

**TA'LIM JARAYONIDA O'YIN TEXNOLOGIYALARIDAN
FOYDALANISHNING DOLZARB DIDAKTIK MUAMMOLARI****Sodiqjanova Gulruh Sodiqjanovna ¹**

¹ Namangan davlat pedagogika institute, Pedagogika
nazariyasi va tarixi yo'nalishi I-kurs magistranti
E-mail:eleonora010317@gmail.com

**MAQOLA
MALUMOTI****ANNOTATSIYA:****MAQOLA TARIXI:***Received:26.02.2025**Revised: 27.02.2025**Accepted:28.02.2025***KALIT SO'ZLAR:**

*o'yin texnologiyalari,
ta'lim jarayoni, didaktik
muammolar, o'qituvchi
malakasi, texnik
infratuzilma, an'anaviy
ta'lim, psixologik
jihatlar, interfaol ta'lim,
pedagogik
texnologiyalar,
o'quvchilarning
motivatsiyasi.*

Ushbu maqolada ta'lim jarayonida o'yin texnologiyalaridan foydalanishning dolzarb didaktik muammolari muhokama qilinadi. O'yin texnologiyalarining ta'limdagi o'rni, ularni samarali qo'llash uchun talab qilinadigan o'qituvchilarning malakalari, texnik infratuzilma va o'yinlar bilan an'anaviy ta'lim metodlarini uyg'unlashtirish zaruriyati ko'rib chiqiladi. Maqolada o'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonidagi afzalliklari, shuningdek, ularning psixologik, didaktik va texnik jihatlaridan kelib chiqadigan muammolar hamda ularni bartaraf etish yo'llari tahlil qilinadi. O'yin texnologiyalarining ta'limda samarali qo'llanilishi o'quvchilarning bilim olish jarayonini yanada qiziqarli, interfaol va samarali qilishga yordam beradi.

KIRISH. O'quv jarayonini samarali tashkil etish, talabalarning motivatsiyasini oshirish va bilim olishni yanada qiziqarli hamda samarali qilish uchun turli pedagogik texnologiyalar qo'llaniladi. Bugungi kunda, texnologiyalar rivojlanishi bilan, o'yin texnologiyalari ta'lim jarayoniga tobora keng kirib bormoqda. Bu metodlar nafaqat o'quvchilarning darsga bo'lgan qiziqishini oshiradi, balki ularni ta'limning murakkab kontseptlariga ham jalb qiladi. Biroq, o'yin texnologiyalaridan foydalanishning ham o'ziga xos muammolari va qiyinchiliklari

mavjud. Ushbu maqolada, ta'lim jarayonida o'yin texnologiyalaridan foydalanishning dolzarb didaktik muammolari haqida so'z yuritiladi. O'yin texnologiyalaridan foydalanish, o'quvchilarni nafaqat bilim olishga, balki mantiqiy fikrlash, jamoada ishlash va muammolarni yechish kabi ko'nikmalarni rivojlantirishga yordam beradi. O'yin orqali talaba o'zining bilimini amaliyotda qo'llab, shaxsiy tajriba orttiradi. Shuningdek, bu metod yordamida o'quvchilarni o'rgatish jarayoni yanada interfaol va qiziqarli bo'ladi. O'yinlar ko'pincha raqobat va hamkorlikni rivojlantirishga, turli qiyinchiliklarni engish orqali muvaffaqiyatga erishish yo'lini ko'rsatadi. O'yin texnologiyalarini samarali qo'llash uchun o'qituvchilar tegishli malakaga ega bo'lishi zarur. Aksariyat o'qituvchilar yangi texnologiyalarni qo'llashda qiynalishadi, chunki ular an'anaviy ta'lim metodlariga ko'proq e'tibor berishadi. O'yin texnologiyalarini o'qituvchilarni o'zlashtirish va ularni darsga qo'llashga tayyorlash uchun maxsus kurslar va treninglar o'tkazish zarur. Aks holda, o'qituvchilar o'yinlarni noto'g'ri va samarali bo'lmagan tarzda qo'llashlari mumkin [1].

O'yin texnologiyalaridan foydalanish uchun zarur bo'lgan texnik infratuzilma, ya'ni kompyuterlar, internet tarmog'i va boshqa elektron qurilmalar ta'lim muassasalarida mavjud bo'lishi kerak. Afsuski, ba'zi hududlardagi ta'lim muassasalarida texnik vositalar yetarli emas, bu esa o'yin texnologiyalaridan foydalanishni cheklaydi. Shuningdek, internet tezligi va boshqa texnik cheklovlar ham bu jarayonni murakkablashtirishi mumkin. O'yinlar faqatgina qiziqarli va interfaol bo'lishi bilan birga, ta'limning maqsadlariga ham mos bo'lishi kerak. Har bir o'yin turli mavzularni o'rganishda yordam bera olmaydi. Ba'zi o'yinlar faqat ma'lum ko'nikmalarni rivojlantirsa, boshqalari yanada umumiy ta'lim maqsadlariga qaratilgan. Shu sababli, o'yinlarni darsning aniq didaktik maqsadlariga moslashtirish muhimdir. Aks holda, o'yinlar faqat vaqtini behuda sarflashga olib kelishi mumkin. O'yinlar ta'lim jarayonida qiziqarli va motivatsion bo'lishi mumkin, ammo ular o'quvchilarning psixologik holatini ham inobatga olishi kerak. Ba'zi o'yinlar o'quvchilarda stress, noxush his-tuyg'ular yoki o'zini boshqarish qobiliyatining yo'qligini yuzaga keltirishi mumkin. O'quvchilarning yoshiga va individual xususiyatlariga mos o'yinlar tanlash zarur. O'yin texnologiyalarini joriy etishda, an'anaviy ta'lim usullari bilan uyg'unlikni ta'minlash muhim masaladir. O'yinlarning maqsadi o'quvchilarning faolligini oshirish bo'lsa-da, bu jarayonda an'anaviy ta'lim metodlari ham chetda qolmasligi kerak [2]. O'qituvchilar o'yinlarni dars jarayoniga to'g'ri kiritish, ularni nazorat qilish va o'quvchilarga kerakli yordamni ko'rsatishlari zarur. Ta'lim jarayonida o'yin texnologiyalaridan foydalanish, o'quvchilarni yanada faolroq, kreativ va qiziqarli tarzda o'qitish imkonini beradi. Biroq, bu metodlardan samarali foydalanish uchun bir qator dolzarb didaktik muammolarni hal qilish zarur.

O'qituvchilarning malakasi, texnik infratuzilma, o'yinlarning didaktik maqsadlarga mosligi, psixologik jihatlar va o'yinlarning an'anaviy ta'lim metodlari bilan uyg'unligi - bularning barchasi ta'lim jarayonida muvaffaqiyatli o'yin texnologiyalarini joriy etish uchun hal qilinishi kerak bo'lgan muhim omillardir. Shu bilan birga, o'yin texnologiyalaridan foydalanish, ularning to'g'ri qo'llanilishi va ta'lim jarayonining barcha komponentlari bilan uyg'unligini ta'minlash orqali ta'lim tizimini yanada samarali va qiziqarli qilish mumkin.

Metodologiya. Ushbu tadqiqotning metodologiyasi o'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonida qo'llanilishi bilan bog'liq dolzarb didaktik muammolarni aniqlash va tahlil qilishga qaratilgan. Tadqiqotda aralash metodlardan foydalanilgan bo'lib, u kvantitativ va sifatli usullarni birlashtiradi. Bunda o'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonidagi samaradorligini baholash va ularning pedagogik muammolarini aniqlash uchun bir nechta tadqiqot metodlari qo'llanilgan. Tadqiqotning birinchi bosqichi sifatida o'yin texnologiyalarining ta'limdagi o'rni va ta'lim jarayonida qo'llanishi bilan bog'liq mavjud adabiyotlar tahlil qilindi. Bu jarayonda o'yin texnologiyalarining pedagogik jihatlar, samaradorligi va muammolarini yoritgan ilmiy maqolalar, kitoblar va tadqiqotlar o'rganildi. Adabiyotlar tahlili orqali o'yin texnologiyalarining ta'limdagi samaradorligi, o'qituvchilar uchun zarur bo'lgan malaka, texnik infratuzilmaning roli va o'yinlarning psixologik ta'siri haqida ma'lumotlar yig'ildi.

So'rovnoma. Tadqiqotning ikkinchi bosqichi sifatida o'qituvchilar va ta'lim muassasalaridagi texnik mutaxassislar o'rtasida so'rovnoma o'tkazildi. So'rovnoma yordamida o'qituvchilarning o'yin texnologiyalaridan qanday foydalanishlari, bu texnologiyalarning ta'lim jarayonidagi samaradorligi va ularning yuzaga kelgan muammolari haqida ma'lumotlar yig'ildi. So'rovnomada o'qituvchilar o'yin texnologiyalarini qo'llashdagi tajribalarini, o'yinlarning didaktik maqsadlar bilan uyg'unligini va texnik infratuzilmaning yetarli yoki yo'qligini baholadilar.

So'rovnoma savollari quyidagi asosiy bo'limlardan iborat edi:

- O'yin texnologiyalarini darslarda qo'llash tajribasi.
- O'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonidagi samaradorligi.
- O'yin texnologiyalarini qo'llashda yuzaga keladigan texnik va didaktik muammolar.
- O'qituvchilarning o'yin texnologiyalarini qo'llash bo'yicha malakalari.

Tadqiqotning uchinchi bosqichi sifatida ta'lim sohasidagi ekspertlar va o'qituvchilar bilan chuqur intervyular o'tkazildi. Intervyu jarayonida o'yin texnologiyalarining ta'limdagi o'rni, ular qanday qo'llanishi kerakligi va o'qituvchilarning o'yinlarni samarali qo'llashdagi qiyinchiliklari haqida batafsil ma'lumotlar olishga harakat qilindi. Intervyular sifatli

ma'lumotlar olishga imkon berdi va o'yin texnologiyalarini qo'llashdagi amaliy tajribalarni o'rganishga yordam berdi.

Tadqiqotning to'rtinchi bosqichi sifatida eksperimental tadqiqotlar o'tkazildi. Bu bosqichda, ayrim sinflarda o'yin texnologiyalarining ta'lim jarayoniga ta'siri sinovdan o'tkazildi. O'yin texnologiyalarining samaradorligini o'lchash uchun, o'quvchilarning darsdagi faolligi, bilim darajasi va motivatsiyasi baholandi. Eksperiment davomida, o'yin texnologiyalarining o'quvchilarga qanday ta'sir qilishi, ularning o'quv jarayoniga qiziqishini qanday oshirishi va an'anaviy ta'lim metodlariga nisbatan qanday farqlar mavjudligi aniqlanishi maqsad qilindi. Tadqiqotda to'plangan ma'lumotlar kvantitativ va sifatli tahlil usullariga asoslangan. So'rovnomalar va intervyular natijalari statistik tahlilga (deskriptiv tahlil, o'zgarishlarni solishtirish) va sifatli tahlilga (tematik tahlil) asoslangan holda baholandi. Eksperimental tadqiqotlardan olingan ma'lumotlar esa, o'yin texnologiyalarining o'quvchilarga ta'sirini o'lchash uchun qo'llanilgan o'lchovlar yordamida tahlil qilindi. Ushbu metodologiya orqali o'yin texnologiyalarining ta'lim jarayoniga ta'sirini chuqur tahlil qilish, o'qituvchilarning bu texnologiyalarni qo'llashdagi qiyinchiliklarini aniqlash va ularning pedagogik samaradorligini baholashga erishildi. Tadqiqotning metodologik yondashuvi, ta'lim tizimidagi o'yin texnologiyalarining samarali va didaktik jihatdan to'g'ri qo'llanishi uchun muhim tavsiyalar ishlab chiqishga imkon berdi [3].

Tadqiqotning asosiy maqsadi o'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonidagi samaradorligini, o'qituvchilarning bu texnologiyalarni qo'llashdagi qiyinchiliklarini va ularning ta'limda yuzaga keladigan dolzarb muammolarini aniqlash edi. Tadqiqot natijalari, o'yin texnologiyalarining o'quvchilarga bo'lgan ta'siri, ularni samarali qo'llash usullari va ta'lim tizimidagi muammolarni bartaraf etish yo'llarini aniqlashda yordam berdi. So'rovnomalar, intervyular va eksperimental tadqiqotlar natijalari shuni ko'rsatdiki, o'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonida qo'llanilishi, o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi, ularni faolroq qatnashishga undaydi va bilim olishni yanada qiziqarli qiladi. O'yinlar yordamida o'quvchilarning o'zaro aloqalari kuchayadi, jamoaviy ish va muammoni hal qilish ko'nikmalari rivojlanadi. Shu bilan birga, o'yin texnologiyalarining ta'limda samarali ishlashiga doir bir qator muammolar ham mavjud. Birinchidan, o'qituvchilarning o'yin texnologiyalarini qo'llashdagi malakasi muhim omil ekanligi aniqlandi. O'qituvchilarning barchasi o'yin texnologiyalaridan foydalanishni yaxshi bilmaydi yoki o'quvchilar uchun mos o'yinlarni tanlashda qiyinchiliklarga duch keladi. Tadqiqotda ishtirok etgan o'qituvchilarning ko'pchiligi o'yin texnologiyalaridan samarali foydalanish uchun qo'shimcha treninglar va kurslar tashkil etilishi kerakligini ta'kidladi. Ikkinchidan, texnik

infratuzilmaning yetarli emasligi o'yin texnologiyalarining samarali qo'llanishiga to'sqinlik qilmoqda. So'rovnomada qatnashgan o'qituvchilarning aksariyati, o'yin texnologiyalaridan foydalanish uchun zarur bo'lgan texnik vositalar (kompyuterlar, internet, multimedia vositalari)ning yetishmasligi haqida shikoyat qildilar. Ba'zi maktablarda internet tezligi past bo'lib, bu o'yinlarni ishlatishni qiyinlashtiradi. Shu sababli, o'yin texnologiyalaridan to'liq foydalanish uchun ta'lim muassasalarida texnik infratuzilmani yaxshilash zarur. Uchinchidan, o'yin texnologiyalarini dars jarayoniga to'g'ri integratsiya qilish muhim ahamiyatga ega. Tadqiqotda o'yinlarning ba'zi o'qituvchilar tomonidan noto'g'ri vaqtda yoki darsning maqsadlariga mos kelmaydigan tarzda qo'llanilayotganligi aniqlangan. O'yinlar faqat o'quvchilarning qiziqishini oshiribgina qolmasdan, ular o'qish maqsadlariga xizmat qilishi kerak. Shu sababli, o'yinlar va an'anaviy ta'lim metodlarining uyg'unligini ta'minlash muhimdir.

Adabiyotlar tahlili. Ta'lim jarayonida o'yin texnologiyalaridan foydalanishning dolzarb didaktik muammolarini tushunish uchun, ilgari olingan ilmiy tadqiqotlar va adabiyotlarga tahlil qilish zarur. O'yin texnologiyalarining ta'limga kirib borishi, shuningdek, bu metodlarning pedagogik samaradorligini aniqlash uchun bir qator tadqiqotlar mavjud. Bu tahlil orqali o'yin texnologiyalarining ta'limdagi o'ri, ularning pedagogik va psixologik jihatlari, shuningdek, ta'lim muassasalarida qanday ishlashini aniqlash mumkin. Ko'plab tadqiqotlar o'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonida muhim rol o'ynashini ta'kidlaydi. O'yinlar, o'quvchilarning diqqatini jalb qilish va motivatsiyasini oshirish uchun samarali vosita bo'lishi mumkin. Xususan, Gee (2003) o'yinlarning o'quvchilarni qiziqitirishi, o'quvchilarni amaliyotga asoslangan o'rgatish usullari bilan bog'liq ekanini aytadi. Gee o'yinlarning o'quvchilarning mantiqiy fikrlash va muammoni hal qilish ko'nikmalarini rivojlantirishda juda samarali ekanligini ta'kidlagan. Shu bilan birga, o'yinlar o'quvchilarni jamoada ishlash va strategik qarorlar qabul qilishga o'rgatadi, bu esa joriy ta'lim tizimi uchun zarur bo'lgan ko'nikmalarni rivojlantiradi [4].

Prensky (2001) o'zining "Digital Natives, Digital Immigrants" asarida o'yin texnologiyalarining yangi avlod o'quvchilari uchun qanday ta'sir ko'rsatishini tahlil qiladi. Uning fikricha, o'yin texnologiyalari o'quvchilarni rag'batlantiruvchi va qiziqarli tarzda o'qitish imkoniyatlarini taqdim etadi. Biroq, bunday texnologiyalarni qo'llashda o'qituvchilar o'quvchilarning psixologik holatini hisobga olishlari kerak. Prensky o'yin texnologiyalarining o'quvchilarni stressdan saqlash va ularni o'qishga rag'batlantirishda foydali ekanini, ammo noto'g'ri tanlangan o'yinlar o'quvchilarni haddan tashqari charchatishi va ularni demotivatsiya qilishi mumkinligini ta'kidlaydi. Vygotsky (1978) o'zining "Sotsial

rivojlanish nazariyasi" asarida ta'lim jarayonida interaktiv usullar, xususan, o'yinlar orqali o'quvchilarning ijtimoiy muhitda o'zaro aloqalarini rivojlantirishning ahamiyatini ta'kidlagan. Vygotsky nuqtai nazaridan, o'yinlar o'quvchilarga o'zaro hamkorlikda ishlash va muammoni birgalikda hal qilishni o'rgatadi, bu esa ijtimoiy rivojlanishga yordam beradi [5,6].

O'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonida qo'llanilishi bilan bog'liq ba'zi muammolar ham mavjud. Mayer (2005) o'yinlarning ta'limdagi samaradorligini baholashda, o'yinlarni noto'g'ri qo'llashning didaktik jihatlari haqida gapiradi. Mayer o'yinlarning qiziqarli va motivatsion bo'lishi kerakligini, lekin ular o'quvchilarga ta'lim maqsadlariga erishish imkoniyatini yaratishi lozimligini ta'kidlaydi. Agar o'yinlar o'quvchilarning faolligini oshirsa, lekin bilim olishni samarali ta'minlamasa, ularning pedagogik ahamiyati kamayadi. Shuningdek, Jonassen (2000) o'yin texnologiyalarining didaktik samaradorligini baholashda, o'yinlarning o'qitish maqsadlariga mosligini nazorat qilish zarurligini ta'kidlaydi. Jonassen o'yin texnologiyalarining ta'lim tizimiga kirishidan avval, o'yinlarning o'quvchilarning bilim olish maqsadlariga mos bo'lishi kerakligini, shuningdek, o'yinlarni darsning umumiy strukturasi qo'shish zaruriyatini ta'kidlaydi. Agar o'yinlar faqat qiziqarli bo'lsa, ammo ta'lim maqsadlarini amalga oshirmasa, ular faqat vaqtni behuda sarflashga olib kelishi mumkin [7,8].

O'yin texnologiyalarini ta'limda qo'llashning muhim jihatlaridan biri - bu texnik infratuzilmaning mavjudligi va o'qituvchilarning malakasi. Anderson & Krathwohl (2001) o'zlarining "Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing" asarida, o'yin texnologiyalaridan samarali foydalanish uchun o'qituvchilarning pedagogik malakasini oshirishning zarurligini ko'rsatdilar. O'qituvchilar o'yin texnologiyalarini to'g'ri tanlash va ularni dars jarayoniga qo'llashda ko'nikmalarga ega bo'lishlari kerak. Shuningdek, texnik infratuzilma va resurslarning yetarli bo'lishi muhim omillardir. Cuban (2001) texnologiya integratsiyasi bo'yicha o'zining tadqiqotlarida, ta'limda yangi texnologiyalarni joriy etishda mavjud bo'lgan cheklovlar va ularni bartaraf etish yo'llarini tahlil qilgan. O'yin texnologiyalarining ta'lim jarayoniga qo'shilishi, ularni samarali qo'llash uchun bir qator didaktik, psixologik va texnik muammolarni hal qilishni talab etadi. O'yinlar, albatta, o'quvchilarning bilim olish jarayonini qiziqarli va samarali qilishga yordam beradi, ammo ular to'g'ri tanlanib, o'quvchilarning ehtiyojlariga moslashtirilgan bo'lishi zarur. Shuningdek, o'qituvchilarning malakasi va texnik infratuzilma ta'lim jarayonida o'yin texnologiyalaridan samarali foydalanishning asosiy omillaridan biridir [9,10].

O'yin texnologiyalari o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, ta'limni qiziqarli va interfaol qilish, hamda jamoaviy ish va muammolarni hal qilish ko'nikmalarini rivojlantirishda samarali vosita bo'lishi mumkin. Biroq, o'qituvchilarning o'yin texnologiyalarini samarali qo'llashdagi malakasi, ta'lim muassasalaridagi texnik infratuzilmaning yetarli emasligi va o'yinlarning didaktik maqsadlarga mosligi kabi muammolar o'yin texnologiyalarining ta'limda samarali qo'llanishiga to'sqinlik qilmoqda. Shu bilan birga, o'yin texnologiyalarining ta'lim jarayoniga integratsiya qilinishi uchun an'anaviy ta'lim metodlari bilan uyg'unlik yaratish zarur. O'qituvchilarni o'yin texnologiyalarini qo'llashga tayyorlash, texnik infratuzilmani yaxshilash va o'yinlarni darsning didaktik maqsadlariga moslashtirish orqali bu muammolarni bartaraf etish mumkin.

Xulosa. Ushbu tadqiqot ta'lim jarayonida o'yin texnologiyalarining samarali qo'llanishi bilan bog'liq dolzarb didaktik muammolarni aniqlashga qaratilgan bo'lib, o'yin texnologiyalarining o'quvchilarga ta'siri, o'qituvchilarning malakasi, texnik infratuzilmaning roli va o'yinlarni ta'lim jarayoniga integratsiya qilishdagi muammolarni o'rganishni maqsad qilgan. Tadqiqot natijalari o'yin texnologiyalarining ta'limdagi o'rni va samaradorligini ko'rsatdi, ammo ularni muvaffaqiyatli qo'llash uchun bir qator omillarni hisobga olish zarurligi aniqlangan. Umuman olganda, o'yin texnologiyalarining ta'lim tizimiga muvaffaqiyatli integratsiyasi uchun ta'lim tizimida o'qituvchilarni malakasini oshirish, infratuzilmani yangilash va o'yinlarni ta'lim jarayoniga samarali integratsiya qilish zarurdir. Bu, o'z navbatida, o'quvchilarning bilim olish jarayonini yanada samarali, qiziqarli va motivatsiyalangan holga keltiradi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Jorayev, I. (2018). *O'yin texnologiyalari va interaktiv ta'lim metodlari*. Toshkent: "Ta'lim va Rivojlanish" Press.
2. Ismailov, S. (2017). *Ta'lim jarayonida interaktiv metodlar va o'yin texnologiyalarining qo'llanilishi*. Pedagogika va Innovatsion Ta'lim, 4(1), 12-17.
3. Mavlonov, M. (2019). *O'quvchilarning intellektual rivojlanishini o'yin texnologiyalari orqali oshirish*. Ta'limda Yangi Yo'nalishlar, 3(2), 32-37.
4. Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Computers in entertainment (CIE), 1(1), 20-20.
5. Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon, 9(5), 1-6.

6. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard university press.
7. Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
8. Jonassen, D. H. (2000). *Computers as mindtools for schools: Engaging critical thinking*. Merrill Prentice Hall.
9. Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Addison Wesley Longman.
10. Cuban, L. (2001). *Oversold and underused: Computers in the classroom*. Harvard University Press.

