

Mardonova Ismigul Dilshod qizi  
Buxoro davlat pedagogika instituti  
magistranti  
[mardonova\\_ismigul@buxdpi.uz](mailto:mardonova_ismigul@buxdpi.uz)

## RAQAMLI O'YINLAR ASOSIDA BOSHLANG'ICH SINIF O'QUVCHILARINING O'QUV MOTIVATSIYASINI OSHIRISHNING SAMARALI USULLARI

**Annotatsiya.** Maqolada boshlang'ich sinf o'quvchilarining o'quv motivatsiyasini oshirishda raqamli o'yinlardan foydalanishning samaradorligi tahlil qilinadi. Raqamli o'yinlar ta'lim jarayonini qiziqarli va interaktiv qilish orqali o'quvchilarning darsga bo'lgan qiziqishini kuchaytiradi, faol ishtirok etish va mustaqil fikrlash ko'nikmalarini rivojlantiradi. Tadqiqot davomida raqamli o'yinlarning psixologik-pedagogik xususiyatlari, motivatsiya nazariyasidagi o'rni va ularni amaliyotga tatbiq qilish yo'llari ko'rib chiqiladi. Maqolada raqamli o'yinlar yordamida o'quvchilarda ijodiy fikrlash, muammoni hal qilish va raqamli savodxonlik kompetensiyalarini shakllantirish imkoniyatlari ham yoritilgan.

**Kalit so'zlar:** o'quv motivatsiyasi, boshlang'ich ta'lim, raqamli o'yinlar, gamifikatsiya, interaktiv texnologiyalar, pedagogik yondashuv, o'quv faoliyati, ichki motivatsiya.

## ЭФФЕКТИВНЫЕ СПОСОБЫ ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ НА ОСНОВЕ ЦИФРОВЫХ ИГР

**Аннотация.** В статье анализируется эффективность использования цифровых игр в повышении учебной мотивации младших школьников. Цифровые игры повышают интерес учащихся к уроку, развивают навыки активного участия и самостоятельного мышления, делая процесс обучения увлекательным и интерактивным. В ходе исследования будут рассмотрены психолого-педагогические особенности цифровых игр, их место в теории мотивации и пути их применения на практике. В статье также рассматриваются возможности развития у учащихся компетенций творческого мышления, решения проблем и цифровой грамотности с помощью цифровых игр.

**Ключевые слова:** учебная мотивация, начальное образование, цифровые игры, геймификация, интерактивные технологии, педагогический подход, учебная деятельность, внутренняя мотивация.

## EFFECTIVE WAYS TO INCREASE EDUCATIONAL MOTIVATION OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS BASED ON DIGITAL GAMES

**Annotation.** The article analyzes the effectiveness of the use of digital games in increasing educational motivation of elementary students. Digital games enhance students' interest in the classroom by making the educational process fun and interactive, developing active participation and independent thinking skills. In the course of the study, the psychological and pedagogical properties of digital games, their place in the theory of motivation and ways to put them into practice are considered. The article also covers the possibilities of creative thinking, problem solving and the formation of digital literacy competencies in readers with the help of digital games.

**Keywords:** educational motivation, elementary education, digital games, gamification, interactive technologies, pedagogical approach, educational activities, internal motivation.

Boshlang'ich ta'lim bosqichi o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan ishtiyoqi shakllanadigan muhim davr hisoblanadi. Ushbu bosqichda o'quv motivatsiyasining yuqori bo'lishi nafaqat hozirgi ta'lim jarayonidagi muvaffaqiyatlarga, balki kelajakdagi uzluksiz o'qish va rivojlanish uchun ham mustahkam poydevor yaratadi. O'quv motivatsiyasi o'quvchining

198 o'rganishga bo'lgan ichki qiziqishi, maqsad sari intilishi va faol ishtirok etish istagi sifatida ta'riflanadi.

Boshlang'ich sinf o'quvchilari yosh xususiyatlari sababli o'yin faoliyatiga kuchli moyillikka ega bo'ladilar. Shu sababli, raqamli o'yinlardan foydalanish orqali o'quv materiallarini o'rgatish pedagogik jarayonda o'ta samarali hisoblanadi. Raqamli o'yinlar ta'lim jarayoniga qiziqarli syujetlar, vizual tasvirlar, interaktiv topshiriqlar va real vaqtda rag'batlantirish tizimini olib kiradi. Bu esa o'quvchilarning darsga bo'lgan ishtiyoqini oshiradi, ularni faol fikrlashga va mustaqil yechim topishga undaydi.

Tadqiqotlar ko'rsatmoqdaki, raqamli o'yinlar orqali o'tilgan mavzular o'quvchilarda uzoq muddatli xotirada yaxshi saqlanadi, bilimlarni amaliyotga tadbiq etish malakalari shakllanadi. Masalan, matematika darslarida sonlar bilan ishlash yoki geometrik shakllarni o'rganish bo'yicha ishlab chiqilgan raqamli o'yinlar bolalarning hisob-kitob ko'nikmalarini mustahkamlashga xizmat qiladi.

Raqamli o'yinlardan samarali foydalanish uchun gamifikatsiya tamoyillariga asoslanish muhim. Bu tamoyillar o'quv jarayonini o'yin elementlari bilan boyitishni nazarda tutadi: ball to'plash, darajalarni bosib o'tish, mukofotlar olish, missiyalar bajarish va boshqalar. Ushbu elementlar bolalarda musobaqalashish, muvaffaqiyatga erishish va o'z-o'zini rivojlantirish motivatsiyasini kuchaytiradi. Bunday o'yinlashgan darslarda bolalar nafaqat bilim oladilar, balki o'z qiziqishlari asosida mustaqil faoliyat olib boradilar.

Raqamli o'yinlar yordamida o'quvchilarga muayyan tanlov erkinligini berish ham ularning ichki motivatsiyasini oshirishda katta ahamiyatga ega. O'quvchilar o'zlari uchun qiziqarli bo'lgan topshiriq shaklini tanlash, loyiha ishlari uchun mavzu va formatlarni belgilash imkoniga ega bo'lsalar, o'quv jarayonida yanada faol va mas'uliyatli bo'ladilar. Bu esa ularning ijodkorligini ham rivojlantirishga xizmat qiladi. Shu o'rinda boshlang'ich sinf o'quvchilarining o'quv motivatsiyasini oshirishda raqamli o'yinlardan foydalanishning samaradorligi tahlil qilar ekanmiz videotopishmoq metodi asosida 3- sinf o'qish savodxonligi darsligida keltirilgan bir hikoyani o'qituvchi tomonidan qanday ssenariylashtirish va o'quvchilar tomonidan qanday rollarga bo'lib ijro etish haqida batavsil to'xtalib o'tsak:

"Videotopishmoq" metodi — bu metod ta'lim jarayonida turli axborot-kommunikatsiya vositalari (kompyuter, monitor doska, proyektor, multimedia materiallari, televideniye, radio, nusxa ko'chiruvchi qurilma, slayd, video va audiomagnitofonlar) yordamida foydalanishni nazarda tutadi.

Ushbu metoddan foydalanishda quyidagi harakatlar amalga oshiriladi:

O'quvchilarga o'rganilayotgan mavzuni tasviriy yoritishga yordam beruvchi izohsiz bir nechta video lavhalar namoyish etiladi;

O'quvchilar har bir lavhada qanday jarayon aks ettirilganini izohlaydilar;

Jarayonlarning mohiyatini daftarlariga qayd etadilar;

O'qituvchi tomonidan berilgan savollarga javob qaytaradilar.

Bu metod o'quvchilarga yoki talabalar guruhiga qisqa video lavhani ko'rsatish orqali ularni biror **muammo** yoki **topshiriqni** hal qilishga undaydi. Lekin video to'liq yoki aniq yakun bilan tugamaydi — unda biror **topishmoq**, **ochiq tugallanmagan vaziyat**, yoki **tushunarsiz epizod** qoldiriladi. Shu orqali o'quvchilar quyidagilarga jalb qilinadi: **Taxmin qilish** — nima bo'lishi mumkinligini o'ylab topishadi, **Fikr yuritish** — sabab-natijani aniqlashga harakat qilishadi, **Muammo yechimini topish** — vaziyatni tahlil qilib, to'g'ri yoki ehtimolli yechimlarni muhokama qilishadi.

*Maqsadi:* O'quvchilar diqqatini faollashtirish, analitik va tanqidiy fikrlashni rivojlantirish, ijodkorlikni oshirish, jamoaviy ish va bahs-munozaraga undash

Qanday qo'llaniladi? (Oddiy qadamlar)

**Qisqa video tayyorlash** — biror ijtimoiy, axloqiy, tarixiy yoki kundalik hayotga oid video sahna.

**Tugallanmagan yoki tushunarsiz joyda to'xtatish** — masalan, kimdir eshikni ochadi, lekin kim kirishini ko'rsatmaydi.

**Savollar berish** – “Sizningcha, nima bo‘lishi mumkin?”, “Bu odam kim bo‘lishi mumkin?”, “Nima uchun u shunday qildi?”

**Guruhda muhokama** – talaba yoki o‘quvchilar fikr almashadi.

**Asl yechimni ko‘rsatish yoki yaratish** – ba’zida asl videoni tugatib ko‘rsatish yoki o‘quvchilarga o‘z yakunlarini yaratish topshiriladi.

*Namuna:* Aziz Abdurazzoqning **“Dum-dumaloq qo‘ng‘iz” hikoyasi (3-sinf)**  
**“Dum-dumaloq qo‘ng‘iz”**

(Aziz Abdurazzoq)

Dum-dumaloq qo‘ng‘iz yurgan yo‘lida, ko‘pincha, dumalab-dumalab ketar ekan. Judayam semizlikning foydasi yo‘q-da. U to‘ppa-to‘g‘ri, tep-tekis yo‘lda imillab-simillab bo‘lsa ham yura olar ekan-u, ammo do‘ng joylarda, o‘ydim-chuqur yerlarda, goh tepaga chiqishda, goh pastga tushishda dumalab ketar ekan.

Shunaqa vaqtda dumalab-dumalab, keyin to‘g‘ri yurib qolsa-ku yaxshi, biroq chalqancha tushib, oyog‘i osmondan bo‘lib qolsa, uzoq vaqt tipirchilab, g‘o‘ng‘illab yotar ekan.

Bir kuni shunaqa chalqancha yotib, ancha vaqt qiynalibdi. Baxtiga o‘sha atrofda Mirzasher degan bolaning Dumdor nomli chumchug‘i o‘ynab yurgan ekan. U dum-dumaloq qo‘ng‘izning yordam so‘rab g‘o‘ng‘illaganini eshitib qolibdi-yu, pirillab uning yoniga uchib boribdi.

— Voy, nima bo‘ldi senga? — so‘rabdi Dumdor.

— Ko‘rib turibsan-ku, nima bo‘lganini, — debdi dum-dumaloq qo‘ng‘iz ho‘ng-ho‘ng yig‘lab.

— Yig‘lama, men senga yordam beraman, — debdi Dumdor.

U pirillagancha uchib, Mirzasherning bog‘iga boribdi. U vaqtda Mirzasher bog‘dagi so‘rida o‘tirgancha Dilshod bilan Shahnozaga qalin kitobdagi ertaklardan o‘qib berayotgan ekan... Dumdor pirillab kelib so‘riga qo‘nibdi-da, dum-dumaloq qo‘ng‘izning ahvolini tushuntiribdi.

Mirzasher kitobni yopib, so‘rida qoldiribdi-da:

— Qani, ketdik bolalar, dum-dumaloq qo‘ng‘izga tezda yordam berishimiz kerak, — debdi.

Mirzasher Dumdor boshlagan tomonga ketaveribdi. Dilshod, Shahnoza, Oqgul ham unga ergashib boraverishibdi. Ular Dumdor ko‘rsatgan joyga yetib borishgach, Mirzasher qiynalib yotgan dum-dumaloq qo‘ng‘izni oyoqqa turg‘azib qo‘yibdi-da, unga tayinlab:

— Mehnat qilish kerak, qora baqaloq, — debdi. — Chumolilarga o‘xshab ishlagin. O‘shanda ortiqcha semirmaysan, sal-pal ozasan, chopqillab-chopqillab yurasan, nuqul yiqilavermaysan.

— Xo‘p, endi harakat qilaman, — debdi dum-dumaloq qo‘ng‘iz.

### **Videotopishmoq ssenariysi**

**Asos:** Aziz Abdurazzoq – *Dum-dumaloq qo‘ng‘iz*

**Sinfi:** 3-sinf

**Janri:** Videotopishmoq (fikrlash, davomni taxmin qilish)

**Davomiyligi:** 3–4 daqiqa

**Asosiy g‘oya:** Mehnat – salomatlik garovi. Harakat – sog‘lik manbai.

 **1-QISM: Video boshlanishi (ko‘rsatiladi)**

 **Fon musiqasi:** Yengil, bolalarga xos kulgili kuy.

 **Kadr:** Yashil o‘rmon. Dum-dumaloq qo‘ng‘iz yura olmay, ba’zan dumalab ketmoqda.

 **Matnli ovoz (diktör):**

“Dum-dumaloq qo‘ng‘iz doim yo‘lda dumalab yuradi. Semizligi tufayli, u notekis joylarda to‘g‘ri yura olmaydi. Ba’zida chalqancha tushib, oyoqlari osmonga qarab qoladi...”

 **Kadr:** Qo‘ng‘iz bir chuqurchaga tushib ketadi. Chalqancha bo‘lib, tipirchilab yotadi.

 **Qo‘ng‘iz (shikoyatomuz tovushda):**

“G‘o‘ng‘... yordam bering... men ag‘darilib qoldim...”

 **Kadr:** Osmonda chumchuq uchib yurgan bo‘ladi. Bu — Dumdor.

 **Dumdor (hayrat bilan):**

“Voy, nima bo‘ldi senga?”

 **Qo‘ng‘iz:**

“Ko‘rib turibsan-ku... ag‘darilib yotibman. Iltimos, yordam ber...”



**Dumdor:**

“Yig‘lama, men hozir odam chaqirib kelaman.”



**Kadr:** Dumdor uchib ketadi.



**VIDEO TO‘XTAYDI – Pauza**

(Shu yerda o‘quvchilarga savollar beriladi)



**O‘quvchilarga savollar (interaktiv savol-javob):**

1. Sizningcha, Dumdor kimning oldiga uchib boradi?
2. Mirzasher do‘stlari bilan nima qiladi deb o‘ylaysiz?
3. Qo‘ng‘izga qanday yordam beriladi?
4. Bu voqeadan qanday xulosa chiqarish mumkin?



**Faoliyat (guruhlar bilan ishlash):**

O‘quvchilar kichik guruhlariga bo‘linadi.

Har bir guruh videoning davomiga o‘zcha ssenariy yozadi.

Rollar bo‘lib, sahnalashtirish ham mumkin: Dumdor, Qo‘ng‘iz, Mirzasher, Do‘stlar.

Keyin asl yakun video tarzida ko‘rsatiladi.



**2-QISM: Asl yakun (video davom ettiriladi)**



**Kadr:** Dumdor uchib borib, Mirzasherning oldiga keladi. U so‘rida o‘tirib, do‘stlariga ertak o‘qib bermoqda.



**Dumdor (hayajon bilan):**

“Mirzasher! Dum-dumaloq qo‘ng‘iz ag‘darilib qoldi! Tez yordam kerak!”



**Mirzasher:**

“Qani, ketdik bolalar! Qo‘ng‘izga yordam berishimiz kerak!”



**Kadr:** Bolalar Dumdor bilan birga yugurib borishadi.



**Manzara:** Dum-dumaloq qo‘ng‘iz ag‘darilib yotgan joy.



**Mirzasher (uni turg‘azib):**

“Mehnat qil, qora baqaloq! Chumolilarga o‘xshab ishlasang, semirmaysan. Yiqilib yotmay, tez yurasan!”



**Qo‘ng‘iz (quvonch bilan):**

“Xo‘p, xo‘p, endi harakat qilaman!”



**Dars yakuni – xulosa:**

Harakat – sog‘lik garovi.

Mehnat qilib yashash semizlikdan saqlaydi.

Do‘stga yordam berish – eng katta fazilat.

*Ushbu metodning afzalliklari:*

1. **Aql-zakovat mavzularini** muhokama qilish.
2. **Hiyla va halollik** o‘rtasidagi farqni tushunish.
3. **Voqeani oldindan tasavvur qilish** orqali ijodkorlikni oshirish.
4. **Etik muhokamalar** uchun asos yaratadi.

Boshlang‘ich sinf o‘quvchilarida o‘quv motivatsiyasini oshirishda ota-onalarning ham faol ishtiroki muhim. Ota-onalar farzandlari o‘quv jarayoniga qiziqish bildirganlarida, o‘quvchilarda ham mas‘uliyat hissi ortadi. Ota-onalarning darsdan tashqari mashg‘ulotlarda, uyda raqamli o‘yinlar asosidagi ta‘limiy loyihalarda ishtirok etishi bolalarning o‘quv faoliyatiga yanada ijobiy ta‘sir ko‘rsatadi.

Boshlang‘ich sinf o‘quvchilarida raqamli o‘yinlar asosida o‘quv motivatsiyasini oshirish ta‘lim samaradorligini sezilarli darajada yaxshilaydi. Gamifikatsiya tamoyillari, interaktiv texnologiyalar va pedagogik yondashuvlarning uyg‘unligi natijasida o‘quvchilarning dars jarayoniga bo‘lgan qiziqishi, bilimlarni o‘zlashtirish sifati va ijodiy faoliyati ortadi. O‘qituvchilar mazkur vositalardan ijodkorona va tizimli foydalanish orqali o‘quvchilarning mustahkam o‘quv motivatsiyasini shakllantirishga erishadilar. Bu esa bolalarda uzluksiz o‘rganish ehtiyojini kuchaytirish va kelajakda raqobatbardosh shaxs sifatida shakllanishlariga zamin yaratadi.

**Foydalanilgan adabiyotlar**

1. Azizxodjayeva, N. N. (2018). Pedagogik psixologiya. Toshkent: O'zbekiston Milliy universiteti nashriyoti, 245 b.
2. Xodjayeva, M. S. (2020). Boshlang'ich ta'limda o'quvchilarning faolligini oshirish usullari. Toshkent: Fan va texnologiya nashriyoti, 180 b.
3. To'rayeva, D. A. (2019). Ta'limda motivatsiya va uning o'rni. Toshkent: O'qituvchi nashriyoti, 156 b.
4. Karimov, I. A. (2016). Boshlang'ich ta'lim pedagogikasi. Toshkent: Sharq nashriyoti, 200 b.
5. Usmonova, Sh. R. (2021). O'quvchilarning o'quv faoliyatini rag'batlantirishda zamonaviy texnologiyalar. Toshkent: Akademnashr, 132 b.
6. Rasulov, A. K. (2022). Gamifikatsiya va uning boshlang'ich sinf o'quv motivatsiyasiga ta'siri. Ta'lim va innovatsiya jurnali, 4(1), 67-73.
7. Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2019). Educational Psychology: Theories of Motivation in Learning. New York: Pearson Education, 310 p.
8. Toyirova, D. S. (2024). Educating the skills of using digital technologies in students of junior school age. Ta'lim va innovatsion tadqiqotlar, Xalqaro ilmiy-metodik jurnal, №2.