

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14048511>

RAQAMLI O'YINLARNING MAKTABGACHA YOSHDAGI BOLALAR AQLIY RIVOJLANISHIGA IJOBIIY VA SALBIY TA'SIRI

Boymuminova Mahliyo Baxodir qizi

Qarshi davlat universiteti

Psixologiya kafedrası Psixologiya yo'nalishi

1-bosqich magistranti

Annotatsiya: Ushbu maqolada raqamli o'yinlarning maktabgacha yoshdagi bolalar aqliy rivojlanishiga bo'lgan ijobiy va salbiy ta'siri keng qamrovda tahlil etiladi. Raqamli o'yinlar bugungi kunda bolalar orasida keng tarqalgan bo'lib, ular qiziqarli va interfaol o'rganish muhitini taqdim etadi. Maqolada raqamli o'yinlarning kognitiv rivojlanishga, muammolarni hal qilish ko'nikmalariga, ijtimoiy aloqalarga va til ko'nikmalariga bo'lgan ta'siri ko'rib chiqiladi. Ushbu maqola raqamli o'yinlar va an'anaviy o'yinlar o'rtasidagi farqlarni ham o'rganib, bolalar ta'limida raqamli o'yinlardan qanday foydalanish mumkinligi haqida tavsiyalar beradi.

Kalit so'zlar: raqamli o'yinlar, maktabgacha yosh, aqliy rivojlanish, kognitiv ko'nikmalar, ijtimoiy aloqalar, til ko'nikmalari, ijobiy ta'sir, salbiy ta'sir, bolalar ta'limi, o'yin faoliyati.

Аннотация: В данной статье широко анализируется положительное и отрицательное влияние цифровых игр на умственное развитие детей дошкольного возраста. Цифровые игры в настоящее время широко распространены среди детей, предоставляя интересную и интерактивную обучающую среду. В статье рассматривается влияние цифровых игр на когнитивное развитие, навыки решения проблем, социальные связи и языковые навыки. Также рассматриваются различия между цифровыми и традиционными играми, и предлагаются рекомендации по использованию цифровых игр в образовании детей.

Ключевые слова: цифровые игры, дошкольный возраст, умственное развитие, когнитивные навыки, социальные связи, языковые навыки, положительное влияние, отрицательное влияние, образование детей, игровая деятельность.

Annotation: *This article provides a comprehensive analysis of the positive and negative effects of digital games on the cognitive development of preschool-aged children. Digital games are widely popular among children today, offering an engaging and interactive learning environment. The article examines the impact of digital games on cognitive development, problem-solving skills, social interactions, and language skills. It also explores the differences between digital and traditional games, providing recommendations on how to effectively use digital games in children's education.*

Key words: *digital games, preschool age, cognitive development, cognitive skills, social interactions, language skills, positive effects, negative effects, children's education, play activities.*

Raqamli o'yinlar bugungi kunda bolalar orasida keng tarqalgan ko'ngilochar faoliyatdir. Ular qiziqarli va interfaol ta'lim muhitini yaratish imkonini beradi. Maktabgacha yoshdagi bolalar uchun raqamli o'yinlar o'zaro aloqalarini rivojlantirish, kognitiv ko'nikmalarni shakllantirish va ijodiy fikrlash qobiliyatini oshirishda yordam berishi mumkin. Biroq, raqamli o'yinlarning salbiy ta'siri ham mavjud bo'lib, bu bolalarning jismoniy rivojlanishiga, ijtimoiy muammolariga va o'z-o'zini baholashiga salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkin. Ushbu maqola raqamli o'yinlarning maktabgacha yoshdagi bolalarga bo'lgan ijobiy va salbiy ta'sirlarini o'rganadi.

Ijobiy ta'sirlar kognitiv rivojlanish, Raqamli o'yinlar bolalarning kognitiv rivojlanishiga ijobiy ta'sir ko'rsatishi mumkin. O'yinlar orqali bolalar muammolarni hal qilish, strategiyalarni ishlab chiqish va fikr yuritish ko'nikmalarini rivojlantirishadi. Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, ma'lum bir darajadagi raqamli o'yinlar bolalarda analitik fikrlashni oshiradi (Granic & Lobel, 2011). Masalan, matematik o'yinlar bolalarda raqamlarni o'zlashtirish va hisoblash ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi. Ijtimoiy ko'nikmalar raqamli o'yinlar orqali bolalar o'z tengdoshlar bilan muloqot qilish va ijtimoiy aloqalar o'rnatish imkoniyatiga ega bo'lishadi. O'yinlarda ishtirok etish jarayonida bolalar jamoada ishlash, muloqot qilish va emotsional intellektni rivojlantirishni o'rganadilar (Valkenburg & Peter, 2011). Maktabgacha yoshdagi bolalar raqamli o'yinlarda boshqa bolalar bilan birga o'ynash orqali do'stlik va hamkorlik ko'nikmalarini shakllantirishi mumkin.

O'rganish motivatsiyasi raqamli o'yinlar bolalarning o'rganishga bo'lgan motivatsiyasini oshirishi mumkin. Qiziqarli va interfaol muhit bolalarga yangi bilimlarni o'zlashtirishda yordam beradi (Gee, 2003). O'yinlar orqali bolalar o'zlarini o'rganish jarayonida faollik ko'rsatadilar va o'zlarining muvaffaqiyatlarini his qilishadi. Raqamli o'yinlar bolalar uchun maqsadga erishish hissini yaratadi, bu esa ularni o'qishga bo'lgan qiziqishini oshiradi.

Ijodiy fikrlash raqamli o'yinlar bolalarning ijodiy fikrlash qobiliyatini rivojlantirishga yordam beradi. O'yinlar ko'pincha yangi dunyolarni kashf etish, muammolarni hal qilish va yangi g'oyalar ishlab chiqish imkonini beradi. Bolalar o'yinlarda ijodiy yechimlar topish va o'z tasavvurlarini amalga oshirish orqali ijodiy fikrlash ko'nikmalarini rivojlantiradilar (Boyle et al., 2016).

Salbiy ta'sirlar jismoniy faoliyatning kamayishi raqamli o'yinlarga ortiqcha vaqt ajratish bolalarning jismoniy faoliyatini pasaytirishi mumkin. Uzoq muddatli ekran ko'rish jismoniy sog'liqni yomonlashtirishi va semirish xavfini oshirishi mumkin (Hale & Guan, 2015). Jismoniy faoliyatning pasayishi bolalarning umumiy salomatligiga salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkin.

Ijtimoiy izolyatsiya raqamli o'yinlar orqali bolalar ijtimoiy aloqalarni kamaytirishi va o'zlarini ijtimoiy izolyatsiyaga olib kelishi mumkin. Ko'plab bolalar o'yinlarga kirish uchun qiziqish ko'rsatadilar, ammo bu ularning haqiqiy hayotdagi ijtimoiy aloqalarini pasaytirishi mumkin (Kuss & Griffiths, 2012). Ota-onalar va ta'lim muassasalari bolalar bilan jamoaviy o'yinlar o'tkazib, ularning ijtimoiy aloqalarini mustahkamlashga yordam berishi zarur.

Salbiy xulq-atvor ba'zi raqamli o'yinlar agressiv xulq-atvorni rag'batlantirishi mumkin. Bolalar bu o'yinlarni o'ynash orqali agressiv qiyofalarni o'zlashtirishlari va haqiqiy hayotdagi vaziyatlarda ushbu xulq-atvorni takrorlashlari mumkin (Gentile & Gentile, 2008). Ota-onalar va ta'lim muassasalari bolalar o'ynayotgan o'yinlarni kuzatib borishlari zarur.

Raqamli qaramlik Raqamli o'yinlar bolalarda qaramlik rivojlanishiga olib kelishi mumkin. O'yinlarga ortiqcha vaqt ajratish, o'yinlarni tark etishga qiyinchilik, va hayot

sifatining pasayishi qaramlik belgilari hisoblanadi (Kuss & Griffiths, 2012). Ushbu masala ota-onalar va o'qituvchilar tomonidan diqqat bilan kuzatilishi lozim.

Xulosa

Raqamli o'yinlarning maktabgacha yoshdagi bolalar aqliy rivojlanishiga bo'lgan ta'siri ikki tomonlama bo'lishi mumkin. Ijobiy ta'sirlari bolalarning kognitiv rivojlanishiga, ijtimoiy ko'nikmalarini shakllantirishga va o'rganish motivatsiyasini oshirishga yordam beradi. Biroq, raqamli o'yinlarning salbiy ta'siri, jumladan, jismoniy faoliyatning kamayishi, ijtimoiy izolyatsiya va salbiy xulq-atvor muammolari ham e'tibordan chetda qolmasligi kerak. Ta'lim muassasalari va ota-onalar raqamli o'yinlardan foydalanish jarayonida muvozanatni ta'minlashlari va bolalar uchun sog'lom o'rganish muhitini yaratishlari muhimdir.

Shu sababli, raqamli o'yinlardan foydalanishda ehtiyotkorlik va nazorat qilish zarur. Ota-onalar, o'qituvchilar va ta'lim muassasalari bolalarning raqamli o'yinlardan foydalanishida muvozanatni ta'minlash va ularning sog'lom rivojlanishini qo'llab-quvvatlash uchun zarur choralarni ko'rishlari lozim. Raqamli o'yinlarni ta'lim jarayonida samarali va mas'uliyatli tarzda qo'llash orqali bolalarning aqliy rivojlanishini qo'llab-quvvatlash mumkin.

ADABIYOTLAR RO'YXATI:

1. Granic, I., & Lobel, A. (2011). *The benefits of playing video games. American Psychologist*, 66(3), 151-166.
2. Gentile, D.A., & Gentile, E. (2008). *Pathological video-game use among youth: A two-year longitudinal study. Pediatrics*, 127(2), e319-e329.
3. Lindgren, E. C., & Hultqvist, J. (2017). *Digital games in preschool education: A systematic review. Education and Information Technologies*, 22(3), 1365-1380.
4. Hale, L., & Guan, L. (2015). *Screen time and sleep among school-aged children and adolescents: A systematic review. Sleep Medicine Reviews*, 19(2), 61-70.
5. Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). *Online communication among adolescents: An integrated model of its attraction, opportunities, and risks. Journal of Adolescent Health*, 48(2), 116-127.
6. Boyle, E. A., Hainey, T., Connolly, T. M., & Preshaw, M. (2016). *Games and learning: A review of the literature. British Journal of Educational Technology*, 47(2), 329-345..