



## TA'LIM MUASSASALARIDA MA'NAVY-AXLOQIQY TARBIYANI TASHKIL ETISHDA GEYMIKATSIYA VA MULTIMEDIA TEXNOLOGIYALARINING INNOVATSION IMKONIYATLARI

**Xalilov Farxod Furqat o'g'li**

Turan International University

Gumanitar fanlar va pedagogika kafedresi PhD, dotsenti

<https://doi.org/10.5281/zenodo.21259887>

**Annotatsiya:** Ushbu maqolada ta'lim muassasalarida ma'naviy-axloqiy tarbiyani tashkil etishda geymikatsiya va multimedia texnologiyalarining innovatsion imkoniyatlari haqida fikrlar batafsil yoritilgan.

**Tayanch tushunchalar:** geymikatsiya, multimedia, tarbiya, axloqiy tarbiya, ta'lim, ma'naviyat, texnologiya, qadriyat, urf-odat, innovatsion ta'lim, o'yin.

Bugungi globallashuv va axborot oqimlari keskin tezlashgan davrda ta'lim tizimi nafaqat bilim berish, balki yoshlarning ma'naviy-axloqiy rivojlanishini ta'minlash, ularni ongli, mas'uliyatli va ijtimoiy faol shaxs sifatida tarbiyalash vazifasini ham zimmasiga oladi. Yosh avlodning qadriyatlar tizimi, dunyoqarashi, xulqiy modeli tobora raqamli texnologiyalar ta'sirida shakllanayotgani sababli, ta'lim jarayonida zamonaviy metodlarning o'rni alohida ahamiyat kasb etmoqda.

Shulardan eng samaralilari — **geimifikatsiya (o'yinlashtirish)** va **multimedia** texnologiyalaridir. Ushbu maqolada mazkur metodlarning pedagogik mohiyati, ta'lim muassasalarida ma'naviy-axloqiy tarbiya bilan integratsiyasi, afzalliklari va amaliy qo'llash mexanizmlari batafsil yoritiladi.

### 1. Ma'naviy-axloqiy tarbiya: zamonaviy ta'limning ustuvor yo'nalishi

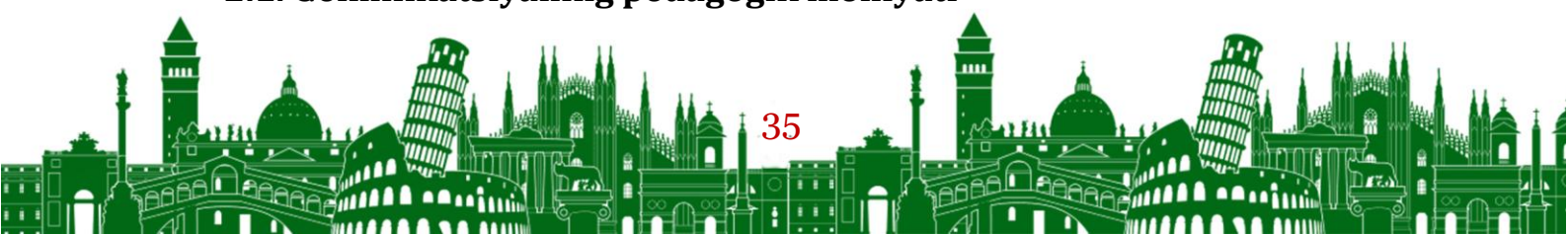
Ta'limning asosiy maqsadi — barkamol avlodni tarbiyalashdir. Ma'naviy-axloqiy tarbiya quyidagilarni o'z ichiga oladi:

- shaxsda milliy va umuminsoniy qadriyatlarning shakllanishi;
- axloqiy me'yorlarga amal qilish odatini hosil qilish;
- ijtimoiy mas'uliyat, vatanparvarlik, halollik, mehr-shafqat kabi fazilatlarni mustahkamlash;
- jamiyatga foydali bo'lish motivatsiyasini rivojlantirish.

Bu jarayonning samaradorligi pedagogning o'quvchilarga qanchalik o'zgacha, qiziqarli va zamonaviy shaklda murojaat qilishi bilan bevosita bog'liq. Shuning uchun geimifikatsiya va multimedia tarbiyaviy ishning tabiiy va kuchli yordamchisiga aylanadi.

### 2. Geimifikatsiya: ta'limdagi o'yinlashtirish mexanizmlarining tarbiyaviy ahamiyati

#### 2.1. Geimifikatsiyaning pedagogik mohiyati





Geimifikatsiya — o‘yin elementlari, qoidalar, mexanizmlar va rag‘batlantiruvchi jihatlarni o‘quv jarayoniga qo‘shishdir. Unda quyidagi komponentlar qo‘llaniladi:

- ball yig‘ish tizimi,
- reytinglar,
- badge (mukofot belgilari),
- bosqichma-bosqich o‘yinlar,
- hamkorlik missiyalari,
- qahramonlar bilan bog‘liq ssenariylar.

Bu nafaqat o‘yin, balki o‘quvchining o‘zi faol ishtirok etadigan, qaror qabul qiladigan, mas’uliyat sezadigan o‘quv muhiti yaratadi.

## 2.2. Geimifikatsiyaning ma’naviy-axloqiy tarbiyaga ta’siri

Geimifikatsiya tarbiyaviy jarayonga quyidagi imtiyozlarni olib kiradi:

- O‘quvchilar axloqiy tanlovlar bilan bog‘liq **hayotiy vaziyatlarni model** qiladilar;

- “Yaxshi ishlar uchun ball” kabi tizimlar yordamida **ezgu fazilatlarni mustahkamlash** osonlashadi;

- Raqobatdan ko‘ra **hamkorlik**, bir-birini qo‘llab-quvvatlash madaniyati shakllanadi;

- O‘quvchi o‘z xatti-harakatining oqibatlari haqida **fikr yurita boshlaydi**;

- O‘yin elementlari axloqiy bilimni **amaliy faoliyatga aylantiradi**.

Bunday usullar yoshlarning ruhiyatiga mos bo‘lib, ularni tarbiyaning faol sub’yektiga aylantiradi.

## 3. Multimedia texnologiyalari: vizual va emotsional ta’sirning tarbiyadagi qudrati

### 3.1. Multimedia vositalarining turlari

- o‘quv filmlari va videoroliklar;
- animatsion hikoyalar;
- audio-darslar va podkastlar;
- interaktiv testlar;
- virtual ekskursiyalar (VR) va AR texnologiyalar;
- elektron darsliklar va mobil ilovalar.

Multimedia o‘quvchilarning tasavvuri, sezgi organlari, hissiyati va fikrlash jarayoniga bir vaqtning o‘zida ta’sir qiladi.

### 3.2. Ma’naviy-axloqiy tarbiyadagi o‘rni

- Salbiy va ijobiy xatti-harakatlarning oqibatlari vizual ko‘rinishda ko‘rsatiladi;





• Qadriyatlar haqidagi murakkab tushunchalar **obrazli shaklda** oson tushuniladi;

• Bolalar tarixiy shaxslar, buyuk allomalar hayotidan **motivatsion videolar** orqali ibrat oladi;

• Vatanparvarlik ruhidagi qisqa animatsiyalar yoshlar qalbiga kuchli psixologik ta'sir ko'rsatadi;

• VR orqali masalan, "Halollik muammosi" yoki "Ekologik mas'uliyat" kabi **axloqiy simulyatsiyalarni** yaratish mumkin.

Natijada o'quvchi faqat tinglab emas, balki **ko'rib, his qilib va boshdan kechirgan holda** o'rganadi.

#### 4. Geimifikatsiya va multimedyaning integratsiyalashgan modeli

Ushbu ikki texnologiya birgalikda qo'llanganda ta'lim jarayoni yanada samarali bo'ladi. Integratsiya quyidagi shakllarda namoyon bo'ladi:

##### 4.1. "Qadriyatlar bo'yicha raqamli quest"

O'quvchilar:

- QR-kod orqali ma'naviy topshiriqlarni oladi;
- videoni tomosha qilib axloqiy masalani tahlil qiladi;
- o'yin kartalari orqali to'g'ri tanlovlar qilgan sari ball yig'adi.

##### 4.2. "Axloqiy tanlovlar labirinti" — interaktiv multimediali o'yin

Har bir bosqichda o'quvchi qaror qabul qiladi:

- halollik yoki aldash;
- yordam berish yoki befarqlik;
- hurmat yoki qo'pollik.

Har tanlovning oqibati multimedia orqali ko'rsatiladi.

##### 4.3. "Ma'naviy fazilatlar haftaligi" platformasi

- o'quvchilar yaxshi ishlari uchun raqamli badge oladi;
- eng ko'p fazilat namoyon etgan sinf rag'batlantiriladi;
- pedagog monitoring olib boradi.

Bu tizim ma'naviy tarbiyani **kundalik odatga** aylantiradi.

#### 5. Pedagogik samaradorlikning psixologik mexanizmlari

Geimifikatsiya va multimedia quyidagi psixologik jarayonlarga ta'sir ko'rsatadi:

- **Ichki motivatsiyani** oshiradi — o'quvchi o'zi xohlab ishtirok etadi;
- **E'tiborni** barqaror qiladi — vizual va o'yin elementlari diqqatni tortadi;
- **Emotsional qatnashuv** kuchayadi — bola his qiladi, hayajonlanadi, ta'sirlanadi;

- **Xotira** mustahkamlanadi — obrazli material tez yodda qoladi;





ITALY

# SCIENCE AND INNOVATION IN THE EDUCATION SYSTEM

International scientific-online conference



ITALY

• **Ijtimoiy xulq** shakllanadi — hamkorlik va muloqot ko'nikmalari rivojlanadi.

Shu bois ushbu texnologiyalar faqat o'qitish vositasi emas, balki **tarbiyaviy-psixologik vosita** sifatida ham muhimdir.

Ta'lim muassasalarida ushbu texnologiyalarni joriy qilishda quyidagilar tavsiya etiladi:

1. Tarbiyaviy darslar uchun maxsus geimifikatsiya platformalarini yaratish.
2. Multimedia mahsulotlarining yoshga mos, sodda, ta'sirchan bo'lishi.
3. Har bir o'yin elementi tarbiyaviy maqsadga mos holda ishlab chiqilishi.
4. Pedagoglar uchun maxsus treninglar o'tkazish.
5. Milliy qadriyatlar asosida animatsion film, audio hikoya va interaktiv o'yinlar yaratish.
6. O'yin va multimedia vositalaridan **me'yorida** foydalanish, haddan oshirmaslik.
7. Har mashg'ulotdan so'ng umumiy xulosa va axloqiy tahlil o'tkazish.

Geimifikatsiya va multimedia texnologiyalari ma'naviy-axloqiy tarbiyani zamonaviy, qiziqarli va ta'sirchan shaklda amalga oshirish imkonini beradi. Ushbu yondashuvlar o'quvchilarda axloqiy qadriyatlarga ongli munosabat, o'z xatti-harakatlari uchun mas'uliyat, ijtimoiy faollik, hamkorlik va insoniylik fazilatlarini shakllantirishda beqiyos natijalar beradi.

Yoshlarning raqamli hayotga moslashgan bugungi davrida tarbiya jarayonida innovatsion texnologiyalardan foydalanish nafaqat zamonaviy talab, balki **ijtimoiy zaruriyatdir**. Shunday ekan, ta'lim muassasalarida geimifikatsiya va multimedia metodlarini keng joriy qilish — ma'naviy barkamol, madaniyatli, intellektual yosh avlodni tarbiyalashning eng istiqbolli yo'llaridan biridir.

## Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati:

1. Karimov, I. A. Yuksak ma'naviyat — yengilmas kuch. — Toshkent: Ma'naviyat, 2008.
2. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining PQ-4884-son qarori. "Ma'naviy-ma'rifiy ishlar samaradorligini oshirish to'g'risida", 2020.
3. O'zbekiston Respublikasi "Ta'lim to'g'risida"gi Qonuni. — Toshkent, 2020.
4. Farxodjonova, N. Ma'naviy-axloqiy tarbiya metodikasi. — Toshkent: O'qituvchi, 2019.
5. Xodjiev, M. U. O'quv jarayonida innovatsion texnologiyalar. — Toshkent: Innovatsiya, 2021.
6. Ziyoyeva, D. Pedagogik texnologiyalar va interaktiv metodlar. — Toshkent: Fan va texnologiya, 2020.



# SCIENCE AND INNOVATION IN THE EDUCATION SYSTEM

International scientific-online conference



7.Codish, D., & Ravid, G. "Personality based gamification: How different personalities perceive gamification." Lecture Notes in Computer Science, 2014.

