

MAKTABLARDA MATEMATIKA DARSLARINI QIZIQARLI O'TISHDA "GAMIFIKATSIYA" TEXNOLOGIYASI

¹*Nazarova Xamida Ibroximovna* +99891 17729 36

nazarovaxamida86@gmail.com

²*Djurayeva Feruza Muxtorjonovna* +99899 763 1212

djuraevaferuza27@gmail.com

^{1,2}*Namangan viloyati, Yangi Namangan
tumanidagi 57-maktab matematika fani o'qituvchilari.*

Annotatsiya: Ushbu maqola zamonaviy ta'lim tizimida o'quvchilarning darslarga bo'lgan qiziqishini oshirish, ularning faol ishtirokini ta'minlash va matematikani o'rganishni yanada samarali qilish uchun **Gamifikatsiya** usuldan foydalanish yaxshi samara berishi haqida yoritilgan.

Kalit so'zlar: gamifikatsiya, motivatsiya, faol ishtirok, interaktiv, platform, raqobat, metod, texnologiya.

ТЕХНОЛОГИЯ «ГЕЙМИФИКАЦИЯ» НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В ШКОЛАХ ИНТЕРЕСНЫМ СПОСОБОМ

*Назарова Хамида Иброхимовна и Джуроева Феруза Мухторжоновна -
Учителя математики школы №57 НовоНаманганского района Наманганской
области.*

Аннотация: В статье рассматривается эффективность использования метода Геймификации в современной системе образования для повышения интереса учащихся к урокам, обеспечения их активного участия и повышения эффективности обучения математике.

Ключевые слова: геймификация, мотивация, активное участие, интерактив, платформа, соревнование, метод, технология.

GAMIFICATION TECHNOLOGY IN MATHEMATICS LESSONS IN SCHOOLS IN AN INTERESTING WAY

*Nazarova Khamida Ibrokhimovna and Dzhuraeva Feruza Mukhtorzhonovna -
Mathematics teachers of school №57 of the NovoNamangan district of the Namangan
region.*

Abstract: The article discusses the effectiveness of using the Gamification method in the modern education system to increase students' interest in lessons, ensure their active participation and improve the effectiveness of teaching mathematics.

Keywords: gamification, motivation, active participation, interactive, platform, competition, method, technology.

Gamifikatsiya, o'qitish jarayoniga o'yin elementlarini kiritish orqali o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishga, o'rganish jarayonini qiziqarli va samarali qilishga yordam beradi. Ayniqsa, matematika kabi ko'pincha o'quvchilarni chalg'itadigan va qiyin deb hisoblanadigan fan uchun bu usul juda foydalidir. **Gamifikatsiya**-bu o'yin elementlari va dinamikalarini o'yin bo'lmagan sohalarga, jumladan ta'lim jarayoniga joriy qilish usulidir. O'yinlarning qiziqarli va rag'batlantiruvchi xususiyatlari, o'quvchilarning o'rganish jarayonida yanada faol ishtirok etishiga yordam beradi [1]. Matematika darslarida Gamifikatsiya, o'quvchilarga masalalarni o'ylab topish, yechish va yangi bilimlarni o'zlashtirishda o'yin elementlarini qo'llash orqali motivatsiyani oshiradi. Matematika ko'pincha o'quvchilar tomonidan qiyin fan sifatida qabul qilinadi. O'yinlar orqali o'qitishda quyidagi afzalliklar mavjud:

- **Motivatsiya:** O'quvchilar o'yinlar orqali o'zlarini yangi bilimlar va ko'nikmalarni olishda rag'batlantirilgan hissiyotga ega bo'ladilar. O'yinlarda g'alaba, ballar va mukofotlar o'quvchilarga o'rganishga bo'lgan qiziqishni oshiradi.
- **Faol ishtirok:** Gamifikatsiya o'quvchilarning passiv emas, balki faol ishtirok etishlariga imkon yaratadi. Masalan, o'quvchilar masalalarni yechish, topshiriqlarni bajarish orqali o'rganadilar.
- **Xatolarni qabul qilish:** O'yinlar ko'pincha xatolarni qayta ishlash va yangilikni o'rganish imkonini beradi. O'quvchilar o'yinlarda xatolaridan saboq olishadi, bu esa ular uchun qiziqarli va foydali tajriba bo'ladi.

Gamifikatsiya matematika darslarini qiziqarli va interaktiv qilishda turli shakllarda qo'llanilishi mumkin. Quyidagi usullarni ko'rib chiqamiz: a) **Matematik o'yinlar va ilovalar:** Matematika bo'yicha maxsus o'yinlar va ilovalar o'quvchilarni o'rganishga undaydi. Ushbu ilovalar o'quvchilarni matematik masalalarni yechishda raqobatlashishga va yutuqlarni qo'lga kiritishga undaydi [2].

- **Prodigy Math Game:** Ushbu onlayn o'yin o'quvchilarga matematik masalalarni yechishda yordam beradi va o'yin davomida mukofotlar va ballar to'plash imkoniyatini taqdim etadi.
- **Kahoot!:** Bu platforma yordamida o'qituvchilar matematik testlar va viktorinalar yaratishlari mumkin, ularni o'quvchilar jamoada yoki individual

ravishda bajarishlari mumkin. Natijada, o'quvchilar o'zlarining bilimlarini o'zgaralar bilan solishtiradilar.

b) Raqobat va mukofotlar tizimi: Raqobat o'quvchilarda o'zaro hamkorlik va o'rganishga bo'lgan qiziqishni oshiradi. O'qituvchi o'quvchilarni guruhlariga ajratib, har bir guruhni matematik masalalar yechish bo'yicha raqobatlashishga undaydi. Har bir to'g'ri javob uchun ballar berilishi va har bir guruhning yutuqlari mukofotlanishi mumkin. Masalan, guruhlarning qaysi biri eng ko'p to'g'ri javob beradi yoki eng tez yechimini topadi, mukofotlarga ega bo'ladi.

v) Yangi matematik kontentni o'yinlar orqali o'rganish: O'qituvchilar yangi mavzularni o'quvchilarga o'yin shaklida taqdim etishlari mumkin. Masalan, algebra, geometriya yoki statistikani o'yinlar orqali o'rgatish. Shuningdek, masalalarni yechishda virtual o'yinlar yordamida o'quvchilarga yangi matematik konseptlarni tushunishga yordam beriladi.

g) Simulyatsiyalar va virtual platformalar: Matematika darslari uchun simulyatsiyalarni yaratish, o'quvchilarga matematik jarayonlarni vizual tarzda ko'rishga imkon beradi. GeoGebra yoki Desmos kabi platformalar yordamida o'quvchilar matematik funksiyalarni yaratish va ularni o'yin shaklida o'rganish imkoniyatiga ega bo'ladilar [3].

Gamifikatsiyaning afzalliklari asosan matematika darslarida qo'llanilishi o'quvchilarning o'rganish jarayoniga yanada jonli va qiziqarli yondashishni ta'minlashdan iborat:

- **Qiziqarli va motivatsion darslar:** O'quvchilarning matematikaga bo'lgan qiziqishini oshiradi.
- **Samarali o'rganish:** O'yinlar orqali o'quvchilar faol tarzda o'rganishadi, bu esa ularning bilimlarini mustahkamlaydi.
- **Tajriba asosida o'rganish:** O'yinlar orqali o'quvchilar masalalarni o'zlari hal qilib, amaliy tajriba orttiradilar.
- **Individual yondashuv:** O'quvchilarning o'zgaruvchan ehtiyojlari va darajalariga mos ravishda gamifikatsiya vositalari yordamida ta'lim berish mumkin.

Xulosa qilib shuni aytish mumkinki: **Gamifikatsiya**-bu ta'lim jarayoniga o'yin elementlarini kiritish orqali o'quvchilarni matematikani o'rganishga rag'batlantirishning samarali usulidir. Matematika darslarini qiziqarli va interaktiv qilish uchun gamifikatsiyaning turli metodlari va texnologiyalari muvaffaqiyatli qo'llanilmoqda. O'quvchilar o'yinlar orqali o'rganish jarayoniga jalb qilinadi, bu esa ularning matematikani tushunishlarini osonlashtiradi va o'rganishga bo'lgan motivatsiyalarini oshiradi. Shunday qilib, gamifikatsiya ta'limning yangi usuli sifatida matematikani o'rgatish jarayonini yanada qiziqarli va samarali qiladi.

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. Z.Djamolova *Matematika darslarida raqamli texnologiyalardan foydalanish samaradorligi*. Ta'lim va innovatsion tadqiqotlar jurnali-2023.