

**POLIFUNKSIONAL YONDASHUV ASOSIDA BOSHLANG‘ICH SINIF
O‘QUVCHILARINI GAMIFIKATSIYA ORQALI TA‘LIMGA YO‘NALTIRISH**

Ismoilova Sadoqat Nuriddinovna

Urganch Ranch texnologiya universiteti magistranti

INTRODUCTION (KIRISH)

Ta‘lim tizimida o‘quvchilarning faolligini oshirish, ularni mustaqil fikrlashga yo‘naltirish va o‘qishga bo‘lgan ichki motivatsiyasini shakllantirish dolzarb masalalardan biri hisoblanadi. Ayniqsa, boshlang‘ich sinf bosqichi shaxsning keyingi rivojlanishiga poydevor bo‘lib xizmat qilgani sababli, ushbu davrda qo‘llaniladigan pedagogik yondashuvlar alohida ahamiyat kasb etadi.

An‘anaviy ta‘lim metodlari ko‘pincha o‘quvchini passiv tinglovchi sifatida shakllantiradi. Bu esa o‘quvchilarning darsga bo‘lgan qiziqishini pasaytiradi. Shu sababli zamonaviy pedagogika ta‘lim jarayoniga innovatsion yondashuvlarni, xususan, polifunksional yondashuv va gamifikatsiyani joriy etishni taqozo etmoqda.

Polifunksional yondashuv ta‘lim jarayonida bir vaqtning o‘zida bir nechta funksiyalar — ta‘limiy, tarbiyaviy, rivojlantiruvchi va motivatsion vazifalarni uyg‘un holda amalga oshirishni nazarda tutadi. Gamifikatsiya esa o‘yin elementlarini ta‘lim jarayoniga integratsiya qilish orqali o‘quvchilarning qiziqishini oshirishga xizmat qiladi.

Mazkur tadqiqotning asosiy maqsadi — polifunksional yondashuv asosida gamifikatsiya texnologiyalarini qo‘llash orqali boshlang‘ich sinf o‘quvchilarini ta‘lim jarayoniga samarali yo‘naltirishning ilmiy-metodik asoslarini ishlab chiqishdan iborat.

Tadqiqot vazifalari quyidagilar:

- polifunksional yondashuvning pedagogik mohiyatini ochib berish;
- gamifikatsiyaning ta‘limdagi o‘rnini aniqlash;
- boshlang‘ich sinfda gamifikatsiya asosidagi metodlarni ishlab chiqish;
- ularning samaradorligini tahlil qilish.

METHODS (Tadqiqot metodologiyasi)

Mazkur tadqiqotda kompleks yondashuv asosida quyidagi metodlardan foydalanildi:

Nazariy metodlar

- pedagogik va psixologik adabiyotlarni tahlil qilish;
- ilg‘or xorijiy va milliy tajribalarni o‘rganish;
- taqqoslash va umumlashtirish.

Empirik metodlar

- kuzatish (boshlang‘ich sinf dars jarayonlarini tahlil qilish);
- pedagogik tajriba-sinov ishlari;
- so‘rovnoma va suhbatlar;
- o‘quvchilar faoliyatini monitoring qilish.

Tajriba-sinov ishlari tashkil etilishi

Tajriba-sinov ishlari boshlang‘ich sinflarda olib borildi va ikki guruh tashkil etildi:

- nazorat guruhi (an‘anaviy metodlar asosida ta‘lim);
- tajriba guruhi (gamifikatsiya asosida polifunksional yondashuv qo‘llanildi).

Tajriba jarayonida quyidagi gamifikatsiya elementlari joriy etildi:

- ball va reyting tizimi;
- darajali topshiriqlar (level system);
- rag‘batlantiruvchi mukofotlar;
- rolli o‘yinlar;
- “missiya” va “kvest” tipidagi topshiriqlar.

Har bir element polifunksional yondashuv talablariga muvofiq ravishda loyihalashtirildi, ya‘ni ular bir vaqtning o‘zida bilim berish, tarbiyalash va rivojlantirish funksiyalarini bajardi.

RESULTS (NATIJALAR)

Tajriba-sinov ishlari natijalari gamifikatsiya asosidagi yondashuvning yuqori samaradorligini ko‘rsatdi.

1. Motivatsiya darajasining oshishi

Tajriba guruhidagi o‘quvchilarda darsga qiziqish sezilarli darajada oshdi. Ular topshiriqlarni bajarishda faol ishtirok etdi va dars jarayonida tashabbus ko‘rsatdi.

2. Bilim o‘zlashtirish ko‘rsatkichlari

Nazorat guruhi bilan taqqoslaganda, tajriba guruhida o‘zlashtirish darajasi yuqori bo‘ldi. Ayniqsa:

tezkor fikrlash,

mantiqiy tahlil,

- mustaqil qaror qabul qilish ko‘nikmalari rivojlandi.

3. Ijtimoiy ko‘nikmalar shakllanishi

Jamoaviy o‘yinlar orqali o‘quvchilarda:

- hamkorlik,
- muloqot madaniyati,
- liderlik qobiliyatlari rivojlandi.

4. O‘quv jarayonida faollik

Tajriba guruhida passiv o‘quvchilar deyarli kuzatilmadi. Har bir o‘quvchi o‘z roliga ega bo‘lib, darsda faol qatnashdi.

5. Kompetensiyalar rivoji

Gamifikatsiya asosida quyidagi kompetensiyalar shakllandi:

- kommunikativ kompetensiya,
- axborot bilan ishlash kompetensiyasi,
- muammoli vaziyatlarni hal qilish kompetensiyasi.

DISCUSSION (MUHOKAMA)

Olingan natijalar shuni ko‘rsatadiki, gamifikatsiya texnologiyalari polifunksional yondashuv bilan uyg‘unlashganda ta‘lim samaradorligini sezilarli darajada oshiradi.

20-Mart, 2026-yil

Birinchidan, o‘yin elementlari o‘quvchilarning tabiiy ehtiyojlariga mos keladi. Boshlang‘ich sinf o‘quvchilari uchun o‘yin asosiy faoliyat turi hisoblanadi. Shu sababli ta’limni o‘yin bilan uyg‘unlashtirish psixologik jihatdan asoslangan.

Ikkinchidan, polifunksional yondashuv

gamifikatsiyaning samaradorligini oshiradi. Chunki har bir o‘yin elementi faqat ko‘ngilochar emas, balki aniq pedagogik vazifani bajaradi.

Uchinchidan, gamifikatsiya o‘qituvchidan yuqori darajadagi metodik tayyorgarlikni talab qiladi. Agar o‘yin noto‘g‘ri tashkil etilsa, u ta’limiy maqsadga xizmat qilmasligi mumkin.

Shuningdek, quyidagi muammolar ham aniqlandi:

- barcha o‘qituvchilar gamifikatsiya texnologiyalarini yetarli darajada bilmaydi;
- metodik qo‘llanmalar yetishmaydi;
- texnologik vositalardan foydalanish imkoniyatlari cheklangan.

Shu bois quyidagi takliflar ilgari suriladi:

- o‘qituvchilar uchun maxsus treninglar tashkil etish;
- gamifikatsiya bo‘yicha metodik tavsiyalar ishlab chiqish;
- darsliklarga o‘yin elementlarini integratsiya qilish.

XULOSA

Polifunksional yondashuv asosida gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish boshlang‘ich ta’lim samaradorligini oshirishda muhim omil hisoblanadi. Ushbu yondashuv o‘quvchilarning bilim olish jarayonini qiziqarli, interaktiv va samarali tashkil etishga xizmat qiladi.

Natijada o‘quvchilar:

- faol,
- mustaqil,
- kreativ fikrlovchi shaxs sifatida shakllanadi.

Mazkur yondashuvni keng joriy etish boshlang‘ich ta’lim sifatini yangi bosqichga olib chiqadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
2. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. – М.: Педагогика, 1995. – 336 с.
3. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. – М.: Смысл, 2004. – 512 с.
Декки Э., Райан Р. Внутренняя мотивация и самоопределение в поведении человека. – СПб.: Питер, 2012. – 448 с.
4. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – 336 p.

20-Mart, 2026-yil

5. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. – New York: ACM, 2011. – P. 9–15.

6. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies // Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences. – 2014. – P. 3025–3034.

7. Zichermann G., Cunningham C. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. – Sebastopol: O’Reilly Media, 2011. – 208 p.

8. Курбонова М.Ф. Бошланғич синф ўқувчиларининг ўқув-билиш компетенцияларини мустақил ишлар жараёнида шакллантириш методикаси (PIRLS асосида): дисс. ... PhD. – Тошкент, 2023. – 156 б.

9. Tolipov O‘., Usmonboyeva M. Pedagogik texnologiyalarning nazariy asoslari. – Toshkent: Fan, 2006. – 260 b.

10. Ishmuhamedov R., Abduqodirov A., Pardayev A. Ta’limda innovatsion texnologiyalar. – Toshkent: Iste’dod, 2008. – 180 b.