e-ISSN 3060-5059
DOI: 10.67227

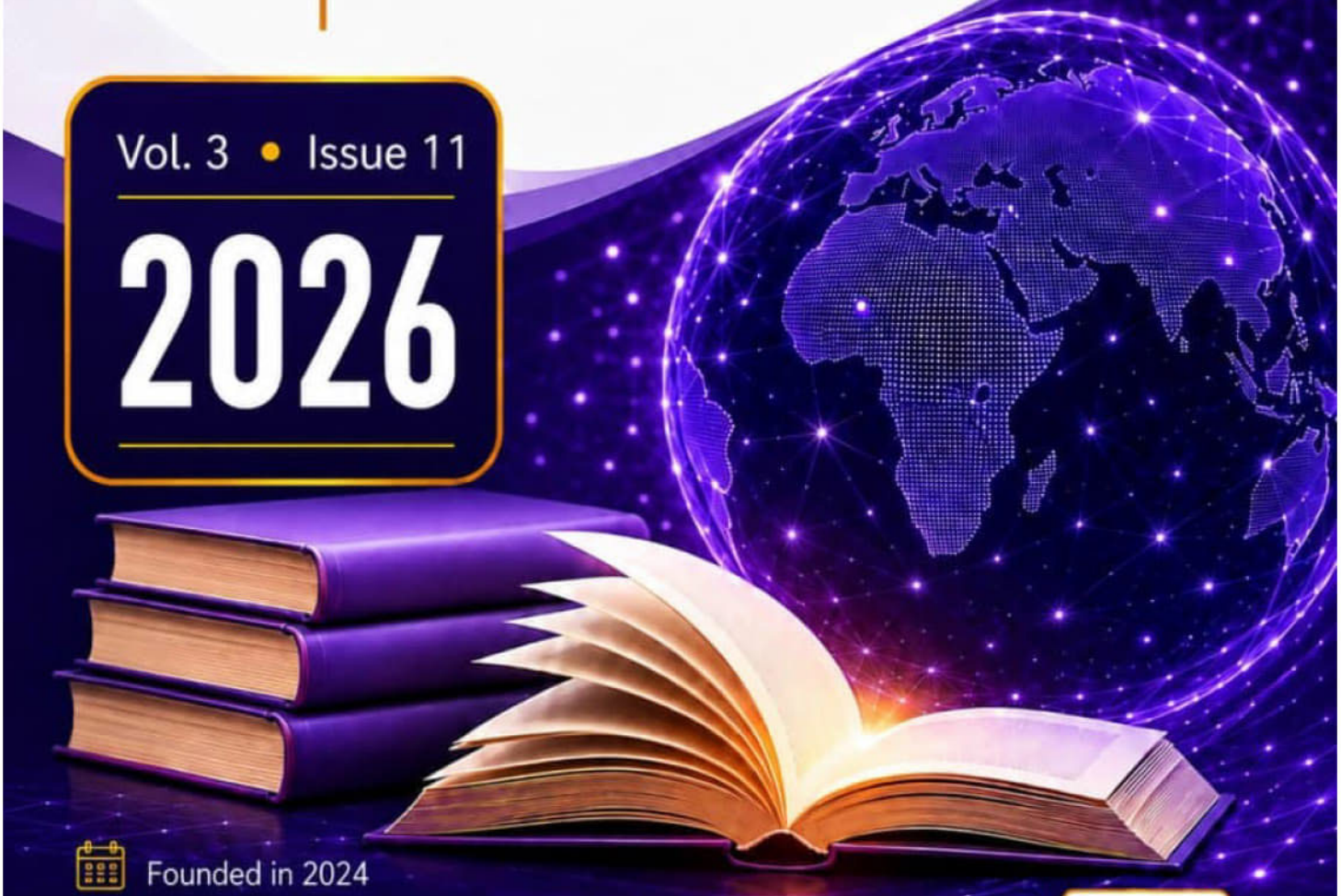
IJTIMOIY-GUMANITAR SOHADA ILMIY-INNOVATSION TADQIQOTLAR

ILMIY METODIK JURNAL

Scientific and Innovative Research in Social and Humanitarian Studies

Vol. 3 • Issue 11

2026



Founded in 2024

publishscience.uz | publish_science_journal@mail.ru

PEER REVIEWED • OPEN ACCESS

ISSN 3060-5059 (Online)
Article / Original paper https://doi.org/10.67227/3k841f96

BO‘LAJAK BOSHLANG‘ICH SINF O‘QITUVCHILARINING TA’LIMIY O‘YINLARNI LOYIHALASH KOMPETENSIYASINI RIVOJLANTIRISHNING PEDAGOGIK SHART-SHAROITLARI

Jakbarova Oyazimxon Mutalipovna
Qo‘qon universiteti Andijon filiali, o‘qituvchi.
e-mail: oyazim761@gmail.com **ORCID**: https://orcid.org/0009-0007-8363-1797

Annotatsiya.
Maqolada bo‘lajak boshlang‘ich sinf o‘qituvchilarining ta’limiy o‘yinlarni loyihalash kompetensiyasini rivojlantirishning pedagogik shart-sharoitlari tahlil qilinadi. Mazkur kompetensiyaning mazmuni aniqlashtirilib, uni rivojlantirishga yo‘naltirilgan kasbiy-motivatsion, mazmuniy-metodik, amaliy-faoliyatli va refleksiv-baholash shart-sharoitlari nazariy jihatdan asoslanadi. Ularning o‘zaro bog‘liqligi yaxlit metodik tizim sifatida yoritiladi.
Kalit so‘zlar: bo‘lajak boshlang‘ich sinf o‘qituvchilari, ta’limiy o‘yinlar, loyihalash kompetensiyasi, pedagogik shart-sharoitlar, kasbiy motivatsiya, metodik tayyorgarlik, pedagogik modellashtirish, refleksiv baholash.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РАЗВИТИЯ КОМПЕТЕНЦИИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИГР У БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ

Жакбарова Оязимхон Муталиповна
Андижанский филиал Кокандского университета, преподаватель.

Аннотация.
В статье анализируются педагогические условия развития компетенции проектирования образовательных игр у будущих учителей начальных классов. Уточняется содержание данной компетенции и теоретически обосновываются профессионально-мотивационные, содержательно-методические, практико-деятельностные и рефлексивно-оценочные условия, направленные на её развитие. Их взаимосвязь рассматривается как целостная методическая система.
Ключевые слова: будущие учителя начальных классов, образовательные игры, компетенция проектирования, педагогические условия, профессиональная мотивация, методическая подготовка, педагогическое моделирование, рефлексивное оценивание.

PEDAGOGICAL CONDITIONS FOR DEVELOPING EDUCATIONAL GAME DESIGN COMPETENCE IN PROSPECTIVE PRIMARY SCHOOL TEACHERS

Jakbarova Oyazimxon Mutalipovna
Andijan Branch of Kokand University, Lecturer.

Abstract.
The article analyzes the pedagogical conditions for developing educational game design competence in prospective primary school teachers. The content of this competence is clarified, and the professional-motivational, content-methodological, practical-activity-based, and reflective-evaluative conditions aimed at its development are theoretically substantiated. Their interrelationship is examined as an integrated methodological system.
Keywords: prospective primary school teachers, educational games, game design competence, pedagogical conditions, professional motivation, methodological preparation, pedagogical modeling, reflective assessment.

Kirish. Boshlang‘ich ta’limda ta’limiy o‘yinlardan foydalanish o‘quvchilarning bilish faolligini qo‘llab-quvvatlash, o‘quv materialini amaliy faoliyat bilan bog‘lash va o‘zlashtirilgan bilimlarni mustahkamlash imkonini beradi. Biroq o‘yinning pedagogik qiymati uning qiziqarliligi bilangina belgilanmaydi. O‘yin mazmuni, qoidalari va ishtirokchilarning harakatlari belgilangan o‘quv maqsadiga muvofiq tashkil etilishi zarur.

Shu sababli bo‘lajak boshlang‘ich sinf o‘qituvchilarini tayyor o‘yinlardan foydalanishga o‘rgatish bilan cheklanmasdan, ta’limiy o‘yinlarni mustaqil loyihalash, o‘quv vaziyatiga moslashtirish va natijalarini baholashga tayyorlash muhim ahamiyatga ega.

N. N. Azizxo‘jayeva pedagogik texnologiyalarni o‘qituvchining kasbiy mahorati bilan bog‘liq holda yoritgan [1]. R. Ishmuxamedov va M. Yuldashev innovatsion pedagogik texnologiyalar hamda interfaol metodlarning amaliy jihatlarini tahlil qilganlar [2]. Xorijiy olimlardan J. Plass, B. Homer va Ch. Kinzer o‘yinga asoslangan ta’limning kognitiv, motivatsion va ijtimoiy xususiyatlarini o‘rganganlar [3]. K. Kapp esa o‘yin elementlarini ta’lim maqsadlariga moslashtirish masalalariga e’tibor qaratgan [4].

Mazkur ilmiy qarashlar ta’limiy o‘yinlarni loyihalashning nazariy asoslarini yoritadi. Biroq bo‘lajak boshlang‘ich

ISSN 3060-5059 (Online)

sinf o‘qituvchilarida ushbu faoliyatga oid kompetensiyani rivojlantirishga xizmat qiladigan pedagogik shart-sharoitlarni aniqlashtirish alohida metodik ahamiyatga ega.

Tadqiqotning maqsadi — bo‘lajak boshlang‘ich sinf o‘qituvchilarining ta’limiy o‘yinlarni loyihalash kompetensiyasi mazmunini aniqlashtirish va uni rivojlantirishning pedagogik shart-sharoitlarini nazariy-metodik jihatdan asoslash.

Tadqiqotda ilmiy adabiyotlarni tahlil qilish, qiyoslash, umumlashtirish va metodik modellashtirish usullaridan foydalanildi.

ASOSIY QISM

Ta’limiy o‘yinlarni loyihalash kompetensiyasi bo‘lajak o‘qituvchining o‘quv maqsadiga muvofiq o‘yin g‘oyasini ishlab chiqish, didaktik mazmunni o‘yin harakatlari bilan uyg‘unlashtirish, faoliyatni rejalashtirish va loyihani baholashga oid bilim hamda ko‘nikmalarining integrativ birligidir.

Mazkur kompetensiya tayyor o‘yinlardan foydalanish ko‘nikmasidan farq qiladi. Tayyor o‘yinni qo‘llashda o‘qituvchi mavjud didaktik vositani tanlaydi va moslashtiradi. Loyihalashda esa o‘yin mazmuni, qoidalari, topshiriqlari va baholash usullarini o‘zaro bog‘liq holda yaratadi.

J. Plass, B. Homer va Ch. Kinzerning tadqiqotida o‘yin dizayni bilan o‘rganish jarayoni o‘rtasidagi bog‘liqlikka alohida e’tibor qaratilgan [3]. Ushbu yondashuv ta’limiy o‘yinlarni loyihalashda o‘yin mexanikasi didaktik maqsadga xizmat qilishi zarurligini ko‘rsatadi.

Masalan, matematika darsida sonlarni taqqoslashga mo‘ljallangan o‘yinda o‘quvchining muvaffaqiyati tasodifiy tanlovga emas, balki sonlarni to‘g‘ri taqqoslashiga bog‘liq bo‘lishi kerak. Demak, o‘yin qoidalari o‘quvchining bajarishi lozim bo‘lgan bilish harakatlarini yuzaga keltirishi zarur.

Shu jihatdan ta’limiy o‘yinlarni loyihalash didaktik maqsadni aniqlash, o‘yin yechimini ishlab chiqish va uning pedagogik qiymatini baholashni birlashtiruvchi kasbiy-metodik faoliyat sifatida qaraladi.

Pedagogik shart-sharoitlar muayyan kompetensiyani rivojlantirish uchun maqsadli tashkil etiladigan mazmuniy, tashkiliy va metodik imkoniyatlar majmui sifatida talqin etiladi.

Ilmiy manbalar tahlili va metodik umumlashtirish asosida bo‘lajak boshlang‘ich sinf o‘qituvchilarining ta’limiy o‘yinlarni loyihalash kompetensiyasini rivojlantirishga yo‘naltirilgan to‘rtta pedagogik shart-sharoit ajratildi.

Birinchi shart-sharoit — loyihalash faoliyatiga kasbiy motivatsiyani shakllantirish.

Bo‘lajak o‘qituvchi ta’limiy o‘yin yaratishni qiziqarli mashg‘ulot sifatida emas, balki muayyan o‘quv muammosini hal etishga qaratilgan kasbiy vazifa sifatida anglashi zarur. Buning uchun talabalarga bir xil didaktik maqsadga xizmat qiladigan turli o‘yin yechimlarini taqqoslash, ularning afzalliklari va cheklovlarini aniqlash hamda tanlovini asoslashga yo‘naltirilgan topshiriqlar berilishi maqsadga muvofiq.

Mazkur shart-sharoit talabada loyihalash faoliyatiga ongli munosabat va metodik qarorlar uchun mas’uliyatni shakllantirishga qaratiladi.

Ikkinchi shart-sharoit — loyihalash jarayonini mazmuniy-metodik jihatdan ta’minlash.

Ta’limiy o‘yinlarni mustaqil loyihalash uchun talabalar didaktik maqsad, o‘quv mazmuni, o‘yin qoidalari va baholash mezonlari o‘rtasidagi bog‘liqlikni tushunishlari kerak.

Mazmuniy-metodik ta’minot tayyor o‘yinlar to‘plamini o‘rganish bilan cheklanmaydi. U talabalarni o‘yin tuzilishini tahlil qilish, didaktik vazifalarni o‘yin harakatlariga aylantirish va o‘quvchilar faoliyatini rejalashtirishga yo‘naltiradi.

N. N. Azizxo‘jayeva [1] hamda R. Ishmuxamedov va M. Yuldashevning [2] pedagogik texnologiyalar va interfaol metodlarga oid qarashlari mazkur shart-sharoitning umumiy metodik asoslarini belgilashga xizmat qiladi.

Uchinchi shart-sharoit — amaliy loyihalash va pedagogik vaziyatlarni modellashtirishni tashkil etish.

Loyihalash kompetensiyasini rivojlantirishda talabalarni mustaqil o‘yin loyihalarini yaratish va ularni amaliy vaziyatlarda sinab ko‘rishga jalb etish zarur.

Bunda talaba o‘quv maqsadiga mos o‘yin g‘oyasini ishlab chiqadi, kerakli materiallarni tanlaydi, qoidalarni belgilaydi va yaratilgan loyihani kichik guruhda modellashtiradi.

Masalan, o‘qish savodxonligi darsi uchun matn mazmunini anglashga qaratilgan o‘yin loyihalanganda topshiriqlarning tushunarliligi, qoidalarning aniqligi va o‘yin harakatlarining didaktik maqsadga muvofiqligi tekshiriladi.

Mazkur faoliyat talabalarga loyihadagi kamchiliklarni aniqlash va ularni bartaraf etish imkonini beradi. Biroq auditoriyadagi modellashtirish haqiqiy boshlang‘ich sinf sharoitini to‘liq aks ettirmasligi sababli loyihalarni pedagogik amaliyot jarayonida ham sinash maqsadga muvofiq.

To‘rtinchi shart-sharoit — refleksiv tahlil va baholashni tashkil etish.

Ta’limiy o‘yin loyihasini baholashda uning tashqi ko‘rinishi yoki qiziqarliligidan ko‘ra, didaktik maqsadga muvofiqligi, yoshga mosligi, topshiriqlarning mazmuni va natijani baholash imkoniyatlariga ustuvor ahamiyat berilishi kerak.

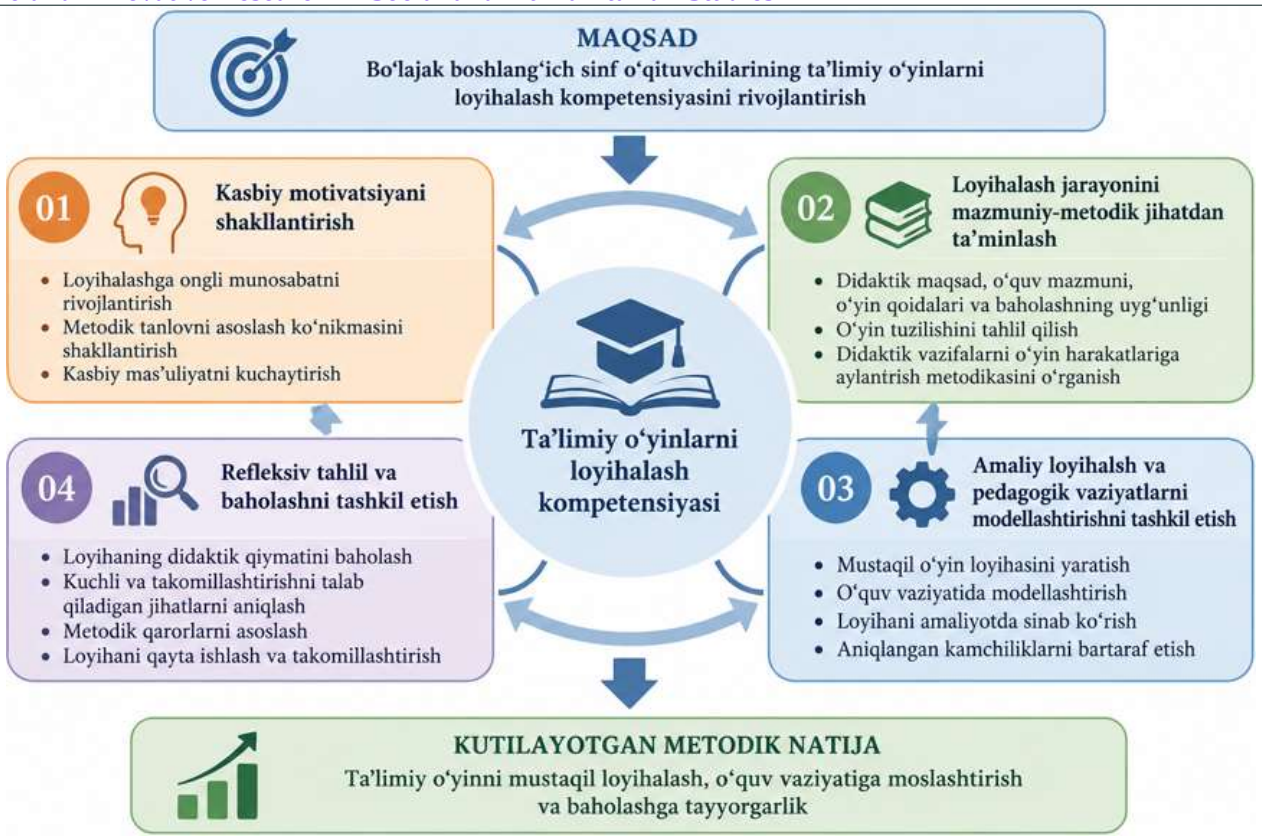
Refleksiv tahlilda talabalar o‘z loyihalarining kuchli va takomillashtirishni talab qiladigan jihatlarini aniqlaydilar. Bunda faqat tayyor o‘yin mahsuloti emas, balki talabaning metodik qarorlarini asoslay olishi va aniqlangan kamchiliklar asosida loyihani qayta ishlashi ham hisobga olinadi.

Mazkur shart-sharoit ta’limiy o‘yinlarni loyihalashni bir martalik topshiriq emas, balki tahlil va takomillashtirishga asoslangan kasbiy faoliyat sifatida tashkil etishga xizmat qiladi.

Ajratilgan shart-sharoitlar yagona metodik tizimni tashkil etadi. Kasbiy motivatsiya loyihalash faoliyatiga yo‘naltirsa, mazmuniy-metodik ta’minot zarur bilim va vositalarni beradi. Amaliy modellashtirish loyihani sinashga, refleksiv baholash esa uni takomillashtirishga imkon yaratadi.

Ushbu bog‘liqlikni mualliflik infografik sxemasida ifodalash maqsadga muvofiq (1-rasmga qarang).

ISSN 3060-5059 (Online)



1-rasm. Bo‘lajak boshlang‘ich sinf o‘qituvchilarining ta’limiy o‘yinlarni loyihalash kompetensiyasini rivojlantirishning pedagogik shart-sharoitlari

Sxemada to‘rtta shart-sharoit o‘zaro bog‘liq omillar sifatida aks ettiriladi. Ularning uyg‘unligi ta’limiy o‘yinlarni loyihalash faoliyatini didaktik maqsadni belgilashdan loyihani qayta takomillashtirishgacha bo‘lgan yaxlit jarayon sifatida tashkil etishga xizmat qiladi.

Taklif etilgan tizim nazariy-metodik umumlashtirish natijasi bo‘lib, uning samaradorligini aniqlash keyingi tajriba-sinov tadqiqotlarini talab etadi.

XULOSA. Nazariy-metodik tahlil asosida bo‘lajak boshlang‘ich sinf o‘qituvchilarining ta’limiy o‘yinlarni loyihalash kompetensiyasi didaktik maqsadni aniqlash, o‘yin mazmunini yaratish, pedagogik faoliyatni rejalashtirish va loyihani baholash bilan bog‘liq integrativ kasbiy kompetensiya sifatida aniqlashtirildi. Mazkur kompetensiyani rivojlantirish uchun kasbiy motivatsiya, mazmuniy-metodik ta’minot, amaliy modellashtirish va refleksiv baholashning o‘zaro bog‘liqligini ta’minlash zarurligi nazariy jihatdan asoslandi. Tadqiqotning asosiy ilmiy-metodik natijasi ushbu shart-sharoitlarni ta’limiy o‘yinlarni loyihalash faoliyatiga moslashtirilgan yaxlit tizim sifatida umumlashtirishdan iborat. Taklif etilgan yondashuvdan pedagogika oliy ta’lim muassasalarida metodik mashg‘ulotlar va pedagogik amaliyotni tashkil etishda foydalanish mumkin. Uning samaradorligini tajriba-sinov asosida baholash keyingi tadqiqotlarning vazifasi hisoblanadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Azizxo‘jayeva N. N. Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat. – Toshkent: O‘zbekiston Yozuvchilar uyushmasi Adabiyot jamg‘armasi nashriyoti, 2006. – 160 b.

2. Ishmuxamedov R., Yuldashev M. Ta’lim va tarbiyada innovatsion pedagogik texnologiyalar. – Toshkent: Nihol, 2013. – 279 b.

3. Plass J. L., Homer B. D., Kinzer C. K. Foundations of Game-Based Learning // Educational Psychologist. – 2015. – Vol. 50, № 4. – P. 258–283. – DOI: https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533.

4. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – 336 p.