

Aslonova Rushano
Mustaqil izlanuvchi
O'zbekiston

MAKTABGACHA TA'LIM XIZMATLARINI GAMIFIKATSIYALASH

Аннотация: Ushbu maqolada maktabgacha ta'lim xizmatlarini samaradorligini oshirish uchun gamifikatsiya texnologiyalarini joriy qilish masalalari ko'rib chiqilgan. Gamifikatsiya usullarining bolalarning qiziqishini oshirish va o'qitish jarayonini interaktiv qilishdagi roli o'rganiladi.

Калит so'zlar: maktabgacha ta'lim, geymifikatsiya, interaktiv ta'lim, ta'lim texnologiyalari

Асланова Рушано
Независимый соискатель
Узбекистан

ГЕЙМИФИКАЦИЯ УСЛУГ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Аннотация: В статье рассматриваются вопросы внедрения технологий геймификации для повышения эффективности услуг дошкольного образования. Исследуется роль методов геймификации в повышении интереса детей и интерактивности образовательного процесса.

Ключевые слова: дошкольное образование, геймификация, интерактивное обучение, образовательные технологии

Aslanova Rushano
Independent applicant
Uzbekistan

GAMIFICATION OF PRESCHOOL EDUCATION SERVICES

Abstract: This article explores the implementation of gamification technologies to enhance the effectiveness of preschool education services. It examines the role of gamification methods in increasing children's engagement and making the educational process more interactive.

***Keywords:** preschool education, gamification, interactive learning, educational technologies*

Kirish. Maktabgacha ta'lim xizmatlarini gamifikatsiyalash ta'lim samaradorligini oshirishning innovatsion vositasi sifatida bugungi kunda juda dolzarb va muhimdir. U bolalarning ta'lim jarayoniga faol jalb qilinishiga, qiziqishini oshirishga va shaxsiy rivojlanishini qo'llab-quvvatlashga xizmat qiladi. Raqamli iqtisodiyotning jadal rivojlanishi sharoitida ushbu yondashuv nafaqat ta'lim sifatini oshiradi, balki jamiyatning kelajak avlodini raqamli dunyoga tayyorlashda ham muhim o'rin tutadi.

Anne van Dam, Marcia L. Nell, Walter F. Drew¹ lar bolalarning o'yin orqali o'rganishi va bu jarayonda gamifikatsiyaning roli haqida so'z yuritib, bugungi kunda bolalar kichik yoshdan boshlab texnologiyalar bilan tanishmoqda deydi.

Gamifikatsiya bolalarning aqliy, jismoniy va ijtimoiy rivojlanishiga ko'mak beradi. Bu uslub ularda ijodkorlik, muammolarni hal qilish qobiliyati va mustaqil fikrlashni rivojlantiradi. Ta'lim jarayonida o'yin elementlarini qo'llash bolalarning diqqatini uzoq muddat davomida ushlab turishga yordam beradi, bu esa bilimlarni o'zlashtirish samaradorligini oshiradi. Gamifikatsiya yordamida bolalar passiv tinglovchi emas, balki faol ishtirokchiga aylanadi. Bu ular uchun ta'lim jarayonini interaktiv va jonli qiladi. Gamifikatsiyalash bolalarning nafaqat aqliy qobiliyatlarini, balki jamoada ishlash, muloqot qilish va hissiy muvozanatni saqlash ko'nikmalarini ham rivojlantiradi. Har bir bolaning qobiliyat va ehtiyojlariga mos tarzda mashg'ulotlarni moslashtirish imkonini beradi. Bu shaxsiy rivojlanishni qo'llab-quvvatlaydi va ta'limdagi tengsizlikni kamaytiradi. Raqamli iqtisodiyot sharoitida bolalarni texnologiyadan to'g'ri foydalanishga o'rgatish muhimdir. Gamifikatsiya bolalarga texnologiyalarni foydali maqsadlarda qo'llashni o'rgatadi.

Gamifikatsiyalash — bu o'yin elementlarini o'yindan tashqari sohalarga tatbiq qilish texnologiyasi bo'lib, maqsadli faoliyatni qiziqarliroq, samaraliroq va maqsadga yo'naltirilgan holda tashkil etishdir. Maktabgacha ta'lim xizmatlarini

¹ V.D. Anne. Playful Learning: Develop Your Child's Sense of Joy and Wonder . Redleaf Press-2013.P.200

gamifikatsiyalash o‘yin mexanizmlarini o‘quv jarayonlari va ta’lim xizmatlariga qo‘llash orqali bolalarning bilim olish jarayoniga qiziqishini oshirishni nazarda tutadi.

Raqamli o‘yinlar va interaktiv ilovalar ularning kundalik hayotining bir qismiga aylangan. Shu sababli, ta’lim jarayonini o‘yin elementlari bilan boyitish dolzarb ahamiyat kasb etadi. Maktabgacha ta’limda zamonaviy yondashuvlarni qo‘llash orqali ta’lim jarayonini bolalarning ehtiyoj va qiziqishlariga moslashtirish zarur. Gamifikatsiya ushbu o‘zgaruvchan talablarni qondirishga xizmat qiladi. Innovatsion texnologiyalar maktabgacha ta’limni yanada qiziqarli, samarali va sifatli qilish imkonini beradi. Gamifikatsiya texnologiyalarni ta’lim jarayoniga integratsiya qilishning samarali vositasi hisoblanadi. Bolalar o‘yin jarayonida bilimlarni tabiiy ravishda o‘zlashtiradilar. Gamifikatsiyalash ta’limni bolalar uchun yanada qiziqarli va tushunarli qiladi.



Rasmda ta'lim xizmatlarini gamifikatsiyalashda raqamli o‘yinlar va interaktiv ilovalarni aks ettiruvchi rasm. Bu ta'limni yanada qiziqarli va samarali qilishga qaratilgan.

Gamifikatsiyaning asosiy elementlari:

- ballar va mukofotlar;
- darajalar (levels);
- reyting va jamoa ishlari;
- qiziqarli topshiriqlar.

Bolalarga ma'lum vazifalarni bajarish uchun ballar yoki yulduzchalar beriladi. Masalan, har bir muvaffaqiyatli topshiriq uchun rag'batlantirish. Ta'lim jarayoni qiyinchilik darajalariga bo'linadi va bola bir bosqichdan ikkinchisiga o'tadi. Bolalar birgalikda ishlash yoki musobaqalarda qatnashish orqali o'z o'rinlarini ko'rishlari mumkin. Vazifalar o'yin shaklida taqdim etiladi, masalan, jumboqlar, hikoyalar yoki topshiriqli o'yinlar.

Brian Burke², tadqiqotlarida gamifikatsiyaning motivatsiya va ta'limdagi qo'llanilishi haqida umumiy ma'lumotlar berib, gamifikatsiyaning maktabgacha ta'limda qo'llanilishi, raqamli platformalarda mobil ilovalar va ta'limiy o'yinlar orqali bolalar ranglarni, shakllarni yoki alifboni o'rganishi mumkin deydi.

Darslarni o'yinga aylantirish orqali : Masalan, raqamlarni o'rgatish uchun bolalarga "xazina izlash" kabi o'yinlarni tashkil qilish mumkin. Bolalar yaxshi xulq-atvor yoki faol qatnashgani uchun mukofotlanadi, bu esa ularning motivatsiyasini oshiradi. Sinf yoki guruh xonasi o'yin maydoniga aylantiriladi, bunda rang-barang plakatlar, interaktiv stendlar va o'yinchoqlar ishlatiladi.

N.F. Abdunazarova³ maktabgacha ta'limda innovatsion texnologiyalar, jumladan, gamifikatsiya usullarining qo'llanilishi haqida batafsil ma'lumot bergan. Gamifikatsiyaning afzalliklari, bolalar o'quv jarayonida qiziqish va ishtirokni oshirish orqali faolroq bo'lishadi. O'yin orqali bolalar muammolarni hal qilish va ijodkorlik ko'nikmalarini rivojlantiradi. O'yin shaklidagi mashg'ulotlar orqali bilimlar esda uzoqroq qoladi. Guruhli o'yinlar orqali bolalar birgalikda ishlash va muloqot qilishni o'rganadi. Gamifikatsiyalash nafaqat ta'lim samaradorligini oshiradi,

² B.Brian. Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things Gartner Press-2014.P.205.

³ N.F. Abdunazarova. Maktabgacha ta'limda o'yin texnologiyalari. O'qituvchi-2018.B.200

balki bolalarning ta'limga bo'lgan ijobiy munosabatini shakllantirishga yordam beradi.

Gamifikatsiya orqali maktabgacha ta'limda quyidagi natijalarga erishish mumkin:

- Bolalarning o'quv jarayoniga faol jalb etiladi.
- Bilimlarni samarali va mustahkam o'zlashtiradi.
- Bolalarning ijtimoiy muhitga moslashuvchanligi oshadi.
- Ijodiy va innovatsion fikrlash ko'nikmalari rivojlanadi.

Maktabgacha ta'lim xizmatlarini gamifikatsiyalashning bosh maqsadi — bolalarni qiziqarli va samarali usulda o'qitib, ularning ta'limga bo'lgan ijobiy munosabatini shakllantirishdir. Shu bilan birga, bu yondashuv bolalarning har tomonlama rivojlanishi uchun qulay va innovatsion muhit yaratishni ko'zlaydi.

Maktabgacha ta'lim xizmatlarini gamifikatsiyalashning asosiy vazifalari ta'lim jarayonini yanada samarali, qiziqarli va interaktiv qilishdan iborat. Ushbu vazifalar bolaning individual rivojlanishi, ijtimoiylashuvi va bilimlarni o'zlashtirish darajasini oshirishga qaratilgan.

- Ta'limiy materialni o'yin elementlari orqali yetkazish.
- Ta'limni bolalarning yosh xususiyatlari va qiziqishlariga moslashtirish.
- O'yinlar yordamida bolalarda o'quv jarayoniga ijobiy munosabatni shakllantirish.
- Gamifikatsiya yordamida bolalarning bilim olish jarayonini qulay va osonlashtirish.
- Darslarda takrorlashni rag'batlantiruvchi o'yin elementlarini joriy qilish.
- Bolalarning olgan bilimlarini amaliyotda qo'llash imkoniyatini yaratish.
- Rag'batlantirish usullari (ballar, yulduzchalar, mukofotlar) orqali ta'limga bo'lgan qiziqishni oshirish.
- Bolalarga muvaffaqiyat hissini berish va ularda o'z kuchiga ishonchni shakllantirish.
- Qiyinchiliklarni bosqichma-bosqich yengishga o'rgatish.
- Bolalarning ijodiy fikrlash qobiliyatini rivojlantirish uchun topshiriqli o'yinlarni tashkil qilish.

- Muammoli vaziyatlarni o‘yin orqali hal qilishga o‘rgatish.
- Jamoaviy o‘yinlar orqali bolalarda muloqot va hamkorlik ko‘nikmalarini rivojlantirish.
- Guruhli mashg‘ulotlar orqali bolalarni jamoaviy maqsadlarga erishishga o‘rgatish.
- Do‘stona munosabat va bir-birini qo‘llab-quvvatlashni o‘rgatish.
- Bolalarning qobiliyatlari va ehtiyojlariga mos ravishda ta'limni moslashtirish.
- Har bir bolaning o‘quv jarayonida faol ishtirok etishiga sharoit yaratish.
- Diqqatni jamlashni talab qiluvchi o‘yin elementlarini joriy etish.
- Xotirani rivojlantiruvchi o‘yinlar orqali bolalarning ma'lumotlarni eslab qolish qobiliyatini kuchaytirish.

1-jadval

Gamifikatsiyalash vazifalari

Vazifa	Kutilayotgan natija
Bilimni qiziqarli yetkazish	Ta'lim jarayoniga qiziqish va faol ishtirok.
Rag‘batlantirish	Bolalarda muvaffaqiyatga erishish va o‘ziga ishonchni kuchaytirish.
Ijtimoiy ko‘nikmalarni rivojlantirish	Jamoaviy ishlash va muloqot qilish qobiliyatlari.
Diqqat va xotirani oshirish	Ma'lumotlarni eslab qolish va diqqatni jamlash qobiliyatlarini kuchaytirish.
Maktabga tayyorgarlik	Akademik va ijtimoiy ko‘nikmalarni shakllantirish.

Jadvaldan ko‘rib turganimizdek, ta'lim jarayonini samarali tashkil etish uchun, bilimni qiziqarli yetkazish, bolalarning diqqatini jalb qilish va o‘rganishga qiziqish uyg‘otish uchun darsni qiziqarli tarzda tashkil qilish muhim ekanligi ko‘rinib turibdi. Ta'lim jarayoniga qiziqish, bolalarda o‘rganishga ijobiy munosabatlarni shakllantiradi. Bolalar o‘z fikrlarini erkin ifoda etib, darslarda faol qatnashadi. Bu ularga mustaqil fikrlashni rivojlantirish imkonini beradi.

Rag‘batlantirish, muvaffaqiyatga erishgan bolalarni maqtash va ularni yangi marralarni zabt etishga undash orqali, muvaffaqiyatga erishishga va o‘z maqsadlariga erishishga intiladilar. O‘ziga ishonchni kuchaytiradi, o‘z kuchlariga ishonchlari ortadi, bu esa ularning o‘z-o‘zini rivojlantirishiga turtki beradi.

Ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantirish orqali, vazifa mohiyatini jamoa bilan ishlash, muloqot qilish va boshqalar bilan hamkorlik qilish qobiliyatlarini rivojlantiradi. Natijada jamoaviy ishlash, jamoada o'z rolini tushunib, boshqa bolalar bilan samarali hamkorlik qilishni o'rganadilar. Muloqot qilish qobiliyati, atrofdagilar bilan o'z fikrlarini to'g'ri va aniq ifoda etish ko'nikmasi shakllantiradi.

Diqqat va xotirani oshirishda, turli o'yinlar, mashqlar va topshiriqlar orqali bolalarning diqqatini jamlash mumkin. Ma'lumotlarni eslab qolish, o'rgatilgan mavzularni yaxshi eslab qoladilar, bu esa ularning o'qish jarayonida muvaffaqiyatli bo'lishiga yordam beradi. Diqqatni jamlash qobiliyati, ma'lum bir vazifaga e'tiborini qaratib, uni oxirigacha bajarishni o'rganadilar.

Maktabga tayyorgarlik ko'rishda, akademik, ijtimoiy va psixologik jihatdan maktab muhitiga tayyorlanadi.

Akademik ko'nikmalar orqali, o'qish, yozish va oddiy hisoblash qobiliyatlari shakllanadi.

Ijtimoiy ko'nikmalar orqali, maktabda yangi sharoitga moslashish, sinfdoshlari bilan muloqot qilish va o'qituvchining ko'rsatmalarini bajarish qobiliyatlarini egallaydilar.

Bu vazifalar bolalarni intellektual, hissiy va ijtimoiy jihatdan rivojlantirishga qaratilgan. Ularning muvaffaqiyatli amalga oshirilishi kelajakda bolalarning ta'lim jarayonida yuqori natijalarga erishishini ta'minlaydi. Shu sababli, ta'lim dasturlarini ishlab chiqishda ushbu vazifalarning har biriga alohida e'tibor qaratish zarur.

Maktabgacha ta'lim xizmatlarini gamifikatsiyalashning vazifalari ta'lim jarayonini nafaqat qiziqarli va interaktiv qilish, balki bolalarning ijtimoiy, intellektual va jismoniy rivojlanishini har tomonlama qo'llab-quvvatlashga qaratilgan. Bu vazifalarni muvaffaqiyatli bajarish orqali bolalarda maktabga tayyorlik va o'qishga nisbatan ijobiy munosabat shakllanadi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. V.D. Anne. Playful Learning: Develop Your Child's Sense of Joy and Wonder . Redleaf Press-2013.P.200

2. B.Brian. Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things Gartner Press-2014.P.205.
3. N.F. Abdunazarova. Maktabgacha ta'limda o'yin texnologiyalari. O'qituvchi-2018.V.200
4. Дустова М. КАК ЗНАНИЯ ЖЕНЩИН ФОРМИРУЮТ УРОВЕНЬ ОБЩЕСТВА //E Conference Zone. – 2024. – С. 10-14.
5. Дустова М. Х. ЭВОЛЮЦИЯ ЭКОНОМИЧЕСКИХ УЧЕНИЙ В ГОСУДАРСТВАХ ШЁЛКОВОГО ПУТИ: ОТ ДРЕВНИХ ФОРМ ТОРГОВЛИ ДО ЭКОНОМИЧЕСКОЙ ПОЛИТИКИ ИМПЕРИЙ //Science and innovation. – 2024. – Т. 3. – №. Special Issue 46. – С. 68-71.
6. Dustova M. GLOBALIZATION AND ANTI-GLOBALIZATION TRENDS //Scientific Journal of Actuarial Finance and Accounting. – 2024. – Т. 4. – №. 09. – С. 373-380.
7. Ochilova N. A. Farming Management and their Economic Efficiency //Innovation in the Modern Education System. – 2023. – Т. 3. – №. 28. – С. 177-184.
8. Ochilova N. A. Economic performance of dehkan farms in kashkadarya region //GWALIOR MANAGEMENT ACADEMY. – 2022. – Т. 117.
9. Akramovna O. N. SCIENTIFIC ON INCREASING THE EFFICIENCY OF CROP PRODUCTION ON FARMS AND PEOPLE'S HOMESTEADS RECOMMENDATION ANALYSIS //" ONLINE-CONFERENCES" PLATFORM. – 2022. – С. 300-303.
10. Ochilova N. A. Use of the Advanced Experience of Foreign Countries in the Development of Peasant and Homestead Farms //International Journal of Formal Education. – 2023. – Т. 2. – №. 11. – С. 267-274.
11. Samiyeva G. T. IJTIMOIY FONDLAR VA MAQSADLI JAMG‘ARMALAR FAOLIYATINI TAKOMILLASHTIRISH. – 2023.
12. Samiyeva G. Ijtimoiy sohada maqsadli jamg ‘armalar va ijtimoiy fondlar faoliyatini takomillashtirishning xorij tajribasi //THE INNOVATION ECONOMY. – 2024. – Т. 2. – №. 02.

13. Самиева Г. АҲОЛИ ФАРОВОНЛИГИНИ ОШИРИШДА ИЖТИМОЙ
ИНФРАТУЗИЛМАНИ РИВОЖЛАНТИРИШНИНГ АҲАМИЯТИ //Nashrlar.
– 2023. – С. 509-511.