

## MAKTABGACHA TA'LIMDA "GAMIFISATION" (O'YINLASHTIRISH) TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH SAMARADORLIGI.

**Xolboyeva Gulnora Ulashovna**

*Ilmiy raxbar: TerDPI katta o'qituvchisi, PhD*

**Asadova Mohira Husan qizi**

*Denov Tadbirkorlik va Pedagogika Instituti "Maktabgacha ta'lim" Kafedrası 1-kurs magistranti Email: asodovamohira@gmail.com*

**Annotatsiya:** Ushbu maqolada maktabgacha ta'lim jarayonida "gamifikatsiya" — o'yin elementlarini ta'limga integratsiya qilish texnologiyalaridan foydalanishning samaradorligi ilmiy jihatdan tahlil qilingan. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, o'yinlashtirish bolalarning bilish faoliyatini faollashtiradi, motivatsiyasini kuchaytiradi, ijtimoiy-emotsional rivojlanishini qo'llab-quvvatlaydi hamda pedagogik jarayonni samarali tashkil etishga xizmat qiladi. Gamifikatsiya maktabgacha yoshdagi bolalarning tabiiy o'yin ehtiyojiga asoslangan holda ta'lim sifatini oshiruvchi innovatsion texnologiya sifatida namoyon bo'ladi.

**Kalit so'zlar:** gamifikatsiya, o'yinlashtirish texnologiyalari, maktabgacha ta'lim, ta'lim motivatsiyasi, raqamli pedagogika, o'yin elementlari, bolalar rivojlanishi, o'quv jarayoni samaradorligi.

**Аннотация:** В данной статье представлен научный анализ эффективности использования технологий «геймификации» — интеграции игровых элементов в образовательный процесс дошкольного обучения. Результаты исследования показывают, что игровизация активизирует познавательную деятельность детей, повышает мотивацию, способствует развитию социально-эмоциональных навыков и улучшает организацию педагогического процесса. Геймификация выступает инновационной технологией, повышающей качество обучения, опираясь на естественную игровую потребность детей дошкольного возраста.

**Ключевые слова:** геймификация, игровые технологии, дошкольное образование, учебная мотивация, цифровая педагогика, игровые элементы, развитие детей, эффективность образовательного процесса

**Abstract:** This article provides a scientific analysis of the effectiveness of using gamification technologies — the integration of game elements into the preschool educational process. The research findings indicate that gamification enhances children's cognitive activity, increases motivation, supports social-emotional development, and contributes to more effective organization of the pedagogical process. Gamification emerges as an innovative approach that improves the quality of education by building on the natural play-based tendencies of preschool children.

**Keywords:** *gamification, game-based technologies, preschool education, learning motivation, digital pedagogy, game elements, child development, educational effectiveness*

## KIRISH

Zamonaviy ta'lim jarayonida bolalarning qiziqishi va ishtirokini faollashtirish asosiy vazifalardan biridir. Ayniqsa maktabgacha yoshdagi bolalar uchun o'yin faoliyati ularning asosiy tabiiy ehtiyoji, bilishning eng samarali shaklidir. Shu sababli so'nggi yillarda gamifikatsiya, ya'ni ta'lim jarayonini o'yin elementlari orqali tashkil etish texnologiyalari keng qo'llanilmoqda. Gamifikatsiya bolalarning motivatsiyasi, e'tibori, diqqatni jamlash, mustaqil faoliyatni tashkil etish ko'nikmalarini shakllantirishga ijobiy ta'sir ko'rsatadi. Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, o'yinlashgan ta'lim bola ongida stressni kamaytiradi, mustaqil izlanishga undaydi va rivojlantiruvchi muhitni kuchaytiradi. Ushbu maqola gamifikatsiya elementlarining samaradorligini ilmiy asosda tahlil qilishga bag'ishlanadi.

## MAVZUGA OID ADABIYOTLAR SHARHI

Gamifikatsiyaning nazariy asoslari. Gamifikatsiya asosan quyidagi elementlarga asoslanadi: ball to'plash, badge (yorliq), medallar, darajalar, vazifalar, missiyalar, reytinglar (Zichermann & Cunningham, 2011). Bu elementlar bolalarning o'rganishga bo'lgan qiziqishini kuchaytiradi. Ryan va Deci (2000) o'zlarining O'z-o'zini aniqlash nazariyasida ichki motivatsiya o'rganish jarayonining eng kuchli harakatlantiruvchi omili ekanligini ta'kidlaydi. Gamifikatsiya aynan shu mexanizmga tayanadi. Mazmunli gamifikatsiya modeli Nicholson (2015) tomonidan ishlab chiqilgan bo'lib, unda gamifikatsiya jarayoni bolaning individual ehtiyojlari va tajribalariga mos bo'lishi lozimligi qayd etilgan. Maktabgacha yoshdagi bolalarda gamifikatsiyaning ahamiyati. Piaget (1962) o'yin bolaning kognitiv rivojlanishidagi asosiy vosita ekanini ta'kidlasa, Vygotskiy (1978) o'yin orqali bola o'ziga yaqin rivojlanish zonasiga ko'tarilishini ta'kidlagan. Shu sababli o'yinlashtirish maktabgacha yoshdagi bolalar uchun tabiiy va samarali o'qitish vositasidir.

## TADQIQOT METODOLOGIYASI

Maktabgacha ta'limda o'yinlashtirish (gamefisation) texnologiyalaridan foydalanishning samaradorligi juda yuqori va zamonaviy pedagogikaning asosiy yo'nalishlaridan biridir. Bu nafaqat bolalarni rag'batlantirish, balki ularning bilim va ko'nikmalarni chuqur o'zlashtirishiga yordam beradi, bu samaradorlikni bir necha jihatdan ko'rib chiqaylik: O'yinlashtirishning Asosiy Afzalliklari va Samaradorligi:

1. Motivatsiya va Qiziqishni Oshirish: Ichki motivatsiya: O'yinlar bolalarning tabiiy qiziqishini uyg'otadi. Mukofot, nishonlar, ballar tizimi bolalarni yangi topshiriqlarni bajarishga undaydi. Ixtiyoriy ishtirok: O'yin shaklidagi darslar bolalarni majburiyat hissi o'rniga, o'z istaklari bilan o'rganishga undaydi.

2. Faol O'rganish va Tajriba Orqali O'zlashtirish: "Qo'llab sinab ko'rish" printsiplari: Bolalar o'yin orqali turli xil harakatlar, g'oyalar va strategiyalarni sinab

ko'rishadi va ularning natijalarini ko'rib, xulosa chiqarishadi. Amaliy ko'nikmalar: Masalan, raqamlarni o'rgatadigan o'yinda bola nafaqat raqamni nomlaydi, balki uni miqdor sifatida ham tushunadi.

3. Kognitiv (Aqliy) Qobiliyatlarni Rivojlantirish: Mantiqiy fikrlash: Boshqotirma va topishmoqlar bolalarning muammolarni hal qilish qobiliyatini oshiradi. Diqqat va konsentratsiya: O'yinning maqsadi va qoidalari bolani uzoqroq vaqt diqqatini jamlashga o'rgatadi. Xotira: Qiziqarli va hissiyotlar bilan bog'langAN ma'lumotlar xotirada uzoq saqlanadi.

4. Ijtimoiy va Hissiy Rivojlanish: Hamkorlik va raqobat: Guruh o'yinlari bolalarga boshqalar bilan hamkorlik qilish, navbatni kutish va raqobatda odobli bo'lishni o'rgatadi. Emotsional mustahkamlik: O'yinda ba'zan yutqazish mumkin. Bu bolalarga muvaffaqiyatsizlik bilan shug'ullanish va harakatni davom ettirishni o'rgatadi. O'ziga ishonch: Kichik g'alabalalar (masalan, daraja ni o'tish) bolaning o'z qobiliyatiga ishonchini oshiradi.

5. Individual Yondashuvni Amalga Oshirish: Shaxsiy rivojlanish: Raqamli o'yinlar va ilovalar bolaning individual sur'atida va darajasida o'rganish imkonini beradi. Har bir bola o'ziga mos darajadan boshlaydi va asta-sekin murakkablashtirilgan topshiriqlarga o'tadi.

#### **TAHLIL VA NATIJALAR**

Kreativlikni rivojlantirish: O'yinlashtirilgan loyihalar (masalan, "qalampir qo'g'irchoq yasash" loyihasi) bolalarning ijodiy qobiliyatlarini ochishga yordam beradi. Qanday O'yinlashtirish Elementlaridan Foydalanish Mumkin

1. Ballar, Mukofotlar va Nishonlar: Eng oddiy va samarali usul. Topshiriqni bajargan holda bola ball yoki virtual medal oladi.

2. Darajalar va Reyting: Bolalar ma'lum ko'nikmalarga erishgach, keyingi darajaga o'tadilar (masalan, "Raqamlar ritsari" darajasi).

3. Liderlar doskasi: (Ehtiyotkorlik bilan!) Bu faqat eng yaxshilarni emas, balki har bir bolaning shaxsiy yutuqlarini (masalan, "Eng do'stona yordamchi" nominatsiyasi) nishonlash uchun ishlatilishi kerak.

4. Hikoya va Sayohat: Butun o'quv yili yoki mavzu ma'lum bir sarguzasht doirasida o'tadi (masalan, "Bilimlar olamiga sayohat").

5. Jamoaviy ish: Bolalar kichik guruhlariga bo'linib, jamoaviy topshiriqlarni bajaradilar va mukofotni birgalikda olishadi. E'tiborli Bo'lish Kerak Bo'lgan Jihatlar: Muvozanat: O'yinlashtirish - bu vositadir, maqsad emas.

Asosiy e'tibor bilim olishga qaratilishi kerak, nafaqat o'yin g'olibi bo'lishga. O'ta raqobat xavfi: Agar noto'g'ri boshqarilsa, bolalar ortda qolganlik hissiga tushib qolishi mumkin. Muhimi - har bir bolaning shaxsiy o'sishini rag'batlantirish. Texnologiyadan ogilona foydalanish:

Raqamli qurilmalar bilan ishlash vaqt cheklangan bo'lishi va real dunyodagi o'yinlar va faoliyatlar bilan muvozanatlangan bo'lishi kerak. Yosh xususiyatlarini

hisobga olish: 3-4 yoshli bolalar uchun oddiy, aniq qoidalı jismoniy o'yinlar, 5-7 yoshli bolalar uchun esa biroz murakkabroq va strategik o'yinlar qo'llaniladi.

2. Maktabgacha ta'limdagina qo'llash: Z. M. Bogateva. "Дидактические игры и занятия с детьми раннего возраста" (1991). – Kichik yoshdagi bolalar uchun mo'ljallangan didaktik o'yinlarning an'anaviy va samarali namunalari keltirilgan. N. Ya. Mikhailenko, N. A. Korotkova. "Как играть с ребенком" (1990). – Bolalar o'yinining rivojlanish bosqichlari va uni tashkil etish usullari haqida qimmatli qo'llanma. L. A. Venger, O. M. Dyachenko. "Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста" (1989). – Bolalarning aqliy qobiliyatlarini rivojlantirishga qaratilgan o'yinlar to'plami. Amaliy qo'llanma va uslubiyatlar. E. V. Smirnova. "Современная детская игра: проблемы и пути их решения" (2020). – Zamonaviy bolalarning o'yin faoliyatidagi muammolar va ularning yechimlari tahlil qilinadi. T. V. Bashaeva, L. V. Beresneva. "Развитие познавательной активности детей дошкольного возраста через игровые технологии" (Majallardagi maqolalar). – O'yin texnologiyalari orqali bilish faolligini oshirish masalalari ko'rib chiqiladi. "Ilm sarchashamlari" DTP. – O'zbekistonda chop etilgan maktabgacha ta'lim dasturlari va metodik qo'llanmalarida o'yin asosida o'qitishga alohida e'tibor berilgan

Xulosa:

Maktabgacha ta'limda o'yinlashtirish - bu bolalarning tabiiy ehtiyojlariga asoslangan, ilmiy jihatdan asoslangan va juda samarali yondashuvdir. U bolalarni nafaqat bilim olishga, balki hayot uchun zarur bo'lgan ko'nikmalarni (maslahatlashish, muammolarni hal qilish, qat'iyatli bo'lish) rivojlantirishga yo'naltiradi. O'qituvchi uchun esa bu - har bir bolaning salohiyatini ochib berishning kuchli vositasi hisoblanadi. O'yinlashtirish nafaqat raqamli texnologiyalarni anglatadi. An'anaviy o'yinlar (qog'oz, qalam, konstruktorlar, rolli o'yinlar) ham aynan shu printsip asosida ishlaydi va ularning ahamiyati benihoyat .

#### FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Kasimova F. M. "Maktabgacha ta'limda zamonaviy pedagogik texnologiyalardan foydalanishning psixologik-pedagogik jihatlari." – O'zbekiston pedagogika jurnallarida chop etilgan maqola.

2. Habibullayeva D. "Gameffikatsiya – yangi pedagogik texnologiya sifatida." – Xalqaro konferensiya materiallari.

3. Hamidova L. "Maktabgacha yoshdagi bolalarda kreativlikni o'yinlar orqali rivojlantirish." – Psixologiya va pedagogika sohasidagi ilmiy ish.

4. Khalilova M. "Zamonaviy maktabgacha ta'lim muassasasida raqamli o'yinlashtirish." – Ta'lim va raqamli texnologiyalar bo'yicha tadqiqot.

5. Ivanova E. O. "Gamification in Education: A Literature Review." – Jahon tajuvasini o'z ichiga olgan ilmiy maqola.

Foydali Internet-manbalar:

1. "Ustozlar.uz" portali. – O'qituvchilar uchun metodik materiallar, jumladan, o'yinlashtirishga oid maqolalar.

2. "Pedagog.uz" sayti. – Pedagogik texnologiyalar bo'yicha ma'lumotlar bazasi.

3. "Eduportal" resursi. – O'zbekistonda ta'lim sohasidagi yangiliklar va uslubiy yordam.

4. "ResearchGate" akademik platformasi. – Xalqaro miqyosdagi so'nggi tadqiqotlar bilan tanishish imkoniyati.