



DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.19626558>

Boshlang'ich sinflarda o'qitish sifati va natijadorligini oshirishda gamifikatsiya texnologiyasini qo'llash

Sidikova Zulfiya Murodjon qizi –

Farg'ona davlat universiteti

Boshlang'ich ta'lim uslubiyoti kafedrasini o'qituvchisi,
pedagogika fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD)

E-mail: zulfiyasidikova@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6392-5647>

Boltaboyev Norinjon Muhammadalozoda –

Farg'ona davlat universiteti

Pedagogika-psixologiya va san'atshunoslik fakulteti,
Boshlang'ich ta'lim yo'nalishi 4-bosqich talabasi

E-mail: norinjon1@gmail.com

***Annotatsiya.** Maqolada boshlang'ich sinflarda gamifikatsiya texnologiyasini qo'llashning pedagogik ahamiyati yoritiladi. Gamifikatsiyaning o'quvchilarda motivatsiya, faollik va mustaqil fikrlashni rivojlantirishdagi o'rni tahlil qilinadi. Shuningdek, dars jarayonida o'yin elementlaridan samarali foydalanish usullari, baholash va rag'batlantirish mexanizmlari hamda amaliy tavsiyalar beriladi.*

***Kalit so'zlar:** gamifikatsiya, SI, taqramtma material, ishchi varoq, boshlang'ich ta'lim, motivatsiya, interfaol metodlar, arqon tortish metodi, edugames.uz, random, baholash, o'quv faolligi, ta'lim sifati.*

Применение технологий геймификации для повышения качества и эффективности образования в начальных классах

***Аннотация.** В статье подчеркивается педагогическая значимость использования геймификационных технологий в начальной школе. Анализируется роль геймификации в развитии мотивации, активности и самостоятельного мышления у учащихся. Также приводятся методы эффективного использования игровых элементов в учебном процессе, механизмы оценки и поощрения, а также практические рекомендации.*

Ключевые слова: геймификация, ИИ, учебный материал, рабочий лист, начальное образование, мотивация, интерактивные методы, метод перетягивания каната, edugames.uz, случайность, оценка, учебная деятельность, качество образования.

Application of gamification technology in improving the quality and efficiency of education in primary grades

Annotation. The article highlights the pedagogical importance of using gamification technology in primary schools. The role of gamification in developing motivation, activity, and independent thinking in students is analyzed. Methods for the effective use of game elements in the lesson process, assessment and incentive mechanisms, and practical recommendations are also provided.

Keywords: gamification, AI, educational material, worksheet, primary education, motivation, interactive methods, tug-of-war method, edugames.uz, random, assessment, learning activity, quality of education.

KIRISH

O'zbekiston Respublikasi Prezidentining farmoni bilan O'zbekiston Respublikasini "Raqamli O'zbekiston – 2030" strategiyasi, "O'zbekiston Respublikasi Xalq ta'limi tizimini 2030-yilgacha rivojlantirish konsepsiyasi, O'zbekiston Respublikasi "2022–2026-yillarga mo'ljallangan Yangi O'zbekistonning taraqqiyot strategiyasi tasdiqlandi. Hozirgi vaqtda raqamli texnologiyalar hayotimizning butun sohalariga, shu qatorda ta'lim sohasiga ham faol kirib keldi. Zamonaviy axborot texnologiyalari turli yoshdagi insonlar uchun ta'lim olish imkoniyatlarini sezilarli darajada kengaytirmoqda. Xususan, boshlang'ich ta'lim bosqichida raqamli vositalardan foydalanish o'quvchilarda dastlabki bilim va ko'nikmalarni samarali shakllantirish uchun yangi sharoit va imkoniyatlarni yaratmoqda.

Gamifikatsiya – bu darsni "faqat o'yin"ga aylantirish emas, balki o'yin elementlarini (ball, daraja, belgi, reyting, vazifa, missiya, mukofot, qahramon, hikoya) maqsadli pedagogik vazifaga bo'ysundirgan holda ta'lim jarayoniga kiritishdir. To'g'ri qo'llanganda u o'quvchini rag'batlantiradi, darsda ishtirokini oshiradi va o'zlashtirish natijasini yaxshilaydi.



Boshlang'ich ta'limda gamifikatsiyaning ahamiyati.

Boshlang'ich sinf o'quvchilari ko'proq o'yin orqali o'rganishga moyil bo'ladi.

Gamifikatsiya:

- darsga qiziqishni oshiradi;
- o'quvchilarni faol ishtirok etishga undaydi;
- bilimlarni mustahkamlashga yordam beradi;
- ijtimoiy va kommunikativ ko'nikmalarni rivojlantiradi.

EduGames.uz ta'limiy platformasidagi "metodlar"ni boshlang'ich sinf darslariga mos qo'llash. EduGames.uz ta'limiy platformasida darsda ishlatishga qulay bo'lgan bir qator metodlar mavjud:

1. Arqon tortish (sinf jamoasi orasida guruh bo'lib ishlash)
2. To'g'ri | Noto'g'ri (berilgan savol ma'lumotlarni tezkorlik bilan to'g'ri yoki noto'g'rilikini topish va mustahkamlash)
3. Juftini top (moslashtirish/taqqoslash ko'nikmasi)
4. Guruhlash (mavzu yuzasidan berilgan ma'lumotlar tasniflash, kategoriyalash)
5. Bilet (imtihon, nazorat savollari yoki biletlarini qog'ozda emas, elektron doskada chiqarish)

6. Random (o'quvchilar orasidan tasodifiy tanlash yo'li bilan doskaga chiqarish)
- Arqon tortish (sinf jamoasi orasida guruh bo'lib ishlash)**



Baraban (o'quvchilarni tasodifiy doskaga chiqarish yoki vazifani so'rash)



Boshlang'ich sinflarda o'qitish sifati va natijadorligini oshirishda gamifikatsiya texnologiyasini qo'llash.
Sidikova Zulfiya Murodjon qizi, Boltaboyev Norinjon Muhammadalizoda

Sinf jamoasini tasodifiy guruhlariga ajratish.

Guruhlar Natijasi ↔ Qayta Aralashtirish

Guruh 1	Guruh 2	Guruh 3	Guruh 4
Musayeva Robiyaxonim Lutfillo qizi	Abdig'oporov Rasuljon Donyor Ogli	Ro'ziboyeva Shaxrizoda Hamdamjonovna	Mashrabova O'g'iloy Xudoberdi Qizi
Ma'rupov Muhammadaziz Quyoshbek O'g'li	Jumanazarov Imron Shuhrat o'g'li	Muhammadov Yusuf Farruxovich	Abduzoirov Abdushukur Shokirovich
Baxtiyorjonov Muhammadrido Sirojiddin O'G'Li	Abdumalikova Sabrinso Akmaljon Qizi	Askarov Muhammadaliy Toirjon o'g'li	Adilova Maxmudabonu Jamoliddinovna
Teshaboyev Yodgorjon Ixtiyor O'G'Li	Xamidjonova Mavjudaxon Fayzullo Qizi	Maxammadjonov Umarali Davron O'G'Li	Tolibova Zarina Sherati Qizi
Raxmiddinova Shukrona Baxriddin Qizi	Sobirjonova Mohinabonu Javohir Qizi	G'ofurov Ziyodullo Siddiqjon o'g'li	Amirdinov Hojiakbari Bahromjon o'g'li

Guruh 5	Guruh 6
Ismoilova Nora Abduraxmon Qizi	Mirzayev Yusufjon Abdurasul O'g'li
Raxmatullayev Bunyodbek Baxtiyor O'G'Li	Sharofiddinov Emron Dilshod O'G'Li
Mamasodiqova Ominaxon Sherzodovna	Sattoraliev Muhammadmubin Oybek o'g'li
Ismoilova Sevara Isroil Qizi	Axmatkulov Dilmurodjon Ixtiyorovich
Ne'matova Bibirobiya Samandar qizi	To'lg'injonova Madinaxon Abdumalik Qizi

To'g'ri-Noto'g'ri (berilgan savol ma'lumotlarni tezkorlik bilan to'g'ri yoki noto'g'riligini topish)

5*2=10

✘
✔

Alisher Navoiy 1441-yilda tug'ilgan

✘
✔

Juftini top (moslashtirish/taqqoslash ko'nikmasi)

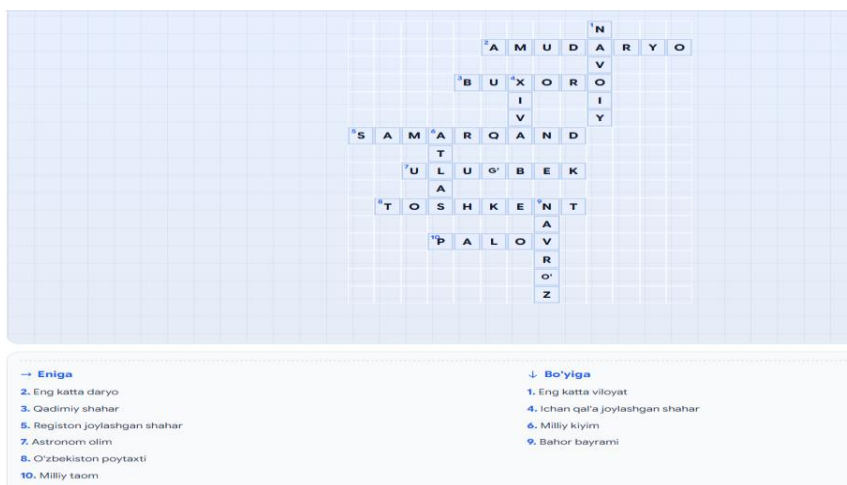
00:07 0/9

?	?	?	?	?	?
?	?	?	?	?	?
?	?	?	?	?	?

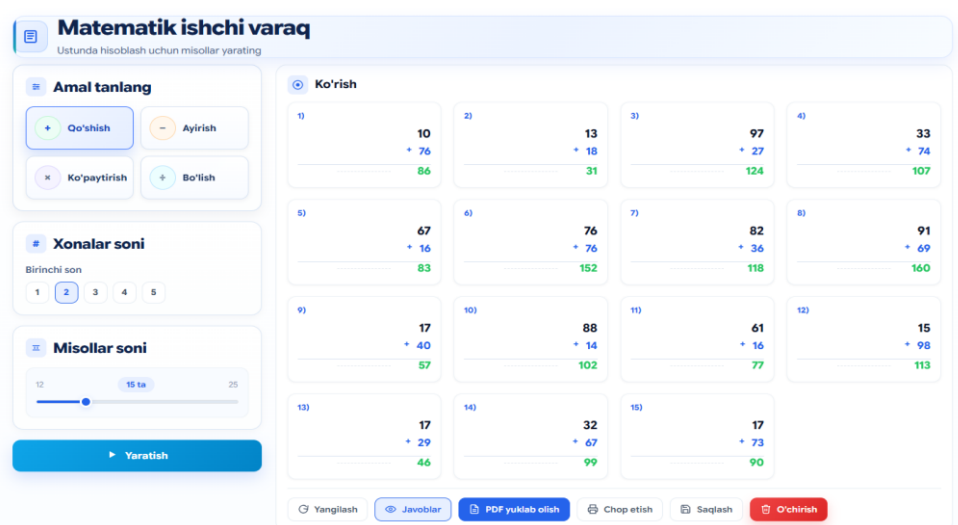




Utozlar uchun Sun'iy intellekt yordamida mavzu yuzasidan test, krosword yaratish imkoniyati



Nazorat tarqatma materiallar.



Yuqoridagi ma'lumotlar va mulohazalar natijasida quyidagicha ilmiy-amaliy tavsiyalar taqdim etildi:

1. O'qituvchilar uchun EduGames.uz kabi ta'limiy platformalardan samarali foydalanish bo'yicha maxsus trening va amaliy mashg'ulotlarni tashkil etish zarur.

2. Ta'lim jarayonida zamonaviy AKT vositalaridan (kompyuter, planshet, interaktiv doska) muntazam foydalanishni yo'lga qo'yish va bu borada metodik qo'llanmalar ishlab chiqish lozim.

3. Dars jarayoniga sun'iy intellekt vositalarini (matn yaratish, test tuzish, tarjima qilish) bosqichma-bosqich joriy etish orqali o'quvchilarning bilim olish samaradorligini oshirish tavsiya etiladi.

4. O'qituvchilarning raqamli kompetensiyasini rivojlantirish maqsadida AKT va sun'iy intellekt bo'yicha doimiy seminar va malaka oshirish kurslarini tashkil etish muhim.

5. Ta'lim jarayonida raqamli platformalar, multimedia vositalari va sun'iy intellektni integratsiya qilgan holda interfaol darslarni tashkil etish orqali o'quvchilarning qiziqishi va faolligini oshirish lozim.

ZAMONAVIY PEDAGOGIK DASTURIY VOSITALAR

LearningApps Onlayn test va viktorinalar, ta'lim oluvchilarni formativ baholash uchun turli xil o'yinlarda foydalanishda qo'llaniladigan platforma hisoblanadi.

Wordwall Taqqoslash, viktorina va so'z o'yinlari kabi ko'plab interfaol ta'lim resurslarini yaratishni osonlashtiradi.

Kahoot Ta'lim muassasalarida sinfda ishlatiladigan turli xil interfaol ta'lim o'yinlari orqali formativ baholashga mo'ljallangan platforma

Canva Shaxsga yo'naltirilgan o'quv rejalar, taqdimot, poster, infografika, jumladan, tayyor shablonlardan foydalanib, turli xil multimedia vositalarini yaratish imkonini beradi.

Quizlet Turli xil raqamli kartochkalar hamda interfaol usullardan foydalangan holda fanlarni o'rganish va uning kontentini oson eslab qolishga ko'maklashadigan platformadir.

EduGames Ustozlar uchun ta'limiy platforma bo'lib, turli xil metodlar va mavzu yuzasidan test, crossword, tarqatma material tayyorlash imkoniyati mavjud.

XULOSA

Boshlang'ich sinflarda gamifikatsiya texnologiyasini pedagogik maqsadga mos holda qo'llash o'qitish sifati va natijadorligini oshiradi. U o'quvchining darsdagi faolligi, motivatsiyasi va bilimni o'zlashtirish darajasini kuchaytiradi. Eng muhimi, gamifikatsiya o'yin elementlarini ta'lim mazmuni bilan uyg'unlashtirgan holda, o'quvchining yosh xususiyatlarini hisobga olib qo'llansa, dars jarayonining samaradorligi sezilarli ortadi. Shu asosda boshlang'ich ta'limda gamifikatsiyani rejalashtirilgan, adolatli baholash mezonlari bilan va hamkorlikka yo'naltirilgan tarzda tatbiq etish tavsiya etiladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining "2022 — 2026-yillarga mo'ljallangan Yangi O'zbekistonning taraqqiyot strategiyasi to'g'risida" Farmoni, 28.01.2022 yildagi PF-60-son <https://lex.uz/uz/docs/-5841063>

2. https://en.wikipedia.org/wiki/Gamification_of_learning

3. <https://edugames.uz/>

4. <https://edugames.uz/create/crossword>

5. <https://edugames.uz/game/tug-of-war>

6. <https://edugames.uz/find-pair>

7. <https://edugames.uz/grouping-tasks>

8. <https://edugames.uz/wheel/demo>

9. <https://edugames.uz/create/worksheet>