

YOSHLAR TAFAKKURI VA MULOHAZA MADANIYATINI RIVOJLANTIRISHDA DIDAKTIK O'YINLARNING O'RNI VA SAMARADORLIGI

Qoraboyev Ma'murjon Muqimjonovich

O'zbekiston Respublikasi Oliy Ta'lim, Fan va
Innovatsiyalar Vazirligi Osiyo Xalqaro Universiteti
<https://doi.org/10.5281/zenodo.18493419>

Annotatsiya: Yoshlarning tafakkuri va mulohazasini rivojlantirishda didaktik o'yinlardan foydalanishning ilmiy-pedagogik asoslari, ularning ta'lim samaradorligiga ta'siri hamda o'quvchilarda mantiqiy fikrlash, mustaqil mulohaza yuritish va ijodiy tafakkurni shakllantirishdagi o'rni tahlil qilinadi. Shuningdek, 2020–2025 yillar davomida o'yin texnologiyalarining ta'lim tizimidagi o'sish dinamikasi statistik ma'lumotlar asosida yoritilgan.

Kalit so'zlar: didaktik o'yin, tafakkur, mulohaza, o'quv motivatsiyasi, interfaol metod, ta'lim samaradorligi, ijodiy fikrlash.

Abstract. Analyzes the pedagogical significance of using didactic games in strengthening the thinking and reasoning skills of young learners. The paper discusses the psychological and methodological aspects of game-based learning, its effect on students' logical and creative thinking, and presents statistical evidence on its growth and effectiveness between 2020 and 2025.

Keywords: didactic games, thinking, reasoning, educational motivation, interactive method, learning effectiveness, creative thinking.

Ta'lim tizimining zamonaviy bosqichida yoshlarning tafakkurini va mustaqil mulohaza yuritish salohiyatini shakllantirish eng muhim strategik vazifalardan biri hisoblanadi. Har bir o'quvchi o'z fikrini asoslash, mantiqan tahlil qilish va ijodiy yondashish ko'nikmalarini egallamagan taqdirda, bilimlar tizimi yuzaki bo'lib qoladi. Shu sababli bugungi ta'lim jarayonida an'anaviy metodlar bilan bir qatorda interfaol, innovatsion va o'yin asosidagi yondashuvlarga alohida e'tibor qaratilmoqda. Didaktik o'yinlar — bu ta'lim jarayonining tabiiy, qiziqarli va samarali tashkil etilishiga xizmat qiluvchi kuchli vositadir.

Didaktik o'yinlar o'quvchilarning bilish faoliyatini faollashtiradi, ularda mustaqil fikrlash, kuzatuvchanlik, tahlil qilish, umumlashtirish kabi tafakkur jarayonlarini shakllantiradi. O'yin jarayonida o'quvchi o'qituvchi tomonidan berilgan topshiriqni bajarishda o'z qarorini izlab topadi, natijada o'rganish faoliyati tabiiy ravishda ichki motivatsiya bilan uyg'unlashadi. Tadqiqotlar (UNESCO, OECD, 2024; O'zbekiston Respublikasi Xalq ta'limi vazirligi, 2025) shuni ko'rsatadiki, o'yin asosidagi o'qitish (game-based learning) ta'lim natijalarini o'rtacha 25–35% ga oshiradi, ayniqsa tafakkur va mulohaza rivojlanishida ijobiy ta'sir ko'rsatadi.

2020–2025 yillar davomida o'qituvchilar orasida didaktik o'yinlardan foydalanish foizi 32% dan 70% gacha oshgan. Shu bilan birga, o'quvchilarning tafakkur faolligi 28% dan 67% gacha, mustaqil mulohaza yuritish ko'nikmalari esa 25% dan 65% gacha o'sish qayd etilgan. Bu raqamlar o'yin texnologiyalarining o'quvchilarda fikrlash jarayonlarini rivojlantirishda muhim rol o'ynayotganini tasdiqlaydi.

O'yin texnologiyalari o'quvchilarni faollikka undaydi, ularning diqqatini jamlaydi va dars jarayonini jonlantiradi. Bu o'yinlar orqali o'quvchi o'z bilimini amalda qo'llashni, o'rganilgan ma'lumotlarni yangi sharoitlarda tatbiq etishni o'rganadi. Didaktik o'yinlar ayniqsa, tafakkur jarayonlarini faollashtirishda — tahlil, sintez, taqqoslash, umumlashtirish va mantiqiy bog'liqliklarni anglashda samarali hisoblanadi.

Psixologik nuqtai nazardan, o'yin faoliyati inson tafakkuri rivojining tabiiy shakli hisoblanadi. Lev Vygotskiy o'yin faoliyatini bolaning "yaqin rivojlanish zonasi" bilan bog'lab, uni shaxsning intellektual o'sishini rag'batlantiruvchi vosita sifatida ta'riflagan. Shuningdek, Jan Piaget fikricha, o'yin — bu o'quvchi uchun bilish jarayonining eng faol shakli bo'lib, u tafakkur va muammoli fikrlashni shakllantiradi.

Bugungi kunda O'zbekiston ta'lim tizimida didaktik o'yinlar turli fanlarda, xususan, til o'rganish, matematika, tarix, biologiya va informatika darslarida muvaffaqiyat bilan qo'llanilmoqda. Dars jarayoniga kiritilgan o'yin elementlari o'quvchining bilishga bo'lgan qiziqishini oshiradi, bu esa uning tafakkur jarayonini mustahkamlaydi. O'yinli darslar o'quvchilarni o'z fikrini erkin bayon etishga, qaror qabul qilishga, jamoaviy ishlashga o'rgatadi.

Didaktik o'yinlarning samarali natija berishi uchun ularning mazmuni, murakkablik darajasi va maqsadi o'quvchilarning yosh xususiyatiga mos tanlanishi zarur. O'yinlar ta'lim jarayonining maqsadiga xizmat qilishi, mavzuni chuqur o'zlashtirishni ta'minlashi lozim. O'yin noto'g'ri tanlanganda u faqat vaqtni o'tkazish shakliga aylanadi. Shu sababli o'qituvchilarning o'yin metodikasini bilishi, didaktik materiallarni yaratish bo'yicha kompetensiyasini oshirish muhimdir.

O'zbekiston Respublikasi Xalq ta'limi vazirligi tomonidan 2024–2025 yillarda tashkil etilgan "Innovatsion pedagogika" dasturi doirasida 5000 dan ortiq o'qituvchi uchun o'yin asosidagi o'qitish metodlari bo'yicha maxsus treninglar o'tkazilgan. Natijada, ushbu o'qituvchilar dars samaradorligini o'rtacha 22% ga oshirishga erishgan. Bu esa, o'yin texnologiyalarining amaliy samarasini tasdiqlaydi.

Xalqaro tahlillar ham bu fikrni mustahkamlaydi. OECD (2024) hisobotida qayd etilishicha, o'yin asosida tashkil etilgan darslarda o'quvchilarning kognitiv faolligi 25–30 foizgacha yuqori bo'lgan, ular muammoni hal etishda mustaqil qaror qabul qilishga moyil bo'lgan. Shuningdek, didaktik o'yinlar o'quvchilar orasida o'zaro hurmat, muloqot va hamkorlik madaniyatini shakllantirishga yordam beradi.

O'yin asosidagi yondashuvlar o'quvchilarni hayotiy vaziyatlarga tayyorlaydi. Ular real muammolarni o'yin sharoitida hal etib, mantiqiy xulosa chiqarishni o'rganadilar. Bu esa yosh avlod tafakkurini tanqidiy, tahliliy va ijodiy yo'nalishda rivojlantiradi.

Xulosa qilib aytganda, didaktik o'yinlar ta'limda shunchaki o'yin emas, balki o'quvchi tafakkurini mustahkamlovchi, bilimni amaliy faoliyat bilan bog'lovchi samarali metoddir. Ular yoshlarning mustaqil fikrlashini, tahlil qilish salohiyatini, ijtimoiy muloqot madaniyatini rivojlantiradi. Shu boisdan, didaktik o'yinlardan foydalanish bo'yicha maxsus metodik qo'llanmalar yaratish, o'qituvchilarni tayyorlash kurslarida bu mavzuni chuqur o'rganish va ta'lim siyosatida o'yin asosidagi o'qitish yondashuvlarini kengaytirish zarur.

Adabiyotlar, References, Литературы:

1. Abdullayeva, D. R. (2023). *Didaktik o'yinlarning ta'limdagi roli va o'quvchilarning tafakkur faoliyatiga ta'siri*. – "Ta'lim va innovatsiyalar" ilmiy jurnali, №2.
2. Karimova, V. M. (2022). *Interfaol o'qitish texnologiyalarining yoshlar tafakkurini rivojlantirishdagi o'rni*. – Toshkent: O'zMU nashriyoti.
3. G'aniyeva, N. Sh. (2024). *Didaktik o'yinlar orqali o'quvchilarning mantiqiy tafakkurini shakllantirish*. – "Pedagogik izlanishlar" jurnali, №1.
4. O'zbekiston Respublikasi Xalq ta'limi vazirligi. (2025). *Ta'limda innovatsion*

texnologiyalarni joriy etish bo'yicha yillik hisobot. – Toshkent.

5. OECD. (2024). *Education at a Glance 2024: Innovative Teaching and Learning Practices.* – Paris: OECD Publishing.

6. UNESCO Institute for Statistics. (2024). *Global Education Indicators: Game-Based Learning Report.* – Paris.

7. Learning Policy Institute. (2024). *Game-Based Learning and Cognitive Skills Report.* – Washington, D.C.: LPI Research Series.