

Nazokat XAITOVA,

Jizzax davlat pedagogika universiteti boshlang'ich ta'lim metodikasi kafedrasida dotsent v.b.

E-mail: nxaitova@gmail.com

Pedagogika fanlari doktori, professor v.b T.Islomov taqrizi asosida

DEVELOPMENT OF LEARNING MOTIVATION OF PRIMARY CLASS STUDENTS USING GAMIFICATION

Annotation

The article discusses gamification, which is considered as one of the most effective ways to develop motivation to learn among elementary school students of general secondary schools. The studies of scientists who conducted scientific research on the possibilities of applying gamification elements to primary education were analyzed. The article emphasizes the need to organize socio-pedagogical activities aimed at forming the basic competencies of a well-developed person in society.

Key words: Primary education, student, motivation, gamification, game technologies.

РАЗВИТИЕ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ С ПОМОЩЬЮ ГЕЙМИФИКАЦИИ

Аннотация

В статье рассматривается геймификация, которая рассматривается как один из наиболее эффективных способов развития мотивации к обучению у учащихся начальных классов общеобразовательных школ. Проанализированы исследования ученых, проводивших научные исследования, о возможностях применения элементов геймификации в начальном образовании. В статье подчеркивается необходимость организации социально-педагогической деятельности, направленной на формирование основных компетенций развитой личности в обществе.

Ключевые слова: Начальное образование, ученик, мотивация, геймификация, игровые технологии.

BOSHLANG'ICH SINIF O'QUVCHILARINING BILISH MOTIVATSIYASINI GEYMIFIKASIYADAN FOYDALANISH ORQALI RIVOJLANTIRISH

Annotatsiya

Maqolada umumiy o'rta ta'lim maktablari boshlang'ich sinf o'quvchilarining bilish motivatsiyasini rivojlantirishning eng samarali usullaridan biri sifatida qaraladigan geymifikatsiya muhokama qilinadi. Geymifikatsiya elementlarini boshlang'ich ta'limga qo'llash imkoniyatlari bo'yicha ilmiy tadqiqotlar olib borgan olimlarning tadqiqotlari tahlil qilingan. Maqolada jamiyatda barkamol rivojlangan shaxsning asosiy kompetentsiyalarni shakllantirishga qaratilgan ijtimoiy-pedagogik faoliyatni tashkil etish zarurligi ta'kidlangan.

Kalit so'zlar: Boshlang'ich ta'lim, o'quvchi, motivatsiya, geymifikatsiya, o'yin texnologiyalari.

Kirish. Ma'lumki, bugungi shiddat bilan rivojlanayotgan zamonaviy jamiyatimizda kompyuter o'yinlari orqali o'qish allaqachon amaliyotga kirib bo'lgan. Bunday ta'limni tashkil etishda o'yinlar simulyatsiya va strategiyalardan foydalanishi mumkin. Ularning asosida maktab o'quvchilari ba'zi sabablarga ko'ra haqiqiy hayotda egallash qiyin bo'lgan tadqiqot yoki amaliy ko'nikmalarga ega bo'lishlari mumkin. Masalan, o'quvchi o'yin ichidagi vazifani bajarishi va ball to'plash uchun matematika, o'qish va imloni birlashtirishgan tarzda o'rganishi mumkin. Har qanday o'qituvchi o'z o'quvchilarining sinfga zavq, qiziqish, sadoqat bilan, vaqtlarini behuda sarflamasdan va o'quvchilar intizomini nazorat qilmasdan kirishini xohlaydi. Darsga o'yin elementlarini kiritish o'quvchilarning o'qish faoliyatini sezilarli darajada yaxshilaydi. Bu esa o'z navbatida geymifikatsiya texnologiyasining didaktik xususiyatini tasdiqlaydi va geymifikatsiyani o'quv jarayoniga kiritish uchun psixologik asos bo'lib xizmat qiladi.

Asosiy qism. Bugungi kunda ta'limda o'yin elementlardan foydalanish yangilik bo'lmay qoldi. O'qituvchilar 17-asrdan boshlab o'yin elementlarini o'z ichiga olgan o'qitish usullaridan foydalanib kelmoqdalar. O'qituvchilarning odatiy darsda yaxshi javob beradigan o'quvchi uchun o'qituvchi sinf jurnali va kundaligida yaxshi va a'lo baholarga qo'yib borishining o'zi bunga yaqqol misol bo'la oladi. O'yin jarayonidan dars jarayonida foydalanishning psixologik jihatiga kelsak, har qanday o'yinning asosiy xususiyati o'yin o'ynayotgan odamning e'tiborini jalb qilish va uni uzoq vaqt ushlab turish qobiliyati bilan belgilanadi. O'yinning kuchi shundaki, bu o'yinchi vaqt chegarasini yo'qotadi va jismoniy mashqlar, ovqatlanish va hatto uxlash zarurligini unutishi mumkin. O'quvchilar buni qiyinchiliksiz bajarishlari mumkin.

Zamonaviy voqelikning haqiqatlari shundan iboratki, dunyoning barcha mamlakatlarida o'ziga xos siyosiy va ijtimoiy tendentsiyalar paydo bo'ldi. Ular birgalikda ta'lim sifati masalasining dolzarbligi sezilarli darajada oshishiga olib keldi. Bundan tashqari, har xil ta'lim tizimlarini boshqarish samaradorligini oshirish uchun yangi, nostandart yondashuvlarni izlash hamma joyda amalga oshirila boshlandi. Shunday qilib, o'quv jarayonini tashkil qilishning eng yangi texnologiyalaridan biri bu geymifikatsiyadir. Geymifikatsiya nisbatan yangi metodologiya bo'lib, shuning uchun etarli bilimga ega emas, lekin ayni paytda keng ta'lim salohiyatiga ega. U inson hayotining turli sohalarida qo'llanilishi mumkin, ammo so'nggi o'n yillikda u o'rta maktabda o'qitishning eng istiqbolli innovatsion yondashuvlaridan biri sifatida qaraldi.

Hamdo'stlik mamlakatlarida ta'lim tizimida mutaxassislar tayyorlash va ularning malakasini oshirish bo'yicha bir qator tadqiqotlar olib borildi. Mamlakatimiz olimlari D. Shavkieva, E. G. Ovsyannikova, E. Yuldashev, MDH mamlakatlari olimlari T. E. Paksomova, I. Kurylev, L. Varenina, M. G. Ermolaeva, D. N. Kavtaradze, K. D. Ushinskiy, L. E. Popok, O. S. Karzenkova, S. V. Titova, O. V. Orlova, K. V. Chikrizova O. M. Karpenko, A. V. Lukyanova, A. V. Abramova va boshqalar bolalar va kattalar ta'limiga hissa qo'shdilar. Xorijiy olimlar K. Kapp, L. Koen, L. Manion, K. Morrison, M. Lining ta'limda geymifikatsiya va motivatsiya bo'yicha tadqiqotlar o'tkazdilar.

O'yinlar foydalanuvchi e'tiborini jalb qilish va muammolarni hal qilish uchun o'yin ichidagi fikrlash va o'yin mexanikasidan o'yin bo'lmagan kontekstda foydalanishni o'z ichiga oladi. Ta'limdagi o'yin-bu o'yinni ta'limning turli sohalarida qo'llash jarayoni bo'lib, bu o'yinni o'qitish va tarbiyalash usuli, o'qitish shakli va yaxlit o'quv jarayonini tashkil etish vositasi sifatida talqin qilishga imkon beradi. D. Shavkievaning tadqiqotlari asosan ingliz tilini talab asosida o'qitish jarayonida geymifikatsiyadan foydalanishga bag'ishlangan.

Geymifikatsiyadan ta'lim jarayonida foydalanish quyidagi imkoniyatlarni yaratishi mumkin: axborot texnologiyalari, bu boradagi ilg'or xorijiy tajriba haqida tushuncha hosil qilish va uni amalda qo'llash bo'yicha o'qituvchilarning malakasini oshirish; talabalarning ijodiy qobiliyatlarini, bilimlarini oshirish va kelajakdagi kasbiy mahoratini oshirish imkoniyatlarini rivojlantirishga xizmat qiladi; raqamli texnologiyalar kontekstida o'quvchilarga o'qitishni samarali tashkil etish, axborot texnologiyalari asosida onlayn va oflayn seminar va treninglar, maxsus o'quv kurslarini tashkil etish va o'tkazish imkoniyatiga ega bo'ladi; axborot-kommunikatsiya texnologiyalari asosida talabalarning kelgusi mutaxassisliklar bo'yicha kompetensiyalarini o'rganish va ularni amalga oshirish bo'yicha takliflar ishlab chiqish; raqamli texnologiyalar kontekstida raqamli texnologiyalardan foydalangan holda o'quvchilarning ijodiy qobiliyatlarining rivojlanish darajasini o'lchash va monitoring qilish asosida tavsiyalar ishlab chiqishga xizmat qiladi.

E. G. Ovsyannikova o'z tadqiqotida boshlang'ich maktab o'quvchilari orasida musiqaga qiziqishni shakllantirish uchun klub faoliyati jarayonida geymifikatsiyadan foydalanishni o'rganadi. Tadqiqotchining fikriga ko'ra, erta maktab yoshidagi rol o'ynash ushbu turdagi texnikaning eng samarali qo'llanilishi bo'lishi mumkin. Rolli o'yinda bola qahramonlarning hayotiy vaziyatlarini o'ziga xos tarzda o'ynaydi, harakat va faoliyatning ma'nosini tushunadi va kattalarning murakkab ijtimoiy dunyosida hissiy jihatdan o'rganadi. Bolalarning erkin o'yinida qo'rquv, tajovuzkorlik energiyasi va kuchlanish barglari va zaiflashadi, bu haqiqiy munosabatlarni sezilarli darajada osonlashtiradi. Bizning fikrimizcha, ushbu tadqiqot geymifikatsiyaning psixologik ahamiyatini ochib beradi va uning ta'lim va pedagogik salohiyati hisobga olinmaydi. E. Yuldashevning fikricha, o'yinlar amalda o'qitish usuli sifatida azaldan faqat boshlang'ich maktab bilan bog'liq. Tadqiqotchining ta'kidlashicha, so'nggi yillarda innovatsion usullar ko'rinishidagi o'yin texnologiyalari ta'lim bosqichlarida, shuningdek universitetlarda keng qo'llanila boshlandi.

Ba'zi mualliflar ta'limning geymifikatsiyasini o'yinni o'rganish bilan taqqoslaydilar, chunki geymifikatsiya faqat o'rganish kabi o'yin bo'lmagan kontekstda sodir bo'lganda va bir qator o'yin elementlari tizim yoki "o'yin qatlami" ga aylantirilganda sodir bo'ladi. Bu oddiy sinfda o'rganish bilan muvofiqlashtirilgan holda harakat qiladi. Boshqa tomondan, o'yinli ta'limga o'rganishni rag'batlantirish uchun mo'ljallangan o'yinlar kiradi.

Shuni ta'kidlash kerakki, ta'lim allaqachon qisman o'yinlashtirilgan. Shunday qilib, bolaning mashqni to'g'ri bajarishi uning yaxshi baho olishini belgilaydi va aksincha, u tomonidan bir qator xatolarga yo'l qo'yish yomon baho olishni anglatadi.

Xulosa. O'yin elementlari doimiy mulohazalarni yaratadi, bu esa o'z navbatida "o'yinchi" ning xatti-harakatlarini tuzatishga imkon beradi, ya'ni, o'quvchini qo'shimcha ravishda, materialni o'zlashtirishni optimallashtirishga yordam beradi. Ba'zida o'yinlarni muntazam o'ynash (tizimli, haqiqiy yoki virtual) kabi ishtirok etish o'quvchilar faolligini oshiradi, o'yinning o'zi bizga belgilangan vazifalarni asta-sekin murakkablashtirishga imkon beradi, ya'ni biz oddiy darajadan yanada murakkab darajaga o'tamiz. Bun holat "o'yinchi"larga "o'yin" motivatsiyani oshirishga yordam beradi va yuqori motivatsiya ko'pchilik "qo'rqadigan" eng qiyin materialdan qo'rquvni yengishga yordam beradi. O'yin elementlaridan foydalanish har xil bo'lishi mumkin: masalan, biz "o'yinchi" ga "yaxshi" va "yomon" nishonlarni beramizmi yoki rag'bat olamizmi, barchasi o'yinning ajralmas qismi sifatida qaraladi. O'yinlar odatda kompyuter o'yinlariga xos bo'lgan raqamli texnologiyalardan foydalanish sifatida tushuniladi. Odatda geymifikatsiya kuchli motivatsiya talab qilinadigan masofaviy o'qitishda ko'proq foydali hisoblanadi va u bugungi kunda asosan chet elda ta'lim olishda qo'llaniladi. Chet ellik tadqiqotchilar fikriga ko'ra, kursni muvaffaqiyatli tugatgan foydalanuvchilar ulushi odatda ro'yxatdan o'tgan foydalanuvchilar sonining 7 foizidan oshmaydi. Albatta, bu bosqichda juda kuchli motivatsiyasiz kursga borish juda katta muammo. Hatto boshlang'ich maktabda ham bu muammo masofaviy o'qitishdan kam emas. Ayniqsa, 2019-2020 yillarda COVID-19 pandemiyasi sharoitida, xalq ta'limi tizimi deyarli 70% onlayn ishladi, geymifikatsiyaning roli yanada dolzarb bo'lib qoldi.

ADABIYOTLAR

1. Orlova O.V., Titova V.N. Gamification as a way of organizing education // Bulletin of the Tomsk State Pedagogical University. 2015. No. 9. S. 60-64.
2. Shavkieva Dilfuza. Pedagogical and conceptual bases of teaching English to students using gamification in the context of digital technologies. Materials of the Republican scientific-practical conference «Innovative technologies for learning foreign languages.» (October 16-17, 2020) - Samarkand. : SamDChTI, 2020.79-p.
3. Khaitova N. PRACTICE OF DEVELOPMENT OF STUDENTS MOTIVATION WHEN USING GAMIFICATION //Таълим ва инновацион тадқиқотлар. – 2021. – №. 4. – С. 188-192.

4. Nazokat K. PRACTICE OF DEVELOPMENT OF STUDENTS MOTIVATION WHEN USING GAMIFICATION: Khaitova Nazokat, Lecturer of the Department of Methods of Early Education, Faculty of Early Education, Djizak State Pedagogical Institute, Uzbekistan //Образование и инновационные исследования международный научно-методический журнал. – 2021. – №. 4. – С. 188-192.
5. Sattarov A. R. ORGANIZATION OF INDEPENDENT EDUCATION IN HIGHER EDUCATIONAL INSTITUTIONS USING MOBILE LEARNING SYSTEMS //International Journal of Pedagogics. – 2024. – Т. 4. – №. 02. – С. 13-16.
6. Sattarov A. R. POSSIBILITY OF ORGANIZING INDEPENDENT WORK OF STUDENTS OF HIGHER EDUCATION INSTITUTION WITH THE HELP OF MOBILE TECHNOLOGIES. – 2022.
7. Botirovich, B. D., Ergashevich, T. K., Eshmirzayevna, M. U., Kholboyevich, A. S., Fayzullayevna, K. N., & Mukhiddinovna, A. U. (2020). The importance of teaching algorithms and programming languages in the creation of electronic education resources. Journal of Critical Reviews, 7(11), 365-368.