

BO‘LAJAK BOSHLANG‘ICH SINIF O‘QITUVCHILARIDA KREATIV FIKRLASH QOBILIYATINI RIVOJLANTIRISHDA GEYMIFIKATSIYADAN FOYDALANISHNING NAZARIY ASOSLARI

**Fan va texnologiyalar universiteti
“Pedagogika” kafedrası o‘qituvchisi
Xaydarova Nilufar Voxid Qizi**

Annotatsiya: Ushbu maqolada geymifikatsiya, o‘quv jarayonlarida motivatsiyani oshirish va o‘quvchilarning qiziqishini oshirish uchun o‘quv-tadbirlarning geym elementlariga aylantirilishi jarayonidir. Bo‘ljak boshlang‘ich sinf o‘qituvchilarida kreativ fikrlash qobiliyatini rivojlantirishda geymifikatsiyadan foydalanishning nazariy asoslari keltirib o‘tilgan.

Tayanch so‘zlar: Metod, geymifikatsiya, kreativ, innovatsion yondashuv, pedagogik texnologiyalar, innovatsion texnologiyalar, pedagogik o‘yinlar (didaktik o‘yinlar).

Аннотация: В данной статье геймификация – это процесс превращения учебной деятельности в игровые элементы для повышения мотивации в процессах обучения и повышения интереса учащихся. Представлены теоретические основы использования геймификации в развитии навыков творческого мышления будущих учителей начальных классов.

Ключевые слова: Метод, геймификация, творческий, инновационный подход, педагогические технологии, инновационные технологии, педагогические игры (дидактические игры).

Abstract: In this article, gamification is the process of turning learning activities into game elements to increase motivation in learning processes and increase students' interest. The theoretical basis of the use of gamification in the development of creative thinking skills of future primary school teachers is presented.

Key words: Method, gamification, creative, innovative approach, pedagogical technologies, innovative technologies, pedagogical games (didactic games).

Boshlang'ich sinf o'qituvchilarida kreativ fikrlash qobiliyatini rivojlantirishda geymifikatsiyadan foydalanish, talabalarni dars jarayonida faol bo'lishi boshlang'ich sinf o'qituvchilari uchun belgilangan o'quv jarayonlarini samarali tashkil qilishga, kelajak yosh avlodning hayot yo'llaridagi ilk fundamentlarini to'g'ri qo'yishga yordam beruvchi kreativ darslarni tashkil qilish ko'nikmalarini amaliy mashg'ulotlarda hosil qiladi. Har bir talaba bilan yakka tartibda ishlashga, erkin fikrlashga, muammoni o'zi hal qilishga imkon beradi. Shuning uchun, ularning qiziqishi va qatnashishi uchun o'quv jarayonlarini geymifikatsiya orqali rag'batlantirish juda muhimdir. Geymifikatsiya, o'yin elementlarini o'quv jarayoniga kiritish orqali o'quvchilarni faolligini oshirish, kreativ fikrlashi uchun sharoitni yaratish, talabani fan doirasida olgan bilimlarini doimiy rag'batlantirish, ularning motivatsiyasini oshirish va ijodiy fikrlash qobiliyatini shakillantirishda yordam berish uchun kuchli bir vosita bo'lib hisoblanadi. Boshlang'ich sinf o'qituvchilari uchun bu jarayon ta'limda kreativlikni targ'ib qilish va o'quvchilarni qiziqtirishning samarali usuli hisoblanadi. Quyida geymifikatsiyaning asosiy nazariy asoslari keltirilgan¹:

1. O'yin nazariyasi (Game Theory):

Yutuqlar va mukofotlar: O'yin elementlari orqali maqsadlarga erishish uchun rag'batlantirish tizimi yaratiladi. Bu o'quvchilarni faolroq ishtirok etishga undaydi.

Muammolarni hal qilish: O'yinlarda turli muammolar va qiyinchiliklarni hal qilish lozim bo'ladi, bu esa kreativ fikrlashni talab qiladi va rivojlantiradi.

2. Motivatsiya va o'zini o'zi rag'batlantirish (Self-Determination Theory):

Ichki motivatsiya: O'yinlar orqali o'quvchilar ichki motivatsiyasini oshiradi, chunki ular o'z qiziqishlari va maqsadlariga mos keladigan vazifalarni bajarishadi.

¹ "Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World" by Jane McGonigal - Bu kitobda geymifikatsiyadan foydalanishning insonlarning yaratuvchanlik va ijodiy fikrlash qobiliyatlari ustida qanday ta'sir ko'rsatishi kuzatiladi.

Autonomiya: O‘yinlar o‘quvchilarga erkin tanlov qilish imkonini beradi, bu esa ularning kreativligini oshiradi.

3. Muqobil reallik (Alternate Reality Games):

Narrativ va hikoya: O‘yinlarda hikoya va narrativlar orqali muammolar va masalalar yanada qiziqarli va chuqurroq bo‘lib, o‘quvchilarni kreativ yechimlar izlashga undaydi.

Simulyatsiya va rol o‘ynash: O‘quvchilar turli rollarda va vaziyatlarda o‘zlarini sinab ko‘rishadi, bu esa ularning ijodiy fikrlash qobiliyatlarini kengaytiradi.

4. Yangi pedagogik usullar (New Pedagogical Approaches):

Kollaborativ o‘qitish: O‘yinlarda jamoaviy ishlash, ya’ni hamkorlik qilish orqali kreativ yechimlarni topish o‘rganiladi.

Interaktivlik va faol o‘qitish: O‘yinlar orqali interaktivlik ta'minlanadi, bu esa o‘quvchilarni yanada faol ishtirok etishga undaydi va kreativ fikrlashni rag‘batlantiradi.

O‘yinlarda vazifalar shunday tuzilganki, ular qiyinlik darajasiga mos keladi va o‘quvchilarni “flow” holatiga kirishga undaydi, bu holat kreativ fikrlash va ijodiy ishlarni ko‘rsatishga yordam beradi.²

5. Behavioristik yondashuvlar (Behavioral Approaches):

Pozitiv rag‘batlantirish: O‘yinlar orqali beriladigan mukofotlar va tan olishlar orqali o‘quvchilarni motivatsiya qilish va kreativlikka undash mumkin.

Geymifikatsiya ta’lim jarayoniga qo‘shilganda, boshlang‘ich sinf o‘qituvchilarining kreativ fikrlash qobiliyatlari sezilarli darajada rivojlanishi mumkin. Bu nazariy asoslar orqali geymifikatsiyaning ta’limda samaradorligini ta’minlash mumkin.

² "The Game Believes in You: How Digital Play Can Make Our Kids Smarter" by Greg Toppo - Bu kitob o'yinlar va ta'lim sohasidagi yangi yondashuvlarga bag'ishlangan. Ushbu kitobda geymifikatsiyadan foydalanishning ta'limning muhim qismlarini rivojlantirishda qanday muhimlikka ega bo'lishi haqida gapiriladi.

Bo'lajak boshlang'ich sinf o'qituvchilarini kreativ fikrlash qobiliyatini rivojlantirishda geymifikatsiyaning kritik ahamiyati va undagi asosiy nazariy asoslar quyidagilardan iborat bo'lishi mumkin:

1. **Motivatsiya va Muxayyish:** O'quvchilarning ta'lim jarayoniga qatnashishlarini oshirish uchun geymifikatsiya juda samarali vositadir. O'yinlar va yarim geymlar yordamida berilgan vazifalar, muvaffaqiyatlar uchun mukofotlar, daromadlar, darajasiz o'sishi mumkin. Bu o'quvchilarning o'rganishni, o'zlarini sinovdan o'tkazishni va maqsadlarini tanlashlarini rag'batlantiradi.

2. **Ijodiy o'yinlarning yaratuvchilik va sifatining ustunligi:** Geymifikatsiya o'quvchilarga ijodiy o'yinlarni o'ynash orqali o'zlarini tanishlamoq, muammolarni hal qilish, alternativ yechimlarni izlash va iste'mol qilishni o'rgatadi. Bu o'quvchilarning o'zlarining qiyinchiliklarga qarshi turganliklarini rivojlantirish va yangi yechimlar izlashlari uchun ko'rsatilgan muammolar bilan birga ijodiy ishlarini hal qilishlari yordam beradi.

3. **Hamkorlik va Jamoa Ishonch:** Geymifikatsiya o'quvchilarning hamkorlikni o'rganishlariga yordam beradi. O'yinlar va yarim geymlar jamoatga ishonchli bo'lish va birgalikda ishlashga o'quvchilarga qo'llanma beradi. Bu, o'quvchilarning boshqalar bilan hamkorlik qilish, fikr almashish va o'zlashtirishga o'rgatadi, bu esa ularning ijodiy yechimlari va yaratishlarini oshiradi.

4. **O'quvchilarning tahlil qilish va o'rganishga rivojlanishi:** Geymifikatsiya o'quvchilarning o'zlarini tahlil qilish va o'rganish qobiliyatlarini rivojlantiradi. O'quvchilar o'zlarini sinash, muammolar yechish va yangi yechimlar qidirish orqali o'rganishlari o'rtasida mantiqiy mulohazalar olib boradilar.

5. **Foydali aniq statistika va izlanish:** geymifikatsiya ma'lumotlarni batafsil tahlil qilishga imkon beradi. O'quvchilar o'zlarining faoliyatlarini, natijalarni va o'rganish tarixini batafsil ko'rib chiqishlari mumkin. Bu o'quvchilarning o'zlarini baholash va o'zlashtirishlari uchun yaxshi imkoniyat yaratadi.

Shunday qilib, geymifikatsiya o'quvchilarning kreativ fikrlash qobiliyatlarini rivojlantirishda kritik ahamiyatga ega bo'lib, yuqoridagi asosiy nazariy asoslarga ega bo'ladi. Bu asoslar o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, ijodiy ishlarini rivojlantirish va hamkorlikda ishlashni rag'batlantirish uchun muhimdir.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati.

1. O'zbekiston Respublikasining Ta'lim to'g'risida Qonuni.-T.; 2020y. 23 sentyabr
2. O'zbekiston Respublikasini yanada rivojlantirish bo'yicha Harakatlar strategiyasi to'g'risida. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining PF-4947-son Farmoni. 2017 yil 7 fevral.
3. O'zbekiston Respublikasi Oliy ta'lim tizimini 2030 yilgacha rivojlantirish konsepsiyasini tasdiqlash to'g'risida. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining PF5847 son Farmoni, 2019 yil 8 oktyabr
4. **“The Game Believes in You: How Digital Play Can Make Our Kids Smarter”** by Greg Toppo - Bu kitob o'yinlar va ta'lim sohasidagi yangi yondashuvlarga bag'ishlangan. Ushbu kitobda geymifikatsiyadan foydalanishning ta'limning muhim qismlarini rivojlantirishda qanday muhimlikka ega bo'lishi haqida gapiriladi.
5. **“Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World”** by Jane McGonigal - Bu kitobda geymifikatsiyadan foydalanishning insonlarning yaratuvchanlik va ijodiy fikrlash qobiliyatlari ustida qanday ta'sir ko'rsatishi kuzatiladi.
6. **“Playful Learning: Develop Your Child's Sense of Joy and Wonder”** by Mariah Bruehl - Ushbu kitob o'quvchilarning ijodiy va tafakkur qobiliyatlari rivojlantirish uchun o'yinlardan qanday foydalanishlarini ta'kidlaydi.
7. **Jane McGonigal** ning **“Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World”** nomli kitobi.

8. Greg Toppo ning “The Game Believes in You: How Digital Play Can Make Our Kids Smarter” nomli kitobi.