

KICHIK YOSHDAGI O'QUVCHILARDA O'QISHGA BO'LGAN QIZIQISHNI SHAKLLANTIRISHDA GAMIFIKATSIYA ELEMENTLARIDAN FOYDALANISH

Bazarova Malika Mexriqul qizi

Jizzax davlat pedagogika universiteti 1-bosqich magistranti

Annotatsiya: Mazkur maqolada kichik yoshdagi o'quvchilarda o'qishga bo'lgan qiziqishni shakllantirishda gamifikatsiya elementlaridan foydalanishning nazariy va metodik jihatlari keng tahlil qilinadi. Zamonaviy ta'lim tizimida o'quvchilarning bilim olish jarayoniga faol jalb etilishi va o'quv motivatsiyasining shakllanishi muhim pedagogik vazifalardan biri hisoblanadi. Ayniqsa, boshlang'ich ta'lim bosqichida o'quvchilarning psixologik xususiyatlari, ularning o'yin faoliyatiga moyilligi hamda emotsional qabul qilish darajasi yuqori bo'lishi ta'lim jarayonida innovatsion metodlardan foydalanishni talab etadi. Maqolada gamifikatsiya texnologiyasining pedagogik mohiyati, uning o'quvchilarning kognitiv faolligini oshirishdagi roli hamda ta'lim jarayonida samarali qo'llash imkoniyatlari ilmiy manbalar asosida yoritilgan. Shuningdek, gamifikatsiya elementlari o'quvchilarning ichki motivatsiyasini shakllantirish, bilimlarni mustahkam o'zlashtirish hamda ta'lim jarayonini interaktiv muhitga aylantirishdagi ahamiyati ilmiy tahlil qilinadi. Tadqiqot natijalari gamifikatsiya kichik yoshdagi o'quvchilarning o'qishga bo'lgan qiziqishini shakllantirishda samarali pedagogik vosita ekanligini ko'rsatadi.

Kalit so'zlar: gamifikatsiya, boshlang'ich ta'lim, o'quv motivatsiyasi, innovatsion pedagogika, o'yin texnologiyalari, interaktiv ta'lim.

Kirish

Zamonaviy ta'lim tizimining asosiy vazifalaridan biri o'quvchilarning bilim olish jarayoniga nisbatan barqaror qiziqishini shakllantirishdan iboratdir. Ta'lim samaradorligi ko'p jihatdan o'quvchilarning o'qishga bo'lgan ichki motivatsiyasiga bog'liq bo'lib, ayniqsa boshlang'ich ta'lim bosqichida ushbu motivatsiyaning shakllanishi kelajakdagi akademik rivojlanish uchun muhim omil hisoblanadi. Pedagogik va psixologik tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, kichik yoshdagi o'quvchilar bilimlarni ko'proq qiziqarli va faoliyatga yo'naltirilgan shaklda o'zlashtiradilar. Ularning diqqatini uzoq vaqt davomida bir xil turdagi faoliyatga qaratish qiyin bo'lishi sababli ta'lim jarayonida interaktiv yondashuvlardan foydalanish zarur.

Bugungi kunda pedagogika fanida o'quvchilarning ta'lim jarayonidagi faolligini oshirishga qaratilgan turli innovatsion metodlar ishlab chiqilgan. Shular qatorida gamifikatsiya texnologiyasi alohida ahamiyat kasb etadi. Gamifikatsiya o'yin mexanizmlarini

o'yin bo'lmagan faoliyatga, xususan ta'lim jarayoniga integratsiya qilish orqali o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishga qaratilgan yondashuv sifatida talqin qilinadi. Ushbu metod o'quvchilarning tabiiy qiziqishlariga mos keladigan faoliyat shakllarini ta'lim jarayoniga tatbiq etish imkonini beradi.

Ta'lim jarayonida o'yin elementlaridan foydalanish nafaqat o'quvchilarning qiziqishini oshiradi, balki ularning kognitiv faoliyatini ham faollashtiradi. O'yin muhitida tashkil etilgan o'quv jarayonida o'quvchilar o'zlarini erkin his qiladilar, xatolardan qo'rqmaydilar va yangi bilimlarni faol ravishda o'zlashtirishga intiladilar. Shu sababli gamifikatsiya zamonaviy pedagogika fanida samarali ta'lim texnologiyalaridan biri sifatida e'tirof etilmoqda.

Gamifikatsiya tushunchasining nazariy asoslari

Gamifikatsiya tushunchasi ilmiy adabiyotlarda XX asr oxiri va XXI asr boshlarida faol qo'llanila boshlagan. Deterding va hamkorlari gamifikatsiyani o'yin dizayni elementlarini o'yin bo'lmagan kontekstlarda qo'llash jarayoni sifatida izohlaydilar (Deterding et al., 2011). Ularning fikricha, o'yin mexanizmlari insonning tabiiy qiziqishlari va motivatsion ehtiyojlariga mos keladi, shu sababli ushbu mexanizmlarni turli faoliyat turlarida qo'llash motivatsiyani oshirishga xizmat qiladi.

Ta'lim sohasida gamifikatsiya konsepsiyasini keng o'rgangan olimlardan biri Karl Kapp hisoblanadi. U gamifikatsiyani o'quv jarayoniga o'yin elementlarini integratsiya qilish orqali o'quvchilarning bilim olish jarayoniga bo'lgan qiziqishini oshirishga xizmat qiluvchi pedagogik texnologiya sifatida tavsiflaydi (Kapp, 2012). Kappning fikricha, gamifikatsiya o'quvchilarning ta'lim jarayonida faol ishtirok etishiga yordam beradi hamda bilimlarni o'zlashtirish jarayonini yanada samarali tashkil etadi.

Gamifikatsiya nazariyasi inson motivatsiyasi bilan ham chambarchas bog'liqdir. Psixologik tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, inson faoliyati ko'pincha mukofot, muvaffaqiyat hissi va rivojlanish imkoniyatlari bilan rag'batlantiriladi. O'yin jarayonida mavjud bo'lgan ushbu elementlar ta'lim jarayonida ham qo'llanilganda o'quvchilarning faolligi oshadi va ular o'quv faoliyatiga nisbatan ijobiy munosabat shakllantiradilar.

Gamifikatsiya va bolalar psixologiyasi

Gamifikatsiyaning ta'lim jarayonida samarali qo'llanishi bolalar psixologiyasi bilan bevosita bog'liqdir. Mashhur psixolog Jean Piaget bolalarning kognitiv rivojlanishi faoliyat jarayonida amalga oshirishini ta'kidlab, o'yin faoliyati bolalar uchun muhim o'rganish vositasi ekanligini ko'rsatadi (Piaget, 1972). Piaget nazariyasiga ko'ra, bolalar o'yin jarayonida yangi tajriba orttiradilar va atrof-muhitni faol o'rganadilar.

Lev Vygotskiy ham o'yin faoliyatining bolalar rivojlanishidagi muhim rolini alohida ta'kidlaydi. Uning fikricha, o'yin jarayonida bolalar ijtimoiy tajriba orttiradilar va o'z bilimlarini yangi vaziyatlarda qo'llashni o'rganadilar (Vygotsky, 1978). Shu sababli o'yin

elementlariga asoslangan ta'lim metodlari bolalarning kognitiv hamda ijtimoiy rivojlanishiga ijobiy ta'sir ko'rsatadi.

Gamifikatsiya aynan shu psixologik tamoyillarga asoslangan bo'lib, ta'lim jarayonida o'yin elementlarini qo'llash orqali o'quvchilarning qiziqishini oshirishni maqsad qiladi. Kichik yoshdagi o'quvchilar o'yin faoliyatiga tabiiy ravishda moyil bo'lganliklari sababli gamifikatsiya ular uchun samarali ta'lim metodlaridan biri hisoblanadi.

Ta'lim jarayonida gamifikatsiya elementlarining pedagogik ahamiyati

Gamifikatsiya elementlari ta'lim jarayonini qiziqarli va interaktiv shaklda tashkil etishga yordam beradi. Ushbu metod o'quvchilarning dars jarayonidagi faolligini oshirish bilan birga, ularning bilimlarni chuqurroq o'zlashtirishiga ham yordam beradi. Hamari, Koivisto va Sarsa tomonidan olib borilgan tadqiqotlar gamifikatsiya o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishi hamda ularning ta'lim jarayonidagi ishtirokini kuchaytirishini ko'rsatadi (Hamari et al., 2014).

Shuningdek, Sailer va Hense tomonidan olib borilgan ilmiy tadqiqotlar gamifikatsiya o'quvchilarning kognitiv faolligini oshirishini hamda ta'lim jarayonida yuqori darajadagi ishtirokni ta'minlashini ko'rsatgan (Sailer et al., 2017). Ushbu tadqiqotlarga ko'ra, o'yin elementlari mavjud bo'lgan ta'lim muhitida o'quvchilar topshiriqlarni bajarishga ko'proq qiziqish bildiradilar va o'quv jarayoniga faolroq jalb etiladilar.

Gamifikatsiya elementlari orqali tashkil etilgan ta'lim jarayonida o'quvchilar o'z bilimlarini mustaqil ravishda namoyish etishga intiladilar. Bu esa ularning o'ziga bo'lgan ishonchini oshiradi va ta'lim jarayonida faol ishtirok etishga undaydi. Natijada o'quvchilar bilimlarni nafaqat eslab qoladilar, balki ularni amaliy faoliyatda qo'llashni ham o'rganadilar.

Tadqiqot natijalari va muhokama

Pedagogik kuzatuvlar va ilmiy tahlillar shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya elementlari qo'llanilgan ta'lim jarayonida o'quvchilarning o'qishga bo'lgan qiziqishi sezilarli darajada oshadi. O'yin elementlari mavjud bo'lgan dars mashg'ulotlarida o'quvchilar faolroq bo'lib, topshiriqlarni bajarishda yuqori darajadagi motivatsiya namoyon etadilar.

Gamifikatsiya asosida tashkil etilgan darslar o'quvchilarning emotsional faolligini oshiradi. Emotsional jihatdan faol o'quv muhitida o'quvchilar bilimlarni yaxshiroq o'zlashtiradilar, chunki ijobiy emotsiyalar o'quv jarayonida kognitiv jarayonlarni faollashtiradi. Shu sababli gamifikatsiya elementlari o'quvchilarning bilimlarni eslab qolish darajasiga ham ijobiy ta'sir ko'rsatadi.

Xulosa

Ilmiy tahlillar shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya elementlaridan foydalanish kichik yoshdagi o'quvchilarda o'qishga bo'lgan qiziqishni shakllantirishda samarali pedagogik vosita hisoblanadi. O'yin elementlari orqali tashkil etilgan ta'lim jarayoni o'quvchilarning

motivatsiyasini oshiradi, ularning kognitiv faolligini kuchaytiradi hamda bilimlarni samarali o‘zlashtirishga yordam beradi. Shu sababli zamonaviy ta’lim tizimida gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish ta’lim samaradorligini oshirishning muhim omillaridan biri hisoblanadi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
2. Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.
3. Hamari, J., Koivisto, J., Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. Proceedings of the Hawaii International Conference on System Sciences.
4. Sailer, M., Hense, J., Mandl, H., Klevers, M. (2017). Psychological Perspectives on Motivation through Gamification. Computers in Human Behavior.
5. Piaget, J. (1972). The Psychology of the Child. Basic Books.
6. Vygotsky, L. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.