# 5-7-SINFLARDA DIDAKTIK O‘YINLAR ORQALI TA’LIM SAMARADORLIGINI OSHIRISHNING PEDAGOGIK IMKONIYATLARI

**Nizomova Nafosat Toshpulatovna**
Osiyo xalqaro universiteti, magistrant

**Annotatsiya:** Ushbu maqolada 5-7-sinflarda didaktik o‘yinlar orqali ta’lim samaradorligini oshirishning pedagogik imkoniyatlari ilmiy-metodik jihatdan tahlil qilinadi. Tadqiqotning maqsadi - o‘rta bo‘g‘in o‘quvchilarining yosh, kognitiv va motivatsion xususiyatlarini hisobga olgan holda didaktik o‘yinlardan foydalanishning samarali yo‘llarini aniqlash hamda dars jarayonida qo‘llashga mo‘ljallangan metodik modelni asoslashdan iborat. Materiallar va metodlar: nazariy adabiyotlar sharhi, qiyosiy tahlil, pedagogik kuzatuv, didaktik loyihalash va umumlashtirish usullaridan foydalanildi. Tahlil natijalari didaktik o‘yinlar o‘quvchining bilish faolligi, o‘quv motivatsiyasi, hamkorlikda ishlash, refleksiya va mustaqil fikrlash ko‘nikmalarini rivojlantirish orqali ta’lim samaradorligiga ijobiy ta’sir ko‘rsatishini ko‘rsatadi. Maqolada 5-7-sinflar uchun o‘yinli ta’limni rejalashtirish, baholash va natijadorlikni aniqlash mezonlari taklif etiladi.

**Kalit so‘zlar:** didaktik o‘yin, o‘yinli ta’lim, 5-7-sinflar, ta’lim samaradorligi, o‘quv motivatsiyasi, bilish faolligi, kompetensiyaviy yondashuv, interfaol metod, refleksiya.

# ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ОБУЧЕНИЯ С ПОМОЩЬЮ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В 5-7 КЛАССАХ

**Аннотация:** В статье научно-методически анализируются педагогические возможности повышения эффективности обучения в 5-7 классах посредством дидактических игр. Цель исследования состоит в определении эффективных способов использования игровых технологий с учетом возрастных, познавательных и мотивационных особенностей учащихся среднего звена. Материалы и методы: теоретический обзор литературы, сравнительный анализ, педагогическое наблюдение, дидактическое проектирование и обобщение. Результаты показывают, что дидактические игры повышают учебную мотивацию, познавательную активность, коммуникативность, рефлексию и самостоятельное мышление учащихся. В статье предложены критерии планирования и оценки результативности игровых заданий.

**Ключевые слова:** дидактическая игра, игровое обучение, 5-7 классы, эффективность обучения, учебная мотивация, познавательная активность, компетентностный подход, интерактивный метод.

# PEDAGOGICAL OPPORTUNITIES FOR IMPROVING LEARNING EFFECTIVENESS THROUGH DIDACTIC GAMES IN GRADES 5-7

**Abstract:** This article provides a scientific and methodological analysis of the pedagogical opportunities for improving learning effectiveness through didactic games in grades 5-7. The aim of the study is to identify effective ways of using didactic games in view of the age-related, cognitive and motivational characteristics of lower secondary school learners and to justify a methodological model for classroom implementation. Materials and Methods: theoretical literature review, comparative analysis, pedagogical observation, didactic design and synthesis were used. The analysis shows that didactic games positively influence learning effectiveness by strengthening learners’ motivation, cognitive activity, cooperation, reflection and independent

thinking. The article proposes criteria for planning, evaluating and determining the effectiveness of game-based learning activities.

**Keywords:** didactic game, game-based learning, grades 5-7, learning effectiveness, learning motivation, cognitive activity, competency-based approach, interactive method, reflection.

**Kirish**

Zamonaviy umumiy o‘rta ta’limda o‘quvchining faqat tayyor bilimni qabul qilishi emas, balki bilimni izlash, tahlil qilish, muammo yechish va o‘z fikrini asoslash qobiliyatini rivojlantirish ustuvor vazifa sifatida qaralmoqda. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2022-2026-yillarda xalq ta’limini rivojlantirish bo‘yicha milliy dasturida maktab ta’limiga ilg‘or xalqaro tajribalar asosida ishlab chiqilgan Milliy o‘quv dasturini joriy etish, darslik va o‘quv-metodik majmualarni zamon talablari asosida takomillashtirish vazifalari belgilangan. Bunday sharoitda dars jarayonini o‘quvchi shaxsiga yo‘naltirish, ta’lim mazmunini hayotiy vaziyatlar bilan bog‘lash va o‘quvchining faol ishtirokini ta’minlash muhim ahamiyat kasb etadi.

5-7-sinflar umumiy o‘rta ta’lim tizimida boshlang‘ich ta’limdan predmetli ta’limga o‘tish, o‘quv yuklamasining ortishi, o‘quvchi shaxsida mustaqillik va tengdoshlar bilan muloqot ehtiyojining kuchayishi bilan ajralib turadi. Bu davrda o‘quvchilarda qiziqish tez uyg‘onadi, lekin u barqaror bo‘lishi uchun dars jarayonida faoliyat, harakat, muloqot va natijani ko‘rish imkoniyati yaratilishi zarur. Didaktik o‘yinlar aynan shu ehtiyojlarni ta’limiy maqsadga bo‘ysundirish orqali bilimni mustahkamlash, qo‘llash va baholash jarayonini jonlantiradi.

Didaktik o‘yin oddiy ko‘ngilochar faoliyat emas. U ta’limiy maqsad, qoidalar, topshiriq, baholash mezoni va refleksiyani o‘z ichiga olgan pedagogik texnologiya sifatida qaraladi. O‘yinli topshiriqda o‘quvchi bilimni faqat eslab qolmaydi, balki uni vaziyatga tatbiq etadi, tanlov qiladi, muloqotga kirishadi, xatolarini ko‘radi va natijaga erishish uchun strategiya ishlab chiqadi. Shu sababli didaktik o‘yinlar 5-7-sinflarda ta’lim samaradorligini oshirishning muhim pedagogik vositalaridan biri hisoblanadi.

Tadqiqot muammosi shundan iboratki, amaliyotda didaktik o‘yinlar ko‘pincha darsni qiziqarli qilish vositasi sifatida qo‘llanadi, biroq ularning ta’limiy natijaga ta’siri, o‘quv maqsadi bilan bog‘liqligi, yosh xususiyatlariga mosligi va baholash mexanizmi yetarli darajada tizimlashtirilmaydi. Natijada o‘yin dars mazmunidan ajralib qolishi yoki faqat rag‘batlantiruvchi element sifatida ishlatilishi mumkin. Maqolada didaktik o‘yinlarning pedagogik imkoniyatlari aynan ta’lim samaradorligi mezonlari bilan bog‘liq holda tahlil qilinadi.

**Tadqiqotning maqsad va vazifalari**

Tadqiqotning asosiy maqsadi - 5-7-sinflarda didaktik o‘yinlar orqali ta’lim samaradorligini oshirishning pedagogik imkoniyatlarini aniqlash va ularni dars jarayonida qo‘llashning metodik asoslarini ishlab chiqishdan iborat. Ushbu maqsadga erishish uchun quyidagi vazifalar belgilandi:

- 5-7-sinf o‘quvchilarining yosh, kognitiv va motivatsion xususiyatlarini tahlil qilish;
- didaktik o‘yinlarning ta’limiy, tarbiyaviy va rivojlantiruvchi funksiyalarini aniqlash;
- o‘yinli ta’limning o‘quv motivatsiyasi, bilish faolligi va kompetensiya shakllanishiga ta’sir mexanizmlarini yoritish;
- dars jarayonida qo‘llash mumkin bo‘lgan didaktik o‘yin turlarini tasniflash;
- didaktik o‘yinlar samaradorligini baholash mezonlari va metodik tavsiyalarni ishlab chiqish.

**Tadqiqot metodologiyasi**

Tadqiqot metodologiyasi sifatida shaxsga yo‘naltirilgan ta’lim, faoliyat yondashuvi, konstruktivizm, kompetensiyaviy yondashuv hamda o‘yinli ta’lim nazariyalariga tayanildi. Nazariy adabiyotlar sharhi orqali didaktik o‘yinlarning pedagogik mohiyati, qiyosiy tahlil orqali an’anaviy mashq va o‘yinli topshiriqning farqli jihatlari, didaktik loyihalash orqali 5-7-sinflar

uchun o‘yinli dars elementlari ishlab chiqildi. Tahlil jarayonida o‘quv maqsadi, o‘yin qoidasi, faoliyat turi, baholash mezoni, o‘quvchi ishtiroki va refleksiya alohida mezon sifatida qaraldi.

Maqola nazariy-metodik xarakterga ega bo‘lib, unda mavjud ilmiy manbalar, ilg‘or pedagogik tajribalar hamda umumiy o‘rta ta’lim amaliyotida uchraydigan didaktik vaziyatlar umumlashtirildi. Tadqiqotda ta’lim samaradorligi faqat yakuniy baho bilan emas, balki o‘quvchining darsdagi faolligi, topshiriqni anglab bajarishi, bilimni yangi vaziyatga ko‘chira olishi, hamkorlikda ishlashi va o‘z faoliyatini tahlil qilishi orqali baholanishi lozimligi asos qilib olindi.

**Adabiyotlar tahlili**

Didaktik o‘yinlarning nazariy ildizlari pedagogika va psixologiyaning bir necha yo‘nalishlari bilan bog‘liq. J. Piaget bolalar tafakkuri bosqichma-bosqich rivojlanishini, L. S. Vigotskiy esa o‘yin va hamkorlik jarayonida bolaning yaqin rivojlanish zonasi kengayishini asoslab bergan. D. B. Elkonin o‘yinni bolaning ijtimoiy tajribani o‘zlashtirish shakli sifatida tahlil qilgan bo‘lsa, A. N. Leontyev faoliyat nazariyasida motiv, maqsad va harakatning o‘zaro bog‘liqligini ko‘rsatadi. Bu qarashlar didaktik o‘yinda o‘quvchining faqat tinglovchi emas, balki faol subyekt sifatida qatnashishini ilmiy asoslaydi.

**Faol ta’lim va o‘yinli yondashuv**

Faol ta’lim g‘oyasi J. Deweyning tajriba orqali o‘rganish konsepsiyasi bilan bevosita bog‘liq. Darsda o‘quvchi real yoki shartli vaziyatda harakat qilganida, bilim uning shaxsiy tajribasiga aylanadi. Freeman va hammualliflar tomonidan o‘tkazilgan keng ko‘lamli meta-tahlilda faol ta’lim talabalarning fan, texnologiya, muhandislik va matematika yo‘nalishlaridagi natijalarini yaxshilashi va muvaffaqiyatsizlik xavfini kamaytirishi ko‘rsatilgan. Garchi ushbu tadqiqot oliy ta’lim kontekstiga tegishli bo‘lsa-da, uning asosiy g‘oyasi - o‘quvchining faol ishtiroki natijadorlikni oshirishi - umumiy o‘rta ta’lim uchun ham metodik ahamiyatga ega.

**Gamifikatsiya va didaktik o‘yin farqi**

Ilmiy adabiyotlarda gamifikatsiya va didaktik o‘yin tushunchalari ko‘pincha bir-biriga yaqin qo‘llanadi, biroq ular aynan bir xil emas. Gamifikatsiya o‘yin elementlari - ball, reyting, badge, daraja, musobaqa kabi mexanizmlarni ta’lim jarayoniga kiritishni anglatadi. Didaktik o‘yin esa ta’limiy mazmunni o‘yin qoidasi va vazifasi bilan uzviy birlashtirgan mustaqil pedagogik faoliyatdir. Li, Ma va Shi tomonidan 2023-yilda o‘tkazilgan meta-tahlilda gamifikatsiya ta’lim natijalariga sezilarli ijobiy ta’sir ko‘rsatishi, biroq samaradorlik dizayn prinsiplari, davomiylik va fan sohasi bilan bog‘liqligi ta’kidlangan. Bu xulosa didaktik o‘yinlarni rejalashtirishda ham muhim: o‘yin elementining o‘zi emas, balki uning o‘quv maqsadi bilan bog‘lanishi natijani belgilaydi.

**Motivatsion nazariyalar nuqtayi nazaridan**

Deci va Ryan tomonidan ishlab chiqilgan o‘zini o‘zi belgilash nazariyasida motivatsiya uch ehtiyoj - avtonomiya, kompetentlik va ijtimoiy bog‘liqlik bilan izohlanadi. Didaktik o‘yinlarda o‘quvchi tanlov qiladi, natijasini ko‘radi, jamoada ishlaydi va o‘z yutug‘ini baholaydi. Demak, to‘g‘ri loyihalangan o‘yin topshiriqlari ichki motivatsiyani kuchaytirishi mumkin. Cheung va Ngning ta’limiy o‘yinlar bo‘yicha tadqiqoti ham o‘yin va an’anaviy o‘qitishni uyg‘unlashtirish o‘quv motivatsiyasi va o‘rganish ta’sirini kuchaytirishi mumkinligini ko‘rsatadi.

**Asosiy qism: didaktik o‘yinlarning pedagogik imkoniyatlari**

**5-7-sinf o‘quvchilarining yosh xususiyatlari**

5-7-sinf o‘quvchilari odatda 11-13 yosh oralig‘ida bo‘lib, bu davrda o‘quv faoliyatiga munosabat, tengdoshlar bilan muloqot, o‘zini namoyon qilish ehtiyoji va mustaqil fikrlashga intilish kuchayadi. Shu bilan birga, diqqatning barqarorligi hali to‘liq shakllanmaganligi sababli bir xil usuldagi dars o‘quvchini tez charchatishi mumkin. Didaktik o‘yinlar o‘quvchini intellektual harakatga, tezkor qaror qabul qilishga, qoidaga rioya qilishga, natijani kuzatishga va jamoa bilan muvofiqlashishga o‘rgatadi.

*1-jadval. 5-7-sinf o‘quvchilarining xususiyatlari va didaktik o‘yin imkoniyatlari*

| Yosh xususiyati | Namoyon bo‘lishi | Didaktik o‘yin imkoniyati |
|---|---|---|
| Bilishga qiziqishning tez uyg‘onishi | Yangilik, musobaqa va faoliyatga intilish | Muammoli savol, rolli vaziyat va tezkor topshiriq orqali qiziqishni barqarorlashtiradi |
| Diqqatning o‘zgaruvchanligi | Uzoq monologli tushuntirishda charchash | Qisqa bosqichli o‘yinlar orqali diqqatni qayta faollashtiradi |
| Tengdoshlar bilan muloqot ehtiyoji | Jamoaviy ishlash va o‘zini ko‘rsatishga intilish | Guruhli o‘yinlar hamkorlik va kommunikativ ko‘nikmalarni rivojlantiradi |
| Mustaqil fikrga intilish | O‘z javobini himoya qilish, tanlov qilish | Strategiya tanlash, dalillash va refleksiya uchun sharoit yaratadi |
| Baholanishga sezgirlik | Rag‘bat va e’tirofga ehtiyoj | Adolatli qoidalar va ochiq mezonlar orqali ijobiy raqobatni shakllantiradi |

**Didaktik o‘yinlarning ta’limiy funksiyalari**

Didaktik o‘yinlar bir vaqtning o‘zida bir necha pedagogik funksiyani bajaradi. Birinchidan, ular yangi bilimni o‘zlashtirishga tayyorgarlik yaratadi: o‘quvchi mavzuga oid muammoli vaziyatga kiradi va bilimga ehtiyoj sezadi. Ikkinchidan, o‘yin bilimni mustahkamlash vositasi bo‘lib xizmat qiladi: o‘quvchi tushunchani takrorlaydi, misol yechadi, belgilarni taqqoslaydi yoki xulosa chiqaradi. Uchinchidan, o‘yin nazorat va baholashni yumshoq shaklda tashkil etadi: xato jazolash vositasi emas, balki qayta urinib ko‘rish imkoniyatiga aylanadi. To‘rtinchidan, o‘yin tarbiyaviy ahamiyatga ega: qoidaga rioya qilish, boshqani tinglash, navbat kutish, jamoa manfaatini hisobga olish kabi ijtimoiy ko‘nikmalar rivojlanadi.

Ta’lim samaradorligi nuqtayi nazaridan didaktik o‘yinlarning eng muhim imkoniyati - bilimni faol harakatga aylantirishidir. Masalan, an’anaviy savol-javobda o‘quvchi faqat javob beradi; o‘yinli topshiriqda esa javobni tanlaydi, asoslaydi, guruh bilan kelishadi, natijani solishtiradi va xulosaga keladi. Bu jarayon bilimni reproduktiv darajadan produktiv darajaga ko‘taradi.

**Didaktik o‘yin turlari va ularning samaradorlikka ta’siri**

*2-jadval. 5-7-sinflarda qo‘llash mumkin bo‘lgan didaktik o‘yin turlari*

| O‘yin turi | Didaktik vazifasi | Kutiladigan pedagogik samara |
|---|---|---|
| Bilimni faollashtiruvchi o‘yinlar | Oldingi bilimlarni esga tushirish, mavzuga kirish | O‘quvchi tayyorgarligini aniqlaydi, darsga qiziqish uyg‘otadi |
| Muammoli vaziyatli o‘yinlar | Muammoni tahlil qilish, yechim topish | Mantiqiy fikrlash, sabab-oqibatni ko‘rish, dalillashni rivojlantiradi |
| Rolli o‘yinlar | Ijtimoiy, tarixiy yoki kommunikativ vaziyatni modellashtirish | Nutq, empatiya, guruhda ishlash va qaror qabul qilishni kuchaytiradi |

| | | |
|---|---|---|
| Kartochkali va tasniflash o‘yinlari | Tushuncha, belgi, formula yoki terminlarni guruhlash | Tizimli fikrlash va xotirani mustahkamlaydi |
| Tezkor intellektual musobaqalar | Bilimni tez qo‘llash, javob variantlarini tanlash | Diqqat, tezkorlik va motivatsiyani oshiradi |
| Loyihaviy o‘yinlar | Kichik mahsulot yaratish, vazifalarni taqsimlash | Ijodkorlik, hamkorlik va amaliy kompetensiyani rivojlantiradi |

Didaktik o‘yin samarali bo‘lishi uchun u darsning barcha bosqichida bir xil qo‘llanmasligi kerak. Kirish qismida qisqa motivatsion o‘yin, yangi mavzuni tushuntirishda muammoli yoki rolli o‘yin, mustahkamlashda kartochkali va guruhli o‘yin, yakuniy bosqichda refleksiv o‘yin maqsadga muvofiq. Bunday ketma-ketlik darsni faqat qiziqarli emas, balki metodik jihatdan izchil qiladi.

**Didaktik o‘yin samaradorligining asosiy mexanizmlari**

Didaktik o‘yinlarning ta’lim samaradorligiga ta’siri bir necha mexanizm orqali yuz beradi. Motivatsion mexanizm o‘quvchining darsga qiziqishini oshiradi va faol ishtirok etishga undaydi. Kognitiv mexanizm bilimni qayta ishlash, taqqoslash, tasniflash va umumlashtirishni talab qiladi. Kommunikativ mexanizm o‘quvchilar o‘rtasida fikr almashish, dalillash va kelishuvga erishish jarayonini kuchaytiradi. Refleksiv mexanizm esa o‘quvchiga o‘z javobi, xatosi va yutug‘ini tahlil qilish imkonini beradi.

Ushbu mexanizmlar alohida emas, balki bir-biri bilan bog‘liq holda ishlaydi. Masalan, guruhli muammoli o‘yinda o‘quvchi bir vaqtning o‘zida bilimni eslaydi, qo‘llaydi, jamoa bilan maslahatlashadi, javobini himoya qiladi va natijani baholaydi. Shu bois didaktik o‘yinlar ayniqsa 5-7-sinflarda o‘quvchining faqat bilimini emas, balki o‘quv faoliyatining umumiy madaniyatini ham rivojlantiradi.

**Didaktik o‘yinlarni loyihalash talablari**

Didaktik o‘yin dars mazmuniga xizmat qilishi uchun o‘qituvchi uni oldindan puxta loyihalashi zarur. O‘yinning nomi qiziqarli bo‘lishi mumkin, ammo uning ichki tuzilishi aniq ta’limiy natijaga qaratilishi shart. O‘yin loyihasida quyidagi tarkibiy qismlar bo‘lishi maqsadga muvofiq: mavzu bilan bog‘langan maqsad, o‘yin qoidasi, vaqt chegarasi, o‘quvchi roli, baholash mezoni, yakuniy xulosa va refleksiya savollari.

- O‘yin mavzudan ajralmasligi, har bir harakat o‘quv maqsadiga xizmat qilishi kerak.
- Qoidalar qisqa, tushunarli va barcha o‘quvchilar uchun adolatli bo‘lishi zarur.
- Topshiriq murakkabligi o‘quvchilarning yosh va tayyorgarlik darajasiga mos tanlanishi lozim.
- Musobaqa hamkorlikni buzmasligi, g‘oliblik emas, o‘rganish natijasi ustuvor bo‘lishi kerak.
- O‘yin yakunida albatta refleksiya tashkil etilib, qanday bilim va ko‘nikma shakllangani aniqlanishi lozim.

**Samaradorlikni baholash mezonlari**

Didaktik o‘yinlardan foydalanish natijadorligini faqat dars oxiridagi baho bilan aniqlash yetarli emas. Chunki o‘yinli ta’lim jarayonida motivatsiya, muloqot, faol ishtirok, xatoni tuzatish va refleksiya kabi jarayon ko‘rsatkichlari ham muhim ahamiyatga ega. Shu sababli samaradorlikni baholashda miqdoriy va sifat ko‘rsatkichlarini birgalikda qo‘llash lozim.

*3-jadval. Didaktik o‘yin samaradorligini baholash mezonlari*

| Mezon | Ko‘rsatkich | Baholash usuli |
|---|---|---|
| Bilim samaradorligi | Mavzu bo‘yicha to‘g‘ri javoblar, tushunchani qo‘llash, xulosa chiqarish | Test, qisqa yozma ish, og‘zaki savol-javob |
| Motivatsion faollik | Darsga qiziqish, topshiriqqa kirishish, ixtiyoriy ishtirok | Kuzatuv varaqasi, mini-so‘rov |
| Kognitiv faollik | Taqqoslash, tahlil qilish, dalillash, strategiya tanlash | O‘yin jarayonini tahlil qilish, rubrika |
| Kommunikativ ko‘nikma | Jamoada ishlash, fikr almashish, bahs madaniyati | Guruh faoliyatini baholash, o‘zaro baholash |
| Refleksiya | O‘z xatosini anglash, yutuq va kamchilikni aytish | Refleksiya savollari, chiqish bileti |
| Transfer | Bilimni yangi vaziyatda qo‘llash | Muammoli topshiriq, kichik loyiha |

**O‘zbekiston ta’lim amaliyoti kontekstida qo‘llash imkoniyatlari**

O‘zbekiston maktablarida 5-7-sinflarda didaktik o‘yinlardan foydalanish bir necha amaliy imkoniyatlarga ega. Birinchidan, Milliy o‘quv dasturi kompetensiyaviy yondashuvga tayanadi, didaktik o‘yinlar esa bilimni faoliyatda qo‘llashga yo‘naltirilgani uchun bu yondashuvga mos keladi. Ikkinchidan, ko‘plab fanlarda mavzuni hayotiy vaziyat bilan bog‘lash imkoniyati mavjud: ona tili va adabiyotda rolli suhbat, matematika va tabiiy fanlarda muammoli vaziyat, tarixda tarixiy rollar, informatika va texnologiyada loyiha-o‘yinlar samarali bo‘lishi mumkin. Uchinchidan, sinfdagi o‘quvchilar darajasi turlicha bo‘lganda o‘yin differensial yondashuvni osonlashtiradi: kuchli o‘quvchi murakkab rol yoki tahlil vazifasini, qiynalayotgan o‘quvchi esa tayanch topshiriqni bajarishi mumkin.

Shu bilan birga, didaktik o‘yinlarni qo‘llashda ayrim xavflarni ham hisobga olish kerak. O‘yin haddan tashqari uzoq davom etsa, darsning asosiy maqsadi yo‘qolishi mumkin. Faqat ball va reytingga tayanish ayrim o‘quvchilarda stress yoki passivlikni keltirib chiqaradi. Qoidalar noaniq bo‘lsa, o‘quvchilar o‘rtasida nizolar paydo bo‘ladi. Shuning uchun o‘qituvchi o‘yinli topshiriqni ta’lim maqsadi, vaqt, sinf tarkibi va baholash mezoniga moslashtirishi zarur.

**Didaktik o‘yinlar asosida darsni tashkil etish modeli**

5-7-sinflarda didaktik o‘yinlardan samarali foydalanish uchun darsni besh bosqichli model asosida tashkil etish mumkin. Birinchi bosqich - motivatsion tayyorgarlik bo‘lib, unda o‘qituvchi o‘quvchilarda mavzuga qiziqish uyg‘otadi va o‘yin vaziyatini tushuntiradi. Ikkinchi bosqich - qoidalarni anglash bosqichi bo‘lib, unda vaqt, guruh, rol, ball va baholash mezonlari aniq belgilanadi. Uchinchi bosqich - faol o‘yin harakati bo‘lib, o‘quvchilar topshiriqni bajaradi, muloqot qiladi va qaror qabul qiladi. To‘rtinchi bosqich - natijani tahlil qilish bo‘lib, bunda to‘g‘ri va noto‘g‘ri javoblar muhokama qilinadi. Beshinchi bosqich - refleksiya bo‘lib, o‘quvchi o‘z faoliyatini baholaydi va mavzu bo‘yicha umumiy xulosaga keladi.

*4-jadval. Didaktik o‘yin asosida darsni loyihalash bosqichlari*

| Bosqich | O‘qituvchi faoliyati | O‘quvchi faoliyati | Natija |
|---|---|---|---|
| Motivatsion tayyorgarlik | Muammoli savol yoki vaziyat yaratadi | Mavzuga qiziqadi, taxmin bildiradi | Ichki ehtiyoj va diqqat faollashadi |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Qoidalarni anglash | Vazifa, vaqt, rol va mezonlarni tushuntiradi | Qoidani qabul qiladi, o‘z rolini aniqlaydi | Tartib va adolat tamoyili ta’minlanadi |
| O‘yin harakati | Jarayonni boshqaradi, kuzatadi, zarur paytda yo‘naltiradi | Topshiriqni bajaradi, hamkorlik qiladi, strategiya tanlaydi | Bilim faoliyatda qo‘llanadi |
| Natijani tahlil qilish | Javoblar va yechimlarni muhokama qiladi | Xato va yutuqlarni ko‘radi | Bilim mustahkamlanadi |
| Refleksiya | Umumiy xulosa va savollar beradi | O‘z faoliyatini baholaydi | O‘rganish tajribasi anglanadi |

Ushbu modelning afzalligi shundaki, unda didaktik o‘yin darsning tashqi bezagi sifatida emas, balki o‘quv faoliyatining mantiqiy tarkibiy qismi sifatida ishlaydi. Har bir bosqich yakuniy natijaga xizmat qiladi: motivatsiya o‘quvchini darsga kiritsa, qoidalar tartibni ta’minlaydi, o‘yin harakati bilimni faol qo‘llashga majbur qiladi, tahlil va refleksiya esa o‘rganilgan bilimni ongli xulosaga aylantiradi.

**Fanlar kesimida didaktik o‘yinlardan foydalanish**

Didaktik o‘yinlar barcha fanlarda bir xil shaklda qo‘llanmaydi. Har bir fan o‘zining mazmuni, tushunchalar tizimi va o‘quv vazifalariga ega. Shuning uchun o‘yin turi fan xususiyatiga mos tanlanishi zarur. Til fanlarida nutqiy vaziyat va rolli muloqot, matematika va tabiiy fanlarda mantiqiy muammo, tarix va tarbiyada bahs-munozara, informatika va texnologiyada algoritmik yoki loyihaviy o‘yinlar ko‘proq samara beradi.

*5-jadval. Fanlar kesimida didaktik o‘yin namunalarini qo‘llash imkoniyatlari*

| Fan yoki yo‘nalish | O‘yin shakli | Ta’limiy maqsad | Samaradorlik belgisi |
|---|---|---|---|
| Ona tili va adabiyot | Rolli suhbat, “Muharrir”, “Topib izohla” | Nutq, matn tahlili, so‘z boyligini rivojlantirish | O‘quvchi fikrini ravon va asosli bayon qiladi |
| Matematika | Mantiqiy estafeta, “Kim tez va aniq?”, formulalar kartasi | Hisoblash, dalillash, algoritmik fikrlash | Masala yechish tezligi va aniqligi ortadi |
| Tabiiy fanlar | Tasniflash, tajriba-simulyatsiya, “Sabab-oqibat zanjiri” | Kuzatish, taqqoslash, xulosa chiqarish | O‘quvchi hodisani tushuntira oladi |
| Tarix | Tarixiy rol, voqea kartasi, “Davrni top” | Vaqt, sabab-oqibat, tarixiy tafakkur | Voqealarni davr va sabablar bilan bog‘laydi |
| Informatika | Algoritm o‘yini, kodlash estafetasi, raqamli viktorina | Ketma-ketlik, algoritm, raqamli savodxonlik | Amaliy topshiriqni mustaqil bajaradi |
| Texnologiya | Loyiha-o‘yin, konstruktorlik topshirig‘i | Amaliy mahsulot yaratish, rejalash | Jamoaviy mahsulot va taqdimot yuzaga keladi |

Fanlar kesimida o‘yin tanlashda uchta mezon asosiy hisoblanadi: birinchisi - o‘yin mazmuni o‘quv dasturidagi mavzuga bevosita bog‘langan bo‘lishi; ikkinchisi - o‘yin o‘quvchidan faqat eslab qolishni emas, fikrlash va amaliy harakatni talab qilishi; uchinchisi - o‘yin yakunida bilimni baholash va umumlashtirish imkoniyati mavjud bo‘lishi. Mazkur mezonlarga rioya qilinsa, didaktik o‘yin ta’lim jarayonida tasodifiy usul emas, balki ilmiy asoslangan metodik vosita sifatida namoyon bo‘ladi.

**Tajriba-sinov ishlarini tashkil etish uchun diagnostik yondashuv**

Didaktik o‘yinlarning ta’lim samaradorligiga ta’sirini aniqlash uchun tajriba-sinov ishlarini uch bosqichda tashkil etish maqsadga muvofiq. Birinchi bosqichda o‘quvchilarning dastlabki bilim darajasi, darsga qiziqishi va o‘quv faolligi diagnostika qilinadi. Ikkinchi bosqichda didaktik o‘yinlar tizimli ravishda dars jarayoniga kiritiladi va o‘qituvchi kuzatuv varaqalari orqali jarayonni qayd etadi. Uchinchi bosqichda yakuniy test, amaliy topshiriq, mini-so‘rov va refleksiya natijalari dastlabki ko‘rsatkichlar bilan taqqoslanadi.

Diagnostik yondashuvda faqat sonli natija yetarli emas. Masalan, test ballari oshgani ta’lim samaradorligining muhim belgisi bo‘lsa-da, o‘quvchining darsdagi ishtiroki, savol berishi, guruhdagi roli, o‘z xatosini anglay olishi va mavzuga munosabati ham alohida kuzatilishi kerak. Shu sababli tajriba-sinovda test, kuzatuv, suhbat, o‘zaro baholash va refleksiya usullari birgalikda qo‘llansa, natija ishonchliroq bo‘ladi.

*6-jadval. Tajriba-sinov uchun tavsiya etiladigan diagnostik vositalar*

| Diagnostik vosita | Nimani aniqlaydi | Qo‘llash vaqti |
|---|---|---|
| Kirish testi | Dastlabki bilim va tayyorgarlik darajasi | Tajriba boshlanishida |
| Kuzatuv varaqasi | Faollik, hamkorlik, qoidaga rioya qilish | Har bir o‘yinli darsda |
| Amaliy topshiriq | Bilimni yangi vaziyatda qo‘llash | Mavzu yakunida |
| Mini-so‘rov | O‘quv motivatsiyasi va darsga munosabat | Oraliq va yakuniy bosqichda |
| Refleksiya kartasi | O‘z xatosi va yutug‘ini anglash | Dars oxirida |
| Yakuniy test | O‘zlashtirishdagi o‘sish dinamikasi | Tajriba yakunida |

Bunday diagnostik tizim didaktik o‘yinlarning ta’sirini bir yoqlama emas, balki kompleks baholashga yordam beradi. Ayniqsa 5-7-sinflarda o‘quvchining motivatsion va kommunikativ o‘sishi ko‘pincha yakuniy bahoda to‘liq aks etmaydi. Shuning uchun o‘yinli ta’lim natijadorligini tahlil qilishda jarayon va natija ko‘rsatkichlari uyg‘un ravishda o‘rganilishi zarur.

**Didaktik o‘yinlarni qo‘llashdagi muammolar va ularni bartaraf etish**

Amaliyotda didaktik o‘yinlarni qo‘llash bir qator metodik muammolar bilan kechishi mumkin. Eng ko‘p uchraydigan muammo - o‘yin maqsadi bilan dars maqsadi o‘rtasidagi uzilishdir. Bunday holatda o‘quvchi o‘yinda faol qatnashadi, lekin mavzuni chuqur o‘zlashtirmaydi. Ikkinchi muammo - vaqtni noto‘g‘ri taqsimlash; o‘yin jarayoni cho‘zilib ketganda tahlil va xulosa uchun vaqt qolmaydi. Uchinchi muammo - baholashning faqat g‘oliblikka qaratilishi; bu esa sust o‘quvchilarning passivlashuviga sabab bo‘lishi mumkin.

Ushbu muammolarni bartaraf etish uchun o‘qituvchi didaktik o‘yinni kichik, aniq va baholanadigan faoliyat sifatida rejalashtirishi kerak. Har bir o‘yin uchun 2-3 ta asosiy natija belgilanadi: masalan, “o‘quvchi tushunchani izohlaydi”, “misolni yechadi”, “dalil keltiradi”,

“xulosa chiqaradi”. Agar o‘yin ushbu natijalardan biriga xizmat qilmasa, uni soddalashtirish yoki boshqa usul bilan almashtirish maqsadga muvofiq.

**Metodik tavsiyalar**

5-7-sinflarda didaktik o‘yinlardan foydalanish bo‘yicha quyidagi metodik tavsiyalarni ilgari surish mumkin:

- Har bir o‘yin dars maqsadining aniq bir qismiga xizmat qilsin: motivatsiya, tushuntirish, mustahkamlash, nazorat yoki refleksiya.
- O‘yinning davomiyligi 5-7-sinflarda odatda 5-15 daqiqa oralig‘ida bo‘lishi maqsadga muvofiq; murakkab loyihaviy o‘yinlar bir necha darsga rejalashtirilishi mumkin.
- Jamoaviy o‘yinlarda rollar aniq taqsimlansin: yetakchi, kotib, kuzatuvchi, taqdimotchi, nazoratchi kabi rollar barcha o‘quvchilarni faollashtiradi.
- O‘yin natijasi faqat g‘olibni aniqlash bilan yakunlanmasin; yakunda ‘nima bildik?’, ‘qaysi xato takrorlandi?’, ‘qaysi strategiya foydali bo‘ldi?’ kabi savollar bilan refleksiya tashkil etilsin.
- Baholashda faqat tez javob emas, balki dalillash, hamkorlik, izoh berish va xatoni tuzatish ham inobatga olinsin.
- Raqamli o‘yin platformalaridan foydalanilganda texnik qulaylik, internet imkoniyati va o‘quvchining xavfsiz raqamli muhitda ishlashi oldindan tekshirilsin.

**Xulosa**

5-7-sinflarda didaktik o‘yinlardan foydalanish ta’lim samaradorligini oshirishning muhim pedagogik imkoniyatlaridan biridir. Bu imkoniyat, avvalo, o‘quvchining yosh xususiyatlariga mos faoliyat yaratishi, bilish jarayonini harakat, muloqot va natija bilan bog‘lashi, o‘quv motivatsiyasini kuchaytirishi hamda kompetensiyaviy yondashuvga mos kelishi bilan izohlanadi.

Didaktik o‘yinlar o‘quvchini tayyor bilimni qabul qiluvchi passiv subyektdan bilimni izlovchi, qo‘llovchi va baholovchi faol ishtirokchiga aylantiradi. O‘yinli ta’lim jarayonida o‘quvchi savolga javob topadi, muammo yechadi, guruh bilan kelishadi, xatoni ko‘radi va xulosa chiqaradi. Bunday faoliyat bilimning chuqurroq o‘zlashtirilishiga, o‘quvchining mustaqil va mantiqiy fikrlashiga, kommunikativ hamda refleksiv ko‘nikmalarining rivojlanishiga xizmat qiladi.

Tahlillar shuni ko‘rsatadiki, didaktik o‘yin samarali bo‘lishi uchun u tasodifiy, faqat ko‘ngilochar yoki vaqt to‘ldiruvchi vosita sifatida emas, balki aniq maqsad, qoidalar, baholash mezoni va refleksiyaga ega pedagogik texnologiya sifatida loyihalanishi zarur. O‘yin mazmuni dars maqsadiga mos kelganda, sinfning yosh va bilim darajasi hisobga olinganda hamda natija baholanganda u ta’lim samaradorligini sezilarli oshiradi.

Shu asosda 5-7-sinflarda didaktik o‘yinlardan tizimli foydalanish o‘quvchilarning o‘zlashtirish darajasini, darsga qiziqishini, hamkorlikda ishlash ko‘nikmasini va bilimni amaliy vaziyatlarda qo‘llash qobiliyatini rivojlantirishga xizmat qiladi. Kelgusida ushbu yo‘nalishda fanlar kesimida tajriba-sinov ishlari olib borish, o‘yinli topshiriqlar bankini yaratish va samaradorlikni diagnostika qilishning aniq indikatorlarini ishlab chiqish maqsadga muvofiqdir.

**Foydalanilgan adabiyotlar**

1. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2022-yil 11-maydagi «2022-2026-yillarda xalq ta’limini rivojlantirish bo‘yicha milliy dasturni tasdiqlash to‘g‘risida»gi Farmoni.
2. Vigotskiy, L. S. Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press, 1978.
3. Piaget, J. Intellectual evolution from adolescence to adulthood. Human Development, 15(1), 1-12, 1972.
4. Elkonin, D. B. Psixologiya igry. Moskva: Pedagogika, 1978.

5. Leontyev, A. N. Deyatelnost. Soznanie. Lichnost. Moskva: Politizdat, 1975.
6. Dewey, J. Experience and Education. New York: Macmillan, 1938.
7. Deci, E. L., & Ryan, R. M. The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry, 11(4), 227-268, 2000.
8. Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. Proceedings of the National Academy of Sciences, 111(23), 8410-8415, 2014.
9. Cheung, S. Y., & Ng, K. Y. Application of the Educational Game to Enhance Student Learning. Frontiers in Education, 6:623793, 2021.
10. Li, M., Ma, S., & Shi, Y. Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: a meta-analysis. Frontiers in Psychology, 14:1253549, 2023.
11. Kapp, K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer, 2012.
12. Gee, J. P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan, 2003.
13. Prensky, M. Digital Game-Based Learning. McGraw-Hill, 2001.
14. Mayer, R. E. Multimedia Learning. Cambridge University Press, 2009.
15. Shodmonova, Sh., & Ergashev, P. Qiyosiy pedagogika. Toshkent: Fan va texnologiya, 2019.
16. Musurmonova, O. Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat. Toshkent: Iqtisod-moliya, 2020.