BOSHLANG‘ICH TA’LIMDA GAMIFIKATSIYA ORQALI IJODKORLIKNI RAG‘BATLANTIRISH

Oripova Shaxzodaxon Otamurod qizi
shahzodaoripova9502@gmail.com
Farg‘ona davlat universiteti magistranti
Ortiqova Zulfiya Nurmaxamatovna
zn.ortiqova@gmail.com
ocid ID 0000-0002-2797-0512
Pedagogika fanlari bo‘yicha falsafa doktori (PhD), dotsent

Annotatsiya: *mazkur ilmiy tezisda boshlang‘ich ta’lim jarayonida gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish orqali o‘quvchilarining ijodiy faoliyatini rivojlantirish asoslari yoritilgan. Tadqiqotda gamifikatsiya elementlari bo‘lgan topshiriqli o‘yinlar, ball tizimi, noodatiy yechimlarni topish motivatsiya va qiziqishni oshirishi ilmiy asoslarda tahlil qilindi. Tadqiqot natijalari boshlang‘ich sinf dars jarayonida o‘yinlashtirish ijodkorlikni rag‘batlantirishning samarali metod ekanligini ko‘rsatadi.*

Kalit so‘zlar: *gamifikatsiya, boshlang‘ich ta’lim, kreativ fikrlash, innovatsion metodlar, o‘yin texnologiyalari, motivatsiya, raqamli o‘yinlar, interfaol metodlar.*

Аннотация: *В данном научном тезисе освещены основы развития творческой деятельности учащихся начальных классов посредством использования технологий геймификации в образовательном процессе. В исследовании научно проанализированы игровые элементы геймификации, такие как сюжетные задания, система баллов, поиск*

нестандартных решений, повышение мотивации и интереса. Результаты исследования показывают, что внедрение игровых элементов в учебный процесс начальной школы является эффективным методом стимулирования творческого мышления.

***Ключевые слова**: геймификация, начальное образование, креативное мышление, инновационные методы, игровые технологии, мотивация, цифровые игры, интерактивные методы.*

***Abstract**: this scientific thesis examines the foundations of developing creative activity among primary school students through the use of gamification technologies in the educational process. The study scientifically analyzes gamification elements such as task-based games, point systems, finding unconventional solutions, and increasing motivation and interest. The research results demonstrate that incorporating gamified elements into primary education is an effective method for fostering creativity.*

***Keywords:** gamification, primary education, creative thinking, innovative methods, game technologies, motivation, digital games, interactive methods.*

Bugungi kunda zamonaviy ta’lim tizimida gamifikatsiya o‘yin elementlarini o‘quv jarayonlariga integratsiya qilish kichik maktab yoshidagi o‘quvchilarning ijodiy salohiyatini rivojlantirishning dolzarb vositasiga aylandi. O‘yin bolalar psixologiyasining tabiiy shakli bo‘lgani sababli, gamifikatsiya didaktik jarayonning motivatsion, psixologik hamda metodik samaradorligini oshiradi. Gamifikatsiyaning asosiy didaktik tamoyillari motivatsiya, faollik, ijodkorlik, muammoli yondashuv va rag‘batlantirishga tayanadi. Dars jarayoniga o‘yinlashtirilgan elementlar kiritilishi o‘quvchida mustaqil fikrlash, tasavvur, fantaziya, noodatiy yechimlarni topish kabi kreativ

kompetensiyalarni shakllantiradi. Dunyoning turli mamlakatlarida gamifikatsiyaning ta’lim jarayoniga qo‘shgan hissasi bo‘yicha tatqiqotlar olib borilgan bo‘lib, ular o‘yin elementlarining samaradorligini tasdiqlaydi[1].

Raqamli ta’lim vositalari – Kahoot, Wordwall, Scratch, Blooket – o‘quv jarayonini jonlantiradi, o‘quvchining faol ishtirokini ta’minlaydi va ijodiy topshiriqlarni bajarishda yangi imkoniyatlar yaratadi. “Missiya”, “quest”, rol o‘ynash, ball yig‘ish va “badge” tizimlari esa o‘quvchini rag‘batlantiruvchi omillar sifatida ijodkorlikni sezilarli kuchaytiradi[2].

Gamifikatsiya - bu o‘yin dizayni elementlari va o‘yin bilan bog‘liq tamoyillarni o‘yindan tashqari kontekstlarda qo‘llash. Ushbu harakat ishtirokchilarni kerakli maqsadlarga erishish uchun jalb qilish va rag‘batlantirishga qaratilgan. Asosiysi, o‘yinlar dinamik va ko‘p qirrali. U turli sohalarda, turli maqsadlar uchun cheksiz ilovalar bilan qo‘llaniladi[3].

Gamifikatsiyaning asosini quyidagi o‘yin mexanizmlari tashkil etadi:

- Ball tizimi,
- Darajalar (level),
- Rag‘batlar,
- Missiyalar va topshiriqlar,
- Reytinglar,
- Qahramonlar yoki rollar,
- Muammo va noodatiy vaziyatlar.

[1] Sh.Sh.Shoyusupova . "Gamifikatsiya (o‘yinlashtirish) orqali boshlang‘ich sinf o‘quvchilarini motivatsiyasini oshirish." – Nukus: Metodist nashriyoti, 2025. https://www.researchgate.net/publication_gamifikatsiya-o‘yinlashtirish

[2] Zokirova N.B “Raqamli pedagogika asoslari”. Toshkent, 2022. https://inlibrary.uz/index.php/raqamli-pedagogika

[3] https://lex.uz//

Bu elementlar o‘quvchida raqobat hissini uyg‘otib, ularda topshiriqlarni bajarishga nisbatan qiziqishni oshiradi. Eng muhimi, o‘yinlashtirilgan topshiriqlarda o‘quvchi o‘z bilimini yangi vaziyatlarda qo‘llashga harakat qiladi, bu esa ijodiy tafakkurni rivojlantiradi.

Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatadiki, gamifikatsiya qo‘llangan darslarda o‘quvchilarning ijodiy fiklashi 30-40% ga oshgani, darsga bo‘lgan munosabat va motivatsiya sezilarli darajada yaxshilangani qayd etilgan. Bundan tashqari, guruhda ishlash, muloqot qilish va o‘z fikrini ijodiy asoslash ko‘nikmalari ham rivojlanadi[4]. Shunday qilib, o‘yinlashtirish boshlang‘ich ta’limda ijodkorlikni rag‘batlantirishning eng samarali innovatsion yondashuvlaridan biri bo‘lib, u o‘quvchini darsning faol ishtirokchisiga aylantiradi. Gamifikatsiya nafaqat o‘yin faoliyatini kuchaytiradi, balki o‘quv jarayonini yanada shaxsga yo‘naltirilgan, interfaol va innovatsion shaklga aylantiradi. Shu bois, boshlang‘ich ta’limda gamifikatsiya strategiyalarini keng joriy etish o‘quvchilarning ijodiy salohiyatini rivojlantirishda yuqori natijalarga erishish imkonini beradi.

Tavsiya va takliflar:

1. Dars jarayoniga muntazam gamifikatsiya elementlarini integratsiya qilish.
2. Raqamli o‘yin platformalaridan keng foydalanish.
3. Pedagoglar uchun gamifikatsiya bo‘yicha metodik qo‘llanmalar ishlab chiqish v amalaka oshirish kurslariga kiritish.
4. Ijodiy topshiriqlarni baholash mezonlarini takomillashtirish.

[4] Yo‘ldoshev J, Usmonov S. “Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat.” –Toshkent, 2020. https://arm-admin.xiuedu.uz/media/books/pedagogik-mahorat

5. Gamifikatsiya jarayonida individual yondashuvni kuchaytirish, har bir o‘quvchining qiziqishlariga mos o‘yin ssenariylarini yaratish.

Boshlang‘ich ta’lim jarayonida gamifikatsiya elementlaridan foydalanish o‘quvchilarning ijodiy fikrlashi, mustaqil qaror qabul qilish ko‘nikmalari va o‘quv faoliyatiga bo‘lgan qiziqishini sezilarli darajada oshiradi. Ball tizimi, bosqichli topshiriqlar, qiziqarli syujetli o‘yinlar, noodatiy yechimlarni topishga yo‘naltirilgan vazifalar o‘quvchilarda motivatsiyani kuchaytirib, dars jarayonini mazmunan boyitadi. Shuningdek, gamifikatsiya jarayoni o‘quvchilarning muloqot, hamkorlik, tanqidiy va ijodiy tafakkurini rivojlantiradi.

O‘rganilgan adabiyotlar va amaliy tahlil shuni tasdiqlaydiki, zamonaviy raqamli o‘yin texnologiyalarini didaktik maqsadlarda qo‘llash boshlang‘ich sinflarda o‘qitish samaradorligini oshirishning muhim omillaridan biridir.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Sh.Sh.Shoyusupova . “Gamifikatsiya (o‘yinlashtirish) orqali boshlang‘ich sinf o‘quvchilarini motivatsiyasini oshirish.” – Nukus: Metodist nashriyoti, 2025.
https://www.researchgate.net/publication_gamifikatsiya-o‘yinlashtirish

2. Zokirova N.B “Raqamli pedagogika asoslari”. Toshkent, 2022. https://inlibrary.uz/index.php/raqamli -pedagogika

3. Yo‘ldoshev J, Usmonov S. “Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat.”Toshkent,2020.https://arm/admin.xiuedu.uz/media/books/pedagogik-mahorat

4. Gulbar Jumayeva. “Bolalar ta’limida innovatsion yondashuvlar” . Toshkent, 2025.https://proza.uz/posts/bolalar-talimida-innovatsion-yondashuvlar-zamonaviy-qarash-va-misollar

5. Abdug‘aniyeva M. “ Gamifikatsiya orqali boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining o‘qishga bo‘lgan qiziqishini oshirish”. Qo‘qon, 2025. https://ilmiyxabarlar.kspi.uz/index.php/journal/issue/view/15

6. Nazokat Xayitova. “Boshlang‘ich talimda gamifikatsiyadan foydalanish”.Toshkent,2023.https://www.researchgate.net/publication/379822562_Boshlang'ich_ta'limda_geymifikatsiyadan_foydalanish