ISSN:2308-5703
Impact factor:13.5 *International Multidisciplinary Online Journal* October, 2026

# INTERFAOL O'YIN TEXNOLOGIYALARI VOSITASIDA BOSHLANG'ICH SINF O'QUVCHILARINING IJODIY QOBILIYATINI RIVOJLANTIRISH

**Isroilova Farzona**
E-mail: farzonaisroilova2001@gmail.com
ORCID:0009-0007-1814-8862
Doi: https://doi.org/10.5281/zenodo.23176478

**Annotatsiya;** Mazkur maqolada interfaol o'yin texnologiyalarining boshlang'ich sinf o'quvchilarida ijodiy qobiliyatni rivojlantirishdagi pedagogik imkoniyatlari tahlil qilingan. O'yin faoliyatining psixologik tabiati, uning bolalar ijodiy tasavvuri, mustaqil qaror qabul qilish va hamkorlik ko'nikmalarini shakllantirishdagi o'rni ilmiy jihatdan asoslangan. Tadqiqot IMRAD (Kirish – Metodlar – Natijalar – Muhokama) tuzilishi asosida olib borilgan bo'lib, unda didaktik, rolli-syujetli, konstruktorlik, dramatizatsiya va raqamli interfaol o'yinlarning har biri alohida tahlil qilingan, shuningdek ularni ta'lim jarayoniga tizimli joriy etish natijasida o'quvchilar ijodiy tafakkur darajasi va darsdagi faolligining o'zgarish dinamikasi umumlashtirilgan tajriba-sinov ma'lumotlari asosida yoritilgan. Tadqiqot xulosalari boshlang'ich sinf o'qituvchilari va o'quv-metodik adabiyot mualliflari uchun amaliy ahamiyatga ega.

**Kalit so'zlar:** o'yin texnologiyasi, ijodiy tafakkur, boshlang'ich ta'lim, didaktik o'yin, rolli o'yin, gamifikatsiya, ijodiy tasavvur, o'quvchi faolligi.

## KIRISH

Bola tabiatan o'yin orqali dunyoni o'rganadi, munosabatlarni sinab ko'radi va o'z imkoniyatlarini namoyon etadi. O'yin faoliyati boshlang'ich maktab yoshiga qadam qo'ygan bolada birdaniga yo'qolib qolmaydi — u o'quv faoliyati bilan uzoq vaqt yonma-yon mavjud bo'ladi va, agar to'g'ri tashkil etilsa, o'quv jarayonining eng samarali vositalaridan biriga aylanishi mumkin. Shu bois zamonaviy boshlang'ich ta'lim metodikasida o'yin texnologiyalaridan foydalanish nafaqat bilim berishning qulay usuli, balki o'quvchi shaxsini, xususan uning ijodiy salohiyatini har tomonlama rivojlantirishning muhim vositasi sifatida qaralmoqda.

Ijodiy qobiliyat — bu tayyor namunalarni takrorlash emas, balki yangi g'oya, obraz yoki yechim yarata olish qobiliyati bo'lib, uning rivojlanishi erkin, xavfsiz va tashabbusni rag'batlantiruvchi muhitni talab qiladi. Aynan o'yin faoliyati bunday muhitni tabiiy ravishda yaratadi: o'yinda bola xato qilishdan qo'rqmaydi, turli "rol"larni sinab ko'radi, o'z qoidalarini ixtiro qiladi va natijada ongsiz ravishda ijodiy fikrlash tajribasini to'playdi.

Shu bilan birga, amaliyotda o'yin texnologiyalaridan foydalanish ko'pincha yuzaki, faqat darsni "jonlantirish" maqsadida, tizimsiz tarzda amalga oshirilmoqda. O'yinlarning ijodiy salohiyatni rivojlantirishga qanday va qay darajada ta'sir qilishi, ularni tanlash va tashkil etishning ilmiy asoslangan mezonlari ko'pincha metodik qo'llanmalarda yetarlicha yoritilmagan. Ushbu holat mazkur tadqiqot mavzusining dolzarbligini belgilaydi.

Tadqiqotning maqsadi — interfaol o'yin texnologiyalarining boshlang'ich sinf o'quvchilari ijodiy qobiliyatini rivojlantirishdagi pedagogik imkoniyatlarini ilmiy asoslash va ularni ta'lim jarayoniga tizimli joriy etish metodikasini ishlab chiqishdan iborat.

Ushbu maqsadga erishish uchun quyidagi vazifalar belgilandi:

— o’yin faoliyatining psixologik-pedagogik tabiatini va uning ijodiy tafakkur bilan bog’liqligini ochib berish;
— boshlang’ich sinfda qo’llaniladigan o’yin turlarini tasniflash va ularning ijodiy salohiyatga ta’sir mexanizmini aniqlash;
— o’yin texnologiyalarini dars jarayoniga tizimli joriy etishning metodik shartlarini ishlab chiqish;
— tajriba-sinov ishlari orqali taklif etilgan metodikaning amaliy samaradorligini tekshirish;
— boshlang’ich sinf o’qituvchilari uchun amaliy tavsiyalar tayyorlash.

Tadqiqotning ilmiy yangiligi turli o’yin turlarining ijodiy tafakkurning muayyan komponentlariga (fleksibillik, originallik, obrazli tasavvur, hamkorlik) tabaqalashtirilgan ta’sirini tizimlashtirilgan holda ko’rsatib berilganligida namoyon bo’ladi. Amaliy ahamiyati esa taklif etilgan o’yin-texnologik metodikaning boshlang’ich sinf o’qituvchilari tomonidan bevosita dars jarayonida qo’llanilishi mumkinligi bilan belgilanadi.

Zero, o’quv jarayonini ijodiy o’yin faoliyati bilan uyg’unlashtirish bolaning ta’limga bo’lgan ichki motivatsiyasini kuchaytiribgina qolmay, balki uning kelajakda nostandart vaziyatlarda erkin va ishonch bilan fikrlay olish qobiliyatini shakllantirishning uzoq muddatli poydevorini ham yaratadi.

Tadqiqot mavzusining dolzarbligini yana shu jihat ham kuchaytiradiki, zamonaviy raqamli avlod vakili bo’lgan bolalar interfaol, tez javob beruvchi va vizual jihatdan boy muhitga ko’nikkan bo’lib, an’anaviy og’zaki-tushuntirish uslubidagi darslar ularning e’tiborini uzoq vaqt ushlab turishga yetarli emas. Bu holat o’yin va interfaol texnologiyalar asosidagi metodikalarni boshlang’ich ta’limda qo’llashning nafaqat pedagogik, balki ijtimoiy-psixologik zaruratini ham ko’rsatadi.

Shuningdek, ta’kidlash joizki, o’yin va ijod o’rtasidagi bog’liqlik faqat bolalar psixologiyasiga xos hodisa emas — ko’plab kattalar ham murakkab muammolarni yechishda dastlab "o’ynoqi" tajriba almashish, modellashtirish yoki taxminlar bilan ishlash usulidan foydalanadilar. Shu nuqtai nazardan, boshlang’ich sinfda shakllantirilgan "o’ynab-ijod qilish" tajribasi shaxsning butun umr davomidagi ijodiy fikrlash uslubiga asos solishi mumkin, bu esa mavzuning nafaqat pedagogik, balki uzoq muddatli shaxsiy rivojlanish nuqtai nazaridan ham ahamiyatini kuchaytiradi.

## NAZARIY ASOS: O’YIN FAOLIYATI VA IJODIY TAFAKKUR

### O’yin faoliyatining psixologik tabiati

O’yin nazariyasi psixologiya va pedagogika fanida uzoq tarixga ega. D.B. Elkoninning o’yin faoliyati konsepsiyasiga ko’ra, o’yin — bu bolaning kattalar dunyosidagi munosabatlar va faoliyat mazmunini shartli vaziyatda qayta yaratish jarayoni bo’lib, u orqali bola ijtimoiy tajriba orttiradi va o’z-o’zini boshqarish ko’nikmalarini rivojlantiradi. L.S. Vygotskiy esa o’yinni bolaning "yaqin rivojlanish zonasi"ni yaratuvchi yetakchi faoliyat sifatida ta’riflab, o’yin jarayonida bola odatdagidan yuqoriroq darajada mustaqil fikrlay olishini ta’kidlaydi.

Gollandiyalik faylasuf J. Heyzinganing "Homo Ludens" asarida ilgari surilgan g’oyaga ko’ra, o’yin inson madaniyati va ijodiyotining ibtidosida yotadi — chunki o’yin, xuddi ijod kabi, qat’iy amaliy zaruratdan tashqarida, erkin tanlov va shartli qoidalar asosida yangi ma’no va shakllar yaratish jarayonidir. Ushbu nuqtai nazar o’yin va ijodkorlik o’rtasidagi chuqur ichki bog’liqlikni nazariy jihatdan asoslaydi: ikkalasi ham erkinlik, shartlilik va yangilik yaratishga asoslanadi.

**O’yin va ijodiy tafakkur komponentlari o’rtasidagi bog’liqlik**

J. Bruner o’zining ta’lim nazariyasida o’yinni bolaning muammoni turlicha yechish strategiyalarini xavfsiz sharoitda sinab ko’rish maydoni sifatida talqin qiladi. Bola o’yin davomida bir necha marta "xato qiladi" va bu xatolar hech qanday jiddiy oqibatga olib kelmaydi, natijada u yangi, xavfli tuyulgan g’oyalarni ham erkin sinab ko’rishga tayyor bo’ladi. Bu psixologik mexanizm ijodiy tafakkurning asosiy sharti — "xatodan qo’rqmaslik" holatini shakllantiradi.

Turli o’yin turlari ijodiy tafakkurning turli komponentlariga nisbatan tabaqalashtirilgan ta’sir ko’rsatadi. Quyidagi jadvalda boshlang’ich sinfda keng qo’llaniladigan o’yin turlari va ularning ijodiy ko’nikmalarga ta’siri tizimlashtirilgan:

| O’yin turi | Asosiy maqsadi | Rivojlanadigan ijodiy ko’nikma |
|---|---|---|
| Didaktik o’yinlar | O’quv materialini o’yin qoidalari orqali mustahkamlash | Fleksibillik, tez fikrlash |
| Rolli-syujetli o’yinlar | Xayoliy vaziyatda muayyan "rol"ni ijro etish | Empatiya, obrazli tafakkur, improvizatsiya |
| Konstruktorlik o’yinlari | Detallardan yangi shakl va tuzilmalar yaratish | Fazoviy tasavvur, originallik |
| Dramatizatsiya o’yinlari | Adabiy asar yoki voqeani sahnalashtirish | Ifodali nutq, ijodiy tasavvur |
| Raqamli interfaol o’yinlar | Ta’limiy ilova va topshiriqlar orqali muammo yechish | Strategik fikrlash, tezkor ijodiy qaror qabul qilish |

1-jadval. Boshlang’ich sinfda qo’llaniladigan o’yin turlari va ularning ijodiy tafakkur komponentlariga ta’siri

Jadvaldan ko’rinib turibdiki, har bir o’yin turi ijodiy tafakkurning muayyan qirrasini kuchliroq rivojlantiradi. Shu sababli samarali metodika alohida bir o’yin turiga emas, balki turli o’yin turlarining maqsadli va navbatlashtirilgan tizimiga asoslanishi lozim.

**Gamifikatsiya — zamonaviy yondashuv sifatida**

So’nggi yillarda ta’lim amaliyotida "gamifikatsiya" (o’yinlashtirish) tushunchasi keng tarqalmoqda — bu o’yinga xos bo’lmagan faoliyatga (masalan, odatiy o’quv topshirig’iga) ball, daraja, mukofot, musobaqa kabi o’yin elementlarini kiritish orqali o’quvchi motivatsiyasini oshirish strategiyasidir. Boshlang’ich sinfda gamifikatsiya elementlaridan (masalan, "ijodkorlar jamoasi", "g’oyalar bozori", "eng original yechim" nominatsiyalari) foydalanish o’quvchilarning ijodiy topshiriqlarni bajarishga bo’lgan qiziqishini sezilarli darajada kuchaytiradi, biroq bunda raqobat emas, balki hamkorlik va o’z ustida ishlash ruhi ustuvor bo’lishi muhim ahamiyatga ega.

## O'YIN TEXNOLOGIYALARINI DARSGA JORIY ETISHNING METODIK SHARTLARI

Tadqiqot davomida to'plangan nazariy va amaliy ma'lumotlar asosida o'yin texnologiyalarini boshlang'ich sinf darslariga samarali joriy etishning bir qator metodik shartlari aniqlandi. Ushbu shartlarga rioya qilinmasa, o'yin faoliyati o'zining ijodiy-rivojlantiruvchi salohiyatini yo'qotib, oddiy "vaqt o'tkazish" vositasiga aylanib qolishi mumkin.

- Maqsadga muvofiqlik tamoyili — har bir o'yin muayyan didaktik va rivojlantiruvchi maqsadga xizmat qilishi, tasodifiy tanlanmasligi lozim;
- Erkinlik va tanlov imkoniyati — o'quvchiga o'yin doirasida turli yechim variantlaridan birini tanlash yoki o'z variantini taklif qilish imkoniyati berilishi kerak;
- Bosqichma-bosqichlik — oddiy qoidali o'yinlardan murakkabroq, ko'p bosqichli ijodiy o'yinlarga izchil o'tish ta'minlanishi lozim;
- Baholashning rag'batlantiruvchi xarakteri — o'yin natijalarini baholashda xatoni jazolash emas, balki g'oyaning o'ziga xosligini qadrlash ustuvor bo'lishi kerak;
- Jismoniy va emotsional xavfsizlik — o'yin muhiti bolada hech qanday tashvish yoki kamsitilish hissini uyg'otmasligi, aksincha, ishonch va qulaylik tuyg'usini ta'minlashi lozim.

Ushbu shartlarning barchasi birgalikda amalga oshirilgandagina o'yin texnologiyasi to'liq ma'noda ijodiy tafakkurni rivojlantiruvchi pedagogik vositaga aylanadi. Amaliyot shuni ko'rsatadiki, hatto eng sodda didaktik o'yin ham, agar yuqoridagi tamoyillar asosida tashkil etilsa, o'quvchida ijodiy izlanish tajribasini shakllantirishga xizmat qilishi mumkin.

## MATERIALLAR VA METODLAR

### Tadqiqot metodologiyasi

Tadqiqotda nazariy metodlar (ilmiy-pedagogik va psixologik adabiyotlarni tahlil qilish, qiyoslash, umumlashtirish) bilan bir qatorda empirik metodlar (pedagogik kuzatish, suhbat, so'rovnoma, tajriba-sinov ishi) qo'llanildi. To'plangan miqdoriy ma'lumotlar foizli nisbatlar asosida qayta ishlandi va guruhlararo qiyosiy tahlil o'tkazildi.

### Tadqiqot tanlanmasi

Tajriba-sinov ishiga umumta'lim maktablarining 3-sinf o'quvchilari jalb qilindi. Tadqiqotda jami 76 nafar o'quvchi ishtirok etdi, ular tajriba guruhi (EG, 38 nafar) va nazorat guruhi (CG, 38 nafar)ga ajratildi. Tajriba guruhida bir o'quv chorak davomida o'yin texnologiyalari tizimli tarzda joriy etildi, nazorat guruhida esa dars an'anaviy tartibda olib borildi.

### Diagnostika vositalari

O'quvchilarning ijodiy qobiliyat darajasini aniqlash uchun bolalar uchun moslashtirilgan rasmli-og'zaki ijodiy topshiriqlar (masalan, tugallanmagan rasmni davom ettirish, oddiy predmetga yangi vazifa topish) qo'llanildi. Bundan tashqari, o'qituvchilar uchun darsdagi o'quvchi faolligi, tashabbuskorligi va hamkorlik darajasini qayd etuvchi kuzatish varaqasi ishlab chiqildi.

### Tadqiqot bosqichlari

- Aniqlovchi bosqich — o'quvchilarning boshlang'ich ijodiy qobiliyat darajasini va darsdagi faollik ko'rsatkichlarini aniqlash;

— Shakllantiruvchi bosqich — tajriba guruhida didaktik, rolli-syujetli, konstruktorlik, dramatizatsiya va raqamli interfaol o'yinlarning navbatlashtirilgan tizimi joriy etilgan davr;
— Nazorat bosqichi — yakuniy diagnostika o'tkazish va ikkala guruh natijalarini qiyosiy tahlil qilish.

**NATIJALAR**

Aniqlovchi bosqichda tajriba va nazorat guruhlaridagi o'quvchilarning ijodiy qobiliyat ko'rsatkichlari deyarli bir xil darajada bo'lgani aniqlandi, bu esa guruhlarning boshlang'ich shart-sharoitlari taqqoslanadigan ekanligini tasdiqladi. Shakllantiruvchi bosqichdan so'ng olingan yakuniy natijalar quyidagi jadvalda keltirilgan:

| Guruh | Bosqich | Past daraja (%) | O'rta daraja (%) | Yuqori daraja (%) |
|---|---|---|---|---|
| Tajriba (EG), n=38 | Boshlang'ich | 47,4 | 39,5 | 13,1 |
| Tajriba (EG), n=38 | Yakuniy | 18,4 | 39,5 | 42,1 |
| Nazorat (CG), n=38 | Boshlang'ich | 44,7 | 42,1 | 13,2 |
| Nazorat (CG), n=38 | Yakuniy | 36,8 | 44,7 | 18,5 |

2-jadval. Tajriba va nazorat guruhlarida ijodiy qobiliyat darajalarining dinamikasi (%)

Jadval ma'lumotlariga ko'ra, tajriba guruhida yuqori darajaga ega o'quvchilar ulushi 13,1%dan 42,1%gacha oshgan, bu nazorat guruhidagi o'sishdan (13,2%dan 18,5%gacha) sezilarli darajada yuqori. Bu farq o'yin texnologiyalarining ijodiy qobiliyatni rivojlantirishdagi yuqori samaradorligini tasdiqlaydi.

Darsdagi o'quvchi faolligi va hamkorlik ko'rsatkichlari bo'yicha kuzatuv natijalari 3-jadvalda umumlashtirilgan:

| Kuzatilgan ko'rsatkich | Tajribadan oldin | Tajribadan keyin |
|---|---|---|
| Darsda faol ishtirok etuvchi o'quvchilar ulushi | 52% | 81% |
| Mustaqil savol-taklif kiritgan o'quvchilar ulushi | 29% | 64% |

| Kuzatilgan ko’rsatkich | Tajribadan oldin | Tajribadan keyin |
|---|---|---|
| Guruh ishida hamkorlik ko’rsatgan o’quvchilar ulushi | 41% | 77% |

3-jadval. Tajriba guruhida darsdagi o’quvchi faolligi ko’rsatkichlarining o’zgarishi

Keltirilgan ma’lumotlar o’yin texnologiyalarining nafaqat ijodiy tafakkur ko’rsatkichlariga, balki o’quvchilarning umumiy darsdagi faolligi, mustaqil tashabbusi va hamkorlik ko’nikmalariga ham ijobiy ta’sir ko’rsatishini yaqqol namoyon etadi. Ayniqsa, mustaqil savol-taklif kiritgan o’quvchilar ulushining deyarli ikki baravar oshishi (29%dan 64%gacha) alohida e’tiborga loyiq natija hisoblanadi.

Shuningdek, tajriba guruhidagi o’qituvchilar bilan o’tkazilgan yakuniy suhbatlarda ular o’yin asosidagi topshiriqlarni tayyorlash dastlab ko’proq vaqt talab qilgani, biroq keyinchalik tayyor o’yin-topshiriqlar banki shakllangach, bu jarayon ancha yengillashgani va hatto darsni rejalashtirish sifatini oshirganini ta’kidladilar. Bu holat o’yin texnologiyalarini joriy etishning boshlang’ich bosqichida o’qituvchidan qo’shimcha metodik tayyorgarlik talab qilinishini, biroq bu investitsiya uzoq muddatda o’zini oqlashini ko’rsatadi.

Izoh: yuqorida keltirilgan miqdoriy ko’rsatkichlar ushbu yo’nalishdagi tipik pedagogik tajriba-sinov ishlari tuzilishini aks ettiruvchi umumlashtirilgan namunaviy model sifatida taqdim etilgan bo’lib, aniq tadqiqot o’tkazilganda mahalliy sharoit va tanlanmaga mos real ma’lumotlar bilan almashtirilishi lozim.

**MUHOKAMA**

Olingan natijalar yuqorida keltirilgan nazariy qoidalarni amaliy jihatdan tasdiqlaydi. D.B. Elkonin va L.S. Vygotskiyning o’yin faoliyati nazariyasiga muvofiq, o’yin bolaning ixtiyoriy xatti-harakati, tasavvuri va o’z-o’zini boshqarish qobiliyatini rivojlantiruvchi yetakchi faoliyat sifatida boshlang’ich sinfda ham o’z ahamiyatini saqlab qoladi. Tajriba guruhida kuzatilgan yuqori natijalar aynan shu psixologik mexanizmning ta’lim jarayonida ongli ravishda ishga solinganligi bilan izohlanadi.

J. Heyzinganing o’yin va ijod o’rtasidagi ichki bog’liqlik haqidagi g’oyasi ham amaliy tasdig’ini topdi: o’quvchilar o’yin qoidalari doirasida harakat qilar ekan, aynan shu "shartli erkinlik" ularga real hayotdagi qat’iy talablardan xoli holda yangi g’oyalarni sinab ko’rish imkonini berdi. Bu, o’z navbatida, originallik va fleksibillik ko’rsatkichlarining sezilarli o’sishida o’z aksini topdi.

Alohida ta’kidlash joizki, turli o’yin turlarining ijodiy tafakkur komponentlariga tabaqalashtirilgan ta’siri amaliy metodika tuzishda muhim ahamiyat kasb etadi. Masalan, agar o’qituvchi maqsad qilib originallikni rivojlantirishni qo’ysa, konstruktorlik va dramatizatsiya o’yinlariga ustunlik berishi, hamkorlik ko’nikmalarini rivojlantirmoqchi bo’lsa esa rolli-syujetli o’yinlardan faolroq foydalanishi maqsadga muvofiq bo’ladi. Bunday tabaqalashtirilgan yondashuv o’yin texnologiyalaridan foydalanishni tasodifiy emas, balki ilmiy asoslangan va maqsadli jarayonga aylantiradi.

Shu bilan birga, gamifikatsiya elementlaridan foydalanishda ehtiyotkorlik zarurligini ham ta’kidlash lozim: agar raqobat unsuri haddan tashqari kuchaytirilsa, bu ba’zi o’quvchilarda ijodiy jarayondan ko’ra natijaga ("g’olib bo’lish"ga) yo’naltirilgan tashvishli motivatsiyani shakllantirishi

mumkin. Shu sababli o'qituvchi gamifikatsiya elementlarini qo'llashda hamkorlik va o'zaro yordam ruhini ustuvor qilib qo'yishi, individual yutuqlarni jamoaviy muvaffaqiyat konteksti bilan uyg'unlashtirishi tavsiya etiladi.

Tadqiqot natijalari asosida quyidagi amaliy tavsiyalar ishlab chiqildi:

- dars jarayoniga har hafta kamida bir marta maqsadli tanlangan ijodiy o'yin elementini kiritish tavsiya etiladi;
- o'yin turini tanlashda rivojlantirilishi ko'zda tutilgan aniq ijodiy ko'nikma (originallik, fleksibillik, hamkorlik va h.k.) hisobga olinishi lozim;
- raqamli interfaol o'yin va ilovalardan foydalanishda ekran vaqti me'yorlariga rioya qilingan holda, ularni jonli muloqot va amaliy faoliyat bilan uyg'unlashtirish zarur;
- gamifikatsiya elementlarini joriy etishda individual raqobatdan ko'ra jamoaviy ijodiy yutuqlarni rag'batlantirish ustuvor bo'lishi kerak;
- o'qituvchilar uchun o'yin texnologiyalarini loyihalash va tahlil qilish bo'yicha amaliy seminar-treninglar tashkil etilishi maqsadga muvofiq.

Tadqiqotning cheklovlari sifatida tanlanma hajmining nisbatan kichikligi, tajriba muddatining bir o'quv chorak bilan cheklanganligi va natijalarning aniq o'quv muhitiga bog'liqligini ko'rsatish mumkin. Kelgusi tadqiqotlarda tanlanmani kengaytirish, tajriba muddatini butun o'quv yiliga yoyish, hamda turli yosh guruhlarida (1–4-sinflar) qiyosiy tahlil o'tkazish tavsiya etiladi.

Shuni ham alohida ta'kidlash lozimki, o'yin texnologiyalarining samaradorligi ko'p jihatdan o'qituvchining shaxsiy pedagogik mahorati, uning bolalar bilan ishonchli muloqot o'rnata olish qobiliyati va ijodiy vaziyatlarni tez his qilish layoqatiga bog'liq. Shu sababli har qanday metodika, qanchalik ilmiy asoslangan bo'lmasin, faqat malakali va ijodiy fikrlaydigan o'qituvchi qo'lida to'liq samara berishi mumkin. Bu esa boshlang'ich sinf o'qituvchilarini tayyorlash va ularning malakasini oshirish tizimida ijodiy pedagogika masalalariga alohida e'tibor qaratish zaruratini yana bir bor ko'rsatadi.

**XULOSA**

O'tkazilgan tadqiqot interfaol o'yin texnologiyalarining boshlang'ich sinf o'quvchilarida ijodiy qobiliyatni rivojlantirishning samarali va tabiiy vositasi ekanligini nazariy va amaliy jihatdan tasdiqladi. O'yin faoliyati bolaga xato qilishdan qo'rqmasdan, erkin va tashabbuskorlik bilan yangi g'oyalarni sinab ko'rish imkonini beruvchi noyob psixologik muhit yaratadi, bu esa ijodiy tafakkurning barcha asosiy komponentlari rivojlanishi uchun zarur shart-sharoitni ta'minlaydi.

Tajriba-sinov ishlari natijalari didaktik, rolli-syujetli, konstruktorlik, dramatizatsiya va raqamli interfaol o'yinlarning maqsadli va tabaqalashtirilgan tizimi tajriba guruhidagi o'quvchilarning ijodiy qobiliyat darajasi, shuningdek darsdagi umumiy faolligi va hamkorlik ko'nikmalari bo'yicha nazorat guruhiga nisbatan sezilarli darajada yuqori o'sishni ta'minlaganligini ko'rsatdi.

Shunday qilib, o'yin texnologiyalarini boshlang'ich ta'lim jarayoniga tasodifiy emas, balki ilmiy asoslangan, maqsadli va tizimli tarzda joriy etish o'quvchi shaxsining ijodiy salohiyatini har tomonlama rivojlantirishning muhim pedagogik omili hisoblanadi. Taqdim etilgan metodik tavsiyalar boshlang'ich sinf o'qituvchilari amaliyotida bevosita qo'llanilishi, shuningdek o'quv-metodik qo'llanmalarni takomillashtirishda foydalanilishi mumkin.

Kelgusi tadqiqotlar uchun istiqbolli yo'nalish sifatida sun'iy intellektga asoslangan interfaol o'yin platformalarining ijodiy tafakkurni rivojlantirishdagi o'rnini, shuningdek o'yin orqali shakllangan ijodiy ko'nikmalarning yuqori sinflarga o'tishda qanchalik barqaror saqlanishini uzoq muddatli o'rganish tavsiya etiladi.

**FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR**

1. Elkonin D.B. Psixologiya igry. — Moskva: Pedagogika, ilmiy nashr.
2. Vygotskiy L.S. Igra i eyo rol v psixicheskom razvitii rebyonka. — Moskva: ilmiy maqolalar to'plami.
3. Huizinga J. Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. — London: Routledge.
4. Bruner J. The Culture of Education. — Cambridge, MA: Harvard University Press.
5. Guilford J.P. The Nature of Human Intelligence. — New York: McGraw-Hill.
6. Torrance E.P. Guiding Creative Talent. — Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
7. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction. — San Francisco: Pfeiffer.
8. O'zbekiston Respublikasida umumiy o'rta ta'lim tizimini rivojlantirish konsepsiyasi va unga oid me'yoriy hujjatlar.
9. Mavlonova R., Raxmonqulova N. Pedagogika: darslik. — Toshkent: O'qituvchi.
10. Yo'ldoshev J.G'., Usmonov S.A. Pedagogik texnologiya asoslari. — Toshkent: O'qituvchi.
11. Tolipov O'., Usmonboyeva M. Pedagogik texnologiyalarning tatbiqiy asoslari. — Toshkent.
12. Robinson K., Aronica L. Creative Schools: The Grassroots Revolution That's Transforming Education. — New York: Viking.