



9. Botirova Sevara Mamurovna, Tursunov Ramziddin Abdixalil o‘g‘li. (2025). MA’NAVIY BARKAMOL YOSHLAR YANGI O‘ZBEKISTON BUNYODKORI. MA’NAVIY BARKAMOL YOSHLAR YANGI O‘ZBEKISTON BUNYODKORI, 1(1), 98-102.

GAMIFIKATSIYANING TA’LIM OLISHDA TUTGAN O’RNI

Alikulov Saidbek Dilmurod o‘g‘li.

Namanga davlat pedagogika instituti PED-AU-22-guruh 4-bosqich talbasi.

Email: saidbekalikulov5@gmail.com

Annotatsiya: Ushbu maqolada ta’lim tizimiga gamifikatsiyaning kirib kelishi orqali o‘quvchilarni ta’lim olishini osonlashtirish, ya’ni aniqrog‘i ta’lim sohasini o‘yinlashtirish orqali yoshlarni o‘qishga bo‘lgan qiziqishini oshirish, bilim, ko‘nikma, qobiliyatlarini yuzaga keltirish maqsad qilib olingan hamda ta’lim olishda an’anaviy usullarga nisbatan ta’lim natijalarini sezilarli darajada yaxshilaydi. O‘quv jarayonida o‘yinlar orqali faol ishtirok etish axborotni eslab qolish, tanqidiy fikrlash va muammolarni hal qilish ko‘nikmalarini oshiradi. Shu qatori ta’limni o‘yinlashtirishda ko‘zlangan maqsadlarni olimlarning qarashlari orqali va turli xil o‘yinlarni misol keltirib yoritilib berilgan.

Kalit so‘zlari: Gamifikatsiya, ta’lim tizimi, ta’limni o‘yinlashtirish, o‘yin, simulyatsiya, dars jarayoni, Nik Pelling, K.Ushinskiy, duolingo, kahoot, math kids, olim bola, texnologiya.

THE ROLE OF GAMIFICATION IN LEARNING

Alikulov Saidbek Dilmurod son.

Namangan State Pedagogical Institute PED-AU-22-group 4th year student.

Email: saidbekalikulov5@gmail.com

Abstract: This article aims to facilitate students' learning through the introduction of gamification into the education system, that is, to increase young people's interest in learning, develop knowledge, skills, and abilities through gamification of the education sector, and significantly improve educational outcomes compared to traditional methods of learning. Active participation in the learning process through games increases information retention, critical thinking, and problem-solving skills. In addition, the goals of gamification of education are highlighted through the views of scientists and various games are given as examples.

Keywords: Gamification, education system, gamification of education, game, simulation, teaching process, Nick Pelling, K. Ushinsky, duolingo, kahoot, math kids, scientist boy, technology.

РОЛЬ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ

Аликулов Саидбек Дилмурод оглы.

Студент 4 курса Наманганского государственного педагогического института, группа ПЭД-АУ-22.

Email: saidbekalikulov5@gmail.com

Аннотация: Целью данной статьи является содействие обучению учащихся посредством внедрения геймификации в систему образования, а именно повышение интереса к обучению, развитие знаний, навыков и умений посредством геймификации образовательного сектора и значительное улучшение образовательных результатов по сравнению с традиционными методами обучения. Активное участие в учебном процессе посредством игр улучшает усвоение информации, критическое мышление и навыки решения проблем. Кроме того, цели геймификации образования освещаются с точки зрения учёных, и в качестве примеров приводятся различные игры.

Ключевые слова: геймификация, система образования, геймификация образования, игра, симуляция, процесс урока, Ник Пеллинг, К. Ушинский, Duolingo, Kahoot, дети-математики, учёный-мальчик, технологии.

Kirish

Har bir davlatning o'ziga xos ta'lim tizimi bo'lib, u yillar va asrlar davomida bosqichma - bosqich rivojlanib kelgan va shu tariqa hozirgi zamonga mos ta'lim tizimi paydo bo'lgan. Bizning yangilanayotgan



O‘zbekiston davlatimizda ham ta’lim tizimiga alohida e’tibor qaratilmoqda. Chunki yosh avlodlarga sifatli ta’lim berish orqali ularni har tomonlama barkamol shaxs qilib tarbiyalanishi o‘sha davlatning kelajakdagi ravnagini belgilab beradi. Yoshlarni ta’limga qamrab olish va ularni faolligini oshirish, o‘quv motivatsiyasini kuchaytirish kabi bir nechta muommolar mavjuddir. 2020-yil 23- sentyabrda qabul qilingan “Ta’lim to‘g‘risidagi” 63-sonli qarordagi 36-moddaga binoan ta’lim sohasidagi eksperimental va innovatsion faoliyat orqali ta’limdagi muommalarni bartaraf etishimiz mumkin. Chunki hozir zamonaviy ta’lim raqamlashtirilgan texnologiyalar asosida qurilmoqda. Ulardan biri bo‘lgan gamifikatsiya texnologiyasining ta’limiy muommalarga ta’siri va rolini ko‘rib chiqamiz.

Gamifikatsiya o‘zi nima?

Gamifikatsiya – inglizcha gamification so‘zidan olingan bo‘lib (game – o‘yin, fication – - ga aylantirish, jarayon qilish) “ o‘yinlashtirish”, “o‘yin shakliga keltirish” degan ma’nolarni anglatadi. Bu o‘yin elementlari va usullarini o‘yin bo‘lmagan sohalarda (ta’lim, ish jarayoni, marketing, treninglar, dasturiy ta’minot va boshqalarda) qo‘llash jarayonidir[4].

Gamifikatsiyaning kelib chiqishi va olimlarning fikri.

Amerikalik dasturchi va ixtirochi Nik Pelling gamifikatsiyani birinchi bor 2002 yilda iste’molga kiritgan va shu yildan boshlanib gamifikatsiya rivojlanib, turli sohalarga kirib borgan. Uning ta’rifi bo‘yicha "Gamifikatsiya - bu auditoriya diqqatini jalb qilish va muammolarni hal qilish uchun o‘yin tarzda savollarni taqdim etish va shu asosida fikrlash hamda o‘yin dinamikasidan foydalanish jarayonidir"[5]. Esseks universiteti professori Richard Bartl gamifikatsiyaga quyidagicha ta’rif beradi "Gamifikatsiya o‘yin bo‘lmagan narsani o‘yinga aylantirishdir".

K.Ushinskiy esa "ta’lim jarayonida o‘yin elementlaridan foydalanish o‘quvchilarning emotsional faollashtirishga yordam beradi, ta’lim faoliyatining qattiq chegaralaridan tashqariga chiqishga imkon beradi" deb ta’kidlaydi.

Professor K.Verba "Gamifikatsiya" tushunchasiga «Odamlarni biror jarayonda ishtirok etishi va o‘yin bo‘lmagan muammolarni hal qilishda o‘yin mexanikasi va o‘yin o‘yinashdan foydalanish jarayoni» deb ta’rif beradi[5].

Ta’lim jarayonida gamifikatsiya texnologiyasining qo‘llanilishi.

Gamifikatsiya oldin dizayn, biznes, san’at, marketing va boshqa sohalarda qo‘llanilgan bo‘lib, bu sohalarning rivojlanishiga katta hissa qo‘shgan. Keyinchalik esa ta’lim tizimida keng qo‘llanila boshlandi. O‘yinga asoslangan ta’lim - bu tushunish va xotirani kuchaytirish uchun o‘yinlardan foydalanadigan ta’lim usuli. Ayni bu usul faqat o‘qish yoki tinglashga tayanish o‘rniga, yangicha yondashuv asosida ta’lim jarayoniga qiziqarli o‘yinlarni kiritadi. Bu o‘quv jarayonini hayajonli sarguzashtga aylantirib, o‘quvchilarga yangi ko‘nikma va bilimlarni o‘zlashtirish bilan birga zavqlanish imkonini beradi.

Ta’limni o‘yinlashtirish boshlang‘ich ta’limdan to‘liq ta’limgacha bo‘lgan faollashtirishni qamrab olib, o‘qish samaradorligini oshiradi. Bu asosan raqamlashtirilgan holda amalga oshiriladi. Ta’lim berish jarayonida turli xil o‘yin ilovalari orqali har qanday mavzuni tushuntirsa bo‘ladi. Bunda real holatdagi narsalarni simulyatsiya qilgan holda ilovalarga ko‘chirish va ularni yaratayotganda ilmiylikka asoslangan bo‘lishi kerak.

Misol uchun:



Duolingo – bu o‘yin ilovasi o‘quvchilarga yangi tillarni o‘rganishga yordam beradi.
<https://ru.duolingo.com/>



Kahoot – bu ilova orqali o‘quvchining bilimini sinashi mumkin, bunda test yoki viktorinalar savollar ko‘rinishida bo‘ladi.



Olim bola – bu ilova o‘quvchilarga alifboni o‘rganishdan tortib to‘diniy ilmlarni o‘rganishga yordam beradi.

<https://olimbola.uz/>



Azbul so‘z o‘yini va Krossvord – bu ilova yoshlarni va kattalarni matiqiy o‘ylashga va so‘z boyligini oshirishga yordam beradi.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.coreupapps.azbulsoz&hl>



Math Kids – bu ilova yosh o‘quvchilarga matematikani noldan o‘rgatadi.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kidsmathslearning&hl=ruV>

O‘yin o‘ynayotganda o‘quvchini qiziqtirish uchun rag‘batlantiruvchi turli xil stikerlar, ballar, baholar, medallar, sovrinlar va shunga o‘xshash narsalar bilan taqdirlanadi. Bu esa o‘quvchini motivatsiyasini oshiradi.

Xulosa

Xulosa sifatida shuni aytish mumkinki, gamifikatsiya ta’lim jarayonini takomillashtirish, kreativlashtirish va uni yanada interaktivlashtirishda muhim vosita hisoblanadi. O‘quvchilarning bilimni oshirish, ularni faol ishtirok etishga jalb qilish, guruh bo‘lib ishlashga o‘rgatish va o‘quv jarayonida qiziqishni oshirish uchun o‘yin elementlaridan foydalanish samarali bo‘lmoqda. Tadqiqotlar gamifikatsiyaning nafaqat ta’lim sifatini oshirish, balki talabalar motivatsiyasini ham kuchaytirishini ko‘rsatmoqda. O‘quv jarayoniga moslashtirilgan o‘yinlar va simulyatsiyalar bilimlarni yanada chuqurroq o‘zlashtirishga yordam beradi va o‘quvchilarga mavzularni amaliy tajriba orqali o‘rganish imkonini beradi. Gamifikatsiya raqamlashtirilgan dastur bo‘lgani uchun bundan hamma yerda ham foydalanib bo‘lmaydi, shuning uchun chekka hududlarni zamonaviy jihozlar bilan ta’minlash o‘quv jarayonini sifatli qiladi va



zamonaviy texnologiyalardan foydalanish imkonini beradi. Shuni ham aytib o‘tish kerakki ta’limni o‘yinlashtirishda o‘yinlar o‘quvchilarni yosh xususiyatiga mos kelishini inobatga olish kerak. O‘qituvchilardan esa kompyuter savodxonligi va axborot vositalaridan foydalana olish ko‘nikmasi talab qilinadi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. G.X.Axmedova Zamonaviy ta'lim texnologiyalari. Toshkent-2002.
2. M.N.Yusupova Ta'lim jarayonida gamifikatsiya texnologiyasining o'rni va ahamiyati. O'zbekiston pedagogika fanlari jurnali-2022.
3. M.Alberto, D. Riera, C. Gonzalez, and J. A. Moreno, "Gamification: a systematic review of design frameworks." Journal of Computing in Higher Education, vol. 29 no. 3, pp. 516–548, 201.
4. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification>
5. <https://cyberleninka.ru/article/n/ta-limda-simulyatsion-geymifikatsiya-va-uning-ahamiyati>
6. <https://ahaslides.com/uz/blog/game-based-learning-games/>
7. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/gamification-user-research?>

**ПРЕОДОЛЕНИЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ И ЯЗЫКОВЫХ БАРЬЕРОВ У СТУДЕНТОВ
ВУЗОВ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ**

Нургизарова Закира Бекетовна

Старший преподаватель кафедры факультета «Языки и дошкольное образование»
Ташкентского экономического и педагогического университета

Аннотация: В статье рассматриваются комплексные трудности, с которыми сталкиваются студенты при изучении русского языка, в частности, взаимосвязь психологических и языковых барьеров. Анализируются причины их возникновения и предлагаются практические стратегии и методы преодоления для повышения эффективности учебного процесса и формирования коммуникативной компетенции.

Ключевые слова: русский язык как иностранный, психологические барьеры, языковые барьеры, страх ошибки, коммуникативная компетенция, мотивация, лингводидактика.

**UNIVERSITET TALABALARINI RUS TILINI O'RGANISHDAGI PSIXOLOGIK VA TILI
TO'SIQLARINI YENGISH**

Annotasiya: Maqolada talabalar rus tilini o'rganishda duch keladigan murakkab qiyinchiliklar, xususan, psixologik va til to'siqlari o'rtasidagi munosabatlar ko'rib chiqiladi. Ularning paydo bo'lish sabablari tahlil qilinadi va o'quv jarayonining samaradorligini oshirish va kommunikativ kompetentsiyani shakllantirish uchun amaliy strategiya va bartaraf etish usullari taklif etiladi.

Kalit so'zlar: rus tili chet tili sifatida, psixologik to'siqlar, til to'siqlari, xatolardan qo'rqish, kommunikativ kompetentsiya, motivatsiya, lingvodidaktika.

**OVERCOMING PSYCHOLOGICAL AND LANGUAGE BARRIERS IN UNIVERSITY
STUDENTS' RUSSIAN LANGUAGE LEARNING**

Annotation: The article examines the complex difficulties that students face when learning the Russian language, in particular, the relationship between psychological and language barriers. The reasons for their occurrence are analyzed and practical strategies and methods of overcoming are proposed to increase the efficiency of the educational process and the formation of communicative competence.

Key words: russian as a foreign language, psychological barriers, language barriers, fear of error, communicative competence, motivation, linguodidactics.

Эффективность любой человеческой деятельности, в том числе и учебной, определяется множеством факторов, среди которых важнейшую роль играет умение преодолевать препятствия на пути достижения цели.

Препятствиями, снижающими эффективность обучения в вузе, становятся психологические барьеры – такие психические состояния, которые тормозят мыслительные процессы и не позволяют