

RAQAMLI TA'LIM SHAROITIDA KICHIK MAKTAB YOSHI O'QUVCHILARINING O'QUV MOTIVATSIYASINI RIVOJLANTIRISHNING PEDAGOGIK ASOSLARI

Babajanova Gulmira Muratbayevna
Abu Rayhon Beruniy nomidagi Urganch davlat universiteti
Xorijiy filologiya fakulteti tyutori.

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.21898927>

Annotatsiya. Mazkur maqolada raqamli ta'lim sharoitida kichik maktab yoshi o'quvchilarining o'quv motivatsiyasini rivojlantirishning pedagogik asoslari tahlil qilingan. Raqamli texnologiyalarni boshlang'ich ta'lim jarayoniga integratsiya qilish, interaktiv metodlar va gamifikatsiya elementlaridan foydalanishning o'quvchilarning bilishga bo'lgan qiziqishi hamda ichki motivatsiyasini rivojlantirishdagi o'rni yoritilgan. Shuningdek, kichik maktab yoshining psixologik xususiyatlari va o'qituvchining pedagogik mahorati zamonaviy ilmiy manbalar asosida asoslangan.

Kalit so'zlar: raqamli ta'lim, o'quv motivatsiyasi, kichik maktab yoshi, boshlang'ich ta'lim, gamifikatsiya, interaktiv metodlar, AKT, raqamli kompetensiya.

Abstract. This article analyzes the pedagogical foundations of developing learning motivation in primary school students in digital education. The role of integrating digital technologies into the primary education process, using interactive methods and gamification elements in developing students' interest in knowledge and internal motivation is highlighted. Also, the psychological characteristics of primary school students and the pedagogical skills of the teacher are based on modern scientific sources.

Keywords: digital education, learning motivation, primary school age, primary education, gamification, interactive methods, ICT, digital competence.

Аннотация. В данной статье анализируются педагогические основы развития учебной мотивации у учащихся начальной школы в условиях цифрового образования. Подчеркивается роль интеграции цифровых технологий в процесс начального образования, использования интерактивных методов и элементов геймификации в развитии интереса учащихся к знаниям и внутренней мотивации. Также на основе современных научных источников рассматриваются психологические характеристики учащихся начальной школы и педагогические навыки учителя.

Ключевые слова: цифровое образование, учебная мотивация, начальная школа, начальное образование, геймификация, интерактивные методы, ИКТ, цифровая компетентность.

Bugungi kunda dunyo ta'lim tizimida raqamli transformatsiya jarayonlari jadal rivojlanmoqda. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2020-yil 5-oktabrdagi PF-6079-son Farmoni bilan tasdiqlangan “Raqamli O'zbekiston – 2030” strategiyasi ta'lim tizimini raqamlashtirishni davlat siyosatining ustuvor yo'nalishlaridan biri sifatida belgilaydi [1]. Ta'limda axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan foydalanish metodikasi bo'yicha olib borilgan tadqiqotlar ham raqamli vositalarning zamonaviy o'quv jarayonini tashkil etishdagi ahamiyatini asoslaydi [2].

Kichik maktab yoshi bolaning shaxs sifatida shakllanishida, bilish jarayonlari va o'quv motivlarining rivojlanishida muhim davr hisoblanadi. Ilmiy adabiyotlarda ta'kidlanishicha, agar o'quvchida ta'lim olishga nisbatan motivatsiya yetishmasa, buning sababi ko'pincha muvaffaqiyatsizlik tajribasi, intellektual passivlik yoki xulq-atvordagi og'ishlar bilan bog'liq bo'ladi [3]. Shu bilan birga, o'quv motivatsiyasining shakllanishi oila a'zolari bilan munosabatlar va bolaning yetakchi faoliyati orqali ham belgilanadi [4]. Aynan shu bois o'quv motivatsiyasini rivojlantirish ta'lim psixologiyasi va pedagogikasining muhim tadqiqot yo'nalishlaridan biri hisoblanadi [3].

Ilmiy adabiyotlarda o'quv motivatsiyasini rivojlantirishning nazariy-psixologik va pedagogik asoslari alohida tahlil qilinib, unda ichki (intrinsik) va tashqi (ekstrinsik) motivatsiya tushunchalari o'rtasidagi farq ilmiy asoslangan hamda ularning bilishga, hissiy va ijtimoiy mexanizmlar bilan bog'liqligi ko'rsatilgan [3]. Xususan, kichik maktab yoshidagi o'quvchilarda o'quv motivatsiyasini shakllantirishda o'quvchi-markazli, o'yinga asoslangan va faoliyatga yo'naltirilgan yondashuvlarning ahamiyati alohida ta'kidlanadi, bunda rivojlangan davlatlar — jumladan Finlyandiya, Yaponiya va Kanada — tajribasi barqaror motivatsiyani shakllantirishning samarali modeli sifatida keltiriladi [3].

Kichik maktab yoshi davrida bolaning psixikasida sezilarli o'zgarishlar yuz beradi: bu davr bolani maktab ta'limiga tayyorlash hamda uning o'quv jarayoniga bo'lgan qiziqishini oshirish nuqtai nazaridan alohida ahamiyat kasb etadi [5]. Bu yoshdagi bolalarning diqqati, xotirasi va emotsional holati hali barqaror

shakllanmagan bo‘lib, bu holat ularning o‘quv faoliyatiga bo‘lgan munosabatiga bevosita ta'sir ko‘rsatadi. Shu sababli o‘qituvchidan nafaqat metodik, balki bolaning yosh psixologik xususiyatlarini chuqur bilish ham talab etiladi [5].

So‘nggi yillarda o‘tkazilgan tadqiqotlarda gamifikatsiya — ya'ni o‘yin elementlarini ta'lim jarayoniga tatbiq etish — o‘quv jarayonini yanada samarali va jalb qiluvchi qilish vositasi sifatida ko‘rsatiladi. Bu usul o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirish, o‘rganish jarayonini interaktiv va qiziqarli qilishga xizmat qiladi [6]. Gamifikatsiya elementlarini (ball, reyting, missiya tizimlarini) o‘quv jarayoniga joriy etish tizimini yaratishga qaratilgan tadqiqotlar ham bu yondashuvning o‘quvchilar bilimini oshirishdagi amaliy ahamiyatini tasdiqlaydi [7]. Shuningdek, raqamli ta'limni pedagogik-psixologik nuqtai nazardan tahlil qiluvchi ishlarda zamonaviy raqamli vositalarning o‘quvchining bilishga bo‘lgan tabiiy ehtiyojini kuchaytirish imkoniyatiga ega ekanligi ko‘rsatilgan [8].

Interfaol metodlar va o‘yin orqali o‘qitish, xususan turli ko‘rgazmali va bilimdonlik faoliyatlari, kichik maktab yoshidagi o‘quvchilarning diqqatini jalb qilish hamda ularni faol ishtirok etishga undashda muhim rol o‘ynaydi. Bunday metodlar o‘quvchi-markazli ta'limni tashkil etishga xizmat qiladi: o‘quvchilar o‘z qiziqishlari asosida faoliyat tanlash imkoniyatiga ega bo‘ladi, bu esa ularning o‘qishga bo‘lgan qiziqishini oshiruvchi muhim omil hisoblanadi.

Raqamli ta'lim sharoitida pedagogning vazifasi faqat axborotni uzatish bilan cheklanmaydi. U o‘quv faoliyatini tashkil etuvchi va motivatsiyani qo‘llab-quvvatlovchi fasilitator sifatida faoliyat yuritadi. Bunda o‘qituvchidan raqamli vositalarni nafaqat texnik jihatdan bilish, balki ularni o‘quvchining yosh va individual xususiyatlariga moslashtirib qo‘llay olish mahorati talab etiladi [1; 5]. Interaktiv metodlar, elektron ta'lim platformalari va gamifikatsiya elementlaridan maqsadli foydalanish kichik maktab yoshidagi bolalarda o‘quv faolligini rivojlantirishga xizmat qiladi [6; 7].

O‘tkazilgan tahlil shuni ko‘rsatadiki, raqamli ta'lim muhitida o‘quv motivatsiyasini rivojlantirish pedagogik, psixologik va texnologik omillarning uyg‘unligini talab etadi. Ta'lim jarayonida zamonaviy raqamli vositalardan, xususan gamifikatsiya va interfaol metodlardan, ilmiy asoslangan holda foydalanish o‘quvchilarning bilim olishga bo‘lgan qiziqishini oshirishga xizmat qiladi [3; 6; 7]. Bu esa boshlang‘ich ta'lim sifatini oshirishning muhim omillaridan biri hisoblanadi va kelgusi tadqiqotlarda amaliy-eksperimental tekshiruvlar orqali chuqurroq o‘rganilishi lozim.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Abduqodirov A.A. Ta'limda axborot texnologiyalari. – Toshkent: Fan va texnologiya, 2019.
2. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2020-yil 5-oktabrdagi PF–6079-son Farmoni “Raqamli O‘zbekiston – 2030” strategiyasini tasdiqlash to‘g‘risida. – www.lex.uz/docs/5030957.
3. Botirovna, Q. F. (2026). PEDAGOGICAL FOUNDATIONS FOR DEVELOPING LEARNING MOTIVATION AMONG PRIMARY SCHOOL STUDENTS. *Shokh Articles Library*, 1(1), 706-710.
4. Turumbetova, A. Y. (2024). PEDAGOGICAL-PSYCHOLOGICAL FEATURES OF FORMATION OF LEARNING MOTIVATION OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS. *Mental Enlightenment Scientific-Methodological Journal*, 5(06), 196-204.
5. Qizi, A. R. B., Qizi, A. M. A., & O‘g‘li, O. O. B. (2025). KICHIK MAKTAB YOSHI DAVRIDA PSIXIK RIVOJLANISH XUSUSIYATLARI. *Central Asian Journal of Education and Innovation*, 4(5-2), 120-122.
6. Sobirovna, S. Y. (2025). GAMIFIKATSIYA (O ‘YIN ELEMENTLARINI QO ‘LLASH): TA’LIM JARAYONINI QIZIQARLI VA SAMARALI QILISH. *The latest pedagogical and psychological innovations in education*, 2(2), 37-41.
7. Rahmonova N. (2025). O‘quvchilarning bilimini oshirishda gamifikatsiya elementlaridan foydalanish tizimini yaratish. *Research and Implementation*, 3(12), 24–28. Retrieved from <https://rai-journal.uz/index.php/rai/article/view/1824>
8. qizi Solixova, R. N. Q. (2025). DIGITAL EDUCATION: PEDAGOGICAL AND PSYCHOLOGICAL FOUNDATIONS FROM A SOCIOLINGUISTIC VIEWPOINT. *O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti konferensiyalari*, 268-272.