

<https://doi.org/10.5281/zenodo.11397817>

*Andijon davlat pedagogika instituti*  
*Boshlang'ich ta'lim kafedra o'qituvchisi*  
**Nurmatova Shoxyora Ilhomjon qizi**

**Annotatsiya.** *Ushbu tezisda turli xil o'yinlarning tanqidiy fikrlashni o'quvchilarga o'rgatishdagi ahamiyati yoritib berilgan. Shuningdek, bir nechta o'yinlar ya'ni raqamli, raqamli bo'lmagan va guruhli o'yinlar misol sifatida ko'rsatilgan va ularning qanday qilib tanqidiy fikrlashga yordam berishi ochib berilgan.*

**Kalit so'zlar.** *Tanqidiy fikrlash, kognitiv qobiliyat, Mozaika, Lego, Sudoku, Tangram, Minecraft, Zoombinis, Quandary, Kids, guruhli o'yinlar.*

Bugungi jadal tezlikda o'zgarib borayotgan dunyoga javoban, butun pedagogika fundamental evolyutsiyani boshdan kechirmoqda. Hozirgi raqamli davr shunday tez o'zgaruvchan dunyo ehtiyojlarini qondirish uchun yangi ko'nikmalarga ega bo'lishni talab qiladi. Global miqyosda ko'plab olimlar XXI asr kompetensiyalari nomi ostida yangi standartlarni ishlab chiqmoqdalar. Ushbu kompetensiyalarning asosini mantiqiy, qat'iyatlilik va ijodkorlik tashkil qiladi va ular turli xil murakkablikdagi o'yinlarni o'ynash orqali yaxshilanib boradi. Ta'limda o'yinlarni qo'llash ham o'rganishning ham o'rgatishning sezilarli yaxshilanishiga yordam beradi (Kula, 2021; Syafii, 2021). Ta'limda o'yinlarni qo'llash o'z navbatida o'quvchilarga tanqidiy fikrlashni o'rgatishda ham yordam beradi. Ravshanki, tanqidiy fikrlashni o'rganish ancha murakkab jarayon bo'lib, uni o'quvchilarga o'rgatish undanda murakkab hisoblanadi. Ana shunday qiyinchilikni yengib o'tishda o'yinlarni qo'llash nafaqat o'quvchilar uchun osonlik tug'diradi, balki ta'lim beruvchi uchun ham eng qulay variantlardan biri hisoblanadi. Bir qancha olimlar o'yinga asoslangan ta'limning o'yinchilarning muammolarni hal qilish qobiliyatiga va ularning tanqidiy fikrlash qobiliyatiga ta'sirini ta'kidladilar (Michael & Chen, 2006; Qian & Clark, 2016; Romero va boshq., 2014).

O'yinlar orqali o'quvchilarda quyidagi tanqidiy fikrlashga yordam beruvchi xususiyatlar rivojlanadi:

1. O'quvchilar yaxshiroq qaror qabul qilishni o'rganadilar.
2. O'quvchilar o'yin o'ynash davomida turli xil xatolarni qilishadi va ular o'z xatolaridan saboq oladilar.
3. O'quvchilar murakkab muammolarni hal qilish uchun yangi g'oyalarni taklif qilishni o'rganadilar.
4. O'yinlarni o'ynab o'quvchilar analitik fikrlashni va murakkab masalalarni oddiy qismlarga ajratishni o'rganishlari mumkin.

5. O'quvchilarning kognitiv qobiliyatlari rivojlanadi.

6. O'quvchilar tez fikrlashni o'rganishlari, shuningdek, o'zlari uchun kelajakda foydali bo'ladigan strategik rejalashtirish ko'nikmalarini rivojlantirishlari mumkin 7. O'yinlar o'quvchilarga muammolarni hamkorlikda hal qilishda yordam beradi

8. O'quvchilar o'zlarining dunyoqarashlaridan tashqari fikrlashni o'rganadi va innovatsion yechimlar topishadi. Endi turli xil o'yinlarning tanqidiy fikrlashga o'rgatishdagi ahamiyatini ko'rib chiqamiz. Raqamli bo'lmagan o'yinlarning tanqidiy fikrlashga o'rgatishdagi ahamiyati:

1. MOZAIKA. Mozaika bu kichik bo'laklarni yig'ib butunni hosil qilish. Ushbu turdagi o'yin muammoni hal qilish, bo'laklarni tanish va tanqidiy fikrlashni rivojlantiradi, chunki o'yinchi jumboqni muvaffaqiyatli yakunlash uchun har bir kichik detallarga e'tibor berishi kerak.

2. LEGO. Bu muammoni hal qilish va tanqidiy fikrlashni yaxshilaydi. Lego interaktiv tabiati tufayli tajriba va mantiqiy fikrlashni rag'batlantiradi, bu esa o'quvchilarga turli yechimlarni o'rganish imkonini beradi.

LEGO haqiqatning yanada tushunariligi va miniatyura abstraktsiyalaridir; ular mavhum g'oyalar va amaliy fikrlarni jismoniy ifodalash uchun umumiy tilni yaratadi (Shores, 2017).

3. Tangram. Tangramlar bolalar uchun o'yin orqali diqqatni jamlash va tanqidiy fikrlash qobiliyatlarini mashq qilishning o'ziga xos usulidir.

4. Sudoku. Sudoku jumboqlari tanqidiy fikrlash qobiliyatlarini rivojlantirish uchun ajoyib vositadir. O'yinchilarni har bir kvadratga mos keladigan raqamlarni aniqlashga undash orqali mantiqni qo'llashdan tashqari, sudoku o'ziga bo'lgan ishonchni ham oshiradi.

Raqamli o'yinlarning tanqidiy fikrlashga o'rgatishdagi ahamiyati:

1. Minecraft. Minecraft o'yini o'yinchilarni tanqidiy va ijodiy fikrlashga undaydi, chunki ular yangi g'oyalar va yechimlarni topish uchun o'z tasavvurlaridan foydalanishlari kerak. Umuman olganda, Minecraftdagi ochiqlik, izlanish va ijodkorlikka bo'lgan urg'u uni muammoni hal qilish ko'nikmalarini o'rgatish uchun ideal platformaga aylantiradi.

Lastowka (2012) fikricha Minecraft foydalanuvchining ijodkorlik qobiliyati ildizi hisoblanadi.

2. Zoombinis. Murakkab muammo yoki tizimni tushunish osonroq bo'lgan sodda qismlarga yoki bo'laklarga bo'lish orqali yechishni o'rgatadi.

3. Quandary. Bu o'yin talabalarni qiyin qarorlar qabul qilishga o'rgatadi. Etika, argumentatsiya va fuqarolik tushunchalarini o'rgatishi mumkin bo'lgan ushbu ko'p qirrali o'yin yengil muhokamalar orqali interaktivlikga chorlaydi.

4. KIDS. Bir qator ijtimoiy va falsafiy mavzular bo'yicha munozaralarni keltirib chiqaradigan noodatiy o'yin.

Guruhli o'yinlarning tanqidiy fikrlashga o'rgatishdagi ahamiyati:

1. "Baliq ovi" o'yini. Sinfidagi o'quvchilar ikki yoki uch guruhga bo'linadi. Bunda sinf xonasi doskasining bir tomoniga dengiz rasmi tushirilgan plakat, ikkinchi tomoniga

akvarium rasmi tushirilgan plakatlar (ikkita, uchta guruhlar soniga qarab) ilib qo'yiladi. Dengiz rasmi tushirilgan plakatda bir qancha baliqlar bo'ladi. Guruh ishtirokchilaridan biri dengizdagi baliqlardan birini tutib uning orqasidagi tanqidiy fikrlashga undaydigan savollarni olishadi va bu savolga guruh bo'lib javob berishadi. Javob to'g'ri bo'lsa baliqni akvariumga solishadi, noto'g'ri bo'lsa baliqni dengizga qo'yib yuborishadi. O'yin oxirida qaysi guruh akvariumida ko'proq baliq bo'lsa shu guruh g'olib hisoblanadi. Bu o'yin orqali o'quvchilar o'zlarining dunyoqarashlaridan tashqari yana boshqalarning fikrlashini o'rganadi va innovatsion yechimlar topishadi. Bundan tashqari ular muammolarni hamkorlikda hal qilishni o'rganishadi.

2. "Kim hakam" o'yini. Sinfdagi o'quvchilar ikki yoki uch guruhga bo'linadi. Bunda o'quvchilardan diqqat, tezkorlik va hozirjavoblik talab etiladi. O'quvchilar o'z fikrlarini tezda jamlashga harakat qilishi kerak. O'qituvchi tomonidan bir qancha ma'lumotlar o'qib beriladi. Bunda har bir guruh to'g'ri ma'lumot uchun qizil, noto'g'ri ma'lumot uchun sariq kartochkani ko'tarishlari kerak bo'ladi. Berkutilgan nazoratchi natijalarni aniqlashda yordam beradi. Bu o'yin orqali o'quvchilar diqqatni tez jamlaydilar, ko'plab xatolar qilishadi va o'z xatolaridan saboq olishadi. 3. "Men nima qilgan bo'lardim" o'yini. Sinfdagi o'quvchilar guruhlariga bo'linadilar. Har bir guruhga kundalik hayotda sodir bo'layotgan turli ijtimoiy-iqtisodiy muammolar beriladi. Jamoa a'zolarining har biri muammo yuzasidan o'z fikrlarini mantiqiy davomiylikda, bir-birini to'ldirgan holda aytishadi va oxirgi ishtirokchi yechimni ko'rsatib beradi. Bu o'yin o'quvchilarga muammolarni hamkorlikda hal qilishda yordam beradi, shuningdek ularda strategik rejalashtirish ko'nikmalarini rivojlanishiga katta yordam beradi.

4. "Tilsiz plakat" o'yini. Bir nechta ochiq savollar qo'yilgan katta plakatga talabalar o'zlarining javoblarini rangli markerlar bilan yozadilar. Har bir guruh o'z rangli markerlarida fikrlarini yozib chiqqandan so'ng, o'qituvchi boshchiligida fikrlar baham ko'riladi. Eng zo'r inovatsion yechimlar e'tirof etiladi. Bu o'yin orqali o'quvchilar yangi g'oyalar va fikrlarni o'rganadilar.

Xulosa qilib aytganda, o'yinlar mantiq, fikrlash va strategiya kabi tanqidiy fikrlash ko'nikmalarini joriy etish va amaliyotda qo'llashning qiziqarli va interaktiv usullaridir. O'quvchilarni individual, juftlik yoki guruhlarda ishlashlari mumkin va ular har qanday holatda qiziqarli usullar yordamida o'yinlar yordamida o'zlarining tanqidiy fikrlash qobiliyatlarini rivojlantirib borishadi.

#### **FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:**

1. Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts Surattana Adipat, Kittisak Laksana, Kanrawee Busayanon, Alongkorn Asawasowan, Boonlit Adipat. International Journal of Technology in Education. 2021, Vol. 4, No. 3, 542-552

2. Game-Based Teaching: Practices, Roles and Pedagogies. Hanghøj, T. (2013). Game-based teaching: Practices, roles, and pedagogies. In *New Pedagogical Approaches in Game-enhanced Learning: Curriculum integration* (pp. 81-101). IGI Glob

3. Lego Mindstorms and Critical Thinking Skills in the Elementary Classroom. Christopher C. Cocek. Mount Saint Vincent University. 2008

4. Minecraft as a Creative Tool: A Case Study. Maria Cipollone. *International Journal of Game-Based Learning*. April 2014