

BOSHLANG'ICH SINIF O'QUVCHILARIDA O'YIN ORQALI TA'LIM BERISH SAMARADORLIGI

Abdusattorova Sarvinoz Norqo'zi qizi

Oriental universiteti

„Uzluksiz ta'lim pedagogikasi“ kafedrasida o'qituvchisi

Misirova Maftuna

Oriental universiteti

„Uzluksiz ta'lim pedagogikasi“ kafedrasida

Boshlang'ich ta'lim yo'nalishi 2-bosqich talabasi

Annotatsiya: Ushbu maqolada boshlang'ich sinf o'quvchilarining o'quv jarayonida o'yin texnologiyalaridan foydalanishning pedagogik va psixologik samaradorligi tahlil qilinadi. Muallif o'yin orqali ta'lim berishning bolalarda diqqatni jamlash, motivatsiyani oshirish va komplekslarni yengishdagi rolini yoritib bergan. Shuningdek, maqolada neyrofiziologik jarayonlar (dofamin samarasi) va Edgar Deylning o'rganish piramidasi asosida o'yinli metodlarning bilimni mustahkamlashdagi ustunliklari ilmiy asoslangan.

Kalit so'zlar; Boshlang'ich ta'lim, o'yin texnologiyalari, faol ishtirok, motivatsiya, dofamin, diqqatni jamlash, interfaol metodlar, kognitiv rivojlanish.

Аннотация:

В данной статье анализируется педагогическая и психологическая эффективность использования игровых технологий в учебном процессе учащихся начальных классов. Автор освещает роль обучения через игру в развитии концентрации внимания, повышении мотивации и преодолении

психологических барьеров у детей. Также в статье на научной основе обоснованы преимущества игровых методов в закреплении знаний с опорой на нейрофизиологические процессы (эффект дофамина) и пирамиду обучения Эдгара Дейла.

Ключевые слова:

Начальное образование, игровые технологии, активное участие, мотивация, дофамин, концентрация внимания, интерактивные методы, когнитивное развитие.

Abstract:

This article analyzes the pedagogical and psychological effectiveness of using game-based technologies in the educational process of primary school students. The author highlights the role of game-based learning in improving attention span, increasing motivation, and overcoming psychological barriers in children. The article also scientifically substantiates the advantages of interactive methods in knowledge retention, based on neurophysiological processes (dopamine effect) and Edgar Dale's Cone of Learning.

Keywords:

Primary education, game-based technologies, active participation, motivation, dopamine, attention span, interactive methods, cognitive development.

Boshlang'ich ta'lim jarayoni bolalarning shaxs sifatida shakllanishida muhim bosqich hisoblanadi. Ushbu davrda o'quvchilarning qiziqishi, diqqatini jalb etish va bilimlarni samarali o'zlashtirish uchun innovatsion yondashuvlar alohida ahamiyat kasb etadi. Shulardan biri — o'yin orqali ta'lim berish bo'lib, u bolalarning tabiiy ehtiyojlari va psixologik xususiyatlariga mos keladi. O'yin faoliyati orqali o'quvchilar bilimlarni

osonroq qabul qiladi, mustaqil fikrlash va ijodiy yondashuv ko'nikmalarini rivojlantiradi. Shu bois, boshlang'ich sinf o'quvchilarida o'yin asosida ta'lim berishning samaradorligini o'rganish dolzarb masalalardan biri hisoblanadi. 1. Nima uchun o'yin samarali?

Faol ishtirok: An'anaviy darsda bola ma'lumotni passiv qabul qilsa, o'yinda u jarayonning markazida bo'ladi. 1. "Tinglovchi"dan "Ijrochi"ga aylanish: An'anaviy darsda o'quvchi ko'pincha "axborot ombori" vazifasini bajaradi — u faqat eshitadi va eslab qolishga harakat qiladi. O'yinda esa u sub'ektga aylanadi. Masalan, matematika darsida oddiy misol yechish o'rniga, "Xazina izlovchi" o'yinida qatnashsa, misolning javobi xazinaga olib boruvchi kalitga aylanadi. Bu yerda bola majburiyatdan emas, ehtiyojdan kelib chiqib hisoblaydi.

Mas'uliyatni his qilish: Faol ishtirok bolada qaror qabul qilish ko'nikmasini shakllantiradi. O'yindagi har bir tanlov (qaysi yo'ldan yurish, qaysi javobni tanlash) natijaga ta'sir qiladi. Bu esa o'quvchining o'z o'rganish jarayoni uchun mas'uliyatni his qilishiga olib keladi.

3. Konfutsiy tamoyili: "Menga aytsang — unutaman, ko'rsatsang — eslab qolaman, meni ishtirokchi qilsang — tushunaman. Qo'rquvning yo'qligi: O'yin muhitida bola xato qilishdan qo'rqmaydi. Bu esa undagi komplekslarni yengishga va erkin fikrlashga yordam beradi. 1. "Xato huquqi" tushunchasi. An'anaviy darsda xato — bu past baho yoki o'qituvchining tanbehi degani. O'yinda esa xato — bu shunchaki "keyingi urinish uchun imkoniyat" (xuddi kompyuter o'yinlaridagi "qayta urinish" kabi). Bu muhit bolada quyidagilarni shakllantiradi:

Stressning kamayishi: Miya qo'rquv holatida bo'lmaganda, ma'lumotni yaxshiroq qabul qiladi. Eksperiment qilishga moyillik: "Agar bunday qilsam nima bo'ladi?" degan savol orqali bola ijodiy yondashuvni o'rganadi. Motivatsiya: O'yindagi kichik g'alabalar (ochko yig'ish, rag'bat) miyada dofamin gormonini ajratadi, natijada o'rganishga bo'lgan qiziqish ortadi. Dofamin va "Muvaffaqiyat zanjiri" Dofamin — bu nafaqat zavq, balki "kutish" va "harakat" gormonidir. Bola o'yindagi topshiriqni bajarib, ochko yig'ganda yoki "Yulduzcha" olganda, miya buni muvaffaqiyat deb qabul qiladi. Ajralgan

dofamin bolaga: "Bu juda yoqimli, yana shunday natijaga erishish uchun yana o'rganishing kerak", degan signalni beradi. Bu o'rganish jarayonini majburiyatdan ehtiyojga aylantiradi.

Katta hajmdagi mavzular bolani cho'chitishi mumkin. O'yin orqali darsni kichik qismlarga bo'lish va har bir bosqich uchun mukofot belgilash (gamifikatsiya) o'quvchida "Men uddalay olaman!" degan ishonchni mustahkamlaydi.

2. O'yinli ta'limning afzalliklari; Diqqatni jamlash: 7-10 yoshli bolalar diqqatini uzoq vaqt bir joyga qo'ya olmaydi. O'yin esa dars davomida diqqatni ushlab turishning eng yaxshi usulidir. Fiziologik chegara va "Inqiroz" daqiqalari. Ilmiy tadqiqotlarga ko'ra, 7-10 yoshli bolalarning barqaror diqqatni saqlash vaqti o'rtacha 15-20 daqiqani tashkil etadi. Shundan so'ng bola charchaydi, chalg'iydi va ma'lumotni qabul qilmay qo'yadi.

O'yinning roli: O'yin darsning "o'lik nuqtasi"da (masalan, 20-daqiqada) kiritilsa, u miyani qayta yuklaydi (reboot) va diqqatni yangi energiya bilan mavzuga qaytaradi ixtiyoriy diqqatdan Ixtiyorsiz diqqatga.

Ixtiyoriy diqqat: Bola o'zini majburlab diqqat qilishi (bu juda tez charchatadi).

Ixtiyorsiz diqqat: Qiziqish, hayajon va harakat tufayli o'z-o'zidan paydo bo'ladigan diqqat.

Diqqatni jamlash usullari; misol: Stop-o'yin": Dars o'rtasida o'qituvchi kutilmaganda biror signal bersa, hamma ma'lum bir harakatni bajarishi (masalan, o'ng qo'lini ko'tarishi) kerak. Bu tarqoq diqqatni bir zumda yig'adi.

"Xato top": O'qituvchi ataylab xato qiladi (masalan, $2+2=5$ deb yozadi). Bolalar buni sezib qolishi uchun darsni diqqat bilan "poylab" o'tirishadi.

Vizual o'yinlar: "Nima o'zgardi?" yoki "Rasm ichidagi yashirin sonlarni top" kabi qisqa o'yinlar ko'rish xotirasi va diqqat o'tkirligini oshiradi.

Xulosa: O'yin ixtiyorsiz diqqatni yoqadi. Bola "men o'rganyapman" deb emas, "men o'ynayapman" deb o'ylagani uchun darsni diqqat bilan kuzatayotganini o'zi ham sezmay qoladi. Xotirani mustahkamlash: Amaliy harakat orqali olingan bilim (masalan, rol o'ynash) nazariy ma'lumotga qaraganda 70-80% ko'proq esda qoladi.

Ijtimoiy ko'nikmalar: Jamoaviy o'yinlar bolada hamkorlik, yetakchilik va muloqot madaniyatini shakllantiradi.

3. Ta'limiy o'yin turlari. Intellektual o'yinlar: Rebuslar, krossvordlar, "Zukko bolajon" kabi mantiqiy savollar. Sujetli-rolli o'yinlar: "Do'kon", "Kasalxona" yoki "Sayohat" o'yinlari orqali hayotiy vaziyatlarni va nutqni o'stirish. Harakatli o'yinlar: Matematik misol javobini topish uchun sakrash yoki harakatlar bilan bog'liq mashqlar (ayniqsa, dars orasidagi "dam olish daqiqalari"da) Raqamli o'yinlar: Kahoot, Quizizz kabi platformalar orqali testlar o'tkazish.

4. O'qituvchi uchun tavsiyalar

Maqsad aniqligi: O'yin shunchaki qiziqarli bo'lib qolmasligi kerak. Har bir o'yin muayyan o'quv maqsadiga (masalan, ko'paytirish jadvalini o'rganish) xizmat qilishi shart.

Maqsad aniqligi: O'yin shunchaki qiziqarli bo'lib qolmasligi kerak. Har bir o'yin muayyan o'quv maqsadiga (masalan, ko'paytirish jadvalini o'rganish) xizmat qilishi shart. Ushbu qoida o'yin orqali o'qitishning (gamifikatsiya) eng muhim tamoyilidir. Uni quyidagicha oydinlashtirish mumkin:

Asosiy mazmuni: O'quvchi o'yin o'ynayotganda faqat "vaqtni mazmunli o'tkazish" bilan band bo'lib qolmasligi kerak. O'yin tugagach, unda aniq bir bilim yoki ko'nikma qolishi shart.

Nimalarga e'tibor berish kerak?

Vaqtni behuda sarflamaslik: Agar o'yin juda qiziq bo'lsa-yu, lekin mavzuga aloqasi kam bo'lsa, bu shunchaki o'yin-kulgi bo'lib qoladi. Masalan, agar mavzu "Ko'paytirish jadvali" bo'lsa, o'yindagi har bir harakat (sakrash, yugurish yoki ball to'plash) aynan to'g'ri hisob-kitob qilish bilan bog'lanishi kerak. O'yin oxirida o'qituvchi "Bugun nima o'rgandik?" deb so'raganda, bola o'yinning syujetini emas, o'sha o'quv maqsadini (ko'paytirishni) aytishi lozim.

Misol: Bolalar shunchaki koptok o'ynashyapti, kim yutsa — "besh". (Bu shunchaki jismoniy faollik). O'yin darsning asosiy qismini egallab ketmasligi, balki mavzuni ochib

berishga yordam berishi lozim. Adolatli baholash: G'olib va mag'lublar o'rtasida balansni saqlash, mag'lub bo'lganlarni ham rag'batlantirish muhim.

"O'yin — bu bolaning ish faoliyatidir. Boshlang'ich sinf o'qituvchisining mahorati — quruq nazariyani jonli va qiziqarli o'yinga aylantira olishida namoyon bo'ladi. Bu usul nafaqat ta'lim sifatini oshiradi, balki bolada maktabga nisbatan mehr uyg'otadi."

Xulosa

Boshlang'ich sinf o'quvchilarining ta'lim jarayonida o'yin texnologiyalaridan foydalanish shunchaki darsni qiziqarli qilish vositasi emas, balki ta'lim samaradorligini kafolatlovchi fundamental pedagogik strategiyadir. O'yin muhiti bolani passiv kuzatuvchidan faol ishtirokchiga aylantirish orqali undagi xato qilish qo'rquvini yo'qotadi va erkin fikrlash uchun psixologik maydon yaratadi. Neyrofiziologik jihatdan dofamin gormonining ajralishi bilan bog'liq motivatsiya zanjiri bolaning bilim olishga bo'lgan tabiiy qiziqishini doimiy ravishda rag'batlantirib turadi. 7-10 yoshli bolalarning fiziologik imkoniyatlarini hisobga olgan holda, o'yinlar diqqatni uzoq vaqt ushlab turish va olingan ma'lumotlarni xotirada mustahkam muhrlashning eng samarali yo'lidir. Shu bois, zamonaviy boshlang'ich ta'lim tizimida o'yin va o'qish faoliyatining o'zaro uyg'unligini ta'minlash — intellektual salohiyatli, kreativ va ijtimoiy moslashuvchan shaxsni tarbiyalashning eng muhim shartidir.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

- 1.Vigotskiy L.S. "Psixologiya razvitiya rebenka". – M.: Eksmo, 2003.**
- 2.Mavlonova R.A. "Boshlang'ich ta'lim pedagogikasi, innovatsiya va integratsiyasi". – T.: 2013.**
- 3.Dale E. "Audio-Visual Methods in Teaching". – NY: Dryden Press.**
- 4.O'zbekiston Respublikasi Maktabgacha va maktab ta'limi vazirligi metodik tavsiyalari.**