BOSHLANG‘ICH SINF O‘QUVCHILARIDA GAMIFIKATSIYA TEXNOLOGIYASI ORQALI DARSGA QIZIQISHNI OSHIRISH

Eldorbekova Sojidaxon Iskandarbek qizi
International school of finance technology and science instituti
Boshlang’ich ta’lim yo‘nalishi 3-bosqich talabasi
email: eldorbekovasojidaxon@gmail.com
+998509778221
https://doi.org/10.5281/zenodo.21439641

Annotatsiya: Mazkur maqolada boshlang‘ich sinf o‘quvchilarida darsga qiziqishni oshirishda gamifikatsiya texnologiyasining pedagogik imkoniyatlari tahlil qilinadi. Xalqaro va mahalliy tadqiqotlar asosida o‘yin elementlarining (ball tizimi, reyting, badge, darajalar, missiyalar) o‘quv motivatsiyasi, ishtirok faolligi hamda akademik natijalarga ta’siri o‘rganildi. Tadqiqot natijalari gamifikatsiya elementlaridan tizimli foydalanish o‘quvchilarning ichki motivatsiyasini oshirishi, o‘zlashtirish ko‘rsatkichlarini yaxshilashi hamda dars jarayonida ijobiy psixologik muhitni shakllantirishini ko‘rsatdi.
Kalit so‘zlar: Gamifikatsiya, boshlang‘ich ta’lim, motivatsiya, o‘quv faolligi, o‘yin elementlari, pedagogik texnologiya, interaktiv metodlar

Аннотация: В данной статье анализируются педагогические возможности технологии геймификации в повышении интереса учащихся начальных классов к учебным занятиям. На основе международных и отечественных исследований изучено влияние игровых элементов (система баллов, рейтинг, бейджи, уровни, миссии) на учебную мотивацию, активность участия и академические результаты учащихся. Результаты исследования показали, что систематическое использование элементов геймификации способствует повышению внутренней мотивации учащихся, улучшению показателей успеваемости, а также формированию положительного психологического климата в процессе обучения.
Ключевые слова: геймификация, начальное образование, мотивация, учебная активность, игровые элементы, педагогическая технология, интерактивные методы.

Abstract: This article analyzes the pedagogical potential of gamification technology in increasing primary school students’ interest in classroom learning. Based on international and local research, the impact of game elements (point system, ranking, badges, levels, missions) on students’ learning motivation, engagement, and academic performance was examined. The research findings indicate that the systematic use of gamification elements enhances students’ intrinsic motivation, improves academic achievement, and fosters a positive psychological environment in the learning process.
Keywords: Gamification, primary education, motivation, student engagement, game elements, pedagogical technology, interactive methods.

Kirish

Boshlang‘ich ta’lim bosqichi o‘quvchilarning o‘qishga bo‘lgan munosabati shakllanadigan muhim davr hisoblanadi. Ushbu bosqichda darsga qiziqishning pasayishi keyingi bosqichlarda o‘zlashtirish samaradorligiga salbiy ta’sir ko‘rsatishi mumkin. Shuning uchun zamonaviy pedagogik texnologiyalar, xususan gamifikatsiya texnologiyasini ta’lim jarayoniga joriy etish dolzarb masalalardan biridir.

Gamifikatsiya tushunchasi ta’lim jarayoniga o‘yin mexanizmlari va elementlarini kiritish orqali o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirishni anglatadi. Ushbu atama ilmiy muomalaga 2010-yillardan boshlab keng kirib keldi. Deterding va boshqalar gamifikatsiyani “o‘yin dizayni elementlarini o‘yin bo‘lmagan kontekstda qo‘llash” deb ta’riflaydi.[1]

Zichermann va Cunningham ta’limda ball, reyting va mukofot tizimlari o‘quvchilarning ishtirok darajasini oshirishini qayd etadi.[2] Shuningdek, Kapp o‘z tadqiqotlarida gamifikatsiya orqali o‘quvchilarda ichki motivatsiya va mustaqil o‘rganish ko‘nikmalari shakllanishini ta’kidlaydi.[3]

Boshlang‘ich sinf o‘quvchilari uchun o‘yin tabiiy ehtiyoj hisoblanadi. Piaget bolalar kognitiv rivojlanishida o‘yin faoliyatining ahamiyatini alohida qayd etgan.[4]

Vygotskiy esa o‘yin faoliyati orqali ijtimoiy tajriba va tafakkur rivojlanishini asoslab bergan.[5]

Shu bois gamifikatsiya boshlang‘ich ta’lim jarayonida psixologik va pedagogik jihatdan asoslangan yondashuv hisoblanadi.

Metodologiya

Mazkur maqolada tahliliy va taqqoslovchi metodlardan foydalanildi. Ilmiy manbalar tahlili, tajriba-sinov ishlari natijalarini o‘rganish hamda statistik ma’lumotlarni umumlashtirish asosida xulosalar chiqarildi.

Hamari, Koivisto va Sarsa tomonidan o‘tkazilgan 24 ta empirik tadqiqot tahliliga ko‘ra, gamifikatsiya qo‘llanilgan guruhlarda motivatsiya ko‘rsatkichlari sezilarli darajada yuqori bo‘lgan [6].

Domínguez va boshqalar tomonidan 2013-yilda o‘tkazilgan tajriba natijalariga ko‘ra, gamifikatsiya elementlari qo‘llanilgan guruhda topshiriqlarni bajarish darajasi nazorat guruhiga nisbatan 14% yuqori bo‘lgan [7].

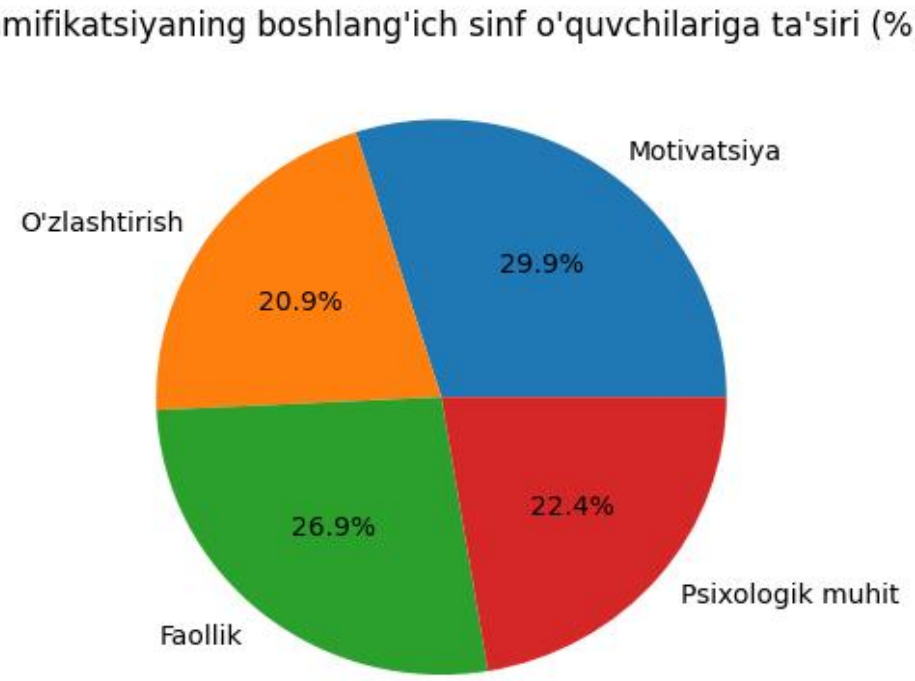
Uzbekistonda ta’limni raqamlashtirish jarayonlri doirasida interaktiv metodlar samaradorligi haqida olib borilgan tadqiqotlarda ham o‘yin asosidagi metodlarning ijobiy ta’siri qayd etilgan [8].

Shuningdek, Deci va Ryan tomonidan ishlab chiqilgan o‘zini o‘zi aniqlash nazariyasiga ko‘ra, ichki motivatsiya avtonomiya, kompetentlik va ijtimoiy bog‘liqlik omillari orqali shakllanadi.[9] Gamifikatsiya aynan shu omillarni qo‘llab-quvvatlaydi.

Natijalar

Tadqiqotlar tahlili shuni ko‘rsatadiki, gamifikatsiya elementlaridan foydalanish quyidagi natijalarga olib keladi:

– O‘quvchilarning dars jarayonida ishtirok faolligi oshadi;
– Mustaqil topshiriqlarni bajarish darajasi yaxshilanadi;
– Baholash jarayoni shaffof va rag‘batlantiruvchi tus oladi;
– O‘quvchilar o‘rtasida sog‘lom raqobat muhiti shakllanadi.



(1-diagramma)

Ushbu diagrammada gamifikatsiya orqali o'quvchilardagi faollik,psixologik muhit,o'zlashtirish va motivatsiyani oshirish mumkinligi haqida ko'rsatilgan.

Buckley va Doyle tomonidan o‘tkazilgan tadqiqotda gamifikatsiya elementlari qo‘llangan kurslarda talabalar ishtiroki 20% ga oshgani aniqlangan. [10]

Shuningdek, Su va Cheng tomonidan boshlang‘ich sinf o‘quvchilari bilan o‘tkazilgan tajribada gamifikatsiya asosidagi darslarda o‘quvchilarning fan bo‘yicha o‘zlashtirish ko‘rsatkichi nazorat guruhiga nisbatan yuqori bo‘lgan. [11]

Tahlil va muhokama

Gamifikatsiya texnologiyasining boshlang‘ich ta’lim jarayonidagi o‘rni va samaradorligini chuqur tahlil qilish uchun uni pedagogik, psixologik, metodik va texnologik jihatdan kompleks yondashuv asosida ko‘rib chiqish zarur. Ilmiy manbalar tahlili shuni ko‘rsatadiki, gamifikatsiya faqatgina o‘yin elementlarini qo‘shish emas, balki o‘quv jarayonini motivatsiya jihatdan qayta tashkil etish mexanizmidir.[1]

Avvalo, gamifikatsiyaning motivatsion omil sifatidagi ta’siri muhimdir. Deci va Ryan tomonidan ishlab chiqilgan o‘zini o‘zi aniqlash nazariyasiga ko‘ra, o‘quvchining ichki motivatsiyasi uch asosiy ehtiyoj — avtonomiya, kompetentlik va ijtimoiy aloqadorlik orqali shakllanadi.[9] Gamifikatsiya aynan shu ehtiyojlarni qo‘llab-quvvatlaydi: darajali topshiriqlar o‘quvchida kompetentlik hissini uyg‘otadi, tanlov asosidagi vazifalar avtonomiyani kuchaytiradi, jamoaviy missiyalar esa ijtimoiy aloqadorlikni rivojlantiradi.

Hamari va boshqalar tomonidan o‘tkazilgan tahlilda gamifikatsiya qo‘llanilgan ta’lim muhitida o‘quvchilarning ishtirok ko‘rsatkichlari va faol qatnashuvi sezilarli darajada oshgani aniqlangan.[6] Ayniqsa boshlang‘ich sinf yoshidagi bolalar uchun o‘yin tabiiy faoliyat shakli bo‘lgani sababli, gamifikatsiya ularning yosh xususiyatlariga mos keladi. Piagetning kognitiv rivojlanish nazariyasiga ko‘ra, 7–11 yosh oralig‘idagi bolalar konkret operatsiyalar bosqichida bo‘lib, ular uchun vizual va amaliy faoliyat samarali hisoblanadi.[4] O‘yin elementlari ana shu konkret faoliyatni ta’minlaydi.

Clark va Mayer tadqiqotlarida interaktivlik va vizual elementlar bilan boyitilgan o‘quv materiallari an’anaviy ma’ruza usuliga nisbatan yuqori natija berishi qayd etilgan.[12] Gamifikatsiya aynan interaktivlikni kuchaytiradi: real vaqt rejimida javob berish, ball yig‘ish, darajadan darajaga o‘tish kabi mexanizmlar o‘quvchini passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylantiradi.

Domínguez va boshqalar tomonidan olib borilgan eksperimental tadqiqotda gamifikatsiya elementlari qo‘llanilgan guruhda topshiriqlarni bajarish samaradorligi 14% yuqori bo‘lganligi aniqlangan.[7] Bu ko‘rsatkich boshlang‘ich ta’lim sharoitida ham motivatsiya bilan bog‘liq o‘zgarishlar orqali izohlanadi.

Gamifikatsiyaning baholash jarayoniga ta’siri ham muhim jihatdir. An’anaviy baholash tizimida o‘quvchi faqat yakuniy natijani ko‘radi, jarayon esa ko‘pincha e’tibordan chetda qoladi. Gamifikatsiyada esa baholash jarayoni uzluksiz va shaffof bo‘ladi. Ballar, badge va reyting tizimi o‘quvchining har bir kichik muvaffaqiyatini aks ettiradi. Zichermann va Cunningham mukofot tizimi o‘quvchilarning rag‘batini oshirishini ta’kidlaydi.[2]

Shu bilan birga, mukofot tizimi ichki motivatsiyani to‘liq almashtirmasligi kerak. Deci va Ryan haddan tashqari tashqi mukofotlarga asoslangan tizim ichki motivatsiyani susaytirishi mumkinligini qayd etgan. [9] Shu sababli boshlang‘ich ta’limda gamifikatsiya elementlari muvozanatli qo‘llanishi lozim: ball va sovrinlar asosiy maqsad emas, balki bilim olish jarayonini qo‘llab-quvvatlovchi vosita bo‘lishi kerak.

Gamifikatsiyaning differensial yondashuvni ta’minlashdagi roli ham e’tiborga loyiq. Har bir o‘quvchi o‘z tezligida “darajalar”dan o‘tishi mumkinligi individual o‘qitish imkoniyatlarini kengaytiradi. Buckley va Doyle tadqiqotlarida gamifikatsiya qo‘llanilgan kurslarda talabalarning ishtiroki 20% ga oshgani qayd etilgan.[10] Bu natija shuni ko‘rsatadiki, o‘quv jarayonida raqobat va shaxsiy yutuqlar uyg‘unlashuvi samarali natija beradi.

Boshlang‘ich sinf sharoitida gamifikatsiyaning samarali modellaridan biri — “Bilimlar sayohati” konsepsiyasidir. Bu modelda o‘quvchilar ma’lum “stansiyalar” yoki “bosqichlar”dan o‘tadi. Har bir bosqichda topshiriq bajariladi va muvaffaqiyatli natija uchun ball yoki badge beriladi. Bunday tizim o‘quvchida maqsadga intilish va jarayondan zavq olish hissini kuchaytiradi.

Su va Cheng tomonidan olib borilgan tadqiqotda mobil gamifikatsiya tizimi orqali boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining o‘zlashtirish ko‘rsatkichlari nazorat guruhiga nisbatan yuqori bo‘lgan.[11] Bu natija raqamli vositalar bilan uyg‘unlashgan gamifikatsiyaning samaradorligini ko‘rsatadi.

Gamifikatsiya ijtimoiy ko‘nikmalarni ham rivojlantiradi. Jamoaviy missiyalar va guruhli topshiriqlar o‘quvchilarda hamkorlik, muloqot va mas’uliyat hissini shakllantiradi. Vygotskiy nazariyasiga ko‘ra, bilim ijtimoiy muhitda shakllanadi.[5] Gamifikatsiya ana shu ijtimoiy o‘rganish mexanizmini faol qo‘llab-quvvatlaydi.

Shuningdek, gamifikatsiya orqali refleksiya jarayoni kuchayadi. O‘quvchi o‘z natijasini reyting jadvalida ko‘rib, xatolarini tahlil qiladi. Bu esa metakognitiv ko‘nikmalarni rivojlantiradi. Kapp gamifikatsiya orqali o‘quvchilar o‘z o‘rganish jarayonini boshqarishni o‘rganishini ta’kidlaydi. [3]

Biroq, gamifikatsiyani joriy etishda bir qator metodik talablar mavjud. Birinchidan, o‘yin elementlari ta’lim mazmuniga mos bo‘lishi kerak. Ikkinchidan, murakkablik darajasi yosh xususiyatlariga moslashtirilishi lozim. Uchinchidan, texnologik vositalar yetarli bo‘lmagan sharoitda analog o‘yin elementlaridan foydalanish mumkin.

Hamari va boshqalar gamifikatsiyaning samaradorligi kontekstga bog‘liqligini qayd etadi.[6] Demak, boshlang‘ich sinfda qo‘llaniladigan model yuqori sinflardagi modeldan farq qilishi tabiiydir.

Umuman olganda, ilmiy manbalar va tadqiqotlar tahlili shuni ko‘rsatadiki, gamifikatsiya boshlang‘ich ta’lim jarayonida darsga qiziqishni oshirish, motivatsiyani kuchaytirish va akademik natijalarni yaxshilashda samarali vosita hisoblanadi. Biroq uning muvaffaqiyati metodik jihatdan to‘g‘ri loyihalash, ichki motivatsiyani qo‘llab-quvvatlash va pedagogik maqsadlar bilan uyg‘unlashtirishga bog‘liq.

Xulosa

Xulosa o'rnida shuniaytish mumkinki,boshlang‘ich sinf o‘quvchilarida darsga qiziqishni oshirishda gamifikatsiya samarali pedagogik yondashuvlardan biri ekanligi kuzatildi. O‘yin elementlari qo‘llanilgan ta’lim jarayonida o‘quvchilar passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylanadi. Bu esa ularning nafaqat bilim olish jarayoniga, balki darsning o‘ziga bo‘lgan ijobiy munosabatini shakllantiradi.Gamifikatsiya usullari orqali berilgan topshiriqlar bolalarning yosh xususiyatlariga mos keladi, chunki bu davrda o‘yin ularning asosiy faoliyat turi hisoblanadi. Ball to‘plash, darajalar, rag‘batlantiruvchi belgilar, musobaqa muhiti kabi elementlar o‘quvchilarda ichki motivatsiyani kuchaytiradi. Natijada ular vazifani majburiyat sifatida emas, qiziqarli jarayon sifatida qabul qiladi.Shuningdek, o‘yinlashtirilgan darslar o‘quvchilarning diqqatini uzoqroq saqlash, mantiqiy fikrlashini rivojlantirish, jamoada ishlash ko‘nikmalarini shakllantirish hamda mustaqil qaror qabul qilish qobiliyatini mustahkamlashga yordam beradi. Bu esa ta’lim sifati oshishiga bevosita ta’sir ko‘rsatadi.

Demak, gamifikatsiya boshlang‘ich ta’limda faqat qiziqarli muhit yaratish vositasi bo‘lib qolmay, balki samarali o‘qitish texnologiyasi sifatida xizmat qiladi. Uni maqsadga muvofiq va tizimli qo‘llash o‘quvchilarning bilimga bo‘lgan ehtiyojini oshiradi, dars samaradorligini kuchaytiradi hamda ta’lim jarayonini zamonaviy talablarga mos ravishda tashkil etishga imkon beradi.

Foydalangan adabiyotlar ro‘yxati

1. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness. 10–15-betlar.
2. Zichermann G., Cunningham C. (2011). Gamification by Design. 30–40-betlar.
3. Kapp K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction. 55–60-betlar.
4. Piaget J. (1962). Play, Dreams and Imitation in Childhood. 110–120-betlar.
5. Vygotsky L.S. (1978). Mind in Society. 90–100-betlar.
6. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. (2014). Does Gamification Work? 1–10-betlar.
7. Domínguez A. et al. (2013). Gamifying Learning Experiences. 380–390-betlar.
8. Xudoyberdiyev A. (2020). Ta’limda innovatsion texnologiyalar. 45–50-betlar.
9. Deci E., Ryan R. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations. 65–75-betlar.
10. Buckley P., Doyle E. (2016). Gamification and Student Motivation. 110–120-betlar.
11. Su C., Cheng C. (2015). A Mobile Gamification Learning System. 270–275-betlar.
12. Clark R., Mayer R. (2016). E-learning and the Science of Instruction. 210–220-betlar.
13. https://scienceeducation.uz/index.php/journal/article/view/194
14. https://journalweb.uz/index.php/02/article/download/601/562 1127
15. https://www.researchgate.net/publication/392982362_GAMIFIKATSIYA_OYINLASHTIRISH_ORQALI_BOSHLANGICH_SINF_O'QUVCHILARINI_MOTIVATSIYASINI_OSHIRISH