



BOSHLANG'ICH TA'LIMDA GEYMIFIKATSIYA TEXNOLOGIYASI

<https://doi.org/10.5281/zenodo.19744192>

Soliyeva Sayyora Hakimjonovna

*Namangan tumani 25-sonli umumiy o'rta
ta'lim maktabi boshlang'ich sinf o'qituvchisi*

Annotatsiya: *Ushbu maqolada boshlang'ich sinf darslarida geymifikatsiya (o'yinlashtirish) elementlaridan foydalanishning pedagogik samaradorligi tahlil qilinadi. An'anaviy ta'lim metodlarini zamonaviy o'yin mexanizmlari bilan integratsiya qilish orqali o'quvchilarning motivatsiyasini shakllantirish masalalari yoritilgan.*

Kalit so'zlar: *boshlang'ich ta'lim, geymifikatsiya, o'yin texnologiyalari, o'quv motivatsiyasi, innovatsion yondashuv, raqamli ta'lim, interaktiv metodlar.*

Abstract: *This article analyzes the pedagogical effectiveness of using gamification elements in primary school lessons. It covers the issues of developing student motivation by integrating modern teaching methods with game mechanics. Furthermore, the advantages of this methodology are substantiated through international experience and specific lesson plans.*

Key words: *primary education, gamification, game-based learning, student motivation, innovative approach, digital education, interactive methods.*

Аннотация: *В данной статье анализируется педагогическая эффективность использования элементов геймификации на уроках в начальных классах. Рассматриваются вопросы формирования мотивации учащихся путем интеграции современных методов обучения с игровыми механизмами. Также на примере международного опыта и конкретных разработок уроков обоснованы преимущества данной методики.*

Ключевые слова: *начальное образование, геймификация, игровые технологии, учебная мотивация, инновационный подход, цифровое образование, интерактивные методы.*

KIRISH

Zamonaviy ta'lim tizimining oldida turgan asosiy vazifalardan biri – axborot texnologiyalari qurshovida o'sayotgan "Alfa" avlodi vakillarida o'quv motivatsiyasini shakllantirishdir. Bugungi

kun o'quvchisini an'anaviy metodlar bilan hayratlantirish qiyin. Shu sababli, ta'limga yangicha, uning qiziqishlariga mos yondashuvlarni olib kirish davr talabidir.

Geymifikatsiya nima?



Geymifikatsiya (o'yinlashtirish) – bu o'yin bo'lmagan jarayonlarga o'yin elementlari va mexanizmlarini tatbiq etishdir.

Bu yerda e'tibor qaratishimiz kerak bo'lgan muhim jihat bor: geymifikatsiya – bu shunchaki darsda o'yin o'ynash degani emas, balki o'yin yordamida darsni yanada qiziqarli va samarali qilishdir. Oddiy o'yin va geymifikatsiyaning farqi shundaki, oddiy o'yinning maqsadi vaqtni mazmunli o'tkazish va dam olishdir. Geymifikatsiyaning asosiy maqsadi esa o'yin orqali murakkab o'quv materialini oson o'zlashtirish, bolani zeriktirmasdan bilim berishdir. Ya'ni, biz darsni o'yinga aylantirmaymiz, balki darsning ichiga o'yindagi kabi qiziqish, ishtiyoq va intilishni olib kiramiz.

Geymifikatsiyaning tarkibiy qismlari

Ushbu texnologiya samarali ishlashi uchun u uchta asosiy ustunga tayanadi:

1. **Dinamika** (Motivatsion asos): Bu darsning umumiy ssenariysi va maqsadi hisoblanadi. Dinamika o'quvchida "Men bu vazifani nima uchun bajaryapman?" degan savolga javob beradi. Masalan, matematika darsini "Fazoviy sayohat" yoki "Xazina izlash" kabi qiziqarli ssenariy asosiga qurish darsning dinamikasini ta'minlaydi. Bu orqali o'quvchining diqqati dars yakunigacha pasaymaydi.

2. **Mexanika** (Harakat va qoidalar): Mexanika – bu darsdagi o'quv jarayonini boshqaruvchi qoidalar to'plamidir. Bunga quyidagilar kiradi:

- **Ballar tizimi:** Har bir to'g'ri javob yoki faollik uchun beriladigan rag'bat.

- **Darajalar:** Mavzuning osonidan qiyiniga qarab bosqichma-bosqich murakkablashib borishi.

- **Vaqt cheklovi:** Vazifani belgilangan muddatda bajarish orqali o'quvchida tezkorlik va mas'uliyatni shakllantirish.

3. **Komponentlar** (Natija va e'tirof): Bu o'quvchining erishgan muvaffaqiyatini tasdiqlovchi vizual vositalardir. Masalan, dars davomida to'plangan ballar evaziga beriladigan ramziy "oltin kalitlar", "bilimdon" stikerlari yoki sinf doskasidagi "Muvaffaqiyatlar jadvali". Komponentlar o'quvchida o'z mehnati natijasidan qoniqish hissini uyg'otadi va keyingi darsga bo'lgan ishtiyoqini oshiradi.

Qisqa qilib aytganda, dinamika qiziqish uyg'otsa, mexanika o'quvchini harakatga keltiradi, komponentlar esa uning natijasini e'tirof etadi.

Geymifikatsiyaning amaliy qo'llash usullari

O'qituvchi dars samaradorligini oshirish uchun geymifikatsiyaning quyidagi metodik usullaridan foydalanishi tavsiya etiladi:

1. "Muvaffaqiyatlar xaritasi" va Reyting tizimi

An'anaviy kundalikdagi baholardan tashqari, sinf uchun umumiy va ko'rinarli bo'lgan reyting tizimini joriy qilish. Bunda sinf doskasiga yoki maxsus joyga har bir o'quvchining ismi yozilgan "Muvaffaqiyatlar xaritasi" ilinadi.



O'quvchi har bir darsdagi faolligi, uy vazifasini namunali bajargani uchun ramziy "yulduzcha" yoki ballarni to'plab boradi. Bu usul o'quvchilar orasida sog'lom raqobatni uyg'otadi.

2. Mavzularni darajalarga bo'lish

Murakkab o'quv materialini o'quvchilar ko'z o'ngida bosqichma-bosqich ochiladigan darajalar ko'rinishida taqdim etish. Masalan, matematika darsida mavzuni o'rganishni "Boshlovchi", "Bilimdon" va "Ekspert" darajalariga bo'lamiz. Oson misollarni yechgan o'quvchi keyingi, qiyinroq darajaga o'tish huquqini qo'lga kiritadi. Bu orqali bolalar qiyin topshiriqdan qo'rqmaydi, aksincha, keyingi darajaga o'tish uchun qiziqish bilan harakat qiladi. Bu o'z-o'zini rivojlantirish ko'nikmasini shakllantiradi.

3. "Bilim kvestlari" yoki mikro-topshiriqlar

Darsni bir xil zerikarli bo'lishini oldini olish uchun uni kichik topshiriqlar zanjiriga aylantirish. Bunda o'qituvchi dars boshida muammoni qo'yadi. Masalan: "Sehrli shahar darvozasini ochish uchun 3 ta sirli sandiqchani ochishimiz kerak". Har bir sandiqcha ichida bitta mavzuga oid topshiriq bo'ladi. Bu orqali bola o'zini darsda shunchaki tinglovchi emas, balki faol "tadqiqotchi" yoki "qahramon" sifatida his qiladi. Bu esa diqqatning tarqalib ketishini oldini oladi.

4. Ramziy mukofotlar va Unvonlar

Faqat ballar bilan cheklanib qolmasdan, o'quvchining o'ziga xos qobiliyatini e'tirof etuvchi "unvonlar"

berish. Faqat a'lochi emas, balki "Eng chiroyli yozuv sohibi", "Eng zukko savol beruvchi", "Guruhning eng yaxshi yordamchisi" kabi nominatsiyalar bo'yicha kichik stiker yoki nishonlar beriladi. Bu usul har bir o'quvchining hatto o'zlashtirishi past bo'lganlarning ham o'z kuchiga bo'lgan ishonchini oshiradi va ularni o'z qobiliyati bo'yicha faollashishga undaydi. Ushbu usullar birlashganda, dars jarayoni quruq ma'lumot yetkazishdan jonli va harakatga boy jarayonga aylanadi. Bu esa boshlang'ich sinf o'quvchisining yosh xususiyatlariga eng mos keladigan yondashuvdir.

Xalqaro tajriba va zamonaviy yondashuvlar

Jahon ta'lim tizimida, xususan, Finlyandiya va Janubiy Koreya kabi davlatlar boshlang'ich ta'limida "Edutainment" (ta'lim va o'yin uyg'unligi) konsepsiyasi keng qo'llaniladi. AQSHning bir qator universitetlari tomonidan o'tkazilgan tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, dars jarayoniga o'yin mexanikasining olib kirilishi o'quvchilarning mavzuni eslab qolish darajasini 40% ga oshiradi. Masalan, dunyoga mashhur ClassDojo platformasi o'quvchilarga o'z "avatar"lariga ega bo'lish va har bir ijobiy harakat uchun real vaqt rejimida rag'batlantiruvchi ballar olish imkonini beradi. Bu esa o'quvchida nafaqat bilimga bo'lgan ishtiyoqni, balki ijtimoiy mas'uliyatni ham shakllantiradi.

Amaliy namunaviy ishlanma (Matematika darsi misolida)



Geymifikatsiya texnologiyasini darsga tatbiq etishni aniq misol yordamida ko'rib chiqamiz. Buning uchun 2-sinf matematika darsidagi mavzulardan biri ko'paytirish jadvalini tanlab olamiz.

Mavzu: "Ko'paytirish jadvali"

Mexanika: Sinf 4 ta "ekspeditsiya guruhi"ga bo'linadi. Duskada cho'qqiga olib boruvchi 10 ta zina chiziladi.

Jarayon: Har bir to'g'ri yechilgan misol guruhni bir zina yuqoriga ko'taradi. Agar o'quvchi xatoga yo'l qo'ysa, guruh to'xtab qoladi va boshqa a'zolar unga yordam berishi kerak bo'ladi.

Rag'bat: Cho'qqiga birinchi bo'lib chiqqan guruhga "Matematika kashfiyotchisi" maqomi va maxsus sertifikatlar beriladi.

Natija: O'quvchi ko'paytirish jadvalini yodlashni qiyin va majburiy vazifa emas, aksincha jamoaviy maqsad sari intilish sifatida qabul qiladi. Natijada, darsdagi charchoq hissi kamayadi va o'zlashtirish koeffitsienti tabiiy ravishda ko'tariladi. Bu usul o'quvchida nafaqat hisoblash ko'nikmasini, balki mas'uliyat va jamoada ishlash ruhini ham shakllantiradi.

O'qituvchi uchun tavsiyalar

Boshlang'ich sinf o'qituvchisi geymifikatsiyadan foydalanishda quyidagi mezonlarga amal qilishi tavsiya etiladi:

1. Maqsad aniqligi: O'yin shunchaki vaqt o'tkazish uchun emas,

darsning Davlat Ta'lim Standartlari talablariga muvofiq bo'lishi shart.

2. Adolatli raqobat: Mukofotlash tizimi shunday tuzilishi kerakki, hatto o'zlashtirishi past bo'lgan o'quvchida ham g'alaba qozonish imkoniyati va umidi qolsin.

3. Darsda nazoratni saqlash: O'yin elementlari bolalarni o'quv intizomidan butunlay chiqarib yubormasligi uchun o'qituvchi o'yin qoidalarini dars boshida qat'iy belgilab olishi zarur.

Xulosa

Boshlang'ich ta'limda geymifikatsiya texnologiyasini qo'llash – bu shunchaki darsni o'yinga aylantirish emas, balki ta'lim samaradorligini oshirishga xizmat qiluvchi strategik yondashuvdir. Geymifikatsiya o'quvchilarning motivatsiyasi oshishiga, murakkab mavzularni o'zlashtirishdagi qo'rquv va toliqish hissini kamaytirishga, jamoada ishlash kabi ijtimoiy ko'nikmalarni shakllantirishga yordam beradi. Biroq, bu metodni qo'llashda me'yorni saqlash muhim. O'yin elementlari darsning ta'limiy maqsadidan chalg'itmasligi, aksincha, murakkab tushunchalarni osonroq o'zlashtirishga xizmat qilishi lozim. Zamonaviy o'qituvchi o'z darslariga geymifikatsiyani mahorat bilan tatbiq etish orqali nafaqat bilimli, balki mustaqil va ijodiy fikrlaydigan, yangilikka intiluvchan shaxsni tarbiyalashga erishadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI:



1. Ishmuhamedov, R., Abdukodirov, A., & Pardaev, A. (2008). Innovative technologies in education. T.: Istedod.
2. Ziyomammedov, B. (2001). Pedagogik mahorat. Toshkent: TDPU.
3. Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.
4. Werbach, K., & Hunter, D. (2020). For the win, revised and updated edition: The power of gamification and game thinking in business, education, government, and social impact. In For the Win, Revised and Updated Edition. University of Pennsylvania Press.
5. Baxtiyorovna, O. M. (2026). BOSHLANG'ICH SINF O'QUVCHILARIDA SAVODXONLIKNI OSHIRISHNING SAMARALI METODLARI. Modern education and development, 44(2), 356-368.
6. Ricoy, M. C., Sánchez-Martínez, C., Sáez-López, J. M., & Quicios García, M. D. P. (2025). Gamification in primary education. Technology, Pedagogy and Education, 1-21.
7. Fiuza-Fernández, A., Lomba-Portela, L., Soto-Carballo, J., & Pino-Juste, M. R. (2022). Study of the knowledge about gamification of degree in primary education students. Plos one, 17(3), e0263107.