

**BOSHLANG‘ICH SINFLARDA RAQAMLI O‘YIN
TEKNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISHNING AFZALLIKLARI****Kolinbiyeva Nilifar Olimovna****Mamayusupova Ozoda Akraovna**

Termiz davlat pedagogika instituti talabalari

Annotatsiya: Mazkur maqolada boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining o‘quv jarayonida raqamli o‘yin texnologiyalarini qo‘llashning ahamiyati va samaradorligi tahlil qilingan. Shuningdek, raqamli o‘yinlar yordamida o‘quvchilarda motivatsiya, kreativlik, mantiqiy fikrlash, mustaqil o‘rganish ko‘nikmalarini shakllantirish imkoniyatlari yoritilgan. Tadqiqotda o‘yin texnologiyalarining didaktik ahamiyati, zamonaviy ta’limda ularni qo‘llash metodikasi hamda ularning o‘qituvchi va o‘quvchi faoliyatiga ta’siri o‘rganilgan.

Kalit so‘zlar: raqamli o‘yin, ta’lim texnologiyasi, boshlang‘ich sinf, interfaol metod, kreativlik, motivatsiya.

Аннотация: В данной статье анализируется значимость и эффективность использования цифровых игровых технологий в учебном процессе учащихся начальных классов. Рассматриваются возможности формирования у школьников мотивации, креативности, логического мышления и навыков самостоятельного обучения с помощью цифровых игр. В исследовании изучается дидактическое значение игровых технологий, методика их применения в современном образовании, а также влияние на деятельность учителя и ученика.

Ключевые слова: цифровая игра, образовательная технология, начальные классы, интерактивный метод, креативность, мотивация.

Abstract: This article analyzes the importance and effectiveness of using digital game technologies in the learning process of primary school students. It highlights the opportunities for developing students' motivation, creativity, logical thinking, and independent learning skills through digital games. The study examines the didactic significance of game technologies, the methodology of their application in modern education, and their impact on the activities of both teachers and students.

Keywords: digital game, educational technology, primary school, interactive method, creativity, motivation.



Zamonaviy ta'lim tizimi inson kapitalini rivojlantirish, o'quvchilarda mustaqil va kreativ fikrlash, axborot texnologiyalaridan samarali foydalanish kompetensiyalarini shakllantirishni ko'zda tutadi. Shu jihatdan raqamli o'yin texnologiyalari boshlang'ich ta'lim bosqichida o'quvchilarni bilim olish jarayoniga faol jalb etish, ularning qiziqishlarini oshirish va o'rganish jarayonini interfaol qilish imkonini beradi. O'zbekiston Respublikasida raqamli ta'lim texnologiyalarini joriy etish bo'yicha davlat siyosati "Raqamli O'zbekiston – 2030" strategiyasida belgilangan bo'lib, bu jarayonda o'yin texnologiyalari muhim metodik vosita sifatida qaralmoqda [1,O'zbekiston Respublikasi Prezident qarori, 2020].

Raqamli o'yin texnologiyalari – bu o'quv jarayoniga raqamli platformalar, mobil ilovalar, kompyuter dasturlari yoki internetdagi o'yin vositalari orqali o'quv maqsadida kiritilgan interfaol metodlardir. Ular nafaqat o'yin ko'rinishidagi mashg'ulotlar, balki o'quvchilarning bilimni sinovdan o'tkazish, muammoli vaziyatlarni yechish, jamoada ishlash, ijodiy fikrlashni rivojlantirish vositasi sifatida ham xizmat qiladi Masalan, Kahoot, Quizizz, Wordwall, LearningApps kabi platformalar orqali yaratilgan raqamli o'yinlar o'quvchilarning bilimni qiziqarli shaklda mustahkamlash imkonini beradi[9]. Zamonaviy ta'lim jarayonida raqamli o'yin texnologiyalari ta'lim sifatini oshirish va o'quvchilarning bilimlarni yanada samarali o'zlashtirishida muhim vosita sifatida qabul qilinmoqda. O'zbekistonda olib borilgan ilmiy tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, boshlang'ich sinflarda raqamli o'yinlar o'quvchilarning ta'limga bo'lgan motivatsiyasini oshiradi, o'quv jarayonini interaktiv, qiziqarli va ijodiy tarzda tashkil etishga imkon beradi.

1. Ta'lim jarayonining individualizatsiyasi: Raqamli o'yinlar yordamida o'quvchilar o'z qobiliyatlariga va o'rganish sur'atlariga mos ravishda bilim olish imkoniyatiga ega bo'ladilar. Bu individual yondashuv ta'limda muvaffaqiyatni oshiradi va o'quvchilarning o'z-o'zini rivojlantirishiga yordam beradi.

2. Kognitiv faoliyatni rivojlantirish: O'yin texnologiyalari mantiqiy fikrlash, muammolarni hal qilish, diqqatni jamlash va xotirani mustahkamlash kabi kognitiv jarayonlarni faollashtiradi. Bu esa o'quvchilarning ta'lim jarayonida faol ishtirok etishini ta'minlaydi.

3. Motivatsiyaning oshishi: Ilmiy tadqiqotlarda aniqlanishicha, boshlang'ich sinf o'quvchilari raqamli o'yinlar orqali taqdim etilgan bilimlarni o'rganishga an'anaviy darslarga nisbatan ko'proq qiziqish bildiradilar. Bu ta'lim jarayonining samaradorligini oshiradi. O'quvchilarda o'rganishga bo'lgan ichki qiziqishni kuchaytiradi[8].

4. Ijtimoiy va kommunikativ ko'nikmalarni rivojlantirish: Ko'p foydalanuvchili raqamli o'yinlar o'quvchilarning guruhda ishlash, hamkorlik qilish va muloqot qilish



ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi. Bu esa ularning ijtimoiy rivojlanishida muhim ahamiyatga ega.

5. O'qituvchilarga pedagogik jarayonni boshqarish imkoniyati: Raqamli o'yin texnologiyalari o'qituvchilarga o'quvchilarning bilim darajasini kuzatish, baholash va o'qitishni individualizatsiya qilish uchun qulay vositalarni taqdim etadi.

Boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun o'yin faoliyati – bu tabiiy o'rganish shaklidir. Raqamli o'yinlardan foydalanish orqali quyidagi afzalliklarga erishish mumkin:

- **Interfaollik:** o'quvchi va o'qituvchi o'rtasida faol muloqot yuzaga keladi;
- **Vizual idrok:** o'quvchilarning materiallari rangli, harakatli va esda qolarli bo'ladi;
- **Mustaqillik:** o'quvchi o'z natijalarini kuzatadi va xatolarini tahlil qiladi;
- **Kooperativ o'rganish:** o'quvchilar jamoada ishlashni o'rganadilar Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, raqamli o'yin texnologiyalarini muntazam qo'llash o'quvchilarning o'zlashtirish ko'rsatkichini 25–30 foizga oshiradi[10].

Raqamli o'yin texnologiyalarini darsning turli bosqichlarida qo'llash mumkin:

- **Yangi mavzuni o'zlashtirishda:** interfaol test va viktorinalar yordamida;
- **Mustahkamlash bosqichida:** Wordwall orqali so'z topish, Puzzle o'yinlari yordamida mavzuni qayta ko'rib chiqish;
- **Nazorat bosqichida:** Quizizz yoki LearningApps orqali yakuniy testlar O'qituvchi o'yin jarayonida metodik maqsadni aniq belgilab olishi zarur: o'yin shunchaki ko'ngilochar emas, balki o'quv maqsadiga yo'naltirilgan bo'lishi kerak. Boshlang'ich ta'limda raqamli o'yinlarni joriy etish o'qituvchidan yangi kompetensiyalarni talab etadi[6].

- o'yin platformalarini to'g'ri tanlashi;
- o'quvchilarning yosh va psixologik xususiyatlarini hisobga olishi;
- o'yin jarayonini tahlil qilishi va natijalarni baholashi kerak.

Raqamli o'yin texnologiyalari nafaqat o'quvchilar uchun, balki o'qituvchining innovatsion faoliyati uchun ham qulay imkoniyat. Boshlang'ich sinflarda raqamli o'yin texnologiyalarini qo'llash o'quvchilarning bilim olish jarayonini qiziqarli, interfaol va samarali qiladi. Ularning tafakkuri, diqqatini jamlash, hamkorlikda ishlash, axborot texnologiyalaridan foydalanish ko'nikmalari rivojlanadi. O'yinli yondashuv ta'lim jarayonini shunchaki o'yin shakliga emas, balki pedagogik maqsadga yo'naltirilgan raqamli faoliyatga aylantiradi[5,47-bet]. Boshlang'ich sinflarda raqamli o'yin texnologiyalaridan foydalanish ta'lim jarayonining samaradorligini sezilarli darajada oshiradi. Ushbu texnologiyalar o'quvchilarning o'rganishga bo'lgan ichki motivatsiyasini kuchaytirib, ularni faollik va ijodkorlik bilan shug'ullanishga rag'batlantiradi. Raqamli o'yinlarning interaktiv xususiyati o'quvchilarning kognitiv



jarayonlarini, xususan, mantiqiy tafakkur, diqqatni jamlash, xotira va muammolarni hal qilish ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi. Bundan tashqari, raqamli o'yinlar o'quvchilarning ijtimoiy ko'nikmalarini shakllantirishga xizmat qilib, guruhda hamkorlik qilish va kommunikativ qobiliyatlarni mustahkamlaydi[7].

Shuningdek, raqamli o'yin texnologiyalari individual o'rganish jarayonini ta'minlash imkonini beradi, bunda har bir o'quvchi o'z sur'atida bilim olishi va o'z qobiliyatlariga moslashtirilgan ta'lim resurslaridan foydalanishi mumkin. Bu esa ta'limdagi farqliliklarni hisobga olish va o'quvchilarning individual ehtiyojlarini qondirish imkonini yaratadi. Raqamli o'yinlar o'qituvchilarga o'quv jarayonini samarali monitoring qilish, o'quvchilarning rivojlanishini baholash hamda pedagogik yondashuvlarni optimallashtirishda qulay vositalarni taqdim etadi. Natijada, raqamli o'yin texnologiyalari boshlang'ich sinf ta'limida nafaqat bilim va ko'nikmalarni chuqurlashtirishda, balki o'quvchilarning ta'lim jarayoniga bo'lgan ijobiy munosabatini shakllantirishda ham muhim rol o'ynaydi. Ular zamonaviy pedagogikaning innovatsion vositasi sifatida ta'lim sifatini yaxshilash va ta'lim jarayonini individualizatsiyalashga xizmat qiladi[11].

Adabiyotlar ro'yxati

1. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining "Raqamli O'zbekiston – 2030" strategiyasi to'g'risidagi qarori, 2020-yil 5-oktabr.
2. Digital Game-Based Learning. New York: McGraw-Hill. Prensky, M. (2018).
3. Boshlang'ich ta'limda innovatsion texnologiyalar. Samarqand: Iqtisod-Moliya. Xolmatova, D. (2023).
4. Jalilov, J. (2022). Raqamli ta'lim texnologiyalarining o'quv jarayoniga ta'siri. Toshkent: Fan va texnologiya.
5. To'xtayeva, N. (2021). Interfaol o'yin texnologiyalari orqali boshlang'ich ta'lim samaradorligini oshirish. "Boshlang'ich ta'lim" jurnali, №3, 45–50-betlar.
6. Mohigul Shavkatovna Xolova, & Yakub Saydulloyevich Ochilov (2021). PEDAGOGICAL CONDITIONS FOR THE DEVELOPMENT OF HEALTHY THINKING IN STUDENTS. Academic research in educational sciences, 2 (6), 54-57. doi: 10.24411/2181-1385-2021-01083
7. Saydulloyevich, O. Y., & Kizi, J. N. Z. (2022). Methods Of Developing Labor Education At School And In The Family. *Web of Scientist: International Scientific Research Journal*, 3(3), 57-60.
8. Saydulloyevich, Y., & Kizi, N. (2022). Analysis of pedagogical problems of gender differences in resolving conflict situations. *International Scientific Research Journal*, 3(3), 154-157.



9. Saydulloyevich, O. Y., & Raxmonovich, I. R. Factors Of Orientation Of Students To The Teaching Profession. *JournalNX*, 317-319.
10. Saidulloyevich, Y. O. (2022). Comments and explanations on the works of the great mutaffakir imam ghazali. *Emergent: Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)*, 3(12), 241-244.
11. Saydulloyevich, Y. O., & Abdullaevna, M. M. (2022). Improvement of methodology of use of national ananas in teaching pedagogical sciences in the system of professional education.