

**“BO‘LAJAK TARBIYACHILARNI UMUMMADANIY
KOMPETENSIYALARGA O‘RGATISHDA GAMIFIKATSIYA
TEXNOLOGIYALARINING QO‘LLANILISHI”**

Shokirjonova Zuhraxon Murodjon qizi.

Farg‘ona davlat universiteti Maktabgacha

ta'lim yo'nalishi 2-bosqich talabasi

zuhraxon0307@gmail.com

Annotatsiya. Ushbu maqolada maktabgacha ta'lim tashkilotlarida bo'lajak tarbiyachilarning umummadaniy kompetensiyalarini rivojlantirishning zamonaviy pedagogik texnologiyasi – gamifikatsiya yondashuvi tahlil qilinadi. Shuningdek, maktabgacha ta'limda innovatsion metodlarni joriy etish orqali pedagogik jarayonni takomillashtirish va yosh mutaxassislarni zamonaviy ta'lim talablariga mos tayyorlashning muhim jihatlari ochib berilgan.

Kalit so'zlar: umummadaniy kompetensiya, gamifikatsiya texnologiya, pedagogik innovatsiyalar, ijtimoiy ko'nikma, pedagogik kompetensiya, o'yinlashtirilgan ta'lim, interaktiv metodlar.

Kirish.

Bugungi ta'lim jarayonida o'quvchilar va talabalar faoliyatini yanada qiziqarli va samarali qilish maqsadida yangi pedagogik texnologiyalar doimiy ravishda tadbiq etilmoqda. Shulardan biri — gamifikatsiya yoki o'yinlashtirish texnologiyasi, ya'ni o'quv jarayoniga o'yin elementlarini kiritish orqali ishtirokchilarning motivatsiyasini oshirish va ularning bilim olish jarayonini samarali tashkil etish usuli hisoblanadi.

Maktabgacha ta'limda bo'lajak tarbiyachilarning nafaqat kasbiy, balki umummadaniy kompetensiyalarini rivojlantirish ayniqsa muhimdir. Umummadaniy kompetensiyalar – bu shaxsning madaniy, ijtimoiy, axloqiy va kommunikativ ko'nikmalar majmuasi bo'lib, ular tarbiyachining kasbiy va shaxsiy rivojlanishida asosiy omil hisoblanadi. Bu ko'nikmalar maktabgacha yoshdagi bolalarni har tomonlama rivojlantirishda muhim ahamiyatga ega.

Shu bois, maktabgacha ta'lim tashkilotlarida bo'lajak tarbiyachilarni umummadaniy kompetensiyalar asosida tayyorlashda gamifikatsiya texnologiyalarining qo'llanilishi zamonaviy pedagogikaning muhim yo'nalishlaridan biriga aylangan. Ushbu maqolada gamifikatsiyaning pedagogik asoslari, uning bo'lajak tarbiyachilarni umummadaniy kompetensiyalarga o'rgatishdagi roli va maktabgacha ta'lim muassasalaridagi amaliy qo'llanilishi tahlil qilinadi.

Asosiy qism.

Gamifikatsiya so'zi inglizcha game (o'yin) va -fication (jarayon, aylantirish) so'zlaridan hosil bo'lgan bo'lib, o'yin elementlarini ta'lim jarayoniga qo'shish orqali o'quvchilarning faolligi va motivatsiyasini oshirishni anglatadi. Bu texnologiya nafaqat o'qitish samaradorligini oshiradi, balki ta'lim jarayonini qiziqarli va interaktiv qiladi.

Pedagogik jihatdan gamifikatsiya o'quvchilarning ijodkorligini, tanqidiy fikrlashini va muammolarni hal qilish ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi. O'yin shaklidagi vazifalar va baholar o'quvchilarda o'z-o'zini boshqarish va raqobatbardoshlikni rag'batlantiradi. Shuningdek, gamifikatsiya orqali guruhda hamkorlik qilish ko'nikmalarini oshirish ham mumkin.

Ta'lim jarayonida quyidagi o'yin elementlari keng qo'llaniladi: ballar, reytinglar, vazifalar, mukofotlar, darajalar va leaderbordlar (yetakchilar jadvali). Ushbu elementlar orqali o'quvchilarning qiziqishini uyg'otish va bilimlarni mustahkamlash mumkin. Gamifikatsiyaning pedagogik samaradorligi ko'plab ilmiy tadqiqotlarda tasdiqlangan bo'lib, ayniqsa yosh pedagoglar, ya'ni bo'lajak tarbiyachilarni tayyorlashda juda foydalidir. Chunki ular maktabgacha yoshdagi bolalar bilan ishlash jarayonida o'yin texnologiyalarini qo'llashni o'zlashtiradilar, shuning uchun o'zlari ham shu metodlarni amaliyotda qo'llash uchun yaxshi tayyor bo'lishlari kerak.

Umummadaniy kompetensiyalar – bu shaxsning madaniy, ijtimoiy, axloqiy va kommunikativ sohalaridagi ko'nikmalari va bilimlarining majmuasi bo'lib, ularning rivojlanishi har qanday pedagogik jarayonning ajralmas qismidir. Maktabgacha ta'limda bo'lajak tarbiyachilarni nafaqat professional tayyorlash, balki ularni keng madaniyatli, axloqiy va ijtimoiy jihatdan yetuk shaxs sifatida shakllantirish ham muhimdir.

Gamifikatsiya texnologiyalari bu jarayonda samarali vosita hisoblanadi. O'yin shaklidagi vazifalar, tanlovlar va guruh ishlari orqali tarbiyachilar o'zaro hamkorlik, madaniyatlararo muloqot, axloqiy qadriyatlarni tushunish va qabul qilish kabi ko'nikmalarni mustahkamlashadi. Misol uchun, guruh ichida tashkil etilgan o'yinlar orqali kelishmovchiliklarni hal qilish, birgalikda maqsad sari intilish va madaniy farqlarga hurmat bilan munosabatda bo'lish singari jihatlar rivojlantiriladi.

Shuningdek, nutq madaniyatini oshirish, ijtimoiy kommunikatsiya ko'nikmalarini shakllantirish ham gamifikatsiya yordamida samarali amalga oshiriladi. Bo'lajak tarbiyachilar o'yin orqali muloqotning turli shakllarini o'rganib, o'z fikrini aniq va ravon ifoda etishga o'rgatadilar.

Axloqiy-etik qadriyatlarni singdirish ham o'yin metodi orqali osonlashadi, chunki o'yinlar ko'pincha tanlovlar va natijalarga asoslangan bo'lib, bu esa tarbiyachilarga to'g'ri va noto'g'ri, yaxshi va yomon kabi tushunchalarni amaliy ravishda anglash imkonini beradi.

Maktabgacha ta'lim tashkilotlarida gamifikatsiya texnologiyalarini qo'llash bugungi kunda jadal rivojlanayotgan yo'nalishlardan biridir. Bu texnologiyalar bolalarning rivojlanishiga qo'shimcha motivatsiya yaratish, ularning e'tiborini jamlash va ijodiy fikrlash ko'nikmalarini shakllantirishga yordam beradi.

Ko'plab tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, o'yin elementlari yordamida tashkil etilgan ta'lim jarayoni kichik yoshdagi bolalarda ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantirish, nutqni yaxshilash, mustaqil fikrlashni oshirishga xizmat qiladi. Shu bilan birga, bo'lajak tarbiyachilar o'yinlashtirilgan metodlarni amaliyotda qo'llash orqali o'z kasbiy malakalarini oshiradilar.

Masalan, Maktabgacha ta'lim tashkilotlarida olib borilgan bir qator amaliy tajribalar shuni ko'rsatdiki, gamifikatsiya elementlari bolalarning diqqatini jamlashga va ularning faol ishtirokini ta'minlashga yordam beradi. O'yin shaklidagi topshiriqlar orqali tarbiyachilar bolalarning o'zaro muloqotini kuchaytirib, ularda ijtimoiy tajribani oshiradilar.

Maktabgacha ta'lim tashkilotlarida gamifikatsiya texnologiyalarini qo'llash – bu ta'lim jarayonini yanada samarali, qiziqarli va motivatsion qilish yo'lidagi muhim pedagogik innovatsiyalardan biridir. Gamifikatsiya yordamida o'quv jarayoniga o'yin elementlarini kiritish nafaqat bolalarning diqqatini jamlashga, balki ularning ijtimoiy va kommunikativ ko'nikmalarini rivojlantirishga, shuningdek, bo'lajak tarbiyachilarning kasbiy tayyorgarligini mustahkamlashga xizmat qiladi.

Bu yo'nalishda dunyo va O'zbekiston pedagog olimlari tomonidan olib borilgan tadqiqotlar muhim ilmiy asoslarni yaratgan. Ularning ishlari gamifikatsiyaning pedagogik samaradorligi va maktabgacha ta'lim muassasalarida amaliy qo'llanilishi bo'yicha keng tasavvur beradi.

Rossiyalik mashhur pedagog va psixolog V. V. Davydovning ilmiy ishlari ta'lim jarayonida faollik va ijodkorlikni rivojlantirishga qaratilgan bo'lib, uning nazariyasi o'quvchilar faol ishtirokini ta'minlashga asoslangan. Davydovning pedagogik konsepsiyasida o'yin metodlari va gamifikatsiya elementlari o'quv jarayonining markaziy qismiga joylashgan. Uning fikricha, o'yin elementlari yordamida ta'lim jarayonida mavzularni chuqur va tizimli o'zlashtirish mumkin bo'ladi. Bu esa maktabgacha ta'limda bo'lajak tarbiyachilarning o'z fikrini mustaqil ifoda etish, muammolarni hal qilish, va yangi bilimlarni amaliyotda qo'llash ko'nikmalarini shakllantirishga xizmat qiladi.

Jeyms Pol Gee (J. P. Gee) — ta'limda o'yinlar va gamifikatsiyani qo'llash bo'yicha yetakchi mutaxassislardan biri. Uning fikricha, o'yinlar o'quvchilarni qiyinchiliklarni hal qilishga, strategik fikrlashga va motivatsiyani saqlashga undaydi. Gee o'yinlarning o'quv jarayonini interaktiv va ko'p qatlamli qilishini ta'kidlaydi, bu esa maktabgacha ta'limda bo'lajak tarbiyachilarni o'zlashtirish jarayonini yanada samarali qiladi. Unga ko'ra, o'yinlar yordamida shaxsiy va ijtimoiy kompetensiyalarni

rivojlantirish imkoniyati kengayadi, chunki o'yinlarda o'zaro munosabatlar, jamoaviy ish va yetakchilik ko'nikmalari faollashadi.

O'zbekiston pedagogika sohasida faoliyat yuritayotgan M. A. Abdullayev maktabgacha ta'lim muassasalarida o'yin texnologiyalarini qo'llash orqali bolalarning nutq, ijtimoiy va madaniy ko'nikmalarini rivojlantirish bo'yicha tadqiqotlar olib bormoqda. Uning izlanishlari shuni ko'rsatadiki, o'yin elementlari yordamida tashkil etilgan pedagogik jarayon bolalarning ijtimoiy faoliyatga moslashishini osonlashtiradi, shuningdek, bo'lajak tarbiyachilarning pedagogik va madaniy kompetensiyalarini oshiradi. Abdullayev ta'lim jarayonida gamifikatsiya vositalaridan foydalangan holda tarbiyachilarda kommunikativ madaniyatni va axloqiy qadriyatlarni rivojlantirishning samarali usullarini aniqladi.

O'rganilgan tadqiqotlar va amaliy tajribalar shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya texnologiyalari:

- Bo'lajak tarbiyachilarni mustaqil fikrlashga, ijodiy yondashuvlarga rag'batlantiradi.
- Ularning axloqiy va madaniy qadriyatlarini shakllantirishda samarali vosita bo'lib xizmat qiladi.
- O'quv jarayonini qiziqarli va interaktiv qiladi, bu esa o'z navbatida ta'limga bo'lgan qiziqishni oshiradi.
- Jamoaviy ishlash va ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantirishga yordam beradi.
- O'yin elementlari orqali shaxslararo muloqot va liderlik ko'nikmalarini shakllantirishga imkon yaratadi.

Bu natijalar maktabgacha ta'lim muassasalarida bo'lajak tarbiyachilarning umummadaniy kompetensiyalarini samarali rivojlantirish uchun gamifikatsiya texnologiyalarini muntazam va tizimli qo'llashni taqozo etadi.

Shuningdek, gamifikatsiya texnologiyalari bo'lajak tarbiyachilarning o'zaro hamkorlik ko'nikmalarini rivojlantirishda ham muhim ahamiyatga ega. Guruh o'yinlari orqali ular liderlik, muammolarni hal qilish va boshqalar bilan birga ishlash ko'nikmalarini o'rganadilar.

Tahlillar shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya texnologiyalarini qo'llash maktabgacha ta'lim sohasidagi pedagogik jarayonni yanada samaraliroq va qiziqarliroq qiladi, bu esa natijada bolalar rivojlanishiga ijobiy ta'sir ko'rsatadi.

Xulosa.

Maktabgacha ta'lim tashkilotlarida bo'lajak tarbiyachilarning umummadaniy kompetensiyalarini rivojlantirish bugungi ta'lim tizimining eng muhim vazifalaridan biridir. Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, bu jarayon nafaqat tarbiyachining shaxsiy va kasbiy salohiyatini oshirishga xizmat qiladi, balki bolalarning ijtimoiy muhitga muvaffaqiyatli moslashishi va ularning ta'lim jarayonidagi faol ishtirokini ta'minlashda muhim ahamiyatga ega. Pedagogik tadqiqotlar gamifikatsiya

texnologiyalarini maktabgacha ta'limda qo'llashning samaradorligini tasdiqlaydi. O'yin elementlari yordamida tashkil etilgan ta'lim jarayoni nafaqat bolalarda faollik va ijodkorlikni rag'batlantiradi, balki jamoaviy ish, mustaqil fikrlash va ijtimoiy ko'nikmalarni ham rivojlantiradi. Gamifikatsiya metodlari bo'lajak tarbiyachilarning nafaqat kasbiy, balki madaniy va axloqiy kompetensiyalarini shakllantirishda ham samarali vosita hisoblanadi. Shu bois, maktabgacha ta'lim muassasalarida gamifikatsiyani tizimli ravishda joriy etish, pedagoglarning malakasini oshirish va ta'lim jarayonini doimiy ravishda takomillashtirish zarur.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Abdullayev M. A. Pedagogika fanining zamonaviy muammolari. – Toshkent: O'zbekiston, 2018.
2. Davydov V. V. Pedagogik psixologiya va ta'lim nazariyasi. – Moskva: Prosveshcheniye, 2017.
3. Gee J. P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. – New York: Palgrave Macmillan, 2007.
4. Nazarova D. S. Gamifikatsiya texnologiyalarining maktabgacha ta'limdagi o'rni va ahamiyati. – Toshkent: Pedagogika ilmiy jurnali, 2021.
5. O'zbekiston Respublikasi Ta'lim Vazirligi. Maktabgacha ta'lim milliy dasturi. – Toshkent, 2022.
6. Rahimova G. S. Bo'lajak tarbiyachilarni tayyorlashda innovatsion pedagogik texnologiyalar. – Toshkent: Ta'lim, 2019.
7. Salomov A. N. Gamifikatsiya vositalaridan foydalanish metodikasi. – Toshkent: O'qituvchi, 2020.
8. Karimova N. I. Maktabgacha ta'limda umummadaniy kompetensiyalarni shakllantirish. – Toshkent: Pedagogika ilmiy jurnali, 2023.