# GEYMIFIKATSIYA VOSITASIDA BOSHLANG‘ICH SINF O‘QUVCHILARINING O‘QUV MOTIVATSIYASINI RIVOJLANTIRISH METODIKASINI TAKOMILLASHTIRISH

Omonova Nilufar Omon qizi
*Termiz iqtisodiyot va sevis universiteti*
Sultonova Yulduzxon Jabbor qizi
*Termiz iqtisodiyot va servis universiteti*

***Annotatsiya.*** *Mazkur tezisda geymifikatsiya vositasida boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining o‘quv motivatsiyasini rivojlantirish metodikasini takomillashtirishning nazariy va metodik asoslari yoritilgan. Ta’lim jarayoniga o‘yin elementlarini tatbiq etish orqali o‘quvchilarning bilishga qiziqishi, mustaqil fikrlashi, o‘quv topshiriqlarini bajarishga intilishi va darsdagi faolligini oshirish imkoniyatlari tahlil qilingan. Shuningdek, geymifikatsiyalashgan ta’limni tashkil etishning pedagogik shartlari, rag‘batlantirish vositalari hamda o‘quv motivatsiyasini rivojlantirishga yo‘naltirilgan metodik tavsiyalar ishlab chiqish masalalariga e’tibor qaratilgan.*

***Kalit so‘zlar:*** *geymifikatsiya, boshlang‘ich ta’lim, o‘quv motivatsiyasi, o‘yin texnologiyalari, pedagogik metodika, bilishga qiziqish, rag‘batlantirish, interfaol ta’lim, mustaqil faoliyat.*

***Аннотация.*** *В данной тезисной работе раскрываются теоретические и методические основы совершенствования методики развития учебной мотивации учащихся начальных классов посредством геймификации. Анализируются возможности повышения познавательного интереса, развития самостоятельного мышления, формирования стремления к выполнению учебных заданий и повышения активности учащихся на уроках посредством внедрения игровых элементов в образовательный процесс. Особое внимание уделяется педагогическим условиям организации геймифицированного обучения, средствам стимулирования и разработке методических рекомендаций, направленных на развитие учебной мотивации учащихся.*

***Ключевые слова:*** *геймификация, начальное образование, учебная мотивация, игровые технологии, педагогическая методика,*

*познавательный интерес, стимулирование, интерактивное обучение, самостоятельная деятельность.*

***Abstract.*** *This thesis explores the theoretical and methodological foundations for improving the methodology of developing primary school students' learning motivation through gamification. It analyzes the potential of incorporating game elements into the educational process to enhance students' cognitive interest, independent thinking, willingness to complete learning tasks, and classroom engagement. Particular attention is given to the pedagogical conditions for implementing gamified learning, motivational strategies, and the development of methodological recommendations aimed at fostering students' learning motivation.*

***Keywords:*** *gamification, primary education, learning motivation, game-based technologies, teaching methodology, cognitive interest, encouragement, interactive learning, independent learning activities.*

Bugungi kunda boshlang‘ich ta’lim mazmunini takomillashtirish, o‘quvchilarning bilim olishga bo‘lgan qiziqishini kuchaytirish va ta’lim jarayonida faol ishtirokini ta’minlash pedagogikaning muhim vazifalaridan biri hisoblanadi. Ayniqsa, boshlang‘ich sinf davrida bolalarda o‘qishga nisbatan ijobiy munosabatni shakllantirish keyingi ta’lim bosqichlaridagi o‘zlashtirish jarayoniga ham ta’sir ko‘rsatadi. Shu sababli darslarni faqat tayyor bilimlarni o‘zlashtirishga yo‘naltirish bilan cheklanmasdan, o‘quvchilarning mustaqil izlanishi, muammolarni hal qilishi va o‘z imkoniyatlarini namoyon etishiga sharoit yaratish zarur.

An’anaviy ta’lim jarayonida ayrim o‘quvchilarning darsga qiziqishi pasayishi, topshiriqlarni bajarishda sustkashlik kuzatilishi yoki faqat baho olish uchun harakat qilishi mumkin. Bunday holatlarda o‘quv faoliyatini mazmunan boyitadigan, bolalarning yosh xususiyatlariga mos keladigan va ularni faol ishtirok etishga undaydigan metodlardan foydalanish muhimdir. Geymifikatsiya ana shunday metodik imkoniyatlardan biri bo‘lib, u ta’limiy maqsadlarni o‘yin elementlari orqali amalga oshirishga xizmat qiladi.

Mazkur mavzuning dolzarbligi geymifikatsiyani oddiy ko‘ngilochar vosita sifatida emas, balki o‘quvchilarning ichki qiziqishi, o‘ziga ishonchi, maqsad sari intilishi va ta’limiy faolligini rivojlantiruvchi pedagogik mexanizm sifatida o‘rganish zarurati bilan belgilanadi.

Geymifikatsiya — o‘yin faoliyatiga xos bo‘lgan ball to‘plash, darajalarni egallash, topshiriqlarni bajarish, natijalarni kuzatish, mukofot olish va yutuqlarni

namoyish etish kabi elementlarni o‘yin bo‘lmagan faoliyatga, jumladan, ta’lim jarayoniga maqsadli tatbiq etishdir. Deterding va hammualliflarining tadqiqotlarida geymifikatsiya o‘yin dizayni elementlaridan o‘yin bo‘lmagan kontekstlarda foydalanish sifatida izohlangan [1]. Ushbu yondashuv ta’lim jarayonini o‘quvchilar uchun tushunarli maqsadlar, izchil vazifalar va natijani kuzatish imkoniyatlari bilan boyitadi.

Boshlang‘ich sinf o‘quvchilari uchun geymifikatsiyaning ahamiyati ularning yosh va psixologik xususiyatlari bilan bog‘liq. Bu davrda bolalar ko‘rgazmali vositalar, qiziqarli topshiriqlar, bevosita ishtirok etish va tezkor qayta aloqaga katta ehtiyoj sezadilar. O‘yin elementlari o‘quv materialini o‘zlashtirishni yengillashtirishi, murakkab vazifalarni kichik bosqichlarga ajratishi va o‘quvchiga o‘z yutug‘ini anglash imkonini berishi mumkin. Biroq geymifikatsiyaning samaradorligi o‘yin elementlarining mavjudligi bilangina emas, balki ularning dars maqsadi va o‘quvchi ehtiyojlariga qanchalik mos tashkil etilganligi bilan belgilanadi.

O‘quv motivatsiyasi o‘quvchini bilim olishga, topshiriqlarni bajarishga va belgilangan natijaga erishishga undovchi ichki hamda tashqi omillar majmuasidir. Ichki motivatsiya bolaning yangi bilimlarni egallashga, muammoning yechimini topishga va o‘z imkoniyatlarini sinab ko‘rishga bo‘lgan qiziqishida namoyon bo‘ladi. Tashqi motivatsiya esa rag‘bat, baho, mukofot yoki boshqalarning e’tirofi bilan bog‘liq bo‘lishi mumkin. Deci va Ryan tomonidan ishlab chiqilgan o‘zini o‘zi belgilash nazariyasida mustaqillik, kompetentlik va ijtimoiy aloqadorlik ehtiyojlari motivatsiyaning muhim omillari sifatida izohlanadi [2]. Ushbu nazariy qarashlar geymifikatsiyalashgan ta’limni tashkil etishda ham metodik ahamiyatga ega.

Geymifikatsiya vositasida o‘quv motivatsiyasini rivojlantirish metodikasini takomillashtirish, avvalo, o‘yin elementlarini aniq pedagogik maqsadlar bilan uyg‘unlashtirishni talab etadi. Bunda quyidagi yo‘nalishlarga e’tibor qaratish lozim.

Birinchidan, o‘quv topshiriqlarini bosqichma-bosqich tashkil etish zarur. Masalan, ona tili darsida o‘quvchilar dastlab so‘zlarni to‘g‘ri yozish, keyin gap tuzish va undan so‘ng kichik matn yaratish vazifalarini bajaradilar. Har bir bosqichning muvaffaqiyatli yakunlanishi keyingi vazifaga o‘tish imkonini beradi. Bu usul o‘quvchining o‘z rivojlanishini kuzatishiga va murakkab topshiriqlarni bajarishga ishonch hosil qilishiga yordam beradi.

Ikkinchidan, rag‘batlantirish tizimini faqat ball va sovrinlar bilan cheklamaslik kerak. O‘quvchining harakati, tirishqoqligi, mustaqil fikri, xatosini

tuzatishi va jamoaga qo‘shgan hissasini e’tirof etish muhimdir. Masalan, “Eng faol izlovchi”, “Ijodkor fikr egasi”, “Hamkorlik ustasi” kabi nominatsiyalar turli qobiliyatga ega bolalarning o‘z yutuqlarini namoyon etishiga sharoit yaratadi. Bunda o‘quvchilarni bir-biri bilan keskin raqobatga undashdan ko‘ra, shaxsiy rivojlanish va o‘zaro yordamni rag‘batlantirish maqsadga muvofiq.

Uchinchidan, jamoaviy o‘yin topshiriqlaridan foydalanish lozim. Masalan, matematika darsida kichik guruhlar “Bilimlar xazinasi” topshirig‘i doirasida masalalarni birgalikda yechib, har bir to‘g‘ri javob uchun muayyan bosqichdan o‘tadilar. Bunda guruh a’zolariga vazifalar taqsimlanadi: biri masalani o‘qiydi, ikkinchisi yechimni izlaydi, uchinchisi hisoblashni tekshiradi, to‘rtinchisi natijani tushuntiradi. Bunday tashkil etish o‘quvchilarning bilim olishga bo‘lgan qiziqishi bilan bir qatorda muloqot, mas’uliyat va hamkorlik ko‘nikmalarini ham rivojlantirishga xizmat qiladi.

To‘rtinchidan, raqamli geymifikatsiya imkoniyatlaridan maqsadli foydalanish kerak. Interaktiv viktorinalar, elektron testlar, raqamli nishonlar va ta’limiy platformalar o‘quvchilarga topshiriqlarni qiziqarli shaklda bajarish hamda natijalar yuzasidan tezkor fikr-mulohaza olish imkonini beradi. Shu bilan birga, barcha o‘quvchilarda qurilma yoki internetga teng imkoniyat mavjud bo‘lmasligi mumkin. Shuning uchun raqamli vositalar bilan bir qatorda kartochkalar, rangli belgilar, topshiriq xaritalari va sinfdagi didaktik o‘yinlardan ham foydalanish zarur.

Beshinchidan, o‘quvchilarning individual xususiyatlarini hisobga olish talab etiladi. Bir xil topshiriq ayrim bolalar uchun juda oson, boshqalari uchun esa murakkab bo‘lishi mumkin. Shu sababli topshiriqlarni qiyinlik darajasiga ko‘ra farqlash, zarur hollarda qo‘shimcha ko‘rsatmalar berish va har bir o‘quvchining imkoniyatiga mos rivojlanish yo‘lini belgilash maqsadga muvofiq. Bunda geymifikatsiya o‘quvchilarni saralash vositasi emas, balki ularning individual yutuqlarini qo‘llab-quvvatlovchi metodik yondashuv bo‘lishi kerak.

Geymifikatsiya metodikasini takomillashtirishning muhim jihati o‘quv motivatsiyasidagi o‘zgarishlarni muntazam kuzatib borishdir. Buning uchun o‘quvchilarning darsdagi ishtiroki, topshiriqlarni mustaqil bajarishi, qiyinchiliklarni yengishga intilishi, savol berishi va guruh ishida qatnashishi kabi ko‘rsatkichlardan foydalanish mumkin. O‘qituvchi kuzatuv natijalari, o‘quvchilarning o‘z-o‘zini baholashi va bajarilgan ishlar tahlili asosida qo‘llanilayotgan usullarning samaradorligini aniqlab boradi. Bunda faqat o‘zlashtirish natijalarini emas, balki o‘quvchining o‘rganish jarayoniga bo‘lgan munosabatini ham hisobga olish zarur.

Shu asosda geymifikatsiyalashgan ta’limni tashkil etishning quyidagi metodik ketma-ketligini taklif etish mumkin: birinchi bosqichda ta’limiy maqsad va motivatsion ehtiyojlar aniqlanadi; ikkinchi bosqichda maqsadga mos o‘yin elementlari tanlanadi; uchinchi bosqichda topshiriqlar individual yoki jamoaviy shaklda tashkil etiladi; to‘rtinchi bosqichda o‘quvchilarga tezkor qayta aloqa va rag‘bat beriladi; yakuniy bosqichda o‘quv natijalari hamda motivatsion faollik tahlil qilinib, metodik yondashuv takomillashtiriladi.

Mazkur ketma-ketlik geymifikatsiyani tasodifiy o‘yinlardan farqlab, uni ta’limiy maqsadga yo‘naltirilgan, rejalashtirilgan va natijasi kuzatiladigan pedagogik jarayon sifatida tashkil etishga yordam beradi. Bunda o‘qituvchining vazifasi faqat o‘yin qoidalarini belgilash emas, balki o‘quvchining bilishga bo‘lgan qiziqishini qo‘llab-quvvatlash, xatolarni o‘rganish imkoniyati sifatida qabul qilish va har bir bolaning faol ishtiroki uchun qulay muhit yaratishdan iborat.

Xulosa qilib aytganda, geymifikatsiya vositasida boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining o‘quv motivatsiyasini rivojlantirish ta’lim jarayonini o‘quvchilarning yosh xususiyatlari, bilish ehtiyojlari va individual imkoniyatlariga moslashtirishning istiqbolli yo‘nalishlaridan biridir. Uning pedagogik imkoniyatlari o‘yin elementlarini dars maqsadlari bilan uyg‘unlashtirish, topshiriqlarni bosqichma-bosqich tashkil etish, rag‘batlantirishning turli shakllaridan foydalanish va o‘quvchilarning faoliyatini muntazam tahlil qilish orqali namoyon bo‘ladi.

Metodikani takomillashtirishda quyidagi jihatlarga ustuvor ahamiyat berish lozim: geymifikatsiyaning mazmunini o‘quv maqsadlariga mos belgilash; ichki motivatsiyani qo‘llab-quvvatlovchi topshiriqlarni ishlab chiqish; individual va jamoaviy faoliyatni uyg‘unlashtirish; raqamli hamda an’anaviy o‘yin vositalaridan oqilona foydalanish; o‘quvchilarning shaxsiy rivojlanishi va ta’limiy faolligini muntazam baholash. Shuningdek, o‘yin elementlari haddan tashqari ko‘paytirilganda yoki faqat mukofot olishga yo‘naltirilganda ta’limiy maqsad ikkinchi o‘ringa tushib qolishi mumkin. Shu sababli geymifikatsiya mazmunli bilim olish, mustaqil fikrlash va ijobiy o‘quv tajribasini shakllantirishga xizmat qilishi zarur.

Demak, geymifikatsiya asosida takomillashtirilgan metodika boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining o‘quv faoliyatiga qiziqishini qo‘llab-quvvatlash, ularning faolligini oshirish va ta’lim jarayonida mustaqil hamda hamkorlikdagi faoliyatini rivojlantirish uchun pedagogik imkoniyatlar yaratadi. Ushbu imkoniyatlarning

amaliy samaradorligi esa metodikaning to‘g‘ri tanlanishi, o‘qituvchining kasbiy mahorati va o‘quvchilarning ehtiyojlariga mos qo‘llanilishiga bog‘liq.

Yuqoridagi ilmiy-nazariy tahlillar va xulosalardan kelib chiqib, boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining o‘quv motivatsiyasini geymifikatsiya vositasida rivojlantirish metodikasini takomillashtirish maqsadida quyidagi tavsiyalarni taklif qilaman:

1. Boshlang‘ich sinf darslarida o‘quvchilarning yosh va individual xususiyatlariga mos geymifikatsiya elementlari, jumladan, ball to‘plash, bosqichlardan o‘tish, ta’limiy topshiriqlar va rag‘batlantirish tizimlaridan maqsadli foydalanish.

2. O‘quvchilarning ichki motivatsiyasini rivojlantirish maqsadida mustaqil fikrlash, muammoli vaziyatlarni hal etish va ijodiy yondashuvni talab qiladigan o‘yinli topshiriqlarni ta’lim jarayoniga keng joriy etish.

3. Geymifikatsiyalashgan ta’limda jamoaviy topshiriqlar va hamkorlikka asoslangan o‘yinlardan foydalanib, o‘quvchilarda o‘zaro yordam, muloqot, jamoaviy mas’uliyat va birgalikda natijaga erishish ko‘nikmalarini rivojlantirish.

4. Geymifikatsiya metodikasining samaradorligini aniqlash uchun o‘quvchilarning darsdagi faolligi, topshiriqlarni bajarishga intilishi va bilim olishga qiziqishini muntazam kuzatib borish hamda olingan natijalar asosida metodik yondashuvlarni takomillashtirish.

## Foydalanilgan adabiyotlar

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. // *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*. – 2011. – P. 9–15.

2. Deci, E. L., Ryan, R. M. The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. // *Psychological Inquiry*. – 2000. – Vol. 11, No. 4. – P. 227–268.

3. Kapp, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. – San Francisco: Pfeiffer, 2012.

4. Werbach, K., Hunter, D. *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. – Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.