



BOSHLANG'ICH MAKTAB YOSHIDAGI BOLALARNING KOGNITIV FAOLIYATINI RIVOJLANTIRISHDA O'YINNING ROLI

Andijon davlat pedagogika instituti Pedagogika yoʻnalishi 1-Bosqich magistranti

Raximjonova Mohizar Ilhomjon qizi

Annotatsiya: Maqolada boshlang'ich maktab yoshidagi bolalarning kognitiv faoliyatini rivojlantirishning muhim vositasi sifatida o'yinning roli ko'rib chiqiladi. O'yin faoliyati diqqat, xotira, fikrlash va tasavvurni shakllantirishga yordam beradi va o'rganish motivatsiyasini oshiradi. Didaktik va rolli o'yinlarga, ularning ta'lim jarayoniga ta'siriga va o'quvchilarning bilim qobiliyatlarini rivojlantirishga alohida e'tibor beriladi. Maqolada pedagogik amaliyotda o'yin texnologiyalaridan foydalanishning asosiy yondashuvlari tahlil qilinadi, ulardan muvaffaqiyatli foydalanish misollari ko'rib chiqiladi.

Kalit so'zlar: o'yin, kognitiv faoliyat, boshlang'ich maktab yoshi, o'rganish, didaktik o'yinlar, kognitiv rivojlanish.

Аннотация: В статье рассматривается роль игры как важного средства развития познавательной деятельности детей младшего школьного возраста. Игровая деятельность способствует формированию внимания, памяти, мышления и воображения, а также повышает мотивацию к обучению. Особое внимание уделяется дидактическим и ролевым играм, их влиянию на образовательный процесс и развитию когнитивных способностей учащихся. В статье анализируются основные подходы к использованию игровых технологий в педагогической практике, рассматриваются примеры их успешного применения.



Ключевые слова: игра, познавательная деятельность, младший школьный возраст, обучение, дидактические игры, познавательное развитие.

Annotation: The article examines the role of play as an important means of developing cognitive activity in children of primary school age. Play contributes to the formation of attention, memory, thinking and imagination, as well as increases motivation to learn. Special attention is paid to didactic and role-playing games, their impact on the educational process and the development of cognitive abilities of students. The article analyzes the main approaches to the use of gaming technologies in pedagogical practice, and examines examples of their successful application.

Keywords: game, cognitive activity, primary school age, learning, didactic games, cognitive development.

Kirish

Prezidentimiz Shavkat Mirziyoevning ta'limga bo'lgan e'tibori nafaqat davlat hokimiyati, balki jamiyatning umumiy ma'naviy va intellektual rivojiga katta ta'sir ko'rsatadi. Uning ta'kidlashicha, "ta'lim — bu taraqqiyotning asosi", va har bir farzandni o'z salohiyatiga to'liq etishishga imkon beruvchi ta'lim tizimini yaratish maqsadi muhimdir. Prezident ta'limga davlat byudjetidan eng ko'p mablag'ajratishga intiladi, chunki bu mamlakatning kelajagi uchun zarur bo'lgan investisiyadir. Shavkat Mirziyoevning ta'limga oid farmonlari, qarorlari va izohlari umumiy ta'lim sifati va o'qituvchilarning malakasini oshirishga qaratilgan bo'lib, bu mamlakatdagi ta'lim sohasining jadal rivojlanishini ta'minlamoqda.

Pedagogikaning asoschilaridan biri Yan Amos Komenskiy o'yin, ayniqsa yosh bolalar uchun eng muhim o'quv vositasi ekanligini ta'kidladi. Uning fikricha,



o'rganish qiziqarli va tushunarli bo'lishi kerak va didaktik o'yin bilimlarni o'zlashtirish qulayligini ta'minlaydi. Komenskiy o'yin orqali bolalar nafaqat aqliy qobiliyatlarni, balki hissiy va ijtimoiy ko'nikmalarni ham rivojlantirishi mumkinligini aytdi.

O'yin-bu bolaning eng muhim faoliyati, ayniqsa boshlang'ich maktab yoshida, kognitiv faoliyat eng jadal rivojlanganda. Ushbu davrda bolalar yangi bilimlarni faol o'zlashtiradilar, tahlil qilishni, yodlashni, ma'lumotni amalda qo'llashni o'rganadilar. Bu diqqat, xotira, fikrlash, tasavvur kabi asosiy kognitiv jarayonlarning shakllanishi va rivojlanishiga hissa qo'shadigan o'yin faoliyati. O'yin orqali bolalar murakkab tushunchalarni qulay va qiziqarli tarzda o'rganadilar, bu esa o'rganishni yanada samarali qiladi.

Asosiy qism

A. S. Makarenko shunday yozgan: "bolalikda o'yin odatiy holdir va bola har doim jiddiy ish qilsa ham o'ynashi kerak...

Bolaning o'yinga bo'lgan ishtiyoqi bor va uni qondirish kerak. Unga nafaqat o'ynash uchun vaqt berish kerak, balki butun hayotini ushbu o'yin bilan to'ydirish kerak. Uning butun hayoti o'yin"[1].

O'yin-fanlararo tushunchaga ega. Falsafa, pedagogika, psixologiya, san'at nazariyasi va tarixida "o'yin" atamasi turli xil talqinlarga ega. O'yin modellari ko'plab omillar tufayli jarayonlarni bashorat qilish bilan shug'ullanadigan murakkab tizimlar bilan shug'ullanadigan amaliy bilim va fan sohalarida qo'llaniladi [2].

O'yin ta'lim va tarbiyaning eng qadimgi pedagogik vositalaridan biri sifatida hozirgi paytda o'ziga xos gullash davrini boshdan kechirmoqda. Hozirgi vaqtda o'yinga bo'lgan qiziqishning oshishiga nima sabab bo'ldi? Bir tomondan, bu pedagogik nazariya va amaliyotning rivojlanishi, muammoli ta'limning tarqalishi,



boshqa tomondan, har tomonlama faol shaxsni shakllantirishning ijtimoiy va iqtisodiy ehtiyojlari bilan bog'liq.

Birinchilardan bo'lib F. Shiller o'yin fenomeniga e'tibor qaratdi. U o'yinni inson dunyoqarashini shakllantirishning samarali omillaridan biri deb hisoblagan. Shiller o'yinda va o'yin orqali odam o'zini va o'zi yashaydigan dunyoni yaratadi, odam faqat o'ynash orqali bo'lishi mumkinligiga ishongan [6].

XXI asr axborot asrining boshida jamiyatning barqaror rivojlanishining etakchi manbalari aynan bilim, ularni ishlab chiqarish, uzatish va o'zlashtirishdir, bu esa bugungi maktab o'quvchilari va haqiqiy mutaxassislar kabi kelajakni o'qitish va o'qitishning butun tizimida o'zgarishlarni talab qiladi. Ushbu holatlar o'quv jarayonini interfaol ta'lim texnologiyalarini joriy etish, bolalarning ijodiy salohiyatini to'liq ochib beradigan psixologik qulay muhit yaratish asosida intensivlashtirishni talab qiladi.

O'yin texnologiyalari-bu nafaqat o'quvchilarning ijodiy va qidiruv darajasidagi ishlarini, balki o'quv fanlarini o'qitish uchun kundalik qadamlarni ham qiziqarli va qiziqarli qilish imkonini beradigan noyob ta'lim shakllaridan biridir [3]. O'yinning shartli dunyosining ko'ngil ochishi uni ijobiy hissiy rangga aylantiradi va o'yin harakatlarining hissiyligi bolaning barcha psixologik jarayonlari va funktsiyalarini faollashtiradi. O'yinning yana bir ijobiy tomoni shundaki, u yangi vaziyatda bilimlardan foydalanishga yordam beradi, shu bilan talabalar tomonidan o'zlashtiriladigan material o'ziga xos amaliyotdan o'tadi, o'quv jarayoniga xilma-xillik va qiziqish uyg'otadi.

Bugungi kunda ta'lim amaliyoti tomonidan taqdim etilgan texnologiyalar orasida interaktiv o'qitish usullari ko'pincha qo'llaniladi. Ular boshqalar bilan o'zaro munosabatlarni o'z ichiga oladi va bolalarni o'quv jarayoniga to'liq jalb qiladi [9].



Bugungi kunda maqsadga erishish, maktab o'quvchilarini mustaqil o'zlashtirish, bilimlarni egallash va tushunish uchun sharoit yaratmasdan o'qitish muammolarini hal qilish mumkin emas. Zamonaviy o'qituvchining vazifalari maktab o'quvchilariga bilimlarni taqdim etish emas, balki motivatsiya yaratish va o'zini o'zi o'rgatish ko'nikmalarini shakllantirishdir.

O'yin texnologiyalari-bu nafaqat o'quvchilarning ijodiy va qidiruv darajasidagi ishlarini, balki mavzuni o'rganish uchun kundalik qadamlarni ham qiziqarli va qiziqarli qilish imkonini beradigan noyob ta'lim shakllaridan biridir.

O'yinning shartli dunyosining ko'ngil ochishi ma'lumotni yodlash, takrorlash, birlashtirish yoki o'zlashtirish bo'yicha monoton faoliyatni ijobiy hissiy rangga aylantiradi va o'yin harakatlarining hissiyligi bolaning barcha aqliy jarayonlari va funktsiyalarini faollashtiradi [3]. O'yin yangi vaziyatda bilimlardan foydalanishga yordam beradi, talabalar tomonidan o'rganilgan materiallar o'ziga xos amaliyotdan o'tadi, maktabning dolzarb vazifasi olingan ma'lumotlarni mustaqil baholash va tanlashni rivojlantirishdir. Bunday ko'nikmalarni rivojlantiradigan ta'lim shakllaridan biri bu darsda va darsdan tashqari vaqtlarda olingan bilimlardan amaliy foydalanishga hissa qo'shadigan didaktik o'yin. O'yin-bu o'rganishning tabiiy va insoniy shakli.

O'quv jarayonini faollashtirish va kuchaytirishga tayanadigan zamonaviy maktabda o'yin faoliyati quyidagi hollarda qo'llaniladi:

- kontseptsiya, mavzuni o'zlashtirish uchun mustaqil texnologiyalar sifatida;
- kengroq texnologiyaning elementlari (ba'zan juda muhim) sifatida;
- dars yoki fragment texnologiyasi sifatida; - darsdan tashqari ish texnologiyasi sifatida [7].



O'yin texnologiyasidan boshlang'ich maktabdagi barcha darslarda foydalanish mumkin. Buning sababi shundaki, boshlang'ich maktab bolalar hayotidagi yangi bosqichdir: bolalar bog'chasidan maktabga, o'qituvchilar dunyosiga, yangi fanlar, darsliklar. Bu vaqtda o'qituvchining vazifasi notanish odam bilan uchrashuvni qo'rqitmaslik, umidsizlikka tushmaslik, aksincha, o'rganishga qiziqishning paydo bo'lishiga hissa qo'shishdir. Boshlang'ich sinf o'qituvchisi deyarli har kuni bunday muammoni hal qilishi kerak. Deyarli har kuni yangi materiallar bilan uchrashuvlarni zerikarli va oddiy emas, balki quvonchli va qiziqarli qilish muhimdir. Bu erda darslar-o'yinlar, darslar-sayohatlar kiradi. An'anaviy shakllar bilan bir qatorda ushbu turdagi darslardan oqilona va mos ravishda foydalanib, o'qituvchi bolalarni o'ziga jalb qiladi va shu bilan katta va murakkab materialni yaxshiroq idrok etish uchun zamin yaratadi [5].

Bunday darslarda yosh o'quvchilar faolroq ishlaydi. Bunday darslarda istamay o'qigan talabalar katta ishtiyoq bilan ishlashlari ayniqsa quvonarli. Agar dars musobaqa shaklida qurilgan bo'lsa, unda, albatta, har bir talaba g'alaba qozonish istagi bor va buning uchun ular yaxshi bilimga ega bo'lishlari kerak (talabalar buni tushunishadi va darsga yaxshiroq tayyorgarlik ko'rishga harakat qilishadi). Har bir bunday darsdan so'ng biz bolalardan: "keling, ko'proq o'ynaymiz" degan iborani eshitamiz, bu dars muvaffaqiyatini ko'rsatadi.

O'yinlar juda xilma-xil: didaktik maqsadlar, tashkiliy tuzilma, ulardan foydalanishning yoshga bog'liq imkoniyatlari, tarkibning o'ziga xos xususiyatlari.

Pedagogik jarayonning tabiati bo'yicha quyidagilar mavjud: o'qitish, o'qitish, nazorat qilish, umumlashtirish; kognitiv, tarbiyaviy, rivojlanish; reproduktiv, samarali, ijodiy; kommunikativ, diagnostika va boshqalar.

Quyidagi o'yin turlari ajratiladi.



1. Mashqlar o'yinlari. Ular o'quvchilarning bilim qobiliyatini yaxshilaydi, o'quv materialini mustahkamlashga yordam beradi, uni yangi sharoitlarda qo'llash qobiliyatini rivojlantiradi. Mashq o'yinlariga misollar: krossvordlar, jumboqlar, viktorinalar.

2. Sayohat o'yinlari. Ushbu o'yinlar o'quv materialini tushunish va mustahkamlashga yordam beradi. Ushbu o'yinlarda talabalarning faolligi hikoyalar, munozaralar, ijodiy vazifalar, farazlar shaklida ifodalanishi mumkin.

3. O'yinlar-musobaqalar. Bunday o'yinlar didaktik o'yinlarning barcha turlarini o'z ichiga oladi. Talabalar jamoalarga bo'linib raqobatlashadilar [10].

Rus tili va matematika darslaridagi o'yinlar o'quvchilarning aqliy faoliyatini faollashtirishga yordam beradi, mavzuga qiziqishni rivojlantiradi.

Har qanday o'yinni o'tkazayotganda, bolalarni rag'batlantirishni unutmang, ayniqsa faol bo'lmagan va ishlashga jur'at etmaganlarni nishonlang. Rag'batlantirish bolalarga o'z qobiliyatlariga ishonch bag'ishlaydi va butun sinf uchun taklif qilingan vazifalarni bajarishda yordam beradi.

Yosh o'quvchilarning bilim faoliyatini rivojlantirish uchun darslarda turli xil o'yinlarning natijalarini bir nechta asosiy yo'nalishlarda ko'rib chiqish mumkin:

1. Diqqatni rivojlantirish. Konsentratsiya o'yinlari ("farqni toping", "nima o'zgardi?") diqqatning barqarorligi va o'zgaruvchanligini oshirishga yordam beradi. Bolalar vazifalardagi o'zgarishlarga tezroq javob berishadi, kamroq chalg'itadilar.

2. Xotirani rivojlantirish. Ma'lumotni yodlash o'yinlari ("Xotira", "bir qator so'zlarni takrorlang") yodlash hajmi va aniqligini yaxshilaydi. Ma'lumotni takrorlash qobiliyati yaxshilanadi, bu o'quv materialini yodlashga ijobiy ta'sir qiladi.



3. Fikrlashni rivojlantirish. Mantiqiy o'yinlar ("so'z tuzing", "mantiqiy vazifalar") analitik va ijodiy fikrlashni rivojlantirishga yordam beradi. Fikrlash, bahslashish va nostandart muammolarni hal qilish qobiliyati oshadi.

4. O'rganish motivatsiyasini oshirish. Bolalar darslarga ko'proq qiziqish bildiradilar, o'quv jarayonining faol ishtirokchilariga aylanadilar. O'yin usullari murakkab mavzularni yanada qulayroq va tushunarli qiladi.

5. Muloqot qobiliyatlarini rivojlantirish. Jamoa o'yinlari ("kim tezroq?", Aqliy hujum) muloqot ko'nikmalarini, guruhda ishlash qobiliyatini shakllantirishga yordam beradi. Bolalar o'rtasidagi o'zaro ta'sir darajasi oshadi, tashvish kamayadi.

Shunday qilib, o'yinlarni o'quv jarayoniga kiritish yosh o'quvchilarning bilim faoliyatini har tomonlama rivojlantirishga yordam beradi, bu esa o'rganishni yanada samarali va qiziqarli qiladi.

Xulosa

O'yin faoliyati yosh o'quvchilarning bilim faolligini rivojlantirishda muhim rol o'ynaydi. Bu diqqat, xotira, fikrlash va tasavvur kabi asosiy aqliy jarayonlarni shakllantirishga yordam beradi, o'rganish uchun qulay sharoit yaratadi. O'yin tufayli bolalar yangi materialni osonroq o'rganadilar, ijodkorlik va atrofdagi dunyoni bilishga qiziqishni rivojlantiradilar.

Maqolada muhokama qilingan jihatlar shuni isbotlaydiki, o'yin usullarini o'quv jarayoniga kiritish nafaqat maktab o'quvchilarining motivatsiyasini oshiradi, balki o'rganishni yanada samarali qiladi. Didaktik, rolli va ochiq o'yinlar o'quv ko'nikmalarini shakllantirishga, muloqot qobiliyatlarini rivojlantirishga va jamoada ishlashga o'rgatishga yordam beradi.

Shunday qilib, o'yin nafaqat o'yin — kulgi, balki pedagogik amaliyotda faol ishlatilishi kerak bo'lgan kuchli o'quv vositasidir. O'yin texnologiyalaridan oqilona



foydalanish nafaqat bilimlarni muvaffaqiyatli o'zlashtirishga, balki yosh o'quvchining shaxsiyatini har tomonlama rivojlantirishga yordam beradi, uning o'qish va yangi narsalarni o'rganishga doimiy qiziqishini shakllantiradi.

Adabiyotlar ro'yxati

1. Gorbacheva T. M., Filatova I. A. didaktik o'yinlar va ularning bolalarning kognitiv faoliyatidagi o'rni / / zamonaviy ta'limni rivojlantirish: nazariyadan amaliyotga. – 2018. 44-46 betlar.

2. Gladicheva T. A. didaktik o'yinlar orqali boshlang'ich maktab o'quvchilarining bilim jarayonini rivojlantirish // Chelyabinsk viloyati yosh olimlar va mutaxassislar Kengashining Axborotnomasi. – 2017. 1-jild, 1-son (16). 3-5-sahifalar.

3. Grebneva N. A. o'quv jarayonida didaktik o'yinlardan foydalanish orqali boshlang'ich maktab o'quvchilarining bilim qiziqishini rivojlantirish // fan va ta'lim Byulleteni. – 2016. – №4 (16). 45-49 betlar.

4. Ksenzova M. R. atrofdagi dunyo darslarida didaktik o'yinlar boshlang'ich maktab o'quvchilarining kognitiv universal o'quv harakatlarini rivojlantirish vositasi sifatida // fan va jamiyat: Butunrossiya ilmiy-amaliy konferentsiyasi materiallari. – 2017. – №4. 18-23 betlar.

5. Yunusova E. A., Yayaeva A. M. yosh o'quvchilarda kognitiv qiziqishlarni rivojlantirishda o'yin faoliyatining roli / / zamonaviy pedagogik ta'lim muammolari. – 2023.

6. Elkonin D. B. o'yin psixologiyasi. - M.: Pedagogika, 1978.

7. Kravtsova E. E. bolalarning maktabga tayyorgarligining psixologik muammolari. M.: Pedagogika, 1991.



8. Kravtsov G. G., Kravtsova E. E. o'yin psixologiyasi: madaniy va tarixiy yondashuv. - M.: Lev, 2017 Yil.

9. Gruzin V. V., Gubareva E. I. boshlang'ich sinflarda jismoniy tarbiya darslarida ochiq o'yinlar // ilmiy munozara: zamonaviy dunyoda innovatsiyalar. – 2015. – №10. 65-70 betlar.

10. Semenova A. D., Ascheulova M. A. maktabgacha va boshlang'ich maktab yoshidagi ochiq o'yinlarning roli / / EurasiaScience: IX xalqaro ilmiy-amaliy konferentsiya maqolalari to'plami. – 2017. 319-321-betlar.