

**BOSHLANG'ICH TA'LIMDA GEYMIFIKATSION
YONDASHUV ASOSLARI**

Sobirova Maxmudaxon Ne'matjon qizi
Andijon davlat chet tillari instituti o'qituvchisi,
pedagogika fanlari bo'bo'yicha falsafa doktori

Annotatsiya: Mazkur maqolada boshlang'ich ta'lim jarayonida geymifikatsion yondashuvning nazariy asoslari, pedagogik imkoniyatlari va amaliy qo'llash mexanizmlari tahlil qilinadi. Ta'lim jarayonini o'yin elementlari orqali tashkil etishning o'quvchilarning motivatsiyasi, kognitiv faolligi hamda mustaqil fikrlash ko'nikmalariga ta'siri yoritiladi. Shuningdek, geymifikatsiyaning psixologik-pedagogik omillari va samaradorlik shartlari ilmiy manbalar asosida asoslanadi.

Kalit so'zlar: geymifikatsiya, boshlang'ich ta'lim, motivatsiya, pedagogik texnologiya, o'yin metodlari, raqamli ta'lim.

Аннотация: В данной статье анализируются теоретические основы геймификационного подхода в системе начального образования, его педагогические возможности и механизмы практического применения. Освещается влияние организации образовательного процесса с использованием игровых элементов на мотивацию учащихся, их когнитивную активность и развитие навыков самостоятельного мышления. Также на основе научных источников обосновываются психолого-педагогические факторы и условия эффективности геймификации.

Ключевые слова: геймификация, начальное образование, мотивация, педагогическая технология, игровые методы, цифровое обучение.

Abstract: This article analyzes the theoretical foundations of the gamification approach in primary education, its pedagogical potential, and mechanisms for practical implementation. It examines the impact of organizing the educational process through game elements on students' motivation, cognitive activity, and the development of independent thinking skills. Additionally, the psychological and pedagogical factors and conditions for the effectiveness of gamification are substantiated based on scientific sources.

Keywords: gamification, primary education, motivation, pedagogical technology, game-based methods, digital education.

Bugungi tezkor va shiddatli zamonda ta'lim tizimida o'quvchilarning o'qishga bo'lgan qiziqishini oshirish, ularning bilish faolligini rivojlantirish dolzarb masalalardan biridir. Raqamli texnologiyalar keng rivojlanayotgan davrda an'anaviy o'qitish usullari ko'plab hollarda kichik yoshdagi o'quvchilarning ehtiyojlariga to'liq

javob bermay qolmoqda. Shu sababli ta'lim jarayoniga innovatsion pedagogik texnologiyalarni joriy etish zarurati ortmoqda.

Shunday innovatsion yondashuvlardan biri – geymifikatsiya hisoblanadi. Geymifikatsiya – bu o'yin mexanizmlari va elementlarini noo'yin kontekstida, xususan ta'lim jarayonida qo'llashdir. Ushbu tushuncha ilmiy muomalaga keng miqyosda XXI asr boshlarida kirib keldi.

Geymifikatsiya tushunchasiga birinchi ilmiy ta'riflardan biri Sebastian Deterding tomonidan berilgan. U geymifikatsiyani “no'yin kontekstida o'yin dizayni elementlaridan foydalanish” deb ta'riflaydi (Deterding va boshq., 2011). Ushbu ta'rif geymifikatsiyaning mohiyatini aniq belgilab beradi: bu to'liq o'yin yaratish emas, balki o'yin mexanizmlarini ta'lim, marketing yoki boshqaruv jarayoniga integratsiya qilishdir.

Shuningdek, Karl M. Kapp geymifikatsiyani ta'lim jarayonida o'quvchilarning jalb etilganlik darajasini oshirish vositasi sifatida baholaydi. Uning fikricha, o'yin elementlari (ball, reyting, darajalar, mukofotlar) o'quvchilarda ichki va tashqi motivatsiyani shakllantiradi (Kapp, 2012).

Psixologik nuqtai nazardan, geymifikatsiya Lev Vygotskiyning ijtimoiy-konstruktivistik nazariyasi bilan hamohangdir. Vygotskiy ta'lim jarayonida yaqin rivojlanish zonasi konsepsiyasini ilgari surgan bo'lib, o'yin faoliyati bolalarning kognitiv rivojlanishida muhim rol o'ynashini ta'kidlagan.

Shuningdek, motivatsiya nazariyasi doirasida Edward L. Deci va Richard M. Ryan tomonidan ishlab chiqilgan o'zini-o'zi belgilash nazariyasi (Self-Determination Theory) ham geymifikatsiyaning psixologik asoslarini tushuntiradi. Ushbu nazariyaga ko'ra, insonning ichki motivatsiyasi uch asosiy ehtiyoj – kompetentlik, avtonomiya va ijtimoiy bog'liqlik – qondirilganda shakllanadi.

Boshlang'ich sinf o'quvchilari yosh xususiyatiga ko'ra o'yin faoliyatiga moyil bo'ladi. O'yin ular uchun nafaqat hordiq vositasi, balki bilish va ijtimoiylashuv mexanizmidir. Shu sababli o'yin elementlarini ta'lim jarayoniga integratsiya qilish tabiiy va samarali hisoblanadi.

Ma'lumki, o'yin faoliyati – bu shaxsning, ayniqsa bolalarning, atrof-muhitni bilish, ijtimoiy tajriba orttirish va psixik rivojlanishida muhim o'rin tutuvchi yetakchi faoliyat turidir. Pedagogika va psixologiya fanlarida o'yin bolalarning tabiiy ehtiyoji, rivojlanish mexanizmi hamda ta'limiy vosita sifatida talqin qilinadi.

Shu nuqtai nazardan o'yin faoliyatining asosiy xususiyatlari quyidagilar bilan tavsiflanadi:

1. Ixtiyoriylik – bola o'yinda erkin ishtirok etadi.
2. Qiziqish va emotsionallik – o'yin ijobiy hissiyotlar uyg'otadi.
3. Ramziylik – real voqelik shartli shaklda aks etadi.
4. Qoidaviylik – o'yin ma'lum qoidalar asosida tashkil etiladi.

5. Natijaga emas, jarayonga yo'naltirilganlik – o'yinda jarayonning o'zi muhim.

O'yin elementlarining dars jarayoniga integratsiyasi ta'limni samarali va qiziqarli qiladi. Ayniqsa, geymifikatsion yondashuv aynan o'yin faoliyatining psixologik asoslariga tayanadi.

O'yin faoliyati – bu bolaning har tomonlama rivojlanishida muhim omil bo'lib, u kognitiv, ijtimoiy va emotsional jarayonlarni uyg'un holda rivojlantiradi. Zamonaviy ta'lim jarayonida o'yin metodlari va geymifikatsion yondashuvlardan foydalanish pedagogik samaradorlikni oshirishning muhim shartlaridan biridir.

Geymifikatsiya boshlang'ich ta'limda quyidagi vazifalarni bajaradi:

1. O'quv motivatsiyasini oshiradi;
2. Dars jarayonida o'quvchining faol ishtirokini ta'minlaydifaol ishtirokni ta'minlaydi;
3. Mustaqil fikrlashni rivojlantiradi;
4. Hamkorlik ko'nikmalarini shakllantiradi;
5. Refleksiya va o'z-o'zini baholashni rivojlantiradi.

Masalan, ball tizimi orqali o'quvchilarning muvaffaqiyatini baholash ularda natijaga erishish istagini kuchaytiradi. Darajalar tizimi esa o'quv jarayonini bosqichma-bosqich murakkablashtirish imkonini beradi.

Boshlang'ich ta'limda qo'llaniladigan geymifikatsion elementlarga quyidagilar kiradi:

- Ball va reyting tizimi;
- Jamoaviy bellashuvlar;
- Darajalar (levels);
- Missiyalar va topshiriqlar tizimi.

Ball va reyting tizimi geymifikatsiyaning eng muhim va keng qo'llaniladigan elementlaridan biri hisoblanadi. Ushbu tizim ta'lim jarayonida talabalarning faolligini oshirish, ularni rag'batlantirish, talabalarning bilimni to'g'ri tashxislash hamda o'quv faoliyatini baholashning shaffofligini ta'minlashga xizmat qiladi. Ball tizimi orqali talabalarning bajarilgan topshiriqlari, ishtiroki va erishilgan natijalari miqdoriy ko'rsatkichlar va mezonlar asosida baholanadi, reyting tizimi esa ularning umumiy faoliyatini taqqoslash va monitoring qilish imkonini beradi.

Ball va reyting tizimining asosiy vazifasi talabalarni o'quv jarayoniga faol jalb etishdir. Bunda har bir bajarilgan topshiriq, test, loyiha, ijodiy va amaliy topshiriq yoki darsdagi faollik uchun ball berilishi talabalarda o'z ustida ishlash va yuqori natijalarga erishishga bo'lgan ichki motivatsiyani shakllantiradi. Reytinglar esa sog'lom raqobat muhitini yaratib, talabalarni bilimlarini yanada chuqurlashtirishga undaydi.

Mazkur tizim o'qituvchining pedagogik mahoratini namoyon etishda ham muhim ahamiyatga ega. O'qituvchi ballarni adolatli taqsimlash, baholash mezonlarini aniq belgilash va reyting natijalarini tahlil qilish orqali o'zining metodik va tahliliy

ko'nikmalarini rivojlantiradi. Shu bilan birga, ball va reyting tizimi o'qituvchiga talabalarning o'zlashtirish darajasini doimiy nazorat qilish va individual yondashuvni amalga oshirish imkonini beradi.

Ball va reyting tizimining yana bir muhim jihati — bu tezkor teskari aloqani ta'minlashidir. Talabalar o'z natijalarini darhol ko'rib, kamchiliklarini angelaydi va ularni bartaraf etish ustida ishlaydi. Bu jarayon ta'lim samaradorligini oshirishga xizmat qiladi.

Ball va reyting tizimi geymifikatsiyaning samarali elementi bo'lib, u talabalarning motivatsiyasini oshirish, o'qituvchining pedagogik mahoratini rivojlantirish hamda ta'lim jarayonini samarali tashkil etishda muhim rol o'ynaydi.

Ma'lumki, jamoa tarbiya obyekti va subyekti hisoblanadi. Jamoaviy bellashuvlar ham geymifikatsiyaning muhim elementlaridan biri bo'lib, ta'lim jarayonida talabalarning hamkorlikda ishlash, o'zaro muloqot qilish va jamoa sifatida natijaga erishish, ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi. Ushbu element o'yinlarga xos bo'lgan raqobat va hamkorlik mexanizmlarini ta'lim jarayoniga integratsiya qilish orqali talabalarning faolligini oshiradi.

Jamoaviy bellashuvlar jarayonida talabalar kichik guruhlariga bo'linib, ma'lum bir topshiriq yoki muammoni birgalikda hal etadilar. Bellashuvlar testlar, muammoli vaziyatlar, loyihalar yoki ijodiy topshiriqlar asosida tashkil etilishi mumkin. Bu jarayonda har bir talabaning individual hissasi jamoaning umumiy natijasiga ta'sir qiladi, natijada mas'uliyat va o'zaro yordam muhiti shakllanadi.

Mazkur geymifikatsiya elementi o'qituvchining pedagogik mahoratini rivojlantirishda ham muhim ahamiyat kasb etadi. O'qituvchi jamoaviy bellashuvlarni samarali tashkil etish orqali darsni puxta rejalashtirish, vaqtni to'g'ri taqsimlash va guruhlar o'rtasida adolatli baholashni amalga oshiradi. Bu esa pedagogning metodik, kommunikativ va boshqaruv kompetensiyalarini rivojlantiradi.

Jamoaviy bellashuvlar talabalarda tanqidiy fikrlash, muammoni birgalikda hal qilish va yetakchilik ko'nikmalarini shakllantiradi. Shu bilan birga, sog'lom raqobat muhiti yaratilib, talabalarning o'quv motivatsiyasi va dars jarayoniga qiziqishi ortadi. O'yin elementlari bilan boyitilgan bellashuvlar dars jarayonini jonlantirib, ta'lim samaradorligini oshiradi.

Jamoaviy bellashuvlar geymifikatsiyaning samarali elementi bo'lib, u talabalarning jamoada ishlash malakalarini rivojlantirish, o'qituvchining pedagogik mahoratini yuksaltirish hamda ta'lim jarayonini interaktiv va samarali tashkil etishga xizmat qiladi.

Geymifikatsiyaning yana bir muhim elementi bu "Level" (bosqichma-bosqich topshiriqlar) hisoblanadi.

“Level” — bu foydalanuvchi ketma-ket bajaradigan topshiriqlar majmuasi bo‘lib, har bir bosqich avvalgisidan “qiyinroq, mazmunan boyroq” bo‘ladi. Foydalanuvchi har bir bosqichni tugatib, keyingisiga o‘tadi.

Level elementining asosiy maqsadi:

- Bosqichma-bosqich rivojlanish;
- Ichki motivatsiyani oshirish;
- Aniq maqsad qo‘yish;
- O‘rganishni soddalashtirish;
- Yutuq hissini shakllantirish.

Missiya topshiriqlar tizimi – bu geymifikatsion yondashuvda o‘quv jarayonini ma’lum maqsadga yo‘naltirilgan, bosqichma-bosqich bajariladigan vazifalar (missiyalar) shaklida tashkil etish modelidir. Ushbu tizimda har bir topshiriq o‘quvchining umumiy “sarguzashti” yoki ta’limiy ssenariysining bir qismi sifatida qaraladi.

Oddiy mashqdan farqli ravishda, missiya o‘quvchi uchun “ma’no va kontekst” yaratadi. Masalan, “5 ta misolni yeching” topshirig‘i oddiy vazifa bo‘lsa, “Matematiklar shaharchasini qutqarish uchun 5 ta muammoni hal qiling” shaklidagi topshiriq missiya hisoblanadi.

Boshlang‘ich sinflarda qo‘llash misollari

1. “Bilimlar oroli” loyihasi – har bir fan bo‘yicha alohida missiyalar;
2. “Matematika kvesti” – masalalarni bosqichma-bosqich hal qilish;
3. “O‘qish darsida sarguzashtli topshiriqlar” – matnni tushunish asosida “sirni ochish”.

Ushbu elementlar o‘quvchilarning darsga bo‘lgan qiziqishini oshirib, ta’lim jarayonini interaktiv va dinamik qiladi.

Boshlang‘ich sinf o‘quvchilari bilan o‘tkazilgan tajriba-sinov ishlari natijalari shuni ko‘rsatdiki, geymifikatsion elementlar qo‘llanilgan sinflarda o‘zlashtirish darajasi va darsga qatnashish faolligi an’anaviy usullarga nisbatan yuqori bo‘lgan.

Geymifikatsiyaning afzallik va cheklovlari:

Afzalliklari	Cheklovlari
Motivatsiyani oshiradi;	Haddan tashqari tashqi mukofotga bog‘lanish xavfi;
O‘quvchilarning diqqatini ushlab turadi;	Texnik vositalarga qaramlik;
Individual yondashuvni ta’minlaydi.	O‘qituvchidan yuqori metodik tayyorgarlik talab etadi.
Tezkor fikr-mulohaza (feedback) beradi.	

Shu bois geymifikatsiyani qo'llashda pedagogik muvozanatni saqlash muhimdir.

Ilmiy manbalar tahlili shuni ko'rsatadiki, geymifikatsiya to'g'ri loyihalashtirilganda boshlang'ich ta'lim samaradorligini oshiradi. Biroq u an'anaviy ta'limni to'liq almashtirmaydi, balki uni boyituvchi vosita sifatida xizmat qiladi.

Motivatsion mexanizmlar ichki ehtiyojlar bilan uyg'unlashgandagina barqaror natija beradi. Shu sababli o'yin elementlari faqat tashqi mukofot tizimiga asoslanmasligi kerak.

Boshlang'ich ta'limda geymifikatsion yondashuv o'quvchilarning yosh xususiyatlariga mos, innovatsion va samarali pedagogik vosita hisoblanadi. Uning nazariy asoslari pedagogika va psixologiya fanlarida yetarlicha ilmiy asoslangan. Geymifikatsiyani samarali qo'llash uchun quyidagilar muhim:

1. Maqsadga yo'naltirilgan loyihalash;
2. Motivatsiyaning ichki omillarini hisobga olish;
3. O'qituvchining metodik tayyorgarligi;
4. O'quvchilarning individual xususiyatlarini inobatga olish.

Kelgusida geymifikatsiyaning raqamli platformalar bilan integratsiyasi hamda milliy ta'lim tizimi sharoitida moslashtirilgan modellari ustida ilmiy tadqiqotlar olib borish maqsadga muvofiqdir.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness.
2. Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction.
3. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation.
4. Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society.