

## Boshlang'ich Sinflarda Raqamli O'yinlarga Asoslangan Ta'limni Tashkil Etishning Ahamiyatli Tomonlari

*Hasanova Gulnoz Qosimovna<sup>1</sup>*

**Annotatsiya:** Maqolada raqamli ta'lim texnologiyalaridan ta'lim jarayonida foydalanish maqsadida boshlang'ich sinflarda raqamli o'yinlarga asoslangan ta'limni tashkil etish usullari, ularning ta'lim jarayonidagi ahamiyatli tomonlari tahlil qilingan.

**Kalit so'zlar:** raqamli o'yinga asoslangan ta'lim, o'quv natijalari, pedagogik faoliyat, boshlang'ich ta'limda o'yin texnologiyasi.

Axborot texnologiyalarining rivojlanishi va zamonaviy mehnat bozorining o'zgaruvchan talablari munosabati bilan bugungi kunda ta'lim sohasida raqamli texnologiyalardan foydalanish masalasi dolzarb bo'lib qolmoqda. Zamonaviy ish beruvchilar o'z kasbiy faoliyatida elektron texnologiyalardan foydalanishni yaxshi biladigan mutaxassislariga muhtoj. Raqamli texnologiyalar jamiyat hayotining ajralmas qismi bo'lib, mutaxassisning malakasini oshirish uchun keng imkoniyatlar yaratadi.

Raqamli ta'lim o'yinlari o'quvchilarning qiziqishlari bilan uyg'un bo'lgan madaniyatni o'rganishda yangi istiqbollarni yaratadi. Raqamli ta'lim o'yinlari boshlang'ich ta'limdagi innovatsiya bo'lib, u bolalarning o'rganish va egallash ko'nikmalarini oshiradi. Raqamli ta'lim o'yinlarining boshlang'ich ta'lim maktab muhitiga integratsiyalashuvi ta'lim tizimini isloh qilishga samarali hissa qo'shishi mumkin. Erta bolalik davridagi ta'limi va boshlang'ich ta'lim o'qituvchilari bolalarning raqamli o'yinga asoslangan ta'limni qo'llab-quvvatlashda hal qiluvchi rol o'ynashi mumkin. O'qituvchilarning raqamli o'yinlarga asoslangan ta'lim texnologiyalaridan foydalanish haqidagi e'tiqodlari muhim va ko'pincha ularning yangi texnologiyalarni sinfga integratsiya qilish harakatlarini cheklaydi.

Raqamli o'yinlar yosh avlod uchun norasmiy axborot-kommunikatsiya texnologiyalari(AKT) savodxonligi amaliyotining o'ziga xos shakli bo'lishiga qaramay, raqamli o'yinga asoslangan ta'lim o'zining didaktik foydalanishining ajralmas qismiga aylandi. Hozirgi vaqtda raqamli o'yinlar tez rivojlanayotgan sohadir, chunki ular bolalar o'yin-kulgida eng mashhur texnologiya hisoblanadi. Shu bilan birga, raqamli o'yinlar to'g'ri ishlab chiqilgan va pedagogik jihatdan mos ravishda qo'llanilsa, ta'limning barcha bosqichlarida o'quv jarayonining samaradorligini oshirish uchun o'quv quroli sifatida foydalanish mumkin.

Boshlang'ich ta'limda raqamli ta'lim o'yinlari bolalarning o'qishini, ijtimoiy o'zaro munosabatlarini yaxshilashi mumkinligini ta'kidladi, to'g'ri xatti-harakatlar, muammolarni hal qilish, yuqori darajadagi fikrlash, tanqidiy qobiliyat, xotira va ko'z-qo'l muvofiqlashtirish qobiliyatlari. Bundan tashqari, boshlang'ich ta'limda raqamli ta'lim o'yinlari o'quvchilarning kognitiv qobiliyatlarini rivojlantirish va ularning o'quv motivatsiyasini oshirish uchun dinamik vosita sifatida qaraladi.

Misol uchun, agar o'quvchi moslashtirilgan raqamli ta'lim o'yini orqali faoliyatni tugatsa, kognitiv tushunchalar bilan yaxshiroq shug'ullanadi va modulning asosiy fikrlarini osonroq qabul qila oladi. Bundan tashqari, o'quvchilar ko'pincha o'z ta'lim uslublari uchun mas'uliyatni o'z zimmlariga oladilar va natijada o'z harakatlarida va qarorlarida ko'proq avtonom bo'ladilar.

Adabiyotda raqamli o'yinlar bilan bog'liq atamalar va ta'riflarning keng doirasi mavjud, bu asosan o'yin uchun mo'ljallangan bir nechta raqamli media mavjudligi bilan bog'liq. Natijada, raqamli o'yinlarning ma'nosi kompyuter o'yinlari, raqamli o'yinlar, elektron o'yinlar va video o'yinlar kabi keng doiradagi

<sup>1</sup> BuxDu, Sport faoliyati va pedadodik ta'lim fakulteti, Maktabgacha ta'lim kafedrası dotsenti, p.f.n.



yoki atamalarining sinonimiga aylandi. Raqamli o'yinlarning qisqacha ta'rifi ularni ba'zi umumiy elementlar (masalan, o'yin muhiti, geymerning kuchli ishtiroki, interaktivlik elementi va multimedidan ko'proq foydalanish) bilan tavsiflangan keng ko'lamlil raqamli ilovalar sifatida tavsiflashni o'z ichiga oladi.

Dars jarayonida raqamli o'yinga asoslangan ta'limni tashkil etishda quyidagi xususiyatlarga e'tibor qaratish kerak:

- O'yin qoidalari.
- O'yinning maqsadlari.
- Natija va uning mulohazalari.
- Mojaro/raqobat/chaqiriq/raqobat elementi.
- O'zaro ta'sir elementi.
- Hikoya yoki syujetning tasviri.

Raqamli o'yinlar oldindan belgilangan qoidalar va cheklovlarga asoslangan bo'lib, o'yinchini aniq maqsad sari olib boradi, shuningdek, muayyan qiynchilikni yengib o'tishga undaydi. Bunday o'yinlarning xususiyatlari o'yinchi bilan doimiy ravishda o'zaro ta'sir qiladi, shu bilan birga o'yin olamida kiritilgan o'zgarishlar orqali fikr-mulohazalarni taqdim etadi, bu esa o'yinchilarga o'z taraqqiyotini doimiy ravishda kuzatib borish va o'yin davomida ko'plab to'siqlarni engib o'tish orqali o'z mahoratini mashq qilish imkonini beradi.

Raqamli ta'lim o'yinlari - bu video o'yinlar va kompyuter o'yinlari xususiyatlarini birlashtirgan dasturiy ta'minot. Ular aniq ta'lim maqsadlari va natijalariga muvaffaqiyatli mos keladigan jozibador o'quv tajribalarini ishlab chiqishga qaratilgan. Raqamli ta'limiy o'yinlar o'quvchilarning o'yinga bo'lgan ishtiyoqini ham hisobga oladi, shu bilan birga mantiqiy fikrlashni rivojlantirish, bilim, ko'nikma va malakalarni egallashga yordam beradi. Bunga erishish uchun raqamli ta'lim o'yinlari multimedia va Internet texnologiyalaridan foydalanadi. Bu vaqtda talaba interfaol va jozibador ilovalar va faoliyatlar orqali o'quv predmetining talabchan shartlarini o'z ta'lim tezligida tushunish qobiliyatiga ega bo'ladi va tezkor javob berishga harakat qiladi. Bundan tashqari, barcha boshlang'ich sinf o'quvchilariga raqamli muhit va virtual olamlar bilan o'zaro aloqada bo'lish orqali sotsializatsiya, hamkorlik va ijodiy ifoda qilish imkoniyati taqdim etiladi.

Ta'lim maqsadlarida foydalanishga ko'ra, raqamli ta'lim o'yinlarini uchta asosiy toifaga bo'lish mumkin: ta'lim jarayonidagi o'yinlar, bo'sh vaqt o'yinlari va ta'limda mustaqil ish o'yinlari. O'quv o'yinlarining asosiy ta'rifi o'qish va o'qitish jarayonlarini qo'llab-quvvatlash uchun aniq ta'lim maqsadlariga mo'ljallangan o'yinlarni anglatadi. Ushbu ta'rif "jiddiy o'yinlar" toifasiga kiruvchi o'yinlarni o'z ichiga oladi, "ta'lim", "o'yinga asoslangan simulyatsiyalar" va "epistemik o'yinlar". Bo'sh vaqtda o'ynaladigan o'yinlar aniq va eksklyuziv maqsad sifatida o'rganishni targ'ib qilmaydigan o'yinlar deb ta'riflanadi, ammo ular o'rganishni amalga oshirishda ulardan foydalanish imkoniyatini ham istisno qilmaydi. Ta'lim o'yinlari tijorat maqsadida ishlab chiqilgan bo'lishiga qaramay, o'qitish va o'rganishni qo'llab-quvvatlash uchun sinfda yoki laboratoriyada foydalaniladigan o'yinlardir. Ushbu turkum doimiy ravishda kengaytirilmoqda, chunki raqamli o'yin bozori kompaniyalari kelajakda ta'lim, universitetlar va hatto harbiy tayyorgarlikka raqamli o'yinlarni kiritish mumkinligini bilishadi[1].

Raqamli ta'lim o'yinlari to'rtta asosiy elementga asoslanadi: jalb qilish, avtonomiya, mahorat va rivojlanish. Ishtirok etish o'yinchini o'yinning ta'lim mazmuni bilan bog'laydi. Raqamli ta'lim o'yinlari o'yinchiga qaror qabul qilish va tegishli choralarni ko'rish qobiliyatiga nisbatan ko'proq avtonom bo'lishga imkon beradi. Mahorat - bu o'yinni to'liq nazorat qilish uchun o'yinchilarning aniq harakatlarining takrorlanish darajasi. Rivojlanish o'yinchilarning muvaffaqiyati uchun mukofotni anglatadi. Raqamli ta'lim o'yinlarini baholash bir nechta sifat xususiyatlari orqali amalga oshirilishi mumkin: o'yin dizayni, foydalanuvchi interfeysi, jalb qilish, zavqlanish, foydalanish qulayligi, o'ynash qobiliyati, foydalilik, kognitiv xatti-harakatlar, pedagogik jihatlar va ta'lim natijalari.



Quyidagi komponentlar raqamli ta'lim o'yinlarining boshlang'ich ta'limda samarali integratsiyalashuvi haqidagi taxmini qo'llab-quvvatlaydi:

- Boshlang'ich ta'limni o'qitish va o'rgatishda AKTni joriy etish.
- O'quv rejasining moslashuvchanligi.
- Raqamli ta'lim o'yinlarining o'quv rejasi bilan oson va tezkor kombinatsiyasi.
- Ko'pchilik boshlang'ich sinf o'qituvchilarining nisbatan ijobiy qarashlariga asoslangan raqamli ta'lim o'yinlarining rivojlanish istiqbollari.
- Raqamli o'quv o'yinlaridan foydalanish orqali o'quvchilarning psixologik va hissiy rivojlanishini oshirish.
- Raqamli ta'lim o'yinlaridan foydalanish orqali o'rganish yo'lini tushuntiruvchi ba'zi printsiplar mavjud:
- O'quvchilarning motivlari ularning o'rganish sari qadamlarini yo'naltiradi, belgilaydi va qo'llab-quvvatlaydi. O'quvchilarni odatda ballar va o'yinlarning borishi rag'batlantiradi. Misol uchun, ular o'yinda xavfsiz natijaga erishguncha qat'iyat bilan o'ynashadi. Bu jarayon orqali ular o'yin muhitida qanday harakat qilishni, qanday tajriba o'tkazishni va qanday qilib fikr yuritishni va topshiriqning bajarilishini o'rganishni o'rganadilar. Shu tarzda ular samarali va izchil fikrlash tarzini rivojlantiradilar.
- O'quvchilar barcha olingan bilimlarni mukammallashtirish va qo'llash uchun qobiliyat va ko'nikmalarga ega bo'lishlari kerak.
- Maqsadga asoslangan amaliyot qayta aloqa va o'rganish sifatini oshirish bilan bog'liq. An'anaviy ta'lim muvaffaqiyatga asoslangan fikr-mulohazalarni ta'minlamaydi va o'quvchilarga doimiy ravishda o'z fikrlari va qobiliyatlarini real muhitda joylashtirish imkoniyatini taklif qilmaydi. Raqamli ta'lim o'yinlarida o'yinchilar xatolar va ularning oqibatlarini o'rganish bilan birga o'yinning maqsadlaridan kelib chiqadi.

### Foydalanilgan adabiyotlar

1. Manesis D. Obstacles to games-based learning in early childhood education: Cyprus teachers' perceptions. In: Proceedings of the 17th European Conference on e-Learning; 1-2 November 2018. Greece. ISBN: 978-1-912764-07-5. pp. 361-369
2. Saidovna T. G., Sadreddinovna S. M. RAQAMLI TEXNOLOGIYALAR YORDAMIDA INNOVATSION RAQAMLI MAKTAB MODELINI TASHKIL ETISH IMKONIYATLARI //DEVELOPMENT SCENARIOS AND ALTERNATIVES IN THE MODERN SOCIETY. – 2023. – С. 94.
3. Садикова Ф.С. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ КАК ОСНОВНОГО ИНСТРУМЕНТА РАЗВИТИЯ ОБЩИ КОМПЕТЕНЦИЙ СТУДЕНТОВ // Универсум: Технические науки : Электрон. научн. Журнал. 2023. 11(116).

