



POLAND



POLAND

## GAMIFIKATSIYA VA MAXSUS EHTIYOJLI O'QUVCHILAR UCHUN MOSLASHTIRILGAN O'YIN TEXNOLOGIYALARI

**Tasbayeva Gulbaxar Muratovna**

Ajiniyoz nomidagi Nukus davlat pedagogika instituti maktabgacha ta'lim va defektologiya kafedrası o'qituvchisi

**Klishbaeva Guljan Saken qizi**

Ajiniyoz nomidagi Nukus davlat pedagogika instituti "Maktabgacha ta'lim",  
"Maxsus pedagogika" fakulteti "Logopediya" 3-kurs talabasi

<https://doi.org/10.5281/zenodo.15179757>

**Annotatsiya.** Ushbu maqolada gamifikatsiya natijalari va maxsus ruxsat etilgan o'quvchilar uchun moslashtirilgan o'yin texnologiyalarining ahamiyati tahlili. O'yin jarayonining ta'limga integratsiyasi, motivatsiyani kuzatish, individual tarzda mos keladigan ta'lim muhitini ko'rib chiqish. Maxsus ishlab chiqilgan bolalar uchun maxsus o'quv platformalari va ilovalarning qabul qilish, ijtimoiy va kognitiv ishlab chiqarishga ta'siri muhokama qilinadi. Hisobot manbagamifikatsiya qilishning in ta'limda qo'lyuziv yordamini o'z ichiga oladi.

**Kalit so'zlar.** Gamifikatsiya, maxsus vakolatli o'quvchilar, inklyuziv ta'lim, o'yin texnologiyalari, adaptiv ta'lim, interfaol metodlar, motivatsiya, raqamli ta'lim muhitlari.

Zamonaviy ta'lim tizimi barcha o'quvchilarga, maxsus harakatlarli bolalarga ham samarali ta'lim berishni ta'minlash uchun turli innovatsion mahsulotlarni qo'llashga intilmoqda. Bu haqida gamifikatsiya – o'yinni ta'lim jarayoniga integratsiya qilish usuli katta ahamiyatga ega. Gamlashtirish o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishni tasdiqlash, dars jarayonida faol ta'minlash va o'quv materiallarini yaxshi o'zlashtirishga yordam berishi bilan ajralib turadi. Maxsus xavfsizlikli o'quvchilar uchun moslashtirilgan o'yin texnologiyalari esa rag'batlantiruvchi shaxsiy va himoyalarga mos ta'lim olishni aniqlaydi. Texnologiyalar individual, interfaol o'rganish usullari va maxsus dasturlar orqali o'quvchilarning kognitiv va ijtimoiy rivojlanishga yordam beradi. Zamonaviy sifatli ta'limlarining muhitlari, sun'iy intellekt asosida o'quv platformasi rivojlanish inklyuziv ta'lim jarayonini yanada ta'minlashga xizmat qilmoqda.

Gamifikatsiya maxsus ehtiyojga ega bo'lgan talabalarga ularning faolligi, motivatsiyasi va mahoratini oshirish orqali foyda keltirishi mumkin. O'yin elementlarini ta'lim faoliyatiga kiritish orqali o'quvchilar diqqatini jamlaydi, faol qatnashadi va muvaffaqiyat hissini boshdan kechiradi. Moslashuvchan o'yin texnologiyalari har xil ehtiyojlarga ega bo'lgan talabalar uchun inklyuziv va ochiq bo'lishga intiladi. Biroq, o'qituvchilar barcha o'quvchilar uchun maqbul ta'lim tajribasini ta'minlash uchun ishlatiladigan platformalar va vositalar turli



nogironlik va o'rganish uslublariga mos kelishini ta'minlashi juda muhimdir. Gamifikatsiya va moslashuvchan o'yin texnologiyalari maxsus ta'lim landshaftini inqilob qilishda, ayniqsa, noyob o'rganish ehtiyojlari bo'lgan o'quvchilar uchun muhim va'da berdi. O'yin dizayni tamoyillaridan foydalangan holda va moslashuvchan xususiyatlarni o'z ichiga olgan holda, o'qituvchilar alohida ehtiyojli o'quvchilarning turli talablarini qondiradigan qiziqarli va shaxsiylashtirilgan o'quv tajribalarini yaratishi mumkin. Gamifikatsiya va moslashtirilgan o'yin texnologiyalari alohida ehtiyojli o'quvchilar uchun ta'lim landshaftini o'zgartiradigan innovatsion vositalardir. O'yin elementlari va moslashtirilgan moslashuvlarni o'z ichiga olgan holda, bu yondashuvlar o'rganish tajribasini yaxshilash va individual o'rganish uslublarini qondirishga qaratilgan.

Gamifikatsiya o'rganishni yanada qiziqarli va interaktiv qilish uchun o'yindan tashqari kontekstlarda o'yin dizayni tamoyillarini qo'llashni o'z ichiga oladi. Boshqa tomondan, moslashuvchan o'yin texnologiyalari har bir talabning ishtirok etishi va ustun bo'lishini ta'minlaydigan turli xil ehtiyojlar va qobiliyatlarni qondirish uchun moslashtirilgan sozlashlardan foydalanadi. Maxsus ta'lim nogiron yoki o'rganishda qiyinchiliklarga duch kelgan o'quvchilarga moslashtirilgan yordam ko'rsatishga qaratilgan. Texnologiya individual ehtiyojlarni qondira oladigan, ta'lim natijalarini yaxshilaydigan va inklyuzivlikni rag'batlantiradigan vositalar va platformalarni taklif qilish orqali ushbu sohada hal qiluvchi rol o'ynaydi. Gamifikatsiya alohida ehtiyojli o'quvchilar uchun ajoyib foyda ko'rsatdi, bu ularning noyob talablariga javob beradigan yanada dinamik va motivatsion o'quv muhitini yaratdi. Mukofotlar, qiyinchiliklar va taraqqiyotni kuzatish kabi elementlarni o'z ichiga olgan o'yin o'quvchilarning faolligi va motivatsiyasini oshiradi, bu maxsus ehtiyojli o'quvchilar uchun o'rganishni yanada qiziqarli va ta'sirli qiladi. Interaktiv o'yinlar va mashg'ulotlar orqali o'yinlashtirish alohida ehtiyojli o'quvchilarga kognitiv ko'nikmalarini, ijtimoiy o'zaro ta'sirlarini va akademik faoliyatini yaxshilashga yordam beradi, bu esa ta'lim natijalari va ko'nikmalarni rivojlantirishga olib keladi.

Maxsus ta'limda o'yinni samarali integratsiya qilish uchun o'qituvchilar va maktablar individual ehtiyojlarga moslashtirilgan qiziqarli o'quv tajribalarini ishlab chiqishlari va xodimlarga o'yin usullarini muvaffaqiyatli joriy etish bo'yicha treninglar o'tkazishlari mumkin. O'quv rejasiga mos keladigan va turli xil o'rganish uslublariga mos keladigan o'yinli darslar va mashg'ulotlar yaratish maxsus ehtiyojli o'quvchilar uchun ta'lim mazmunini yanada qulayroq va



qiziqarli qiladi. O'qituvchilarni o'yinni samarali amalga oshirish uchun bilim va ko'nikmalar bilan jihozlash ularga o'quvchilarni jalb qilish, o'rganish tajribasini shaxsiylashtirish va ushbu innovatsion yondashuvning afzalliklarini maksimal darajada oshirish imkonini beradi. Moslashuvchan o'yin texnologiyalari maxsus ehtiyojga ega bo'lgan o'quvchilarning o'ziga xos talablariga javob beradigan moslashtirilgan ta'lim tajribasini taqdim etishda, foydalanish imkoniyati, inklyuzivlik va individual qo'llab-quvvatlashni ta'minlashda hal qiluvchi rol o'ynaydi.

Moslashuvchan o'yin texnologiyalari har bir talaba o'z tezligida va o'ziga xos ehtiyojlariga qarab o'rganishini ta'minlash uchun turli xil qiyinchilik darajalari va fikr-mulohazalar mexanizmlari kabi moslashtirilgan sozlashlar va turar joylarni taklif etadi. Sensorli interfeyslar, audiovizual vositalar va yordamchi qurilmalar kabi qulaylik xususiyatlariga ustuvor ahamiyat berib, adaptiv o'yin platformalari barcha o'quvchilar qobiliyatidan qat'i nazar, ishtirok etishi va rivojlanishi mumkin bo'lgan inklyuziv ta'lim muhitini yaratishga intiladi. Maxsus ta'limda o'yinlashtirishni amalga oshirishdagi qiyinchiliklar texnik to'siqlarni, texnologiyadan foydalanishda tenglikni ta'minlashni va o'yinlashtirilgan o'rganish tajribasi bilan bog'liq axloqiy masalalarni ko'rib chiqishni o'z ichiga olishi mumkin. O'qituvchilar qo'llab-quvvatlovchi va inklyuziv ta'lim muhitini yaratish uchun ushbu muammolarni o'ylab ko'rishlari kerak. Pedagoglar kasbiy mahoratni oshirish bo'yicha seminarlarda qatnashish, onlayn hamjamiyatlarda ishtirok etish va ta'lim texnologiyalari konferentsiyalarini o'rganish orqali maxsus ta'lim uchun o'yin va moslashtirilgan o'yinlarning so'nggi tendensiyalaridan xabardor bo'lishlari mumkin. Uzluksiz o'rganish va tarmoq o'rnatish bilan shug'ullanish o'qituvchilarga ma'lumotli va innovatsion vositalarni o'qitish amaliyotiga integratsiyalashda mohir bo'lishga yordam beradi.

Xulosa qilib aytadigan bo'lsak, o'yin va adaptiv o'yin texnologiyalarining integratsiyasi alohida ehtiyojli o'quvchilarning ta'lim sayohatini yaxshilash uchun dinamik yo'lni taklif qiladi. Ushbu innovatsion vositalarning imkoniyatlarini o'rganish va foydalanishda davom etar ekanmiz, ular maxsus ta'lim sohasidagi barcha o'quvchilar uchun ko'proq faollik, shaxsiylashtirilgan o'rganish va ijobiy natijalarni ochish uchun kalit bo'lishi aniq. Ushbu ilg'or yondashuvlarni qo'llash orqali biz turli xil qobiliyatlarga ega bo'lgan o'quvchilar uchun yanada inklyuziv va kengaytiruvchi ta'lim tajribasiga yo'l ochishimiz mumkin.

**Foydalanilgan adabiyotlar:**

1. Gee, JP (2007). Video o'yinlar bizga o'rganish va savodxonlik haqida nimani o'rgatishi kerak. Palgrave Makmillan.
2. Kapp, KM (2012). Ta'lim va ta'limning o'yinlashuvi: o'yinga asoslangan usullar va ta'lim va ta'lim strategiyalari. Pfayfer.
3. Prenskiy, M. (2001). Raqamli o'yinga asoslangan ta'lim. MakGrou-Xill.
4. Zosh, JM, Fisher, KR, Hirsh-Pasek, K. va Golinkoff, RM (2018). O'yinning kuchi: tabiiy ravishda bo'lgan narsalarni o'rganish. Amerika Psixologik Assotsiatsiyasi.
5. YuNESKO (2021). Imkoniyati cheklangan o'quvchilarni raqamli ta'lim muhitiga kiritish bo'yicha ko'rsatmalar.
6. Vygotskiy, LS (1978). Jamiyatdagi aql: oliy psixologik jarayonlarning rivojlanishi. Garvard universiteti matbuoti.

