



BOSHLANG'ICH TA'LIMDA GAMIFIKATSIYA ELEMENTLARI ORQALI SAVODXONLIK DARSLARINI TAKOMILLASHTIRISH.

Mehmonova Dilbarxon Ziyodjon qizi

Qo'qon davlat universiteti

Boshlang'ich va texnologik ta'lim fakulteti

Boshlang'ich ta'lim yo'nalishi

3-bosqich talabasi

Annotatsiya: Mazkur maqolada boshlang'ich ta'limda gamifikatsiya elementlari orqali savodxonlik darslarini tashkil etishning mazmuni va mohiyati, gamifikatsiyaning ta'lim bilan o'zaro aloqasi va uning ta'lim sifatiga ta'siri haqida so'z boradi.

Kalit so'zlar: Ta'lim, dars shakllari, gamifikatsiya, o'yinlar, savodxonlik, o'quvchi, pedagog.

Bizga ma'lumki, hozirgi kunda barcha sohalar singari ta'lim jarayoni rivojlanishiga katta e'tibor qaratilmoqda, chunki ta'lim rivojlangan sari jamiyat ham taraqqiy etib boradi. Shuning uchun ko'plab rivojlangan davlatlarda asosiy e'tibor ta'limga qaratilayotgani bezij emas. Shu o'rinda savol berish mumkin; "Ta'lim jarayonini qay tarzda rivojlantiramiz?" Bunga javobimiz quyidagicha bo'ladi. Ta'lim bog'cha yoshidagi bolalardan tortib, allaqachon, biror kasb egasi bo'lishga ulgurgan katta yoshlilarni ham qamrab oladi. Lekin, albatta, biz eng avvalo "poydevor"ni mustahkamlashimiz zarur.

Ya'ni asosan maktab yoshidagi, yana ham aniqroq aytadigan bo'lsak boshlang'ich ta'limga e'tibor qaratish lozim. Ta'limning bu bosqichidagi o'quvchilarning yosh xususiyatlarini inobatga olsak, ular uchun ta'limni "rang baranglik"da tashkil etish eng maqsadga muvofiqidir. Bilamizki, ta'limning asosiy shakllaridan biri darsdir. Dars jarayonining shakllari esa o'qituvchi o'z darsini o'quvchilar bilan qay tarzda tashkil etishidir. Masalan, jamoaviy, individual, ekskursiya shaklida dars tashkil qilish mumkin. O'qituvchi bu shakllarni qanchalik to'g'ri tanlashi dars jarayonining sifatiga yetarlicha ta'sir ko'rsatadi.

Qaysi soha, qaysi yo'nalish bo'lmasin insonlar o'zlari bajarib ko'rgan, bevosita ishtirok etgan narsalari ular uchun nafaqat qiziqarli bo'ladi, balki ular haqida ko'proq tushunchaga ega bo'ladilar va yaxshiroq tushunadi. O'quvchilarda ham xuddi shunday, shunchaki tinglash va yozish emas, har bir darsni o'zlari tajriba qilib ko'rishlari, qiziqarli topshiriqlar bajarishlari va turli o'yinlarda ishtirok etishlari ular uchun darsni qiziqarliroq qiladi va mavzuni yanada yaxshiroq tushunishlariga yordam beradi. Bu esa darsning noan'anaviy turiga misol bo'ladi. Endi o'quvchilarning o'zlari ta'lim jarayoni markazida bo'lib, yuqoridagi ishlarni amalga oshiradilar. Bunday dasr turidan foydalanish, ayniqsa, boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun mos keladi. Chunki ularda ba'zi psixalogik xususiyatlar yetarlicha rivojlanmagan, buni rivojlantirish va dars jarayonini qiziqarli, tushunarli tashkil

etish noan'anaviy dars qolipiga yaxshiroq mos keladi. Noan'anaviy darsning asosi gamifikatsiya belgilarida ko'rinadi. Gamifikatsiya bu real hayotdagi vazifalarni bajarishda odamlarni jalb qilish, o'rganishni va ishtirokni oshirish uchun o'yin elementlarini (masalan, ball, daraja, sertifikat, reyting)qo'llash usuli.

Aynan savodxonlik darslarida Gamifikatsiyadan foydalanish birinchidan, O'quvchilarning qiziqishini oshiradi. Gamifikatsiya -- darsda o'yin elementlarini qo'llash demakdir (ball to'plash, bosqich o'tish, rag'bat olish va hokazo). Ikkinchidan, faollik va motivatsiyani kuchaytiradi. Gamifikatsiya jarayonida o'quvchi faol ishtirokchiga aylanadi, darsda passiv bo'lib o'tirmaydi. Raqobat, musobaqa va mukofotlar ichki motivatsiyani oshiradi. Uchinchidan, mustaqil fikrlash va ijodkorlikni rivojlantiradi. O'yin asosida berilgan mashqlar o'quvchilarni muammoli vaziyatlarni hal qilish, so'zlardan gap tuzish, tovush va harflarni farqlashga o'rgatadi. Bu ularning mantiqiy fikrlashini va savodxonligini mustahkamlaydi. Umuman olganda bu usul o'quvchilarni darsga jalb qiladi, dars jarayoni ular uchun qiziqarli va zavqli bo'ladi. O'quvchilarning o'qishga bo'lgan qiziqishini oshiradi, faollikni kuchaytiradi, o'qish va yozish malakasini mustahkamlaydi hamda darsni samarali va zavqli qiladi.

Dars jarayonini samarali qilish uchun gamifikatsiyadan foydalanish zarurligini ko'rib chiqdik. Endi esa gamifikatsiyadan qanday foydalanishga to'xtalsak. Bu jarayon yuqorida aytganimizdek turli o'yinlar shaklida bo'ladi. Masalan, 3-sinf o'qish savodxonligida umumlashtirish darslarida darsni “Ertaklar olami” ga sayohat tarzida tashkillash mumkin. Ya'ni o'quvchilarga bu darsda ertaklar olamiga sayoat poyezdi uchun biletlar berish va ertaklar olamiga sahoat qilish kerakligi aytiladi. O'quvchilar guruhlariga bo'linib ishlashlari kerak bo'ladi. Ularga ertaklar olamida turli bekatlar borligi bekatlarda savol va topshiriqlar berilganligi, biz shu savollarga to'g'ri javob bersakgina keyingi bekatga o'tishimiz mumkinligini aytib dars boshida qiziqtiriladi. “Ertaklar olami” da “Qahramonlar bog'i”, “Sirli xat”, “Zakovat” kabi bekatlar bo'ladi. 1-bekatta guruhlariga qahramonlar haqida qisqa tavsiflar beriladi. Masalan, “Men mehnatsevar, halol bolaman. Men kimman?” o'quvchilar esa tavsiflarga qarab qahramonlarni topishlari kerak bo'ladi. 2- bekatda esa asar mazmuni bo'yicha har bir guruhga aralash so'zlardan iborat xat beriladi. Masalan,

“ Onasiga-yordam-bola-berdi”, o'quvchilar so'zlarni o'z o'rniga qo'yib gap hosil qilishlari kerak bo'ladi. 3- bekatda qog'ozlarga ertaklar tog'risida savollar yozib qo'yiladi. Masalan, “ Qaysi ertakda do'stlik haqida so'z yuritiladi?” To'g'ri javoblar uchun har bir guruhga “yulduzcha” lar beriladi. Dars oxirida esa har bir guruhning yulduzchalari sanalib, eng ko'p yulduz yig'gan guruh o'quvchilari mukofotlanadi. Bunday shakldagi darsdan kutilayotgan natija esa, o'quvchilar o'tilgan mavzularni eslaydi va mavzular mazmunini umumlashtirib ma'lum bir xulasaga kela oladi. Bu esa darsning ko'zlangan maqsadiga erishganligidan darak beradi. Boshlang'ich ta'limda gamifikatsiya elementlarida foydalanish savodxonlik darslarining samaradorligini oshirishda muhim o'rin tutadi. Gamifikatsiya o'quvchini passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylantiradi, natijada darsda raqobat, rag'bat va ijodiy yondashuv muhitini yaratadi. Xulosa o'rnida shuni aytishim mumkinki, gamifikatsiya texnologiyalari boshlang'ich ta'limda nafaqat

o‘qitish samaradorligini oshiradi, balki o‘quvchilarning mantiqiy fikrlashini, nutq madaniyatini va ijtimoiy faolligini rivojlantiradi. Shu bois, savodxonlik darslarida gamifikatsiya belgilaridan tizimliravishda foydalanish zamonaviy ta’limning muhim talabi va istiqbolli yo‘nalishlaridan biri hisoblanadi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yhati.

1. O‘zbekiston Respublikasi Prezidenti Shavkat Mirziyoyevning “Ta’lim tizimini tubdan isloh qilish chora-tadbirlari to‘g‘risida”gi PQ–3775-son qarori. Toshkent, 2018.

2. Qurbonova M. Boshlang‘ich sinflarda interfaol metodlardan foydalanish. Toshkent: Ilm Ziyos, 2021.

3. Xoshimov K., Ashurov A. Ta’limda innovatsion yondashuvlar. Toshkent: Fan va texnologiya, 2022.

4. Saidahmedov N. Yangi pedagogik texnologiyalar. Toshkent: O‘qituvchi, 2019.

5. Rahmonova D. “Savodxonlik darslarida o‘yin texnologiyalarini qo‘llash.” Boshlang‘ich ta’lim jurnali, №4, 2021.