



GAMIFIKATSIYA ASOSIDA EKOLOGIK TARBIYANI BOLALARGA SINGDIRISH.

Murodillayeva E'zoxon Odiljon qizi

Turan International university

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

Tel: +998772716705

Annotatsiya: Ushbu maqolada bolalarda ekologik madaniyat va mas'uliyatli munosabatni shakllantirishda gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanishning nazariy va amaliy asoslari yoritiladi. Gamifikatsiyaning ta'lim jarayonidagi o'rni, uning motivatsiyani oshirishdagi ahamiyati, ekologik tarbiya bilan integratsiyalashuv mexanizmlari, maktabgacha va boshlang'ich ta'lim bosqichida qo'llash usullari chuqur tahlil qilinadi. Shuningdek, o'yin elementlariga asoslangan metodlar orqali bolalarda tabiatni asrash, resurslardan oqilona foydalanish, chiqindilarni saralash va ekologik muammolarga befarq bo'lmaslik kabi kompetensiyalarni shakllantirish yo'llari ko'rsatib beriladi.

Kalit so'zlar: Gamifikatsiya, ekologik tarbiya, ekologik madaniyat, motivatsiya, ta'lim texnologiyalari, o'yin metodlari, barqaror rivojlanish, bolalar ta'limi.

Аннотация: В данной статье рассматриваются теоретические и практические основы использования геймификационных технологий в формировании экологической культуры и ответственного отношения к окружающей среде у детей. Подробно анализируется роль геймификации в образовательном процессе, её важность в повышении мотивации, механизмы интеграции с экологическим воспитанием, методы её применения на дошкольном и начальном уровнях образования. Также показаны способы формирования у детей таких компетенций, как охрана природы, рациональное использование ресурсов, сортировка отходов и осознание экологических проблем, посредством методов, основанных на игровых элементах.



Ключевые слова: Геймификация, экологическое образование, экологическая культура, мотивация, образовательные технологии, игровые методы, устойчивое развитие, детское образование.

Abstract: This article discusses the theoretical and practical foundations of using gamification technologies in the formation of ecological culture and responsible attitudes in children. The role of gamification in the educational process, its importance in increasing motivation, mechanisms of integration with environmental education, methods of its application at the preschool and primary education levels are analyzed in depth. Also, through methods based on game elements, ways of forming such competencies in children as nature conservation, rational use of resources, waste sorting, and awareness of environmental problems are shown.

Keywords: Gamification, ecological education, ecological culture, motivation, educational technologies, game methods, sustainable development, children's education.

Kirish: Bugungi globallashuv sharoitida insoniyat oldida turgan eng dolzarb muammolardan biri – atrof-muhitning ifloslanishi, tabiiy resurslarning kamayishi va ekologik muvozanatning buzilishidir. Ushbu muammolarni hal etish faqat texnologik yoki iqtisodiy choralar bilan emas, balki inson ongida ekologik madaniyatni shakllantirish orqali ham amalga oshiriladi. Ayniqsa, bolalik davrida berilgan ekologik tarbiya shaxsning kelgusidagi hayotiy qarashlari va xulq-atvorida muhim o‘rin tutadi.

An’anaviy ta’lim usullari bolalarda yetarli darajada qiziqish va ichki motivatsiyani shakllantira olmasligi mumkin. Shu sababli zamonaviy pedagogika fanida innovatsion yondashuvlar, xususan, gamifikatsiya texnologiyasidan foydalanish keng ommalashmoqda. Gamifikatsiya – bu o‘yin elementlarini o‘yin bo‘lmagan jarayonlarga, jumladan ta’lim jarayoniga tatbiq etish orqali o‘quvchilar faolligini oshirish, bilimlarni mustahkamlash va ijobiy xulq-atvorni shakllantirishga qaratilgan yondashuvdir.

Mazkur maqolaning maqsadi – gamifikatsiya asosida ekologik tarbiyani bolalarga samarali singdirishning nazariy asoslari, metodlari va amaliy imkoniyatlarini yoritishdan iborat.



Asosiy qism: 1. Ekologik tarbiyaning mohiyati va ahamiyati.

Ekologik tarbiya – bu shaxsda tabiatga ongli, ehtiyotkor va mas’uliyatli munosabatni shakllantirishga qaratilgan uzluksiz pedagogik jarayondir. U quyidagi asosiy vazifalarni o‘z ichiga oladi:

Tabiat haqidagi bilimlarni berish; Ekologik muammolarni anglashga o‘rgatish; Tabiatni muhofaza qilish ko‘nikmalarini shakllantirish; Ekologik qadriyatlarni singdirish; Barqaror rivojlanish g‘oyalarini tushuntirish.

Bolalar yoshligidanoq o‘zini tabiatning bir qismi sifatida his qilsa, keyinchalik atrof-muhitga nisbatan befarq bo‘lmagan, ongli fuqaroga aylanish ehtimoli yuqori bo‘ladi. Shu sababli ekologik tarbiya maktabgacha ta’lim muassasalaridan boshlab tizimli ravishda olib borilishi zarur.

2. Gamifikatsiya tushunchasi va uning pedagogik imkoniyatlari.

Gamifikatsiya (inglizcha “gamification”) – o‘yinlarga xos bo‘lgan elementlar (ball, daraja, mukofot, reyting, topshiriq, syujet, qahramonlar va boshqalar)ni ta’lim jarayoniga joriy etish orqali o‘quvchilarning faolligi va qiziqishini oshirishga qaratilgan texnologiyadir.

Gamifikatsiyaning asosiy pedagogik afzalliklari:

Ichki motivatsiyani kuchaytiradi;

O‘quv jarayonini qiziqarli va interaktiv qiladi;

Mustaqil fikrlashni rivojlantiradi;

Musobaqalashuv va hamkorlik muhitini yaratadi;

Xatolardan qo‘rqmasdan o‘rganishga undaydi;

Ijobiy emotsional muhitni ta’minlaydi.

Ayniqsa, bolalar psixologiyasida o‘yin faoliyati yetakchi faoliyat turi hisoblanganligi sababli, gamifikatsiya ekologik tarbiya uchun juda qulay vosita bo‘lib xizmat qiladi.

3. Gamifikatsiya orqali ekologik tarbiyani shakllantirish mexanizmlari.



Gamifikatsiyani ekologik tarbiyaga integratsiya qilish quyidagi yo‘nalishlarda amalga oshirilishi mumkin:

3.1. Rol o‘yinlari:

Bolalar “ekolog-inspektor”, “tabiat qo‘riqchisi”, “o‘rmon shifokori” kabi rollarga kirib, muayyan ekologik vaziyatlarni hal qilishadi. Masalan, ifloslangan daryo bo‘yicha vaziyatni tahlil qilish, chiqindilarni to‘g‘ri saralash yoki daraxt ekish bo‘yicha topshiriqlarni bajarish.

3.2. Ball va mukofot tizimi. Har bir ekologik to‘g‘ri harakat uchun ball beriladi:

chiqindini to‘g‘ri tashlash – 5 ball;

daraxtni sug‘orish – 10 ball;

qog‘ozni tejash – 7 ball va hokazo.

Ma’lum ball to‘plagan bolalar “Tabiat do‘sti”, “Yashil qahramon” kabi unvonlar bilan rag‘batlantiriladi.

3.3. Kvest va topshiriqlar. Ekologik mavzularda maxsus kvestlar tashkil etiladi. Masalan:

“Yo‘qolgan hayvonni top” – biologik xilma-xillik mavzusida;

“Toza shahar” – chiqindilarni saralash va qayta ishlash bo‘yicha;

“Suvni asraylik” – suv resurslarini tejashga bag‘ishlangan.

3.4. Raqamli gamifikatsiya Mobil ilovalar, interaktiv doskalar, multimediali o‘yinlar orqali bolalar virtual muhitda ekologik vaziyatlarni boshqarishni o‘rganadilar. Bu usul ayniqsa zamonaviy texnologiyalarga qiziqqan bolalar uchun samaralidir.

4. Maktabgacha va boshlang‘ich ta’limda qo‘llash tajribalari Maktabgacha ta’lim muassasalarida quyidagi o‘yinlar samarali hisoblanadi:

“Kim tezroq chiqindini saralaydi?” “Toza havo qahramonlari” “Yashil bog‘ yaratamiz” konstruktor o‘yini



Boshlang'ich sinflarda esa:

Ekologik viktorinalar; Jamoaviy loyihalar; “Ekologik kundalik” yuritish;

Tabiatni muhofaza qilish bo'yicha mini-musobaqalar tashkil etiladi.

Natijada bolalarda nafaqat bilim, balki real hayotda qo'llaniladigan ekologik odatlar ham shakllanadi.

5. Gamifikatsiya asosida ekologik tarbiyaning kutilayotgan natijalari,

Bolalarda ekologik savodxonlik oshadi, tabiatga nisbatan mas'uliyat hissi kuchayadi, ijtimoiy faollik rivojlanadi, jamoada ishlash ko'nikmalari shakllanadi, ekologik muammolarga befarqlik kamayadi, barqaror rivojlanish g'oyalari mustahkamlanadi.

Xulosa: Xulosa qilib aytganda, gamifikatsiya ekologik tarbiyani bolalarga samarali singdirishning eng zamonaviy va natijador usullaridan biridir. O'yin elementlariga asoslangan ta'lim bolalarda qiziqish, faollik va mas'uliyat hissini kuchaytiradi. Natijada ekologik bilimlar oddiy nazariy tushuncha bo'lib qolmay, balki kundalik hayotiy ko'nikmaga aylanadi.

Ta'lim tizimida gamifikatsiyadan keng foydalanish orqali ekologik ongli, tabiatni asrashga tayyor, jamiyat oldidagi mas'uliyatini anglagan avlodni tarbiyalash mumkin. Shu bois pedagoglar ekologik tarbiya jarayonida o'yin texnologiyalaridan maqsadli va tizimli foydalanishlari maqsadga muvofiqdir.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Abdullayeva M. Pedagogik texnologiyalar asoslari. – Toshkent: O'qituvchi, 2020.
2. Xodjayev B. Ekologik tarbiya nazariyasi va amaliyoti. – Toshkent, 2019.
3. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. – 2011.
4. Zokirova N. Maktabgacha ta'limda innovatsion metodlar. – Toshkent, 2021.
5. UNESCO. Education for Sustainable Development Goals. – Paris, 2017.