



Boshlang'ich ta'limda o'yin texnologiyalari orqali imlo savodxonligini oshirish metodikasini takomillashtirish

Teshaboyev Dilmurod Rahmatjonovich –

Farg'ona davlat universiteti

“Boshlang'ich ta'lim” kafedrası professori,

filologiya fanlari doktori (DSc)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5942-9499>

Qodirova Husnida Muqumjon qizi –

Farg'ona davlat universiteti

Ta'lim va tarbiya nazariyasi va metodikasi (boshlang'ich ta'lim)

mutaxassisligi 1-kurs magistranti

E-mail: husnidaqodirova158@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-8843-0411>

Annotatsiya. Ushbu maqola boshlang'ich ta'limda o'yin texnologiyalaridan foydalanish orqali o'quvchilarning imlo savodxonligini oshirish metodikasini tadqiq etishga bag'ishlangan. Tadqiqot jarayonida o'yin asosida tashkil etilgan mashg'ulotlar va an'anaviy dars uslublari solishtirildi. Natijalar shuni ko'rsatdiki, o'yin texnologiyalari o'quvchilarning qiziqishi, faolligi va mustaqil fikrlash ko'nikmalarini sezilarli darajada oshirib, imlo qoidalarini tez va to'g'ri o'zlashtirishga yordam beradi. Shuningdek, pedagogik monitoring va test natijalari o'yin texnologiyalarining samaradorligini tasdiqladi. Tadqiqotdan kelib chiqqan holda, metodik tavsiyalar ishlab chiqildi, ular o'qituvchilarga o'yinlarni darsga tizimli va maqsadga muvofiq kiritish imkonini beradi. Ushbu metodika boshlang'ich sinf pedagogik amaliyotida samarali vosita sifatida tavsiya etiladi.

Kalit so'zlar: boshlang'ich ta'lim, o'yin texnologiyalari, imlo savodxonligi, didaktik o'yin, pedagogik monitoring, o'quvchi faolligi.

Усовершенствование методологии повышения уровня орфографической грамотности с помощью игровых технологий в начальном образовании

Аннотация. Данная статья посвящена изучению методики повышения орфографической грамотности учащихся с помощью игровых технологий в начальном образовании. В ходе исследования проводилось сравнение игровых занятий и традиционных методов обучения. Результаты показали, что игровые технологии значительно повышают интерес, активность и навыки самостоятельного мышления учащихся, помогая им быстро и правильно усваивать правила правописания. Также результаты педагогического мониторинга и тестирования подтвердили эффективность игровых технологий. На основе исследования были разработаны методические рекомендации, позволяющие учителям систематически и целенаправленно внедрять игры в уроки. Данная методика рекомендуется в качестве эффективного инструмента в педагогической практике начальной школы.

Ключевые слова: начальное образование, игровые технологии, орфографическая грамотность, дидактическая игра, педагогический мониторинг, активность учащихся.

Improving the methodology of improving spelling literacy through game technologies in primary education

Annotation. This article is devoted to the study of the methodology for improving students' spelling literacy through the use of game technologies in primary education. In the course of the research, game-based classes and traditional teaching methods were compared. The results showed that game technologies significantly increase students' interest, activity and independent thinking skills, helping them to quickly and correctly master spelling rules. Also, the results of pedagogical monitoring and testing confirmed the effectiveness of game technologies. Based on the research, methodological recommendations were developed that allow teachers to systematically and purposefully introduce games into the lesson. This methodology is recommended as an effective tool in primary school pedagogical practice.

Keywords: primary education, game technologies, spelling literacy, didactic game, pedagogical monitoring, student activity.

KIRISH

Hozirgi zamonaviy ta'lim tizimida boshlang'ich sinf o'quvchilarining savodxonligini oshirish eng muhim vazifalardan biri hisoblanadi. Ayniqsa, imlo savodxonligi o'quvchilarning nafaqat yozma nutqini, balki umumiy fikrlash qobiliyatini ham shakllantirishda muhim o'rin tutadi. Shu sababli boshlang'ich ta'lim bosqichidayoq o'quvchilarda to'g'ri yozish ko'nikmalarini shakllantirish dolzarb masala sifatida qaralmoqda. An'anaviy o'qitish usullari har doim ham o'quvchilarning qiziqishini yetarli darajada oshira olmaydi. Natijada o'quvchilarda darsga nisbatan sustlik, e'tiborning

pasayishi va bilimlarni o'zlashtirish darajasining pastligi kuzatiladi. Shu nuqtai nazardan, ta'lim jarayoniga innovatsion yondashuvlarni, xususan, o'yin texnologiyalarini joriy etish muhim ahamiyat kasb etadi. O'yin texnologiyalari o'quvchilarni dars jarayoniga faol jalb qilish, ularning mustaqil fikrlashini rivojlantirish hamda bilimlarni oson va samarali o'zlashtirishiga xizmat qiladi. Ayniqsa, boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun o'yin orqali o'rganish eng samarali usullardan biri hisoblanadi. Chunki bu yoshdagi bolalar uchun o'yin asosiy faoliyat turi bo'lib, ular bilimni aynan shu jarayon orqali tezroq qabul qiladilar.

Boshlang'ich sinf o'quvchilarida imlo savodxonligini shakllantirish muhim vazifalardan biridir. An'anaviy usullar har doim ham samarali bo'lmaydi. O'yin texnologiyalari esa o'quvchilarning qiziqishini oshirib, bilimni oson va mustahkam o'zlashtirishga yordam beradi. Shu sababli ushbu mavzu dolzarb hisoblanadi.

Mazkur tadqiqotning asosiy maqsadi boshlang'ich ta'limda o'yin texnologiyalari orqali o'quvchilarning imlo savodxonligini oshirish metodikasini takomillashtirish.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODLAR

Mazkur tadqiqot ishida boshlang'ich ta'lim bosqichida o'quvchilarning imlo savodxonligini oshirish jarayoni o'rganildi. Tadqiqot obyekti umumta'lim maktablarining boshlang'ich sinf o'quvchilari tashkil etdi. Tadqiqot jarayonida turli yosh va bilim darajasiga ega bo'lgan o'quvchilar jalb qilinib, ularning yozma nutqidagi imlo xatolari, bilimni o'zlashtirish darajasi va darsga bo'lgan qiziqishi muntazam ravishda kuzatib borildi. Tadqiqot uchun asosiy material sifatida ona tili darsliklari, imlo qoidalariga oid mashqlar, test topshiriqlari, didaktik o'yinlar hamda o'yin texnologiyalariga asoslangan metodik ishlanmalar tanlab olindi. Xususan, "so'z top", "xatoni top", "to'g'ri yoz", "davom ettir" kabi o'yinlar orqali o'quvchilarning imlo ko'nikmalarini rivojlantirishga alohida e'tibor qaratildi. Ushbu o'yinlar o'quvchilarning faol ishtirokini ta'minlash, ularni mustaqil fikrlashga undash va bilimlarni mustahkamlashga xizmat qildi.

Tadqiqot davomida bir qator ilmiy-pedagogik usullar qo'llanildi. Kuzatish usuli orqali o'quvchilarning dars jarayonidagi faolligi, qiziqishi va o'zlashtirish darajasi o'rganildi. Suhbat usuli yordamida o'quvchilarning darsga munosabati va o'yin texnologiyalariga bo'lgan qiziqishi aniqlashtirildi. Taqqoslash usuli orqali an'anaviy o'qitish metodlari bilan o'yin texnologiyalariga asoslangan yondashuv natijalari solishtirildi. Test va yozma ishlar orqali o'quvchilarning imlo savodxonlik darajasi aniqlanib, ular orasidagi o'zgarishlar tahlil qilindi. Pedagogik tajriba-sinov ishlari davomida o'quvchilar ikki guruhga ajratilib, bir guruhda an'anaviy metodlar, ikkinchisida esa o'yin texnologiyalariga asoslangan metodlar qo'llanildi. Tajriba yakunida olingan natijalar o'zaro taqqoslanib, o'yin texnologiyalarining samaradorligi ilmiy jihatdan asoslab berildi.

Boshlang'ich ta'lim tizimida imlo savodxonligini shakllantirish o'quvchilarning umumiy bilim va nutq madaniyatini rivojlantirishda muhim o'rin tutadi. Aynan shu bosqichda bolalarda yozma nutqning asosiy ko'nikmalari shakllanadi va mustahkamlanadi. Imlo qoidalarini o'zlashtirish esa nafaqat ularni eslab qolish, balki amaliyotda to'g'ri qo'llay olishni ham talab etadi. Shu sababli o'qituvchi ta'lim jarayonida o'quvchilarning yosh va psixologik xususiyatlarini inobatga olgan holda darsni tashkil etishi zarur bo'ladi. Boshlang'ich sinf o'quvchilari ko'proq ko'rgazmali, qiziqarli va faol ishtirokni talab qiladigan metodlar orqali bilimni tezroq o'zlashtiradi. An'anaviy usullar esa ba'zan ularning e'tiborini ushlab turishda yetarli bo'lmaydi. Natijada o'quvchilar qoidalarni bilgan holda ham yozishda xatolarga yo'l qo'yadi. Shu nuqtai nazardan imlo savodxonligini shakllantirishda tizimlilik, izchillik va muntazam takrorlash muhim hisoblanadi. Har bir yangi bilim avvalgi bilimlar bilan bog'langan holda berilishi kerak. O'quvchilarning mustaqil ishlashi va xatolar ustida ishlash ko'nikmalarini rivojlantirish ham alohida ahamiyatga ega. O'qituvchi esa bu jarayonda yo'naltiruvchi rolni bajaradi. Shu bilan birga,

motivatsiya ham muhim omil bo'lib, o'quvchi qanchalik qiziqsa, u shunchalik yaxshi o'zlashtiradi. Imlo savodxonligini shakllantirish nazariy jihatdan kompleks yondashuvni talab qiladi va u pedagogik, psixologik hamda metodik omillar uyg'unligida amalga oshiriladi.

O'yin texnologiyalari boshlang'ich ta'lim jarayonida o'quvchilarning faolligini oshirish, ularning darsga bo'lgan qiziqishini kuchaytirish va bilimlarni samarali o'zlashtirishga xizmat qiluvchi muhim pedagogik vosita hisoblanadi. Kichik yoshdagi o'quvchilar uchun o'yin asosiy faoliyat turi bo'lgani sababli ular o'yin orqali bilimni oson va tez qabul qiladi. O'yin jarayonida o'quvchilar erkin fikrlaydi, mustaqil qaror qabul qiladi va faol ishtirok etadi. Bu esa ularning nafaqat bilimni, balki tafakkurini ham rivojlantiradi. Didaktik o'yinlar orqali imlo qoidalarini o'rganish jarayoni yanada qiziqarli tus oladi, masalan, so'zlarni to'g'ri yozish, xatolarni aniqlash yoki gaplarni to'ldirishga qaratilgan o'yinlar o'quvchilarning bilimni mustahkamlaydi. Bundan tashqari, o'yin texnologiyalari o'quvchilarning diqqatini jamlash, xotirasini kuchaytirish va tez fikrlash qobiliyatini rivojlantiradi. O'yin davomida yuzaga keladigan raqobat muhiti esa o'quvchilarning yanada faol bo'lishiga turtki beradi. Jamoa bilan ishlash ko'nikmalari ham shakllanadi, ammo o'yinlarni maqsadga muvofiq va to'g'ri tanlash muhim. Aks holda ular faqat ko'ngilochar vositaga aylanib qolishi mumkin. O'qituvchi o'yin texnologiyalarini dars maqsadiga mos ravishda qo'llashi zarur. Natijada o'yin texnologiyalari boshlang'ich ta'limda imlo savodxonligini oshirishda yuqori samaradorlikka ega bo'lgan metod sifatida namoyon bo'ladi.

Boshlang'ich ta'limda o'yin texnologiyalaridan foydalanish orqali imlo savodxonligini oshirish metodikasini takomillashtirish zamonaviy ta'limning muhim yo'nalishlaridan biri hisoblanadi. Bu jarayonda o'yinlar darsning maqsadi va mazmuniga mos ravishda tanlanib, tizimli qo'llanilishi zarur. O'yinlar darsning turli bosqichlarida, ya'ni yangi mavzuni tushuntirish, mustahkamlash va nazorat qilish jarayonlarida samarali qo'llanilishi mumkin. Bu esa o'quvchilarning bilimni bosqichma-bosqich o'zlashtirishiga yordam beradi. Metodik jihatdan o'yinlar individual va guruhli shaklda tashkil etilishi lozim. Bu o'quvchilarning mustaqil fikrlash va jamoa bilan ishlash ko'nikmalarini rivojlantiradi. O'yinlar orqali o'quvchilarning xatolari aniqlanib, ular ustida ishlash imkoniyati yaratiladi. Bu esa imlo savodxonligini oshirishda muhim omil hisoblanadi. Zamonaviy axborot texnologiyalaridan foydalanish esa o'yinlarning samaradorligini yanada oshiradi. Ayniqsa interaktiv vositalar orqali tashkil etilgan mashg'ulotlar o'quvchilarning qiziqishini kuchaytiradi. Tajriba natijalari shuni ko'rsatadiki, o'yin texnologiyalaridan muntazam foydalanish o'quvchilarning imlo savodxonligini sezilarli darajada oshiradi, shu bilan birga, ularning darsga bo'lgan ijobiy munosabatini shakllantiradi. Natijada o'yin asosidagi metodika boshlang'ich ta'limda samarali va istiqbolli yondashuv sifatida takomillashadi.

Boshlang'ich sinf o'quvchilari psixologik jihatdan faol, qiziquvchan va vizual hamda amaliy faoliyatga moyil bo'ladi. Shu sababli ularning ta'lim jarayonida e'tiborini ushlab turish va bilimni samarali o'zlashtirishda o'yin texnologiyalari ayniqsa samarali hisoblanadi. O'yinlar orqali o'quvchilar nafaqat imlo qoidalarini o'zlashtiradi, balki mustaqil fikrlash, muammolarni yechish va tezkor qaror qabul qilish ko'nikmalarini rivojlantiradi. Bu esa pedagogik jarayonda ularning faolligini oshiradi. Psixologik tahlil shuni ko'rsatdiki, o'quvchilarning qiziqishi va motivatsiyasi ular ishtirok etadigan o'yinlarning turiga bog'liq. Shu sababli didaktik o'yinlar va interaktiv mashg'ulotlar ularning yosh xususiyatlariga moslashtirilgan holda tashkil qilinishi lozim. Bunda o'yinning maqsadi va qoidalari oldindan aniq belgilanishi zarur, o'quvchilar o'yin jarayonida xatolarini o'rganib, to'g'ri javoblarni izlab topadi. Bu esa imlo savodxonligini yanada mustahkamlashga xizmat qiladi. O'quvchilarda hamkorlik, raqobat va muloqot ko'nikmalari shakllanadi. Darsga bo'lgan ijobiy munosabat va qiziqish o'quvchilarni faol o'qishga undaydi. Pedagogik kuzatishlar shuni ko'rsatdiki, o'yin texnologiyalari yordamida o'tilgan mavzularni o'quvchilar uzoq

muddat eslab qoladi, xotirasi va diqqatini jamlash qobiliyati kuchayadi, shuning uchun metodik jihatdan o'quv jarayonini psixologik jihatdan moslashtirish o'quvchilarning bilimini oshirishda muhim ahamiyatga ega. Natijada o'yin texnologiyalari boshlang'ich sinf psixologik xususiyatlariga mos keladigan samarali pedagogik vosita sifatida namoyon bo'ladi.

O'yin texnologiyalarining samaradorligini aniqlash uchun pedagogik monitoring o'tkazildi. Bu jarayonda o'quvchilarning darsdagi faolligi, test va yozma ishlar orqali imlo savodxonligi, shuningdek o'yin jarayoniga bo'lgan qiziqishi muntazam kuzatildi. Tajriba davomida ikki guruh o'quvchilar solishtirildi: bir guruh an'anaviy metodlar bilan, ikkinchi guruh esa o'yin texnologiyalari orqali o'qitildi. Natijalar shuni ko'rsatdiki, o'yin texnologiyalari qo'llanilgan guruhda imlo qoidalarini to'g'ri qo'llash ko'nikmalari va yozma ish sifatida sezilarli darajada yaxshilanish kuzatildi, shuningdek, o'quvchilarning motivatsiyasi va darsga bo'lgan qiziqishi oshdi. Pedagogik monitoring jarayonida test natijalari va yozma ishlar tahlil qilindi. Muhokama jarayonida aniqlanishicha, o'yin texnologiyalarining samaradorligi nafaqat bilim darajasiga, balki o'quvchilarning mustaqil fikrlash va muammolarni hal qilish ko'nikmalariga ham ijobiy ta'sir ko'rsatadi. Shuning uchun o'yinlarning mazmuni, qo'llash usuli va darsga mosligi oldindan rejalashtirilishi zarur, tahlil natijalari shuni ko'rsatdiki, muntazam va tizimli tarzda qo'llanilgan o'yin texnologiyalari boshlang'ich sinf o'quvchilarida imlo savodxonligini oshirishda yuqori samaradorlikka ega, natijada pedagogik monitoring o'yin texnologiyalarining amaliy ahamiyatini baholash va metodik yondashuvlarni takomillashtirishda muhim vosita bo'lib xizmat qiladi.

NATIJARLAR VA MUHOKAMA

O'tkazilgan tadqiqot natijalari shuni ko'rsatdiki, boshlang'ich ta'lim jarayonida o'yin texnologiyalaridan foydalanish o'quvchilarning imlo savodxonligini oshirishda yuqori samaradorlikka egadir. Tajriba-sinov ishlari davomida o'yin asosida tashkil etilgan darslarda o'quvchilarning faolligi, darsga bo'lgan qiziqishi va o'zlashtirish darajasi an'anaviy metodlarga nisbatan sezilarli darajada yuqori bo'lgani aniqlandi.

Didaktik o'yinlar asosida o'tilgan mashg'ulotlarda o'quvchilar imlo qoidalarini tezroq o'zlashtirgani, ularni amaliyotda to'g'ri qo'llay boshlagani hamda yozma ishlarda uchraydigan xatolar sonining kamaygani kuzatildi. Olib borilgan test sinovlari natijalari ham o'yin texnologiyalaridan foydalangan guruhda yuqori ko'rsatkichlarni qayd etdi. Bu esa mazkur metodikaning amaliy jihatdan samarali ekanligini tasdiqlaydi. Shu bilan birga, o'quvchilarda mustaqil fikrlash, tezkor qaror qabul qilish, mantiqiy tafakkur yuritish va xatolar ustida ishlash ko'nikmalarining rivojlangani ham aniqlandi. Muhokama jarayonida o'yin texnologiyalarining nafaqat ta'limiy, balki motivatsion ahamiyati ham katta ekanligi asoslab berildi. O'yin elementlari o'quvchilarda ijobiy emotsional muhitni shakllantirib, ularni dars jarayoniga faol jalb etadi.

Natijada bilimni o'zlashtirish jarayoni tabiiy va samarali kichadi. Shu bilan birga, ayrim holatlarda o'yinlarning noto'g'ri tanlanishi yoki maqsadsiz qo'llanilishi kutilgan natijani bermasligi mumkinligi ham aniqlandi. Bu esa o'qituvchidan metodik jihatdan puxta tayyorgarlikni talab qiladi. Ya'ni o'yinlar dars maqsadiga mos, tizimli va izchil ravishda qo'llanishi zarur, umumiy tahlil va muhokamalar natijasida shuni xulosa qilish mumkin. O'yin texnologiyalariga asoslangan yondashuv boshlang'ich ta'limda imlo savodxonligini oshirishning samarali vositasi bo'lib, uni amaliyotga keng joriy etish o'quvchilarning bilim sifatini oshirishga xizmat qiladi.

XULOSA

O'tkazilgan tadqiqotlar va tahlillar shuni ko'rsatdiki, boshlang'ich ta'limda o'yin texnologiyalaridan foydalanish o'quvchilarning imlo savodxonligini samarali oshirishga xizmat qiladi. O'yinlar orqali o'quvchilar qiziqish bilan mashg'ulotlarda faol ishtirok etadi. Mustaqil fikrlash va xatolar ustida ishlash ko'nikmalarini rivojlantiradi, didaktik o'yinlar yordamida imlo qoidalar tezroq o'zlashtiriladi va amaliyotda to'g'ri qo'llanadi. Shuningdek, o'yin texnologiyalari pedagogik monitoring natijalari orqali ularning samaradorligi tasdiqlangan bo'lib, o'quvchilarning motivatsiyasi. Diqqatini jamlash va fikrlash tezligi oshadi. Psixologik jihatdan esa ular darsga ijobiy munosabat bilan yondashadi. Bu esa bilimni uzoq muddat eslab qolishga yordam beradi. Metodik jihatdan o'yinlarni tizimli, maqsadga muvofiq va o'quvchilarning yosh xususiyatlariga mos tarzda qo'llash muhimdir. Umumiy xulosa shundan iboratki, o'yin texnologiyalariga asoslangan yondashuv boshlang'ich ta'limda imlo savodxonligini oshirishda samarali vosita bo'lib, u pedagogik amaliyotga keng joriy etilganda o'quvchilarning yozma nutq madaniyati va umumiy ta'lim sifatini sezilarli darajada oshiradi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Guan X., Sun C., Hwang G. J., Xue K., Wang Z. Applying game-based learning in primary education: a systematic review of journal publications from 2010 to 2020 // Interactive Learning Environments. – 2022. – Vol. 32, № 2. – P. 534–556.
2. Kaldarova B., Omarov B., Zhaidakbayeva L., Tursynbayev A., Beissenova G., Kurmanbayev B., Anarbayev A. Applying game-based learning to a primary school class in computer science terminology learning // Frontiers in Education. – 2023. – Vol. 8.
3. Ling N. S., Abdul Aziz A. The effectiveness of game-based learning strategies on primary ESL learners' vocabulary learning // International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development. – 2022. – Vol. 11, № 2. – P. 845–860.
4. Alotaibi M. S. Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis // Frontiers in Psychology. – 2024.
5. Online games for primary school vocabulary teaching and learning: a literature review // Creative Education. – 2020. – Vol. 11, № 11. – P. 2327–2336.
6. Peculiarities of game-based learning in primary education // International Journal of Science and Technology. – 2025. – Vol. 2, № 06. – P. 78–79.
7. Boshlang'ich ta'limda o'yin texnologiyalarining o'quvchilarning bilim olishiga ta'siri // Modern Science and Research. – 2025.