



BOSHLANG‘ICH SINIF O‘QUVCHILARINING INTELLEKTUAL FAOLLIGINI RIVOJLANTIRISHDA O‘YIN FAOLIYATINING PSIXOLOGIK IMKONIYATLARI

Djurakulova Munira Suyunovna

Buxoro davlat universiteti tadqiqotchisi

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7520-6498>

E-mail: muniradjurakulova82@gmail.com

Tel: +998932731544

Annotatsiya: Mazkur maqolada boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining intellektual faolligini rivojlantirishda o‘yin faoliyatining psixologik imkoniyatlari ilmiy-nazariy va amaliy jihatdan tahlil qilingan. Tadqiqotda o‘yin faoliyatining bolalar tafakkuri, diqqat, xotira, tasavvur, mantiqiy fikrlash hamda ijodiy qobiliyatlarni rivojlantirishdagi o‘rni psixologik va pedagogik yondashuvlar asosida yoritilgan. Shuningdek, boshlang‘ich ta‘lim jarayonida didaktik, intellektual va interaktiv o‘yinlardan foydalanishning o‘quvchilarning bilish faolligiga ta‘siri tahlil qilingan. Tadqiqot davomida kuzatish, pedagogik tajriba, so‘rovnoma va statistik tahlil metodlaridan foydalanildi. Olingan natijalar o‘yin texnologiyalaridan tizimli foydalanish o‘quvchilarning mustaqil fikrlashi, muammoli vaziyatlarni hal etish ko‘nikmalari va o‘quv motivatsiyasini sezilarli darajada oshirishini ko‘rsatdi. Tadqiqot natijalari boshlang‘ich ta‘lim metodikasini takomillashtirish hamda zamonaviy pedagogik texnologiyalarni amaliyotga joriy etishda muhim ilmiy-amaliy ahamiyat kasb etadi.

Kalit so‘zlar: intellektual faollik, o‘yin faoliyati, boshlang‘ich ta‘lim, psixologik rivojlanish, bilish jarayoni, didaktik o‘yin, ijodiy fikrlash, motivatsiya, mantiqiy tafakkur, pedagogik texnologiya, kognitiv rivojlanish, ta‘lim samaradorligi, o‘quv faoliyati.

Kirish

Ta‘lim tizimini modernizatsiya qilish sharoitida boshlang‘ich ta‘lim sifatini oshirish va o‘quvchilarning intellektual salohiyatini rivojlantirish davlat ta‘lim siyosatining ustuvor yo‘nalishlaridan biri hisoblanadi. Boshlang‘ich maktab davri bolaning bilish faoliyati, tafakkuri, nutqi, diqqat va xotirasi jadal rivojlanadigan bosqich bo‘lib, aynan ushbu davrda shakllangan intellektual kompetensiyalar keyingi ta‘lim bosqichlarining muvaffaqiyatini belgilaydi. Shu sababli ta‘lim jarayonida o‘quvchilarning bilish faolligini oshirishga xizmat qiladigan innovatsion pedagogik texnologiyalarni qo‘llash dolzarb ilmiy va amaliy masala hisoblanadi.

Mazkur masala ko‘plab olimlar tomonidan tadqiq etilgan. L. S. Vygotskiy o‘yin faoliyatini bolaning psixik rivojlanishidagi asosiy omillardan biri sifatida baholagan [1]. J. Piaget o‘yin orqali kognitiv rivojlanish bosqichlarini izohlab bergan bo‘lsa [5], D. B. Elkonin o‘yin faoliyatining shaxs rivojlanishidagi ijtimoiy-psixologik ahamiyatini ilmiy asoslagan [3]. Shuningdek, J. Bruner, A. N. Leontev va boshqa tadqiqotchilar o‘yin texnologiyalarining ta‘lim samaradorligini oshirishdagi rolini keng yoritganlar [4, 6]. Biroq boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining intellektual faolligini rivojlantirishda o‘yin faoliyatining psixologik imkoniyatlarini zamonaviy ta‘lim texnologiyalari bilan uyg‘un holda tadqiq etish zarurati saqlanib qolmoqda.

Mazkur tadqiqotning maqsadi boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining intellektual faolligini rivojlantirishda o‘yin faoliyatining psixologik imkoniyatlarini aniqlash, uning bilish jarayonlariga ta‘sirini baholash hamda ta‘lim jarayonida qo‘llanilishi mumkin bo‘lgan samarali metodik tavsiyalarni ishlab chiqishdan iborat.

Metod va usullar

Mazkur tadqiqot boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining intellektual faolligini rivojlantirishda o‘yin faoliyatining psixologik imkoniyatlarini aniqlashga qaratilgan bo‘lib, unda aralash tadqiqot (mixed methods research) dizaynidan foydalanildi. Tadqiqotning metodologik asosini faoliyat nazariyasi, kognitiv rivojlanish nazariyasi hamda shaxsga yo‘naltirilgan ta‘lim konsepsiyasi tashkil etdi. Xususan, L. S. Vygotskiyning yaqin rivojlanish zonasi nazariyasi, J. Piagetning kognitiv rivojlanish bosqichlari haqidagi qarashlari va D. B. Elkoninning o‘yin faoliyatining psixologik mohiyatiga oid ilmiy yondashuvlari tadqiqotning nazariy poydevori sifatida qabul qilindi.

Tadqiqot 2025–2026-o‘quv yilida umumiy o‘rta ta‘lim maktablarining 2–4-sinf o‘quvchilari ishtirokida olib borildi. Tadqiqotda jami 120 nafar o‘quvchi qatnashdi. Ulardan 60 nafari tajriba guruhi, 60 nafari nazorat guruhini tashkil etdi. Ishtirokchilar tasodifiy tanlash (random sampling) usuli orqali saralandi. Tajriba guruhi mashg‘ulotlarida intellektual va didaktik o‘yinlar tizimli ravishda qo‘llanilgan bo‘lsa, nazorat guruhida darslar an‘anaviy metodlar asosida tashkil etildi. Tajriba ishlari 16 hafta davomida olib borildi.

Pedagogik tajriba metodi tadqiqotning asosiy usuli sifatida qo‘llanildi. Tajriba guruhida “Aqliy hujum”, “Kim chaqqon?”, “Mantiqiy zanjir”, “Rolga kirish”, “Topqirlar bellashuvi”, “Klaster”, “Kvest”, “Puzzle”, STEAM elementlariga asoslangan didaktik o‘yinlar hamda raqamli interaktiv platformalar orqali tashkil etilgan intellektual mashg‘ulotlardan foydalanildi. Ushbu o‘yinlar o‘quvchilarning diqqatini jamlash, mantiqiy tafakkurini rivojlantirish, xotirasini mustahkamlash va ijodiy fikrlashini faollashtirishga qaratildi.

So‘rovnoma metodi yordamida o‘quvchilar va boshlang‘ich sinf o‘qituvchilarining o‘yin texnologiyalariga munosabati hamda ularning ta‘lim samaradorligiga ta‘siri o‘rganildi. O‘qituvchilar uchun 15 ta, o‘quvchilar uchun esa yosh xususiyatlariga moslashtirilgan 10 ta savoldan iborat anketa ishlab chiqildi. Psixologik diagnostika maqsadida diqqat barqarorligi, mantiqiy fikrlash, ijodiy tafakkur va o‘quv motivatsiyasini baholovchi moslashtirilgan test topshiriqlari qo‘llanildi. Baholash mezonlari yuqori, o‘rta va past darajalarga ajratildi.

Miqdoriy tahlilda tajriba va nazorat guruhlari natijalari foiz ko‘rsatkichlari hamda o‘rtacha qiymatlar asosida taqqoslandi. Statistik hisob-kitoblar Microsoft Excel dasturi yordamida amalga oshirildi. Natijalar jadval va diagrammalar ko‘rinishida umumlashtirildi.

Tadqiqotning ishonchliligini ta‘minlash maqsadida barcha ma‘lumotlar bir necha bosqichda tekshirildi, natijalar tajriba va nazorat guruhlari kesimida solishtirildi hamda mavjud ilmiy nazariyalar bilan qiyosiy tahlil qilindi. Bu yondashuv o‘yin faoliyatining boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining intellektual faolligini rivojlantirishdagi psixologik imkoniyatlarini xolis va ilmiy asoslangan holda baholash imkonini berdi.

Natija va muhokama

Tadqiqot davomida olingan natijalar boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining intellektual faolligini rivojlantirishda o‘yin faoliyatining psixologik imkoniyatlari yuqori ekanligini tasdiqladi. Tajriba yakunida tajriba va nazorat guruhlari natijalari o‘zaro taqqoslandi hamda o‘yin texnologiyalaridan tizimli foydalanish o‘quvchilarning bilish faolligi, mantiqiy tafakkuri, diqqat barqarorligi va o‘quv motivatsiyasiga sezilarli ijobiy ta‘sir ko‘rsatgani aniqlandi.

Tajriba boshida har ikki guruh o‘quvchilarining intellektual faollik ko‘rsatkichlari deyarli bir xil bo‘lgan. Dastlabki diagnostika natijalariga ko‘ra, tajriba guruhida yuqori darajadagi o‘quvchilar ulushi 26,7 %, o‘rta darajadagilar 48,3 %, past darajadagilar esa 25,0 % ni tashkil etgan. Nazorat guruhida ham mos ravishda 28,3 %, 46,7 % va 25,0 % ko‘rsatkichlar qayd etilgan. Bu esa tajriba boshlanishida guruhlar o‘rtasida sezilarli farq mavjud emasligini ko‘rsatadi.

16 hafta davomida tajriba guruhida didaktik, intellektual va interaktiv o‘yinlar muntazam ravishda dars jarayoniga integratsiya qilindi. O‘yinlar matematika, ona tili, o‘qish savodxonligi va tabiiy fanlar mashg‘ulotlariga moslashtirildi. Har bir mashg‘ulotda o‘quvchilarni muammoli vaziyatlarga jalb etish, guruhli hamkorlikni tashkil qilish va mustaqil qaror qabul qilishga yo‘naltirilgan topshiriqlardan foydalanildi. Nazorat guruhida esa darslar amaldagi an‘anaviy metodika asosida olib borildi.

Tajriba yakunida o‘quvchilarning intellektual faolligi qayta baholandi. Natijalar 1-jadvalda keltirilgan.

Jadval 1

Tajriba va nazorat guruhlarida intellektual faollik darajasining taqqoslanishi (%)

Intellektual faollik darajasi	Tajriba guruhi (n=60)	Nazorat guruhi (n=60)
Yuqori	61,7	38,3
O‘rta	31,6	45,0
Past	6,7	16,7

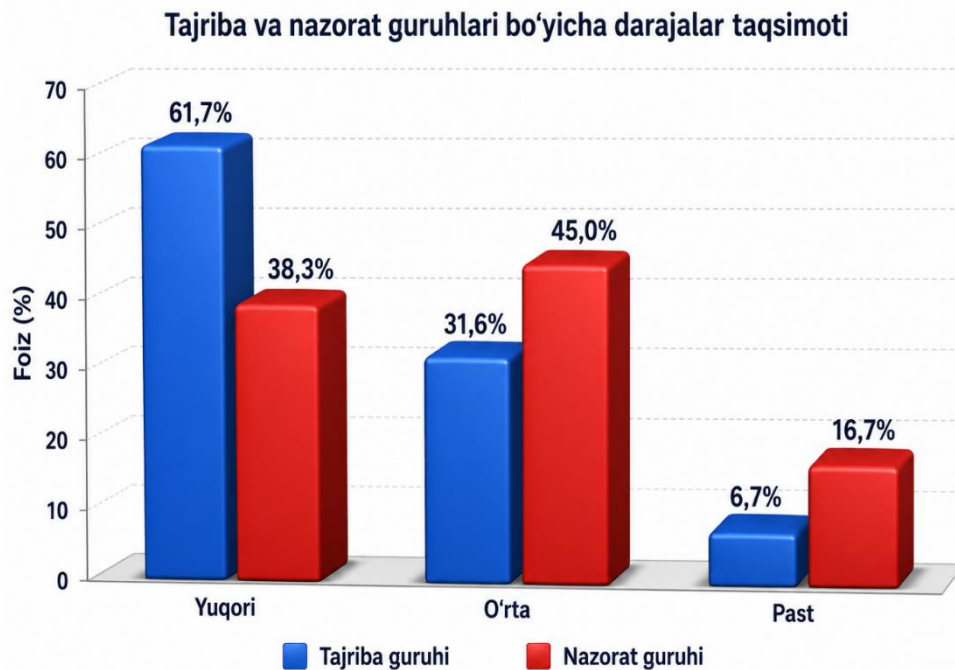
Manba: Muallif tomonidan o‘tkazilgan pedagogik tajriba natijalari (2026).

Jadval ma’lumotlari shuni ko‘rsatadiki, tajriba guruhida yuqori intellektual faollikka ega o‘quvchilar ulushi 61,7 foizga yetgan bo‘lsa, nazorat guruhida ushbu ko‘rsatkich 38,3 foizni tashkil etdi. Shu bilan birga, past darajadagi o‘quvchilar ulushi tajriba guruhida 6,7 foizgacha kamaygan, nazorat guruhida esa 16,7 foiz darajasida saqlanib qolgan. Ushbu natijalar o‘yin faoliyatining o‘quvchilarning bilish jarayonlarini faollashtirishda samarali vosita ekanligini tasdiqlaydi.

Olingan natijalar diagrammada yanada yaqqol namoyon bo‘ladi.

Diagramma 1

Tajriba yakunida intellektual faollik darajalari



Manba: Muallif tomonidan o‘tkazilgan tajriba natijalari asosida tuzilgan.

Miqdoriy natijalar bilan bir qatorda sifat tahlili ham o‘yin faoliyatining psixologik samaradorligini tasdiqladi. Pedagogik kuzatishlar davomida tajriba guruhi o‘quvchilari topshiriqlarni bajarishda faolroq ishtirok etgani, savollarga mustaqil javob topishga intilgani hamda guruh bilan ishlash jarayonida tashabbuskorlik ko‘rsatgani kuzatildi. Ayniqsa, “Mantiqiy zanjir”, “Topqirlar bellashuvi”, “Rolga kirish” va “Kvest” tipidagi o‘yinlarda o‘quvchilarning tahliliy fikrlashi, tezkor qaror qabul qilishi va ijodiy yondashuvi sezilarli darajada rivojlandi.

Psixologik kuzatishlar shuni ko‘rsatdiki, o‘yin faoliyati bolalarda ichki motivatsiyani kuchaytiradi. O‘yin elementlari mavjud bo‘lgan mashg‘ulotlarda o‘quvchilar topshiriqlarni majburiyat sifatida emas, balki qiziqarli faoliyat sifatida qabul qildilar. Natijada ularning diqqatini uzoq vaqt davomida jamlay olish ko‘rsatkichi oshdi, xotirada saqlash jarayoni faollashdi va yangi bilimlarni o‘zlashtirish tezligi ortdi. Bu holat L. S. Vygotskiyning o‘yin bolaning psixik rivojlanishida yetakchi faoliyat ekanligi haqidagi nazariy qarashlarini yana bir bor tasdiqlaydi [2].

J. Piaget ta’kidlaganidek, bolaning intellektual rivojlanishi faol harakat va tajriba orttirish orqali amalga oshadi [5]. Tadqiqot davomida aynan interaktiv o‘yinlar o‘quvchilarning bilish faoliyatini faollashtirishi, yangi bilimlarni mavjud tajribasi bilan bog‘lashiga yordam berishi kuzatildi. Masalan, matematika darslarida tashkil etilgan “Matematik estafeta” o‘yini o‘quvchilarning arifmetik amallarni bajarish tezligini va aniqligini oshirdi. Ona tili darslarida qo‘llangan “So‘zlar zanjiri” hamda “Kim topqir?” o‘yinlari esa lug‘at boyligini kengaytirish, og‘zaki nutqni rivojlantirish va mantiqiy bog‘lanishlarni hosil qilishga xizmat qildi.

So‘rovnoma natijalari ham tadqiqot xulosalarini qo‘llab-quvvatladi. Ishtirok etgan o‘qituvchilarning 92 foizi o‘yin texnologiyalari o‘quvchilarning darsdagi faolligini sezilarli oshirishini ta’kidladi. O‘quvchilarning 89 foizi esa o‘yin asosida tashkil etilgan darslarni an’anaviy mashg‘ulotlarga nisbatan qiziqarliroq deb baholadi. Respondentlarning 85 foizi o‘yin orqali o‘zlashtirilgan bilimlarni uzoq muddat eslab qolish osonroq ekanligini qayd etdi.

Natijalar D. B. Elkoninning o‘yin faoliyati shaxsning ijtimoiy rollarni egallashiga xizmat qilishi haqidagi nazariyasini amaliy jihatdan tasdiqlaydi [3]. Shuningdek, A. N. Leontevning faoliyat nazariyasiga muvofiq, o‘yin jarayonida yuzaga keladigan ichki motivatsiya o‘quv faoliyatining samaradorligini oshirishi kuzatildi [4]. Zamonaviy pedagogik texnologiyalar bilan uyg‘unlashtirilgan o‘yin metodlari esa o‘quvchilarning tanqidiy va kreativ fikrlashini rivojlantirishda yanada samaraliroq ekanligi aniqlandi.

Xulosa

Mazkur tadqiqot boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining intellektual faolligini rivojlantirishda o‘yin faoliyatining psixologik imkoniyatlarini ilmiy-nazariy va amaliy jihatdan tahlil qilishga bag‘ishlandi. Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatdiki, o‘yin texnologiyalaridan maqsadli va tizimli foydalanish o‘quvchilarning bilish jarayonlarini sezilarli darajada faollashtiradi, ularning diqqat barqarorligi, mantiqiy tafakkuri, ijodiy fikrlashi, mustaqil qaror qabul qilish qobiliyati hamda o‘quv motivatsiyasining rivojlanishiga ijobiy ta’sir ko‘rsatadi. Pedagogik tajriba davomida olingan miqdoriy va sifat natijalari tajriba guruhida intellektual faollik ko‘rsatkichlari nazorat guruhiga nisbatan ancha yuqori ekanligini tasdiqladi.

Tadqiqot natijalari boshlang‘ich ta’lim amaliyotida o‘yin texnologiyalarini ta’lim mazmuni bilan integratsiyalash zarurligini ko‘rsatadi. Ayniqsa, raqamli ta’lim muhiti sharoitida gamifikatsiya elementlari, STEAM yondashuvi va interaktiv platformalardan foydalanish o‘quvchilarning intellektual rivojlanish imkoniyatlarini yanada kengaytirishi mumkin. Shu bois pedagoglarni o‘yin texnologiyalaridan samarali foydalanishga tayyorlash, didaktik o‘yinlar bankini yaratish hamda fanlar kesimida o‘yin asosidagi metodik tavsiyalar ishlab chiqish maqsadga muvofiqdir.

Kelgusidagi tadqiqotlarda turli yosh bosqichlaridagi o‘quvchilarni qamrab olgan longitudinal kuzatuvlarni tashkil etish, o‘yin faoliyatining sun’iy intellekt vositalari bilan integratsiyalashgan modellarini ishlab chiqish hamda uning akademik natijalar, metakognitiv ko‘nikmalar va ijtimoiy-emotsional rivojlanishga ta’sirini chuqur o‘rganish istiqbolli yo‘nalishlardan biri hisoblanadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Выготский Л. С. **Мышление и речь.** — Москва: Лабиринт, 1999. — 352 с.
2. Выготский Л. С. **Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes.** — Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978. — 159 p.
3. Эльконин Д. Б. **Психология игры.** — Москва: Владос, 1999. — 360 с.
4. Леонтьев А. Н. **Деятельность. Сознание. Личность.** — Москва: Смысл, 2005. — 352 с.
5. Piaget J. **The Psychology of Intelligence.** — London: Routledge, 2001. — 182 p.
6. Bruner J. S. **Toward a Theory of Instruction.** — Cambridge, MA: Harvard University Press, 1966. — 176 p.