiveness of applying interactive methods in the pedagogical process.

Keywords: didactic game, interactive technology, pedagogical classification, educational process, cognitive activity, methodology

Kirish

Zamonaviy ta’lim tizimida o‘quvchilarning o‘zlashtirish darajasini oshirish hamda

ularning mustaqil fikrlash qobiliyatlarini rivojlantirish dolzarb masalalardan biri bo‘lib qolmoqda. Bugungi kunda an’anaviy ta’lim shakllari o‘rnini faol o‘quv muhitini yaratuvchi zamonaviy yondashuvlar egallamoqda va bu jarayonda didaktik o‘yinlarning o‘rni beqiyosdir. Shu bilan birga, pedagogik amaliyotda turli xil o‘yin texnologiyalarini tasniflashning yagona nazariy mezonlari hali to‘liq hal etilmagan bo‘lib, ularning ilmiy asoslarini tizimlashtirish zarurati mavjud. Ushbu maqolaning asosiy maqsadi zamonaviy pedagogikada didaktik va interfaol o‘yin texnologiyalarining nazariy klassifikatsiyasini ilmiy manbalar asosida ochib berishdan iborat.

Ta’lim jarayonida o‘yin texnologiyalarini qo‘llash nazariyasi ko‘plab tadqiqotchilar e’tiborini tortgan bo‘lsa-da, ularning tasnifiy mezonlari bo‘yicha yondashuvlar turlichadir. Xususan, o‘quvchilarning yosh xususiyatlari, fan mazmuni hamda o‘quv maqsadlaridan kelib chiqqan holda o‘yinlarni guruhlarga bo‘lish masalasi ochiqligicha qolmoqda. Ushbu ishda aynan shu nazariy bo‘shliqlarni o‘rganish va mavjud tasniflash tizimlarini tahlil qilish ko‘zda tutilgan. Tadqiqot doirasida to‘plangan ilmiy manbalar va nazariy qarashlar qiyosiy tahlil qilinib, ularning o‘ziga xos xususiyatlari aniqlandi. Mazkur yondashuv pedagogik fanlar nazariyasini boyitishga xizmat qiladi.

Adabiyotlar sharhi

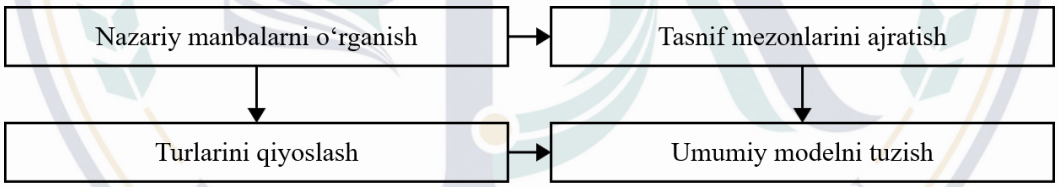
Pedagogika fanida o‘yin texnologiyalarining nazariy asoslarini o‘rganish bo‘yicha fundamental tadqiqotlar olib borilgan bo‘lib, ularning ilmiy ahamiyati yuqori baholanadi. Jumladan, Lev Vygotskiy o‘yin faoliyatining bolaning psixologik rivojlanishidagi yetakchi roli haqidagi nazariyani ilgari surib, uning ijtimoiy tabiatini ochib bergan edi. Shuningdek, Jon Dyui o‘quv jarayonida amaliy harakatlar va tajriba orttirishning ahamiyatini asoslab, ta’limni hayot bilan bog‘lash zarurligini ta’kidlagan. Ushbu olimlarning ishlari o‘yinning nafaqat ko‘ngilochar vosita, balki kuchli o‘quv quroli ekanligini ko‘rsatib berdi. Biroq, ularning tadqiqotlarida raqamli va interfaol texnologiyalarning zamonaviy tasnifiy mezonlari to‘liq yoritilmagan.

Keyingi davrlarda olib borilgan ishlarda didaktik o‘yinlarning tuzilishi va ularning turlari batafsilroq ko‘rib chiqildi. Xususan, Aleksandr Leontev o‘yin faoliyatining

motivatsion jihatlarini tahlil qilib, uning o‘quv jarayonidagi o‘rnini aniqlagan. Jan Paje esa bolalarning yosh bosqichlariga ko‘ra tafakkur shakllanishida o‘yinning tutgan o‘rnini ilmiy jihatdan asoslab bergan. Shu bilan birga, interfaol o‘yinlar va ularning kompyuter texnologiyalari bilan uyg‘unlashuvi masalalari XX asr oxiridan boshlab kengroq o‘rganila boshlandi. Shunga qaramay, mavjud adabiyotlarda o‘yin texnologiyalarini yagona nazariy tizimga keltiruvchi umumiy klassifikatsiya modeli yetishmaydi.

Metodologiya

Mazkur tadqiqot jarayonida ilmiy manbalar va nazariy matnlar tahlili asosiy metodologik asos qilib olindi. O‘rganilgan manbalar qatoriga Lev Vygotskiyning "Psixologiya i pedagogika igry" hamda Jon Dyui asarlaridagi asosiy tushunchalar kiritildi. Ushbu matnlar mazmuni tarixiy-pedagogik yondashuv va qiyosiy tahlil mezonlari asosida o‘rganib chiqildi. Tadqiqot davomida o‘yin texnologiyalarini tasniflashning uchta asosiy mezoni ajratib olindi: faoliyat turi, ishtirokchilar soni va didaktik vazifa. Har bir mezon bo‘yicha mavjud ilmiy yondashuvlar solishtirildi va ularning o‘xshash hamda farqli jihatlari aniqlandi. Manbalarni tahlil qilish bosqichida quyidagi tuzilmaviy ketma-ketlikdan foydalanildi va bu jarayon o‘yin turlarini aniqlash imkonini berdi.



1-rasm. O‘yin texnologiyalarini tasniflash bosqichlari

Natijalar

Tadqiqot natijasida o‘yin texnologiyalarining uchta asosiy guruhga bo‘linishi aniqlandi: syujetli-rolli o‘yinlar, ishbilarmonlik o‘yinlari va kompyuterli interfaol o‘yinlar. Lev Vygotskiy tomonidan ta’riflanganidek, syujetli o‘yinlar bolalarning ijtimoiy rollarni o‘zlashtirishiga xizmat qilsa, Jon Dyui ta’kidlagan tajriba orttirish g‘oyasi ishbilarmonlik o‘yinlarida o‘z aksini topadi. Ushbu tasniflash mezonlari o‘quvchilarning yosh xususiyatlari va ta’lim bosqichlariga mos ravishda farqlanadi. Har bir o‘yin turi o‘zining tuzilishiga ega bo‘lib, u ishtirokchilarning faolligini ta’minlashga qaratilgan.

1-jadval. O‘yin texnologiyalarining qiyosiy tavsifi

O‘yin turi	Asosiy vazifasi	Qo‘llanish sohasi
Syujetli-rolli	Ijtimoiy tajriba orttirish	Boshlang‘ich ta’lim
Ishbilarmonlik	Muammoni hal etish	O‘rta va oliy ta’lim
Interfaol kompyuterli	Tekor qayta aloqa	Masofaviy ta’lim

Aniqlangan xususiyatlarga ko‘ra, didaktik o‘yinlar o‘quv jarayonining samaradorligini oshirishda muhim o‘rin tutadi. Syujetli o‘yinlar ko‘proq o‘quvchilarning hissiy-irodaviy sohasiga ta’sir ko‘rsatsa, ishbilarmonlik o‘yinlari ularning mantiqiy tafakkurini rivojlantiradi. Bu holat o‘yinlarning vazifalariga ko‘ra farqlanishini yaqqol ko‘rsatib beradi. Tahlil qilingan manbalar asosida har bir o‘yin turining o‘ziga xos pedagogik imkoniyatlari mavjudligi tasdiqlandi.

Muhokama

Olingan natijalar shuni ko‘rsatadiki, o‘yin texnologiyalarini tasniflashda faoliyat turiga asoslanish eng maqbul yondashuv hisoblanadi. Bu holat Lev Vygotskiyning o‘yinning psixologik tuzilishi haqidagi qarashlariga to‘la mos keladi va ilmiy manbalardagi ma’lumotlarni tasdiqlaydi. Shu bilan birga, ishbilarmonlik o‘yinlarining Jon Dyui ilgari surgan amaliy tajriba g‘oyalari bilan chambarchas bog‘liqligi aniqlandi. Biroq, zamonaviy raqamli texnologiyalarning jadal rivojlanishi an’anaviy tasniflarga o‘zgartirishlar kiritishni talab etadi. Bu esa o‘yin texnologiyalarining yangi avlodini o‘rganish zaruratini keltirib chiqaradi. Tadqiqotning cheklangan jihatlari shundan iboratki, tahlil faqatgina klassik nazariy manbalar doirasida olib borildi va amaliy sinovdan o‘tkazilmadi. Shunga qaramay, aniqlangan tasniflash mezonlari o‘yin texnologiyalarining ilmiy asoslarini yanada chuqurlashtirishga yordam beradi. Olingan natijalar ilgari mavjud bo‘lgan nazariy yondashuvlarni to‘ldiradi va ularning pedagogik ahamiyatini ochib beradi. Kelgusidagi tadqiqotlarda ushbu tasnifni raqamli muhit talablaridan kelib chiqib takomillashtirish lozim.

Xulosa

Xulosa qilib aytganda, zamonaviy pedagogikada didaktik va interfaol o‘yin texnologiyalarining nazariy klassifikatsiyasi ta’lim sifatini oshirishning muhim vositasi

ekanligi aniqlandi. Ishda o‘yinlarning faoliyat turi, ishtirokchilar soni va didaktik vazifalariga ko‘ra tasniflanishi asoslab berildi. Mazkur tadqiqotning yangiligi shundaki, unda klassik psixologik yondashuvlar zamonaviy interfaol usullar bilan tizimlashtirildi. Olingan natijalar o‘quv jarayonini loyihalashtirish va metodik qo‘llanmalar yaratishda foydalanish uchun tavsiya etiladi. O‘yin texnologiyalarining nazariy asoslarini o‘rganish ta’lim jarayonini takomillashtirishga xizmat qiladi va kelgusidagi amaliy izlanishlar uchun poydevor yaratadi. Ta’lim sohasidagi islohotlar doirasida ushbu tasniflash mezonlaridan foydalanish o‘quvchilarning ijodiy faolligini oshirish imkonini beradi. Shu boisdan, o‘yin texnologiyalarini o‘quv dasturlariga integratsiya qilish muhim ahamiyat kasb etadi. Ushbu ishda erishilgan natijalar pedagogika nazariyasini yanada boyitishga xizmat qiladi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Vygotskiy L. S. Psixologiya i pedagogika igry. Moskva: Prosveshenie, 1966.
2. Dyui J. Demokratiya i obrazovanie. Moskva: Pedagogika, 2000.
3. Paje J. Psixologiya rebenka. Sankt-Peterburg: Piter, 2003.
4. Leontev A. N. Problemy razvitiya psixiki. Moskva: Izdatelstvo MGU, 1981.