

QO‘QON DAVLAT
PEDAGOGIKA INSTITUTI
ILMIY XABARLARI
(2025-yil 2-son)



PEDAGOGIKA
PEDAGOGY

UDK: 373.3:371.3:371.38

ORCID:0009-0009-3945-0133

GAMIFIKATSIYA ORQALI BOSHLANG‘ICH SINIF O‘QUVCHILARINING O‘QISHGA BO‘LGAN QIZIQISHINI OSHIRISH.

Abdug‘aniyeva Masturaxon Toxirjon qizi

Qo‘qon Universiteti Andijon filiali

Boshlang‘ich ta‘lim yo‘nalishi 1 –bosqich talabasi

mastujonabduganiyeva@gmail.com 97 980 86 26

Anotatsiya: Zamonaviy ta‘lim jarayonida gamifikatsiya innovatsion yondashuv sifatida keng qo‘llanilmoqda. Ushbu maqolada gamifikatsiyaning boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining o‘qishga bo‘lgan qiziqishi va motivatsiyasiga ta‘siri tahlil qilinadi. Tadqiqot davomida ta‘lim jarayonida o‘yin elementlaridan foydalanish, interfaol texnologiyalar yordamida gamifikatsiyani joriy etish usullari va uning samaradorligi o‘rganiladi.

Kalit so‘zlar: Gamifikatsiya, raqamli o‘yinlar, interfaol texnologiyalar, o‘quv motivatsiyasi, ijodiy fikrlash, funksional savodxonlik, muammoli ta‘lim, boshlang‘ich ta‘lim.

INCREASING PRIMARY SCHOOL STUDENTS' INTEREST IN READING THROUGH GAMIFICATION.

Abstract: In modern education, gamification is widely used as an innovative approach. This article analyzes the impact of gamification on the motivation and interest of primary school students in learning. The research explores the use of game elements in the educational process, methods of integrating interactive technologies, and the effectiveness of gamification.

Key words: gamification, digital games, interactive technologies, learning motivation, creative thinking, functional literacy, problem-based learning, primary education.

ПОВЫШЕНИЕ ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ К ЧТЕНИЮ ЧЕРЕЗ ГЕЙМИФИКАЦИЮ.

Аннотация: В современном образовании геймификация широко используется как инновационный подход. В данной статье анализируется влияние геймификации на мотивацию и интерес учащихся начальных классов к обучению. В исследовании рассматриваются использование игровых элементов в образовательном процессе, методы внедрения интерактивных технологий и эффективность геймификации.

Ключевые слова: Геймификация, цифровые игры, интерактивные технологии, учебная мотивация, креативное мышление, функциональная , проблемное обучение, начальное образование.

KIRISH

Hozirgi kunda ta'lim jarayonida o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan qiziqishini oshirish muhim masalalardan biridir. Ayniqsa, boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun dars jarayonini yanada qiziqarli va samarali qilish katta ahamiyatga ega. Shunday usullardan biri **gamifikatsiya** bo'lib, u ta'lim jarayoniga o'yin elementlarini kiritish orqali o'quvchilarni faol ishtirok etishga undaydi. Gamifikatsiya motivatsiyani oshirish, darslarni zerikarli emas balki, interaktiv va qiziqarli qilishga yordam beradi.

Gamifikatsiya –bu ta'lim jarayonida o'yin elementlaridan foydalanish orqali o'quvchilarni rag'batlantirish va ularning faolligini oshirish usuli hisoblanadi. U dars jarayonini yanada jozibador va samarali qilish uchun turli yondashuvlardan foydalanadi. Masalan, o'quvchilarga ball berish, reyting tizimi joriy qilish, darajalar va mukofotlar orqali ularni rag'batlantirish mumkin. Boshlang'ich sinflarda gamifikatsiya qo'llanganda o'quvchilarning o'qishga bo'lgan qiziqishi ortadi. Ular dars jarayonida faol ishtirok etishadi, chunki o'yin elementlari ularga yangi bilimlarni oson va qiziqarli shaklda o'zlashtirishga yordam beradi. Masalan, matematika darsida misollarni yechishda o'yin shaklida bellashuv tashkil qilish yoki ona tili darsida so'z boyligini oshirish uchun interaktiv topshiriqlardan foydalanish mumkin. Gamifikatsiyaning asosiy elementlari qatoriga mukofot tizimi, darajalar, qiyinchilik bosqichlari va o'yin orqali o'rganish kiradi. Ta'lim jarayoniga gamifikatsiyani joriy etish uchun turli metodlardan foydalanish mumkin. Raqamli texnologiyalar yordamida interaktiv o'yinlar va testlar o'tkazish, jismoniy faoliyatni oshirish uchun harakatga asoslangan o'yinlardan foydalanish, o'quvchilarning jamoaviy ishlashini rivojlantirish uchun guruhli o'yin topshiriqlarni tashkil qilish mumkin. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya qo'llangan dars jarayonida o'quvchilarning o'qishga bo'lgan ishtiyoqi sezilarli darajada oshadi. Ularning darsda ishtirok etish darajasi ko'tarilib, bilimlarni eslab qolish ko'rsatkichlari yaxshilanadi.

Gamifikatsiyaning bir necha turlari mavjud: ichki, tashqi va xatti harakatlarni o'zgartiruvchi. Ichki gamifikatsiya bitta tashkilot doirasida ishlaydi va motivatsion tarkibiy qism, ushbu kompaniyaning boshqarish va rag'batlantirish tizimiga mos kelishi kerak.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODLAR.

Boshlang'ich ta'limda gamifikatsiyaning o'rni. Ta'limda gamifikatsiya – bu o'yin elementlaridan foydalanish orqali o'quvchilarni dars jarayoniga jalb qilish va motivatsiyasini oshirish usuli hisoblanadi. Boshlang'ich sinf o'quvchilari yosh jihatidan o'yinga qiziqish bildiradigan guruh bo'lib, ta'lim jarayonida gamifikatsiya ularning o'rganish jarayonini qiziqarli va samarali qiladi. Masalan, rag'batlantiruvchi ballar, bosqichma-bosqich rivojlanish, mukofot tizimi singari usullar yordamida bolalarning darsga bo'lgan qiziqishi ortadi.

Gamifikatsiyaning boshlang‘ich ta‘limga foydasi. Motivatsiyaning oshirish – O‘quvchilarga o‘z yutuqlarini vizual tarzda ko‘rsatish, masalan, reytinglar, mukofot belgilari orqali ularning o‘qishga bo‘lgan qiziqishi oshadi. Ijodiy fikrlashni rivojlantirish – O‘yin elementlari orqali dars jarayoni ijodiy muammolarni hal qilishga undaydi. Hamkorlik va jamoaviy ishni kuchaytirish – Jamoaviy o‘yinlar va topshiriqlar orqali bolalar bir-biri bilan hamkorlik qilishni o‘rganadilar. Bilimlarni yaxshiroq o‘zlashtirish – Interaktiv metodlar va o‘yin elementlari orqali o‘quvchilar mavzularni yaxshiroq tushunadilar va eslab qoladilar.

Gamifikatsiyaning boshlang‘ich sinflarda qo‘llash usullari.

Gamifikatsiyaning dars jarayoniga kiritishning bir nechta samarali usullari mavjud:

O‘yinlashtirilgan topshiriqlar – Masalan, matematika darsida masalalarni yechish orqali qahramonlarni rivojlantirish yoki hikoya davom ettirish.

Virtual va raqamli o‘yinlar – Elektron platformalar orqali interaktiv o‘yinlar yaratish. Masalan, "Kahoot", "Quizz" kabi dasturlar orqali test o‘tkazish.

Rag‘batlantirish tizimi – O‘quvchilar bajarilgan topshiriqlari uchun yulduzchalar, ballar yoki medallar olishlari mumkin.

Bosqichma-bosqich rivojlanish – O‘yinlarda bo‘lgani kabi, dars jarayoni ham darajalar asosida tashkil etilishi mumkin. Masalan, ma‘lum topshiriqlarni bajargan o‘quvchilar keyingi bosqichga o‘tadilar.

Gamifikatsiya va raqamli texnologiyalar

Zamonaviy ta‘limda raqamli texnologiyalar gamifikatsiyaning samaradorligini oshirishda muhim ahamiyatga ega. Elektron ta‘lim platformalari, masalan, interaktiv doskalar, onlayn test tizimlari va mobil ilovalar orqali gamifikatsiya yanada samarali qo‘llanilishi mumkin. Bunday texnologiyalar o‘quvchilarning mustaqil ta‘lim olishiga yordam beradi va darslarni yanada qiziqarli qiladi.

NATIJAR VA MUHOKAMA.

Gamifikatsiyaning boshlang‘ich ta‘limdagi natijalari.

Tadqiqotlar shuni ko‘rsatadiki, gamifikatsiya usuli qo‘llanilgan sinflarda o‘quvchilarning darsga bo‘lgan qiziqishi ortib, bilimlarni eslab qolish darajasi yuqorilaydi. Shuningdek, o‘yin elementi bo‘lgan darslarda qatnashgan o‘quvchilar o‘z fikrlarini erkin bayon qilish, muloqot qilish va ijodiy fikrlash bo‘yicha yaxshiroq natijalarga erishganlar.

Maqsadlar: Gamifikatsiya aniq belgilangan maqsad va vazifalarga erishish uchun foydalaniladigan vositadir. Bu ishtirokchilar uchun maqsad va yo‘nalish hissini beradi.

Mukofotlar: Mukofotlar, moddiy yoki moddiy bo‘lmagan, foydalanuvchilarni kerakli harakatlarni bajarishga undash uchun ishlatiladi. harakat: Gamified dasturlar ko‘pincha darajali yoki darajali tizimni o'z ichiga oladi. Ishtirokchilar belgilangan marralarga erishganlarida tajriba ballarini olishlari, darajaga ko‘tarilishlari yoki xususiyatlarni ochishlari mumkin.

Aloqa: Ishtirokchilarning muvaffaqiyati va ishlashi haqida ma‘lumot beruvchi elementlar. Bu ularning harakatlarini maqsadlarga muvofiqlashtiradi va yaxshilanishni rag‘batlantiradi.

Qiyinchiliklar va to‘siqlar: Qiyinchiliklar, boshqotirmalar yoki to‘siqlar istalgan maqsadlar asosida ishlab chiqilgan. Bu muammolarni hal qilish va ko‘nikmalarni rivojlantirishni rag‘batlantiradi.

XULOSA

Boshlang‘ich ta’limda gamifikatsiya ta’lim jarayonini samarali va qiziqarli qilishning innovatsion usullaridan biri hisoblanadi. Gamifikatsiya orqali o‘quvchilarning o‘qishga bo‘lgan motivatsiyasi oshib, bilimlarni chuqurroq o‘zlashtirishlari ta’minlanadi. O‘yin elementlari o‘quv jarayoniga integratsiya qilinganda, bolalar darsda faolroq ishtirok etadilar, ijodiy fikrlash va muammolarni hal qilish ko‘nikmalarini rivojlantiradilar. Bundan tashqari, jamoaviy ishlash va muloqot qilish malakalari ham yaxshilanadi.

Tavsiyalar: O‘qituvchilar gamifikatsiyani rejalashtirilgan holda qo‘llashlari kerak.

O‘yin elementlarini ta’lim mazmuniga mos tarzda joriy etish o‘quvchilarning qiziqishini oshiradi va bilimlarni samarali o‘zlashtirishga yordam beradi. Raqamli texnologiyalardan keng foydalanish lozim. Interaktiv doskalar, onlayn platformalar va mobil ilovalar yordamida darslar yanada qiziqarli bo‘lishi mumkin. Gamifikatsiya o‘quvchilarning individual xususiyatlarini hisobga olishi kerak. Har bir bolaning qobiliyat va qiziqishlariga mos keladigan usullar tanlanishi muhim.

O‘yin elementlarini haddan tashqari ko‘paytirib yubormaslik kerak. Darsning asosiy maqsadi – ta’lim berish, shuning uchun o‘yinlar faqat bilimlarni chuqurlashtirishga xizmat qilishi lozim. O‘quvchilarning fikr-mulohazalarini hisobga olish kerak. Gamifikatsiya jarayonida o‘quvchilar qanday qiyinchiliklarga duch kelayotganini va qaysi usullar samaraliroq ekanini muntazam baholash foydali bo‘ladi. Umuman olganda, gamifikasiyaning boshlang‘ich ta’limga joriy etilishi o‘quvchilarning bilim olish jarayoniga ijobiy ta’sir ko‘rsatadi. To‘g‘ri yondashuv va zamonaviy texnologiyalar bilan qo‘llanilganda, u boshlang‘ich ta’limning samaradorligini sezilarli darajada oshirishi mumkin.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Abdullayeva Z. “Boshlang‘ich ta’limda gamifikatsiyadan foydalanish imkoniyatlari.” Pedagogik innovatsiyalar markazi, Toshkent. 2023.
2. Shamsiyev R. “Zamonaviy ta’limda texnologiyalarning o‘rni va gamifikatsiya yondashuvi”. O‘zbekiston Respublikasi Xalq ta’limi vazirligi ilmiy to‘plami. 2024.
3. Malikova Dilraxon. “Ta’limiy-madaniy jarayonda gamifikatsiya texnologiyasidan foydalanish imkoniyatlari.” Innovative research in Science, 2024. (inlibrary.uz)
4. F.Hasan, M.Nat and V.Z. Vanduhe, “Gamified Collaborative Environment in Moodle”. IEEEACCESS, 2019”
5. M., Alberto, D. Riera, C. Gonzalez, and J.A. Moreno, “Gamification: a systematic review of design frameworks”. Journal of Computing in Higher Education, vol.29 no.”