



GAMIFIKATSIYA ASOSIDA MAKTABGACHA YOSHDAGI BOLALARDA MATEMATIK TASAVVURNI SHAKLLANTIRISH.

Sulaymonova Xulkar Maxammadraximovna.

Sidikova Saidaxon Tulanbayevna.

Turan International university

S.MT-22-BU guruh 4-bosqich talabalari

Tel: +998945160691

Annotatsiya: Ushbu maqolada maktabgacha yoshdagi bolalarda matematik tasavvurni shakllantirish jarayonida gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanishning pedagogik ahamiyati yoritiladi. Tadqiqotda o'yin elementlari asosida tashkil etilgan mashg'ulotlar bolalarning son, shakl, miqdor, fazoviy munosabatlar haqidagi dastlabki tushunchalarini rivojlantirishga qanday ijobiy ta'sir ko'rsatishi tahlil qilinadi. Shuningdek, gamifikatsiyaning motivatsiyani oshirish, mustaqil fikrlashni rivojlantirish va ta'lim jarayonini samarali tashkil etishdagi o'rni asoslab beriladi.

Kalit so'zlar: gamifikatsiya, maktabgacha ta'lim, matematik tasavvur, o'yin texnologiyalari, ta'lim jarayoni, motivatsiya.

Аннотация: В данной статье подчеркивается педагогическая значимость использования технологий геймификации в процессе формирования математического воображения у детей дошкольного возраста. В исследовании анализируется, как занятия, основанные на игровых элементах, положительно влияют на развитие начального понимания детьми чисел, форм, количеств и пространственных отношений. Также обосновывается роль геймификации в повышении мотивации, развитии самостоятельного мышления и эффективной организации образовательного процесса.

Ключевые слова: геймификация, дошкольное образование, математическое воображение, игровые технологии, образовательный процесс, мотивация.



Abstract: This article highlights the pedagogical importance of using gamification technologies in the process of forming mathematical imagination in preschool children. The study analyzes how activities based on game elements positively affect the development of children's initial understanding of numbers, shapes, quantities, and spatial relationships. It also substantiates the role of gamification in increasing motivation, developing independent thinking, and effectively organizing the educational process.

Keywords: gamification, preschool education, mathematical imagination, game technologies, educational process, motivation.

Kirish: Bugungi kunda maktabgacha ta'lim tizimi oldida turgan asosiy vazifalardan biri – bolalarni maktab ta'limiga puxta tayyorlash, ularda asosiy bilim, ko'nikma va malakalarni shakllantirishdan iboratdir. Ayniqsa, matematik tasavvurni rivojlantirish bolalarning mantiqiy fikrlashi, muammoli vaziyatlarni hal etish qobiliyati va kundalik hayotda zarur bo'lgan hisob-kitob ko'nikmalarini shakllantirishda muhim ahamiyat kasb etadi.

An'anaviy o'qitish usullarida bolalarning e'tiborini uzoq vaqt davomida saqlab turish qiyin kechadi. Shu sababli, ta'lim jarayoniga innovatsion yondashuvlarni joriy etish, xususan, gamifikatsiya texnologiyasidan foydalanish dolzarb masalaga aylanmoqda. Gamifikatsiya – bu ta'lim jarayoniga o'yin elementlarini kiritish orqali o'quv faoliyatini qiziqarli va samarali tashkil etish usulidir.

Mazkur maqolaning maqsadi – gamifikatsiya asosida maktabgacha yoshdagi bolalarda matematik tasavvurni shakllantirishning nazariy va amaliy jihatlarini tahlil qilish hamda uning samaradorligini asoslab berishdan iborat.

Asosiy qism: 1. Matematik tasavvur tushunchasi va uning ahamiyati:

Matematik tasavvur – bu bolalarning sonlar, miqdorlar, geometrik shakllar, fazoviy munosabatlar, vaqt va o'lchov birliklari haqidagi dastlabki bilim va tasavvurlar tizimidir. Ushbu tasavvurlar bolaning atrof-muhitni anglashida muhim o'rin tutadi. Maktabgacha yoshda shakllangan matematik bilimlar keyinchalik boshlang'ich sinfda o'qishni



osonlashtiradi, o‘quv motivatsiyasini oshiradi hamda bolaning o‘ziga bo‘lgan ishonchini mustahkamlaydi. Shu bois matematik tasavvurni rivojlantirish jarayoni tizimli, izchil va bolalar yosh xususiyatlariga mos bo‘lishi zarur.

2. Gamifikatsiya tushunchasi va ta’lim jarayonidagi o‘rni:

Gamifikatsiya (inglizcha “gamification”) – bu o‘yin mexanizmlari va elementlarini (ball to‘plash, darajalar, mukofotlar, reytinglar, belgilar) o‘yin bo‘lmagan sohalarga, jumladan, ta’lim jarayoniga tatbiq etishdir.

Maktabgacha ta’limda gamifikatsiya quyidagi vazifalarni bajaradi:

- bolalarda o‘qishga nisbatan ijobiy munosabatni shakllantirish;
- diqqat va xotirani rivojlantirish;
- mustaqil qaror qabul qilish ko‘nikmasini hosil qilish;
- ijtimoiy muloqot va hamkorlikni kuchaytirish;
- o‘z-o‘zini baholash va nazorat qilishni o‘rgatish.

O‘yin bolalar uchun tabiiy faoliyat turi bo‘lib, u orqali bilimlarni qabul qilish jarayoni oson va samarali kechadi.

3. Gamifikatsiya asosida matematik mashg‘ulotlarni tashkil etish usullari:

Gamifikatsiya asosida matematik mashg‘ulotlarni tashkil etishda quyidagi usullardan foydalanish mumkin:

Didaktik o‘yinlar: Didaktik o‘yinlar orqali bolalarda sanash, taqqoslash, guruhlash, tartiblash ko‘nikmalari shakllantiriladi. Masalan:

“Nechta?” o‘yini – buyumlar sonini aniqlash;

“Shaklni top” – geometrik shakllarni farqlash;

“Kim tezroq?” – oddiy qo‘shish va ayirish amallari.

Raqamli texnologiyalar asosidagi o‘yinlar: Planshet, interaktiv doska yoki kompyuter dasturlari orqali tashkil etilgan o‘yinlar bolalarda qiziqishni yanada oshiradi.



Rang-barang grafikalar, tovushli rag‘batlantirish va darajalar tizimi ta’lim samaradorligini kuchaytiradi.

Rolli o‘yinlar: “Do‘kon”, “Quruvchi”, “Sayohatchi” kabi rolli o‘yinlar jarayonida bolalar pul birliklari, o‘lchovlar, masofa va miqdor tushunchalarini amaliy tarzda o‘rganadilar.

4. Gamifikatsiyaning matematik tasavvurni rivojlantirishdagi pedagogik samaradorligi:

Gamifikatsiya texnologiyasining afzalliklari quyidagilarda namoyon bo‘ladi:

Motivatsiyaning oshishi: bola o‘yin orqali bilim olishni qiziqarli jarayon sifatida qabul qiladi;

Faollikning kuchayishi: har bir bola mashg‘ulotda faol ishtirok etadi;

Bilimlarning mustahkamligi: amaliy harakatlar orqali o‘zlashtirilgan bilim uzoq vaqt xotirada saqlanadi;

Individual yondashuv: har bir bolaning qobiliyati va sur‘atiga mos sharoit yaratiladi;

Ijtimoiy ko‘nikmalar rivoji: jamoa bilan ishlash, navbat kutish, g‘alaba va mag‘lubiyatni to‘g‘ri qabul qilish o‘rgatiladi.

Pedagoglar tomonidan to‘g‘ri rejalashtirilgan gamifikatsiya asosidagi mashg‘ulotlar bolalarning matematik savodxonligini oshirishda yuqori natija beradi.

Xulosa: Xulosa qilib aytganda, gamifikatsiya maktabgacha yoshdagi bolalarda matematik tasavvurni shakllantirishning samarali pedagogik vositalaridan biri hisoblanadi. O‘yin texnologiyalaridan foydalanish bolalarning bilim olishga bo‘lgan qiziqishini oshiradi, mantiqiy fikrlashini rivojlantiradi va ta’lim jarayonini tabiiy, qulay hamda samarali tashkil etishga xizmat qiladi.

Zamonaviy maktabgacha ta’lim muassasalarida gamifikatsiya texnologiyasini keng joriy etish orqali kelajakda matematik savodxonligi yuqori, mustaqil fikrlay oladigan va ijodkor shaxslarni tarbiyalash imkoniyati yaratiladi.



Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Abduqodirov A. Maktabgacha ta'lim pedagogikasi. Toshkent, 2020.
2. Qodirova F. Bolalarda matematik tasavvurni shakllantirish metodikasi. Toshkent, 2019.
3. Deterding S. Gamification in education. 2011.
4. Zikmundova E. Gamification in Preschool Education. 2018.
5. O'zbekiston Respublikasi Maktabgacha ta'lim vazirligi. Davlat o'quv dasturi, 2022.