

MAKTABGACHA YOSHDAGI BOLALARDA O'Z-O'ZINI BOSHQARISH KO'NIKMASINI GEMIFIKATSIYA ORQALI SHAKLLANTIRISH

FORMING SELF-MANAGEMENT SKILLS IN PRESCHOOL CHILDREN THROUGH GEMIFICATION

ФОРМИРОВАНИЕ НАВЫКОВ САМООРГАНИЗАЦИИ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ ГЕЙМИФИКАЦИИ

Mamurova Mushtari Maxammadjanovna

Farg'ona davlat universiteti o'qituvchisi

E-mail: mmmamurova@gmail.com

Nabiyeva Shaxlo Baxtiyorjon qizi

Farg'ona davlat universiteti magistranti

E-mail: shahlonabiyeva0203@gmail.com

<https://zenodo.org/records/19486713>

Annotatsiya: Ushbu maqolada maktabgacha yoshdagi bolalarda o'z-o'zini boshqarish (self-regulation) ko'nikmalarini rivojlantirishda gemifikatsiya texnologiyasining imkoniyatlari yoritib beriladi. Maqolada hissiy nazorat hamda irodaviy sifatlarni shakllantirishda o'yin mexanikalarining o'zni tahlil qilinadi va amaliy tavsiyalar berilgan.

Kalit so'zlar: Maktabgacha ta'lim, gemifikatsiya, o'z-o'zini boshqarish, ixtiyoriy xulq-atvor, interaktiv metodlar, o'yin texnologiyalari, kognitiv rivojlanish, ijtimoiy-emotsional ko'nikmalar.

Abstract: This article discusses the potential of gamification technology in developing self-regulation skills in preschool children. In the formation of emotional control and volitional qualities. The role of mechanics is analyzed and practical recommendations are given.

Keywords: Preschool education, gamification, self-management, voluntary behavior, interactive methods, game technologies, cognitive development, social-emotional skills.

Аннотация: В данной статье рассматривается потенциал геймификации в развитии навыков саморегуляции у детей дошкольного возраста. Анализируется роль игровой механики в формировании эмоционального контроля и волевых качеств, а также даются практические рекомендации.

Ключевые слова: Дошкольное образование, геймификация, самоорганизация, добровольное поведение, интерактивные методы, игровые технологии, когнитивное развитие, социально-эмоциональные навыки.

Biz bilamizki, maktabgacha yoshdagi bolalik davri shaxsning irodaviy hamda hissiy sohalari shakllanishidagi eng muhim bosqichi hisoblanadi. O‘z-o‘zini boshqarish (self-regulation) – bu bolaning o‘z xatti-harakatlarini, hissiyotlarini va impulslerini vaziyatga qarab nazorat qila olish qobiliyatidir. Hozirgi kunda ko‘plab tarbiyalanuvchilarda kuzatiladigan giperfaollik, diqqat tarqoqligi va hissiy beqarorlik ushbu ko‘nikmani shakllantirishning yangi hamda samarali usullarini izlashni talab etmoqda. Gemifikatsiya bu borada eng istiqbolli innovatsion yondashuvlardan biri desak mubolag‘a bo‘lmaydi.

O‘z-o‘zini boshqarish hamda gemifikatsiya aloqasi. Gemifikatsiya jarayoni bolaga tashqi nazorat (kattalarning talabi) o‘rniga ichki motivatsiyani taklif etadi. O‘yin qoidalari hamda mexanikasi (chegaralar, ballar, darajalar) boladan beixtiyor quyidagilarni talab qiladi:

–To‘xtay olish: O‘yin qoidasiga ko‘ra ma’lum bir vaqtda harakatni to‘xtatish lozim;

–Ishchi xotira: O‘yin maqsadini esda saqlash hamda unga muvofiq harakat qilish kerak;

–Kognitiv moslashuvchanlik: Vaziyat o‘zgargan vaziyatda o‘yin strategiyasini o‘zgartirish kerak.

Amaliy metodika: O‘z-o‘zini boshqarishni rivojlantiruvchi o‘yin elementlari.

1. “Energometr” va “Hissiyotlar shkalasi”: Bolalarga o‘z hissiy holatlarini o‘yin

orqali boshqarish o‘rgatiladi.

Mexanikasi: Guruhda “Energiya darajasi” chizmasi bo‘ladi (0 dan 10 gacha).

Gemifikatsiyasi: Agar bola o‘zining haddan tashqari hayajonlanganini sezgan holda “tinchlanish burchagi”ga borsa, u “O‘zini anglash” ballarini yig‘ib oladi. Bu bolaga o‘z emotsiyalarini “o‘yin qahramoni”dek boshqarish imkonini beradi.

2. “Tinchlik missiyasi” (Vaqt mexanikasi): Kutish ko‘nikmasini shakllantirish

uchun ishlatiladi.

Topshiriq: Bolalar 2 daqiqa davomida “shovqinsiz hudud” missiyasini bajarishlari lozim.

Mukofot: Muvaffaqiyatli yakunlangan har bir guruhdagi bolalarning “Tinchlik sandig‘i”ga stikerlar qo‘shiladi. Ma’lum miqdordagi stikerlar yig‘ilgandan so‘ng, barcha bolalar uchun kutilmagan “bonus” (masalan, yangi qiziqarli o‘yin) taqdim etiladi.

3. “Muzlab qolgan qahramonlar”. Bu klassik o‘yinning gemifikatsiyalashgan

varianti bo‘lib, bunda bola o‘z tana harakatlarini nazorat qilish orqali “darajadan

darajaga” o’tadi. Har bir bosqich davomida tana nazorati murakkablashib boradi (masalan, bir oyoqda turish yoki jilmaymasdan turish).

Maktabgacha yoshdagi bolalarda o‘z-o‘zini boshqarish – bu xulq-atvorni, his-tuyg‘ularni hamda kognitiv jarayonlarni maqsadga muvofiq nazorat qilish qila olish qobiliyati hisoblanadi. L.S. Vigotskiy bolaning ixtiyoriy xulq-atvori aynan o‘yin faoliyatida shakllanishini aytib o‘tgan¹.

Zamonaviy tadqiqotchilar (K.Kapp², S.Deterding³) gemifikatsiyani o‘yin elementlarini o‘yin bo‘lmagan muhitga (ta’lim jarayoniga) tatbiq etish deb ta’riflaydilar.

D.B.Elkonin⁴ o‘yin qoidalariga rioya qilish bolada “ichki tormozlanish” hamda o‘z harakatlarini rejalashtirish imkonini berishini ta’kidlab o‘tgan.

Hozirgi kunda xorijiy ta’lim tizimida “ClassDojo” yoki “Star Chart” kabi raqamli, vizual gemifikatsiya tizimlari bolalarning intizomi va diqqatni jamlash ko‘nikmalarini 25-30% ga oshirishi isbotlandi.

Gemifikatsiya elementlari (ballar, darajalar, qayta aloqa) bolalarning o‘zini tuta bilish qobiliyatiga ta’sirini aniqlash bo‘yicha maqsad qo‘yildi.

Obyekt: Maktabgacha ta’lim tashkilotining 5-6 yoshli (tayyorlov guruhi) tarbiyalanuvchilari.

Metodlar:

1. Kuzatish: Bolalarning mashg‘ulot paytidagi diqqati hamda qoidalarga rioya qilishi;
2. Eksperiment: “Sehrli kitob” nomli gemifikatsiyalashgan ta’lim modeli;
3. Matematik-statistika: Natijalarni smayliklar soni bo‘yicha qiyoslash.

Gemifikatsiya elementlari:

- Piktogrammalar: Yaxshi xulq uchun turli xil smayliklar;
- Rollar: “Guruh sardori”, “Kitoblar posboni” kabi ijtimoiy rollar;
- Dinamika: Qiyinchilik darajasi ortib boruvchi topshiriqlar zanjiri.

Tadqiqot natijalari shu bo‘ldiki, gemifikatsiya boladagi tashqi motivatsiyani (mukofot olish istagi) sekin-asta ichki ehtiyojga (tartibga o‘rganish) aylantiradi.

Vizuallashtirish: Bolalar o‘z yutuqlarini ko‘rib turganda, o‘z harakatlarini tahlil qilishni boshlaydilar.

Ijtimoiy raqobat: Sog‘lom raqobat muhitida bola o‘zini boshqarish orqali guruhda o‘z mavqeini mustahkamlashga intilib boradi.

¹ Виготский Л.С. Психология развития ребенка. – Москва: Смысл, Эксмо, 2005. – 512 с.

² Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – 336 p.

³ Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. – New York: ACM, 2011. – Pp. 9–15.

⁴ Эльконин Д. Б. Психология игры. – Москва: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.

Xato qilish huquqi: O‘yinli yondashuvda xato qilish “qo‘rqinchli” emas, balki “qayta urinish imkoniyati” sifatida talqin etiladi, bu boladagi agressiya hamda stressni kamaytiradi.

Gemifikatsiyaning afzalliklari: bolada “Muvaffaqiyatli shaxs” obrazini yaratadi. Bola “yomon bola” bo‘lgani uchun emas, balki “O‘yin chempioni” bo‘lishga harakat qilib o‘zini tiyadi. Bu o‘z-o‘zini boshqarish ko‘nikmasining barqaror odatga aylanishiga yordam beradi.

Xulosa qiladigan bo‘lsak, gemifikatsiya maktabgacha ta’limda bolalarning irodaviy sifatlarini rivojlantirishda kuchli pedagogik qurol desak adashmaymiz. Sababi, bolaga o‘z xulq-atvorini ongli ravishda boshqarishni o‘rgatadi, muloqotdagi agressiyani kamaytiradi hamda ijtimoiy moslashuvni osonlashtirib beradi. U bolani majburlash orqali emas, balki qiziqtirish davomida intizomga o‘rgatadi. Bu esa kelgusida maktab ta’limiga muvaffaqiyatli moslashish (adaptatsiya) uchun zamin bo‘ladi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Виготский Л.С. Психология развития ребенка. – Москва: Смысл, Эксмо, 2005. – 512 с.
2. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – 336 p.
3. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. – New York: ACM, 2011. – Pp. 9–15.
4. Эльконин Д. Б. Психология игры. – Москва: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.