

MAKTABGACHA TA'LIMDA GEYMINIFIKATSIYA TUSHUNCHASI VA
UNING ILMIY-NAZARIY ASOSLARI

Avezova Mastura Qahramon qizi

Maktabgacha ta'lim yo'nalishi 1-kurs magistiranti

Urganch davlat pedagogika instituti

Sho'ba tartib raqami 5

Muallifning E-maili masturaavezova38@gmail.com

+998 88 923-02-27

Annotatsiya

Mazkur maqolada maktabgacha ta'lim jarayonida geyminifikatsiya tushunchasini mazmuni, qo'llash usullari, ilmiy va nazariy taraflama tahlil qilinadi. Shuningdek, maktabgacha ta'lim tashkilotlarida bolalarga ta'lim-tarbiya berishda yangicha yondashuvlik usuli sifatida geyminifikatsiyani tashkil etish ko'zda tutilgan. Tadqiqot jarayonida geyminifikatsiya tushunchasini pedagogik ahamiyati hamda maktabgacha ta'lim jarayonida qo'llash orqali bolaning kognitiv, psixologik, shaxsiy rivojlanish holatlari ham ko'rib chiqiladi.

Аннотация

В данной статье рассматривается содержание понятия геймификации в процессе дошкольного образования, методы её применения, а также проводится научно-теоретический анализ. Кроме того, геймификация представлена как инновационный подход к организации образовательного процесса в дошкольных учреждениях. В ходе исследования изучается педагогическое значение геймификации, а также её влияние на когнитивное, психологическое и личностное развитие ребёнка при использовании в дошкольном образовании.

Abstract

This article explores the concept of gamification in preschool education, its content, application methods, and provides a scientific and theoretical analysis. Additionally, gamification is considered as an innovative approach to organizing the educational process in preschool institutions. The study also examines the pedagogical significance of gamification and its impact on children's cognitive, psychological, and personal development when applied in preschool education.

Kalit so'zlar

geyminifikatsiya, maktabgacha ta'lim, o'yin texnologiyalari, pedagogik innovatsiyalar, motivatsiya, psixologik o'sish, ta'lim jarayoni, integratsiya, kognitiv.

Bilamizki, maktabgacha ta'lim tashkilotlarida o'yin orqali ta'lim-tarbiya beriladi. Bu jarayon “Ilk qadam” davlat o'quv dasturida ham ta'kidlangan. O'yin bolalar uchun balki kattalar uchun ham birdek yoquvchi faoliyat turi hisoblanib, ruhiy madaniy, jismoniy hordiq olish shu bilan birga yangi bilim, tajribalar o'rganishda ham o'yindan foydalaniladi.

Hozirgi kunda zamon ancha rivojlanib,deyarli barcha o‘yinlar hamma uchun odatiy,qiziqarsiz bo‘lib qolgan. Yangi o‘yinlar ishlab chiqish,metodlar yaratish zamon talabiga aylangan. Natijada pedagoglar tajriba tariqasida boshqa xorijiy davlatlardan yangi o‘yinlar, metodlar o‘rganib uni o‘zimizda qo‘llab yaxshi natijaga erishmoqda. Natijada geyminifikatsiya tushunchasi ta’lim jarayoniga kirib keladi. Geyminifikatsiya— bu o‘yinli bo‘lmagan jarayonlarga o‘yin elementlari va mexanizmlarini jalb qilishni anglatadi. "Geyminifikatsiya" so‘zi ingliz tilidagi "game" (o‘yin) so‘zidan olingan. Bu atama ilk bor 2002-yilda britaniyalik kompyuter o‘yinlari ixtirochisi Nik Pelling tomonidan taklif etilgan bo‘lsa-da, faqat 2010-yillarga kelibgina dunyo miqyosida ommalashdi.¹⁸

Geyminifikatsiya shunchaki “o‘yin o‘ynash” emas, balki maktabgacha ta’lim tashkilotida mashg‘ulotni sifatli, qiziqarli qilish uchun o‘yin faoliyatidan foydalanishdir. Aslida, maktabgacha yoshdagi bolalarga ta’lim-tarbiya berishda o‘yin asosiy rol egallagan. Biroq, aynan geyminifikatsiya tizimli texnologiya sifatida maktabgacha ta’limga taxminan 2010-2015- yillar oralig‘ida faol kirib kela boshladi.¹⁹ Bu jarayon raqamli texnologiyalar rivojlanishi, sun‘iy intellekt shakllanishi oqibatida yuzaga kelgan. Geyminifikatsiya va o‘yinni bir-biridan farqlashimiz kerak. Geyminifikatsiya bilan mashg‘ulot tushunarli va **tezroq o‘rganiladi, e’tiborini uzoqroq ushlab turadi. D.L.S. Vigotskiyning "Rivojlanishning yaqin zonasi" nazariyasiga ko‘ra, geyminifikatsiyadagi darajalar (levels) bolani bosqichma-bosqich rivojlantiradi. U oson bosqichdan o‘tib, o‘ziga bo‘lgan ishonchi ortadi Ijodkorlik va ijtimoiy ko‘nikmalar rivojlanadi.** Ta’lim jarayoni **qiziqarli va stresssiz** bo‘ladi²⁰. Maktabgacha ta’lim tashkilotlarida bolalarga mashg‘ulot o‘tishda geyminifikatsiyalangan muhitdan foydalanish bugungi kunda muhim ahamiyat kasb etadi.

Geyminifikatsiya bu-bolalar uchun odatiy,qiziqarsiz jarayonlarda ularga motivatsiya berish,yangi metodlar orqali ta’limiy ,innovatsion yondashuvlar asosida mashg‘ulotga kirishishini ta’minlash demakdir. Geyminifikatsiya yordamida bolaning liderlik qobiliyati, har bir jarayon uchun mas’uliyat bilan yondashish ko‘nikmasi shakllanadi. Faol jismoniy harakat, sensamotorika, kognitivlik rivojlanish, mavzuni tez va oson tushunishida muhim ahamiyat kasb etadi. Geyminifikatsiya maktabgacha yoshdagi bolalarni diqqatini jalb etish, ularni ko‘proq vaqt ushlab turish uchun ham muhim. Chunki, bola mashg‘ulot davomida diqqati tarqoq holda bo‘ladi va yonidagi bolalarni ham o‘ziga jalb etib ularni ham e’tiborini tortadi. Shuning uchun mashg‘ulot boshida, o‘rtasida, oxirida geyminifikatsiyalangan texnologiyalardan foydalanish maqsadga muvofiq bo‘ladi. O‘yin o‘ynagan payti bolada qo‘rquv, hissiy passivlik kuzatiladi. Chunki, bu o‘yinlar bola uchun oddiy, zerikarli holgan kelgan bo‘ladi. Albatta geyminifikatsiyadan foydalanish esa bolada dopamin ishlab chiqarishga xizmat qiladi. Bu esa qo‘rquvni, passivlik, charchoqni yo‘qotishga hamda o‘sishga ishonchni, guruh bilan birga ishlash, lider bo‘lishini ta’minlaydi. Bu o‘rinda “o‘z qobig‘iga o‘raluvchi” bolalar ham boshqa bolalar bilan muloqotga kirishishi,ularga

¹⁸ Pelling,N.(2011).The Short History of Gamification.Timbuktu Publishing

¹⁹ Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press.

²⁰ D.L.S. Vigotskiyning "Rivojlanishning yaqin zonasi"

ergashishi kuzatiladi. Ko'pgina bolalar bir ish qilsa xato qilishini o'ylab o'yinga, mashg'ulotga befarq bo'lishadi.

Geyminifikatsiya esa bolani xato qilishidan qo'rqmaslikka, ularni yana imkoniyatga ega ekanligini tushuntirishga, anglatishga hissa qo'shadi. Masalan tarbiyachi mashg'ulotda sahna o'yinchoqlaridan foydalanishi, ertak qahramonlarini qatnashtirib mavzuni tushuntirishi mumkin. Yokida elementar matematika mashg'uloti uchun raqamlarni o'rgatishda turli shakllardan foydalansa bo'ladi. Albatta mashg'ulotda guruhli ishlashni ta'minlash lozim. Mashg'ulot davomida bolani rag'batlantirish stikerlar, shirinliklar, kichkina o'yinchoqlar bilan xursand qilish mumkin bo'ladi yoki oddiy qarsak chalish ham kifoya bo'ladi. Mavzular integratsiyasini ta'minlash, geyminifikatsiya qilish, mashg'ulotni esda qolarli qiladi. Tarbiyachi bola uchun manzur bo'ladigan “inklyuziv muhit²¹”ni yaratib berishida ham muhim hisoblanadi.

Xulosa qilib aytganda, geyminifikatsiya milliy zamonaviy ta'lim texnikasi, balki maktabgacha ta'lim jarayonini yanada samarali tashkil etishga xizmat qiladigan muhim pedagogik vositalardan biridir. O'yinni ta'lim jarayoniga yo'naltirish orqali mashg'ulotlar bolalar uchun qiziqarli, tushunarli va faol ishtirok etish undovchi shaklga ega bo'ladi. Jismoniy tarbiya darsida bolalar jarayonda faqat tinglovchi emas, balki faol ishtirokchi sifatida qatnashadi. Geymin bolalar bilim olish bo'yicha ishlab chiqarishni kuchaytiradi, ularda mustaqil fikrlash, muammoni hal qilish, hamkorlikda ishlash kabi muhim ko'rinishini shakllantiradi. Maktabgacha yoshdagi bolalar uchun o'yin tabiiy hisoblanganligi sababli, o'z nazorati ostida berilgan bilimlar ongida ishlab chiqarish va mustahkamroq yanada yaxshi o'zlashtiriladi. Shu bilan birga, o'yin jarayonida harakat tizimlari – ball, belgi, mukofot yoki darajalar bolalarning motivatsiyasini oshirib, ularda o'z ustida ishlashga bo'lgan intilishni kuchaytiradi. Bundan tashqari, uni qayta ishlashga ruxsat beriladi. Tarbiyachi o'yin orqali bolalarning faolligini kuzatib borish, kuchli va zaif tomonlarini tekshirishi hamda ta'lim jarayonini shunga mos ravishda tashkil etishi mumkin. Bu esa bolalarda o'ziga bo'lgan ishonchni mustahkamlaydi, ijtimoiy moslashuvni yaxshilaydi va jamoada faol ishtirokini shakllantiradi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Pelling, N. (2011). The Short History of Gamification. Timbuktu Publishing
2. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press.
3. **D.L.S. Vigotskiyning "Rivojlanishning yaqin zonasi" nazariyasi**
4. Ilk qadam davlat o'quv dasturi qo'llanmasi. 2022-yil 4-fevral

²¹ Ilk qadam davlat o'quv dasturi qo'llanmasi. 2022-yil 4-fevral