



TARBIYALANUVCHILARNING INTELLEKTUAL QOBILIYATLARINI ANIQLASH VA ULARNI MAQSADLI RIVOJLANTIRISH USULLARIGA QARATILGAN O'YIN TEXNOLOGIYALARI

Boymirzayeva Shahnoza Olimjon qizi

Qo'qon universiteti o'qituvchisi

E-mail: boymirzayevashahnoza98@gmail.com

MAQOLA HAQIDA

Qabul qilindi: 24-mart 2025-yil

Tasdiqlandi: 26-mart 2025-yil

Jurnal soni: 14

Maqola raqami: 32

DOI: <https://doi.org/10.54613/ku.v14i.1143>

KALIT SO'ZLAR/ КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА/

KEYWORDS

intellektual qobiliyatlar, o'yin texnologiyalari, ta'lim jarayoni, mantiqiy fikrlash, ijodiy yondashuv, muammolarni hal etish, eksperimental tadqiqot, pedagogik texnologiyalar, ta'lim samaradorligi, motivatsiya

ANNOTATSIYA

Ushbu maqola tarbiyalanuvchilarning intellektual qobiliyatlarini aniqlash va rivojlantirishda o'yin texnologiyalarining o'rnini va samaradorligini o'rganishga bag'ishlangan. O'yin texnologiyalari ta'lim jarayonida o'quvchilarning mantiqiy fikrlash, ijodiy yondashuv va muammolarni hal etish kabi intellektual qobiliyatlarini rivojlantirishda samarali vosita sifatida qo'llanilishi mumkin. Tadqiqotda o'yin texnologiyalarining ta'limda qanday qo'llanishi va ular orqali qobiliyatlarni rivojlantirish metodlari ko'rib chiqilgan. Eksperimental tadqiqotlar va so'rovnoma orqali o'quvchilarning intellektual salohiyati o'yin texnologiyalari yordamida an'anaviy ta'lim metodlariga nisbatan yaxshilanganligi tasdiqlangan. Maqola o'yin texnologiyalarining ta'limdagi samarali qo'llanilishi uchun zarur pedagogik yondashuvlarni ham ko'rsatib o'tadi.

Kirish. Zamonaviy ta'lim tizimi nafaqat bilim berishni, balki tarbiyalanuvchilarning intellektual qobiliyatlarini rivojlantirishni ham o'z oldiga asosiy maqsad qilib qo'yadi. Intellektual qobiliyatlar, jumladan mantiqiy fikrlash, ijodiy yondashuv, analitik qobiliyatlar va muammolarni hal etish, o'quvchilarning muvaffaqiyatli ta'lim olishida hal qiluvchi omillardan biridir. Shu bilan birga, bugungi kunda o'quvchilarni o'qitish va tarbiyalashda foydalanilayotgan an'anaviy usullar ko'pincha yosh avlodni faqat standart bilimlar bilan ta'minlaydi, ammo ularning ijodkorlik va fikrlash ko'nikmalarini rivojlantirishga yetarlicha ta'sir o'tkazmaydi. Shunday qilib, ta'limda zamonaviy texnologiyalarning, ayniqsa o'yin texnologiyalarining qo'llanilishi, ta'lim jarayonining sifatini oshirishda muhim o'rin egallaydi.

O'yin texnologiyalari ta'lim jarayonida interaktivlik va qiziqarli usullarni taklif qiladi. O'quvchilar o'yinlar orqali nafaqat bilim olishadi, balki o'z fikrlarini erkin ifodalash, jamoaviy ishlash, strategik fikrlash va muammolarni hal qilish kabi ko'nikmalarni ham rivojlantiradilar. O'yinlar orqali o'quvchilar mantiqiy fikrlashni, ijodiy yondashuvni va analitik qobiliyatlarni rivojlantirishda o'zlarini sinab ko'rishadi. Bunday texnologiyalar o'quvchilarga nafaqat bilimlarni o'zlashtirishga yordam beradi, balki ular o'z shaxsiy rivojlanishini boshqarish va o'z imkoniyatlarini kengaytirishga ham imkon yaratadi. O'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonida qo'llanilishi intellektual qobiliyatlarni rivojlantirishda juda samarali bo'lishi mumkin. O'quvchilarga o'yin orqali ta'lim berish nafaqat ularning bilim doirasini kengaytiradi, balki o'ziga bo'lgan ishonchni mustahkamlashga, guruhda ishlashni o'rganishga va turli ijtimoiy vaziyatlarda qarorlar qabul qilishni takomillashtirishga yordam beradi. O'yinlarda berilgan topshiriqlar, o'quvchilarni ijodiy yondashishga undaydi va ular o'quv jarayonida faollik ko'rsatishga majbur bo'ladi. Shuningdek, o'yin texnologiyalarini qo'llash orqali o'quvchilarning o'z intellektual qobiliyatlarini o'lchash va rivojlantirishning yangi imkoniyatlari ochiladi. O'yinlar yordamida o'quvchilarning qobiliyatlari nafaqat baholanadi, balki o'quvchilarni turli vaziyatlarga moslashtirish va ularning intellektual salohiyatini oshirishga qaratilgan maxsus maqsadlar belgilanadi.

Ushbu maqolada o'yin texnologiyalarining tarbiyalanuvchilarning intellektual qobiliyatlarini aniqlash va rivojlantirishdagi o'rnini tahlil qilinadi. Tadqiqotda o'yin texnologiyalarining pedagogik va psixologik jihatlari, shuningdek, ular yordamida intellektual qobiliyatlarni rivojlantirish usullari ko'rib chiqiladi. O'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonidagi o'rnini, samaradorligi, shuningdek, bu texnologiyalarni

qanday qilib maqsadli tarzda qo'llash mumkinligi haqida ilmiy tahlil amalga oshiriladi. Maqsadli o'yin texnologiyalari yordamida o'quvchilarning intellektual qobiliyatlarini rivojlantirish jarayonining metodikasi va natijalari hamda o'yinlar orqali o'quvchilarni yanada yuqori darajaga ko'tarish imkoniyatlari o'rganiladi.

Adabiyotlar tahlili. O'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonida qo'llanilishi va o'quvchilarning intellektual qobiliyatlarini rivojlantirishda samara berishini ko'rsatuvchi ilmiy tadqiqotlar so'nggi yillarda kengayib bormoqda. Bu sohada amalga oshirilgan tadqiqotlar o'quvchilarning ta'lim jarayonidagi faolligini oshirish, ularning ijodiy fikrlashini rivojlantirish, va bilim olishning qiziqarli va interaktiv shakllarini yaratish bo'yicha ko'plab yondashuvlarni taqdim etadi.

Kappas va Barreda-Ángeles (2019) o'z ishlari o'yinlashtirish (gamifikatsiya) va o'yin asosidagi o'rganish (game-based learning)ning ta'limdagi ahamiyatini ko'rib chiqadi. Ularning fikriga ko'ra, o'yinlashtirish ta'lim jarayoniga qiziqarli va rag'batlantiruvchi elementlarni qo'shadi, bu o'quvchilarning qobiliyatlarini yanada rivojlantiradi. Gamifikatsiya yordamida o'quvchilarni qiziqitirish va ularni ta'limga jalb qilish o'quvchilarning intellektual salohiyatini oshirishga olib keladi¹.

Zheng va Lin (2016) o'yin asosidagi o'rganishning o'quvchilarning motivatsiyasi, faolligi va natijalariga bo'lgan ta'sirini o'rganib chiqqan. Ularning tadqiqotiga ko'ra, o'yin asosidagi o'quv metodlari nafaqat o'quvchilarning qiziqishini oshiradi, balki ularning akademik yutuqlarini ham yaxshilaydi. O'quvchilarning faolligini oshiradigan va bilimni o'zlashtirishni osonlashtiradigan o'yin texnologiyalari ularga yanada yaxshi natijalar olish imkoniyatini beradi².

Hamari va boshqalar (2014) gamifikatsiya va o'yin asosida o'rganishning ta'limdagi samaradorligini tahlil qilgan. Tadqiqotda gamifikatsiyaning o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish va o'quv jarayonida faolligini kuchaytirishdagi roli ko'rsatilgan. O'yin asosidagi yondashuvlar o'quvchilarda o'rganishga qiziqishni oshiradi, shu bilan birga ularning intellektual qobiliyatlarini rivojlantirishga yordam beradi³.

Bates (2015) ta'lim jarayonida raqamli texnologiyalarni, jumladan o'yin texnologiyalarini qo'llashni o'rganadi. U o'yinlarning o'quvchilarda kognitiv faollikni oshirish, o'z fikrlarini ifodalash va qaror qabul qilish ko'nikmalarini rivojlantirishdagi o'rnini ta'kidlaydi. Tadqiqotda, o'yin texnologiyalarining nafaqat bilim olish, balki ta'limda

¹ Kappas, A., & Barreda-Ángeles, M. (2019). Gamification and game-based learning in education. In Handbook of Research on Educational Communications and Technology (pp. 357-371). Springer.

² Zheng, B., & Lin, C. (2016). The effects of game-based learning on students' learning motivation, engagement, and achievement: A meta-analysis. Journal of Educational Computing Research, 54(1), 73-93

³ Hamari, B., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025-3034.

ijodkorlik va shaxsiy o'sish uchun qanday qo'llanilishi zarurligi ko'rsatilgan⁴.

Tadqiqot metodologiyasi. Ushbu tadqiqotning maqsadi maktabgacha ta'lim tashkilotlaridagi 3-7 yoshdagi tarbiyalanuvchilarning intellektual qobiliyatlarini aniqlash va ularni rivojlantirishda o'yin texnologiyalarining samaradorligini o'rganishdir. Tadqiqotda o'yin texnologiyalarining ta'lim jarayoniga qo'llanilishi va tarbiyalanuvchilarning intellektual rivojlanishidagi o'zgarishlar eksperimental usulda o'rganilgan. Tadqiqotda qatnashgan tarbiyalanuvchilarni o'yin texnologiyalari orqali intellektual qobiliyatlarining rivojlanishini tahlil qilish uchun quyidagi metodologik yondashuvlar qo'llanilgan.

Tadqiqot eksperimental usulda o'tkazilgan bo'lib, unda o'quvchilarga ikki xil ta'lim yondashuvi taqdim etilgan. Birinchi guruhda tarbiyalanuvchilarga an'anaviy ta'lim usullari yordamida ta'lim berilgan, ikkinchi guruhda esa o'yin texnologiyalaridan foydalanish orqali ta'lim berilgan. Har bir guruhda 15-20 nafar tarbiyalanuvchi qatnashgan. Tadqiqot davomida har ikki guruhning intellektual qobiliyatlari va rivojlanishini o'lchash uchun turli metodlar va asboblari qo'llanilgan.

Tadqiqotda o'quvchilarning intellektual rivojlanishini qo'llab-quvvatlash uchun turli o'yin texnologiyalari tanlandi. 3-7 yoshdagi bolalar uchun mos o'yinlar quyidagi kategoriyalarga bo'lingan:

Kognitiv o'yinlar: Mantiqiy fikrlash, xotira va raqamlarni o'rganishga qaratilgan o'yinlar, masalan, "labirint" o'yinlari, "xotira o'yinlari" va rangli shakllar bilan ishlash.

Ijodiy o'yinlar: Bolalarda ijodiy fikrlash va tasavvur qilishni rivojlantirishga yordam beradigan o'yinlar. Masalan, rasmlar chizish, figurinalar yasash, rolli o'yinlar (masalan, "uyda o'ynash", "do'konda sotuvchi bo'lish").

Harakatli o'yinlar: Bolalarning motor ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradigan o'yinlar. Masalan, kichik sport o'yinlari, to'p bilan o'ynash va boshqa jismoniy faoliyatni talab qiladigan o'yinlar.

Tadqiqotda o'quvchilarning intellektual rivojlanishini o'lchash uchun bir nechta ma'lumot yig'ish usullari qo'llanilgan:

O'quvchilarni kuzatish: Tarbiyalanuvchilarning intellektual rivojlanishi va o'yinlar orqali o'zgarishlar kuzatish orqali amalga oshirilgan. Bu jarayonda tarbiyalanuvchilarning faolligi, fikrlash darajasi va ijodkorlik ko'rsatkichlari belgilanadi.

So'rovnomalar va intervyular: O'yin texnologiyalarining bolalar uchun qanchalik samarali ekanligini aniqlash maqsadida tarbiyachilar va o'quvchilar bilan so'rovnomalar va intervyular o'tkazilgan. Bu o'quvchilarning o'yinlarga qiziqishini va o'rganishga bo'lgan motivatsiyasini o'lchashga yordam beradi.

Faoliyatlarni baholash: O'yin texnologiyalarini qo'llash jarayonida tarbiyalanuvchilar tomonidan bajarilgan faoliyatlar baholangan. Masalan, rangli shakllarni birlashtirish, xotira o'yinlarini o'ynash va yaratgan ijodiy ishlar tahlil qilingan.

Tadqiqotda yig'ilgan ma'lumotlar sifatli va miqdoriy tahlil qilish orqali baholangan. Asosiy tahlil metodlari quyidagilardir:

Deskriptiv tahlil: O'quvchilarning intellektual rivojlanish darajalaridagi o'zgarishlarni tahlil qilish uchun o'rtacha ko'rsatkichlar, tarqatish va farqlar hisoblangan.

T-test: Ikki guruh o'rtasidagi farqlarni tahlil qilish uchun t-test usuli qo'llanilgan. Bu metod yordamida o'yin texnologiyalarining ta'limdagi samaradorligi aniqlangan.

Kategorik tahlil: O'yin texnologiyalarining tarbiyalanuvchilarning ijodiy va kognitiv rivojlanishiga qanday ta'sir qilganini o'lchash uchun kategorik tahlil o'tkazilgan.

Tadqiqot natijalari. Tadqiqotning natijalari o'yin texnologiyalarining maktabgacha ta'limda tarbiyalanuvchilarning intellektual qobiliyatlarini rivojlantirishdagi samaradorligini ko'rsatadi. Tadqiqot davomida ikki guruhga ajratilgan 3-7 yoshdagi tarbiyalanuvchilarni kuzatish va tahlil qilish orqali quyidagi natijalar olingan.

Tadqiqotning birinchi guruhida o'quvchilarga an'anaviy ta'lim usullari orqali ta'lim berilgan bo'lsa, ikkinchi guruhda o'yin texnologiyalaridan foydalanilgan. O'yin texnologiyalari qo'llanilgan guruhda tarbiyalanuvchilarning intellektual rivojlanishida sezilarli

o'zgarishlar kuzatildi. Xususan, o'yinlar yordamida intellektual qobiliyatlarni rivojlantirishda quyidagi o'zgarishlar aniqlangan:

Mantiqiy fikrlash va xotira: O'yinlar (masalan, xotira o'yinlari va mantiqiy labirintlar) yordamida bolalar o'zlarining mantiqiy fikrlash va xotira ko'nikmalarini sezilarli darajada yaxshiladilar. O'yin asosida o'rganish natijasida bolalarning masalalarni hal qilishdagi tezligi va to'g'riligi oshgan. Birinchi guruhga nisbatan ikkinchi guruhda o'quvchilarning xotira o'yinlari va mantiqiy vazifalarni bajarayotganda aniq va tez javob berish darajasi 25-30% ga oshdi.

Ijodiy fikrlash: O'yin texnologiyalari yordamida ijodiy fikrlashni rivojlantirishda o'zgarishlar kuzatildi. Tarbiyalanuvchilar o'zlarining tasavvurini ishlatishda va yangi g'oyalarni ishlab chiqishda faolroq bo'ldilar. Masalan, rolli o'yinlar va ijodiy faoliyatlar (rasmlar chizish, shakllar yasash) orqali bolalar yangi g'oyalar yaratishda faol qatnashdilar. Ikkinchi guruhda bolalar ijodiy faoliyatlarini bajarishda birinchi guruhga nisbatan 40% ko'proq faol bo'ldilar.

O'yin texnologiyalari bolalarning o'rganishga bo'lgan motivatsiyasini sezilarli darajada oshirdi. Tarbiyalanuvchilarning o'yinlar orqali o'rganishga bo'lgan qiziqishi va ishtiyoqi aniq ko'rindi. Ikki guruhdagi o'quvchilar o'rtasidagi farqni o'lchashda o'yin asosida o'rganish guruhida bolalarning 85% i ta'lim jarayoniga yanada ko'proq qiziqish bildirishdi. So'rovnomalar natijasida, o'yinlarni o'ynash orqali o'rganishga bo'lgan qiziqish birinchi guruhga nisbatan 50% ga yuqoriligi kuzatildi. Harakatli o'yinlar, masalan, to'p bilan o'ynash yoki jismoniy faoliyatni talab qiladigan o'yinlar, bolalarning motor ko'nikmalarini rivojlantirishda ham samarali bo'ldi. Bu o'yinlar orqali bolalarning jismoniy faolligi va ularning o'z tana harakatlarini boshqarish qobiliyati yaxshilandi. O'yinlar orqali bolalarning koordinatsiyasi va harakatlardagi aniqligi 15-20% ga yaxshilandi. Tarbiyachilar tomonidan o'tkazilgan baholashlar shuni ko'rsatdiki, o'yin texnologiyalari yordamida o'qitishning samaradorligi ancha yuqori. Tarbiyachilar o'yin asosida o'rganishning bolalar uchun qiziqarli va foydali ekanligini ta'kidlashgan. Shuningdek, o'yinlar orqali bolalarning o'zaro munosabatlari va jamoada ishlash ko'nikmalari ham yaxshilandi. O'yin texnologiyalari bolalarning ijtimoiy va emosional rivojlanishiga ham ta'sir ko'rsatdi. O'quvchilarning o'yinlar davomida o'zaro muloqot qilish, bir-birlari bilan hamkorlikda ishlash va hissiy reaksiyalarni boshqarish ko'nikmalari oshdi. O'yinlar tarbiyalanuvchilarga jamoaviy ishlarni bajarish, birgalikda muammo yechish va bir-birini qo'llab-quvvatlashni o'rgatdi.

Tadqiqotning umumiy natijalari shuni ko'rsatadiki, o'yin texnologiyalari 3-7 yoshdagi tarbiyalanuvchilarning intellektual, ijodiy va ijtimoiy-emotsional rivojlanishiga ijobiy ta'sir ko'rsatadi. O'yinlar orqali bolalarning mantiqiy fikrlash, xotira, ijodiy fikrlash, motor ko'nikmalari va o'rganishga bo'lgan motivatsiyasi sezilarli darajada oshdi. Shu bilan birga, o'yinlar bolalarning o'zaro muloqot va hamkorlik ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam berdi.

Muhokama. Ushbu tadqiqotning natijalari bolalar intellektual qobiliyatlarini rivojlantirishda o'yin texnologiyalarining samaradorligini ko'rsatadi. Tadqiqot davomida olingan natijalar o'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonida tarbiyalanuvchilarning intellektual, ijodiy va jismoniy rivojlanishiga ijobiy ta'sir ko'rsatishini tasdiqladi. Ammo, bu natijalar faqatgina o'yin texnologiyalarining samaradorligini emas, balki ularning ta'limda to'g'ri va o'rganilgan metodlarga asoslanishining ham muhimligini ko'rsatadi.

1. O'yin texnologiyalarining samaradorligi:

O'yin texnologiyalari tarbiyalanuvchilarning intellektual rivojlanishiga ijobiy ta'sir ko'rsatganligi haqida olingan natijalar yuqori darajada ahamiyatga ega. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatdiki, o'yinlar yordamida bolalar mantiqiy fikrlash va xotira ko'nikmalarini yaxshilashdi. O'yinlar bolalarga murakkab vazifalarni hal qilishda yordam beradi, ularning ongli ravishda qaror qabul qilish va analitik fikrlash qobiliyatlarini oshiradi. Bu natijalar, o'yin texnologiyalarining nafaqat bolalar uchun o'yin sifatida, balki ta'lim jarayonining samarali elementiga aylanishi mumkinligini ko'rsatadi. Ayrim tadqiqotlarda (masalan, Piagetning kognitiv rivojlanish nazariyasi) bolalarning rivojlanish jarayonida mantiqiy fikrlash va xotira muhim o'rin tutishini ta'kidlashgan. O'yin texnologiyalari ushbu qobiliyatlarni samarali

⁴ Bates, T. (2015). Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning. Tony Bates Associates Ltd.

rivojlantiradi, chunki ular bolalarni o'ziga qaratib, motivatsiya va ishtiyoqni oshiradi, bu esa ta'limga bo'lgan qiziqishni oshiradi.

2. Ijodiy rivojlanish va ijodiy yondashuvning ahamiyati:

Tadqiqotda ijodiy o'yinlar orqali bolalarning ijodiy fikrlash darajasi ortgani ko'rsatildi. Bu o'yinlar bolalarning tasavvurini kengaytiradi, yangi g'oyalarni yaratishda va muammolarni hal qilishda mustaqil fikrlashni rivojlantiradi. Ijodiy o'yinlarning samaradorligi nafaqat kognitiv rivojlanishga, balki bolalarning ijtimoiy ko'nikmalariga ham ta'sir qiladi, chunki bolalar birgalikda ijodiy faoliyatni bajarganlarida, ular o'zaro muloqot qilish, fikrlarini erkin ifodalash va jamoada ishlashni o'rganadilar. Bu o'yinlar orqali bolalar bir-birlarini tushunishni va qo'llab-quvvatlashni o'rganadilar, bu esa ijtimoiy rivojlanishning asosiy bosqichlaridan biridir. Bu o'rinda, **Vygotskiyning ijtimoiy rivojlanish nazariyasini** e'tiborga olish lozim, u bolalar o'z rivojlanishida atrofdagi ijtimoiy muhit va odamlar bilan o'zaro aloqalar o'rnini ta'kidlaydi. Ijodiy o'yinlar, bolalar uchun ijtimoiy va hissiy ko'nikmalarni rivojlantirishda muhim vosita sifatida ishlaydi.

3. O'yin texnologiyalarining motivatsiya va qiziqish darajasiga ta'siri:

O'yin texnologiyalarining motivatsiya oshirishdagi samaradorligi muhim natija hisoblanadi. Tadqiqotda o'yinlar yordamida bolalarning o'rganishga bo'lgan motivatsiyasining oshgani ko'rinadi. O'yinlar orqali o'rganish nafaqat o'quvchilarning qiziqishini oshiradi, balki ularni faol va o'z-o'zini boshqarish imkoniyatlarini kengaytiradi. Tadqiqotda, o'yinlar yordamida ta'lim olish o'quvchilarning ilgari qiyin va zerikarli bo'lib tuyulgan materiallarni ham o'rganishga qiziqish uyg'otganini ko'rsatdi. Bu esa o'quvchilarda mustaqil o'rganishga bo'lgan qiziqishni kuchaytiradi.

4. Jismoniy faoliyat va motor ko'nikmalarining rivojlanishi:

Tadqiqotda harakatli o'yinlarning, masalan, jismoniy faoliyatni talab qiladigan o'yinlarning bolalar motor ko'nikmalarini rivojlantirishga ta'siri ham ijobiy natijalarga olib keldi. Bu o'yinlar orqali bolalarning koordinatsiyasi va jismoniy harakatlarni boshqarish darajasi oshdi. O'yinlar nafaqat bolalarning kognitiv rivojlanishini, balki jismoniy salomatlik va energiyani boshqarish ko'nikmalarini ham rivojlantiradi.

5. O'yin texnologiyalarining cheklovlar:

Biroq, o'yin texnologiyalarini ta'lim jarayonida qo'llashning ba'zi cheklovlar mavjud. O'yinlar samarali bo'lishi uchun o'qituvchilar ularni to'g'ri va aniq metodologiyaga asoslanib qo'llashlari zarur. Shuningdek, ba'zi tarbiyachilar o'yinlarni ta'lim jarayonida samarali qo'llash uchun yetarli bilimga ega bo'lmagligi mumkin. Bundan tashqari, o'yinlar faqatgina jismoniy va intellektual rivojlanishni emas, balki bolalarning ijtimoiy-emotsional rivojlanishini ham ko'zda tutishi kerak. Agar o'yinlar noto'g'ri tanlansa yoki o'yin jarayoni samarasiz tashkil etilsa, bu bolalarning rivojlanishiga salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkin.

Xulosa. Mazkur tadqiqotda tarbiyalanuvchilarning intellektual qobiliyatlarini aniqlash va ularni maqsadli rivojlantirishda o'yin texnologiyalarining samaradorligi o'rganildi. Tadqiqot davomida 3-7 yoshdagi maktabgacha ta'lim tarbiyalanuvchilari o'rtasida o'yin texnologiyalarini qo'llashning ijobiy ta'siri aniqlandi. O'yin texnologiyalarining bolalarning intellektual rivojlanishiga, ijodiy va mantiqiy fikrlash, xotira ko'nikmalarini rivojlantirishga ijobiy ta'sir ko'rsatgani tasdiqlandi. Shuningdek, o'yinlar yordamida bolalarning o'rganishga bo'lgan motivatsiyasi oshdi, ijodiy va jismoniy rivojlanishlari ham sezilarli darajada yaxshilandi. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, o'yin texnologiyalari faqatgina bolalar uchun qiziqarli va jozibali ta'lim vositasi sifatida ishlamaydi, balki ularning intellektual va ijtimoiy-emotsional rivojlanishiga katta ta'sir ko'rsatadi. Shu bilan birga, o'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonida samarali qo'llanilishi o'qituvchilarning metodik tayyorgarligi va o'yinlarning to'g'ri tanlanishiga bog'liq.

Ushbu tadqiqot o'yin texnologiyalarini maktabgacha ta'lim jarayonida kengaytirilgan holda qo'llashning imkoniyatlarini ko'rsatdi. Kelajakdagi izlanishlar o'yin texnologiyalarining ta'limdagi o'rni,

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati.

1. Kappas, A., & Barreda-Ángeles, M. (2019). *Gamification and game-based learning in education*. In Handbook of Research on Educational Communications and Technology (pp. 357-371). Springer.
2. Zheng, B., & Lin, C. (2016). *The effects of game-based learning on students' learning motivation, engagement, and*

samaradorligi va turli yosh guruhlaridagi farqlarni chuqurroq o'rganishga yordam beradi. Bundan tashqari, o'yin texnologiyalarining uzoq muddatli ta'sirini o'rganish, shuningdek, o'quvchilarning ijtimoiy va madaniy xususiyatlarini inobatga olib, ta'limda eng samarali o'yin turlarini ishlab chiqish zarurati mavjud.

Shunday qilib, o'yin texnologiyalari maktabgacha ta'limda tarbiyalanuvchilarning intellektual va ijtimoiy rivojlanishini qo'llab-quvvatlashning samarali vositasi sifatida tavsiya etiladi.

Takliflar. Tadqiqot natijalari asosida quyidagi takliflar ilgari suriladi:

1. **O'yin texnologiyalarini ta'lim jarayonida kengaytirilgan holda qo'llash:** O'yin texnologiyalari bolalar uchun qiziqarli va samarali ta'lim vositasi sifatida tavsiya etiladi. Maktabgacha ta'lim muassasalarida o'yinlarni ta'lim jarayoniga yanada kengroq integratsiya qilish zarur. Bu jarayonni samarali tashkil etish uchun tarbiyachilarni o'yin metodologiyasi bo'yicha o'qitish va ularni amaliyotda qo'llashga yo'naltirish muhimdir. Shuningdek, o'yinlarning sifatini oshirish va ularni turli yosh guruhlar uchun moslashtirish kerak.

2. **O'yinlar orqali intellektual rivojlanish uchun yangi metodiklar ishlab chiqish:** O'yin texnologiyalarini bolalar intellektual rivojlanishini mustahkamlashda samarali qo'llash uchun yangi metodiklar ishlab chiqish lozim. O'yinlar turli intellektual qobiliyatlarni rivojlantirishga qaratilgan aniq metodik tavsiyalarni o'z ichiga olishi kerak. O'yinlarning turli shakllari (mantiqiy, ijodiy, jismoniy) bolalar rivojlanishining barcha jabhalarini qamrab olishi uchun innovatsion yondashuvlar ishlab chiqilishi zarur.

3. **Tarbiyachilarni o'yin texnologiyalaridan foydalanish bo'yicha o'qitish va metodik qo'llanmalarga ega qilish:** O'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonida samarali ishlatilishi uchun tarbiyachilarning metodik tayyorgarligi yuqori bo'lishi kerak. Shu bois, o'qituvchilarni va tarbiyachilarni o'yin texnologiyalarini pedagogik jarayonda to'g'ri qo'llashni o'rgatish bo'yicha muntazam ravishda treninglar o'tkazish lozim. Buning uchun o'yinlarni pedagogik maqsadlarda qo'llashga qaratilgan qo'llanmalar, kurslar va dasturlar ishlab chiqilishi zarur.

4. **O'yin texnologiyalarini ijtimoiy-emotsional rivojlanishni qo'llab-quvvatlashda foydalanish:** O'yin texnologiyalari faqat intellektual rivojlanishni emas, balki bolalarning ijtimoiy-emotsional rivojlanishini ham qo'llab-quvvatlashda samarali vosita hisoblanadi. O'yinlar orqali bolalar o'zaro muloqot qilish, jamoaviy ishlarni amalga oshirish va hissiy reaksiyalarni boshqarish ko'nikmalarini rivojlantirishi mumkin. Shuning uchun, o'yin texnologiyalarini bolalarning ijtimoiy va hissiy rivojlanishiga ham qaratish lozim.

5. **O'yin texnologiyalarining turli ijtimoiy va madaniy guruhlarga uchun moslashtirilgan shakllarini ishlab chiqish:** Maktabgacha ta'lim tashkilotlarida o'yin texnologiyalarini qo'llashda ijtimoiy va madaniy farqlarni inobatga olish zarur. Bolalar o'rtasidagi madaniy va ijtimoiy farqlarni hisobga olib, o'yin texnologiyalarining shakllari va metodlari har bir guruh uchun moslashtirilishi lozim. Bu bolalarning ta'limda muvaffaqiyatli bo'lishini ta'minlashga yordam beradi.

6. **O'yin texnologiyalarining uzoq muddatli ta'sirini o'rganish:** Tadqiqotda o'yin texnologiyalarining qisqa muddatli samaradorligi aniqlangan bo'lsa-da, ularning uzoq muddatli ta'sirini o'rganish zarur. O'yin texnologiyalarining bolalar rivojlanishiga uzoq muddatli ta'sirini o'rganishga qaratilgan izlanishlar olib borilishi kerak. Bu, o'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonidagi o'rni va samaradorligini yanada chuqurroq tushunishga imkon beradi.

7. **O'yinlarni individual va jamoaviy rivojlanishni qo'llab-quvvatlashda uyg'unlashtirish:** O'yin texnologiyalarini nafaqat individual rivojlanishga, balki jamoaviy ishlarni ham rivojlantirishga qaratish lozim. Masalan, o'yinlar orqali bolalar birgalikda muammolarni hal qilish, o'zaro fikr almashish va jamoaviy qarorlar qabul qilish ko'nikmalarini rivojlantirishlari mumkin. Bu, ularning jamoaviy ruhini va ijtimoiy ko'nikmalarini mustahkamlashga yordam beradi.

achievement: A meta-analysis. Journal of Educational Computing Research, 54(1), 73-93

3. Hamari, B., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification*. 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025-3034.

4. Bates, T. (2015). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*. Tony Bates Associates Ltd.
5. Abdurashidov, A., & Turdaliyeva, N. (2023). Development of manual work in pre-school education. *Science and innovation*, 2(B2), 282-286.
6. qizi Turdaliyeva, N. A. (2024). Maktabgacha yoshdagi bolalar ijodiy qobiliyatlarni rivojlantirishning nazariy asoslari. *Golden brain*, 2(7), 48-52.
7. Soliyev Ilhomjon Sobirjonovich, & Boymirzayeva Shakhnoza Olimjon kizi. (2023). Systemic Organization of Professional Competence, Creativity and Innovative Activity of A Future Kindergartener. *Journal of Pedagogical Inventions and Practices*, 19, 108–112. Retrieved from <https://zienjournals.com/index.php/jpip/article/view/3709>
8. Soliyev, I., & Boymirzayeva, S. (2023). Maktabgacha ta'lim tizimida innovatsion yondashuvning uslubiy asoslari va pedagogik shart-sharoitlari. *Наука и инновация*, 1(6), 128-129.
9. qizi Boymirzayeva, S. O. (2024). Maktabgacha ta'lim tashkilotida bo 'lajak tarbiyachining kreativligini rivojlantirish. *Golden brain*, 2(7), 41-47.