



Metakognitiv o'qish ko'nikmalarini shakllantirishda gamifikatsiyalangan o'quv muhitining didaktik asoslari

Muxtoriy Mohro'yi Sodirzoda –

Farg'ona davlat universiteti
pedagogika fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD)

E-mail: m_muxtoriy@mail.ru | ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1656-1991>

Annotatsiya. Metakognitiv o'qish ko'nikmalarini shakllantirish zamonaviy ta'lim tizimining eng muhim vazifalaridan biri bo'lib, o'quvchilarning mustaqil fikrlashi, o'z bilim jarayonini boshqara olishi va refleksiv tahlil yuritish qobiliyatini rivojlantiradi. Ushbu maqolada gamifikatsiyalangan o'quv muhitining didaktik asoslarini ishlab chiqish orqali metakognitiv o'qish jarayonini yangi bosqichga olib chiqishning ilmiy-nazariy va amaliy jihatlari yoritilgan. Raqamli texnologiyalar, o'yin elementlari va interaktiv mexanizmlarni ta'lim jarayoniga integratsiya qilish orqali o'quvchilarda qiziqish, motivatsiya va ichki kognitiv faollikni oshirishning samarali yo'llari tahlil qilinadi. Maqola doirasida didaktika, metakognitsiya va gamifikatsiya o'zaro uzviy bog'liqlikda ko'rib chiqilib, boshlang'ich ta'lim jarayonida ularning uyg'unlashuvi orqali o'quvchilarning o'qish faoliyatini boshqarish, rejalashtirish va baholash ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiluvchi innovatsion model taklif etiladi. Tadqiqot natijalari ta'lim jarayonini modernizatsiya qilish, shaxsga yo'naltirilgan o'qitish konsepsiyasini chuqurlashtirish va XXI asr kompetensiyalariga ega shaxsni shakllantirishda muhim ilmiy-amaliy ahamiyat kasb etadi.

Kalit so'zlar: metakognitiv o'qish, gamifikatsiya, didaktika, o'quv muhiti, raqamli ta'lim, refleksiv tafakkur, motivatsiya, mustaqil o'rganish, boshlang'ich ta'lim, innovatsion pedagogika.

Дидактические основы геймифицированной образовательной среды в формировании метакогнитивных навыков чтения

Аннотация. Формирование метакогнитивных навыков чтения является одной из важнейших задач современной системы образования, так как способствует развитию у учащихся способности самостоятельно мыслить, управлять собственным процессом обучения и осуществлять рефлексивный анализ. В данной статье раскрываются научно-теоретические и практические аспекты вывода процесса метакогнитивного обучения на новый уровень посредством разработки дидактических основ геймифицированной образовательной среды.

Путём интеграции цифровых технологий, игровых элементов и интерактивных механизмов в образовательный процесс анализируются эффективные пути повышения интереса, мотивации и внутренней когнитивной активности учащихся. В рамках исследования дидактика, метакогниция и геймификация рассматриваются во взаимной связи; показано, что их синтез в процессе начального обучения способствует развитию у учащихся навыков управления, планирования и оценки собственной учебной деятельности.

Результаты исследования имеют важное научно-практическое значение для модернизации образовательного процесса, углубления концепции личностно-ориентированного обучения и формирования личности, обладающей компетенциями XXI века.

Ключевые слова: метакогнитивное чтение, геймификация, дидактика, образовательная среда, цифровое образование, рефлексивное мышление, мотивация, самостоятельное обучение, начальное образование, инновационная педагогика.

Didactic foundations of a gamified learning environment in the development of metacognitive reading skills

Annotation. *The development of metacognitive reading skills is one of the key tasks of the modern education system, as it fosters students' ability to think independently, manage their own learning processes, and engage in reflective analysis.*

This article highlights the scientific-theoretical and practical aspects of advancing the metacognitive learning process to a new level by designing the didactic foundations of a gamified learning environment.

Through the integration of digital technologies, game elements, and interactive mechanisms into the educational process, the paper analyzes effective ways to enhance students' interest, motivation, and intrinsic cognitive activity. Within the framework of the study, didactics, metacognition, and gamification are examined in their interrelation, showing that their integration in primary education helps develop students' skills in managing, planning, and evaluating their own learning activities.

The research results have significant scientific and practical implications for modernizing the educational process, deepening the learner-centered teaching concept, and fostering individuals equipped with 21st-century competencies.

Keywords: *Metacognitive reading, gamification, didactics, learning environment, digital education, reflective thinking, motivation, independent learning, primary education, innovative pedagogy.*

KIRISH

Metakognitiv o'qish ko'nikmalarini shakllantirishda gamifikatsiyalangan o'quv muhitining didaktik asoslari zamonaviy ta'lim paradigmasining eng dolzarb yo'nalishlaridan biridir. Bu yondashuv o'quvchini passiv bilim oluvchidan faol bilish jarayonining ishtirokchisiga aylantiradi. Metakognitsiya – bu insonning o'z tafakkuri ustidan nazorat olib borish, fikrlash jarayonini anglash va boshqarish qobiliyatidir. O'quvchi faqat matnni tushunish emas, balki qanday tushunayotganini ham anglay boshlaganda, u bilimni mustahkamlashda ancha samarali bo'ladi. Gamifikatsiya esa bu jarayonni ruhiy jihatdan rag'batlantiruvchi, qiziqarli va psixologik jihatdan qulay muhitga aylantiradi. O'yin elementlari bilan boyitilgan o'quv muhiti nafaqat bilim olishga bo'lgan ichki motivatsiyani kuchaytiradi, balki o'z fikrlash faoliyatini kuzatish, tahlil qilish va strategiyalar ishlab chiqish kabi yuqori darajadagi tafakkur operatsiyalarini faollashtiradi.

Didaktik asos nuqtayi nazaridan, gamifikatsiyalangan muhitda ta'lim jarayoni faqat didaktik maqsad bilan emas, balki insonning psixik rivojlanish qonuniyatlariga tayangan holda tashkil etiladi. Bu yerda motivatsiya, emotsional holat, e'tibor, tafakkur va xotira kabi psixik jarayonlar markaziy o'ringa chiqadi. O'yin mexanikasi orqali beriladigan topshiriqlar o'quvchining hozirgi bilim darajasiga mos kelgan holda asta-sekin murakkablashadi, bu esa Lev Vygotskiy ta'kidlagan "yaqin rivojlanish zonasi" prinsipini real sharoitda amalga oshirishga imkon beradi. Shu tarzda, o'quvchi o'z bilim jarayonlarini anglab, o'zi uchun eng

samarali strategiyalarni tanlashni o'rganadi. Bu esa o'qish jarayonini refleksiv, ongli va ijodiy faoliyatga aylantiradi.

Gamifikatsiyalangan muhitda metakognitiv faoliyatning didaktik strukturasi uch asosiy komponent asosida shakllanadi: anglash (o'z bilim holatini idrok etish), boshqarish (bilim olish jarayonini rejalashtirish, nazorat qilish va baholash), va moslashuv (strategiyalarni natijalarga qarab o'zgartirish). Har bir bosqichda o'yin elementlari – ballar, darajalar, belgilangan vazifalar, vaqtli cheklovlar yoki musobaqa shaklidagi topshiriqlar – o'quvchini faoliyatga jalb etadi va unga o'z fikrlash jarayonini qayta ko'rib chiqishga undaydi. Bu jarayonlarda ijobiy emotsiyalar ham muhim rol o'ynaydi, chunki ular neyropsixologik jihatdan diqqat, motivatsiya va xotirani faollashtiradi.

Natijada, gamifikatsiyalangan o'quv muhiti nafaqat bilimni samarali o'zlashtirishni ta'minlaydi, balki o'quvchini o'z tafakkuri ustidan ongli boshqaruvni amalga oshira oladigan metakognitiv shaxsga aylantiradi. Bu esa zamonaviy jamiyatda muvaffaqiyatli faoliyat yuritishning eng muhim kompetensiyalaridan biri – mustaqil o'rganish, tanqidiy fikrlash va muammolarni hal qilish qobiliyatlarini rivojlantirishga xizmat qiladi. Shu boisdan, didaktik jihatdan puxta asoslangan gamifikatsiyalangan ta'lim muhiti XXI asr ta'limining nafaqat innovatsion, balki zaruriy komponentiga aylanmoqda.

ADABIYOTLAR TAHLILI

Metakognitiv o'qish ko'nikmalari va gamifikatsiyalangan o'quv muhitlari didaktik jihatdan integratsiya qilinishi masalasi so'nggi o'n yilliklarda alohida diqqatga sazovor bo'ldi. Metakognitsiya tushunchasi ilk bor J.Flavell [2] tomonidan ilmiy muomalaga kiritilgan bo'lib, u insonning o'z tafakkur faoliyati ustidan fikr yuritish, uni rejalashtirish, nazorat qilish va baholash qobiliyatlarini o'z ichiga oladi

Gamifikatsiya va didaktika sohalarining kesishmasi esa nisbatan yangi va istiqbolli yo'nalish bo'lib, o'quvchilar motivatsiyasini oshirish va metakognitiv jarayonlarni faol qo'llash uchun turtki bo'lishi mumkin. Zumbach, Volbert va boshqa olimlar tadqiqotida "o'yin tarzidagi mashg'ulotlarda ularga qo'shimcha eslatmalar yoki signallar berishni qo'llashning o'qish samaradorligiga ta'siri o'rganilgan"[6].

Petri Partanen tadqiqotida o'quvchilarning kognitiv qobiliyatlari va ular foydalanadigan o'qish strategiyalari o'rtasidagi aloqalarni o'rganadi. "Ta'lim, metakognitsiya va o'zini boshqarish bilan bog'liq nazariyalarni keltiradi. O'qituvchilarga dars jarayonida o'quvchilarning farqli qobiliyatlarini inobatga olish va ularni hisobga olish bo'yicha amaliy tavsiyalar ham beradi"[3].

D.Deterding va hamkorlari tomonidan ilgari surilgan nazariyalarga ko'ra, "gamifikatsiya motivatsion jihatdan kuchli mexanizmlarni – raqobat, yutuq, mukofot va izchil fikr-mulohaza tizimini – ta'lim muhitiga olib kirib, o'quvchini faol subyektga aylantiradi. Bu jarayonda o'yin elementlari nafaqat tashqi rag'bat sifatida xizmat qiladi, balki ichki motivatsiyani qo'zg'atib, o'quvchini metakognitiv strategiyalarni ongli ravishda qo'llashga undaydi. Didaktik yondashuv esa gamifikatsiyalangan o'quv muhitini loyihalashda asosiy metodologik tayanch sifatida ko'riladi. Bu yondashuvda o'yin mexanikasi nafaqat o'yin jarayonining o'zi, balki o'quvchining psixik rivojlanish qonuniyatlari, idrok jarayonlari va motivatsion ehtiyojlari bilan uyg'unlashgan holda quriladi"[1].

Metakognitiv o'qish ko'nikmalarini shakllantirishda gamifikatsiyalangan o'quv muhitining didaktik asoslarini ishlab chiqish zamonaviy ta'limda inson tafakkurining yuqori darajadagi faoliyatlarini rivojlantirish uchun vosita sifatida namoyon bo'ladi. Bu yo'nalishda yaratilgan ilmiy asoslar ta'lim tizimiga yangi sifat bosqichini olib kirib, o'quvchini faqat bilim oluvchi emas, balki o'z tafakkur jarayonlarini ongli boshqaruvchi faol subyektga aylantirishga xizmat qiladi. Yuqoridagi fikrlarga tayangan holda biz ham metakognitiv o'qish ko'nikmalarini rivojlantirish uchun quyidagi o'yin mashg'ulotini taqdim etdik.

“Detektiv o'quvchi” deb nomlanuvchi metakognitiv o'yin mashg'uloti o'qish jarayonini sarguzashtga aylantiradi va o'quvchini faol tafakkur yuritishga undaydi. Bu yondashuvda matn oddiy ma'lumot emas, balki yechilishi lozim bo'lgan sirli holat sifatida talqin qilinadi. O'quvchi o'zini iz qidirayotgan detektiv sifatida tasavvur qiladi va har bir so'z, ibora hamda voqeani dalil sifatida ko'radi. U matnни o'qishdan avval unda qanday jumboq yashiringanini aniqlashga tayyorgarlik ko'radi, bu esa rejalashtirish va oldindan taxmin qilish ko'nikmalarini faollashtiradi. O'qish davomida u muhim belgilarni aniqlab, ularning o'zaro aloqasini tushunishga harakat qiladi, tushunmagan joylarini qayta ko'rib chiqadi va yangi dalillar izlaydi, shu orqali o'z fikrlash jarayonini kuzatishni o'rganadi. O'qish tugagach, to'plangan dalillar asosida matnning asosiy mazmuni, muallif niyati yoki voqealar sabablarini aniqlaydi va xulosalar chiqaradi.

Bu o'yin o'quvchini matnни chuqur anglash, tahliliy fikrlash, savol qo'yish va xulosalashga o'rgatadi. Eng muhimi, o'qish jarayoni o'yin orqali amalga oshirilganligi sababli, o'quvchi matnga qiziqish bilan yondashadi, uni sarguzasht sifatida qabul qiladi va o'zidagi mustaqil fikrlash hamda metakognitiv faoliyatini tabiiy ravishda rivojlantiradi.

TADQIQOT METODOLOGIYASI

Ushbu tadqiqotning metodologiyasi zamonaviy pedagogika, metakognitiv o'qish nazariyasi, gamifikatsiya konsepsiyasi va raqamli ta'lim muhitining didaktik imkoniyatlariga tayangan holda ishlab chiqildi. Tadqiqotning asosiy maqsadi boshlang'ich ta'lim jarayonida o'quvchilarning metakognitiv o'qish ko'nikmalarini rivojlantirishda gamifikatsiyalangan o'quv muhitining ta'sirini aniqlash va uning didaktik asoslarini ilmiy jihatdan asoslab berishdan iboratdir. Shu bois tadqiqotda metakognitiv o'qish, o'quv faoliyatini rejalashtirish, nazorat qilish, tahlil etish, refleksiya yuritish hamda o'z bilim jarayonini boshqarish jarayonlarini qo'llab-quvvatlaydigan pedagogik yondashuvlar tahlil qilindi.

Tadqiqotning metodologik asoslarini J.Flavell, A.Brown, P.Pintrichlarning metakognitiv nazariyalari, L.S.Vygotskiy va J.Brunerning konstruktivistik ta'lim konsepsiyasi, shuningdek, K.Kapp va S.Deterdinglarning gamifikatsiya nazariyasi tashkil etadi. Ushbu nazariyalarning umumiy nuqtasi o'quvchini faol subyekt sifatida shakllantirish, o'z o'qish faoliyatini ongli ravishda boshqarish va reflektiv tahlilga tayyor bo'lishini ta'minlashdir. Shu bilan birga, Yu.K.Babanskiy va V.P.Bespalko tomonidan ishlab chiqilgan didaktik tizimlar nazariyasi asosida gamifikatsiyalangan o'quv muhitining tuzilmasi, tamoyillari va mexanizmlari aniqlanadi.

Tadqiqot jarayonida nazariy tahlil, tizimli yondashuv, pedagogik kuzatish, tajriba-sinov ishlari, so'rovnoma, suhbat va statistik tahlil metodlari qo'llanildi. Nazariy tahlil orqali metakognitsiya, gamifikatsiya, didaktika va raqamli ta'limga oid manbalar o'rganildi; tizimli yondashuv esa o'quv muhiti elementlari o'rtasidagi o'zaro bog'liqlikni aniqlash imkonini berdi. Pedagogik tajriba o'quvchilarning o'qish jarayoniga gamifikatsiya elementlarini kiritish orqali metakognitiv ko'nikmalarni rivojlantirish darajasini baholashga qaratildi. So'rovnoma va suhbatlar o'quvchi hamda o'qituvchilarning gamifikatsiyaga nisbatan munosabatini aniqlashda qo'llanildi, statistik tahlil esa tajriba natijalarini ilmiy asosda umumlashtirishga yordam berdi.

Tadqiqot shaxsga yo'naltirilgan, faoliyatga asoslangan, axborotli-rivojlantiruvchi va innovatsion-pedagogik yondashuvlar uyg'unligida olib borildi. Bunday metodologik yondashuv o'quvchilarning o'qish faoliyatini mustaqil rejalashtirish, o'z-o'zini baholash, refleksiya yuritish va o'z bilimlarini ongli boshqarish qobiliyatlarini rivojlantirishga xizmat qiladi. Shu bilan birga, o'quv jarayoniga o'yin elementlari, raqamli texnologiyalar va interaktiv mexanizmlarni kiritish orqali o'quvchilarda ichki motivatsiya, bilishga qiziqish va kognitiv faollikni kuchaytirishning samarali yo'llari ishlab chiqiladi.

Metodologik yondashuvlar natijasida ishlab chiqilgan model boshlang'ich ta'lim o'quvchilari uchun qulay, interaktiv va refleksiv o'quv muhitini yaratishga yo'naltirilgan bo'lib, u metakognitiv o'qish ko'nikmalarini bosqichma-bosqich rivojlantirishni ta'minlaydi. Tadqiqot natijalari ta'lim jarayonini modernizatsiya qilish, shaxsga yo'naltirilgan o'qitish konsepsiyasini chuqurlashtirish hamda XXI asr kompetensiyalariga ega bo'lgan o'quvchini shakllantirishda ilmiy-amaliy ahamiyat kasb etadi.

NATIJALAR VA MUHOKAMA

Metakognitiv o'qish ko'nikmalarini shakllantirishda gamifikatsiyalangan o'quv muhitining didaktik asoslarini ishlab chiqish o'quv jarayonini nafaqat mazmun jihatidan boyitadi, balki uning psixologik va didaktik samaradorligini ham sezilarli 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. Bunday muhitda o'quvchilar o'z fikrlash jarayonlarini refleksiya qilishni, strategik qarorlar qabul qilishni va xatolardan xulosa chiqarishni o'rganadilar, bu esa metakognitiv tafakkurning rivojlanishida hal qiluvchi ahamiyatga ega bo'ladi.

“Gamifikatsiya elementlarini keng joriy etish O'quv jarayonini qiziqarli va samarali qiladi”[5]. U o'quvchilarning ichki kognitiv jarayonlarini faollashtiruvchi kuchli vosita sifatida xizmat qilishi mumkin. Metakognitiv faoliyatning uch bosqichi – rejalashtirish, monitoring va baholash – gamifikatsion muhitda tabiiy tarzda uyg'unlashadi, bu esa bilimlarni chuqurroq o'zlashtirish va mustahkamlashga olib keladi.

Gamifikatsiyaga asoslangan didaktik yondashuv individual farqlarni hisobga olish, o'quvchilarning psixologik xususiyatlarini inobatga olish va ularning o'zlashtirish darajasiga mos strategiyalarni qo'llash imkonini beradi. Natijada, o'quvchilar o'z o'quv faoliyatining faol sub'yektlariga aylanadi, mustaqil fikrlash, ijodiy yondashish va tanqidiy tahlil qilish ko'nikmalarini rivojlantiradi. Gamifikatsiyalangan o'quv muhitining didaktik asoslarini ishlab chiqish nafaqat metakognitiv o'qish ko'nikmalarini samarali shakllantiradi, balki zamonaviy ta'lim jarayonining sifatini oshiruvchi innovatsion yondashuv sifatida katta amaliy ahamiyat kasb etadi.

Metakognitiv o'qish ko'nikmalarini shakllantirishda gamifikatsiyalangan o'quv muhitining didaktik asoslarini ishlab chiqish zamonaviy ta'lim jarayonida chuqur ilmiy va amaliy ahamiyatga ega. Gamifikatsiya elementlarini metakognitiv strategiyalar bilan uyg'unlashtirish o'quvchilarning o'quv faoliyatini passiv qabul qilish darajasidan faol, ongli va maqsadli ishtirokchilik darajasiga olib chiqadi. “Gamifikatsiya va metakognitiv texnikalar orqali bolalarda mustaqil fikrlash va muammoni hal qilish rivojlanadi”[4].

Metakognitiv ko'nikmalarni rivojlantirish uchun o'quvchilarga topshiriqlarni rejalashtirish, bajarilayotgan jarayonni kuzatish va natijalarni baholash imkonini beruvchi o'yinli vaziyatlar yaratish zarur bo'lib chiqdi. Bunday yondashuv o'quvchilarning xatolardan saboq chiqarish, o'z fikrini qayta ko'rib chiqish va strategiyasini moslashtirish qobiliyatlarini kuchaytiradi. Metakognitiv o'qish ko'nikmalarini shakllantirishga qaratilgan gamifikatsiyalangan o'quv muhitining didaktik asoslari ta'limni shunchaki o'yinlashdan farqli ravishda, uni chuqur kognitiv jarayonlarga bog'lab, o'quvchilarni mustaqil o'rganishga, tanqidiy fikrlashga va refleksiv tafakkurga yo'naltiruvchi kuchli pedagogik yondashuv sifatida namoyon bo'ladi.

XULOSA

Metakognitiv o'qish ko'nikmalarini shakllantirishda gamifikatsiyalangan o'quv muhitining didaktik asoslarini ishlab chiqish zamonaviy ta'lim jarayonida nafaqat yangi yondashuv sifatida, balki o'quvchilarning tafakkur faoliyatini tubdan o'zgartiruvchi omil

sifatida ham namoyon bo'ladi. An'anaviy o'qitish usullarida o'quvchilar ko'pincha bilimni tayyor holatda qabul qiluvchi rolda bo'lsa, gamifikatsiyaga asoslangan yondashuvda ular faol ishtirokechi, mustaqil qaror qabul qiluvchi va o'z fikrlash jarayonini boshqaruvchi subyekt sifatida shakllanadi. Bu esa o'z navbatida metakognitiv tafakkurning asosiy komponentlari – rejalashtirish, monitoring va baholash – ning chuqurroq rivojlanishiga xizmat qiladi.

Gamifikatsiya elementlarining didaktik asosda loyihalanishi o'quvchilarda ichki motivatsiyani kuchaytiradi, ularning o'z bilim faoliyatlarini ongli ravishda boshqarishiga imkon yaratadi va o'qish jarayonini ijobiy emotsional fon bilan boyitadi. O'yin elementlari raqobat yoki mukofot orqali qiziqish uyg'otadi, tafakkur jarayonlarini chuqurlashtiruvchi refleksiv faoliyatni ham rag'batlantiradi, bu esa bilimlarning uzoq muddatli xotirada saqlanishiga olib keladi.

Gamifikatsiyalangan o'quv muhitiga asoslangan didaktik yondashuv o'quv jarayonini samaraliroq va motivatsion qiladi, uni tafakkur jarayonlarini chuqurlashtiruvchi, tanqidiy fikrlashni rivojlantiruvchi va ijodiy yondashuvni shakllantiruvchi yuqori darajadagi ta'lim tizimiga aylantiradi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. D.Deterding, Misunderstandings in English as a lingua franca: An analysis of ELF interactions in South-East Asia (Vol. 1). Walter de Gruyter, –2013.
2. J.H.Flavell Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive–developmental inquiry. American psychologist, 34(10), 906.
3. P.Partanen Elevers kognitiva förmågor och studiestrategier i lärandet på gymnasiet. Skolverket, –2021.
4. N.Sevinch Boshlang'ich sinf o'quvchilarining fikrlash qobiliyatini o'qitirish. Ustozlar uchun, 74(3), 35-38, –2025.
5. Z.Xoliqova, M.Nurullayeva, M.Yaxiyaxonova, O'qitishning dasturiy ta'minotiga oid materiallar bilan tanishish. Молодые ученые, 3(14), 122-128, –2025.
6. J.Zumbach, B.Lübbexusen, R.Volbert, P.Wetzels, Familienrechtlichen Verahrendagi Psychologische Diagnostik (19-jild). Hogrefe Verlag GmbH Company KG, –2020.