

TA'LIMDA GAMIFIKATSIYA: POWERPOINT ASOSIDA DIDAKTIK
O'YINLARNI YARATISH TEXNOLOGIYASI

Qosimjonov Nazirjon Hoshimjon o'g'li

Namangan muhandislik-qurilish instituti o'qituvchisi

Usmonova Buzahro Farhodjon qizi

Namangan davlat universiteti talabasi

Annotatsiya: *Mazkur maqolada zamonaviy ta'lim jarayonida gamifikatsiya tamoyillarini qo'llash orqali o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan qiziqishini oshirish imkoniyatlari o'rganilgan. PowerPoint dasturida o'yinlar yaratish texnologiyasi bosqichma-bosqich ko'rib chiqilib, o'yinlarni loyihalash, dizaynlashtirish va dars jarayonida qo'llash usullari tahlil qilingan. Shuningdek, maqolada interaktiv elementlar, vizual dizayn va animatsiyalar yordamida o'yinlarni qiziqarli qilish yo'llari ko'rsatilgan.*

Kalit so'zlar: *Gamifikatsiya, didaktik o'yinlar, PowerPoint texnologiyasi, ta'limda innovatsiyalar, interaktiv ta'lim, ta'lim samaradorligi, animatsiyalar, test, multimediali ta'lim, interaktiv elementlar.*

Аннотация: *В данной статье изучены возможности повышения интереса учащихся к обучению через применение принципов геймификации в современном образовательном процессе. Последовательно рассмотрены технологии создания игр в программе PowerPoint, включая этапы проектирования, оформления и использования игр в учебном процессе. Кроме того, в статье показаны способы сделать игры более интересными с помощью интерактивных элементов, визуального дизайна и анимации.*

Ключевые слова: *Геймификация, дидактические игры, технологии PowerPoint, инновации в образовании, интерактивное обучение, эффективность образования, анимации, тесты, мультимедийное обучение, интерактивные элементы.*

Annotation: *This article explores the possibilities of increasing students' interest in learning through the application of gamification principles in modern educational processes. The step-by-step technology of creating games in PowerPoint is examined, including the stages of design, development, and implementation in the classroom. Additionally, the article highlights ways to make games more engaging using interactive elements, visual design, and animations.*



Keywords: *Gamification, didactic games, PowerPoint technology, educational innovations, interactive learning, educational efficiency, animations, tests, multimedia education, interactive elements.*

Zamonaviy ta’lim jarayonida o’quvchilar va talabalar bilimni oshirishda yangi texnologiyalarning ahamiyati tobora ortib bormoqda. Bunda multimedia vositalari, jumladan, PowerPoint dasturi o’quv jarayonini interaktiv va qiziqarli qilishda muhim rol o’ynaydi. Ta’lim jarayoniga didaktik o’yinlarni joriy etish esa nafaqat o’quvchilarning o’zlashtirish darajasini oshiradi, balki, ularning mustaqil fikrlash va jamoada ishlash ko’nikmalarini ham shakllantiradi.

Mazkur maqolada PowerPoint dasturining imkoniyatlari tahlil qilinib, u yordamida didaktik o’yinlarni loyihalash va dars jarayonida qo’llash usullari ko’rib chiqiladi. Ushbu yondashuv ta’limni yanada samarali qilishga qaratilgan bo’lib, o’quvchilar bilimni oshirishning yangi innovatsion usullarini izlashga xizmat qiladi.

Bugungi kunda oliy ta’lim muassasalarida, kasb-hunar maktablarida va boshqa o’quv dargohlarida malakali texnik kadrlarni tayyorlash muhim vazifalardan biri sifatida e’tirof etilmoqda. Ishlab chiqarish va sanoat sohalari uchun zarur bo’lgan bilimlar, tajribalar hamda zamonaviy texnologiyalardan samarali foydalanish ko’nikmalarini yosh avlodga o’rgatish orqali biz nafaqat sanoatning hozirgi talablariga, balki kelajakda yuzaga kelishi mumkin bo’lgan yangi chaqiriqlarga ham tayyor turadigan avlodni shakllantiramiz.

Axborotni grafik shaklda ishlab chiqish, taqdim etish va ularga ishlov berish zamonaviy texnologiyalar va kompyuter dasturlarining muhim yo’nalishlaridan biridir. Grafik obyektlar bilan ishlash jarayonida ular o’rtasida bog’lanishlarni o’rnatish, ularni samarali boshqarish va tahlil qilish uchun turli xil grafik dasturlar ishlab chiqilgan.

Grafik obyektlar bilan ishlashda foydalaniladigan dasturlar zamonaviy texnologiyalarni rivojlantirishning asosiy vositalaridan biri hisoblanadi. Ular axborotni vizual ko’rinishda taqdim etishga, tahlil qilishga va murakkab ma’lumotlarni oson qabul qilinadigan shaklga keltirishga yordam beradi. Grafik dasturlar orasida eng ommabop va keng tarqalgan dasturlar:

- **CorelDRAW** – vektorli grafika uchun mo’ljallangan dastur bo’lib, bosma materialni tayyorlash va grafik dizayn uchun ishlatiladi.

- **Adobe Photoshop** – rastrli grafikada eng mashhur dasturlardan biri bo’lib, suratlarni tahrirlash va turli effektlarni qo’llash imkonini beradi.

- **Paint** – asosiy grafik tahrirlash vazifalarini bajaruvchi qulay va oddiy dastur.



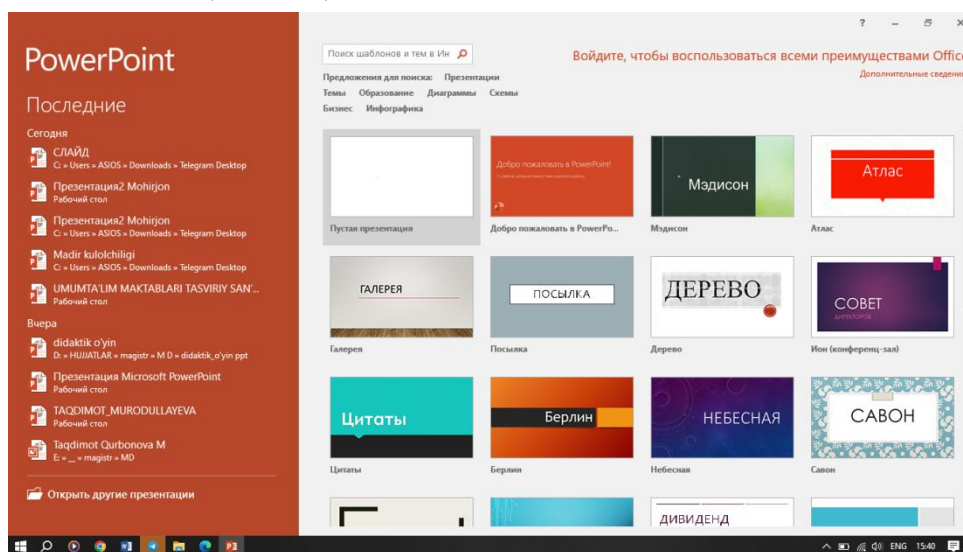
• **AutoCAD** – muhandislik va arxitektura chizmalari uchun keng qo'llaniladigan dastur.

• **3ds Max** – 3D modellashtirish, animatsiya va vizual effektlarni yaratishda ishlatiladi.

Grafik dasturlar ichida axborotni vizual taqdim etish va taqdimotlar tayyorlashda eng keng tarqalgan vositalardan biri bu – **Microsoft PowerPoint** dasturidir. Ushbu dastur taqdimotlar, slaydlar va grafik elementlar bilan ishlash uchun qulay interfeys va keng imkoniyatlarni taqdim etadi. Uning yordamida grafik obyektlar o'rtasida bog'lanishlar o'rnatish, animatsiyalar yaratish va axborotni samarali tarzda taqdim etish mumkin.

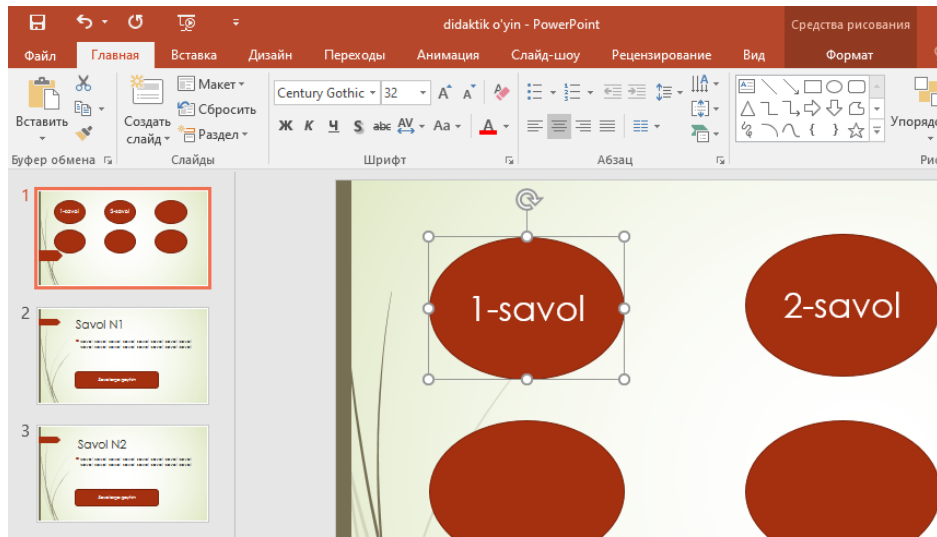
Ushbu dastur ta'lim jarayonida o'quvchilarning dars mashg'ulotlariga bo'lgan qiziqishini oshirish va bilimlarni mustahkamlashda juda qulay vosita hisoblanadi. PowerPoint dasturidan foydalangan holda turli xil didaktik o'yinlar yaratish imkoniyati o'quvchilarning mavzuni o'rganishga bo'lgan ishtiyoqini kuchaytiradi va dars jarayonini interaktiv qiladi. Shu sababli, ushbu dasturdan foydalangan holda qiziqarli va foydali didaktik o'yin ishlab chiqish jarayonini ko'rib chiqamiz.

Dastlab, PowerPoint dasturini ishga tushirib olinadi. buning uchun **Пуск** tugmasi orqali **Программы** bo'limiga kiriladi va **PowerPoint** dasturi tanlab, dastur ishga tushiriladi (1-rasm).



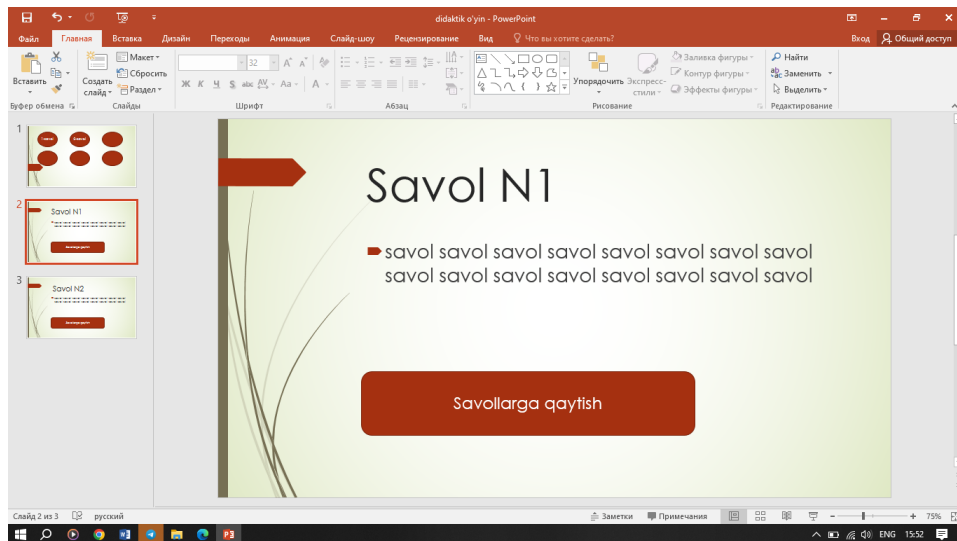
1-rasm.

Dastur ochilgandan so'ng, foydalanuvchi o'ziga kerakli dizaynni tanlab, slaydlar yaratishni boshlashi mumkin. Dastur interaktiv imkoniyatlarga boy bo'lib, turli xil vizual va funksional elementlarni o'z ichiga oladi. O'yin uchun mos keluvchi dizaynda bosh sahifa yaratiladi va unga kerakli nom yoki mavzu kiritiladi (2-rasm).



2-rasm.

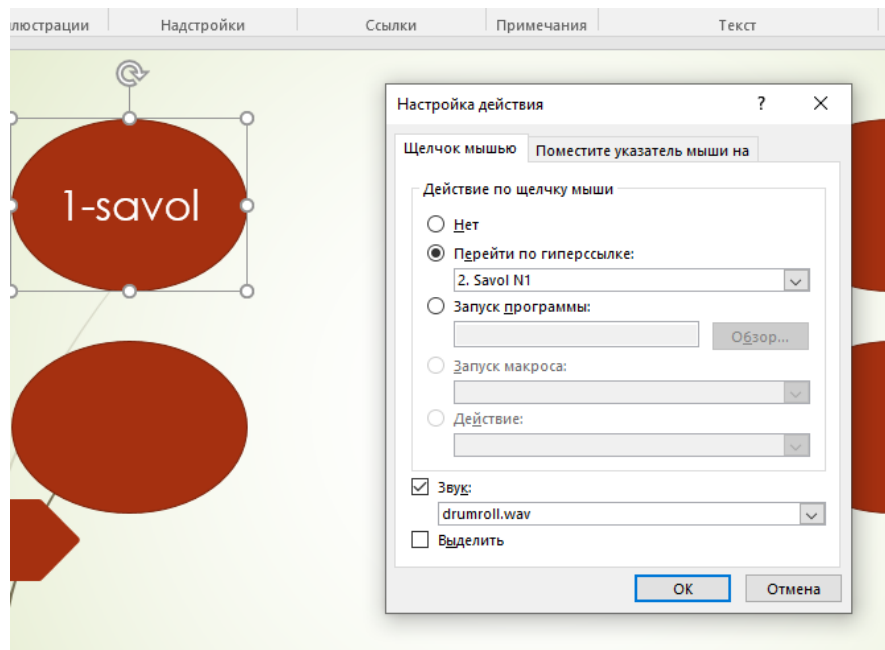
Keyingi bosqichda o'yinning asosiy qismlari yaratiladi. Har bir savol uchun alohida slayd tayyorlanadi. Ushbu slaydlar o'ziga xos dizayn va tarkib bilan to'ldiriladi. Har bir slaydga savollar kiritilib, ular o'quvchilarning bilimlarini tekshirishga xizmat qiladi. Savollarning mavzuga mosligi va darajasiga alohida e'tibor qaratiladi (3-rasm).



3-rasm.

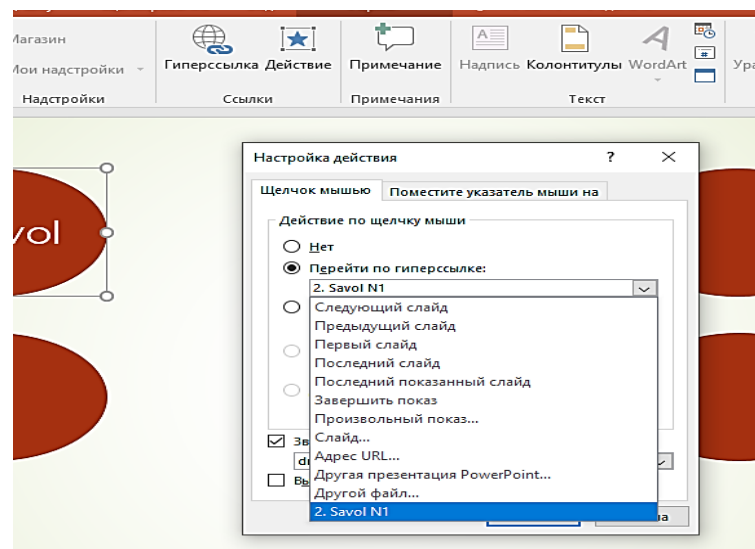
Bundan tashqari, har bir savolli slaydga bosh sahifaga qaytish uchun yo'naltirgichlar o'rnatiladi. Bu yo'naltirgichlar o'yin jarayonining qulayligini oshirishga yordam beradi. Har bir savolli slaydga bosh sahifaga qaytish uchun yo'naltirgichlarni o'rnatish uchun dasturning **Вставка** bo'limidan **Действие** opsiyasi tanlanadi. Keyin ochilgan oynadan **Перейти по гиперссылке** funktsiyasi yordamida kerakli slayd tanlanadi. Shu tariqa barcha savolli slaydlar bosh sahifaga bog'lanadi (4-rasm).





4-rasm.

O‘yin qoidalariga muvofiq, o‘quvchi bosh sahifadagi figuralardan birini tanlaydi va ushbu figura ostida yashiringan savolga javob beradi. Ushbu jarayonni amalga oshirish uchun har bir figuraga slaydlar bilan bog‘lanish vazifasi yuklanadi. Bu uchun figura belgilab olinadi va yuqorida aytib o‘tilgan *Действие* funksiyasi yordamida kerakli slayd tanlanadi. Har bir figura uchun ushbu amallar qayta takrorlanadi (5-rasm).



5-rasm.

Ta’limda qo‘llanilayotgan o‘yin agar test shaklida bo‘lsa, dasturda yaratilgan didaktik o‘yinlarni yanada qiziqarli qilish uchun savollarga mos ravishda to‘g‘ri va noto‘g‘ri javob slaydlarini qo‘shish mumkin. Bu slaydlar o‘quvchilarning har bir javobga bo‘lgan reaksiyasini interaktiv va vizual

ravishda aks ettiradi. Bu o‘z navbatida o‘yinning qiziqarli va ta’sirchanligini oshiradi.

Demak, o‘yin tuzilishini boyitish uchun to‘g‘ri javob slaydini yaratib olinadi va unga yorqin, ijobiy effektlar qo‘shiladi. Slaydga “to‘g‘ri javob”, “ajoyib”, “barakalla” kabi ilhomlantiruvchi iboralar yoziladi hamda rag‘batlantirish uchun quvnoq smayliklar yoki quvonchni aks ettiruvchi animatsiyalar qo‘shiladi.

Xuddi shu kabi noto‘g‘ri javob slaydiga ma’yus effektlar, “Noto‘g‘ri javob, yana urinib ko‘ring” kabi dalda beruvchi iboralar, xafalikni aks ettiruvchi smayliklar, qayta urinib ko‘rishga undovchi animatsiyalar ishlatiladi.

Slaydlarni to‘g‘ri javob hamda noto‘g‘ri javob belgilangan figuralarga bo‘g‘lash uchun yana *Вставка → Действие* opsiyasi tanlanib, *Перейти по гиперссылке* yordamida mos ravishda yo‘naltirib qo‘yiladi.

Slaydlarning qiziqarli va o‘ziga jalb qilishini ta’minlash uchun to‘g‘ri va noto‘g‘ri slaydlarga mos keluvchi ranglardan, shrift turlaridan va effektlardan foydalanish lozim. Masalan, to‘g‘ri javob slaydida yashil yoki shunga o‘xshash rang, noto‘g‘ri slaydda esa qizil yoki shunga yaqin ranglardan foydalanish ayni muddao. Shuningdek, slaydga o‘tishda qiziqarli animatsiyalar qo‘shish (masalan, zoom, fade-in yoki spin) slaydni yanada interaktiv bo‘lishini ta’minlaydi.

O‘yinning yanada samarali va quvnoq o‘tishi uchun sahifalarni bezashda o‘qituvchi o‘zining ijodiy yondashuvini qo‘llashi mumkin. Ya’ni o‘yin kichik yoshdagi o‘quvchilar orasida o‘tkaziladigan bo‘lsa, misol uchun, mevalar rasmidan yoki turli shakllardan foydalanish mumkin. Bunda har bir meva ostiga savollar yashiringan bo‘ladi. Yuqori yosh o‘quvchilari uchun turli geometrik figuralar yoki mavzuga oid vizual elementlar ishlatilishi mumkin.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR :

1. Hoshimjon o‘g‘li, Q. N. (2024). **TEXNIKA OLIY O‘QUV YURTLARI TALABALARINING MUHANDISLIK GRAFIKASI FANLARINI O‘ZLASHTIRISHIDA YUZAGA KELAYOTGAN MUAMMOLARNING QISQACHA TASNIFI. ULARDAGI BOSHLANG‘ICH TUSHUNCHANING YO‘QLIGIDA MAKTAB DARSLIKLARINING O‘RNI. PEDAGOG, 7(3), 53-56.**

2. Hoshimjon o‘g‘li, Q. N., & Anvarjon o‘g‘li, I. A. (2024). **QURILISH SOHASIDAGI OLIY TA’LIM MUASSASALARIDA KOMPYUTER GRAFIKASIDAN FOYDALANISH AN’ANALARI. INTELLECTUAL EDUCATION TECHNOLOGICAL SOLUTIONS AND INNOVATIVE DIGITAL TOOLS, 3(28), 256-260.**



3. Hoshimjon o‘g‘li, N. Q. (2023). O‘ZBEKISTON MAKTABLARIDA CHIZMACHILIK FANINING O‘QITILISHI VA MUAMMOLARI. PEDAGOG, 6(5), 195-199.

4. Qosimjonov, N. (2023). OLIY O‘QUV YURTLARIDA MUHANDISLIK GRAFIKASI FANLARINI O‘QITISHDA DIDAKTIK O‘YINLARDAN FOYDALANISH: OLIY O‘QUV YURTLARIDA MUHANDISLIK GRAFIKASI FANLARINI O‘QITISHDA DIDAKTIK O‘YINLARDAN FOYDALANISH.

5. Н. Х. Қосимжонов ЗАМОНАВИЙ МЕЪМОРЛИҚДА КОМПЮТЕР ГРАФИКАСИДАН ФОЙДАЛАНИШ АНЪАНАЛАРИ. International scientific-online conference: –INNOVATION IN THE MODERN EDUCATION SYSTEM|| PART 18, 25.05.2022

6. https://scholar.google.ru/citations?view_op=view_citation&hl=ru&user=720mQsMAAAAJ&citation_for_view=720mQsMAAAAJ:9yKSN-GCB0IC

7. Adhamjon o‘g‘li, O. M. (2024). BOLALARNING TASVIRIY FAOLIYATLARINI RIVOJLANTIRISH, USLUB VA YO‘NALISHLARI, SINFDAN TASVIRIY FAOLIYATNI TASHKIL ETISH. Новости образования: исследование в XXI веке, 2(20), 115-121.

8. Mohirjon, O. (2023). TASVIRIY SANAT MASHGULOTLARINING OZIGA XOSLIGI. O‘ZBEKISTONDA FANLARARO INNOVATSIYALAR VA ILMIY TADQIQOTLAR JURNALI, 2(15), 464-470.

