

## RAQAMLI TA'LIM VA O'YIN TEXNOLOGIYALARINI INTEGRATSIYALASH ASOSIDA BOSHLANG'ICH SINIF O'QUVCHILARIDA MEHNATSEVARLIKNI SHAKLLANTIRISH IMKONIYATLARI

*Xudaybergenova Adolat Usmanovna*

*Ajiniyoz nomidagi Nukus davlat pedagogika instituti tayanch doktoranti  
sheradoshoh@gmail.com*

**Annotatsiya.** Mazkur maqolada raqamli ta'lim muhiti hamda gamifikatsiya texnologiyalarining boshlang'ich sinf o'quvchilarida mehnatsevarlik sifatini shakllantirishdagi pedagogik imkoniyatlari tahlil qilingan. Tadqiqotda o'yin elementlarini ta'lim jarayoniga integratsiya qilish orqali o'quvchilarning motivatsiyasi, mustaqil faoliyati, mas'uliyat hissi va mehnatga ongli munosabatini rivojlantirish masalalari yoritilgan. Shuningdek, gamifikatsiyaning asosiy komponentlari hamda ularning mehnat tarbiyasiga ta'siri pedagogik nuqtai nazardan asoslab berilgan.

**Kalit so'zlar:** raqamli ta'lim, gamifikatsiya, mehnatsevarlik, boshlang'ich ta'lim, pedagogik texnologiya, motivatsiya, o'yin texnologiyasi, mehnat tarbiyasi, interfaol ta'lim.

### OPPORTUNITIES FOR FORMING EMPLOYMENT ABILITY IN PRIMARY STUDENTS BASED ON THE INTEGRATION OF DIGITAL EDUCATION AND GAME TECHNOLOGIES

**Abstract.** This article analyzes the pedagogical potential of digital learning environments and gamification technologies in the formation of the quality of diligence in primary school students. The study covers the issues of developing students' motivation, independent activity, sense of responsibility and conscious attitude to work by integrating game elements into the educational process. Also, the main components of gamification and their impact on labor education are substantiated from a pedagogical point of view.

**Keywords:** digital education, gamification, diligence, primary education, pedagogical technology, motivation, game technology, labor education, interactive education.

### ВОЗМОЖНОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ ТРУДОСПОСОБНОСТИ У УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ НА ОСНОВЕ ИНТЕГРАЦИИ ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ И ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

**Аннотация.** В данной статье анализируется педагогический потенциал цифровых образовательных сред и технологий геймификации в формировании качества трудолюбия у учащихся начальной школы. Исследование охватывает вопросы развития мотивации учащихся, самостоятельности, чувства ответственности и осознанного отношения к труду путем интеграции игровых элементов в образовательный процесс. Также с педагогической точки зрения обосновываются основные компоненты геймификации и их влияние на трудовое воспитание.

***Ключевые слова:** цифровое образование, геймификация, трудолюбие, начальное образование, педагогические технологии, мотивация, игровые технологии, трудовое воспитание, интерактивное образование.*

## KIRISH

Bugungi globallashtirish va raqamlashtirish jarayonlari ta'lim tizimiga ham sezilarli darajada ta'sir ko'rsatmoqda. Zamonaviy ta'lim paradigmasida o'quvchini faqat bilim oluvchi subyekt sifatida emas, balki mustaqil fikrlovchi, faol, ijodkor va ijtimoiy jihatdan moslashuvchan shaxs sifatida shakllantirish ustuvor vazifalardan biri hisoblanadi. Shu bois boshlang'ich ta'lim bosqichida o'quvchilarda mehnatsevarlik, mas'uliyat, intizom, mustaqillik va faoliyatga ongli munosabat kabi sifatlarni rivojlantirish muhim pedagogik muammolardan biri sifatida namoyon bo'lmoqda. Ayniqsa, raqamli texnologiyalar keng joriy etilayotgan zamonaviy ta'lim muhitida mehnat tarbiyasini innovatsion pedagogik yondashuvlar asosida tashkil etish zarurati tobora ortib bormoqda.

Jamiyatning ijtimoiy-iqtisodiy rivojlanishi, ishlab chiqarish jarayonlarining raqamlashtirilishi hamda axborot-kommunikatsiya texnologiyalarining barcha sohalarga kirib borishi natijasida yosh avlodni zamonaviy mehnat faoliyatiga tayyorlash masalasi dolzarb ahamiyat kasb etmoqda. Mazkur jarayon ta'lim tizimi oldiga ham yangi vazifalarni qo'ymoqda. Endilikda boshlang'ich ta'lim jarayonida faqat nazariy bilimlarni shakllantirish emas, balki o'quvchilarda mehnat faoliyatiga nisbatan ijobiy motivatsiya, mehnatga ongli munosabat va faoliyatni mustaqil tashkil etish ko'nikmalarini rivojlantirish muhim pedagogik talab sifatida qaralmoqda. Pedagogik kuzatishlar va amaliy tahlillar shuni ko'rsatadiki, kichik maktab yoshidagi o'quvchilarda mehnat faoliyatiga bo'lgan ichki motivatsiya har doim ham yetarli darajada shakllanmagan bo'ladi. Ayrim hollarda o'quvchilar topshiriqlarni faqat bajarilishi lozim bo'lgan majburiyat sifatida qabul qiladi. Natijada o'quv faoliyati jarayonida mehnatga nisbatan ongli munosabat va barqaror qiziqishning shakllanishi sustlashadi. Mazkur holat mehnat tarbiyasini tashkil etishda yangi pedagogik vositalardan foydalanish zaruratini yuzaga keltiradi. Shu nuqtai nazardan raqamli ta'lim texnologiyalari hamda gamifikatsiya elementlari

boshlang'ich sinf o'quvchilarida mehnatsevarlik sifatlarini shakllantirishning samarali mexanizmlaridan biri sifatida e'tirof etilmoqda.

### **METODOLOGIYA**

Zamonaviy psixologik-pedagogik tadqiqotlar natijalari boshlang'ich sinf o'quvchilari faoliyatida o'yin elementi muhim motivatsion omil ekanligini ko'rsatadi. O'yin faoliyati bolaning yosh va psixologik xususiyatlariga mos bo'lib, ularning bilish jarayonlarini faollashtirishda muhim vosita hisoblanadi. Shu sababli ta'lim jarayonida o'yin elementlaridan foydalanish o'quvchilarning faol ishtirokini ta'minlaydi, emotsional holatini barqarorlashtiradi hamda bilim olishga bo'lgan qiziqishini oshiradi. Ayniqsa, mehnat tarbiyasini o'yin faoliyati bilan uyg'unlashtirish o'quvchilarning mehnat faoliyatiga nisbatan ijobiy munosabatini shakllantirishda muhim pedagogik ahamiyatga ega.

O'yin texnologiyalarining pedagogik imkoniyatlari o'quvchilarning mustaqil faoliyatini rivojlantirishda ham namoyon bo'ladi. O'yin asosida tashkil etilgan topshiriqlar o'quvchilarda maqsad qo'yish, izchil harakat qilish, qiyinchiliklarni yengib o'tish hamda natijaga erishishga intilish kabi sifatlarni rivojlantiradi. Bu esa o'z navbatida mehnatsevarlik sifatining shakllanishiga pedagogik zamin yaratadi. O'yin jarayonida o'quvchi topshiriqni bajarish uchun ma'lum vaqt va kuch sarflaydi, faoliyat natijasini baholaydi hamda xatolarini tahlil qiladi. Mazkur jarayon real mehnat faoliyatining soddalashtirilgan modeli sifatida namoyon bo'ladi. Raqamli ta'lim texnologiyalarining rivojlanishi ta'lim jarayonida yangi didaktik imkoniyatlarni yuzaga keltirdi. Bugungi kunda raqamli vositalar nafaqat axborot uzatish manbai, balki o'quvchilarning faoliyatini tashkil etish, monitoring qilish va rag'batlantirish vositasi sifatida ham keng qo'llanilmoqda. Raqamli platformalar orqali o'quvchilarning bajarilgan ishlari natijalarini vizuallashtirish, ularning rivojlanish dinamikasini kuzatish hamda individual yondashuvni amalga oshirish imkoniyati yaratiladi. Bu esa o'quvchilarda mas'uliyat, mustaqillik, intizom va natijadorlik kabi sifatlarni rivojlantirishga xizmat qiladi.

### **NATIJALAR VA MUHOKAMA**

Raqamli ta'lim va o'yin texnologiyalarining integratsiyasi natijasida o'quvchilarning real hamda virtual faoliyatini uyg'unlashtirish imkoniyati yuzaga

keladi. Bunday integratsiyalashgan pedagogik yondashuv o'quvchilarda nafaqat nazariy bilimlarni o'zlashtirish, balki amaliy ko'nikmalarni rivojlantirish, muammoli vaziyatlarni hal etish hamda mustaqil qaror qabul qilish kompetensiyalarini shakllantirishga xizmat qiladi. Shu bilan birga, jamoaviy faoliyatni tashkil etish orqali o'quvchilarda hamkorlik, o'zaro yordam va kommunikativ ko'nikmalar ham rivojlanadi.

So'nggi yillarda pedagogik tadqiqotlarda "gamifikatsiya" tushunchasi keng qo'llanilmoqda. Gamifikatsiya ingliz tilidagi "game" – o'yin va "fiction" – jarayonga aylantirish ma'nolarini anglatuvchi qo'shimchalardan tarkib topgan bo'lib, o'yin mexanikasi va o'yin dizayni elementlarini no'yin faoliyatiga tatbiq etishni anglatadi. Mazkur texnologiya dastlab marketing va biznes sohalarida qo'llanilgan bo'lsa-da, keyinchalik ta'lim tizimida ham samarali pedagogik vosita sifatida foydalanila boshlandi. Gamifikatsiya o'quvchilarning faoliyatga bo'lgan qiziqishini oshirish, ularni faol ishtirok etishga undash hamda o'quv topshiriqlarini bajarishga motivatsiyani kuchaytirishga xizmat qiladi. Shuni alohida ta'kidlash lozimki, gamifikatsiya va o'yin tushunchalari aynan bir xil ma'noni anglatmaydi. O'yin mustaqil faoliyat turi sifatida ma'lum qoidalar, syujet va rollarga ega bo'ladi. Gamifikatsiya esa o'yin elementlarini pedagogik maqsad asosida ta'lim jarayoniga integratsiya qilishni nazarda tutadi. Demak, gamifikatsiya o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishga qaratilgan metodik vosita sifatida namoyon bo'ladi.

Gamifikatsiyaning asosiy komponentlari maqsad, topshiriq, qoida, ballar tizimi, darajalar hamda rag'batlantirish vositalaridan iborat. Ushbu elementlar o'quvchilarning faoliyatini tizimli tashkil etish imkonini beradi hamda ularda mehnat faoliyatiga xos bo'lgan sifatlarni rivojlantiradi. Masalan, maqsadning aniqligi o'quvchining faoliyatni ongli ravishda tashkil etishiga yordam beradi. Bosqichma-bosqich murakkablashib boruvchi topshiriqlar esa o'quvchilarning izchil faoliyat yuritishini ta'minlaydi. Ballar tizimi o'quvchilarga o'z natijalarini kuzatish hamda oldingi natijalar bilan taqqoslash imkonini beradi. Rag'batlantirish vositalari esa muvaffaqiyat hissini shakllantirish orqali keyingi faoliyatga qiziqishni kuchaytiradi.

Gamifikatsiya asosida tashkil etilgan o'quv faoliyati o'quvchilarda mehnatsevarlik sifatining shakllanishiga xizmat qiladi. Chunki har bir topshiriqni bajarish ma'lum mehnat harakatlarini talab etadi. O'quvchi keyingi bosqichga o'tish yoki ma'lum natijaga erishish uchun izchil harakat qiladi. Bu jarayon mehnat faoliyatiga xos bo'lgan qat'iyat, izchillik va mas'uliyat kabi sifatlarni rivojlantiradi. O'quvchi topshiriqni bajarish uchun vaqt sarflaydi, xatolarini tuzatadi, faoliyat natijasini baholaydi hamda muvaffaqiyatga erishishga intiladi. Natijada unda mehnatga nisbatan ongli munosabat shakllanadi. Boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun o'quv faoliyatini o'yin shaklida tashkil etish ularning yosh va psixologik xususiyatlariga mos keladi. Ushbu yosh davrida o'quvchilar obrazli fikrlashga moyil bo'lib, rolli o'yinlar, syujetli topshiriqlar va qiziqarli vaziyatlar ular uchun kuchli motivatsion omil hisoblanadi. Shu sababli texnologiya darslarida mavzuni oddiy e'lon qilish o'rniga o'quvchilarni muayyan kasb faoliyatiga oid rollarga kiritish samarali natija beradi. Masalan, o'quvchilar o'zlarini "muhandis", "oshpaz", "tikuvchi", "dizayner" yoki "konstruktor" sifatida tasavvur qilganida berilgan topshiriqni bajarishga bo'lgan qiziqish va mas'uliyat hissi ortadi.

Texnologiya fanining amaliy xarakterga ega ekanligi gamifikatsiya elementlarini kasbga yo'naltirish bilan integratsiya qilish imkonini beradi. Kasbga yo'naltirilgan yondashuv o'quvchilarni ma'lum faoliyat turi bilan tanishtirish orqali ularda mehnatga nisbatan ijobiy munosabatni shakllantiradi. Shu bilan birga, kelajak kasb tanlashga tayyorgarlikni bosqichma-bosqich rivojlantirish imkonini yaratadi. Bu esa o'quvchilarning nafaqat bilim olishiga, balki hayotiy kompetensiyalarni egallashiga ham xizmat qiladi. Pedagogik tahlillar shuni ko'rsatadiki, amaldagi texnologiya darsliklarida kasbga yo'naltirish elementlari mavjud bo'lsa-da, ular ko'pincha tizimli ravishda integratsiya qilinmagan. Dars jarayonida kasbga oid ma'lumotlar ko'proq nazariy xarakterga ega bo'lib, o'quvchilarning faol ishtirokini yetarli darajada ta'minlamaydi. Shu sababli gamifikatsion missiyalar asosida tashkil etilgan texnologiya darslari o'quvchilarning faoliyatini faollashtirish, ijodiy tafakkurini rivojlantirish hamda mehnatsevarlik sifatlarini shakllantirishda samarali vosita hisoblanadi.

Gamifikatsion missiyalar o'quvchini muammoni hal etishga, mahsulot yaratishga hamda faoliyat natijasini taqdim etishga yo'naltiradi. Bu jarayonda o'quvchi o'zini faol ishtirokchi sifatida his qiladi. Natijada o'quv faoliyatining samaradorligi ortadi, o'quvchilarning mustaqil fikrlashi rivojlanadi hamda hamkorlik ko'nikmalari shakllanadi. Shuningdek, kommunikativ kompetensiyalarni rivojlantirish orqali o'quvchilarning ijtimoiy faolligi ham ortadi.

Shunday qilib, raqamli ta'lim va gamifikatsiya texnologiyalarining integratsiyasi boshlang'ich sinf o'quvchilarida mehnatsevarlik sifatini shakllantirishning samarali pedagogik vositalaridan biri hisoblanadi. O'yin elementlari asosida tashkil etilgan o'quv faoliyati o'quvchilarning ichki motivatsiyasini kuchaytiradi, mehnatga nisbatan ongli munosabatni shakllantiradi hamda mustaqil faoliyat yuritish ko'nikmalarini rivojlantiradi. Shu bilan birga, raqamli vositalardan foydalanish o'quv faoliyatini monitoring qilish, individual yondashuvni amalga oshirish va rag'batlantirish imkoniyatlarini kengaytiradi.

### XULOSA

Natijada gamifikatsiya va raqamli texnologiyalar asosida tashkil etilgan pedagogik faoliyat boshlang'ich sinf o'quvchilarida mas'uliyat, qat'iyat, intizom, mustaqillik va mehnatsevarlik kabi sifatlarni bosqichma-bosqich rivojlantirishning innovatsion modeli sifatida namoyon bo'ladi. Bu esa zamonaviy ta'lim tizimida mehnat tarbiyasini takomillashtirishning muhim ilmiy-amaliy yo'nalishlaridan biri sifatida alohida pedagogik ahamiyat kasb etadi.

### FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2019-yil 29-apreldagi PF-5712-son "O'zbekiston Respublikasi xalq ta'limi tizimini 2030-yilgacha rivojlantirish konsepsiyasini tasdiqlash to'g'risida"gi farmoni
2. Grigoreva L.G. Трудовое воспитание младших школьников в современной общеобразовательной школе. Ped.fan.dok...diss.Moskva-2004
3. Hakimova.M.F.,N.X.Xo'jayev,D.Q.Axmedov.Zamonaviy pedagogik texnologiyalar. O'quv qo'llanma.– T.:TDIU nashr., 2006 y. -121 b.
4. Mavlonova R., Hasanboyeva O., Mavlonov K. Pedagogika. – Toshkent: O'qituvchi, 2018.
5. R.R.Ismailova Texnologiya. Umumiy o'rta ta'lim maktablarining 3-sinfi uchun darslik/ R.R.Ismailova. - Toshkent: "Novda Edutainment" nashriyoti, 2023. - 68 b.
6. Saidahmedov N. Pedagogik texnologiya: nazariya va amaliyot. – Toshkent: Fan, 2017.
7. Suxomlinskiy .V.A. Bolalarga jonim fido. - Konseptual, 2019.



8. Vladimirovna. S. Педагогические условия формирования трудолюбия у младших школьников. Smolensk-2009.