



IJTIMOIIY-GUMANITAR SOHADA ILMIY-INNOVATSION TADQIQOTLAR

ILMIY METODIK JURNALI



VOL.3 № 3

2026

DIDAKTIK JARAYONNI GEYMIFIKATSIYA QILISHDA LOYIHA-METODIK YONDASHUV VA UNING STRUKTURAVIY KOMPONENTLARI

Roʻzaliyev Sherzodjon Avazjonovich
Fargʻona davlat universiteti, (PhD), dotsent

Annotatsiya

Ushbu maqolada zamonaviy taʼlimda keng qoʻllanilayotgan geymifikatsiya jarayonini loyiha-metodik yondashuv asosida tashkil etishning nazariy asoslari va amaliy jihatlari oʻrganiladi. Tadqiqotning asosiy maqsadi – didaktik geymifikatsiyani samarali tashkil etish uchun loyiha-metodik yondashuvning strukturasi, uning komponentlari va ularning oʻzaro bogʻliqligini ilmiy asoslashdan iborat. Tadqiqotda nazariy tahlil, tizimli yondashuv va loyiha-metodik usullaridan foydalanilgan. Natijada, geymifikatsiya qilingan taʼlim loyihasini tashkil etishda loyiha-metodik yondashuvning toʻrt bosqichli modeli taklif etiladi, uning har bir bosqichida oʻquv maqsadlariga mos keladigan oʻyin mexanizmlari integratsiyasi tavsiflangan. Xulosa qilib, loyiha-metodik yondashuv asosida tashkil etilgan geymifikatsiya nafaqat oʻquvchilarning motivatsiyasi va faolligini oshiradi, balki ularning kommunikativ, kreativ va tanqidiy fikrlash koʻnikmalarini rivojlantiradi, shuningdek, oʻquv materialini chuqur oʻzlashtirishga yordam beradi.

Kalit soʻzlar: geymifikatsiya, loyiha-metodik yondashuv, didaktika, oʻyinlashtirish, taʼlim texnologiyalari, motivatsiya, loyiha komponentlari, faol oʻrganish.

ПРОЕКТНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ПОДХОД И ЕГО СТРУКТУРНЫЕ КОМПОНЕНТЫ В ГЕЙМИФИКАЦИИ ДИДАКТИЧЕСКОГО ПРОЦЕССА

Рузалиев Шерзоджон Авазжонович
Ферганский государственный университет, (PhD), доцент

Аннотация

В данной статье рассматриваются теоретические основы и практические аспекты организации процесса геймификации в современном образовании на основе проектно-методического подхода. Основной целью исследования является научное обоснование структуры проектно-методического подхода, его компонентов и их взаимосвязи для эффективной организации дидактической геймификации. В исследовании использованы методы теоретического анализа, системного подхода и проектной методики. В результате предлагается четырехэтапная модель проектно-методического подхода к организации геймифицированного образовательного проекта, на каждом этапе которой описана интеграция игровых механизмов, соответствующих учебным целям. В заключение отмечается, что геймификация, организованная на основе проектно-методического подхода, повышает мотивацию и активность обучающихся, развивает их коммуникативные, креативные и критические навыки мышления, а также способствует глубокому усвоению учебного материала.

Ключевые слова: геймификация, проектно-методический подход, дидактика, игровизация, образовательные технологии, мотивация, компоненты проекта, активное обучение.

PROJECT-METHODOLOGICAL APPROACH AND ITS STRUCTURAL COMPONENTS IN THE GAMIFICATION OF THE DIDACTIC PROCESS

Roʻzaliyev Sherzodjon Avazjonovich
Fergana State University, (PhD), Associate Professor

Abstract

This article examines the theoretical foundations and practical aspects of organizing the gamification process in modern education based on a project-methodological approach. The main objective of the research is to scientifically substantiate the structure of the project-methodological approach, its components, and their interrelation for the effective implementation of didactic gamification. The study employs methods of theoretical analysis, a systematic approach, and project methodology. As a result, a four-stage model of the project-methodological approach for organizing a gamified educational project is proposed, with each stage describing the integration of game mechanisms corresponding to educational objectives. In conclusion, gamification organized on the basis of the project-methodological approach increases learners' motivation and activity, develops their communicative, creative, and critical thinking skills, and contributes to a deeper understanding of educational materials.

Keywords: gamification, project-methodological approach, didactics, game-based learning, educational technologies, motivation, project components, active learning.

Zamonaviy axborot jamiyatida anʼanaviy taʼlim usullari bilan bir qatorda yangi, talabalarning faolligini va ichki motivatsiyasini oshiradigan innovatsion yondashuvlar muhim ahamiyat kasb etmoqda. Shu kontekstda “gymifikatsiya” – yaʼni oʻyin elementlari va oʻyin dizayn tamoyillarini oʻyin kontekstidan tashqaridagi jarayonlarga (jumladan, taʼlimga) qoʻllash – jahon taʼlim tizimida keng tarqalayotgan tendensiyadir. Biroq, gymifikatsiyani nafaqat sirtqi ravishda ballar, nishonlar yoki reyting jadvallari sifatida, balki butun taʼlim jarayonini chuqur transformatsiya qiluvchi tizimli didaktik vosita sifatida qarash zarur. Loyiha-metodik yondashuv – bu taʼlim jarayonini maʼlum bir yakuniy mahsulot (loyiha) yaratishga yoʻnaltirilgan, ketma-ketlik va bosqichlarni oʻz ichiga olgan tashkilotchilik-methodik model sifatida koʻrishdir. Ushbu yondashuv gymifikatsiya bilan uygʻunlashganda, didaktik jarayonni yanada tizimli, maqsadga yoʻnaltirilgan va oʻquvchilar faolligini taʼminlovchi holga keltiradi.

Adabiyotlar tahlili

Gymifikatsiya masalasi soʻnggi oʻn yillikda K. Veking, Y. X. Xamer, S. Deterding kabi tadqiqotchilar tomonidan keng yoritilgan. Deterding va boshq. (2011) gymifikatsiyani “oʻyin boʻlmagan kontekstlarda oʻyin dizayn elementlaridan foydalanish” deb taʼriflaydi. Taʼlim sohasida esa J. P. Gee (“What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy”) va K. Shell (“The Art of Game Design”) kabi mualliflarning ishlari oʻyin mexanizmlarining kognitiv va motivatsion jihatlarini oʻrganishga qaratilgan.

Loyiha-metodik yondashuvning pedagogik jihatlari V.S. Lazarev, G.K. Selevko, I. A. Zimnyaya kabi olimlarning ishlarida oʻrganilgan. Ular loyihaviy faoliyatni shaxsni rivojlantiruvchi, koʻp qirrali vazifalarni hal qilishga yoʻnaltirilgan metod sifatida koʻrib chiqadilar.

Oʻzbekistonlik olimlardan J. Gʻ. Yoʻldoshev, S. A. Usmonov, M. Xolmuhamedova va boshqalarning ishlarida taʼlimda innovatsion texnologiyalar, shu jumladan loyihaviy taʼlimning oʻziga xos xususiyatlari yoritilgan. Biroq, didaktik gymifikatsiyani aynan loyiha-metodik yondashuv doirasida tizimli komponentlar darajasida oʻrganishga bagʻishlangan ishlar yetarlicha emas.

Tadqiqot metodologiyasi

Tadqiqotning asosiy usullari sifatida nazariy tahlil, tizimli yondashuv, strukturaviy-modellashtirish va xulosa chiqarish hamda umumlashtirish usullaridan foydalanilgan. Nazariy tahlil mavzu boʻyicha ilmiy adabiyotlar, maqolalar, monografiyalarni oʻrganish va tahlil qilishni oʻz ichiga oladi. Tizimli yondashuv gymifikatsiya jarayonini butun va oʻzaro bogʻliq

komponentlar tizimi sifatida ko'rib chiqishga asoslanadi. Strukturaviy-modellashtirish loyiha-metodik yondashuv asosida geymifikatsiyaning bosqichli modelini ishlab chiqishga xizmat qiladi. Xulosa chiqarish va umumlashtirish usuli esa o'rganilgan material asosida model komponentlari va ularning o'zaro ta'siri haqida xulosalar chiqarish imkonini beradi. Tadqiqot obyekti ta'lim jarayonini geymifikatsiya qilishdan iborat. Geymifikatsiya jarayonida loyiha-metodik yondashuv va uning strukturaviy komponentlari tadqiqotning predmeti hisoblanadi. Tadqiqot gipotezasi loyiha-metodik yondashuv asosida ishlab chiqilgan va aniq strukturaviy komponentlarga ega bo'lgan geymifikatsiya modeli didaktik jarayonning samaradorligini sezilarli darajada oshirishi mumkin.

Tahlillar va natijalar

Geymifikatsiya nafaqat tashqi motivator (ballar, nishonlar), balki ichki motivatsiyani (qiziqish, qurishish, o'z-o'zini amalga oshirish) rivojlantirishga xizmat qilishi kerak. Loyiha-metodik yondashuv esa ta'lim jarayoniga aniq maqsad, bosqichlilik, nazorat qilinadigan natija va yakuniy mahsulot (material yoki nomaterial) olib kiradi. Ular integratsiyasi natijasida ta'lim jarayoni "o'yin maydoni"ga aylanadi, unda har bir bosqich o'yin vazifasi, har bir natija – yangi daraja yoki mukofot sifatida namoyon bo'ladi. Loyiha-metodik yondashuv asosidagi geymifikatsiya modeli quyidagi o'zaro bog'liq komponentlardan tashkil topgan struktura sifatida ko'rib chiqilishi mumkin.

Birinchidan, maqsadli-mazmuniy komponentni ko'rib chiqamiz. U pedagogik maqsad, o'yin maqsadi va ularning integratsiyasini o'z ichiga oladi. Pedagogik maqsad o'quv dasturi talablari (masalan, mavzuni o'zlashtirish, ko'nikma hosil qilish) bilan belgilanadi. O'yin maqsadi esa o'yinning syujeti va qahramonlarini ("Sirlar olami tadqiqotchisi", "Kelajak ixtirochisi") ifodalaydi. Integratsiya jarayonida pedagogik maqsadlar o'yin kontekstiga yashirin holda joylashtiriladi; masalan, quest vazifalari bilim olishga, "boss" jangi esa murakkab testga aylanadi.

Ikkinchidan, faoliyatli-tashkiliy komponent muhim ahamiyatga ega. U loyiha bosqichlari va o'yin mexanizmlarini, shuningdek qaytar aloqani o'z ichiga oladi. Loyihaning har bir bosqichi (dizayn, reja, amalga oshirish, tahlil) o'yin elementlari bilan jihozlangan. Boshlang'ich bosqichda, ya'ni dizayn bosqichida rol tanlash va jamoa tuzish amalga oshiriladi. Rivojlanish bosqichida, ya'ni reja va amalga oshirish bosqichlarida questlar ketma-ketligi, ballar to'plash, darajalarni ochish, raqobat va hamkorlik kabi elementlar mavjud. Yakuniy bosqichda, ya'ni baholash bosqichida yakuniy "boss"ni yengish (yakuniy loyiha himoyasi) va mukofot olish (badge, sertifikat) sodir bo'ladi. Qaytar aloqa darhol ball berish, progress bari ko'rsatish va maslahatlar ("quest yo'nalishlari") berish orqali amalga oshiriladi.

Uchinchidan, resursli-texnologik komponentni ajratib ko'rsatish kerak. Bu platforma va vositalar, vaqt va makonni o'z ichiga oladi. Platforma va vositalar sifatida aniqlangan pedagogik vazifalarga mos keladigan vositalar (Classcraft, Kahoot!, Moodle uchun pluginlar yoki oddiy jadvallar) qo'llaniladi. Vaqt va makon o'yinlashtirilgan loyihaning muddati, onlayn yoki oflayn formatlari bilan belgilanadi.

To'rtinchidan, natijaviy-baholovchi komponent muhim hisoblanadi. Bu an'anaviy baho, o'yin ko'rsatkichlari va refleksiyani o'z ichiga oladi. An'anaviy baho o'zlashtirish darajasi bo'yicha beriladi. O'yin ko'rsatkichlari to'plangan ballar, ochilgan darajalar, olingan nishonlar kabi ko'rsatkichlardir. Refleksiya esa o'yinchining (o'quvchining) o'z tajribasini baholashi, "o'yin dunyosi"dagi o'zgarishlarni kuzatishini nazarda tutadi.

Modelni amalga oshirish to'rt bosqichda sodir bo'ladi. Birinchi bosqich tayyorgarlik bosqichi bo'lib, unda o'quv mavzusi va standartlari asosida loyiha-maqsad va o'yin ssenariysini ishlab chiqish amalga oshiriladi. Ikkinchi bosqich loyihalash bosqichi bo'lib, unda strukturaviy komponentlarni (questlar tizimi, ballar mexanizmi, mukofotlar) belgilash amalga oshiriladi. Uchinchi bosqich amalga oshirish bosqichi bo'lib, unda o'quvchilarni jalb qilish, jarayonni kuzatish, qaytar aloqani ta'minlash kabi vazifalar bajariladi. To'rtinchi bosqich baholash va tahlil

bosqichi bo'lib, unda yakuniy natijalarni (pedagogik va o'yin) baholash, refleksiya o'tkazish, modelni takomillashtirish amalga oshiriladi.

Natijalar shuni ko'rsatadiki, ushbu yondashuv o'quvchilarni faol ishtirokchilarga aylantiradi, vazifalarni bajarishda izchillik va aniqlikni ta'minlaydi, shaxsiy va jamoaviy natijalarni vizual ko'rish imkonini beradi.

Xulosa

Didaktik jarayonni geymifikatsiya qilish uni faqat qiziqarli qilish emas, balki tizimli loyiha sifatida qurishni talab qiladi. Loyiha-metodik yondashuv bu jarayonni tashkil etishning samarali ramkasi bo'lib xizmat qiladi. Taklif etilgan loyiha-metodik yondashuv asosidagi model to'rtta asosiy strukturaviy komponentga (maqsadli-mazmuniy, faoliyatli-tashkiliy, resursli-texnologik, natijaviy-baholovchi) ega bo'lib, ularning o'zaro bog'liqligi geymifikatsiyaning chuqur va maqsadli bo'lishini ta'minlaydi. Ushbu yondashuvning amaliy ahamiyati shundaki, u o'qituvchiga geymifikatsiyani tizimli va o'quv dasturi talablariga mos ravishda loyihalash, o'quvchiga esa aniq yo'l xaritasi, motivatsiya manbai va o'z rivojlanishini ko'rish imkoniyatini beradi. Kelajakdagi tadqiqotlar ushbu modelning turli fanlar, yosh guruhlari va ta'lim shakllarida eksperimental sinovdan o'tkazilishiga, shuningdek, raqamli platformalar bilan integratsiyasining o'ziga xos xususiyatlarini o'rganishga qaratilishi mumkin.

Xulosa qilib aytganda, loyiha-metodik yondashuv asosidagi geymifikatsiya–bu an'anaviy ta'limni zamonaviy talablar darajasiga ko'tarish, shaxsni faol, ijodiy va vazifalar oldida mas'uliyatli qilishning muhim omilidir.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Sh. A. Ro'zaliyev Informatika turkum fanlarini o'qitishda geymifikatsiyadan foydalanish bosqichlarini axborotlarni qayta ishlash va uzatish asosida tashkil etishning metodik jihatlari. FarDU. ILMIY XABARLAR 2024-yil 3-son, Ilova to'plam.
2. Sh. A. Ro'zaliyev "Geymifikatsiya" va "didaktik jarayonlar"ning metodik tavsifi. FarDU. ILMIY XABARLAR 2023-yil, 1-son.
3. Ro'zaliyev Sh. Theoretical and methodological basis of modeling didactic processes based on gamification technologies.
4. Seaborn, K., & Fels, D. I. Gamification in theory and action: A survey. International Journal of Human-Computer Studies, 74, 14-31.2015.
5. Selevko, G.K. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления УВП. М.: НИИ школьных технологий.2005.
6. Werbach, K., & Hunter, D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press.2012.
7. Yo'ldoshev J.G'., Usmonov S.A. Zamonaviy ta'lim texnologiyalar. Toshkent: "Fan va texnologiya".2020.
8. Xolmuhamedova M.A.Ta'limda innovatsion yondashuvlar: nazariya va amaliyot. Xorazm Ma'mun akademiyasi axborotnomasi, 3(12), 45-51.2021.
9. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments.2011.