BOSHLANG'ICH TA'LIMDA GAMIFIKATSIYA VA ADAPTIV PLATFORMALAR ASOSIDA O'QUVCHILARNING INTELLEKTUAL QOBILIYATLARINI RIVOJLANTIRISHNING METODIK ASOSLARI

Mukimova Ziyodaxon Moxir qizi,
Namangan davlat pedagogika instituti
1-kurs tayanch doktoranti
Science ID: FNM-1026-0176

Annotatsiya. *Ushbu maqolada boshlang'ich ta'limda gamifikatsiya va adaptiv platformalar asosida o'quvchilarning intellektual qobiliyatlarini rivojlantirishning metodik asoslari ilmiy-pedagogik jihatdan tahlil qilinadi hamda adaptiv onlayn platformalarning boshlang'ich sinf o'quvchilarida mantiqiy tafakkur, xotira va ijodiy qobiliyatlarni rivojlantirishdagi o'rni haqida fikr yuritiladi.*

Kalit so'zlar: *gamifikatsiya, adaptiv platformalar, intellektual rivojlantirish, boshlang'ich ta'lim, sun'iy intellekt, metodik asoslar, interaktiv o'qitish, kognitiv qobiliyat.*

МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ НА ОСНОВЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ И АДАПТИВНЫХ ПЛАТФОРМ В НАЧАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация. *В данной статье с научно-педагогической точки зрения анализируются методические основы развития интеллектуальных способностей учащихся начальных классов на основе геймификации и адаптивных платформ, а также рассматривается роль адаптивных онлайн-платформ в развитии логического мышления, памяти и творческих способностей младших школьников.*

Ключевые слова: *геймификация, адаптивные платформы, интеллектуальное развитие, начальное образование, искусственный интеллект, методические основы, интерактивное обучение, когнитивные способности.*

METHODOLOGICAL FOUNDATIONS FOR DEVELOPING THE INTELLECTUAL ABILITIES OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS THROUGH GAMIFICATION AND ADAPTIVE PLATFORMS IN PRIMARY EDUCATION

Abstract. *This article provides a scientific and pedagogical analysis of the methodological foundations for developing the intellectual abilities of primary school pupils through gamification and adaptive platforms, and discusses the role of adaptive online platforms in fostering logical thinking, memory and creative abilities in younger schoolchildren.*

Keywords: *gamification, adaptive platforms, intellectual development, primary education, artificial intelligence, methodological foundations, interactive learning, cognitive abilities*.

KIRISH

Zamonaviy axborot jamiyatida ta'lim tizimini raqamlashtirish nafaqat yuqori sinflar, balki boshlang'ich ta'lim bosqichi uchun ham ustuvor vazifaga aylanib bormoqda. O'zbekiston Respublikasining «Ta'lim to'g'risida»gi Qonuni[1] hamda O'zbekiston Respublikasi Prezidentining «2022 – 2026-yillarga mo'ljallangan Yangi O'zbekistonning taraqqiyot strategiyasi to'g'risida»[2]gi Farmonida ta'lim sifatini oshirish va zamonaviy texnologiyalarni keng joriy etish asosiy yo'nalishlardan biri sifatida belgilangan. Aynan shu nuqtayi nazardan, boshlang'ich sinf o'quvchilarining intellektual qobiliyatlarini gamifikatsiya va adaptiv platformalar orqali rivojlantirishning metodik asoslarini ishlab chiqish bugungi kunning dolzarb ilmiy-pedagogik muammolaridan biridir.

Intellektual qobiliyat – bu o'quvchining mantiqiy fikrlash, tahlil qilish, muammoni hal etish, yangi bilimlarni o'zlashtirish va ijodiy yondashuv kabi kognitiv imkoniyatlarining yig'indisidir.

Boshlang'ich sinf (1–4-sinflar) davri bolaning intellektual shakllanishida eng muhim bosqich hisoblanadi. Shu davrda fikrlashning asosiy turlari: ko'rgazmali-harakatli, ko'rgazmali-obrazli va mantiqiy tafakkur jadal rivojlanadi. Gamifikatsiya va adaptiv yondashuvlar esa o'yin tabiatiga mos keladigan boshlang'ich yoshdagi o'quvchilar uchun samarali hisoblanadi.

Raqamli texnologiyalar sohasidagi zamonaviy tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, nutq madaniyatini rivojlantirish va uslubiy savodxonlikni oshirishda raqamli platformalar katta ahamiyat kasb etmoqda [3]. Mobil ilovalar esa o'zbek adabiy tili ta'limida kommunikativ kompetensiyani rivojlantirish va mustaqil o'qishni qo'llab-quvvatlashda samarali vosita sifatida tan olingan [4]. Bu tajribalar boshlang'ich ta'lim uchun ham metodik asos bo'lib xizmat qiladi.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODOLOGIYA

Gamifikatsiya va adaptiv ta'lim platformalari bo'yicha ilmiy adabiyotlar tahlili bir qator muhim xulosalarga olib keladi. D.Kh.Makhmudova o'z tadqiqotida

gamifikatsiyalashgan ta'lim muhitlarini loyihalashning akmeologik modelini (AGDF) ishlab chiqib, besh asosiy tamoyilni asoslagan: rivojlanish traektoriyasiga muvofiqlik, ichki motivatsiya ustuvorligi, ijodiy qiyinlikni kalibrlash, refleksiv mahorat sikllari va kasbiy hamkorlikning emergentligi [5]. Ikki bosqichli Delfi ekspert baholash usuli asosida tekshirilgan ushbu model boshlang'ich ta'limda ham muvaffaqiyatli tatbiq etilishi mumkin.

A.I.Hayitov bo'lajak boshlang'ich sinf o'qituvchilarining kasbiy-pedagogik kompetentligini rivojlantirishning strukturaviy tuzilishini tahlil qilib, innovatsion-raqamli komponentni kompetentlik tizimining ajralmas qismi sifatida asoslab bergan [6]. J.N.Jumaniyazov sun'iy intellekt texnologiyalarini ta'limga integratsiyalashning besh tarkibiy blokdan iborat funksional modelini taklif etib, adaptiv-individual va formativ-baholovchi yo'nalishlarning amaliy samaradorligini isbotlagan [7]. D.F.Yusupov neyrotarmoq texnologiyalari asosida virtual pedagogik agentlarni «diagnostika – tahlil – adaptatsiya – baholash – qayta aloqa» ketma-ketligida qo'llashning pedagogik shartlarini tizimlashtirib, sakkizta metodik shart-sharoitni belgilagan [8]. Ushbu ketma-ketlik boshlang'ich sinf darslarida ham aynan gamifikatsiya va adaptiv platformalar orqali ro'yobga chiqarilishi mumkin. U.S.Abdurasulova o'zbek adabiy tili ta'limida raqamli vositalar asosida nutq madaniyati va uslubiy savodxonlikni rivojlantirishning metodik asoslari haqida fikr yuritib [3], mobil ilovalarning kommunikativ kompetensiyani shakllantirish va mustaqil ta'limni qo'llab-quvvatlashdagi samaradorligini ilmiy jihatdan isbotlagan [4].

Boshlang'ich ta'limda gamifikatsiya va adaptiv platformalar asosida intellektual rivojlantirishning metodik asoslari bir necha o'zaro bog'liq yo'nalishda shakllanadi.

Gamifikatsiya – o'yin mexanikasi va elementlarini o'quv jarayoniga tatbiq etish orqali o'quvchilar motivatsiyasini oshirish va o'quv natijalarini yaxshilash strategiyasidir. Boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun gamifikatsiya, ayniqsa, mos keladi, chunki o'yin bu yoshdagi bolalarning tabiiy faoliyat shakli hisoblanadi. Gamifikatsiyaning intellektual rivojlantirishga ta'siri quyidagi mexanizmlar orqali amalga oshadi:

a) maqsadga yo'naltirilganlik – ball to'plash va daraja oshirish o'quvchida maqsadga intilish ko'nikmalarini shakllantiradi;

b) tezkor qayta aloqa – to'g'ri yoki noto'g'ri javob haqida darhol xabar berish kognitiv tahlilni rivojlantiradi;

v) raqobat va hamkorlik – boshqalar bilan solishtirish hamda jamoa bo'lib ishlash ijtimoiy intellektni boyitadi;

g) muammoni hal etish – murakkablik darajasi asta-sekin oshib boruvchi topshiriqlar mantiqiy tafakkurni o'stiradi [5].

Kahoot – o'qituvchilarga viktorina, so'rovnoma va muhokamalarga asoslangan interaktiv o'yin-o'quv mashg'ulotlarini yaratish imkonini beruvchi onlayn platforma. Platforma boshlang'ich sinflarda samarali, chunki u raqobat, rag'batlantirish va vizual elementlarni uyg'unlashtiradi. Kahootning intellektual rivojlantirishdagi metodik imkoniyatlari: birinchidan, diagnostik baholash – dars boshida o'quvchilar bilim darajasini tezda aniqlash; ikkinchidan, mustahkamlash – yangi mavzuni o'rgangandan so'ng bilimlarni o'yin shaklida tekshirish; uchinchidan, differensiatsiya – natijalar asosida o'quvchilarni guruhlarga bo'lish va individual yondashuv qo'llash; to'rtinchidan, vaqtni boshqarish ko'nikmasi – belgilangan muddat ichida javob berish tezkor fikrlashni tarbiyalaydi [5, 7].

Gamifikatsiya va adaptiv platformalarni boshlang'ich sinf darsiga integratsiyalashning quyidagi uch bosqichli metodik modeli taklif etiladi:

Birinchi bosqich – «Diagnostika va motivatsiya». Dars Kahootda 3–5 ta savol bilan boshlanadi. Bu savollar o'tgan mavzu bo'yicha bilimlarni tekshiradi va o'quvchilarni o'quv faoliyatiga ruhan tayyorlaydi. Natijalar asosida o'qituvchi shu daqiqada kimga qo'shimcha e'tibor berilishi kerakligini biladi.

Ikkinchi bosqich – «Faol o'rganish va adaptatsiya». Yangi mavzu tushuntirilganda AI-vositalar (interaktiv slaydlar, animatsiyalar) qo'llaniladi. Dars davomida Kahoot orqali 1–2 ta oraliq savol berib, tushuncha darajasi tekshiriladi. O'quvchilar kichik guruhlarda muammoli topshiriqlarni hal qiladi.

Uchinchi bosqich – «Mustahkamlash va baholash». Dars yakunida o'quvchilar erishgan natijalar Kahoot yoki boshqa adaptiv platforma orqali yakka tartibda baholanadi. O'qituvchi natijalar asosida keyingi dars uchun differensiatsiyalashgan topshiriqlar tayyorlaydi. Xorijiy pedagogik tajribalar shuni ko'rsatadiki, bunday yondashuv o'quvchilarning mustaqil o'quv faoliyatini sezilarli darajada kuchaytiradi [9].

XULOSA

Boshlang'ich ta'limda gamifikatsiya va adaptiv platformalar asosida intellektual rivojlantirishning metodik asoslarini ishlab chiqish zamonaviy pedagogik tadqiqotning muhim yo'nalishi hisoblanadi. Gamifikatsiya boshlang'ich sinf o'quvchilarining yosh xususiyatlariga mos kelib, ichki motivatsiyani oshiradi va kognitiv faollikni rivojlantiradi, uch bosqichli metodik model orqali dars samaradorligi oshiriladi. Kahoot platformasi diagnostik va formativ baholash vositasi sifatida samarali qo'llaniladi hamda o'quvchilarning tezkor fikrlash qobiliyatini o'stiradi [5, 7, 9].

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. O‘zbekiston Respublikasining 2020-yil 23-sentyabrdagi «Ta’lim to‘g‘risida»gi Qonuni.

2. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2022-yil 28-yanvardagi «Yangi O‘zbekistonning 2022–2026 yillarga mo‘ljallangan taraqqiyot strategiyasi to‘g‘risida»gi PF-60-son Farmoni.

3. Abdurasulova U.S. Hozirgi o‘zbek adabiy tili ta’limida talabalarda nutq madaniyati va uslubiy savodxonlikni rivojlantirish texnologiyalari // Ijtimoiy-gumanitar sohada ilmiy-innovatsion tadqiqotlar. – 2026. – 3-jild, 5-son. – 335–338-b. – https://publishscience.uz/sirsh/article/view/1589.

4. Abdurasulova U.S. Hozirgi o‘zbek adabiy tili ta’limida mobil ilovalardan foydalanishning nazariy va amaliy asoslari // Inter Education & Global Study. – 2026. – Vol. 4, Issue 5. – P. 353–358. – ISSN 2992-9024.

5. Makhmudova D.Kh. Designing Gamified Learning Environments for Creativity and Professional Development: A Two-Round Delphi Appraisal of an Acmeological Framework // Qo‘qon DPI. Ilmiy xabarlar. – 2026. – 9-son. v C seriya. – https://doi.org/10.70728/c.series.ped.v08.i09.004.

6. Hayitov A.I. Bo‘lajak boshlang‘ich sinf o‘qituvchilarining kasbiy-pedagogik kompetentligini rivojlantirishning strukturaviy tuzilishi // Qo‘qon DPI. Ilmiy xabarlar. – 2026. – 9-son. – C seriya. – https://doi.org/10.70728/c.series.ped.v08.i09.007.

7. Jumaniyazov J.N. «O‘zbekistonning eng yangi tarixi» fanini o‘qitishda sun’iy intellekt texnologiyalaridan foydalanishning didaktik asoslari // Qo‘qon DPI. Ilmiy xabarlar. – 2026. – 9-son. – C seriya. – https://doi.org/10.70728/c.series.ped.v08.i09.016.

8. Yusupov D.F. Neyrotarmoq texnologiyalari asosida virtual pedagogik agentlardan foydalanishning ilmiy muammolari va pedagogik shart-sharoitlari // Qo‘qon DPI. Ilmiy xabarlar. – 2026. – 9-son. v C seriya. vhttps: //doi.org /10.70728 /c.series .ped. v08.i09.013.

9. Usmonova G.A. Boshlang‘ich sinf o‘quvchilarida husnixat ko‘nikmalarini shakllantirishning xorijiy pedagogik tajribalari // Qo‘qon DPI. Ilmiy xabarlar. – 2026. – 9-son. – C seriya. – https://doi.org/10.70728/c.series.ped.v08.i09.032.