

## **MAKTABGACHA TA'LIM JARAYONIDA BOLALARDA O'YIN VA MEHNAT FAOLIYATI ORQALI MAS'ULIYAT HISSINI OSHIRISH**

**Xojamiyarov S.Ch.**

Toshkent Amaliy fanlar universiteti

“Maktabgacha ta'lim metodikasi” kafedrası dotsenti, p f.f.d.,

**Choriyev Z.A.**

Toshkent Amaliy fanlar universiteti

“Maktabgacha ta'lim” yo‘nalishi 4-kurs bosqich talabasi

### **ANNOTATSIYA**

*O‘yin inson tabiatida mavjud bo‘lgan va erta rivojlanish davrlaridan boshlab insonlarning jismoniy, kognitiv, emotsional va ijtimoiy rivojlanishida muhim rol o‘ynaydigan tajriba asosidagi faoliyatdir. Maktabgacha yoshdagi bolalarda mas‘uliyat hissini shakllantirishda pedagogik jarayonni innovatsion ta‘lim texnologiyalari asosida tashkil etishga ehtiyoj mavjudligi asoslovchi tajriba-sinovda o‘z tasdig‘ini topdi. Texnologiyalar nafaqat ta‘lim mazmunini rivojlantirish, balki bolalarni har tomonlama tarbiyalashda ham qo‘l keladi*

**Kalit so‘zlar.** *O‘yin, jismoniy, texnologiya, faoliyat, ertak, hikoya, yechim, mehr, ta‘lim, o‘yin, vaziyat, muammo.*

### **АННОТАЦИЯ**

*Игра — это опытная деятельность, присущая человеческой природе, и она играет важную роль в физическом, познавательном, эмоциональном и социальном развитии человека с раннего детства. Необходимость организации педагогического процесса на основе инновационных образовательных технологий в формировании чувства ответственности у детей дошкольного возраста подтверждена эмпирическими исследованиями. Технологии полезны не только для разработки образовательного контента, но и для всестороннего воспитания детей.*

**Ключевые слова.** *Игра, физический, технология, деятельность, сказка, история, решение, любовь, образование, игра, ситуация, проблема.*

### **ABSTRACT**

*Play is an experiential activity inherent in human nature and plays an important role in the physical, cognitive, emotional and social development of people from early childhood. The need to organize the pedagogical process based on innovative educational technologies in the formation of a sense of responsibility in preschool children has been confirmed by empirical research. Technologies are useful not only*

for developing educational content, but also for the comprehensive upbringing of children.

**Keywords.** Play, physical, technology, activity, fairy tale, story, solution, love, education, game, situation, problem.

## **KIRISH**

Yurtimizda barkamol avlodni tarbiyalashga katta e'tibor qaratilib, maktabgacha yoshdagi bolalar va ularning tarbiya masalasi davlat siyosatining ustuvor yo'nalishi darajasiga ko'tarilgan. O'yin orqali o'rganishning qo'shimcha foydasi shundaki, ular kundalik hayotda duch kelinishi mumkin bo'lgan tajribalarni simulyatsiya qilishda an'anaviy ta'lim vositalaridan ko'ra mosroqdir. Shu jihatlari bilan ular nazariya va amaliyot o'rtasida samarali ko'prik vazifasini bajaradi. Foydalanuvchilar simulyatsiyalar orqali haqiqiy hayotda duch keladigan natijalarga qo'rqmasdan erishadilar. Shu sababli ular ayniqsa tibbiyot va muhandislik kabi muhim amaliy sohalarda qo'llaniladi. Adabiyotlarda o'yinlarning o'qish, talaffuz, nutq, so'z boyligini oshirish, matematik muammolarni yechish kabi mavzularda keng qo'llanilishi kuzatilgan.

### **O'yinlarning xususiyatlari**

O'yinni o'yin qiladigan narsa nima?

Prensky (2001)ga ko'ra, o'yinni o'yin qiladigan elementlar quyidagilardan iborat:

- Qoidalar,
- Maqsad va vazifalar,
- Fikr-mulohazalar (geribildirimlar),
- Qiyinchiliklar / Musobaqa / Chaqaruv / Qarama-qarshilik,
- O'zaro ta'sir va
- Ta'qdimot yoki hikoya. Ba'zilar o'yinning komponentlari sifatida kurash va xavfni ajratib ko'rsatadi, boshqalar esa ularni qoidalar, strategiya, maqsad, musobaqa va omad bilan ifodalaydi.<sup>1</sup>

**Qoidalar:** Qoidalar o'yinlarning chegaralarini belgilaydi va maqsadga erishish uchun turli yo'llarni taklif qiladi. Agar o'yinda qoidalar bo'lmasa, bu o'yin emas, oddiy erkin o'yin hisoblanadi. O'yinni boshqa ko'ngilochar faoliyatlardan ajratib turuvchi eng muhim xususiyat – qoidaning mavjudligidir. Qoidalar o'yin muhitini tartibga soladi va o'yinning tuzilish elementlarini birlashtiradi. Shu tariqa o'yin shakl va mazmun kasb etadi. O'yin nechta ishtirokchi bilan o'ynalishi, fikr-mulohazalar

<sup>1</sup> Shields, C., & Gredler, M. (2003). A problem-solving approach to teaching operant conditioning. Teaching of Psychology, 88

qachon va qanday berilishi, bir darajadan boshqasiga qanday o'tish va o'yinda qanday rivojlanish masalalari qoidalar orqali belgilanadi.

Qoidalar o'yinni tuzuvchi, tartibga soluvchi, tashkil etuvchi, o'yinning maqsadlarini shakllantiruvchi va o'yinchini ushbu maqsadlarga muvofiq harakat qilishga undovchi tizimdir.

**Ta'qdimot yoki hikoya:** O'yinning nima haqida ekanligini bildiradi. Masalan, shaxmat – nizoli o'yin; Tetris – shakllarni tanish va joylashtirish; Age of Empires – urush san'ati bilan bog'liq. O'yinning hikoyasi o'yinning boshida bevosita berilishi yoki o'yin ichida yashirin tarzda taqdim qilinishi mumkin. Masalan, dama o'yinida raqib bilan kurash mavjud, ammo bu o'yinda yashirin. Foydalanuvchi biroz o'ynagach, o'yin haqida tasavvur hosil qilishi mumkin (Prensky, 2001)<sup>2</sup>.

Ba'zi kompyuter o'yini nazariyotchilari o'yinning asosida hikoya bor deb hisoblasa, boshqalar uni faqat rang va ko'rinishga rang beradi deb baholaydi. Shu bilan birga, o'yinning hikoyasi kuchli rag'batlantiruvchi xususiyatga ega va o'yinchining tasavvurini rivojlantiradi.

### **O'yinlarni jozibador qiluvchi 12 xususiyati <sup>3</sup>:**

1. O'yinlar ko'ngilochar formatda – zavq beradi.
2. O'yinlar o'yin formatida – hayajon va ishtiyoq beradi.
3. O'yinlarning qoidalari mavjud – o'yinning tuzilishini belgilaydi.
4. O'yinlarning maqsadlari mavjud – motivatsiya beradi.
5. O'yinlar interaktiv – faoliyatni talab qiladi.
6. O'yinlar moslashuvchan – oqimni ta'minlaydi.
7. O'yinlarning geribildirimlari bor – o'rganishga yordam beradi.
8. O'yinlarda g'alaba holati mavjud – egoni qoniqtiradi.
9. O'yinlar kurash, musobaqa, chaqaruv va qarama-qarshilikni o'z ichiga oladi – hayajon beradi.
10. O'yinlar muammo yechishga imkon beradi – ijodkorlikni oshiradi.
11. O'yinlar o'zaro ta'sirni ta'minlaydi – ijtimoiylikni rivojlantiradi.
12. O'yinlarning taqdimotlari va hikoyalari mavjud – hissiyotni uyg'otadi.

### **O'yinlarning ta'limdagi qo'llanilishi:**

O'yinlar o'quvchilarni boshqa olamlarga olib borib, ularning rollar orqali qobiliyatlarini namoyon qilishiga, bilim va ko'nikmalarini shakllantirishga yordam beradi. "Raqobatli mashq" sifatida tasniflangan o'yinlarda maqsad – rivojlanish va

<sup>2</sup> Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants, Part 1. On The Horizon, 9(5), 5-8

<sup>3</sup> Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants, Part 1. On The Horizon, 9(5), 3-6

g'alaba qozonishdir. O'yinchi buning uchun mavzu bo'yicha kerakli bilimlarni o'rganadi va ularni amalda qo'llaydi.<sup>4</sup>

Modelega ko'ra, jarayonga o'yinning xususiyatlari bilan o'quviy kontent birgalikda kiritiladi va o'yin ishtirokchisi o'yin davri davomida o'yinning tuzilishini kashf etadi, so'rov-sinov jarayonida esa uni moslashtirish va amaliyotga tadbiq etish bosqichiga o'tadi. Foydalanuvchi o'yinni boshlaganda, o'yin davri boshlanadi. O'yinchi o'yinni yakunlaganda, uning kognitiv tuzilmasi, xatti-harakatlari va munosabatlarida o'zgarish yuz beradi.

Bu jarayonda quyidagilar muhim hisoblanadi:

- O'quvchilardan maqsad qilingan xatti-harakatlarning amalga oshirilishi,
- O'quvchilarning istalgan hissiy va kognitiv javob tajribalarini boshdan kechirishi,
- O'zaro ta'sirdan olinadigan natijalar va o'yindan olingan fikr-mulohazalar (Garris va boshq., 2002).

O'yinlar matn, rasm, audio, video, animatsiya, grafik kabi ko'p elementlarni o'z ichiga oladi. Bu turdagi ko'p muhitli o'quv muhitlari an'anaviy usullardan farqli ravishda o'rganishni oshiradi.

## ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Choriyevich, X. S. D. (2025). BOLALARDA MAS'ULIYAT HISSINI SHAKLLANTIRISHDA TARBIYACHI VA OTA-ONA HAMKORLIGINI TASHKIL ETISHNING PEDAGOGIK JIHATLARI. *Scientific and methodological journal of the Tashkent Institute of Economics and Pedagogy*, 2(1), 134-142.
2. Abdullayeva.Sh. X.Ibragimov «Pedagogika nazariyasi va tarixi» fanidan ma'ruzalar matni . T.: "Fan", 2004.
3. Barkamol avlod- O'zbekiston taraqqiyotining poydevori.-T.: SHarq nashriyot - matbaa konserni. 1997.
4. OMONOVICH, K. D., UMIROVICH, A. O., NORQOBILOVNA, J. S., ABDUKUNDUZOVNA, B. G., CHORIEVICH, X. S. D., JURAKOBILOVICH, T. S., ... & ADASHVOEVICH, K. R. (2025). TEACHING METHODOLOGY OF HISTORICAL GEOGRAPHY THROUGH GEOSPATIAL AND IMMERSIVE TECHNOLOGIES COMPLETED WITH BIBLIOMETRIC ANALYSIS. *Journal of Engineering Science and Technology*, 20(6), 1935-1942.
5. Usanov A. "Oilaviy an'analar – axloqiy va mehnat tarbiyasi vositasi". – Samarqand, 1990

<sup>4</sup> Shields, C., & Gredler, M. (2003). A problem-solving approach to teaching operant conditioning. *Teaching of Psychology*, 30(2), 114–116.

6. Chorievich, K. S. (2020). The development of vocabulary in children of middle preschool age through the role-playing games. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences Vol, 8(1)*.
7. G.Spomaribxodjayeva. Tarbiyaviy ishlarni tashkil etish metodikasi. T.: -2005.
8. Inomova M. "Oilada bolalarni ma'naviy-axloqiy tarbiyalash". –Toshkent, 1999.
9. O.Hasanboyeva. Odobnoma. (1-4-sinf uchun darslik) - T.: «O'qituvchi», 2000.
10. Yusupov E. Ma'naviyat asoslari –T.: 1998.
11. *Computer Self-Efficacy: Development of a Measure and Initial Test*. MIS Quarterly, 19(2).
12. Kristy Goodwin(Çeviren: Tülin Er, 2018)"Teknolojiyi Doğru Kullanmanın Yolları"makaleden özetlenmiştir.
13. Nafisa, A., Nargiza, M., Sadulla, K., & Dilmira, S. (2020). Development of independence, initiative and responsibility for preschool children in the process of approaching accessible labor activity. *Journal of Critical Reviews, 7(5), 785-786*.
14. Choriyevich, X. S. (2025). ORGANIZATION OF WORK FORMS IN PARTNERSHIP WITH PRESCHOOL EDUCATION AND FAMILY. *SHOKH LIBRARY*.
15. Xojamiyarov, S. (2025). THE ROLE OF COOPERATION OF TEACHERS, EDUCATORS AND PARENTS IN DEVELOPING A SENSE OF RESPONSIBILITY IN PRESCHOOL CHILDREN. *Web of Teachers: Inderscience Research, 3(1), 87-93*.
16. Xo, S. C., Nazarova, R. R., & Ibragimova, G. X. (2024). MAKTABGACHA YOSHDAGI BOLALARDA ERTAK TERAPIYA ASOSIDA MAS'ULIYAT HISSINI SHAKLLANTIRISH. *Academic research in educational sciences, (1), 96-99*.
17. Хужамияров, С. Ч. ФОРМИРОВАНИЕ ЭТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ. *НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ, 29*.