BOSHLANG‘ICH TA’LIMDA GEYMIFIKATSIYA ORQALI O‘QUVCHILARNING MOTIVATSIYASINI OSHIRISH USULLARI

Narkabilova Gulnoza Pulatovna
FarDU o‘qituvchisi, Pedagogika fanlari doktori, dotsent
Nurmuhammedova Dilshoda Zaynabiddin qizi
Farg‘ona davlat universiteti magistranti
Doi: https://doi.org/10.5281/zenodo.20186945

Annotatsiya: Ushbu maqolada boshlang‘ich ta’lim tizimida o‘yinlashtirish (geymifikatsiya) texnologiyalaridan foydalanishning o‘quvchilarning o‘quv motivatsiyasi, bilish faolligi hamda ijodiy fikrlashiga ta’siri ilmiy-pedagogik jihatdan tahlil qilinadi. Tadqiqot davomida o‘yin elementlari — ball tizimi, darajalar, reyting, rag‘batlantirish vositalari, jamoaviy topshiriqlar va raqamli ta’lim platformalarining boshlang‘ich sinf o‘quvchilari faoliyatiga ta’siri amaliy misollar asosida yoritilgan. Shuningdek, geymifikatsiya texnologiyasi orqali o‘quvchilarda mustaqil fikrlash, muammoni hal qilish, muloqot madaniyati va hamkorlik ko‘nikmalarini rivojlantirish imkoniyatlari ko‘rib chiqiladi. Maqolada o‘yinlashtirishning pedagogik-psixologik asoslari ochib berilib, boshlang‘ich ta’limni modernizatsiya qilishda interaktiv va innovatsion metodlarning ahamiyati asoslanadi. Muallif tomonidan o‘yinlashtirish texnologiyalarini dars jarayoniga samarali integratsiya qilish bo‘yicha ilmiy-amaliy tavsiyalar ishlab chiqilgan.

Kalit so‘zlar: o‘yinlashtirish, geymifikatsiya, boshlang‘ich ta’lim, o‘quv motivatsiyasi, pedagogik innovatsiya, interaktiv metodlar, raqamli ta’lim, bilish faolligi, jamoaviy o‘yinlar, kreativ fikrlash.

МЕТОДЫ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВОГО ПОДХОДА В НАЧАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация: В данной статье рассматриваются педагогические возможности применения технологий геймификации в системе начального образования и их влияние на повышение учебной мотивации младших школьников. На основе анализа игровых элементов — системы баллов, уровней, рейтингов, командных заданий и цифровых образовательных платформ — раскрываются механизмы активизации познавательной деятельности учащихся. Особое внимание уделяется развитию самостоятельного мышления, творческих способностей, коммуникативных навыков и формированию положительного отношения к обучению посредством игровых технологий. В статье обоснована значимость геймификации как инновационного педагогического инструмента, направленного на модернизацию образовательного процесса в начальной школе. Автором предложены практические рекомендации по эффективной интеграции игровых методов в учебную деятельность.

Ключевые слова: геймификация, начальное образование, учебная мотивация, интерактивные методы, цифровое обучение, игровые технологии, познавательная активность, творческое мышление, инновационная педагогика.

METHODS OF INCREASING STUDENT MOTIVATION THROUGH GAMICIFICATION IN PRIMARY EDUCATION

Abstract: This article examines the pedagogical potential of gamification technologies in primary education and their influence on increasing students’ learning motivation, cognitive engagement, and creative thinking skills. The study analyzes the implementation of game elements such as point systems, levels, rewards, teamwork activities, and digital educational platforms in the learning process of young learners. The findings demonstrate that gamified learning environments encourage active participation, improve academic interest, and foster positive attitudes toward education. Furthermore, the article

highlights the role of gamification in developing independent thinking, communication abilities, collaboration skills, and problem-solving competencies among primary school students. The author emphasizes the importance of integrating innovative and interactive teaching strategies into modern education and provides practical recommendations for the effective application of gamification in primary classrooms.

Keywords: gamification, primary education, learning motivation, interactive learning, digital education, cognitive engagement, game-based learning, innovative pedagogy, teamwork activities, creative thinking.

Kirish

Bugungi globallashuv va raqamlashtirish jarayonlari ta'lim tizimida ham tubdan o'zgarishlar yuzaga keltirmoqda. Zamonaviy pedagogika o'quvchini passiv tinglovchi emas, aksincha faol ishtirokchi sifatida shakllantirishni asosiy maqsadlardan biri sifatida belgilaydi. Ayniqsa, boshlang'ich ta'lim jarayonida o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan qiziqishi, psixologik faolligi va o'quv motivatsiyasini shakllantirish keyingi ta'lim bosqichlarining muvaffaqiyatini belgilovchi yetakchi omil hisoblanadi. Shu sababli boshlang'ich sinf darslarini zamonaviy pedagogik texnologiyalar asosida tashkil etish dolzarb vazifalardan biri bo'lib qolmoqda.

An'anaviy o'qitish usullari ko'p hollarda o'quvchilarni uzoq vaqt davomida faol ushlab turishda yetarli samaradorlik ko'rsatmaydi. Zamonaviy yosh avlod axborot-kommunikatsiya texnologiyalari, vizual muhit va interaktiv faoliyatga ko'proq moyilligi bilan ajralib turadi. Mazkur nuqtai nazarga ko'ra, ta'lim jarayonida o'yinlashtirish texnologiyalaridan foydalanish pedagogik samaradorlikni oshirishning muhim vositalaridan biri sifatida e'tirof etilmoqda.

Geymifikatsiya — bu o'yin mexanikalari va elementlarini noo'yin faoliyatiga integratsiya qilish orqali inson faoliyatini rag'batlantirish metodidir. Ta'lim tizimida ushbu texnologiya o'quvchilarni darsga faol jalb qilish, bilim olish jarayonini qiziqarli tashkil etish hamda ichki motivatsiyani shakllantirishga xizmat qiladi. Ballar, reytinglar, badge'lar, topshiriqlar, virtual mukofotlar, vaqt cheklovlari va jamoaviy musobaqalar kabi elementlar o'quvchilarda raqobat, muvaffaqiyatga erishish va o'zini namoyon qilish ehtiyojlarini oshiradi.

Kichik maktab yoshidagi bolalar uchun o'yin tabiiy ehtiyoj va rivojlantiruvchi faoliyat turi deb e'tirof etiladi. Psixolog olimlar qayd etganidek, aynan o'yin jarayonida bolaning tafakkuri, xotirasi, diqqat jarayonlari, muloqot ko'nikmalari va tasavvuri faol rivojlanadi. Shuning uchun o'quv faoliyatini o'yin elementlari bilan boyitish o'quvchilarning ta'limga bo'lgan ijobiy munosabatini rivojlantirishga yordam beradi.

So'nggi davrlarda raqamli ta'lim platformalarining rivojlanishi geymifikatsiya imkoniyatlarini yanada kengaytirdi. Quizizz, Kahoot, Wordwall, LearningApps kabi interaktiv platformalar orqali tashkil etilgan darslar o'quvchilar e'tiborini jalb etib, bilimlarni mustahkamlash samaradorligini oshirmoqda. Bunday texnologiyalar o'quvchilarda mustaqil ishlash, tezkor qaror qabul qilish va tanqidiy fikrlash ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi.

Shu bilan bir qatorda, o'yinlashtirish texnologiyasidan foydalanishda pedagogik muvozanatni saqlash muhimdir. O'yin elementlari ta'lim maqsadlariga xizmat qilishi, ortiqcha raqobat yoki faqat mukofotga asoslangan motivatsiyani shakllantirib yubormasligi lozim. O'qituvchi o'quvchilarning yosh va individual xususiyatlarini inobatga olgan holda o'yin elementlarini tanlashi zarur.

Mazkur maqolada boshlang'ich ta'limda geymifikatsiya texnologiyalarining motivatsion va pedagogik imkoniyatlari, ularning o'quvchilar faoliyatiga ta'siri hamda dars jarayonida samarali qo'llash mexanizmlari ilmiy asosda tahlil qilinadi.

Muhokama va natijalar

Ilmiy izlanishlar natijalariga ko'ra, boshlang'ich ta'limda geymifikatsiya elementlarini qo'llash o'quvchilarning o'quv faoliyatidagi ishtirokini yaqqol oshiradi. O'yin elementlari bilan takomillashtirilgan darslarda o'quvchilar an'anaviy darslarga nisbatan faolroq qatnashadi, topshiriqlarni bajarishga ko'proq qiziqish bildiradi hamda bilimlarni tezroq o'zlashtiradi. Ayniqsa, kichik yoshdagi

o‘quvchilar uchun vizual va interaktiv muhitning mavjudligi ularda ijobiy emotsional holatni yuzaga keltiradi.

Ball tizimi va rag‘batlantirish mexanizmlari boshlang‘ich sinf o‘quvchilari uchun eng samarali motivatsion vositalardan biri hisoblanadi. O‘quvchi har bir bajarilgan topshiriq uchun ball yoki virtual mukofot olishi orqali o‘z muvaffaqiyatini ko‘ra boshlaydi. Bu esa unda “men uddalay olaman” degan ichki ishonchni shakllantiradi. Masalan, matematika darsida “Bilimlar poygasi” o‘yini tashkil etilib, har bir to‘g‘ri javob uchun yulduzcha yoki ball berilishi o‘quvchilarning hisoblashga bo‘lgan qiziqishini oshiradi.

Jamoaviy o‘yinlar va guruhli topshiriqlar ham ijtimoiy rivojlanishga ijobiy ta’sir o‘tkazmay qolmaydi. Guruh ichida ishlash jarayonida o‘quvchilar bir-biri bilan fikr almashadi, hamkorlik qiladi va umumiy natija uchun mas’uliyatni his qiladi. Bu esa kommunikativ kompetensiyalar, liderlik va jamoada ishlash ko‘nikmalarining rivojlanishiga xizmat qiladi. Masalan, “Topqirlar jamoasi” yoki “Bilimdonlar bellashuvi” kabi musobaqali dars shakllari o‘quvchilarda sog‘lom raqobat muhitini yaratadi.

Raqamli platformalardan foydalanish o‘quvchilarning darsdagi faolligini yanada oshiradi. Interaktiv testlar, animatsiyali topshiriqlar va virtual viktorinalar bolalarda yuqori motivatsiya uyg‘otadi. Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatadiki, multimediya vositalari bilan tashkil etilgan darslarda o‘quvchilarning diqqatni jamlash darajasi ancha yuqori bo‘ladi. Shu bilan birga, raqamli vositalar yordamida individual yondashuvni amalga oshirish imkoniyati kengayadi.

Psixologik jihatdan qaraganda, geymifikatsiya bolalarda stress va qo‘rquv hissini kamaytiradi. Oddiy nazorat ishlari o‘rniga o‘yin shaklidagi topshiriqlardan foydalanish o‘quvchilarni erkinroq fikrlashga undaydi. Bu esa o‘quvchilarning ijodkorligini rivojlantirish va mustaqil qaror qabul qilish qobiliyatini shakllantirishga xizmat qiladi.

Yana shuni ham aytish joizki, geymifikatsiya orqali differensial ta’limni tashkil etish ham mumkin. Har bir o‘quvchi o‘z qobiliyati va bilim darajasiga mos topshiriqni bajarish imkoniyatiga ega bo‘ladi. Bu individual ya’ni shaxsga yo‘naltirilgan yondashuvni kuchaytirib, o‘zlashtirishdagi farqlarni kamaytiradi.

Shu bilan birga, geymifikatsiya texnologiyalarini noto‘g‘ri qo‘llash ayrim salbiy holatlarga ham olib kelishi mumkin. Agar o‘yin elementlari faqat mukofot olishga yo‘naltirilsa, o‘quvchilarda tashqi motivatsiya kuchayib, ichki bilim olish ehtiyoji pasayishi ehtimoli mavjud. Shu sababli o‘qituvchi o‘yin elementlarini pedagogik maqsadlar bilan uyg‘unlashtirishi zarur.

Umuman olganda, tadqiqot natijalari geymifikatsiya boshlang‘ich ta’limda samarali pedagogik texnologiya ekanligini ko‘rsatadi. U o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirish, dars samaradorligini kuchaytirish, ijtimoiy va ijodiy kompetensiyalarni rivojlantirishda muhim ahamiyat kasb etadi.

Xulosa

Boshlang‘ich ta’lim tizimida geymifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish o‘quvchilarning o‘quv motivatsiyasini oshirish, dars jarayonini qiziqarli tashkil etish hamda bilimlarni samarali o‘zlashtirishga xizmat qiluvchi zamonaviy innovatsion pedagogik yondashuv hisoblanadi. Amaliy kuzatishlar shuni ko‘rsatadiki, o‘yin elementlari asosida tashkil etilgan darslar o‘quvchilarning faolligini oshirib, ularda ta’lim jarayoniga nisbatan ijobiy munosabatni shakllantiradi.

Shuningdek, geymifikatsiya texnologiyasi o‘quvchilarning ijodkorlik, mustaqil fikrlash, muloqot va hamkorlik ko‘nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi. Ball tizimi, reytinglar, jamoaviy topshiriqlar va raqamli platformalar o‘quvchilarning ichki motivatsiyasini qo‘llab-quvvatlab, ularda muvaffaqiyatga intilish hissini kuchaytiradi hamda o‘quv faoliyatiga faolroq jalb etadi.

Tadqiqot natijalariga ko‘ra, geymifikatsiya samaradorligi o‘qituvchining metodik tayyorgarligi va pedagogik mahoratiga bevosita bog‘liq. O‘qituvchi o‘yin elementlarini dars maqsadiga mos tanlashi va o‘quvchilarning yosh hamda individual xususiyatlarini hisobga olishi zarur. Faqat shu holatda o‘yinlashtirish texnologiyasi ta’lim samaradorligini oshiruvchi samarali vositaga aylanishi mumkin.

Kelgusida boshlang‘ich ta’limda raqamli geymifikatsiya platformalaridan keng foydalanish, o‘qituvchilarning AKT kompetensiyalarini rivojlantirish hamda interaktiv metodlarni takomillashtirish ta’lim sifatini oshirishga xizmat qiladi.

Adabiyotlar ro‘yxati

1. Abdullaeva, N. Boshlang‘ich ta’limda o‘quvchini faollashtirishning zamonaviy yondashuvlari. Toshkent, 2022.
2. Sharipov, O. Pedagogik texnologiyalar nazariyasi. Toshkent, 2020.
3. Usmonova, L. Boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining psixologiyasi. Samarqand, 2021.
4. Kapp, K. Gamification in Education: Methods and Strategies. Academic Press, 2019.
5. Rasulov, J. “Ta’limda motivatsion yondashuvlarning o‘rni”. Pedagogika jurnali, №2, 2021.
6. Vygotskiy, L. Bola psixologiyasi. Moskva, 2018.
7. Deterding, S. The Elements of Gamification. London, 2019.
8. Nicholson, S. “Meaningful Gamification in Education”. Education Technology Review, 2018.
9. Qodirova, M. Raqamli o‘yinlarning boshlang‘ich ta’limga integratsiyasi. Toshkent, 2022.
10. Talipova, Z. Metodik rejalashtirish asoslari. Buxoro, 2020.
11. Karimova, S. “Interaktiv metodlarning ta’limga ta’siri”. Ilmiy tadqiqotlar to‘plami, 2020.
12. Hamroyev, A. Boshlang‘ich ta’lim metodikasi. Toshkent, 2021.
13. Gee, J. P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York, 2017.
14. Zichermann, G., Cunningham, C. Gamification by Design. O’Reilly Media, 2018.
15. Deci, E., Ryan, R. Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. Springer, 2019.