

20-Yanvar, 2026-yil

**GAMIFIKATSIYA VOSITALARI YORDAMIDA YOSHLAR O‘RTASIDA
GENDERTENGLIK MADANIYATINI SHAKLLANTIRISHNING PEDAGOGIK
MODELI**

Maqsudov Ulug‘bek

Farg‘ona davlat universiteti p.f.n, dotsenti

Odilova Ozodaxon Zaynobiddin qizi

Farg‘ona davlat universiteti pedagogika nazariyasi va tarixi 1- bosqich magistranti

Annotatsiya: *Mazkur maqolada gamifikatsiya vositalari yordamida yoshlar o‘rtasida gender tenglik madaniyatini shakllantirishning pedagogik modeli ishlab chiqiladi. O‘yin elementlari orqali motivatsiyani oshirish, stereotiplarni yengib o‘tish va teng huquqli muhit yaratish imkoniyatlari ko‘rsatib beriladi. Taklif etilgan model yoshlarning ijtimoiy faolligi va hamkorlik ko‘nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi.*

Kalit so‘zlar: *gamifikatsiya, gender tenglik, pedagogik model, yoshlar, ta‘lim, motivatsiya*

Abstract: *In the article develops a pedagogical model for shaping a culture of gender equality among youth through gamification tools. It highlights the opportunities of using game elements to enhance motivation, overcome stereotypes, and create an environment of equal rights. The proposed model contributes to fostering social activity and collaboration skills among young people.*

Keywords: *gamification, gender equality, pedagogical model, youth, education, motivation*

KIRISH

Zamonaviy ta‘lim jarayonida yoshlarning ijtimoiy ongini shakllantirishda gender tenglik masalasi alohida ahamiyat kasb etadi. Teng huquqlilik tamoyillarini o‘quvchilarga singdirish nafaqat ijtimoiy adolatni ta‘minlash, balki jamiyatda hamkorlik va o‘zaro hurmat madaniyatini rivojlantirishga xizmat qiladi. Shu jarayonda innovatsion pedagogik yondashuvlardan biri sifatida gamifikatsiya vositalaridan foydalanish tobora dolzarb bo‘lib bormoqda. Gamifikatsiya o‘quv jarayoniga o‘yin elementlarini kiritish orqali motivatsiyani kuchaytiradi, faol ishtirokni rag‘batlantiradi va stereotiplarni yengib o‘tishga yordam beradi. Ushbu maqolada gamifikatsiya vositalari asosida yoshlar o‘rtasida gender tenglik madaniyatini shakllantirishning pedagogik modeli ishlab chiqiladi hamda uning nazariy va amaliy jihatlari yoritiladi.

ASOSIY QISM

Gender tenglik tushunchasi ta‘lim jarayonida ijtimoiy adolat, inson huquqlari va demokratik qadriyatlarning muhim tarkibiy qismi sifatida qaraladi. Yoshlar ongida gender tenglik madaniyatini shakllantirish, ularni stereotiplardan xoli fikrlashga o‘rgatish va teng huquqli muhitda faoliyat yuritishga tayyorlash pedagogikaning dolzarb vazifalaridan biridir.

20-Yanvar, 2026-yil

Pedagogik nazariyalar shuni ko'rsatadiki, ta'lim jarayonida teng huquqlilik tamoyillarini singdirish faqat nazariy bilim berish bilan cheklanmaydi, balki amaliy faoliyat, hamkorlik va interaktiv metodlar orqali mustahkamlanadi. Shu nuqtai nazardan, gamifikatsiya vositalari ta'limda motivatsiyani oshirish, o'quvchilarning faol ishtirokini ta'minlash va ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantirishda samarali mexanizm sifatida qaraladi. Gamifikatsiya nazariy jihatdan konstruktivizm va faol o'qitish yondashuvlariga yaqin bo'lib, o'quvchini jarayonning markaziga qo'yadi. O'yin elementlari orqali o'quvchi o'zini teng huquqli subyekt sifatida his qiladi, bu esa gender tenglik madaniyatini shakllantirishga bevosita ta'sir ko'rsatadi.

Ta'lim jarayonida gamifikatsiya vositalaridan foydalanish o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, ularni faol ishtirok etishga undash va ijtimoiy ko'nikmalarini rivojlantirishda muhim ahamiyat kasb etadi. O'yin elementlari ta'limga integratsiya qilinganda, o'quvchilar jarayonni qiziqarli deb qabul qiladi va o'zini teng huquqli muhitning bir qismi sifatida his qiladi. Asosiy gamifikatsiya vositalari quyidagilar hisoblanadi:

1.Reyting tizimlari – o'quvchilarning faoliyatini baholash va ularni raqobatbardosh muhitda rag'batlantirish. Reytinglar o'quvchilarni o'z bilim va ko'nikmalarini oshirishga undaydi.

2.Badge (yorliq)lar va mukofotlar – ma'lum vazifalarni bajargan o'quvchilarga beriladigan ramziy mukofotlar. Bu vosita motivatsiyani kuchaytiradi va o'quvchilarni faolroq bo'lishga rag'batlantiradi.

3.Rolli o'yinlar – gender tenglikka oid vaziyatlarni simulyatsiya qilish orqali stereotiplarni yengib o'tishga yordam beradi. O'quvchilar turli rollarda ishtirok etib, teng huquqlilikni amalda his qilishadi.

4.Interaktiv topshiriqlar – guruh ishlari, muammoli vaziyatlarni hal qilish va hamkorlikda bajariladigan mashqlar orqali o'quvchilar bir-birini teng huquqli hamkor sifatida qabul qilishni o'rganadi.

5.Virtual mukofotlar va ball tizimi – o'quvchilarning yutuqlarini ko'rsatib beruvchi vosita bo'lib, ularning o'z-o'zini baholash va ijtimoiy faolligini oshiradi.

Gamifikatsiya vositalari nafaqat ta'lim jarayonini qiziqarli qiladi, balki o'quvchilarda ijtimoiy faollikni, hamkorlikni va gender tenglik madaniyatini shakllantirishda samarali pedagogik mexanizm sifatida xizmat qiladi.

Gamifikatsiya vositalari asosida gender tenglik madaniyatini shakllantirish uchun ishlab chiqilgan pedagogik model bir necha bosqichlardan iborat bo'lib, u o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, hamkorlik ko'nikmalarini rivojlantirish va stereotiplarni yengib o'tishga qaratilgan.

Modelning asosiy bosqichlari quyidagilar:

1. Motivatsiya bosqichi – o'quvchilarni o'yin elementlari orqali jarayonga jalb qilish, qiziqish uyg'otish va teng huquqlilik tamoyillariga e'tibor qaratish.

2. Topshiriqlarni bajarish bosqichi – gender tenglikka oid vaziyatlar, rolli o'yinlar va interaktiv mashqlar orqali stereotiplarni yengib o'tish va teng huquqli hamkorlikni shakllantirish.

20-Yanvar, 2026-yil

3. Baholash bosqichi – reyting tizimlari, badge va ballar orqali o‘quvchilarning faoliyatini baholash, ularni rag‘batlantirish va ijtimoiy faolligini oshirish.

4. Refleksiya bosqichi – o‘quvchilar o‘z tajribalarini tahlil qiladi, gender tenglikka oid xulosalar chiqaradi va o‘z fikrlarini guruh bilan baham ko‘radi.

Mazkur model ta‘lim jarayonida gamifikatsiya vositalarini tizimli qo‘llash orqali yoshlarning ijtimoiy faolligini kuchaytiradi, hamkorlik ko‘nikmalarini rivojlantiradi va gender tenglik madaniyatini shakllantirishda samarali pedagogik mexanizm sifatida xizmat qiladi.

Gamifikatsiya vositalari asosida ishlab chiqilgan pedagogik model ta‘lim jarayonida qo‘llanilganda bir qator ijobiy natijalar kuzatiladi. Avvalo, o‘quvchilarning darslarga bo‘lgan qiziqishi ortadi, ular jarayonda faolroq ishtirok etadi va o‘z fikrlarini erkin ifoda etishga intiladi. Reyting tizimlari va mukofotlar orqali o‘quvchilar o‘z yutuqlarini ko‘rib, o‘z-o‘zini baholash imkoniyatiga ega bo‘ladi. Rolli o‘yinlar va interaktiv topshiriqlar gender tenglikka oid stereotiplarni yengib o‘tishda samarali vosita bo‘lib xizmat qiladi. O‘quvchilar turli vaziyatlarda teng huquqli hamkorlikni amalda sinab ko‘rishadi va bu jarayon ularning ijtimoiy faolligini oshiradi. Guruh ishlari orqali esa hamkorlik ko‘nikmalari rivojlanadi, o‘quvchilar bir-birini teng huquqli shaxs sifatida qabul qilishni o‘rganadi. Natijada, gamifikatsiya vositalari yordamida shakllantirilgan pedagogik model yoshlarning motivatsiyasini kuchaytiradi, ijtimoiy faolligini oshiradi va gender tenglik madaniyatini ta‘lim jarayonida mustahkamlashga xizmat qiladi.

XULOSA VA TAVSIYALAR

Umumiy tahlil natijalaridan shuni takidlash mumkinki, gamifikatsiya vositalarining yuqorida ishlab chiqilgan pedagogik modeli yoshlar o‘rtasida gender tenglik madaniyatini shakllantirishda samarali mexanizm sifatida namoyon bo‘lish imkonini beradi. O‘yin elementlari ta‘lim jarayoniga integratsiya qilinganda, o‘quvchilarning motivatsiyasi ortadi, stereotiplarni yengib o‘tish imkoniyati kengayadi va teng huquqli muhit shakllanadi. Reyting tizimlari, badge va rolli o‘yinlar orqali o‘quvchilar o‘z yutuqlarini ko‘rib, ijtimoiy faollik va hamkorlik ko‘nikmalarini rivojlantiradi.

Shu asosda quyidagi tavsiyalarni ilgari surish mumkin:

1. Ta‘lim jarayonida gamifikatsiya vositalarini muntazam qo‘llash va ularni gender tenglikka oid vaziyatlar bilan boyitish.
2. O‘quv dasturlarida interaktiv topshiriqlar va rolli o‘yinlarga kengroq o‘rin berish.
3. O‘qituvchilarni gamifikatsiya metodlari bo‘yicha tayyorlash va ularning pedagogik faoliyatida innovatsion yondashuvlarni qo‘llab-quvvatlash.
4. Gender tenglik madaniyatini shakllantirishda gamifikatsiya vositalarini ijtimoiy loyihalar va tashabbuslar bilan uyg‘unlashtirish.

Xulosa qilib aytganda, gamifikatsiya vositalari ta‘limda nafaqat o‘quvchilarning qiziqishini oshiradi, balki ularni teng huquqli hamkorlikka tayyorlaydi va gender tenglik madaniyatini mustahkamlashda muhim pedagogik vosita sifatida xizmat qiladi.

20-Yanvar, 2026-yil

REFERENCES:

1. Jo‘rayev, M. Pedagogika nazariyasi va amaliyoti. Toshkent: O‘zbekiston Milliy universiteti nashriyoti, 2018.
2. Karimova, D. Ta’limda innovatsion texnologiyalar. Toshkent: Fan va texnologiya, 2020.
3. O‘zbekiston Respublikasi Xalq ta’limi vazirligi. Ta’limda gender tenglik konsepsiyasi. Toshkent, 2021.
4. Qodirova, N. Yoshlar tarbiyasida gender tenglik masalalari. Toshkent: TDPU ilmiy maqolalar to‘plami, 2019.
5. Rasulova, Z. Ta’limda zamonaviy pedagogik texnologiyalar. Toshkent: O‘qituvchi, 2017.
6. Gee, J. P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan, 2007.
7. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 2011.
8. Kapp, K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
9. UNESCO. Gender Equality in Education. Paris: UNESCO Publishing, 2020.
10. Anderson, C. A., & Dill, K. E. Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. Journal of Personality and Social Psychology, 78(4), 2000.