Central Asian Research Journal of Natural and Exact Sciences
INTERNATIONAL SCIENTIFIC, APPLIED AND THEORETICAL JOURNAL
2026 / № 1(2)
SCIENCE FOR A SUSTAINABLE CENTRAL ASIA

TA’LIM JARAYONIDA O‘YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH ORQALI O‘QUVCHILARNING DARSGA BO‘LGAN QIZIQISHINI OSHIRISH

Abdixalimova Elzara Nabijon qizi
Navoiy innovatsiyalar universiteti
Ijtimoiy gumanitar fanlar kafedrasi
Boshlang‘ich ta’lim yo‘nalishi talabasi

Annotatsiya. Ushbu maqolada ta’lim jarayonida o‘yin texnologiyalaridan foydalanish orqali o‘quvchilarning darsga bo‘lgan qiziqishini oshirishning pedagogik-psixologik asoslari, ahamiyati va samaradorligi yoritiladi. Shuningdek, o‘yin texnologiyalarining o‘quvchilarda bilim olishga bo‘lgan motivatsiyani kuchaytirish, mustaqil fikrlash, ijodkorlik, faollik va muloqot ko‘nikmalarini rivojlantirishdagi o‘rni tahlil qilinadi. Dars jarayonida didaktik o‘yinlar, rolli o‘yinlar, intellektual bellashuvlar, interaktiv topshiriqlar va harakatli o‘yinlardan foydalanish imkoniyatlari ko‘rib chiqiladi. O‘yin texnologiyalari orqali ta’limni qiziqarli, mazmunli va samarali tashkil etish, o‘quvchilarning darsdagi faolligini oshirish hamda nazariy bilimlarni amaliy faoliyat bilan bog‘lash masalalariga alohida e’tibor qaratiladi. Shu bilan birga, o‘yin metodlarini o‘quvchilarning yosh va individual xususiyatlariga mos ravishda tanlash, ta’limiy maqsadlarga yo‘naltirish hamda dars samaradorligini oshirish yo‘llari bayon etiladi.

Kalit so‘zlar: ta’lim jarayoni, o‘yin texnologiyalari, didaktik o‘yinlar, interaktiv metodlar, o‘quvchilar qiziqishi, ta’lim motivatsiyasi, boshlang‘ich ta’lim, mustaqil fikrlash, ijodkorlik, bilish faoliyati, intellektual o‘yinlar, rolli o‘yinlar, hamkorlikda o‘qitish, innovatsion pedagogik texnologiyalar, dars samaradorligi, o‘quv faolligi.

Abstract. This article discusses the pedagogical and psychological foundations, significance, and effectiveness of increasing students’ interest in lessons through the use of game-based technologies in the educational process. It also analyzes the role of game-

based technologies in strengthening students' motivation to learn, developing independent thinking, creativity, active participation, and communication skills. The article explores opportunities for using didactic games, role-playing games, intellectual competitions, interactive tasks, and movement-based games during lessons. Particular attention is paid to organizing education in an interesting, meaningful, and effective way through game-based technologies, increasing students' classroom engagement, and connecting theoretical knowledge with practical activities. Furthermore, the article presents ways to select game methods according to students' age and individual characteristics, align them with educational objectives, and improve the overall effectiveness of lessons.

Keywords: educational process, game-based technologies, didactic games, interactive methods, students' interest, learning motivation, primary education, independent thinking, creativity, cognitive activity, intellectual games, role-playing games, collaborative learning, innovative pedagogical technologies, lesson effectiveness, student engagement.

Аннотация. В данной статье рассматриваются педагогические и психологические основы, значение и эффективность повышения интереса учащихся к урокам посредством использования игровых технологий в образовательном процессе. Также анализируется роль игровых технологий в усилении мотивации учащихся к обучению, развитии самостоятельного мышления, творческих способностей, активности и коммуникативных навыков. Рассматриваются возможности использования на уроках дидактических игр, ролевых игр, интеллектуальных соревнований, интерактивных заданий и подвижных игр. Особое внимание уделяется вопросам организации интересного, содержательного и эффективного обучения с помощью игровых технологий, повышению активности учащихся на уроках и взаимосвязи теоретических знаний с практической деятельностью. Кроме того, представлены способы выбора

игровых методов с учётом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся, их направленности на образовательные цели и повышения эффективности учебного процесса.

Ключевые слова: образовательный процесс, игровые технологии, дидактические игры, интерактивные методы, интерес учащихся, учебная мотивация, начальное образование, самостоятельное мышление, творчество, познавательная деятельность, интеллектуальные игры, ролевые игры, совместное обучение, инновационные педагогические технологии, эффективность урока, активность учащихся.

Bugungi kunda ta’lim tizimida amalga oshirilayotgan islohotlar o‘quvchilarga puxta bilim berish bilan bir qatorda, ularning mustaqil fikrlashi, ijodiy qobiliyati, dunyoqarashi va bilim olishga bo‘lgan qiziqishini rivojlantirishni ham talab etmoqda. Zamonaviy ta’lim jarayonida o‘quvchilarni faqat tayyor ma’lumotlarni tinglovchi sifatida emas, balki bilimlarni mustaqil o‘zlashtiruvchi, izlanadigan, fikrlaydigan va o‘z faoliyatini namoyon eta oladigan shaxs sifatida tarbiyalash muhim ahamiyat kasb etadi. Buning uchun dars jarayonida an’anaviy o‘qitish usullari bilan bir qatorda, interaktiv metodlar va zamonaviy pedagogik texnologiyalardan foydalanish zarur. Ayniqsa, boshlang‘ich ta’lim bosqichida o‘quvchilarning yosh va psixologik xususiyatlarini hisobga olish muhimdir. Chunki kichik maktab yoshidagi bolalar o‘yin, harakat, tasviriy faoliyat va bevosita kuzatish orqali bilimlarni tezroq o‘zlashtiradilar. Ularning tabiiy qiziquvchanligi, yangilikka intilishi va faol ishtirok etishga bo‘lgan ehtiyoji dars jarayonini qiziqarli tashkil etishni taqozo qiladi. Shu nuqtayi nazardan, o‘yin texnologiyalaridan foydalanish ta’lim samaradorligini oshirishning muhim vositalaridan biri hisoblanadi.

O‘yin inson faoliyatining tabiiy shakllaridan biri bo‘lib, ayniqsa, bolalarning aqliy, jismoniy va ruhiy rivojlanishida muhim o‘rin egallaydi. Bola o‘yin jarayonida atrof-muhitni anglaydi, yangi tushunchalarni o‘zlashtiradi, turli vaziyatlarga munosabat

bildiradi va o‘z imkoniyatlarini namoyon etadi. Shu sababli o‘yinni ta’lim jarayoni bilan uyg‘unlashtirish o‘quvchilarning bilim olish faoliyatini faollashtirishga yordam beradi. O‘yin texnologiyalarining pedagogik mohiyati shundan iboratki, unda ta’limiy maqsadlar qiziqarli faoliyat orqali amalga oshiriladi. O‘quvchi o‘yinda ishtirok etish davomida o‘zini erkin his qiladi, topshiriqlarni bajarishga intiladi va bilim olish jarayoniga faol qo‘shiladi. Bunda o‘qituvchi o‘yin shartlarini belgilaydi, uning mazmunini dars mavzusiga moslashtiradi va o‘quvchilarning faoliyatini boshqaradi. An’anaviy darslarda ayrim o‘quvchilar mavzuni tinglash yoki topshiriqlarni bajarishga yetarlicha qiziqish bildirmasligi mumkin. O‘yin texnologiyalari esa bunday holatlarning oldini olishga yordam beradi. Chunki o‘yin davomida har bir o‘quvchiga muayyan vazifa beriladi, ular o‘z bilimlarini sinab ko‘rish va natijaga erishish imkoniyatiga ega bo‘ladilar.

O‘yin texnologiyalari quyidagi pedagogik vazifalarni bajaradi:

- o‘quvchilarning darsga bo‘lgan qiziqishi va ta’lim motivatsiyasini oshiradi;
- mustaqil va mantiqiy fikrlash qobiliyatini rivojlantiradi;
- o‘quv materiallarini oson va samarali o‘zlashtirishga yordam beradi;
- ijodkorlik va tashabbuskorlikni shakllantiradi;
- o‘zaro hamkorlik va muloqot madaniyatini rivojlantiradi;
- o‘quvchilarning bilimlarini mustahkamlash va takrorlash imkonini yaratadi;
- sinfda sog‘lom raqobat va do‘stona muhitni shakllantiradi.

Demak, o‘yin texnologiyalari nafaqat hordiq chiqarish vositasi, balki ta’limiy, tarbiyaviy va rivojlantiruvchi ahamiyatga ega bo‘lgan samarali pedagogik yondashuvdir.

O‘quvchilarning darsga bo‘lgan qiziqishi ta’lim samaradorligini belgilovchi muhim omillardan biridir. Agar bola dars jarayoniga qiziqish bilan yondashsa, u berilgan topshiriqlarni bajarishga intiladi, savollar beradi, o‘z fikrini bildirishga harakat qiladi va yangi bilimlarni osonroq o‘zlashtiradi. Aksincha, darsning bir xil shaklda tashkil etilishi ayrim hollarda o‘quvchilarda zerikish va befarqlikni keltirib chiqarishi mumkin. O‘yin texnologiyalari ta’lim jarayoniga yangilik va faollik olib kiradi. Masalan, oddiy savol-

javob mashg‘ulotini musobaqa shaklida tashkil etish o‘quvchilarning mavzuga bo‘lgan qiziqishini kuchaytiradi. Guruhlarga bo‘lingan o‘quvchilar savollarga javob topish, topshiriqlarni bajarish va belgilangan natijaga erishish uchun harakat qiladilar. O‘yinlar orqali o‘quvchilarda ichki motivatsiya ham shakllanadi. Ya’ni ular faqat baho olish uchun emas, balki o‘yinda muvaffaqiyatga erishish, yangi bilimlarni egallash va o‘z imkoniyatlarini namoyon etish uchun faol qatnashadilar. Bu esa ta’lim jarayonining tabiiy va qiziqarli kechishiga xizmat qiladi. Shuningdek, o‘yinlar davomida o‘quvchilarning xatolariga to‘g‘ri munosabatda bo‘lish muhimdir. O‘qituvchi xato javob bergan bolani tanqid qilish o‘rniga, unga to‘g‘ri yo‘lni topishda yordam berishi kerak. Bunday yondashuv o‘quvchida o‘ziga ishonchni oshiradi, mustaqil fikr bildirishdan qo‘rqmaslik va yangi vazifalarni bajarishga intilish kabi sifatlarni rivojlantiradi.

Dars jarayonida qo‘llaniladigan o‘yin texnologiyalari

Ta’lim jarayonida o‘yin texnologiyalarining turli shakllaridan foydalanish mumkin. Ularni tanlashda dars mavzusi, o‘quvchilarning yoshi, bilim darajasi va ta’limiy maqsadlar hisobga olinishi lozim.

Didaktik o‘yinlar. Didaktik o‘yinlar o‘quvchilarning bilimlarini mustahkamlash, yangi mavzuni o‘zlashtirish va o‘tilgan materiallarni takrorlashga xizmat qiladi. Masalan, ona tili darsida “So‘z top”, “Ortiqchasini top”, “Kim tez va to‘g‘ri bajaradi?” kabi o‘yinlardan foydalanish mumkin. Matematika darslarida esa “Matematik zanjir”, “Sonlar olamiga sayohat”, “Hisoblashda kim chaqqon?” kabi o‘yinlar o‘quvchilarning hisoblash malakasini rivojlantiradi.

Rolli o‘yinlar. Rolli o‘yinlarda o‘quvchilar muayyan kasb yoki hayotiy vaziyat ishtirokchisi sifatida faoliyat yuritadilar. Masalan, “Do‘kon”, “Shifokor qabulida”, “O‘qituvchi va o‘quvchi”, “Yo‘l harakati qoidalari” kabi o‘yinlar orqali bolalar kundalik hayotda zarur bo‘lgan bilim va ko‘nikmalarni egallaydilar. Bu o‘yinlar o‘quvchilarning nutqi, muloqot madaniyati va ijtimoiy faolligini rivojlantiradi.

Intellektual o‘yinlar. Bunday o‘yinlar o‘quvchilarning aqliy faoliyatini rivojlantirish, tezkor fikrlash, mantiqiy xulosa chiqarish va bilimlarni mustahkamlashga

yo‘naltiriladi. “Zakovat”, “Bilimdonlar bellashuvi”, “Topqirlar”, “Sirli savollar” kabi o‘yinlar o‘quvchilarning turli fanlarga bo‘lgan qiziqishini oshirishda samarali hisoblanadi.

Harakatli o‘yinlar. Harakatli o‘yinlar, ayniqsa, boshlang‘ich sinf o‘quvchilari uchun muhimdir. Chunki kichik maktab yoshidagi bolalar uzoq vaqt bir joyda o‘tirishga qiynaladilar. Dars davomida qisqa harakatli o‘yinlardan foydalanish ularning diqqatini tiklash, charchoqni kamaytirish va keyingi mashg‘ulotlarga tayyorlashga yordam beradi. “Rangni top”, “Tezkor harakat”, “Kim chaqqon?” kabi o‘yinlar bunga misol bo‘la oladi.

Interaktiv o‘yinlar. Zamonaviy ta’limda raqamli vositalar yordamida tashkil etiladigan interaktiv o‘yinlarning ahamiyati ham ortib bormoqda. Turli elektron testlar, viktorinalar, ta’limiy platformalar va interaktiv topshiriqlar o‘quvchilarning bilimlarini mustahkamlashga yordam beradi. Bunday vositalardan foydalanishda o‘quvchilarning yoshi va texnik imkoniyatlarini hisobga olish zarur.

Boshlang‘ich sinf darslarida o‘yin texnologiyalaridan foydalanishning amaliy usullari

Boshlang‘ich sinflarda o‘yin texnologiyalaridan foydalanish o‘quvchilarning barcha fanlarga bo‘lgan qiziqishini oshirish imkonini beradi. Bunda o‘yinlar darsning kirish, yangi mavzuni tushuntirish, mustahkamlash va takrorlash bosqichlarida qo‘llanilishi mumkin. Masalan, **ona tili darsida** “Sehrli so‘zlar” o‘yinini tashkil etish mumkin. O‘qituvchi o‘quvchilarga ma’lum bir harf yoki tovushni beradi. Bolalar shu harf bilan boshlanadigan so‘zlarni topadilar va ulardan gaplar tuzadilar. Bu o‘yin orqali o‘quvchilarning lug‘at boyligi, imlo savodxonligi va tezkor fikrlash qobiliyati rivojlanadi. **Matematika darsida** “Matematik estafeta” o‘yinidan foydalanish mumkin. Sinf bir nechta guruhga ajratiladi. Har bir guruhga misollar yozilgan kartochkalar tarqatiladi. O‘quvchilar navbat bilan misollarni yechib, keyingi ishtirokchiga uzatadilar. Barcha misollarni to‘g‘ri va tez bajargan guruh g‘olib deb topiladi. Bu o‘yin hisoblash tezligi, diqqat va jamoada ishlash ko‘nikmalarini rivojlantiradi. **Tabiiy fan darsida** “Kim nimani yeydi?” o‘yinini tashkil etish mumkin. O‘quvchilarga turli hayvonlar va

oziq-ovqat tasvirlangan kartochkalar beriladi. Ular hayvonlarni iste'mol qiladigan ozuqalari bilan moslashtiradilar. Natijada bolalar hayvonlarning oziqlanishi va yashash muhiti haqida bilimlarini mustahkamlaydilar. **O'qish savodxonligi darsida** "Davom ettir" o'yinidan foydalanish mumkin. O'qituvchi ertak yoki hikoyaning bir qismini o'qib beradi, o'quvchilar esa voqealar rivojini o'z tasavvurlari asosida davom ettiradilar. Bu o'yin bolalarning ijodiy tafakkuri, og'zaki nutqi va matn mazmunini tushunish qobiliyatini rivojlantiradi. Shuningdek, "Sirli quti", "Kim topqir?", "Xatoni top", "Rasmga qarab hikoya tuz", "Savol-javob zanjiri" kabi o'yinlardan foydalanish ham yaxshi natija beradi. Muhimi, har bir o'yin darsning maqsadiga xizmat qilishi va o'quvchilarning bilim darajasiga mos bo'lishi kerak.

O'yin texnologiyalarining samaradorligi, avvalo, o'qituvchining darsni qay darajada to'g'ri tashkil etishiga bog'liq. O'qituvchi o'yinlarni shunchaki vaqtni mazmunli o'tkazish vositasi sifatida emas, balki aniq ta'limiy maqsadga xizmat qiluvchi pedagogik usul sifatida qo'llashi lozim. Bunda o'yin mazmuni dars mavzusiga mos, tushunarli va o'quvchilar uchun qiziqarli bo'lishi kerak. O'qituvchi o'yin jarayonida barcha o'quvchilarning ishtirokini ta'minlashi, tortinchoq va kamgap bolalarni ham faoliyatga jalb qilishi zarur. Ayrim o'quvchilarning doimo g'olib bo'lishi, boshqalarning esa chetda qolishi ta'limiy o'yinning maqsadiga zid hisoblanadi. Shuning uchun topshiriqlarni o'quvchilarning individual imkoniyatlariga moslashtirish muhimdir.

O'yin texnologiyalarini tashkil etishda quyidagi pedagogik talablarga rioya qilish maqsadga muvofiq:

- o'yin darsning ta'limiy maqsadiga mos bo'lishi;
- o'yin qoidalari sodda va tushunarli tarzda izohlanishi;
- barcha o'quvchilarning faol ishtiroki ta'minlanishi;
- topshiriqlar o'quvchilarning yosh xususiyatlariga mos tanlanishi;
- o'yin davomida do'stona va sog'lom raqobat muhiti yaratilishi;
- o'quvchilarning harakati va javoblari adolatli baholanishi;
- o'yin yakunida olingan bilimlar umumlashtirilishi va mustahkamlanishi.

Shuningdek, o‘qituvchi o‘yin jarayonida o‘quvchilarning faqat g‘olib bo‘lishiga emas, balki bilim olishiga, hamkorlik qilishiga va yangi ko‘nikmalarni egallashiga alohida e’tibor qaratishi kerak. Bunday yondashuv ta’lim jarayonida har bir bolaning o‘z imkoniyatlarini namoyon etishiga yordam beradi. O‘yin texnologiyalaridan foydalanish ta’lim jarayonida bir qator ijobiy natijalarni yuzaga keltiradi. Eng avvalo, o‘quvchilarning darsga nisbatan qiziqishi ortadi, ular mashg‘ulotlarda faol qatnashishga intiladilar. O‘yin orqali berilgan bilimlar o‘quvchilar xotirasida yaxshiroq saqlanib qoladi, chunki ular ma’lumotlarni faqat tinglash orqali emas, balki bevosita faoliyat davomida o‘zlashtiradilar. O‘yin texnologiyalari o‘quvchilarning psixologik holatiga ham ijobiy ta’sir ko‘rsatadi. Dars davomida tashkil etilgan qiziqarli mashg‘ulotlar bolalardagi zo‘riqish va zerikishni kamaytiradi. Ayniqsa, o‘z fikrini erkin ifodalashga qiynaladigan o‘quvchilar o‘yin jarayonida faolroq bo‘lishlari mumkin. Chunki o‘yin ularga o‘z bilimlarini namoyon etish uchun qulay sharoit yaratadi. Bundan tashqari, o‘yinlar orqali o‘quvchilarda o‘zaro hurmat, mas’uliyat, sabr-toqat, intizom va jamoaviylik kabi ijtimoiy fazilatlar shakllanadi. Guruhli o‘yinlarda bolalar bir-biriga yordam berish, o‘zaro kelishish, boshqalarning fikrini tinglash va umumiy maqsad sari harakat qilishni o‘rganadilar.

O‘yin texnologiyalarining yana bir muhim afzalligi shundaki, ular o‘quvchilarning bilim darajasini aniqlash va mustahkamlash imkonini beradi. Masalan, dars yakunida o‘tkaziladigan qisqa viktorina yoki savol-javob o‘yini orqali o‘qituvchi o‘quvchilarning mavzuni qay darajada o‘zlashtirganini bilib olishi mumkin. Shu asosda keyingi darslarni rejalashtirish va qo‘shimcha tushuntirish talab qilinadigan mavzularni aniqlash imkoniyati paydo bo‘ladi. Shu bilan birga, o‘yin texnologiyalaridan foydalanishda ayrim qiyinchiliklar ham uchraydi. Jumladan, o‘yinlarga ortiqcha vaqt ajratilishi, dars maqsadidan chetga chiqish, ayrim o‘quvchilarning faol qatnashmasligi yoki musobaqa jarayonida kelishmovchiliklar yuzaga kelishi mumkin. Bunday holatlarning oldini olish uchun o‘qituvchi o‘yin vaqtini oldindan belgilashi, qoidalarni aniq tushuntirishi va barcha ishtirokchilar uchun teng imkoniyat yaratishi lozim. Umuman olganda, o‘yin

texnologiyalarini maqsadli va tizimli qo‘llash o‘quvchilarning bilim olishga bo‘lgan munosabatini yaxshilaydi, dars jarayonini jonlantiradi va ta’lim samaradorligini oshirishga xizmat qiladi.

Xulosa qilib aytganda, ta’lim jarayonida o‘yin texnologiyalaridan foydalanish o‘quvchilarning darsga bo‘lgan qiziqishini oshirish, bilim olishga bo‘lgan motivatsiyasini kuchaytirish va ularning har tomonlama rivojlanishini ta’minlashda muhim ahamiyatga ega. Ayniqsa, boshlang‘ich ta’lim bosqichida o‘yin metodlarining qo‘llanilishi bolalarning yosh va psixologik xususiyatlariga mos kelishi bilan alohida ahamiyat kasb etadi. O‘yin texnologiyalari orqali tashkil etilgan darslarda o‘quvchilar bilimlarni tayyor holda qabul qilmay, balki turli topshiriqlar, musobaqalar, muammoli vaziyatlar va amaliy mashg‘ulotlar orqali mustaqil o‘zlashtiradilar. Bu esa ularda mustaqil fikrlash, ijodkorlik, mantiqiy tafakkur, tezkor qaror qabul qilish va muloqot ko‘nikmalarining rivojlanishiga yordam beradi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. O‘zbekiston Respublikasining “Ta’lim to‘g‘risida”gi Qonuni. – O‘RQ-637, 2020-yil 23-sentabr.

2. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining “O‘zbekiston – 2030” strategiyasi to‘g‘risidagi PF-158-son Farmoni. – 2023-yil 11-sentabr.

3. Tolipov O‘., Usmonboyeva M. Pedagogik texnologiyalarning tatbiqiy asoslari. – Toshkent: Fan, 2006.

4. Ishmuhamedov R.J., Abduqodirov A., Pardaev A. Ta’limda innovatsion texnologiyalar. – Toshkent: Iste’dod, 2008.

5. Mavlonova R., Rahmonqulova N. Boshlang‘ich ta’lim pedagogikasi, innovatsiya va integratsiyasi. – Toshkent.

6. Vygotsky L.S. Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. – Harvard University Press, 1978.

7. Piaget J. Play, Dreams and Imitation in Childhood. – New York: Norton, 1962.

8. Bruner J.S. The Process of Education. – Harvard University Press, 1960.