



UDK:378.1

Nilufar XAYDAROVA,

Qori Niyoziy nomidagi tarbiya pedagogikasi milliy instituti mustaqil tadqiqotchisi

E-mail: nilufarxaydarova908@gmail.com

USAT dotsenti v.b., PhD N.Ergasheva taqrizi asosida

GEYMIFIKATSIYA TEXNOLOGIYALARI ASOSIDA TARBIYA FANI DARSLARINI DIZAYNLASH VA MODELLASHTIRISH IMKONIYATLARI

Annatatsiya

Ushbu maqolada tarbiya fani darslarini geymifikatsiya texnologiyalari asosida dizaynlash va modellashtirish imkoniyatlari tahlil qilingan. Tadqiqotning dolzarbligi – an'anaviy tarbiya darslarida talaba faolligi va motivatsiyasining yetishmasligi bilan bog'liq. Muammoni hal qilish uchun amaliy-pedagogik kuzatuv, eksperimental tahlil va o'yin elementlari asosida dars namunalari loyihalash metodlaridan foydalanilgan. Tadqiqot natijalariga ko'ra, geymifikatsiya darslarning interaktivligini oshiradi, talabalarda ijtimoiy mas'uliyat, axloqiy qadriyatlarni anglash va jamoaviy ishlash ko'nikmalarini shakllantiradi. Maqola muallifi geymifikatsiya asosida ishlab chiqilgan dars modellarini taklif etgan bo'lib, bu metodologiya amaliyotda qo'llanishga tayyor. Mazkur tadqiqot tarbiya fanini zamonaviylashtirishda ilmiy va amaliy ahamiyatga ega.

Kalit so'zlar: Geymifikatsiya, tarbiya fani, dars dizayni, motivatsiya, ijtimoiy ko'nikmalar, o'yin mexanikasi, axloqiy qadriyatlar, interaktiv dars, jamoaviy ish, mas'uliyat, turnirlar, mukofotlar.

ВОЗМОЖНОСТИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ И МОДЕЛИРОВАНИЯ УРОКОВ ПО ВОСПИТАНИЮ НА ОСНОВЕ ТЕХНОЛОГИЙ ГЕЙМИФИКАЦИИ

Аннотация

В статье рассматриваются возможности проектирования и моделирования уроков по дисциплине воспитания с использованием технологий геймификации. Актуальность исследования обусловлена низкой мотивацией студентов на традиционных занятиях. Для раскрытия проблемы применялись методы педагогического наблюдения, экспериментального анализа и проектирования уроков на основе игровых элементов. Результаты показали, что геймификация повышает вовлеченность студентов, формирует социальную ответственность, понимание нравственных ценностей и навыки командной работы. Автор предложил модели уроков, основанные на геймификации, готовые к внедрению в практику. Исследование имеет как теоретическую, так и прикладную ценность для обновления воспитательной работы.

Ключевые слова: Геймификация, воспитательная дисциплина, проектирование уроков, мотивация, социальные навыки, игровая механика, моральные ценности, интерактивный урок, командная работа, ответственность, турниры, награды.

OPPORTUNITIES FOR DESIGNING AND MODELING EDUCATIONAL LESSONS BASED ON GAMIFICATION TECHNOLOGIES

Annotation

This article examines the potential for designing and modeling lessons in the field of upbringing using gamification technologies. The relevance of the study lies in the lack of student motivation in traditional moral education. To explore this issue, the author used methods such as pedagogical observation, experimental analysis, and lesson planning based on game elements. The results show that gamification increases student engagement, fosters social responsibility, enhances understanding of moral values, and develops teamwork skills. The author presents ready-to-use gamified lesson models applicable to educational practice. This research contributes both scientifically and practically to the modernization of educational approaches in moral and value-based instruction.

Key words: Gamification, education subject, lesson design, motivation, social skills, game mechanics, moral values, interactive lesson, teamwork, responsibility, tournaments, rewards.

Kirish. Bugungi kunda raqamli texnologiyalar va innovatsion yondashuvlar ta'lim tizimining ajralmas qismiga aylanmoqda. Xususan, geymifikatsiya texnologiyalarini ta'lim jarayoniga integratsiya qilish orqali o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, axloqiy qadriyatlarni singdirish va ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantirish imkoniyati mavjud. O'zbekiston Respublikasi Prezidenti Shavkat Mirziyoyev ta'lim-tarbiya masalalariga alohida e'tibor qaratib, shunday deganlar: "Eng katta boylik bu - aql-zakovat va ilm, eng katta meros bu - yaxshi tarbiya, eng katta qashshoqlik bu - bilimsizlikdir. Taraqqiyotning tamal toshi ham, mamlakatni qudratli, millatni buyuk qiladigan kuch ham bu - ilm-fan, ta'lim va tarbiyadir"[1]. Shuningdek, davlat rahbari ta'lim sifatini oshirish bo'yicha quyidagilarni ta'kidlaganlar:

"Maktabda o'qitish metodikasi o'zgarmasa, ta'lim sifati ham, mazmuni ham, muhit ham o'zgarmaydi"[1]. Ushbu fikrlar ta'lim tizimida innovatsion yondashuvlarni joriy etish zarurligini ko'rsatadi. Shu nuqtai nazardan, ushbu maqolada tarbiya fani darslarini geymifikatsiya texnologiyalari asosida dizaynlash va modellashtirish imkoniyatlari tahlil qilinadi.

Tadqiqotning maqsadi - geymifikatsiya elementlarini qo'llash orqali o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, axloqiy qadriyatlarni o'zlashtirish va ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantirishdir. Tadqiqot vazifalari sifatida geymifikatsiya texnologiyalarining pedagogik imkoniyatlarini o'rganish, tarbiya fani uchun mos o'yin elementlarini tanlash va ularni darsga integratsiya qilish yo'llarini aniqlash, geymifikatsiya

asosida yaratilgan dars modellarini ishlab chiqish va ularning samaradorligini tahlil qilish belgilandi.

Mavzuga oid adabiyotlar tahlili. So'nggi yillarda geymifikatsiya texnologiyalarining ta'lim jarayoniga integratsiyasi bo'yicha qator ilmiy tadqiqotlar amalga oshirilgan. Ular o'quvchilarning motivatsiyasi, ishtiroki va o'quv natijalariga ijobiy ta'sir ko'rsatishini isbotlaydi. Sailer va Homner (2019) o'z tadqiqotida o'yin elementlari – ballar, reytinglar va mukofotlarning o'quvchilar ishtirokiga ta'sirini tahlil qilib, ular dars jarayonini yanada faol va samarali qilishi mumkinligini ta'kidlaydilar[3]. Shuningdek, Hamari va Koivisto (2015) o'z ishida geymifikatsiyaning o'quvchilarning o'rganish natijalariga va davomiy motivatsiyasiga qanday ta'sir qilishini chuqur o'rgangan. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, geymifikatsiya elementlari o'quvchilarning darsdagi faolligini va ijtimoiy o'zaro ta'sirini oshiradi[4]. Yana bir manbada (University of San Diego) geymifikatsiya vositalari yordamida o'qitish jarayonini loyihalashtirish bo'yicha metodik yondashuvlar taklif qilingan bo'lib, bunda ayniqsa tarbiya fanida o'yin mexanizmlarining qo'llanilishi ijobiy natijalar bergani qayd etilgan[5]. O'zbek olimlari orasida ham geymifikatsiya texnologiyalarini tarbiya jarayonida qo'llashga oid izlanishlar kuzatilmoqda. Jumladan, S. G'ulomova (2023) o'z maqolasida boshlang'ich ta'limda o'quvchilarni axloqiy tarbiyalashda o'yin elementlaridan foydalanishning afzalliklarini yoritadi. Muallif ball tizimi, rangli reyting jadvallari va virtual mukofotlar orqali o'quvchilarda ijtimoiy faollik va mas'uliyat hissini shakllantirish mumkinligini ta'kidlaydi[6]. Shuningdek, D. Alimov (2022) tomonidan olib borilgan tadqiqotda tarbiya fanida raqamli vositalar asosida gamifikatsiyalashgan topshiriqlarning samaradorligi tahlil qilingan. Muallif bunday topshiriqlar o'quvchilarda qiziqishni oshirishi, bilimlarni mustahkamlashda ijobiy rol o'ynashini ilmiy asosda isbotlagan[7]. Ushbu tadqiqotlar mazkur maqola mavzusi bo'yicha olib borilayotgan izlanishlar asosini tashkil qiladi va muallifning ilmiy yondashuvini mustahkamlaydi.

Tadqiqot metodologiyasi. Mazkur tadqiqotda induktiv yondashuv asosida ilmiy izlanish olib borildi, ya'ni tarbiya fanida geymifikatsiya texnologiyalarini qo'llash holatlari o'rganilib, umumiy xulosalarga kelindi. Tadqiqot eksperiment va kuzatish metodlari orqali olib borilib, o'quvchilar bilan olib borilgan dars jarayonlarida geymifikatsiya elementlarining samaradorligi tahlil qilindi. Ushbu ilmiy ishda o'yin elementlaridan foydalangan holda

Geymifikatsiya elementlarining ta'lim jarayoniga ta'siri.

Geymifikatsiya Elementlari	Talabalarning Faolligi (O'zgarish %)	O'rganish Darajasi (O'zgarish %)	Ijtimoiy Ko'nikmalar va Axloqiy Qadriyatlar	Talabalar Fikri
Ball Tizimi	25% oshdi	15% yaxшилandi	Jamoaviy ishda va mas'uliyatda yaxshilanish	Darsga qiziqish oshdi
Mukofotlar	20% oshdi	10% yaxшилandi	Jamoaviy hamkorlik va o'zaro yordamni kuchaytiradi	Qiziqarli va motivatsion ta'sir qildi
Interaktiv Turnirlar	30% oshdi	20% yaxшилandi	Hamkorlik va rahbarlik ko'nikmalarini rivojlantiradi	Darsga faollikni oshirdi
Geymifikatsiya Elementlari	Talabalarning Faolligi (O'zgarish %)	O'rganish Darajasi (O'zgarish %)	Ijtimoiy Ko'nikmalar va Axloqiy Qadriyatlar	Talabalar Fikri
Ball Tizimi	25% oshdi	15% yaxшилandi	Jamoaviy ishda va mas'uliyatda yaxshilanish	Darsga qiziqish oshdi
Mukofotlar	20% oshdi	10% yaxшилandi	Jamoaviy hamkorlik va o'zaro yordamni kuchaytiradi	Qiziqarli va motivatsion ta'sir qildi

Darslarda geymifikatsiya elementlarining talabalarning motivatsiyasiga ta'siri o'rganildi. Natijalar shuni ko'rsatdiki, ball tizimi, mukofotlar va turnirlar orqali talabalarning 78% qismining darsga qiziqishi oshdi. O'quvchilar, o'zlashtirish darajasida 15% yaxshilanishni ko'rsatdilar. Bu natijalar geymifikatsiya orqali o'qituvchilar o'quvchilarni yanada faollashtirishga erishganligini tasdiqlaydi. Geymifikatsiya elementlarining talabalarning faolligi bilan bog'liqligi o'rganildi. Tahlil natijasida, geymifikatsiya (mukofotlar va ball tizimi) talabalarning darsga bo'lgan faolligini 25% ga oshirishga yordam berdi. Bu natija, geymifikatsiya elementlarining talabalarning qatnashish darajasini sezilarli darajada oshirishi mumkinligini ko'rsatadi.

ta'lim jarayoniga ta'sir etuvchi omillar tahlil qilindi. Shvetsov (2022) o'zining tadqiqotida geymifikatsiyaning motivatsiya va o'quvchilarning faolligini oshirishdagi o'rni haqida batafsil to'xtalgan. U geymifikatsiya elementlarining ta'lim jarayonida samarali qo'llanilishi o'quvchilarning qiziqishini oshirishga yordam berishini ta'kidlagan [8].

Tadqiqot dizayni sifatida amaliy-tajriba asosidagi yondashuv tanlandi. Darslarda ball tizimi, rag'batlantiruvchi mukofotlar, interaktiv turnirlar, o'yin ssenariylari asosida darslarni tashkil etish orqali o'quvchilarning motivatsiyasi va axloqiy faolligi baholandi. Shuningdek, yarim strukturaviy savolnoma yordamida talabalar va pedagoglar fikrlari o'rganildi. Tadqiqot ob'ekti sifatida pedagogik ta'lim yo'nalishida tahsil olayotgan 3-4 bosqich talabalar tanlab olindi. Ular bilan olib borilgan interaktiv darslar tahlili asosida geymifikatsiya elementlarining tarbiyaviy samarasi baholandi. Tadqiqotda guruhdagi barcha talabalar qamrab olindi, bunda qiziqmagan o'quvchilarni ham darsga jalb qilish va mavzuni yodda sodda saqlab qolish imkoniyatlari ko'rib chiqildi. Geymifikatsiya yordamida ularning darsga qiziqishi oshdi va o'quv materialini yaxshiroq o'zlashtirishga yordam berildi. Tadqiqotda birlamchi manbalar sifatida amaliy kuzatuvlar, o'quvchi va o'qituvchilar fikrlari, savolnoma natijalari, dars ssenariylari ishlatildi. Ikkinchi manbalar sifatida esa ilmiy maqolalar, darsliklar va ilg'or xorijiy tajriba materiallaridan foydalanildi. Mazkur metodologiya asosida to'plangan natijalar ishonchlilik (reliability) va aniqlik (validity) tamoyillari asosida tahlil qilinib, muammo yechimiga olib keluvchi asosiy xulosalar shakllantirildi.

Tahlil va natijalar. Tadqiqot metodologiyasida belgilab olingan tahlil usullari yordamida yig'ilgan ma'lumotlarning tahlili amalga oshirildi. Bunda, tasviriy statistika, bog'lanish tahlili va sifat tahlil usullari qo'llanildi. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011) ning ta'kidlashicha, gamifikatsiya o'yin dizayn elementlaridan foydalangan holda ta'lim jarayonida o'quvchilarni rag'batlantirish va ularga faol ishtirok etish imkoniyatini yaratishda samarali vosita sifatida ishlatiladi. Gamifikatsiya orqali o'quvchilarning motivatsiyasi oshiriladi va ular o'z-o'zini boshqarish qobiliyatini rivojlantiradi (Deterding et al., 2011)[9]. Gee, J. P. (2003) o'z asarida video o'yinlarining o'qish va yozishning rivojlanishiga qanday yordam berishini ko'rib chiqadi. Uning fikriga ko'ra, o'yinlar o'quvchilarga qiyinchiliklarni yengish va yangi bilimlarni o'zlashtirish uchun zarur bo'lgan motivatsiyani oshiradi [10].

Talabalar va o'qituvchilarning fikr-mulohazalari asosida o'tkazilgan tahlil orqali geymifikatsiyaning axloqiy qadriyatlar va ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantirishga ta'siri ko'rsatilgan. Talabalar o'zaro hamkorlikni yaxshilab, mavzularni osonroq yodda saqlashni ta'kidlashdi. Bu, o'z navbatida, darslarni interaktiv va samarali qilishda geymifikatsiyaning o'rni muhimligini tasdiqlaydi. Tadqiqot davomida geymifikatsiya texnologiyalarining tarbiya fanidagi qo'llanilishi talabalar uchun darsni yanada qiziqarli va samarali qilish imkoniyatini taqdim etdi. Tadqiqot natijalariga ko'ra, geymifikatsiya elementlari, ayniqsa, ball tizimi, rag'batlantiruvchi mukofotlar va interaktiv turnirlar darslarda talabalarning faolligini oshirdi. O'quvchilarning fikriga ko'ra, o'yin mexanikasi yordamida

ular o'rganilayotgan mavzularni osonroq va tezroq eslab qolishgan. Shuningdek, darsda qatnashishni istamagan talabalarning ham qiziqishini oshirishga muvaffaq bo'lingan. Bu, o'z navbatida, axloqiy qadriyatlar va ijtimoiy ko'nikmalarni o'zlashtirishni osonlashtirdi. Geymifikatsiya yordamida talabalar jamoaviy ish va mas'uliyatni o'zlashtirishda muvaffaqiyatlarga erishdilar. Darslarda o'yin va turnirlar o'tkazilganda, talabalarning bir-biri bilan muloqoti va o'zaro hamkorligi yanada mustahkamlandi. Bu esa, o'z navbatida, ijtimoiy-ko'nikmalarni rivojlantirishga xizmat qildi. Tadqiqotda ishtirok etgan o'qituvchilar tomonidan geymifikatsiyalangan darslar samaradorligini yuqori baholandi. Ularning fikricha, bu usul nafaqat axloqiy masalalarni o'rgatishda, balki o'quvchilarning darsga bo'lgan qiziqishini oshirishda ham muhim rol o'ynadi. Bundan tashqari, o'quvchilarning o'zlashtirish darajasi va motivatsiyasi kuchayganligi, o'quv jarayonida qiziqarli va samarali o'yin elementlarining qo'llanilishi bilan bog'liq. Tadqiqot natijalariga ko'ra, geymifikatsiya yordamida o'quvchilarning o'rganish jarayonidagi qatnashuvlari va o'zlashtirish darajasi ancha yuqorilandi.

Muammolar va yechimlar. Tadqiqot davomida bir qancha muammolar ham yuzaga keldi. O'quvchilarning ba'zilar boshlang'ich bosqichda geymifikatsiya elementlarini o'zlashtirishda qiyinchiliklarga duch kelganlar. Biroq, bu muammo vaqt o'tishi bilan hal qilindi. Ularni o'yin mexanikasi va darsdagi interaktiv elementlar orqali qiziqitirib, qiyinchiliklarni bartaraf etish mumkin bo'ldi. Shuningdek, darsda ba'zi o'quvchilar, o'z fikrlarini ochiq ifodalashda yoki

jamoaviy ishlashda ko'proq yordamga muhtoj bo'lishdi. Bu masalani hal qilish uchun guruhlar o'rtasidagi ishlarni boshqarish va o'quvchilarning o'zaro aloqalarini rag'batlantirish uchun maxsus vazifalar va mukofotlar kiritildi. Tadqiqotda shuningdek, texnologik muammolar ham yuzaga keldi. Masalan, ba'zi maktablarda kompyuterlar yoki boshqa texnologik qurilmalar yetarli bo'lmaganligi sababli, geymifikatsiya usullarini to'liq amalga oshirish qiyinlashdi. Bu muammo tahlil qilinib, texnologik infratuzilmani yaxshilash va kerakli vositalarni taqdim etish orqali hal qilish imkoniyatlari ko'rib chiqildi.

Xulosa va tavsiyalar. Yuqoridagi natijalar va yechimlarni inobatga olgan holda, geymifikatsiya texnologiyalarining tarbiya fani darslarida qo'llanilishi samarali va foydalidir. Bu metodologiya nafaqat o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi, balki axloqiy qadriyatlar, ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantirishda ham muhim rol o'ynaydi. Tadqiqotda olingan natijalar, geymifikatsiya texnologiyalarining o'quvchilarga ta'sirini yaxshilash va darslarni yanada interaktiv qilish uchun kengaytirilgan yondashuvlarni qo'llash zarurligini ko'rsatdi. Shu bilan birga, o'qituvchilar va ta'lim muassasalari tomonidan geymifikatsiya texnologiyalarining samarali ishlatilishini ta'minlash uchun maxsus o'quv kurslari va treninglar o'tkazilishi lozim. Bundan tashqari, ta'lim jarayonida yangi texnologiyalarni qo'llashda yuzaga keladigan texnik va tashkilot bilan bog'liq muammolarni hal qilish uchun zarur infratuzilma va resurslar yaratish talab etiladi.

ADABIYOTLAR

1. Shavkat Mirziyoyev. "Mamlakatni qudratli, millatni buyuk qiladigan kuch — bu ilm-fan, ta'lim va tarbiyadir." — Daryo.uz, 2023-yil 9-dekabr
2. Shavkat Mirziyoyev. "Maktabda o'qitish metodikasi o'zgarmasa, ta'lim sifati ham, mazmuni ham, muhit ham o'zgarmaydi." — Daryo.uz, 2020-yil 30-oktabr
3. Sailer, M., & Homner, L. (2019). The Gamification of Learning: A Meta-analysis. *Smart Learning Environments*, 6(1). DOI: 10.1186/s40561-019-0098-x
4. Hamari, J., & Koivisto, J. (2015). Why do people use gamification services? *International Journal of Information Management*, 35(4), 419–431. DOI: 10.1016/j.ijinfomgt.2015.01.006
5. University of San Diego. (n.d.). Gamification in Education. Retrieved from: <https://pce.sandiego.edu/gamification-in-education>
6. G'ulomova S. (2023). Boshlang'ich ta'limda geymifikatsiya texnologiyalarining axloqiy tarbiyada o'rni. // *Ilm va Taraqqiyot Jurnali*, №2 (45), 102–107.
7. Alimov D. (2022). Tarbiya fanida raqamli vositalar asosida geymifikatsiyalashgan topshiriqlarni qo'llash samaradorligi. // *Innovatsion Ta'lim Texnologiyalari*, №4 (19), 54–59.
8. Shvetsov, A. (2022). "Geymifikatsiya metodlari va ta'lim tizimiga ta'siri: Zamonaviy yondashuvlar", *Pedagogika va ta'lim texnologiyalari jurnalining to'liq tahlili*, 6(2), 45–52.
9. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 2011 annual conference extended abstracts on Human factors in computing systems* (pp. 2425–2428).
10. Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 20–20.