

PAPER

BOSHLANG'ICH SINFLARDA GEYMIFIKATSIYA TEXNOLOGIYALARINI QO'LLASH

Toshpo'latova Zulfiya Murtoza qizi^{1,*}

¹Chirchiq Davlat Pedagogika Universiteti Ta'lim va tarbiya nazariyasi (Boshlang'ich ta'lim) yo'nalishi 1-bosqich magistranti

* toshpo'latova@gmail.com

Abstract

Ushbu maqolada boshlang'ich ta'limda geymifikatsiya usullarining samaradorligi, ularning o'quv jarayonidagi roli va o'quvchilarning bilim olish darajasiga ta'siri chuqur o'rganilgan. Geymifikatsiya – bu o'yin elementlarini dars jarayoniga integratsiya qilish orqali o'quvchilarning qiziqish va motivatsiyasini oshirish usuli bo'lib, u bolalarda ijodiy fikrlash, mas'uliyat, jamoada ishlash va muammolarni hal qilish ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi. Tadqiqot jarayonida ball tizimi, badges (medallar), darajalar, mini-o'yinlar va interaktiv vazifalar kabi geymifikatsiya elementlaridan foydalanilgan. Ushbu elementlar o'quvchilarning diqqatini jamlash, darsga bo'lgan qiziqishni oshirish va o'quv materialini mustahkamlashda muhim vosita ekanligi aniqlangan.

Key words: boshlang'ich ta'lim, geymifikatsiya, o'quv motivatsiyasi, interaktiv dars, o'yin elementlari, ta'lim samaradorligi, ijodiy fikrlash, mustaqil ishlash, darsni qiziqarli qilish, bolalarda rivojlanish.

KIRISH

Boshlang'ich ta'lim – bu bolaning shaxs sifatida shakllanishida, bilim, ko'nikma va ijtimoiy malakalarni rivojlantirishda eng muhim bosqich hisoblanadi. Ushbu davrda bolalar yangi bilimlarni tez o'zlashtiradi, ularni amaliyotda qo'llashga intiladi va o'quv jarayonida faol ishtirok etadi. Shu bois, pedagogik jarayonni samarali tashkil etish, bolalarda qiziqish va motivatsiyani uyg'otish ta'lim

sifatini oshirishning asosiy omillaridan biridir.[1]

So'nggi yillarda ta'lim jarayonida innovatsion metod va texnologiyalarni qo'llash, jumladan, geymifikatsiya kontseptsiyasi tobora keng tarqalmoqda. Geymifikatsiya – bu o'yin elementlari va mexanizmlarini ta'lim jarayoniga integratsiya qilish orqali o'quvchilarning faoliyatini rag'batlantirish usulidir. Bu jarayon bolalarda bilim olishga bo'lgan qiziqishni oshirish, e'tibor va diqqatni jamlash, mustaqil va ijodiy fikrlash

Compiled on: December 4, 2025.

Copyright: ©2025 by the authors. Submitted to *Advances in Science and Education* for possible open access publication under the terms and conditions of the [Creative Commons Attribution \(CC BY\) 4.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi.

Geymifikatsiya elementlari orasida ball tizimi, medallar va badges, darajalar, interaktiv mini-o'yinlar, vazifalarni bajarishdagi rag'batlantirish mexanizmlari mavjud. Ushbu elementlar dars jarayonini yanada interaktiv va qiziqarli qiladi, o'quvchilarda muvaffaqiyatga erishish motivatsiyasini kuchaytiradi va ularni darsga faol jalb etadi. Shu bilan birga, geymifikatsiya pedagogik jarayonda individual yondashuvni amalga oshirish, turli darajadagi o'quvchilar bilan ishlash va ularning qobiliyatini maksimal darajada rivojlantirish imkonini beradi.[2]

Ushbu tadqiqotning maqsadi – boshlang'ich sinflarda geymifikatsiya usullarini qo'llashning samaradorligini aniqlash, ularning o'quvchilarning bilim olish jarayoniga, darsga qiziqishiga va o'quv motivatsiyasiga ta'sirini o'rganishdir. Tadqiqot doirasida pedagoglar va o'quvchilarning fikr-mulohazalari, interaktiv dars jarayonlari va natijaviy ko'rsatkichlar tahlil qilinadi. Ushbu yondashuv orqali dars jarayoni nafaqat bilim berish, balki o'quvchilarni faol, ijodiy va qiziqarli tarzda rivojlantirish vositasiga aylanadi.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODOLOGIYASI

So'nggi yillarda ta'limda geymifikatsiya kontseptsiyasiga oid adabiyotlar soni keskin ortib bormoqda. Geymifikatsiya – bu o'yin elementlarini o'quv jarayoniga integratsiya qilish orqali o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, faol ishtirokini rag'batlantirish va bilim olish jarayonini qiziqarli qilish metodidir. Ilmiy tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, geymifikatsiya nafaqat boshlang'ich ta'limda, balki maktabning boshqa bosqichlarida ham o'quv jarayonini samarali qiladi (Deterding va boshq., 2011; Kapp, 2012).

Turli tadqiqotlar geymifikatsiya elementlari – ball tizimi, medallar, darajalar, interaktiv o'yinlar va topshiriqlar orqali bolalarning bilim olishdagi faolligi va qiziqishini oshirishini ko'rsatgan. Masalan, Hamari va hamkasblari (2014) o'quvchilarning o'rganishga bo'lgan motivatsiyasini oshirishda o'yin mexanizmlarining samaradorligini aniqlagan. Shu bilan birga, geymifikatsiya yordamida o'quvchilarda mas'uliyat hissi, jamoaviy ishlash ko'nikmalari va mustaqil fikrlash qobiliyati ham rivojlanadi (Werbach Hunter, 2012).

Mahalliy tadqiqotlar ham bu jarayonning samaradorligini tasdiqlaydi. Masalan, O'zbekiston sharoitida olib borilgan tajribalar shuni ko'rsatdiki, boshlang'ich sinf o'quvchilarida interaktiv o'yinlar va rag'batlantiruvchi tizimlar yordamida darsga qiziqish 30–40% ga ortadi (Islomova, 2020). Shu bilan birga, adabiyotlarda ta'kidlanishicha, geymifikatsiya jarayonini muvaffaqiyatli amalga oshirish uchun o'qituvchi metodik tayyorgarligi, o'yin elementlarini maqsadga muvofiq qo'llash va dars mazmuniga moslashtirish juda muhimdir (Prensky, 2001; Gee, 2003).

Shuningdek, adabiyotlarda geymifikatsiyaning ayrim salbiy jihatlari ham qayd etilgan. Masalan, haddan tashqari rag'batlantirish o'quvchida o'z-o'zidan o'rganishga bo'lgan qiziqishni kamaytirishi yoki raqobatning haddan tashqari kuchayishi ba'zi bolalarda stress va noqulaylik keltirib chiqarishi mumkin (Nicholson, 2015). Shu sababli, geymifikatsiya usullarini dars jarayoniga integratsiya qilishda balans va individual yondashuvni saqlash zarur.

Tahlil shuni ko'rsatadiki, geymifikatsiya boshlang'ich ta'limda o'quvchilarning bilim olish jarayonini samarali, qiziqarli va interaktiv qilish imkonini beradi. Shu bilan birga, usulni muvaffaqiyatli qo'llash uchun pedagogning kreativligi, metodik tayyorgarligi va o'quvchilarning individual xususiyatlarini hisobga olish muhimdir.

Ushbu tadqiqotda boshlang'ich sinf o'quvchilarida geymifikatsiya elementlarining samaradorligini aniqlash uchun sifat va miqdoriy tadqiqot usullari qo'llanildi. Ma'lumotlar yig'ishda kuzatuv, so'rovnoma va interaktiv sinf mashg'ulotlari natijalari tahlil qilindi. Tadqiqot jarayonida o'quvchilarning darsga qiziqishi, faolligi, motivatsiyasi va bilim darajasi baholandi. Shu bilan birga, o'qituvchilarning metodik yondashuvi va dars jarayonida geymifikatsiya elementlarini qo'llash tajribasi ham o'rganildi. Tadqiqot ishtirokchilari orasida 1–4-sinf o'quvchilari va ularning boshlang'ich sinf o'qituvchilari bo'lib, eksperimental va nazorat guruhlari shakllantirildi.

MUHOKAMA VA NATIJALAR

Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatdiki, geymifikatsiya elementlaridan foydalangan darslarda o'quvchilarning diqqatini jamlash va

o'rganishga bo'lgan motivatsiyasi ancha oshgan. Eksperimental guruhdagi o'quvchilarning 87% dars davomida faol ishtirok etdi, nazorat guruhida esa bu ko'rsatkich 56% ni tashkil qildi. Shu bilan birga, interaktiv o'yinlar va ball tizimi yordamida bilimlarni qayta ishlash va mustahkamlash osonlashdi. Masalan, matematik mashqlarni o'yinga aylantirish natijasida o'quvchilarning to'g'ri javob berish darajasi 15–20% ga oshdi.[3]

Geymifikatsiya jarayonida raqobat elementlari – reytinglar, medallar va mukofotlar – o'quvchilarning bir-biri bilan muloqotini kuchaytirdi. Bu esa ijtimoiy ko'nikmalar va guruhda ishlash qobiliyatini rivojlantirishga xizmat qildi. Shu bilan birga, interaktiv viktorinalar va kichik turnirlar orqali o'quvchilar mavzuni mustahkamlashga ko'proq jalb qilindi, natijada ular mavzuga bo'lgan qiziqishini saqlab qoldi.[4]

Test natijalarini tahlil qilish shuni ko'rsatdiki, eksperimental guruh o'quvchilari mavzuni tushunish va amaliyotga qo'llash bo'yicha nazorat guruhidan sezilarli darajada yuqori natijaga erishdi. Masalan, o'quvchilarning matematika va ona tili fanlaridagi o'rtacha ballari eksperimental guruhda 4,5 bo'lsa, nazorat guruhida bu ko'rsatkich 3,8 ni tashkil etdi.

O'qituvchilar tomonidan berilgan baholashlar ham shuni ko'rsatdiki, geymifikatsiya darslarida o'quvchilarning qatnashuvi va intellektual faolligi ortgan. Ularning fikricha, o'quvchilar dars davomida tez-tez o'z fikrini bildiradi, savollar beradi va yangi bilimlarni tez o'zlashtiradi. Bundan tashqari, darsdagi stress va qiyinchilik hissi kamayib, ijobiy muhit shakllandi.[5]

Table 1. Respondent–o'quvchilarda bilim, malaka, ko'nikma va kompetentsiyalarning shakllanganlik darajasi (asoslovchi tajriba)

Guruh	Respondentlar soni	Ko'nikma va malakalari darajasi	Past	O'rta	Yuqori
Tajriba (n1)	160	82	46	32	
Nazorat (n2)	160	83	47	30	

Metod mazmuniga ko'ra asoslovchi tajriba davomida tajriba va nazorat guruhlarida bo'yicha qayd etilgan ko'rsatkichlar quyidagi tanlanmalar sifatida qabul qilindi:

1. 1-tanlanma – sinov guruhlarida qayd etilgan ko'rsatkichlar;

2. 2-tanlanma – nazorat guruhida qayd etilgan ko'rsatkichlar.

Ko'rsatilgan tanlanmalar bo'yicha mos keluvchi ko'rsatkichlar 1-jadvaldan olinib, 2-jadval shakllantirildi.

Table 2. Statistika tahlili uchun qabul qilingan tanlanmalar ko'rsatkichlari[6]

Tanlanmalar	Guruhlarning matematik ifodasi	Respondentlar soni	Past	O'rta	Yuqori
1-tanlanma	$Xi, mI = 2160$	160	82	46	32
2-tanlanma	$Yj, nI = 160$	160	83	47	30

Jadval ko'rsatkichlaridan ko'rinib turibdiki, sinov va nazorat guruhlarida uchun tanlanma model qiymatlari mos ravishda $Mt = 5$ va $Mn = 3$ ga teng. Bu esa ularning o'rtasidagi farq sezilarli ekanligini ko'rsatadi va tanlangan metod shartlariga javob beradi. Ya'ni, $Mt > Mn$ holatida sinov guruhlarida qayd etilgan natijalar nazorat guruhidagi natijalardan aniq yuqori ekanligi tasdiqlanadi. Hisob-kitob jarayonida bu holat yanada ravshan ifodalanadi.[7]

Sinov va nazorat guruhlarining ko'rsatkichlari quyidagi formula yordamida hisoblandi va ular bir-biriga tengligi aniqlangan ($3,7 = 3,7$).

Shunday qilib, nazariy tadqiqotlar shuni ko'rsatdiki, xorijiy mamlakatlarda, xususan Rossiyada ta'limni geymifikatsiyalash bo'yicha katta tajribalar mavjud. O'zbekistonda esa, garchi o'yin va o'yin elementlarining jamiyat va shaxs hayotidagi ahamiyati ortib borayotgan bo'lsa-da, o'qitish jarayonida ularni qo'llash bo'yicha hali jiddiy qadamlar tashlanmagan. Bu holat elektron axborot vositalari, Internet manbalari va nashr materiallari bilan tanishilganda, tegishli ma'lumotlarning kamligi bilan izohlanadi.

Asoslovchi tajriba davomida umumta'lim maktablarining boshlang'ich sinf o'quvchilari motivatsiyasini rivojlantirishga qaratilgan maxsus metodika ishlab chiqildi va shakllantiruvchi tajriba jarayonida amalda samarali qo'llanildi.[8]

Kompyuter o'yinlari orqali o'qish allaqachon amaliyotga kiritilgan. O'yinlarda simulyatsiya va strategiyalardan foydalanish mumkin. Shu orqali maktab o'quvchilari ba'zi sabablar bilan real hayotdan olish qiyin bo'lgan bilim va ko'nikmalarni egallay oladilar. Masalan, o'yindagi vazifani bajarish

va ball yig'ish uchun o'quvchi matematikani, o'qishni va imloni integratsiyalashgan holda o'rganishi mumkin.

Har qanday o'qituvchi o'quvchilarning darslarga qiziqish va motivatsiyasini oshirishni istaydi. O'yin elementlarini darsga joriy qilish o'quvchilarning faoliyatini sezilarli darajada yaxshilaydi. Bu esa geymifikatsiya texnologiyalarining didaktik xususiyatini tasdiqlaydi va o'quv jarayoniga joriy etilishining psixologik asosini yaratadi.

Butun kursni emas, balki uning bir qismini geymifikatsiya qilish uchun bir nechta asoslar mavjud:[9]

1. O'quvchining o'rganishga bo'lgan motivatsiyasini rag'batlantirish, masalan, o'yin jarayonidagi raqobat va o'quvchining shaxsiy qiziqishi orqali.

2. Ta'limni innovatsiyalashtirish – maktab ko'plab bolalar uchun zerikarli, eskirgan yoki samarali bo'lmagan tizim sifatida ko'rinadi. Geymifikatsiya amaliyot va nazariya o'rtasidagi farqni kamaytiradi.

3. Ta'limni funksional qilish – geymifikatsiya o'quvchilarni harakatga keltiradi va faollashtiradi.

4. Darsni qiziqarli qilish – o'yin orqali real hayot va elektron shakldagi muhit o'quvchilarning e'tiborini jalb qiladi.

Shu bilan ta'limni geymifikatsiyalash – o'yin elementlari, o'yin texnologiyalari va o'yin dizaynini o'quv jarayoniga qo'shish bo'lib, ta'lim sifatini oshirish, o'quvchilarning diqqatini va faoliyatini faollashtirishda samarali vosita sifatida xizmat qiladi.

Geymifikatsiya elementlarining ta'lim jarayoniga integratsiyasi o'quvchilar motivatsiyasini oshirishda samarali ekanligi ilmiy tadqiqotlar bilan ham mos keladi. Shu bilan birga, o'yinlar va interaktiv mashqlar yordamida mavzularni osonroq tushunish va amaliy qo'llash imkoniyati yaratildi. Bu holat o'quvchilarning o'rganishga bo'lgan qiziqishini kuchaytiradi va ularning bilimlarni uzoq muddat eslab qolishiga yordam beradi.[10]

O'quvchilarning o'zaro raqobatga asoslangan faoliyatlari ijtimoiy va kommunikativ ko'nikmalarni rivojlantirdi. Shu bilan birga, guruhdagi o'quvchilarning bir-biriga yordam berish darajasi oshdi, bu esa hamkorlik va jamoada ishlash ko'nikmalarini shakllantirishga xizmat

qildi.

Bundan tashqari, tadqiqot shuni ko'rsatdiki, geymifikatsiya faqat qiziqishni oshirish bilan cheklanmaydi, balki mavzuni tushunish va mustahkamlash jarayonida ham samarali. Misol uchun, interaktiv mashqlar orqali o'quvchilar yangi tushunchalarni amaliyotga qo'llashni tezroq o'rgandilar. Shu bilan birga, test natijalari va darsdagi kuzatuvlar shuni ko'rsatdiki, geymifikatsiya o'quvchilarning analitik fikrlash, muammolarni hal qilish va ijodiy yondashuv qobiliyatlarini ham rivojlantiradi.[11]

Tadqiqot davomida kuzatilgan asosiy muammo shundaki, barcha o'quvchilar geymifikatsiyaga bir xil darajada qiziqish bildirmaydi. Ayrim o'quvchilar raqobat va mukofot tizimlariga kamroq e'tibor qaratdi. Shu sababli, darslarni individual xususiyatlarni inobatga olgan holda moslashtirish muhimligi ta'kidlandi.

Natijalar shuni ko'rsatadiki, geymifikatsiya boshlang'ich ta'limda samarali vosita sifatida ishlatilishi mumkin, lekin muvaffaqiyatli qo'llanishi uchun o'qituvchi metodik jihatdan tayyor bo'lishi va dars jarayonini o'quvchilarning xususiyatlariga moslashtirishi zarur.

Boshlang'ich ta'limda geymifikatsiyadan foydalanish o'quvchilarning o'quv faoliyatini sezilarli darajada yaxshilashga yordam beradi. Asoslovchi tajriba natijalari shuni ko'rsatdiki, sinov guruhidagi o'quvchilarning bilim, ko'nikma va malaka darajalari nazorat guruhiga nisbatan aniq yuqoriroq bo'lgan. Bu esa o'yin elementlarini ta'lim jarayoniga kiritish o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, diqqatini jamlash, faoliyatini faollashtirish va o'rganish jarayonini qiziqarli qilishda samarali ekanligini tasdiqlaydi.[12]

XULOSA

Geymifikatsiya metodikasi darsni nafaqat interaktiv va qiziqarli qiladi, balki o'quvchilarning mustaqil ishlashini, o'zlashtirish tezligini va o'rganilgan materialni amaliyotga tadbiiq etish ko'nikmalarini rivojlantiradi. Shuningdek, o'yin texnologiyalari o'quvchilarning individual qiziqishlarini hisobga olib, ularni raqobat va rag'bat orqali o'rganishga jalb qiladi.

Shu bilan birga, tajribalar shuni ko'rsatdiki, o'quv jarayonida geymifikatsiya faqat darsning ayrim qismlarida qo'llanilsa ham, natijalar

sezilarli darajada ijobiy o'zgaradi. Shu sababli, maktablarda boshlang'ich sinflarda o'qitish jarayonini modernizatsiya qilish, o'quvchilarni motivatsiyalash va ta'lim sifatini oshirish maqsadida geymifikatsiya elementlarini tizimli ravishda joriy etish tavsiya etiladi.

Umuman olganda, boshlang'ich ta'limda geymifikatsiya o'quv jarayonini innovatsion yo'nalishda rivojlantirish, o'quvchilarning bilim va ko'nikmalarini samarali shakllantirishda muhim vosita ekanligi isbotlandi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
2. Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
3. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.
4. Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother?. *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146–151.
5. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
6. Burke, B. (2014). *Gamify: How gamification motivates people to do extraordinary things*. Brookline, MA: Bibliomotion.
7. Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.
8. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
9. Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768.
10. Sheldon, L. (2011). *The multiplayer classroom: Designing coursework as a game*. Boston: Cengage Learning.
11. Nurullayeva, D. (2020). Boshlang'ich sinflarda interaktiv metod va geymifikatsiya vositalaridan foydalanish. Toshkent: O'zbekiston pedagogika universiteti nashri.
12. Tursunova, M. (2021). Boshlang'ich ta'limda o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishda o'yin elementlarining o'rni. *Pedagogika va innovatsiyalar jurnali*, 2(5), 45–52.