

20-Yanvar, 2026-yil

**BOSHLANG‘ICH SINIF O‘QUVCHILARIDA O‘QISH
MOTIVATSIYASINI OSHIRISHDA GAMIFIKATSIYA
TEXNOLOGIYASINING O‘RNI**

Andijon davlat pedagogika instituti v.b. dotsenti, filologiya
fanlari bo‘yicha falsafa doktori **Nodirabegim Ismoilova**
ADPI. Pedagogika fakulteti boshlang‘ich ta’lim yo‘nalishi
101-guruh talabasi **Ashirmamatova Madina Murodiljon qizi**

Annotatsiya: Zamonaviy o‘quv jarayonida o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirishning yangi usullarini izlashga ko‘proq e’tibor qaratilmoqda. Ushbu maqolada boshlang‘ich sinf o‘quvchilarida divergent fikrlash – ya’ni bir masalaga bir nechta yechim topa olish, ijodiy yondashuv, noan’anaviy fikrlar generatsiyasi XXI asr ko‘nikmalarining muhim tarkibiy qismidir. Raqamli gamifikatsiya o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirish, o‘quv jarayonini shaxsiylashtirish va ijodiy fikrlashni qo‘llab-quvvatlash imkoniyatiga ega. Gamifikatsiyaning nazariy asoslari, uning afzalliklari va cheklavlari, shuningdek, o‘quv jarayonida foydalanishning amaliy misollari ko‘rib chiqiladi. Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatmoqdaki, gamifikatsiya o‘rganishga bo‘lgan qiziqishni oshirishga, mustaqil ishlash ko‘nikmalarini rivojlantirishga va o‘quv faoliyatini yaxshilashga yordam beradi.

Kalit so‘zlar: gamifikatsiya, motivatsiya, boshlang‘ich sinf, divergent fikrlash, o‘quv jarayoni, o‘quv faoliyati, ijodiy yondashuv, ijodiy fikrlash.

Abstract: In the modern educational process, more attention is paid to the search for new ways to motivate students. Divergent thinking - i.e., the ability to find multiple solutions to the same problem, the generation of creative, innovative feelings in students of the first grade is an important component of the 21st century view. Digital gamification to capture student motivation, personalize the learning process, and support creative thinking. The theoretical foundations of gamification, its production and load, practices of development of the educational process are considered. Research shows that learning safety can help develop independent production and improve learning ability.

Key words: gamification, motivation, mobile classroom, divergent thinking, educational process, educational activity, creative production, creative thinking.

Аннотация: В современном образовательном процессе все больше внимания уделяется поиску новых способов повышения мотивации учащихся. В данной статье дивергентное мышление у учащихся младших классов - то есть умение находить несколько решений проблемы, творческий подход, генерация нетрадиционных идей - является важной составляющей навыков XXI века. Цифровая геймификация потенциально может повысить мотивацию учащихся, персонализировать процесс обучения и поддержать творческое мышление. Рассмотрены теоретические основы

геймификации, ее преимущества и ограничения, а также практические примеры ее использования в образовательном процессе. Результаты исследований показывают, что геймификация помогает повысить интерес к обучению, развить навыки самостоятельной работы и улучшить успеваемость.

Ключевые слова: *геймификация, мотивация, начальная школа, дивергентное мышление, учебный процесс, учебная деятельность, творческий подход, креативное мышление.*

O‘quvchilarning o‘quv-biluv motivatsiyasini shakllantirish boshlang‘ich ta’limning asosiy muammolaridan biri sifatida baholanadi. Uning dolzarbligi o‘qish darslari mazmunini yangilash, bilimlarni mustaqil o‘zlashtirish usullarini egallash va o‘quvchilarda faol hayotiy pozitsiyani rivojlantirish bo‘yicha vazifalarni belgilash bilan chambarchas bog‘liq. Zero, “O‘qish darslari o‘z mohiyati, maqsad va vazifalariga ko‘ra boshlang‘ich ta’lim tizimida alohida o‘rin tutadi. Barcha predmet darslarini o‘qish faoliyatisiz tasavvur qilib bo‘lmaydi. Chunki matnni tushunib, bir maromda, to‘g‘ri va ifodali o‘qishni o‘rgatish o‘qish orqali DTS bo‘yicha o‘zlashtirishlari ko‘zda tutilgan bilimlarni hamda o‘quv-biluv ko‘nikma va malakalarni egallashlariga yo‘l ochiladi”. Darhaqiqat, aynan o‘qish darslarigina insonning o‘zligini, olam sir-sinoatlarini anglash, tushunish va idrok etishga bo‘lgan intilishlariga turtki beradi. Boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining o‘quv-biluv motivatsiyasini shakllantirishda o‘qish fani o‘quv dasturlarida rejalashtirilgan materiallarning sinfdan sinfga o‘tgan sari mavzu va mazmuni jihatidan kengayib borishi muhim o‘rin tutadi. Har bir mavzu uchun tanlangan matnlarning janriy rang-barangligi, poetik mukammalligi, o‘quvchilarning bilim darajasi va yosh xususiyatlariga mos kelishi ham bu borada e‘tiborga molik.

Ma’lumki, boshlang‘ich ta’lim sohasidagi dolzarb muammolar aksariyat o‘quvchilarda bilim olish motivlarining yo‘qligi bilan tavsiflanadi. Shu bois ularda o‘zlashtirish darajasidagi asosiy ko‘rsatkichlar pasayishiga olib keladi. Turli darajada o‘zlashtiruvchi o‘quvchilar uchun o‘quv faoliyati har xil ma’noga ega. Muayyan holatda boshlang‘ich sinf o‘quvchisi uchun o‘quv-biluv motivatsiyasi va mustaqil ishlar mohiyatini aniqlash o‘qituvchining pedagogik ta’sir choralari belgilashida hal qiluvchi o‘rin tutadi. Ta’limning shaxsiy ma’nosi o‘quvchining o‘quv jarayoniga ichki subyektiv munosabati, ya’ni o‘quv jarayonining o‘ziga, tajribasiga va hayotiga nisbatan qo‘llanilishi mumkin.

Boshlang‘ich sinf o‘quvchilarida divergent fikrlashni rivojlantirishda raqamli gamifikatsion vositalar yuqori pedagogik samaradorlikka ega innovatsion ta’lim omili sifatida namoyon bo‘lmoqda. Ushbu vositalar o‘quvchilarning erkin fikrlashi, muqobil yechimlar topishi, tasavvur doirasini kengaytirishi va ijodiy faolligini oshirishga xizmat qiladi. Raqamli o‘yin elementlari asosida tashkil etilgan ta’lim jarayoni bolaning bilishga qiziqishini kuchaytirib, fikrlash jarayonini faol, moslashuvchan va ko‘p variantli yo‘nalishda shakllantiradi.

Divergent fikrlashni rivojlantirishda raqamli gamifikatsiyalangan o‘quv muhitining didaktik asoslari zamonaviy ta’limning eng dolzarb yo‘nalishlaridan biridir. Divergent fikrlash – bu bir muammoning ko‘plab yechimlarini topish, g‘oyalar oqimini shakllantirish, voqelikni kreativ talqin qilish qobiliyatidir. Bu ko‘nikmaning shakllanishi o‘quvchilarning ijodiy salohiyatini ochish, muammolarga moslashuvchan yondashish va noodatiy fikrlash strategiyalarini ishlab chiqish imkonini beradi. Didaktika, ijodiy fikrlash nazariyalari va gamifikatsiya integratsiyasi asosida taklif etilgan innovatsion model boshlang‘ich ta’lim jarayonida o‘quvchilarning mustaqil fikrlash, original g‘oyalar yaratish va muammoli vaziyatlarga turlicha yondashish ko‘nikmalarini shakllantirishga xizmat qiladi.

Gamifikatsiya esa o‘quv jarayoniga o‘yin mexanikasini integratsiya qilish orqali o‘quvchini qiziqtiruvchi, muammoli vaziyatlarga faol kirisha oluvchi subyektga aylantiradi. Ballar, darajalar, vaqt bosimi, rejalashtirilgan topshiriqlar yoki raqobat muhitidagi kreativ masalalar divergent fikrlashning ichki mexanizmlarini uyg‘otadi.

Raqamli gamifikatsion vositalar bu onlayn o‘yinlar, platformalar va ijodiy topshiriqlar yaratish imkonini beruvchi servislardir. Ular o‘quvchilarga turlicha yechimlarni sinab ko‘rish, jarayonni nazorat qilish va o‘z g‘oyalariiga tanqidiy qayta qarash imkonini yaratadi. Didaktik yondashuv nuqtayi nazaridan bunday muhit o‘quvchilarning psixologik rivojlanish qonuniyatlarini, idrok, xotira va tafakkur jarayonlarini hisobga olgan holda shakllantiriladi. Gamifikatsiya elementlari o‘quvchining hozirgi rivojlanish bosqichiga mos murakkablikda taqdim etilganida, o‘quvchi nafaqat topshiriqni bajaradi, balki uni turlicha yo‘llar bilan yondashishni ham o‘rganadi.

Gamifikatsiya boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining motivatsiyasini oshirish usuli sifatida zamonaviy pedagogikada faol o‘rganilmoqda. Uning mohiyati ta’lim jarayonida o‘yin elementlaridan foydalanishda yotadi, bu esa o‘rganishni yanada qiziqarli va qiziqarli qiladi. Bolalar o‘yinga asoslangan o‘zaro munosabatlar shakllarini ayniqsa yaxshi qabul qiladigan boshlang‘ich maktabda o‘yin o‘rganishga qiziqishni oshirish va o‘quv natijalarini yaxshilash uchun kuchli vosita bo‘lishi mumkin.

Gamifikatsiyaning nazariy asosi ballar, darajalar, mukofotlar va reytinglar kabi elementlardan foydalanish hisoblanadi. Bu mexanizmlar o‘quvchilarda taraqqiyot va muvaffaqiyat tuyg‘usini shakllantiradi, bu esa ularni o‘quv jarayonida faol ishtirok etishga undaydi. Masalan, topshiriqlarni bajarish yoki materialni o‘zlashtirgani uchun yangi darajaga ko‘tarilish uchun ball berish tizimi bolalarga muvaffaqiyatlarini ko‘rishga va keying yutuqlarga intilishga yordam beradi. Mukofot va ko‘krak nishonlari o‘z navbatida qo‘shimcha rag‘bat bo‘lib xizmat qiladi, chunki ular o‘quvchining mehnatlari va yutuqlarini e’tirof etish ramzidir.

Boshlang‘ich maktabda o‘yinning afzalliklari aniq. Birinchidan, bu o‘rganishga bo‘lgan qiziqishni oshiradi, bu ayniqsa ta’limga bo‘lgan munosabatini endigina shakllantirayotgan boshlang‘ich maktab yoshidagi bolalar uchun muhimdir. O‘yin elementlari o‘quv jarayonini yanada jo‘shqin va hayajonli qiladi, bu esa o‘quvchilarning diqqatini jamlashga yordam beradi. Ikkinchidan, gamifikatsiya mustaqillikni rivojlantirishga yordam beradi. Talabalar maqsad qo‘yish, o‘z harakatlarini rejalashtirish va natijalarga

erishishni o‘rganadilar, bu esa o‘z-o‘zini tashkil etish va mas’uliyat ko‘nikmalarini rivojlantiradi. Uchinchidan, tadqiqotlar shuni ko‘rsatadiki, o‘yin mexanikasidan foydalanish akademik ko‘rsatkichlarni yaxshilaydi. Agar material interfaol va o‘yin shaklida taqdim etilsa, bolalar yaxshiroq o‘rganadilar. Nihoyat, gamifikatsiya ijtimoiy ko‘nikmalarni rivojlantirishga yordam beradi. Kop‘gina o‘yin mexanikasi hamkorlik va o‘zaro ta’sirni o‘z ichiga oladi, bu o‘quvchilarga jamoada ishlashni o‘rganishga va muloqot qilish qobiliyatini rivojlantirishga yordam beradi.

Boshlang‘ich maktabda gamifikatsiyadan foydalanishning amaliy misollari xilma-xildir. Mashhur vositalardan biri Kahoot kabi ta’lim platformalari yoki Classcraft. Ushbu platformalar o‘qituvchilarga interfaol topshiriqlar, viktorinalar va kvestlar yaratish imkonini beradi, ular uchun talabalar ball va mukofot oladi. Misol uchun, Classcraft platformasida talabalar o‘zlarining xarakterlarini yaratadilar va o‘quv topshiriqlarini bajarish orqali darajalar bo‘ylab o‘sadilar. Bu nafaqat o‘rganishni yanada qiziqarli qiladi, balki bolalarda strategik fikrlash va rejalashtirish ko‘nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi. Yana bir misol, sinfda mukofot tizimidan foydalanish. O‘qituvchilar akademik yutuqlar uchun nishonlar yoki sertifikatlarini joriy etishlari mumkin, bu esa talabalar uchun qo‘shimcha motivatsiya yaratadi.

Ta’limda innovatsion yondashuvlardan biri bu – divergent tafakkurni rivojlantirish bo‘lib, u shaxsning bir muammoni bir necha tomondan hal etish, yangicha yechimlar topish, o‘z fikrini erkin bayon etish qobiliyatini shakllantiradi. Raqamli ta’lim muhiti bu jarayon uchun keng imkoniyatlar yaratadi: simulyatsiya, muammoli vaziyatlar, loyiha va jamoaviy ish, o‘z-o‘zini tahlil qilish kabi faoliyatlar orqali tafakkur jarayoni faollashadi.

Hozirgi davrda raqamli texnologiyalar hayotimizning turli jabhalariga, xususan, ta’lim tizimiga ham chuqur kirib kelmoqda. Gamifikatsiya, ya’ni o‘yin elementlarini ta’lim jarayoniga integratsiya qilish, o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirish va ta’lim samaradorligini yaxshilashda muhim rol o‘ynamoqda. Bu yondashuv o‘quvchilarga mustaqil ta’lim olish imkoniyatini beradi, dars jarayonini interaktivlashtiradi va o‘qituvchilarga o‘z yukini kamaytirishga yordam beradi.

O‘quvchilarning bilimlarni o‘zlashtirish jarayoni haqida so‘z borganda, ularning har biri turli darajadagi faolligini namoyon etishini ta’kidlash mumkin. Shu bois o‘quvchilarga bilimlarni sust qabul qiladi degan nuqtai nazar bilan qarash to‘g‘ri bo‘lmaydi. Bu fikr YE.V.Korotayevaning quyidagi fikrlari o‘rinli ekanini tasdiqlaydi: “o‘quv faoliyatining inkor etilmagan tavsifi asosida unga munosabat o‘zgaradigan bilishning quyi darajasi; quyidan mo‘tadillashgan bosqichga o‘tish sifatidagi vaziyatli faoliyat; o‘quv jarayonida ijro etuvchilik faoliyati; o‘quvchining subyektiv nuqtai nazarini maksimal darajada ochishga imkon beruvchi ijodiylik”.

Bizningcha, boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining bilish faolligini, asosan, ularning yosh va individual xususiyatlarini e’tiborga olish, bilish jarayonini tashkil etish tarzida egallanadigan, mustahkamlanadigan va rivojlanadigan shaxs xususiyati sifatidan aniqlashtirish maqsadga muvofiq. Bilish faolligi ko‘rsatkichi sifatida mo‘tadillik, ishtiyoq,

o‘rganishning anglanganligi, ijodiy namoyon bo‘lishi, nostandart o‘quv vaziyatlaridagi xulqatvor, o‘quv vazifasini hal etishdagi mustaqillik kabilarni ta’kidlash mumkin.

Tadqiqotchi Sh.Boltayevaning fikricha, “Boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining ijodiy bilish faolligi o‘zida yangi bilimlarni o‘zlashtirishga barqaror motivlar va bilish jarayoniga ijobiy emotsional yo‘nalganlikning qaror topganligi, o‘quv vazifalarini hal etishda odatiy o‘quv harakati usullarini bartaraf etishga intilish, muammo yechimini topishning nostandart metod va usullarini izlash, o‘quv-bilish faoliyatidagi qat’iylilik, ijodiy bilish faoliyatining natijaviyligi bilan tavsiflanuvchi shaxs xususiyatini o‘zida mujassam etadi.

Boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining o‘quv-biluv motivatsiyasini shakllantirishning muhim psixologik jihat irodasining rivojlanganlik darajasi bilan uzviy bog‘liq. O‘quvchilarda bu daraja turlicha namoyon bo‘ladi. Xususan, 6–7 yoshli bolalarning odatiy darajasi – maktabga kelganda o‘z xatti-harakatlarini boshqara oladigan, umumiy faoliyatga kirishimli, o‘qituvchi tomonidan qo‘yilgan talablarni qabul qilishga doir motivlarga bo‘ysundirishdan iborat. Bu jarayonda bilim olishi qatori o‘quvchilar ularni qanday o‘zlashtirish yo‘llarini ham o‘rganib boradi.

Boshlang‘ich sinf o‘quvchilarida divergent fikrlashni rivojlantirishda raqamli gamifikatsion vositalarning pedagogik samaradorligini aniqlash o‘quv jarayonini nafaqat qiziqarli qiladi, balki uning pedagogik samaradorligini ham ma’lum darajada oshiradi. Gamifikatsiya elementlari – topshiriqlarni bosqichma-bosqich murakkablashtirish, mukofotlash tizimi, raqobat muhiti va interaktiv baholash mexanizmlari – o‘quvchilarda ichki motivatsiyani kuchaytiradi, ularning o‘z bilim faoliyatlarini anglash, rejalashtirish va nazorat qilish ko‘nikmalarini faollashtiradi. Metodik o‘yinlarda o‘quvchilarda vaqt taqsimoti to‘g‘ri bir muammoga bir nechta yechim izlash, jamoada bir birini eshitish, o‘z fikrini bayon etish va albatta yangi g‘oyalar yaratish kabi sifatlar rivojlanadi. Mashg‘ulot davomida o‘quvchiga qaysi yechimlar yoqdi, nima qiyin bo‘ldi, nimani o‘rgandi kabi savollarga javob olib, yuqoridagilarni inobatga olib xulosa qiladigan bo‘lsak, natija ijobiy va albatta samarali bo‘ldi.

Shunday qilib, o‘yinlashtirish boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining motivatsiyasini oshirishning istiqbolli usuli hisoblanadi. Bu o‘quv jarayonini yanada qiziqarli va qiziqarli qiladi, o‘rganishga qiziqishni rivojlantirishga va o‘quv faoliyatini yaxshilashga yordam beradi. Biroq, o‘yinni muvaffaqiyatli amalga oshirish uchun uning cheklovlari va xavflarini hisobga olish, shuningdek, o‘quvchilarning individual xususiyatlarini hisobga olgan holda foydalanishga yondashish muhimdir.

Xulosa qilib shuni aytishimiz mumkinki, gamifikatsiya boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining motivatsiyasini oshirishning samarali vositasidir. Bu o‘quv jarayonini yanada qiziqarli va qiziqarli qiladi, o‘rganishga qiziqishni rivojlantirishga va o‘quv faoliyatini yaxshilashga yordam beradi. Shu bilan birga, o‘yin elementlaridan foydalanish bilan bog‘liq cheklovlar va xavflarni hisobga olish va o‘quvchilarning individual xususiyatlarini hisobga olgan holda gamifikatsiyani amalga oshirishga yondashish muhimdir. Kelajakda o‘yin o‘tkazish o‘quv jarayonining ajralmas qismiga aylanishi

20-Yanvar, 2026-yil

mumkin, bu o‘qituvchilarga yanada samarali va qiziqarli darslarni yaratishga yordam beradi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YXATI:

1. Matchonov S, G‘ulomova X., Suyunov M, Boqiyeva H. Boshlang‘ich sinf o‘qish darslarini pedagogik texnologiyalar asosida tashkil etish. – Toshkent.
2. Dweck K. Moslashuvchan ong: kattalar va bolalarning rivojlanish psixologiyasiga yangi qarash. - MIF, 2024 yil.
3. Gee JP. Bizga o‘rganish va savodxonlik haqida qanday video o‘yinlar o‘rgatishi kerak. Ko‘ngilochar kompyuterlar (CIE). – 2003
4. Verbax K, Hunter D. Ishtirok et va zabt et: Biznes xizmatida o‘yinni o‘ylash. Ivanov va Ferber, 2014 yil.192.
5. Fayzullayevna XN. Zamonaviy o‘quv jarayonida o‘yinlashtirishning o‘rni //Akademiya fanlari ombori. – 2023. B. 589-591.
6. R.D.Amanturdiyevna, Raqamli ta‘lim muhitida divergent tafakkurni rivojlantirishning afzalliklari. Germany-scientific review of the problems and prospects of modern science and education, 1(8), 22-25.
7. O.Xudoyberdiyeva, —Gamifikatsiya asosida o‘qitishning samaradorligi O‘zbekiston pedagogik axborotnomasi, №5, –2022