

TA'LIM JARAYONIDA GEYMIFIKATSIYA TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISHNING PEDAGOGIK AHAMIYATI

ASIYA MERGENBAEVA ERKEBAEVNA

Nukus shahri 17-sonli umumtalim maktabi

Boshlang'ish sinf o'qituvchisi

KIRISH

Ta'lim jarayonida geymifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish bugungi kunda pedagogik innovatsiya sifatida keng tarqalmoqda. Bu texnologiyalar o'quvchilarni passiv qabul qiluvchidan faol ishtirokchiga aylantiradi. Masalan, o'yin elementlari: ballar, reytinglar, medallar, vazifalarni bosqichma-bosqich bajarish tizimi o'quv jarayonini qiziqarli qiladi va talabalarni o'zini rivojlantirishga undaydi.

Geymifikatsiya orqali talabalar muammoli vaziyatlarni yechish, tanqidiy fikrlash va jamoaviy ish ko'nikmalarini shakllantirish imkoniga ega bo'ladi. Shu bilan birga, ta'lim jarayoni shaffof va aniq baholash mexanizmlariga asoslangan bo'ladi. Bu pedagoglar uchun o'quv jarayonining samaradorligini kuzatish va takomillashtirish imkonini yaratadi.

Amaliyotda, masalan, matematik fan bo'yicha o'quvchilarga beriladigan masalalar va viktorinalar o'yin shaklida tuzilsa, talabalar ularni qiziqish bilan bajarar, natijada bilimlarni tezroq va chuqurroq egallaydi. Shu bilan birga, onlayn platformalarda geymifikatsiya texnologiyalari yordamida talabalar individual rivojlanish darajasiga mos vazifalarni bajaradi, bu esa ta'lim jarayonini personalizatsiyalashga imkon beradi.

Geymifikatsiya: Ta'lim jarayonida o'yin elementlarini qo'llash orqali o'quvchilarni motivatsiya qilish.

Personalizatsiyalash: Ta'limni har bir o'quvchining ehtiyoj va qobiliyatiga moslashtirish.

ASOSIY QISM

Ta'lim jarayonida geymifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish pedagogik jarayonni zamonaviy talablar bilan uyg'unlashtirishga xizmat qiluvchi innovatsion texnologiyalar turkumiga kiradi.

Bugungi globallashtayotgan ta'lim muhitida o'quvchilarning bilim olish motivatsiyasini oshirish, ularning ijtimoiy faolligini rag'batlantirish va individual o'rganish yo'nalishlarini chuqurlashtirish muhim pedagogik vazifa hisoblanadi.

Geymifikatsiya texnologiyalari – bu ta'limda o'yin elementlari (ball tizimi, reytinglar, mukofot belgilar, vazifalarni bosqichlab bajarish mexanizmi) orqali o'quv jarayonini yanada interaktiv va samarali qilish usullaridir.

O'zbekiston Respublikasi "Ta'lim to'g'risida"gi Qonun, 23-sentabr 2020-yil, O'RQ-637-son training birinchi manbai sifatida ta'lim jarayonida zamonaviy pedagogik texnologiyalar, jumladan innovatsion shakllar va usullarni qo'llash imkoniyatlarini belgilaydi. Ushbu qonunda ta'lim jarayoni O'zbekiston ta'lim siyosati doirasida tartibga solinadi va ta'lim tashkilotlariga innovatsion pedagogik texnologiyalarni o'quv rejalari va dasturlariga integratsiya qilish uchun huquqiy asos beradi.

Mazkur qonun ta'lim jarayonida o'yin-elementlari va boshqa interaktiv yondashuvlarni qo'llash orqali o'quvchilarning bilim egallash samaradorligini oshirish imkoniyatini pedagogik nuqtai nazardan qo'llab-quvvatlaydi.

Bundan tashqari, O'zbekiston Respublikasi "Innovatsion faoliyat to'g'risida"gi Qonun, 24-iyul 2020-yil, O'RQ-630-son innovatsion faoliyatni tartibga soluvchi hujjat bo'lib, ta'lim tizimidagi innovatsion yondashuvlar integratsiyasi uchun keng imkoniyat yaratadi. Bu qonun innovatsion texnologiyalar – shu jumladan ta'limda raqamli va o'yinlashtirilgan mexanizmlar – ni pedagogik muhitga tatbiq etish bo'yicha davlat strategiyasini normativ jihatdan mustahkamlaydi.

Ta'limda geymifikatsiya texnologiyalarini praktik qo'llash pedagogik amaliyotda ijobiy natijalar beradi, deb ko'rsatadi O'zbekistonlik ilmiy izlanishlar ham. Masalan, Mavsuma Ulug'bek kizi Nematova (2024) tomonidan PEDAGOGS International Research Journalda chop etilgan maqolada geymifikatsiya o'quvchilarning faol ishtirokini oshirish va bilim egallash natijalarini kuchaytirish strategiyasi sifatida yoritiladi. Mazkur maqolada ta'lim jarayoniga o'yin elementlarini integratsiya qilish orqali o'quvchilarni jalb qilish, ularning dars jarayonidagi e'tiborini qaratish va bilimlarni mustahkamlash mexanizmlari amaliy misollar bilan tushuntiriladi.

Shuningdek, Ruxshona Ikromovna Olimjonova (2025) Samarkand davlat pedagogik institutidan Gamifikatsiya elementlari orqali raqamli ta'lim muhitida o'quvchilarning o'quv motivatsiyasini oshirish strategiyalari nomli maqolasida raqamli muhitda o'yinlashtirilgan strategiyalar talabalar motivatsiyasini oshirishini ilmiy asoslab beradi. Maqolada ball tizimi, badge va sertifikatlar, virtual mukofotlar kabi o'yin mexanizmlari integratsiyasi orqali talabalarning o'quv jarayonida faol ishtiroki sezilarli darajada oshgani amaliy tajriba bilan ko'rsatiladi.

Pedagogik yondashuv nuqtai nazaridan, geymifikatsiya texnologiyalaridan foydalanishning pedagogik ahamiyati shundaki, u o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi, maqsadga erishish intizomini shakllantiradi, jamoaviy munosabatlarni mustahkamlaydi va talabalarning o'rganish jarayonini individual darajada moslashtirish imkonini beradi. Bu yondashuv orqali o'quvchilar dars jarayonini faqat passiv qabul qiluvchi emas, balki faol ishtirok etuvchi subyekt sifatida qabul qiladi, bu

esa bilimning chuqur egallanishi, ijodiy fikrlash ko'nikmalarining rivojlanishi va yuksak pedagogik natijalarga erishishni ta'minlaydi.

Amaliy kontekstda geymifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish O'zbekiston ta'lim sistemasi uchun innovatsion yondashuv sifatida nafaqat akademik ko'nikmalarni oshirish, balki talabalarning zamon talablariga javob beruvchi shaxs sifatida shakllanishini qo'llab-quvvatlashni ham o'z ichiga oladi. Bu pedagogik yondashuvni tatbiq etish O'zbekiston ta'lim tizimida raqamli transformatsiya va interaktiv pedagogik metodlarni joriy etish siyosati bilan mustahkam bog'langan.

Geymifikatsiya elementi / pedagogik jarayon	Normativ hujjat / sana va yil	Amaliy tatbiq jarayoni	Pedagogik natija / afzalliklari
O'yin elementlarini qo'llash (ball, badge, reyting)	O'zbekiston Respublikasi "Ta'lim to'g'risida"gi Qonuni, 23.09.2020	Oliy ta'lim muassasalarida dars mashg'ulotlari va laboratoriya ishlari davomida o'quvchilarga ballar, reytinglar va mukofotlar beriladi. O'quv jarayoni interaktiv va qiziqarli bo'ladi.	Talabalar motivatsiyasi oshadi, o'rganishga faol ishtirok etadi, bilimlarni tez va samarali egallaydi.
Individualizatsiyalash / personalizatsiyalash vazifalar	O'zbekiston Respublikasi "Innovatsion faoliyat to'g'risida"gi Qonun, 24.07.2020	Har bir talaba qobiliyati va ehtiyojlariga moslashtirilgan o'yinlashtirilgan vazifalarni bajaradi. Raqamli platformalarda shaxsiy darajalar va individual o'quv yo'nalishlari qo'llaniladi.	O'quv jarayoni individual darajada moslashadi, talabalar o'z tezligida o'rganadi va kuchli tomonlarini rivojlantiradi, ta'lim samaradorligi oshadi.
Jamoaviy o'yinlar va loyihalar	O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 08.10.2019 PF-5847 farmoni	Talabalar guruh va jamoa bo'lib o'yinlashtirilgan loyihalarda ishlaydi. Masalalar va vazifalar	Talabalar orasida ijtimoiy ko'nikmalar, jamoaviy ishlash va kommunikatsiya

Geymifikatsiya elementi / pedagogik jarayon	Normativ hujjat / sana va yil	Amaliy tatbiq jarayoni	Pedagogik natija / afzalliklari
	– Oliy ta’limni 2030-yilgacha rivojlantirish Konsepsiyasi	o‘yin shaklida berilib, jamoaviy hamkorlik rag‘batlantiriladi.	qobiliyatlari shakllanadi.
Monitoring va baholash tizimi	Oliy va o‘rta maxsus ta’lim vazirligi metodik tavsiyalari, 2022	Talabalar faoliyati semestr yakunida tahlil qilinadi. O‘yin elementlari orqali bajarilgan vazifalar monitoring qilinadi, natijalar asosida reja va metodlar takomillashtiriladi.	Ta’lim jarayoni shaffof bo‘ladi, pedagogik qarorlar statistik asosda qabul qilinadi, tarbiyaviy va akademik samaradorlik oshadi.

XULOSA

Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatadiki, ta’lim jarayonida geymifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish pedagogik jarayonni samarali va interaktiv qilishda muhim ahamiyatga ega. Geymifikatsiya o‘quvchilarning motivatsiyasini oshiradi, bilimlarni tez va chuqur egallashga yordam beradi, ijodiy fikrlash va jamoaviy ko‘nikmalarni rivojlantiradi.

O‘zbekiston Respublikasi qonunchiligi, xususan “Ta’lim to‘g‘risida”gi Qonun (23.09.2020), “Innovatsion faoliyat to‘g‘risida”gi Qonun (24.07.2020) va Oliy ta’limni rivojlantirish Konsepsiyasi (08.10.2019) ta’lim jarayonida innovatsion va interaktiv yondashuvlarni qo‘llash, jumladan geymifikatsiya texnologiyalarini tatbiq etish uchun mustahkam huquqiy asos yaratadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YXATI

1. O‘zbekiston Respublikasi “Ta’lim to‘g‘risida”gi Qonuni. 23.09.2020. O‘RQ-637-son. Toshkent. [Lex.uz manbasi](http://Lex.uz)
2. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 08.10.2019 PF-5847 farmoni – “Oliy ta’lim tizimini 2030-yilgacha rivojlantirish Konsepsiyasi”. Toshkent. [Lex.uz manbasi](http://Lex.uz)
3. Oliy va o‘rta maxsus ta’lim vazirligi. “Oliy ta’limning davlat ta’lim standarti: Asosiy qoidalar”. Buyruq №3076-2, 19.10.2021, Toshkent. Lex.uz manbasi
4. Nematova, Mavsuma Ulug‘bek kizi. “Ta’lim jarayonida geymifikatsiya texnologiyalarini qo‘llash pedagogik metodikasi”. Toshkent, O‘zbekiston, Oliy ta’lim nashriyoti, 2024. [Pedagogs.uz manbasi](http://Pedagogs.uz)