



“O‘QUVCHILARNING MANTIQUIY-MUHOKAMAVIY FAOLIYATINI RIVOJLANTIRISHDA O‘YIN TEXNOLOGIYALARINING TA‘SIR MEXANIZMLARINING USULLARI”

Quvatova Dilnoza Juraevna

Iqtisodiyot va pedagogika Universiteti O‘qituvchisi

Quvatovadilnoza@gmail.com

Annotatsiya: Ushbu maqolada ta’lim jarayonida didaktik o‘yin va o‘yin texnologiyalardan foydalanishning ahamiyati, o‘yinlarning klassifikatsiyasi, ko‘rinishlari haqida ma’lumot berish bilan birgalikda musiqa ta’limi jarayonida qo‘llaniladigan o‘yinlardan namunalar ham keltirilgan.

Kalit so‘zlar: Diqqat, xotira, nutq, tafakkur, qiyoslash malakasi, chog‘ishtirish, o‘xshashini topish, faraz, xayol, ijodiy qobiliyat, empatiya, refleksiya, optimal yechimni topa olish. o‘yin, jarayon, didaktik o‘yin, qobiliyat, qiziqish, moyillik, ijodiy qobiliyat, komponent, klassifikatsiya, texnologiya.

Аннотация: В данной статье раскрывается значение использования дидактических игр и игровых технологий в образовательном процессе, приводится их классификация и основные виды. Наряду с этим представлены примеры игр, применяемых в процессе музыкального образования.

Ключевые слова: Внимание, память, речь, мышление, навык сравнения, сопоставление, нахождение сходства, гипотеза, воображение, творческие способности, эмпатия, рефлексия, поиск оптимального решения, игра, процесс, дидактическая игра, способности, интерес, склонность, творческий потенциал, компонент, классификация, технология.

Abstract: This article provides information on the importance of using didactic games and game-based technologies in the educational process, the classification and types of games, and also presents examples of games used in music education.

Keywords: attention, memory, speech, thinking, comparison skills, matching, hypothesis, imagination, creativity, empathy, reflection, ability to find optimal solutions, game, process, didactic game, interest, inclination, creative ability, component, classification, technology.

KIRISH

O‘quvchilarning mantiqiy-muhokamaviy faoliyatini rivojlantirishda o‘yin texnologiyalari ta’limni qiziqarli qilish, faollikni oshirish va muammoli vaziyatlarni yechish orqali analitik fikrlashni rivojlantiradi. Asosiy usullar: didaktik o‘yinlar, rol o‘yinlari, intellektual musobaqalar va loyiha asosidagi o‘yinlar orqali o‘quvchilar mantiqiy tahlil qilish, sabab-oqibat bog‘liqliklarini aniqlash va ijodiy yondashishni o‘rganadilar.





O'yinli texnologiyalardan foydalanishning asosini o'quvchilarning faollashtiruvchi va jadallashtiruvchi faoliyati tashkil etadi. O'yin olimlar tadqiqotlariga ko'ra mehnat va o'qish bilan birgalikda faoliyatning asosiy turlaridan biri hisoblanadi. Psixologlarning ta'kidlashlaricha, o'yinli faoliyatning psixologik mexanizmlari shaxsning o'zini namoyon qilish, hayotda o'z o'mini barqaror qilish, o'zini o'zi boshqarish, o'z imkoniyatlarini amalga oshirishning fundamental ehtiyojlariga tayanadi. O'yin ijtimoiy tajribalami o'zlashtirish va qayta yaratishga yo'nalgan vaziyatlarda, faoliyat turi sifatida belgilanadi va unda shaxsning o'z xulqini boshqarishi shakllanadi va takomillashadi. L.S.Vigodskiy o'yinni bolaning ichki ijtimoiy dunyosi, ijtimoiy buyurtmalarni o'zlashtirish vositasi sifatida ta'riflaydi.

O'yin texnologiyalarining ta'sir mexanizmlari quyidagi usullar orqali amalga oshiriladi:

Didaktik o'yinlar: Bilim va ko'nikmalarni shakllantiruvchi, muayyan qoidalarga asoslangan o'yinlar orqali o'quvchilarning analitik va mantiqiy fikrlashini faollashtiradi.

Muammoli vaziyatli o'yinlar: O'quvchilarni qaror qabul qilishga va sabab-oqibat aloqalarini tahlil qilishga majbur qiladigan vaziyatlarni yaratish.

Intellectual va mantiqiy musobaqalar: Tezkor fikrlash, masalalarni yechish va guruhda ishlash ko'nikmalarini rivojlantirish.

Rollik o'yinlar va keys texnologiyalari: Mavjud vaziyatni tahlil qilish, turli nuqtai nazarlarni baholash va to'g'ri qarorga kelish qobiliyatini rivojlantiradi.

Ushbu metodlar o'quvchilarni passiv qabul qiluvchidan faol tadqiqotchiga aylantiradi, ularning mustaqil fikrlash va tahliliy qobiliyatlarini rivojlantiradi.

O'yin texnologiyalari (o'yin ta'limi) – ijtimoiy tajribalarni o'zlashtirishning barcha ko'rinishlari: bilim, ko'nikma, malaka hamda hissiy baholovchi faoliyat jarayonini hosil qilishga yo'naltirilgan shartli o'quvvaziyatlarini ifodalovchi shaxsga yo'naltirilgan ta'lim (pedagogik texnologiya) turlaridan biri hisoblanadi. O'yin texnologiyalarida o'quvchining tabiatiga mos tushuvchi o'yinlar o'quvtarbiyaviy jarayonni harakatga keltiruvchi kuchga aylanishi mumkin. O'yin o'quvchini ta'limda g'alabaga erishishda qiziqishini orttiradi va unda kuchli motivatsiya hosil kilish imkoniyatiga ega. O'quvchini tezkorlikda harakat kilishga, chaqqonlik, topqirlik, topshiriqlarni aniq, tez vaqtda bajarishga o'rgatadi, unda qonun-qoidalarga rioya kilish ko'nikmalari shakllanadi. O'quvchining faolligi rivojlantirilib, bilimga bo'lgan ishtiyoqi oshadi. SHaxsning ahloqiy sifatlarining shakllanishiga yordam beradi. O'quvchilarda o'zaro hamkorlik, ijodkorlik, bir-biriga qayg'urish va o'zaro hurmat kabi odatlar rivojlantiriladi. Ayniqsa, ularda tashqi dunyoni tasavvur etish, erkin fikr yuritish, emotsional faollik va o'zaro muloqotga kirishuvchanlik vujudga keladi.

O'quvchilar o'zaro bir-birlariga yordam berishga, boshqalarning qiziqishlariga hamohang o'z manfaatlarining ular bilan uyg'un bo'lishiga harakat kiladilar. Ularda o'yin davomida olgan bilimlarini amaliyotda qo'llash hamda ulardan turli vaziyatlarda foydalanish ko'nikmalari paydo bo'ladi. O'yin faoliyati yaxshi xislatlarni hosil kilish asosida, jamoaviy hayotiy faoliyatni vujudga keltiradi, mustaqillikni, boshqalarni mehnat sharoitida qo'llab-quvvatlashga o'rgatadi. O'yin faoliyatini tashkillashtirish o'quvchilarning akliy faoliyatni bilishga bo'lgan qiziqishlarini oshirish asosida ishchanlikka, topqirlikka, o'z vazifasiga.





mas'uliyatli yondashib, yangi-yangi natijalarni qo'lga kiri-tishlariga sabab bo'ladi. O'yin ta'lim jarayonini tashkil etish hamda olib borishda pedagogik vositadir. O'yin bolalar uchun biror narsani bilib oluvchi vositadir. Ta'lim mazmunini o'quvchilarga o'yin orqali tushuntirish bu tushuntirishning eng qulay va samarali usulidir. SHu sababli, o'yin vositasida ta'lim jarayonini tashkil etish vokea-hodisa, mazmunni tushunish, o'rganish, o'zlashtirishni kafolatlaydi. Nemis psixolog olimi K.Kross o'yin vositasida bola o'zini tutish, olamni o'rganish, an'analarni bilish, atrof-muhitga moslashish ko'nikmasini shakllantiradi, degan edi.

O'yin o'quvchini o'ylashga, topqirlikka, ziyraklikka, mantiqiy fikr yuritishga o'rgatadi. SHu asosda o'z «men»ining shakllanishiga yordam beradi. SHuningdek, bilishga o'rganish ehtiyojini tug'dirib, yangi o'zgarishlarga bosh-laydi. O'yin tashqi olam bilan muloqot qilishga yangi-yangi imkoniyatlarni ochib beradi. O'yin umumilmiy tushuncha bo'lib, falsafa, pedagogika, psixologiya, tarix nazariyasi, san'atda uziga xos tushuncha, atamalari mavjud. Umuman, ilmiy tilda o'yin dramaturgiya, tomoshalar, bayramlar, festivallar, karnavallar, badiiy ijodkorlik ma'nosida ham ishlatiladi. Katta ensiklopedik lug'atda o'yin nafaqat mahsuliy faoliyat bo'lib, uning motivi natijalarida emas, aksincha jarayonning o'zida namoyon bo'lishi ko'rsatilgan. Bu jarayon o'ynovchilarga rohat bag'ishlaydi, undan tomoshabin zavq-shavq oladi.

Shu sababli ham, u ta'limiy jarayonning samarali kechishida muhim rol o'ynaydi, o'quvchining shaxs sifatida rivojlanishida, hayotda ishlash, o'quv-bilishga bo'lgan qiziqishini oshirishda, psixologik tayyorlashda yordam beradi. Jumladan, musiqali didaktik o'yinlar bolalarning musiqaviy-sensor qobiliyatini rivojlantiradi va mustaqil faoliyatiga ham qo'shiladi. Musiqali didaktik o'yinlar musiqa mashg'ulotlarda va bolalarning bo'sh vaqtlarida o'tkazib o'ynaladi. Bolalarning mustaqil o'yinlarida musiqali didaktik o'yinlar ularni qo'shiq aytishga, raqs tushishiga, bolalar cholg'u asboblari chalishga bo'lgan qiziqishlarini kuchaytiradi va ijod qilishga undaydi. Umuman, o'yin tushunchasi keng ma'noga ega bo'lib, uni bir qoida bilan ifoda etish qiyindir. Ko'pincha bu savolga javob olish uchun «Har bir odam nima uchun o'ynaydi?» degan savol qo'yilgandagina unga kengrok javob olish mumkin. Aksariyat pedagoglar o'yinni bilish kobiliyatlarini faollashtiruvchi vosita deb qaraydilar. U mahsulot emas, xizmat turi ham emas, lekin insonlar o'z umrini o'yin bilan bog'laydilar. Nima uchun? O'yin pedagogik madaniyat fenomeni bo'lib kelgan. Inson hayotida u muhim, hal kiluvchi omil sifatida ilmiy izlanuvchilarni qiziqitirib kelgan. O'yin organizmda ortikcha energiyadan halos bo'lish, charchash va vaqtda kuchni foydali holda ishlatish, ayrim holda uni tiklashda ham yordam beradi. O'yin insonning hayotiy muvozanatini saqlashda, uning faolligini oshirish orqali organizmda ishlamay turgan a'zolarini ishga, harakatga keltirib yuboradi.

Shu sababli ham o'yin organizmdagi yaxshi energiyalarni hosil qiladi va tiklaydi. Ya'ni, o'yin doimiy o'zlikni saqlab turuvchi ta'limiy jarayondir. O'quvchini o'yinga jalb etish keyingi mehnat va hayotiy faoliyatga tayyorlovchi vositadir. Endi o'yinning ko'rinishlari va klassifikatsiyasiga to'xtalamiz. O'yinlar: - yakka-individual, juftli, guruhli, ommaviy o'yinlar;



- jismoniy, intellektual musobaqaga asoslangan, ijodkorlikka yo'naltiruvchi o'yinlar, didaktik o'yinlar, konstruksiyali, kompyuterli o'yinlar; - ijtimoiy o'yinlar, syujetli, rolli, imitatsiyali o'yinlar, tashkiliy kommunikativ o'yinlar, qiziqarli o'yinlar va boshqa turda bo'lishi mumkin. YUkoridagi sanab o'tilgan o'yinlarning har birining quyidagi komponentlari mavjud. Ular: - o'yinda qatnashuvchilar; - o'yin qoidalar; - o'yinning vaqti; - o'yinning syujeti; - o'yinning rekviziti; - o'yinning yakuni (natijalari, qonun-qoidalariga rioya qilinishi). Aynan musiqa ta'limi jarayonida qo'llaniladigan o'yin texnologiyalaridan namunalar keltiramiz:

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Yuldoshev J. va boshqalar. Interfaol ta'lim sifat kafolati. - T.: YUNISEF, 2008.
2. Slastenin V.A., Kashirin V.A. Psixologiya i pedagogika. Dlya vuzov. - M.: «Akademiya», 2008.
3. Bogdanovich O.N. Sovremennye formy organizatsii uchebno-vospitatelnogo protsessa. - Мозырь, ОООИД «Белый ветер», 2009.
4. Mirzaxmatova SH., Pulatova D. Tabiatshunoslik darslarida interfaol ta'lim. -T.: «YAngi asr avlodi», 2011.
5. Yuldashev J. G., Pulatova D. Ta'limda o'yinli texnologiyalar samaradorlik omili sifatida. ZAMONAVIY TA'LIM / SOVREMENNOE OBRAZOVANIE 2014, 8
6. Султонова Н. А., Ўлмасова К. КИЧИК МАКТАБ ЁШИДАГИ ЎҚУВЧИЛАРНИНГ ИЖОДИЙ ҚОБИЛИЯТЛАРИНИ РИВОЖЛАНТИРИШ //Интернаука. – 2020. – №. 3-2. – С. 84-86.
7. N.A Sultonova, Ibragimova Sh, D. Xolqoziyeva. TECHNOLOGIES OF URBRINGING CHILDREN IN MODERN FAMILIES // 2020/3 European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences – 2- 3 p 115-119
- 8.S.SH.Ziyodullayeva,G.O.Boqiyev,M.G.Keldiyorova,D.J.Quvatova Boshlang'ich ta'limda tarbiya fanidan o'quv qo'llanma 2025.04.14
9. Sa'dullayev, A. (2024). Aspects of forming voluntary qualities in overcoming anxiety in adolescent wrestlers. *News of UzMU Journal*, 1(1.4), 176-179.
10. O'G, A. S. D. A. (2024). MUSOBAQALARDA O 'SMIRLARNING RUHIY HOLATI: PSIXOLOGIK STRESSNI BOSHQARISH. *Interpretation and researches*, 2(21), 193-198.
11. Sa'dullayev, A. (2024). *aspects of forming voluntary qualities in overcoming anxiety in adolescent wrestlers. News of UzMU Journal*, 1 (1.4), 176-179.
12. SA'DULLAYEV, A. (2025). " EXPLORING THE PSYCHOLOGICAL BASIS OF TACTICAL THINKING IN WRESTLERS'ANXIETY REGULATION"(IN THE CASE OF ADOLESCENTS). «ACTA NUUZ», 1(1.2), 224-226.
13. Akmal o'g, S. D. A., & Jurayev, B. (2025). PSYCHOLOGICAL RELATIONSHIP BETWEEN PRE-COMPETITIVE ANXIETY AND COPING BEHAVIOR IN ADOLESCENT WRESTLERS. *GLOBAL TRENDS IN SCIENCE AND INNOVATION*, 1(1), 20-28.

