

## **O'YINLARNING TA'LIM JARAYONIDAGI O'RNI VA AHAMIYATI.**

<https://doi.org/10.5281/zenodo.14909907>

**Gapparova Zilola Neymat qizi**

*Jizzax viloyat Pedagogik mahorat markazi.*

*Maktabgacha, boshlang'ich va maxsus ta'lim metodikalari kafedrasi o'qituvchisi*

**Annotatsiya:** O'yinlarning ta'lim jarayonidagi o'rni va ahamiyati ta'limni yanada samarali va qiziqarli qilishda muhim ahamiyatga ega. O'yinlar, o'quvchilarga yangi bilimlarni o'zlashtirishda, mantiqiy fikrlash, ijodkorlik va jamoada ishlash kabi ko'nikmalarni rivojlantirishda samarali vosita bo'lib xizmat qiladi. O'yinlar orqali, o'quvchilar o'z bilimlarini amaliyotda qo'llash imkoniyatiga ega bo'lib, ularga motivatsiya beriladi va darslar yanada qiziqarli bo'ladi. O'yinlar shuningdek, stressni kamaytirishga, o'quvchilarning o'z-o'zini boshqarish qobiliyatlarini yaxshilashga va ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantirishga yordam beradi. Ta'limda o'yinlarning ahamiyati shundaki, ular nafaqat bilim berish, balki o'quvchilarni faol va qiziqarli tarzda o'qitish imkoniyatini yaratadi. O'yinlar ta'lim jarayonining samaradorligini oshirish va o'quvchilarning o'quv jarayoniga bo'lgan qiziqishini saqlab qolishda muhim vosita sifatida xizmat qiladi.

**Tayanch so'zlar:** Pedagogik texnologiya, o'yin turlari, o'yin texnologiyasining kontseptual asoslari, o'yin tanlovi, o'yin taklifi, o'yin texnologiyalarining afzalliklari.

**Abstract:** The role and importance of games in the educational process is important in making education more effective and interesting. Games serve as an effective tool for students to acquire new knowledge, develop skills such as logical thinking, creativity and teamwork. Through games, students have the opportunity to apply their knowledge in practice, they are motivated and lessons are more interesting. Games also help reduce stress, improve students' self-management skills, and develop social skills. The importance of games in education is that they not only provide knowledge, but also create an opportunity to teach students in an active and interesting way. Games serve as an important tool in increasing the effectiveness of the educational process and maintaining the interest of students in the learning process.

**Key words:** Pedagogical technology, types of games, conceptual bases of game technology, game selection, game offer, advantages of game technologies.

Zamonaviy jamiyat taraqqiyoti pedagogik innovatsiyalar tajribasini, psixologik-pedagogik tadqiqotlar natijalarini umumlashtirish va tizimlashtirishni talab qiladi. Ushbu muammoni hal qilish yo'llaridan biri bolalar bilan o'quv ishlarini tashkil etishning texnologik yondashuvidir. Maktabgacha ta'limda pedagogik texnologiya - bu bir nechta maktabgacha ta'lim tashkilotlarida ham, ma'lum bir bolalar bog'chasida yoki hattoki o'quv jarayonini amalga oshirish uchun shakllar, usullar, o'qitish usullari, ta'lim vositalari majmuini belgilaydigan psixologik-pedagogik yondashuvlar majmuasidir.

Pedagogik texnologiyalardan foydalanish zarurati quyidagi sabablarga ko'ra yuzaga keladi:

- Ijtimoiy tartib (ota-onalar, mintaqaviy komponent, GEF talablari).
- Ta'limga oid ko'rsatmalar, ta'limning maqsadlari va mazmuni (ta'lim dasturi, ustuvor yo'nalish, monitoring natijalari va boshqalar).
- Pedagogik texnologiyaning ahamiyati shundaki, Maktabgacha yoshdagi bolalarning yutuqlarini baholashning zamonaviy yondashuvlarini konkretlashtiradi.

• Individual va tabaqalashtirilgan vazifalarni bajarish uchun sharoit yaratadi. Maktabgacha yosh - bu shaxsning poydevori qo'yiladigan, irodasi rivojlanadigan va ijtimoiy kompetentsiya shakllanadigan o'ziga xos va hal qiluvchi davr.

Bu va boshqa muhim fazilatlar nafaqat maxsus mashg'ulotlar jarayonida, balki bolaga beradigan o'yinda ham mavjud.

Eng muhim ijtimoiy rollarni "sinab ko'rish" imkoniyati;

O'rganilayotgan hodisada shaxsan ishtirok etish (motivatsiya kognitiv qiziqishlarni qondirish va ijodkorlik quvonchiga qaratilgan).

Bir muncha vaqt "haqiqiy hayot sharoitida" yashang.

O'yinning ma'nosi bu o'yin-kulgi va dam olish emas, balki to'g'ri yo'l-yo'riq bilan quyidagilarga aylanadi:

- O'rganish usuli;
- Ijodkorlikni amalga oshirish bo'yicha tadbirlar;
- Davolash usuli;
- Bolaning jamiyatda ijtimoiylashuvdagi birinchi qadam.
- O'yinning tarbiyaviy ahamiyati quyidagilarga bog'liq:
- O'yin faoliyati metodologiyasini bilish;
- Pedagogning har xil turdagi o'yinlarni tashkil etish va boshqarishdagi professional mahorati;
- Yosh va individual imkoniyatlarni hisobga olish.

Hozirgi bosqichda mustaqil texnologiya sifatida o'yin faoliyatidan foydalanish mumkin:

- O'rganilayotgan materialning mavzusi yoki mazmunini o'zlashtirish;
- Mashg'ulot yoki uning bir qismi sifatida (kirish, tushuntirish, mustahkamlash, mashq qilish, nazorat qilish);
- O'yin texnologiyasining asosiy maqsadi- maktabgacha ta'lim tashkilotining faoliyat ko'rsatish shartlariga va bolalarning rivojlanish darajasiga qarab faoliyat ko'nikmalari va ko'nikmalarini shakllantirish uchun to'liq motivatsion asosni yaratishdir.

Uning vazifalari:

- Bolaning o'z faoliyati orqali bilim va ko'nikmalarni egallashga ongli ehtiyoj, motivatsiyaning yuqori darajasiga erishish.
- Bolalar faoliyatini faollashtiradigan va uning samaradorligini oshiradigan vositalarni tanlang.
- Ammo har qanday pedagogik texnologiya singari, o'yin ham quyidagi talablarga javob berishi kerak:
  - Texnologik sxema - texnologik jarayonning mantiqiy jihatdan o'zaro bog'langan funksional elementlarga bo'lingan tavsifi.
  - Ilmiy asos - ta'lim maqsadlariga erishishning ma'lum ilmiy kontseptsiyasiga tayanish.
  - Mustahkamlik - texnologiya mantiqiy, barcha qismlarning o'zaro bog'liqligi, butunligi bo'lishi kerak.
  - Boshqariladiganlik - natijalarni to'g'rilash uchun maqsadni belgilash, o'quv jarayonini rejalashtirish, bosqichma-bosqich diagnostika, turli xil vositalar va usullarni qo'llash imkoniyati taxmin qilinadi.
  - Samaradorlik - o'qitishning ma'lum standartiga erishishni kafolatlashi, natijalar bo'yicha samarali va xarajatlar bo'yicha optimal bo'lishi kerak.
  - Reproduktivlik - boshqa ta'lim tashkilotlarida qo'llanilishi.

O'yin pedagogik texnologiyasi - pedagogik jarayonni turli xil pedagogik o'yinlar shaklida tashkil etish. Bu pedagogning izchil faoliyati:

- O'yinlarni tanlash, ishlab chiqish, tayyorlash;
- Bolalarni o'yin faoliyatiga jalb qilish;
- O'yinning o'zini amalga oshirish;
- O'yin faoliyati natijalarini sarhisob qilish.

O'yin texnologiyasidagi pedagogik o'yinning asosiy xususiyati aniq belgilangan o'quv maqsadi va ta'lim va kognitiv yo'nalish bilan tavsiflangan tegishli pedagogik natijalardir.

Pedagogik o'yinlarning turlari juda xilma-xildir. Ular farq qilishi mumkin:

- Faoliyat turi bo'yicha - motorli, intellektual, psixologik, kasbiy yo'nalish va boshqalar;
  - Pedagogik jarayonning tabiatiga ko'ra - o'qitish, tarbiyalash, nazorat qilish, kognitiv, tarbiyaviy, rivojlantiruvchi, diagnostik.
  - O'yin texnikasining tabiatiga ko'ra - qoidalar bilan o'yinlar; o'yin davomida belgilangan qoidalar bilan o'yinlar, o'yinlar; qoidalarning bir qismi o'yin shartlari bilan belgilanadigan va uning borishiga qarab o'rnatiladigan o'yinlar.
  - O'yin jihozlari uchun - ish stoli, kompyuter, teatr, rol o'ynash, rejissyorlik va boshqalar.
- O'yin faoliyatini tashkil etishga qo'yiladigan talablar:
- o'yinni tanlash - ularni hal qilishni talab qiladigan ta'lim vazifalariga bog'liq, lekin bolalarning qiziqishlari va ehtiyojlarini qondirish vositasi sifatida harakat qilishi kerak;
  - o'yin taklifi - o'yin muammosi yaratiladi, uni hal qilish uchun turli xil o'yin vazifalari taklif etiladi: harakat qoidalari va texnikasi;
  - o'yinni tushuntirish - qisqacha, aniq, faqat bolalarning o'yinga qiziqishi paydo bo'lgandan keyin;
  - o'yin jihozlari - o'yin mazmuniga va Davlat ta'lim standartiga muvofiq o'yin muhitiga qo'yiladigan barcha talablarga imkon qadar mos kelishi kerak;
  - o'yin jamoasini tashkil etish - o'yin vazifalari har bir bola o'z faolligi va tashkilotchilik qobiliyatini namoyon qila oladigan tarzda tuzilgan;
  - o'yin vaziyatining rivojlanishi tamoyillarga asoslanadi: bolalar o'yinga jalb qilinganida har qanday shakldagi majburlashning yo'qligi; o'yin dinamikasi mavjudligi; o'yin muhitini saqlash; o'yin va o'yindan tashqari faoliyat o'rtasidagi munosabat;
  - o'yin tugadi - natijalarni tahlil qilish real hayotda amaliy qo'llashga qaratilgan bo'lishi kerak

#### O'quv o'yinlari turlari

- Faoliyat turi bo'yicha- motorli, intellektual, psixologik va boshqalar.
- Pedagogik jarayonning tabiatiga ko'ra- tarbiyaviy o'yinlar
- O'yin texnikasining tabiati bo'yicha- qoidalar bilan o'yinlar; o'yin davomida o'rnatilgan qoidalar, ijtimoiylashuv, mantiqiy va boshqalar.
- O'yin jihozlari uchun- ish stoli, kompyuter, teatr, rol o'ynash, rejissyorlik va boshqalar.

O'yin texnologiyasining asosiy komponenti pedagog va bolalar o'rtasidagi to'g'ridan-to'g'ri va tizimli aloqadir.

Uning ma'nosi:

- Bolalarni faollashtiradi;
- Kognitiv qiziqishni oshiradi;
- Hissiy ko'tarilishni keltirib chiqaradi;
- Ijodkorlikni rivojlantirishga yordam beradi;
- O'yinning aniq tuzilgan shartlari tufayli mashg'ulotlar vaqtini maksimal darajada jamlaydi;

Pedagoglarga materialni o'zlashtirish darajasiga qarab o'yin vazifalarini murakkablashtirish yoki soddalashtirish orqali o'yin harakatlarining strategiyasi va taktikasini o'zgartirishga imkon beradi.

O'yin mashg'ulotlari juda jonli, hissiy jihatdan qulay psixologik muhitda, xayrixohlik, erkinlik, tenglik muhitida, passiv bolalarning izolyatsiyasi yo'qligida. O'yin texnologiyalari bolalarning erkin bo'lishiga yordam beradi, o'ziga ishonch paydo bo'ladi. Tajriba shuni ko'rsatadiki, maktabgacha yoshdagi bolalar haqiqiy hayot sharoitlariga yaqin o'yin sharoitida harakat qilib, har qanday murakkablikdagi materialni osonroq o'rganadilar.

O'yin texnologiyasining kontseptual asoslari:

- Bolalar bilan birgalikdagi faoliyatning o'yin shakli bolani faollikka undash va rag'batlantirish vositasi sifatida ishlaydigan o'yin texnikasi va vaziyatlar yordamida yaratiladi.
- Pedagogik o'yinni amalga oshirish quyidagi ketma-ketlikda amalga oshiriladi - didaktik maqsad o'yin vazifasi shaklida qo'yiladi, o'quv faoliyati o'yin qoidalariga bo'ysunadi; uning vositasi sifatida o'quv materialidan foydalaniladi; didaktik vazifani muvaffaqiyatli bajarish o'yin natijasi bilan bog'liq.
- O'yin texnologiyasi umumiy mazmun, syujet, xarakter bilan birlashtirilgan ta'lim jarayonining ma'lum qismini qamrab oladi.
- Integrativ sifatlardan birini yoki ta'lim sohasidagi bilimlarni tashkil etuvchi o'yinlar va mashqlar o'yin texnologiyasiga kiritiladi. Ammo shu bilan birga, o'yin materiali o'quv jarayonini faollashtirishi va o'quv materialini o'zlashtirish samaradorligini oshirishi kerak.

O'yin, qoida tariqasida, bolalarning shaxsiy tashabbusidir, shuning uchun o'yin texnologiyasini tashkil qilishda o'qituvchining rahbarligi quyidagi talablarga javob berishi kerak:

O'yinni tanlash - ularni hal qilishni talab qiladigan o'quv vazifalariga bog'liq, lekin bolalarning qiziqishlari va ehtiyojlarini qondirish vositasi sifatida harakat qilishi kerak (bolalar o'yinga qiziqish bildiradi, faol harakat qiladi va o'yin vazifasi bilan yashirin natijaga erishadi - motivlarning ta'limdan o'yinga tabiiy almashinuvi mavjud);



O'yin taklifi - o'yin muammosi yaratiladi, uni hal qilish uchun turli xil o'yin vazifalari taklif etiladi: harakat qoidalarini va texnikasi);

O'yinni tushuntirish - qisqacha, aniq, faqat bolalarning o'yinga qiziqishi paydo bo'lgandan keyin;

O'yin jihozlari - o'yin mazmuniga va FGT bo'yicha o'yin muhitiga qo'yiladigan barcha talablarga maksimal darajada mos kelishi kerak;

O'yin jamoasini tashkil etish - o'yin vazifalari har bir bola o'z faolligi va tashkilotchilik qobiliyatini namoyon qila oladigan tarzda tuzilgan. Bolalar o'yinning borishiga qarab yakka tartibda, juftlikda yoki jamoada harakat qilishlari mumkin.

O'yin vaziyatining rivojlanishi printsiplarga asoslanadi: bolalar o'yinga jalb qilinganda har qanday shakldagi majburlashning yo'qligi; o'yin dinamikasi mavjudligi; o'yin muhitini saqlash; o'yin va o'yindan tashqari faoliyat o'rtasidagi munosabat;

Bolalarning shaxs asoslari yaratilgan, irodasi rivojlangan, ijtimoiy kompetentsiya shakllanadigan yoshi maktabgacha yoshdagi deb ataladi. Bu bolaning rivojlanish bosqichining boshida o'ziga xos va hal qiluvchi hisoblanadi. O'yin usulida o'rganish qiziqarli, qiziqarli bo'lishi kerak, lekin qiziqarli bo'lmasligi kerak.

O'yin pedagogik texnologiyasi - pedagogik jarayonni turli xil pedagogik o'yinlar shaklida tashkil etish. Bu kontseptsion o'yinlardan farqi shundaki, ular aniq belgilangan maqsad va shunga mos pedagogik natijaga ega. O'yin pedagogik texnologiyasi pedagogik jarayonni o'yin shaklida tashkil etishning turli usullari va usullarini o'z ichiga oladi. O'yinlarning natijasi oqlanadi, aniq shaklda kuzatiladi va ma'lum bir ta'lim yo'nalishi bilan tavsiflanadi.

O'yin texnologiyasining maqsadi- maktabgacha ta'lim tashkilotlarida faoliyat ko'rsatish shartlariga va bolalarning rivojlanish darajasiga qarab, faoliyat ko'nikmalari shakllantirish uchun to'liq motivatsion asosni yaratishdir.

O'yinlar asosan bolalarning shaxsiy tashabbusidir, shuning uchun pedagog o'yin faoliyatini tashkil qilishda quyidagi talablarga amal qilishi kerak:

O'yin tanlovi. U bolalarning qiziqishlari va ehtiyojlarini qondirish vositasi sifatida harakat qilishi kerak. Odatda o'yinni tanlash o'zlarining mantiqiy qarorlarini talab qiladigan ta'lim vazifalariga bog'liq. Ya'ni, bolalar o'yinga qiziqish bildiradilar, faol harakat qiladilar va natijaga erishadilar, o'yin vazifasi bilan yashirinadi - o'rganishdan o'ynashga bo'lgan motivlarning tabiiy almashinuvi mavjud;

O'yin taklifi. O'yinda muammo bor. Uni hal qilish uchun bolalarga turli xil o'yin vazifalari taklif etiladi, masalan, harakat texnikasi va qoidalarini;

O'yinni tushuntirish. Pedagog o'yin qoidalarini va usullarini qisqa va aniq tushuntiradi, lekin faqat bolalarning o'yinga qiziqishi paydo bo'lgandan keyin;

O'yin jihozlari. U o'yinning mazmuniga Davlat Ta'lim Standartiga muvofiq o'yin-muhitiga qo'yiladigan barcha talablarga maksimal darajada mos kelishi kerak;

O'yin jamoasini tashkil etish. O'yin vazifalari har bir bola o'z faolligini va tashkilotchilik qobiliyatini namoyon qila oladigan tarzda tuzilgan. Bolalar o'yinning borishiga qarab yakka tartibda, juftlikda yoki jamoada, birgalikda harakat qilishlari mumkin;

O'yin holatining rivojlanishi. U quyidagi tamoyillar bilan tavsiflanadi: bolalarni o'yinga jalb qilishda har qanday shakldagi majburlashning yo'qligi; o'yin dinamikasi mavjudligi; o'yin muhitini saqlash; o'yin va o'yindan tashqari faoliyat o'rtasidagi munosabat;

O'yin tamom. Bolalarning o'yin faoliyati natijasi tahlil qilinishi va real hayotda qo'llanilishiga qaratilgan bo'lishi kerak.

Pedagogik jarayonning tabiatiga ko'ra quyidagi o'yin guruhlarini ajralib turadi:

Ta'lim, o'qitish, nazorat qilish, umumlashtirish;

Kognitiv, tarbiyaviy, rivojlantiruvchi;

Reproduktiv, samarali, ijodiy, kommunikativ, diagnostik, kasbiy yo'nalish, psixotexnik va boshqalar.

Pedagogik o'yinlarning turlari juda xilma-xil bo'lishi mumkin.. Ular bo'linadi:

- Faoliyat turi bo'yicha - vosita, intellektual, psixologik va boshqalar.
- Pedagogik jarayonning tabiatiga ko'ra - o'qitish, nazorat qilish, kognitiv, tarbiyaviy, rivojlantiruvchi, diagnostik.

- O'yin texnikasining tabiati bo'yicha - qoidalar bilan o'yinlar; o'yin davomida belgilangan qoidalar bilan o'yinlar; qoidalarning bir qismi o'yin shartlari bilan belgilanadigan va uning borishiga qarab o'rnatiladigan o'yinlar.

- Tarkib bo'yicha - musiqiy, matematik, ijtimoiy, mantiqiy va boshqalar.
- O'yin uskunalarini uchun - ish stoli, kompyuter, teatr, rol o'ynash, rejissyorlik va boshqalar.

O'yin texnologiyasi komponenti - bu pedagog va bolalar o'rtasidagi bevosita va tizimli bo'lgan to'g'ridan-to'g'ri shovqin va muloqotdir. O'yin texnologiyasi komponenti:

Bolalarni faollashtiradi;

Kognitiv qiziqishni oshiradi;

Hissiy ko'tarilishni keltirib chiqaradi;

Bolaning ijodiy rivojlanishiga yordam beradi;

O'yinning aniq tuzilgan shartlari tufayli mashg'ulotlar vaqtini maksimal darajada jamlaydi;

Pedagogga o'yin vazifalarini materialni o'zlashtirish darajasiga qarab murakkablashtirish yoki soddalashtirish orqali o'yin harakatlarining strategiyasi va taktikasini o'zgartirish imkoniyatini beradi.

O'yin texnologiyasi o'quv jarayonining ma'lum bir qismini qamrab oluvchi, shuningdek, umumiy mazmun, syujet, xarakter bilan birlashadigan yaxlit ta'lim sifatida tashkil etilgan. U ketma-ketlikni o'z ichiga oladi:

- ob'ektlarning asosiy, xarakterli xususiyatlarini aniqlash, ularni solishtirish, taqqoslash qobiliyatini shakllantiradigan o'yinlar va mashqlar;
- ob'ektlarni ma'lum xususiyatlarga ko'ra umumlashtirish uchun o'yinlar guruhlari;
- o'yinlar guruhlari, ular davomida maktabgacha yoshdagi bolalar haqiqiy hodisalarni haqiqiy bo'lmagan narsalardan ajratish qobiliyatini rivojlantiradilar;
- o'z-o'zini nazorat qilish qobiliyatini, so'zga reaksiya tezligini, fonematik eshitishni, zukkolikni va boshqalarni tarbiyalaydigan o'yinlar guruhlari.

Har bir pedagogning vazifasi individual o'yinlar va elementlardan o'yin texnologiyalarini yig'ishdir. Keyingi o'n yillikda jahon hamjamiyatining rivojlanishi bilan bog'liq holda ta'lim va tarbiya tizimi markazida inson shaxsi ustuvor yo'nalishga aylandi. Inson shaxsini shakllantirishning asosiy tarkibiy qismi ham umuminsoniy qadriyatlarning tashuvchisi, ham ijodiy shaxsning yaratuvchisi bo'lgan pedagogdir. Jamiyatdagi doimiy tebranishlar va o'zgarishlar pedagog uchun murakkablikni belgilaydi va uni o'z taqdirini o'zi belgilash zarurati oldiga qo'yadi, pedagogik faoliyatda demokratik va insonparvarlik tamoyillarini amalga oshirishni talab qiladi. Boshqacha qilib aytganda, pedagog faoliyatining asosini uning shaxsiy ijodiy salohiyatini aniqlash va undan foydalanish, ya'ni muallifning pedagogik tizimining tizimni tashkil etuvchi omili, individual pedagogik funksiyalardan (harakat, vaziyatlardan) ularning tizimiga ko'tarilishi, o'z shaxsiy ijodiy salohiyatidan foydalanish hisoblanadi. dialogik yondashuv, pedagogik tayyorgarlik, syujetli rolli o'yinlar, pedagogik vaziyatni tahlil qilish, "muvaffaqiyatli vaziyatni yaratish", ijodiy to'plamni o'tkazish va tayyorlashda birgalikda yaratishga asoslangan ijodiy, shaxsga yo'naltirilgan standart texnologiyalar. tarbiyaviy ishlarni yo'lga qo'yish kerak.

O'yin texnologiyalarining afzalliklari o'yin bolalarning kognitiv jarayonlarini - diqqat, idrok, fikrlash, yodlash va tasavvurni rag'batlantiradi va faollashtiradi; o'yin, olingan bilimlarni talab qilib, ularning kuchini oshiradi; asosiy afzalliklardan biri - guruhdagi deyarli barcha bolalarda o'rganilayotgan obyektga qiziqishning ortishi; o'yin orqali o'rganishda qisqa masofali istiqboldan foydalaniladi; o'yin



sizga bilimlarni hissiy va mantiqiy o'zlashtirishni uyg'un ravishda birlashtirishga imkon beradi, buning natijasida bolalar kuchli, ongli va his qilingan bilimlarni oladilar.

Xulosa: O'yinlar ta'lim jarayonida nafaqat bilim olish, balki ko'nikmalarni rivojlantirish, ijtimoiy aloqalarni yaxshilash va bolalarni o'rganishga rag'batlantirish uchun muhim vosita hisoblanadi. Shu sababli, ta'limda o'yinlarni samarali va maqsadli tarzda qo'llash zarur.

### FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Abdurakhmanov, Sh. (2020). "Ta'limda o'yin texnologiyalarining roli." *Pedagogika jurnali*, 1(2), 45-50.
2. Muminov, B. (2021). "Ta'lim jarayonida o'yin metodlarini qo'llash." *O'zbekiston ta'limi va innovatsiyalari*, 5(3), 12-18.
3. Tashpulatov, I. (2019). "O'yinlar orqali ta'limni samarali tashkil etish." *Ta'lim metodikasi jurnali*, 3(4), 77-81.
4. Xodjayev, N. (2022). "O'yinlar yordamida ta'lim jarayonida kreativ fikrlashni rivojlantirish." *Innovatsion ta'lim jurnali*, 6(1), 25-30.
5. Dmitrieva, S. (2018). "O'yin texnologiyalari va ularning ta'lim jarayonidagi ahamiyati." *Pedagogik texnologiyalar*, 2(6), 32-36.
6. Jumaniyozov, U. (2020). "Ta'limda o'yinlar yordamida muvaffaqiyatli o'rganish." *O'zbekiston pedagogikasi jurnali*, 8(4), 64-69.
7. Abdukarimova, L. (2023). "O'yin metodlari orqali talabalarni o'qitish samaradorligini oshirish." *Ta'lim va jamiyat jurnali*, 7(2), 19-23.
8. Mustafayeva, F. (2021). "O'yin texnologiyalarining boshlang'ich ta'limda qo'llanilishi." *Pedagogik ilmiy tadqiqotlar jurnali*, 4(3), 55-60.
9. Solihov, A. (2020). "O'yin elementlari ta'lim jarayonida." *O'zbekiston ta'lim tizimi jurnali*, 9(7), 44-50.
10. Kamilova, M. (2021). "O'yinlarning psixologik ta'siri va ta'limdagi roli." *Pedagogik psixologiya jurnali*, 5(2), 41-46.
11. Baldina, T. (2019). "O'yinlar yordamida bolalarning kognitiv rivojlanishi." *Ta'lim psixologiyasi jurnali*, 10(3), 57-63.
12. Gafarova, N. (2022). "O'yin metodlari va ularning ta'lim jarayonida samaradorligi." *Pedagogika va ta'lim texnologiyalari jurnali*, 8(2), 11-17.
13. Sodiqov, R. (2018). "O'yinlar yordamida o'qitish va o'rganishning samarali yo'llari." *Ta'lim innovatsiyalari jurnali*, 5(3), 20-24.
14. Nurmatov, D. (2020). "Boshlang'ich sinfda o'yin orqali ta'limni rivojlantirish." *O'zbekiston boshlang'ich ta'limi jurnali*, 6(1), 58-64.

15. Zaynullayev, E. (2021). "O'yinlarning ta'lim jarayonida pedagogik ahamiyati." Ta'lim va metodika jurnali, 7(5), 30-35.

Internet resurslari:

16. <https://ru.wikipedia.org>

17. <https://www.oecd.org/>

18. <http://www.gov.uz>

19. <https://pedsovet.org/article/nastoasee-i-budusee-inkluzivnogo-obrazovaniya-obsudili-na-forume-otkrytyj-mir>

20. <http://io.nios.ru/articles2/102/2/rezultat-inkluzivnogo-obrazovaniya-schastlivyy-rebyonok>

Gapparova Zilola Neymat qizi

Jizzax viloyat Pedagogik mahorat markazi.

Maktabgacha, boshlang'ich va maxsus ta'lim metodikalari kafedrası o'qituvchisi

Gapparova is the daughter of Zilola Neimat

Jizzakh Regional Pedagogical Center.

Teacher of the Department of Preschool, Primary and Special Education Methods