



**MAVZU: BOSHLANG'ICH SINIF O'QITUVCHILARINING
PEDAGOGIK TAJRIBASI ASOSIDA GAMIFIKATSIYA
TEXNOLOGIYALARINI ONA TILI DARSLARIGA TATBIQ ETISH.**

Mergenbaeva Asiya Erkebaevna

Nukus shahri 17-sonli umumiy ta'lim maktabining

Boshlang'ich sinf o'qituvchisi

Annotatsiya

Boshlang'ich ta'lim bosqichida ona tili darslarida o'quvchilarning imloviy savodxonligini rivojlantirishda geymifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish maqsadga muvofiq.

Tadqiqot jarayonida gamifikatsiyaga asoslangan mashqlar o'quvchilarning yozish ko'nikmalarini mustahkamlash, imlo xatolarini kamaytirish va darsga bo'lgan qiziqishini oshirishda samarali

Kalit so'zlar: gamifikatsiya, imlo savodxonligi, interfaol dars, boshlang'ich ta'lim, o'yin texnologiyalari, ta'limdagi innovatsiyalar.

Kirishish

Zamonaviy ta'lim tizimi o'quvchilarning mustaqil fikrlashini, qobiliyatini, faolligini rivojlantirish va ta'lim jarayoni samaradorligini ta'minlashni talab etadi. Ayniqsa, boshlang'ich ta'lim bosqichi shaxs kamoloti uchun poydevor bo'lib, aynan shu bosqichda o'quvchilarda savodxonlik, nutq madaniyati va mustaqil fikrlash asoslari shakllanadi. Ona



tili fanining eng muhim vazifalaridan biri esa o'quvchilarning imlo savodxonligini rivojlantirish hisoblanadi.

Hozirgi kunda an'anaviy usul asosida ishlangan darslar boshlang'ich sinf o'quvchilarining qiziqishini to'liq ta'minlay olmaydi. Natijada o'quvchilar imlo qoidalarini yod olishga urinib, ularni amalda qo'llashga qiynaladilar. Shu sababli ta'lim jarayoniga zamonaviy pedagogik texnologiyalarni joriy etish, xususan, geymifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish dolzarb

1. Geymifikatsiya texnologiyasining mohiyati.

Geymifikatsiya atamasi ingliz tilidagi "game" - o'yin, "fication" - jarayonga aylantirish so'zlaridan olingan bo'lib, "o'yin elementlarini maxsus bir jarayonga qo'llash" degan ma'noni anglatadi.

Ilmiy manbalarga ko'ra, "gamefication" atamasi ilk bor 2002-yilda britaniyalik dasturchi va tadqiqotchi Laqab Nelling tomonidan qo'llanilgan. Dastlab bu tushuncha axborot texnologiyalari va marketing sohasida qo'llanilgan bo'lib, foydalanuvchilarning faolligini oshirishga

2. Gamifikatsiyaning ta'lim tizimiga kirib kelishi.

Gamifikatsiya 2010-yildan boshlab ta'lim sohasida keng tarqala boshladi. Ayniqsa, raqamli texnologiyalar rivoji, interaktiv platformalar va onlayn ta'limning paydo bo'lishi bu jarayonni tezlashtirdi.

Ta'limda gemifikatsiya:

Ball to'plash, reyting jadvali, bosqichlar, musobaqa elementlari orqali o'quvchilarni faollikka undaydi.

3. Boshlang'ich sinflarda dars jarayonida geymifikatsiya texnologiyalaridan va interfaol metodlardan foydalanish usullari.



Ta'lim jarayonida gamifikatsiya texnologiyalari, interfaol metodlar, innovatsion texnologiyalar va axborot texnologiyalarini o'quv jarayoniga tatbiq etishga bo'lgan qiziqish kun sayin ortib bormoqda. Bunday bo'lishining sabablaridan biri - shu paytgacha an'anaviy ta'limda o'quvchilar faqat tayyor bilimlarni egallashga o'rgatilgan bo'lsa, zamonaviy texnologiyalar ularni egallayotgan bilimlarini o'zlari izlab topishiga mustaqil tahlil qilishga o'rgatadi.

O'qituvchi bu jarayonda o'quvchining tafakkur darajasi rivojlanishi va bilim olishi hamda tarbiyalanishi uchun sharoit yaratish bilan birga boshqaruvchilik, yo'naltiruvchilik

Boshlang'ich sinflarda ilg'or pedagogik texnologiyalardan foydalanish mustaqil mavzuni o'rganishni, mustaqil fikrlashni, to'g'ri xulosa chiqarishni rivojlantiradi.

Dars jarayonida yuqori samaradorlikka erishish uchun quyidagi metod va usullardan foydalanish mumkin.

1. Raqobatlashish. O'quvchilarni guruhlariga ajratgan holda biror mavzu bo'yicha o'zaro musobaqa, fikr almashish shaklida o'tkaziladi.

2. Tadqiqot. Bunda mavzuga oid bo'lgan savollarni mustaqil tahlil qilishi va qo'yilgan maqsadga o'tishi.

3. Muz yoruvchi. O'qituvchi va o'quvchi o'rtasidagi devorni yo'qotish maqsadida yo'naltirilgan.

4. O'yinlar. Tadbirkorlik yoki rolli o'yinlar - muammoli topshiriqning bir turi bo'lib, faqat bu o'rinda matnli material o'rniga o'quvchilar tomonidan rollar ijro



5. Loyihalash ishlari. Bu usul bilimni tahlil qilish va baholashni nazarda tutuvchi ta'limning usulini amalga oshiradi. Loyiha usulida o'quvchilar rejalashtirishda, yaratishda, tekshirishda, tahlil qilishda va bajarilgan ishning samaradorligini baholashda ko'proq ishtirok etadilar.

6. **Kitob bilan ishlash.** Mazkur metod ta'lim oluvchilarning o'quv materialini mustaqil o'zlashtirish, o'z-o'zini tekshirish, berilgan matnning mazmunini to'liq va ongli tarzda bayon qilishga qaratilgan usuldir.

7. **Individual (amaliy) usul.** Nazariy olingan bilimlarni amaliyotga tatbiq etishdan iborat.

8. **Suhbatlar.** Bu savol-javob usuli bo'lib, suhbat individual va guruh shaklida bo'lishi mumkin.

9. **Pinbord.** Bu usulning mohiyati shundan iboratki, unda musobaqa yoki o'quv suhbatlari amaliy usul bilan bog'lanib ketadi. Ta'lim oluvchilar xabarlarini, ma'lumotlari doskada tartib bilan joylashtiriladi.

10. **Boshqalarni o'qitish.** Bu usulda ta'lim oluvchilar qo'yilgan muammo bo'yicha bir-birlariga xabarlar va ma'lumotlarni o'rgatadi.

11. **Davra suhbatlari.** Ta'lim oluvchilar davra stolida o'tirib, bir-birining savollariga konvert orqali javob yozadi.

12. **Aqliy hujum.** Ishtirokchilar birlashgan holda murakkab narsalarni birgalikda yechishga harakat qiladilar: uni yechish uchun shaxsiy g'oyalar ilgari suradilar.

13. **"BBB" metodi** - o'quvchilarning bilim, ko'nikma va malakalarini, shu bilan birga o'z-o'zini baholashga yo'naltirilgan metodlar guruhiga kiradi. Yakka holda juftlikda va kichik guruhlarda birgalikda bajarilishi mumkin.



14. "Frayer" metodi - bu o'quvchilarga yangi atamalarni chuqur tushunishga yordam beradigan grafik tashkil etuvchidir. "Frayer" metodi yangi tushunchalarni o'rganish va ularni chuqurroq anglash uchun qo'llaniladi. Bu metod yordamida biror so'z yoki tushuncha to'rt xil nuqtai nazardan o'rganiladi. Ta'rif, misollar, xususiyatlari, teskari misollar.

Fikrlashning tarmoqlanishi - o'quvchilarni bir mavzu asosida chuqur bilimlarni o'rganishga yordam berib, o'quvchilarni mavzuga oid tushuncha yoki aniq fikrni erkin va ochiq o'zaro bog'langan holda tarmoqlarga ajratishga o'rgatadi.

Bu metod bir mavzu asosida chuqur o'rganishdan oldin o'quvchilarning fikrlash doirasini tezlashtirish hamda kengaytirish uchun xizmat qilishi mumkin.

Kognitiv pedagogik texnologiya - bunda o'quvchi tomonidan to'plangan bilimlarni kelgusida qanday qo'llash va foydalanish usullarini o'rgatadi.

Kreativ pedagogik texnologiya - ijodkorlik, ixtirochilik qobiliyatini rivojlantirib shakllantiradi.

Skabrey texnologiyasi - interfaol texnologiya bo'lib, u o'quvchilarda fikrlar bog'liqligi, xotiraning rivojlanishiga imkoniyat yaratadi. Biror muammoni hal qilishda o'z fikrini ochiq va erkin fikrlash ko'nikmasini rivojlantiradi.

Shuningdek, boshlang'ich sinflarda **"Klaster" (tarmoqlar), "Beer," "Blits o'yin,"** interfaol metodlardan dars o'tish darsning qiziqarli o'tishiga, o'quvchilarning darsga faol qatnashishiga yordam beradi.

"Beer" texnologiyasi tarbiyaviy xarakterdagi bir qator vazifalarni



- HAMKORLIK

- boshqalar fikrini hurmat qilish

- ishga ijodiy yondashish

Diqqatni jamlash qobiliyatini rivojlantiradi.

"Miyaga hujum qilish"

Ijodiy masalalar yechish, bilish, miyaga hujum qilish shaklida amalga oshadi.

Natijada:

- o'quvchilar o'z fikrlarini aniq va lo'nda qilib bayon qiladilar;

- bolalar bir-birini tinglashga o'rganadi, o'qituvchi esa ularni rag'batlantirib oldinga boshlaydi;

- Miya hujum qilish orqali-bolalarni darsga qiziqtiradi, uning asosida har xil o'yinlar o'ynatish orqali darslarni yangilab borsa ham bo'ladi.

4. Pedagogik tajriba asosida olingan natijalar.

Boshlang'ich sinf o'qituvchilarining amaliy tajribasiga asoslanib, gemifikatsiya texnologiyalari joriy etilgan darslarda:

-orfografik va grammatik xatolar kamayadi;

- o'quvchilarning ichki motivatsiyasini oshiradi;

- dars jarayonini qiziqarli va jonli qiladi;

-erkin va tanqidiy fikrlashni rivojlantiradi;



- sheriklik va raqobat muhitini shakllantiradi;

Boshlang'ich ta'limda geymifikatsiya ayniqsa samarali bo'lib, o'yin orqali o'rganish bolalarning yosh psixologiyasiga mos keladi. Shu bilan birga, o'yin elementlari o'quvchilarda raqobatbardoshlik va o'ziga ishonchni oshiradi.

Xulosa

Gamifikatsiya atamasi dastlab axborot texnologiyalari sohasida paydo bo'lgan bo'lsa, bugungi kunda u ta'lim tizimining zarur innovatsion texnologiyalaridan biriga aylandi. Ta'lim jarayoniga o'yin elementlarini joriy etish o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan qiziqishini oshirib, pedagogik samaradorlikni ta'minlaydi. Shu sababli geymifikatsiyani zamonaviy ta'limning ajralmas qismi sifatida rivojlantirish zarur hisoblanadi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Boshlang'ich ta'lim. Toshkent. O'qituvchi. 2018-yil
2. Ona tilini o'qitish metodikasi. Toshkent. Ta'lim. 2019-yil
3. Geymifikatsiya va ta'lim. Toshkent. Fan.2020.
4. P.Saliyeva. Ona tili va o'qish darslarida interfaol metodlar Nukus-2022