

Aslonova Rushano

Mustaqil izlanuvchi

O'zbekiston

RAQAMLI IQTISODIYOT SHAROITIDA MAKTABGACHA TA'LIM XIZMATLARINI GAMIFIKATSIYALASHNING OBYEKTIV ZARURLIGI

Аннотация: Maqolada raqamli iqtisodiyot sharoitida maktabgacha ta'lim xizmatlariga gamifikatsiyani joriy etishning obyektiv zaruriyati ko'rib chiqilgan. O'quv jarayoni sifatini oshirish, bolalarning qiziqishini shakllantirish va kelajakda talab qilinuvchi ko'nikmalar va kompetensiyalarini rivojlantirish uchun o'yin texnologiyalarining ahamiyati asoslab berilgan. Maktabgacha ta'lim tizimiga samarali integratsiya qilinishi mumkin bo'lgan raqamli vositalarga alohida e'tibor qaratilgan.

Калит so'zlar: gamifikatsiya, maktabgacha ta'lim, raqamli iqtisodiyot, o'yin texnologiyalari, raqamli vositalar, kelajak ko'nikmalari

Асланова Рушано

Независимый соискатель

Узбекистан

ОБЪЕКТИВНАЯ НЕОБХОДИМОСТЬ ГЕЙМИФИКАЦИИ УСЛУГ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ В ЦИФРОВОЙ ЭКОНОМИКЕ

Аннотация: В статье рассматривается объективная необходимость внедрения геймификации в услуги дошкольного образования в условиях цифровой экономики. Обоснована значимость игровых технологий для повышения качества образовательного процесса, формирования интереса у детей, а также развития их навыков и компетенций, востребованных в будущем. Особое внимание уделено цифровым инструментам, которые могут быть эффективно интегрированы в систему дошкольного образования.

Ключевые слова: геймификация, дошкольное образование, цифровая экономика, игровые технологии, цифровые инструменты, навыки будущего.

Aslanova Rushano

OBJECTIVE NEED FOR GAMIFICATION OF PRESCHOOL EDUCATION SERVICES IN THE DIGITAL ECONOMY

***Abstract:** The article explores the objective necessity of implementing gamification in preschool education services in the context of the digital economy. The importance of game-based technologies is substantiated for enhancing the quality of the educational process, fostering children's interest, and developing skills and competencies essential for the future. Special attention is given to digital tools that can be effectively integrated into the preschool education system.*

***Keywords:** gamification, preschool education, digital economy, game-based technologies, digital tools, future skills.*

Kirish. Ta'lim xizmatlarini gamifikatsiyalashning obyektiv zarurligi, ta'lim sifati va qiziqishini oshirish uchun ta'lim jarayoniga o'yin elementlarini kiritib, talabalarning qiziqishini oshiradi, ularni faolroq va motivatsiyali qiladi. Bu, ayniqsa, masofaviy ta'lim va texnologiyalarga asoslangan o'quv tizimlarida muhimdir.

Ko'nikma va bilimlarni samarali o'zlashtirish uchun, o'yin elementlari orqali talabalar o'rgangan bilimlarini real hayotda qo'llash ko'nikmasini shakllantiradi. Shu bilan birga, murakkab mavzularni osonroq tushunish imkoniyati yaratiladi. Raqamli texnologiyalarning integratsiyasini vujudga keltirib, zamonaviy ta'limni raqamlashtirish va texnologiyalarni talab qiladi. Gamifikatsiya texnologik vositalardan foydalanishni rag'batlantiradi va yangi avlod o'quvchilarining raqamli kompetensiyalarini rivojlantiradi (1-rasm).

Gamifikatsiya har bir talabaning individual ehtiyojlari va qobiliyatlarini hisobga olish imkonini beradi, bu esa ta'limning samaradorligini oshiradi. Konkret natijalarga erishish:

O'yin elementlari (darajalar, ballar, mukofotlar) talabalarning maqsad sari intilishlarini kuchaytirib, ta'lim jarayonida aniq natijalarga erishishni ta'minlaydi.



1-rasm. Gamifikatsiya

Global tendensiyaga moslashishda, jahon ta'lim tizimida gamifikatsiya keng qo'llanilmoqda, bu esa O'zbekiston va boshqa davlatlarning ta'lim tizimini jahon standartlariga moslashtirish zaruratini taqozo etadi (2-rasm).



2-rasm. Ta'lim xizmatlarini gamifikatsiyalash

Rasmda ta'lim xizmatlarini gamifikatsiyalash konsepti tasvirlangan bo'lib, u interaktiv va zamonaviy o'quv muhiti orqali o'quvchilarning qiziqishini oshirishga qaratilgan.

Raqamli iqtisodiyot globallashtirish va texnologik rivojlanish jarayonida barcha sohalarga, shu jumladan ta'lim tizimiga ham yangi imkoniyatlar yaratmoqda. Maktabgacha ta'limda gamifikatsiyadan foydalanish bolalarning qiziqishi va ta'lim jarayonidagi samaradorligini oshirishga yordam beradi. Gamifikatsiya bolalarni o'yin orqali o'rgatish usuli bo'lib, raqamli vositalar yordamida uning samaradorligini sezilarli darajada oshirish mumkin.

Raqamli iqtisodiyotda gamifikatsiya asosan texnologik qurilmalar va dasturlar yordamida amalga oshiriladi. Interaktiv mobil ilovalar orqali, bolalar uchun moslashtirilgan o'quv o'yinlari. Masalan, raqamlarni tanlash, ranglarni o'rgatish yoki oddiy matematik amallarni bajarish. Virtual va kengaytirilgan haqiqat texnologiyalari (VR va AR) orqali, virtual muhitda hayvonlarni o'rganish, jismoniy obyektlarni manipulyatsiya qilish orqali bilim olish. AR yordamida biror obyektning raqamli modellashtirilgan ko'rinishini yaratish imkoniyatlarini beradi.

Maxsus gamifikatsiyalashgan platformalar orqali harflar, so'zlar yoki til qobiliyatlarini rivojlantiradi. Bolalar har xil o'quv topshiriqlarini bajarishi uchun interaktiv doskalar yoki planshetlardan foydalanadi. Bolalar o'yin jarayonida bilimlarni osonroq va tabiiyroq o'zlashtiradilar. O'yin motivatsiya va ijodkorlikni rag'batlantiradi. Gamifikatsiyalash yordamida bolalar o'yin davomida bilim olish jarayoniga faol jalb etiladi. Har bir bola uchun uning bilim darajasiga mos topshiriqlar yaratish. Gamifikatsiya nafaqat intellektual, balki hissiy va ijtimoiy qobiliyatlarni ham rivojlantiradi.

Raqamli iqtisodiyotda gamifikatsiyalashni amalga oshirish bosqichlari:

- Maktabgacha ta'lim tashkilotlarini zamonaviy texnologiyalar bilan jihozlash.
- Planshetlar, interaktiv doskalar va maxsus dasturiy ta'minotni joriy qilish.
- Gamifikatsiyalash uchun moslashtirilgan o'quv platformalarini ishlab chiqish.
- Pedagoglarni raqamli vositalardan foydalanishga o'rgatish.

o Gamifikatsiya jarayonida ota-onalarning rolini oshirish, ular uchun maxsus qo'llanmalar va treninglar tashkil qilish.

Gamifikatsiyalash maktabgacha ta'limda innovatsion yondashuv sifatida bolalarning o'quv jarayoniga bo'lgan qiziqishini oshirishga xizmat qiladi. Raqamli iqtisodiyotda gamifikatsiyadan samarali foydalanish uchun quyidagilar tavsiya etiladi:

- Maktabgacha ta'lim tizimini zamonaviy texnologiyalar bilan jihozlash;
- Dasturiy ta'minotni mahalliy sharoitga mos ravishda ishlab chiqish;
- Pedagoglarni raqamli vositalardan foydalanishga tayyorlash;
- Bolalarning qiziqish va qobiliyatlarini hisobga oluvchi moslashuvchan o'yin modellarini yaratish.

Ushbu yondashuv nafaqat o'qitish, balki bolalarning har tomonlama rivojlanishiga xizmat qiluvchi samarali vosita hisoblanadi.

Zamonaviy ta'lim tizimida maktabgacha ta'lim yoshidagi bolalarni o'qitishda innovatsion yondashuvlarning qo'llanilishi muhim ahamiyat kasb etmoqda. Shunday usullardan biri gamifikatsiya bo'lib, tabiiy ravishda bolalarning o'yin orqali o'rganishga bo'lgan ehtiyojlarini qondiradi. Bu yoshdagi bolalar o'rganishni aynan o'yin orqali eng yaxshi qabul qiladilar. Bugungi kunda bolalar erta yoshdan raqamli muhitga jalb qilinmoqda. Gamifikatsiya ta'lim jarayonini texnologiyalar bilan uyg'unlashtirish imkonini beradi. Maktabgacha ta'limda an'anaviy usullar yetarlicha samarali bo'lmasligi mumkin. Shu sababli, ta'limni gamifikatsiya orqali qiziqarli, dinamik va interaktiv qilish talab etiladi. Jamiyatda ijodkorlik, jamoaviy ish va muammolarni hal qilish ko'nikmalari muhim ahamiyatga ega bo'lib bormoqda. Gamifikatsiya aynan shu ko'nikmalarni rivojlantirish uchun dolzarb hisoblanadi .

Hozirgi kunda raqamli iqtisodiyot sharoitda maktabgacha ta'lim xizmatlarini gamifikatsiyalashga xorijiy olimlar tomonidan ham ko'p e'tibor qaratilmoqda. Karl M. Kapp tadqiqotlarida, o'yin asosidagi ta'lim metodlari va strategiyalari, jumladan, maktabgacha ta'limda gamifikatsiya qo'llanilishi haqida batafsil ma'lumot bergan [1]. Karl M. Kapp, Lucas Blair, Rich Mesch lar gamifikatsiya nazariyasini amaliyotga

tatbiq etish bo'yicha tadqiqot olib borishgan [2]: Hamari, J., Koivisto, J., Sarsa, H [3]. O'zbekistonlik olimlar M.R. Isxakova tomonidan maktabgacha ta'limda innovatsion texnologiyalar, jumladan, gamifikatsiya usullarining qo'llanilishi haqida batafsil ma'lumot bergan [4]. G.N. Ibragimova asarlarida maktabgacha ta'limda zamonaviy pedagogik texnologiyalar, jumladan, gamifikatsiya usullarining qo'llanilishi haqida so'z yuritiladi [5].

Gamifikatsiya orqali bolalar ta'lim jarayoniga qiziqib ishtirok etadilar. Bu usul bola uchun yangi bilimlarni o'rganishni qiziqarli o'yin jarayoniga aylantiradi. Ijodkorlik va muammolarni hal qilish ko'nikmalarini shakllantirishda gamifikatsiya muhitida bolalar ijodiy fikrlashga o'rganadi va muammolarni hal qilish uchun o'zlari mustaqil yechim topishga intiladi. O'yin elementlari bilan boyitilgan mashg'ulotlar bolaning ta'limga e'tiborini ko'proq jalb qiladi va bilimlarni samarali o'zlashtirishga va samaradorlikni oshirishga yordam beradi. Ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantirish orqali, guruhli o'yinlar orqali bolalar bir-birlari bilan muloqot qilishni, birgalikda ishlashni va jamoaviy muvaffaqiyatga erishishni o'rganadilar. Gamifikatsiya bolalarda xotira, diqqat, nutq va fikrlash kabi asosiy qobiliyatlarni rivojlantirish orqali ularning maktabga tayyorgarligini mustahkamlaydi.

Maktabgacha ta'lim xizmatlarini gamifikatsiyalashning asosiy maqsadi — ta'lim jarayonini o'yin elementlari orqali qiziqarli, samarali va bola rivojlanishiga moslashtirilgan shaklda tashkil etishdir. Bu maqsad bolalarning intellektual, ijtimoiy va hissiy rivojlanishini qo'llab-quvvatlash bilan bir qatorda, ularda o'qishga bo'lgan ijobiy munosabatni shakllantirishdan iborat:

- ta'lim jarayonini qiziqarli qilish;
- bilim olishni osonlashtirish;
- ijodiy fikrlashni rivojlantirish;
- bilim olishni osonlashtirish;
- ijodiy fikrlashni rivojlantirish;
- ijtimoiy ko'nikmalarni shakllantirish;
- motivatsiyani oshirish;

-ko'nikma va qobiliyatlarni rivojlantirish;

-ta'limning individual yondashuvini ta'minlash;

Bolalarning yosh xususiyatlariga mos ravishda o'qitishni o'yin shaklida olib boriladi. Ularning ta'lim jarayoniga nisbatan qiziqishi oshadi. Murakkab mavzularni oson va qiziqarli usulda o'rganadi. Ta'limiy materialni o'yin orqali tezroq va samarali o'zlashtiradi. Bolalarning muammolarni hal qilish va mustaqil fikrlash ko'nikmalarini shakllantirish. Bolalarni yangi g'oyalar yaratishga va o'z tasavvurlarini kengaytirishga va jamoaviy ishlash, do'stona munosabatlar va muloqot qilish ko'nikmalari hosil bo'ladi. Guruhli o'yinlar orqali ijtimoiy muhitda muloqot qilishga o'rganadi. O'quv jarayonida rag'batlantiruvchi tizimlar (ballar, mukofotlar, darajalar) orqali bolalarning motivatsiyasi oshadi. Natijada bolalarda muvaffaqiyat hissi uyg'onadi.

Diqqatni jamlash, xotirani mustahkamlash, mantiqiy fikrlash va motorik ko'nikmalarni rivojlantirish orqali, bolalarning nutq, til va kommunikativ qobiliyatlari shakllandi. Motorik ko'nikma — bu inson tanasining mushaklari va harakatlarini boshqarish orqali ma'lum bir faoliyat yoki vazifalarni bajarishga mo'ljallangan qobiliyatidir. Motorik ko'nikmalar asosan ikki turga bo'linadi.

Birinchi nozik motorik ko'nikmalar, bu turdagi ko'nikmalar kichik mushak guruhlarini boshqarishga asoslangan. Masalan, yozish, tikish, rasm chizish, tugmalarni qistirish, pianino chalish. Kichik harakatlar va aniq muvofiqlikni talab qiladi.

Ikkinchi yirik motorik ko'nikmalar, katta mushak guruhlarini ishlatishni o'z ichiga oladi. Masalan: yugurish, sakrash, velosiped haydash, o'yinlarda to'pni tepish yoki ushlash. Ko'pincha jismoniy kuch va koordinatsiyani talab qiladi. Motorik ko'nikmalar chaqaloqlikdan boshlab shakllanadi va tajriba, mashq, hamda muayyan muhit orqali rivojlanadi. Masalan, Bolalarda dastlabki yirik motorik harakatlar (o'tirish, yurish) rivojlanadi. Kattaroq yoshda esa nozik motorik ko'nikmalar shakllanishi (yozish, chizish) kuchayadi. Motorik ko'nikmalarni rivojlantirish, muayyan harakatlar takrorlash orqali rivojlantiriladi. Bolalar uchun maxsus motorik

rivojlanish o‘yinlari samarali bo‘lishi mumkin. Harakatlarni ongli ravishda nazorat qilish qobiliyati orqali aniqlashtiriladi. Motorik ko‘nikmalar insonning kundalik hayot faoliyatida muhim ahamiyatga ega, chunki ular harakatlanuvchanlik, muvozanat va harakatlarning aniqligini ta’minlaydi.

Ta'limning individual yondashuvini ta'minlash uchun, har bir bolaning qobiliyatlari va ehtiyojlariga mos ravishda ta'lim jarayonini tashkil qilish. O‘yin elementlari orqali bolaning shaxsiy qobiliyatlarini rivojlantiriladi (1-jadval).

1-jadval

Gamifikatsiyaning ta'limdagi ta'sirini tahliliy jihatlari

Afzallik	Izoh
Qiziqarli o‘rganish	Bolalar yangi bilimlarni oson va qiziqarli tarzda qabul qiladilar.
Faol ishtirok	O‘quvchilar mashg‘ulotda passiv kuzatuvchi emas, balki faol qatnashuvchiga aylanadi.
Individual yondashuv	Har bir bolaning qobiliyatiga mos ravishda mashg‘ulotlarni o‘zgartirish imkoniyati.
Ko‘p funksiyali rivojlanish	Gamifikatsiya bolaning intellektual, ijtimoiy va hissiy rivojlanishini bir vaqtning o‘zida qo‘llab-quvvatlaydi.

Jadvaldan ko‘rib turganimizdek qiziqarli o‘rganish orqali, bolalar bilimlarni o‘zlashtirishda ko‘pincha og‘ir va zerikarli jarayonlarga duch keladilar. Gamifikatsiya bu jarayonni o‘yin elementlari orqali yanada qiziqarli va motivatsion qiladi. Bu ayniqsa yosh bolalar uchun muhim bo‘lib, ularning yangi bilimlarni tezroq va osonroq qabul qilishlariga yordam beradi. Buning amaliy ahamiyati, ta’lim jarayonida motivatsiyani oshirish, ayniqsa boshlang‘ich sinflarda samarali.

Faol ishtirok etish orqali, o‘quvchilarni passiv kuzatuvchidan faol qatnashuvchiga aylantirish ularda mustaqil fikrlashni rivojlantiradi. Mashg‘ulotlarda o‘quvchilarning faol ishtiroki ularda javobgarlik hissini va o‘qishga bo‘lgan qiziqishni kuchaytiradi. Natijada, ushbu yondashuv, ayniqsa, qiyin mavzularni o‘rgatishda samarali, chunki o‘quvchilar o‘zlari ham o‘yin jarayonida bilimni sinab ko‘radilar.

Individual yondashuv orqali, har bir bolaning qobiliyat va ehtiyojlari turlicha. Gamifikatsiya orqali mashg‘ulotlarni har bir o‘quvchining qobiliyatiga moslashtirish

mumkin, bu esa o'quvchilarning shaxsiy qiziqishlarini hisobga olish imkonini beradi. Maxsus ehtiyojga ega bolalar bilan ishlashda, shuningdek, yuqori qobiliyatli o'quvchilar uchun qo'shimcha qiyinchiliklar yaratishda muhim rol uynaydi.

Ko'p funksiyali rivojlanish, gamifikatsiya faqat intellektual rivojlanishni emas, balki ijtimoiy va hissiy qobiliyatlarni ham rivojlantiradi. Masalan, jamoaviy o'yinlar bolalarning muloqot ko'nikmalarini rivojlantiradi, muvaffaqiyat va qiyinchiliklarga nisbatan ijobiy munosabatni shakllantiradi. Kompleks rivojlanish maqsadini amalga oshirish uchun gamifikatsiya ideal vosita bo'lib xizmat qiladi.

Gamifikatsiya ta'lim jarayonida bolalarning qiziqishini oshirish, ularning faol ishtirokini ta'minlash va shaxsiy qobiliyatlarini hisobga olish orqali ko'p qirrali rivojlanish uchun samarali yondashuv hisoblanadi. Ushbu afzalliklar, ayniqsa, interaktiv texnologiyalar va raqamli vositalar bilan boyitilgan muhitda yanada samarali natijalar beradi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. K. M. Kapp. Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer 2012. P.336.
2. M. Karl The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice. Pfeiffer.2013. P.480
3. J. Hamari. The Gamification of Learning: A Meta-analysis. IEEE Transactions on Learning Technologies-2014.P. 13
4. M.R. Isxakova. Maktabgacha ta'limda innovatsion texnologiyalar . Fan va texnologiya-2020.B.180
5. G.N. Ibragimova. Maktabgacha ta'limda zamonaviy pedagogik texnologiyalar. Yangi asr avlodi-2019. B.220
6. Дустова М. КАК ЗНАНИЯ ЖЕНЩИН ФОРМИРУЮТ УРОВЕНЬ ОБЩЕСТВА //E Conference Zone. – 2024. – С. 10-14.
7. 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.
8. Dustova M. GLOBALIZATION AND ANTI-GLOBALIZATION TRENDS //Scientific Journal of Actuarial Finance and Accounting. – 2024. – Т. 4. – №. 09. – С. 373-380.
9. Ochilova N. A. Farming Management and their Economic Efficiency //Innovation in the Modern Education System. – 2023. – Т. 3. – №. 28. – С. 177-184.
10. Ochilova N. A. Economic performance of dehqan farms in kashkadarya region //GWALIOR MANAGEMENT ACADEMY. – 2022. – Т. 117.
11. 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.
12. 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.
13. Samiyeva G. T. IJTIMOY FONDLAR VA MAQSADLI JAMG‘ARMALAR FAOLIYATINI TAKOMILLASHTIRISH. – 2023.
14. Samiyeva G. Ijtimoiy sohada maqsadli jamg ‘armalar va ijtimoiy fondlar faoliyatini takomillashtirishning xorij tajribasi //THE INNOVATION ECONOMY. – 2024. – Т. 2. – №. 02.
15. Самиева Г. АҲОЛИ ФАРОВОНЛИГИНИ ОШИРИШДА ИЖТИМОЙ ИНФРАТУЗИЛМАНИ РИВОЖЛАНТИРИШНИНГ АҲАМИЯТИ //Nashrlar. – 2023. – С. 509-511.