



BOSHLANG‘ICH SINFLAR O‘QUVCHILARI ORASIDA RAQAMLI O‘YINLAR ORQALI IJTIMOIIY-EMOTSIONAL KOMPETENTLIKNI RIVOJLANTIRISHNING PEDAGOGIK MODELINI SHAKLLANTIRISH

G‘ayratova Nargiza Bahodir qizi

Toshkent shahar Webster universiteti bitiruvchisi

Email: gayratovanargiza6@gmail.com

Annotatsiya

Mazkur tezisdagi boshlang‘ich sinf o‘quvchilari orasida raqamli o‘yinlardan foydalanish orqali ijtimoiy-emotsional qobiliyatlarni rivojlantirishning pedagogik modeli yaratildi. Raqamli o‘yinlar o‘quvchining muloqot, hamkorlik, o‘zini boshqarish va hissiy savodxonlik ko‘nikmalarini rivojlantirishda samarali vosita sifatida ko‘riladi. Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatdiki, o‘yin asosidagi ta‘lim yondashuvi o‘quvchilarning ijtimoiy-emotsional rivojlanishini qo‘llab-quvvatlaydi va o‘qishga motivatsiyani oshiradi.

Kalit so‘zlar:

Raqamli o‘yinlar, ijtimoiy-emotsional kompetentlik, boshlang‘ich ta‘lim, pedagogik model, gamifikatsiya.

Asosiy qism

Zamonaviy ta‘lim jarayonida raqamli texnologiyalar o‘quvchilarning aqliy, ijtimoiy va emotsional rivojlanishini qo‘llab-quvvatlashda muhim rol o‘ynaydi. Boshlang‘ich sinf o‘quvchilari uchun o‘yin asosidagi ta‘lim jarayoni nafaqat bilimni egallashni, balki ijtimoiy-emotsional qobiliyatni shakllantirishni ham ta‘minlaydi. Arzfi, Montessori va Rusdinal (2025) tomonidan ishlab chiqilgan Digital Game-Based Learning (DGBL) modeli o‘quvchilarni faol ishtirok etishga undaydi, ularning mustaqil fikrlash, empatiya va o‘zini boshqarish qobiliyatlarini rivojlantiradi. Bilous va hamkorlari (2025) esa o‘yinli texnologiyalar yordamida o‘quvchilarning kommunikativ kompetentligini oshirishning individual yondashuvga asoslangan modelini taklif qilganlar.



Tadqiqot asosida ishlab chiqilgan pedagogik model quyidagi bosqichlardan iborat: 1) Tahlil bosqichi– o‘quvchilarning ijtimoiy-emotsional holatini, ehtiyojlarini va mavjud raqamli resurslarni o‘rganish; 2) Loyihalash bosqichi – raqamli o‘yinlarning mazmuni, didaktik maqsadi va mos o‘yin vositalarini tanlash; 3) Amalga oshirish bosqichi– tanlangan o‘yinlarni ta’lim jarayoniga integratsiya qilish (masalan, Wordwall, Toontastic, ClassDojo, Seesaw platformalari orqali); 4) Baholash bosqichi– o‘quvchilarning ijtimoiy-emotsional rivojlanish natijalarini test, kuzatuv va so‘rovnomalar orqali tahlil qilish.

Mazkur model ijtimoiy-emotsional kompetentlikning asosiy komponentlarini rivojlantirishga qaratilgan, jumladan: empatiya (boshqalarni his etish), o‘zini boshqarish (emosional nazorat), ijtimoiy mas’uliyat, hamkorlik va muloqot madaniyati. O‘yin jarayonida o‘quvchilar turli rollarni bajaradilar, muammoli vaziyatlarni hal qiladilar, bir-birining fikrini tinglaydilar va jamoaviy qarorlar qabul qiladilar. Bu esa ularning o‘z-o‘zini anglash va ijtimoiy moslashuv darajasini oshiradi. O‘yinli faoliyat orqali bolalar o‘z hissiyotlarini boshqarish, konfliktlarni tinch yo‘l bilan hal qilish va boshqalarga yordam berish qobiliyatini o‘rganadilar.

Lumio, Wordwall, va Toontastic kabi raqamli platformalar o‘yinli darslarni tashkil etishda qulay imkoniyatlar yaratadi. Masalan, Toontastic yordamida o‘quvchilar o‘z hikoyalarini yaratib, personajlar orqali his-tuyg‘ularini ifoda etadilar; Wordwall o‘yinlari esa tez fikrlash, muloqot va hamkorlikni kuchaytiradi. ClassDojo esa o‘quvchilarning ijobiy xulq-atvorini rag‘batlantirib, ularni o‘z emotsiyalarini boshqarishga o‘rgatadi. Shuningdek, Seesaw platformasi orqali o‘quvchilarning individual ishlari, his-tuyg‘ularni ifodalash mashqlari va jamoaviy loyihalari baholanadi.

Tajriba jarayonida kuzatilgan natijalar shuni ko‘rsatdiki, o‘yin asosidagi ta’limda qatnashgan o‘quvchilar o‘zaro hurmat, ijobiy aloqa va o‘ziga ishonch ko‘rsatkichlari bo‘yicha sezilarli o‘sish namoyon etgan. Ular dars jarayonida faolroq bo‘lib, o‘z his-tuyg‘ularini aniq ifoda etgan va jamoaviy ishlarda tashabbus ko‘rsatganlar. Bu natijalar raqamli o‘yinlar o‘quvchilarning ijtimoiy-emotsional rivojiga bevosita ijobiy ta’sir ko‘rsatishini tasdiqlaydi.



Xulosa

Raqamli o'yinlar asosida tashkil etilgan ta'lim faoliyati o'quvchilarning ijtimoiy-emotsional kompetentligini rivojlantirishda samarali vosita sifatida e'tirof etiladi. Ushbu model o'quv jarayonini jonlantiradi, o'quvchilar o'rtasida ijobiy muhit yaratadi va ularning o'zaro tushunish, hamdardlik hamda emotsional muvozanatini mustahkamlaydi. Kelgusida ushbu yondashuvni boshqa fanlarda qo'llash orqali ta'limning insonparvarlik, interaktivlik va innovatsionlik tamoyillarini yanada kuchaytirish mumkin.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Arzfi, B. P., Montessori, M., & Rusdinal. (2025). Development of Digital Game Based Learning Model Teaching Materials to Improve Learning Outcomes in Primary Schools. Educational Process: International Journal, 15, e2025114.
2. Bilous, I., Shcherbiak, I., Maslak, V., et al. (2025). Game-Based Technologies as a Tool for Developing Communicative Competence in Primary School Students. Journal of Education Culture and Society, 2(2025), 585–598.
3. Gee, J. P. (2007). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.
4. Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.