



BOSHLANG‘ICH TA‘LIMDA GAMIFIKATSION YONDASHUVNING PEDAGOGIK IMKONIYATLARI

Xursanova Zilola Mirzaxolmatovna

Pedagogika fanlari bo‘yicha falsafa doktori (PhD)

Saloydinova Sevaraxon Mahammadsharif qizi

FarDU magistranti

Annotatsiya: Mazkur tezisda boshlang‘ich ta‘lim jarayonida gamifikatsion yondashuvning pedagogik imkoniyatlari ilmiy asosda tahlil qilinadi. Gamifikatsiya o‘yin mexanizmlarini ta‘limga integratsiya qilish orqali o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirishi, ijodiy va divergent fikrlashini rivojlantirishi, mustaqil o‘rganish va ijtimoiy hamkorlik ko‘nikmalarini shakllantirishi yoritiladi.

Kalit so‘zlar: gamifikatsiya, pedagogik imkoniyatlar, boshlang‘ich ta‘lim, motivatsiya, divergent fikrlash, ijodiy tafakkur, metakognitiv strategiyalar, o‘yin texnologiyalari, ijtimoiy hamkorlik, raqamli ta‘lim muhit.

Ta‘lim tizimi o‘quvchining tafakkuri, ijodiy qobiliyati va mustaqil fikrlash salohiyatini shakllantirishni talab qiladi. Gamifikatsion yondashuv – o‘yin elementlarini ta‘lim jarayoniga integratsiya qilish orqali motivatsiya, ishtirok va tafakkur faoliyatini kuchaytiruvchi samarali pedagogik texnologiya sifatida e‘tirof etilmoqda. Gamifikatsiya ta‘limni “o‘yin”ga aylantirmaydi, balki o‘yin mexanizmlarini o‘quv faoliyatiga uyg‘unlashtirgan holda uni yanada jozibador, mazmunli va faol ishtirokli qiladi. Bu yondashuvning mohiyati o‘yin jarayoniga xos bo‘lgan rag‘bat, musobaqa, qiyinchilikni yengish, natijani ko‘rish va mukofot kabi mexanizmlarni pedagogik vosita sifatida qayta talqin etishdan iboratdir.

Gamifikatsion yondashuvning yana bir muhim jihati – ijtimoiy o‘rganishni kuchaytirishidir. O‘yin jarayonida jamoaviy ish, hamkorlik, raqobat va kommunikatsiya kabi ijtimoiy kompetensiyalar tabiiy tarzda shakllanadi. Bu boshlang‘ich sinf yoshidagi bolalar uchun nihoyatda muhim, chunki bu davrda ular nafaqat bilim, balki ijtimoiy munosabatlar madaniyatini ham o‘zlashtiradilar. Gamifikatsion yondashuvning mohiyati nafaqat o‘yin elementlarini tatbiq etishda, balki ularni pedagogik maqsadlar bilan uyg‘unlashtirishda namoyon bo‘ladi. U o‘quvchilarning tabiiy o‘yin ehtiyojini ta‘lim bilan uyg‘unlashtiradi, ichki motivatsiyani faollashtiradi, tafakkur moslashuvchanligini kuchaytiradi va ijtimoiy o‘rganishni qo‘llab-quvvatlaydi. “Gamifikatsiya o‘yin mexanikasi va dizayn elementlarini o‘yin bo‘lmagan kontekstlarda qo‘llashni anglatadi. Ta‘lim jarayonida beyondashuv o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirish, ularni faol ishtirok etishga undash va o‘quv materialini yaxshiroq o‘zlashtirishga yordam beradi”¹.

Gamifikatsiya boshlang‘ich ta‘limda o‘quvchilarning kognitiv jarayonlarini faollashtiradi. O‘yinli topshiriqlar diqqatni jamlash, xotirani mustahkamlash va tafakkur operatsiyalarini chuqurlashtirishni talab qiladi. Bola topshiriqni bajarish

¹ Rustamovich, R. H. (2025). Gamifikatsiya elementlari bilan interaktiv ta‘lim tizimlarini ishlab chiqish. *Pedagogik tadqiqotlar jurnali*, 3(1), 194-199.

jarayonida analiz, sintez, taqqoslash va umumlashtirish kabi intellektual faoliyatlarni tabiiy tarzda amalga oshiradi. Shu bilan birga, o‘yin jarayonida muammo hal qilish, qaror qabul qilish va alternativ echimlar topish kabi jarayonlar divergent fikrlash — ya’ni bir nechta yo‘l bilan fikrlash qobiliyatini rivojlantiradi.

Gamifikatsiyaning eng kuchli pedagogik imkoniyatlaridan biri — bu ichki motivatsiyani uyg‘otishdir. Ball, daraja, mukofot, reyting kabi elementlar orqali bola o‘z yutug‘ini ko‘radi va bu unga keyingi bosqichga o‘tish istagini beradi. “Mukofot tizimi” miyada dopamin ajralishini rag‘batlantiradi, bu esa o‘rganishga bo‘lgan ijobiy hissiy fonni kuchaytiradi. Natijada bola bilim olish jarayonini majburiyat sifatida emas, balki qiziqarli sarguzasht sifatida qabul qiladi. “Gamifikatsiya – bu o‘yin elementlarini o‘quv jarayoniga tatbiq etish orqali motivatsiyani oshirish usuli hisoblanadi”²

Gamifikatsiya, o‘quvchilar o‘rtasida sog‘lom raqobat va hamkorlik muhitini yaratadi. Reyting jadvallari orqali raqobat hissi paydo bo‘ladi, guruhli topshiriqlar esa jamoaviy ishlash ko‘nikmalarini rivojlantiradi. Bu ikki jihat o‘zaro uyg‘unlashganida bola nafaqat bilim oladi, balki ijtimoiy kompetensiyalarni ham shakllantiradi. O‘yinli yondashuv boshlang‘ich ta‘limda ijtimoiylashuv jarayonini ham kuchaytiradi. Bolalar o‘yin davomida rollar taqsimlaydi, birgalikda strategiyalar ishlab chiqadi, muhokama qiladi va qarorlar qabul qiladi. Bu esa kommunikativ madaniyatni, muloqot ko‘nikmalarini va ijtimoiy moslashuvchanlikni rivojlantiradi. “Pedagogik loyihalash jarayonida interaktiv, adaptiv va gamifikatsion yondashuvlar o‘quvchining faol ishtirokini ta‘minlaydi va natijadorlikni oshiradi”³.

Boshlang‘ich ta‘limda gamifikatsiyaning yana bir muhim pedagogik imkoniyati — raqamli texnologiyalar bilan uyg‘unlashishdir. Zamonaviy o‘quvchilar raqamli muhitda ulg‘ayganligi sababli, o‘yin elementlarini virtual platformalar bilan bog‘lash ularning o‘rganish ehtiyojiga yanada mos keladi. Mobil ilovalar, interaktiv platformalar va sun‘iy intellekt asosidagi o‘yinli dasturlar bolalarning individual tempda rivojlanishini ta‘minlaydi va o‘quv jarayonini shaxsga yo‘naltirilgan shaklga keltiradi. “Gamifikatsiya g‘oyasi qatlamlarni qo‘shadigan jarayon sifatida bog‘liq bo‘lmagan mavzu yoki vazifaga o‘yin elementlari o‘yinlarni qiziqarli qiladigan narsani olishdir aktyorlar va odamlarni rag‘batlantirish vositasi sifatida boshqa sohalarga murojaat qilish mumkin”⁴.

Gamifikatsiyaning boshlang‘ich ta‘limdagi pedagogik imkoniyatlari uning ko‘p qirrali ta‘sirida namoyon bo‘ladi: u o‘quvchilarning kognitiv faoliyatini faollashtiradi, ijodiy tafakkurni rivojlantiradi, motivatsiyani oshiradi, ijtimoiy kompetensiyalarni shakllantiradi va raqamli texnologiyalar bilan uyg‘unlashgan ta‘lim muhiti yaratadi. Eng muhimi, gamifikatsiya ta‘limni bolalar uchun tabiiy, qiziqarli va mazmunli faoliyatga aylantiradi. Shu sababli u zamonaviy

² Jamshid, A. (2025). Bo‘lajak geografiya o‘qituvchilarida loyihalash kompetensiyasini rivojlantirishda innovatsion pedagogik metodlarning samaradorligi. *Hamkor konferensiyalar*, 1(16), 320-323.

³ Obloqulov, S. (2025). O‘quvchilarda funksional savodxonlikni rivojlantirishga yo‘naltirilgan dasturiy platformani pedagogik loyihalash. *Maktabgacha va maktab ta‘limi jurnali*, 3(7).

⁴ Maratovich, A. I. (2025). O‘quv jarayonida gamifikatsiya elementlaridan foydalanish va talabalarning motivatsiyasini oshirish. *Global Science Review*, 2(1), 75-81.

pedagogikaning eng samarali yondashuvlaridan biri sifatida boshlang‘ich ta‘lim jarayonida markaziy o‘rin egallashi lozim.

Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati

1. Rustamovich, R. H. (2025). Gamifikatsiya elementlari bilan interaktiv ta‘lim tizimlarini ishlab chiqish. *Pedagogik tadqiqotlar jurnali*, 3(1), 194-199.
2. Jamshid, A. (2025). Bo‘lajak geografiya o‘qituvchilarida loyihalash kompetensiyasini rivojlantirishda innovatsion pedagogik metodlarning samaradorligi. *Hamkor konferensiyalar*, 1(16), 320-323.
3. Obloqulov, S. (2025). O‘quvchilarda funksional savodxonlikni rivojlantirishga yo‘naltirilgan dasturiy platformani pedagogik loyihalash. *Maktabgacha va maktab ta‘limi jurnali*, 3(7).
4. Maratovich, A. I. (2025). O‘quv jarayonida gamifikatsiya elementlaridan foydalanish va talabalarning motivatsiyasini oshirish. *Global Science Review*, 2(1), 75-81.