



SCIENTIFIC AND PRACTICAL CONFERENCE “THE
FUTURE STARTS WITH US: TOWARDS THINKING,
TECHNOLOGY AND SUSTAINABLE DEVELOPMENT”
VOLUME 1. ISSUE 2. 2025

YOSHLARDA EKOLOGIK MAS’ULIYATNI
SHAKLLANTIRISHDA RAQAMLI O‘YINLASHGAN
YECHIMLARNING TA’SIRI

Hoshimxo’jayeva Zebo Hasanboy qizi

Is’hoqxon Ibrat ijod maktabi, 8-sinf o’quvchisi

zamona.norin@mail.ru

Annotatsiya: Maqolada o’quvchilar orasida ekologik madaniyatni kuchaytirishda o’yinlarga asoslangan raqamli yondashuvlarning ta’siri yoritildi. Tadqiqot jarayonida musobaqaviy topshiriqlar, motivatsiyani oshiruvchi raqamli rag‘bat tizimlarining yoshlar xulq-atvoridagi o‘zgarishga qanday ta’sir qilishi tahlil qilindi. Natijalarda ekologik faoliyatni o‘yin ko‘rinishida tashkil etish yoshlarning ongli harakatini tezroq shakllantirishi aniqlangan. Taklif etilgan yondashuv ekologik ta’limni qiziqarli va barqaror jarayonga aylantiradi.

Kalit so‘zlar: ekologik madaniyat, raqamli o‘yin mexanizmlari, yoshlar faolligi, rag‘bat tizimi, virtual topshiriqlar.

Аннотация: В статье раскрыто влияние цифровых игровых подходов на повышение экологической культуры среди учащихся. В ходе исследования проанализировано, как соревновательные задания и цифровые системы мотивационных поощрений воздействуют на изменение поведения молодежи. Результаты показали, что организация экологической деятельности в игровой форме способствует более быстрому формированию осознанного отношения к природе. Предложенный подход делает экологическое образование более увлекательным и устойчивым процессом.

Ключевые слова: экологическая культура, цифровые игровые механизмы, активность молодежи, система поощрений, виртуальные задания.



SCIENTIFIC AND PRACTICAL CONFERENCE “THE
FUTURE STARTS WITH US: TOWARDS THINKING,
TECHNOLOGY AND SUSTAINABLE DEVELOPMENT”
VOLUME 1. ISSUE 2. 2025

Abstract: The article examines the impact of digital game-based approaches on enhancing environmental awareness among students.

The study analyzes how competitive tasks and digital reward systems influence changes in youth behavior. The findings indicate that organizing environmental activities in a game format helps develop responsible attitudes more quickly. The proposed approach makes environmental education more engaging and sustainable.

Keywords: environmental awareness, digital game mechanics, youth engagement, reward system, virtual tasks.

Dunyoda bugun eng dolzarb mavzu ekologik muammolar faqat mutaxassislar muhokamasi doirasidan chiqib, keng jamoatchilikni, ayniqsa yosh avlodni bevosita o‘ylantiradigan masalaga aylandi. Resurslardan oqilona foydalanish, chiqindilarni kamaytirish yoki havo sifatini nazorat qilish kabi vazifalar har bir insonning kundalik qarorlariga bog‘liq bo‘lib qoldi. Shu sababli ekologik ongni rivojlantirishni erta yoshdan boshlash zarur ekanligi ko‘rinmoqda.

An‘anaviy ma‘ruza va og‘zaki tushuntirishlar bugungi raqamli avlodni yetarlicha jalb qilmaydi. Ular tezkor fikrlashga, vizual axborotga va interaktiv jarayonlarga ko‘proq moyil. Shunday sharoitda o‘yinlashtirish ya‘ni o‘yin mexanizmlarini ta‘lim jarayoniga singdirish- ekologik ta‘limni jonlantirishga qodir samarali vosita sifatida qaralmoqda. Mazkur maqola aynan shu yondashuvning amaliy qiymatini o‘rganishga bag‘ishlanadi. Raqamli o‘yin tushunchasi faqat vaqt o‘tkazish uchun yaratilgan platforma sifatida qaralmaydi. To‘g‘ri yo‘naltirilganda u qaror qabul qilish, resurslarni boshqarish, muammoni hal qilish, jamoaviy fikrlash ko‘nikmalarini shakllantiradi. Ekologik kontekstga moslashtirilgan o‘yin elementlari har bir topshiriqqa ma‘lum mazmun yuklaydi. Gamifikatsiya kuchli ta‘sir



**SCIENTIFIC AND PRACTICAL CONFERENCE “THE
FUTURE STARTS WITH US: TOWARDS THINKING,
TECHNOLOGY AND SUSTAINABLE DEVELOPMENT”
VOLUME 1. ISSUE 2. 2025**

ko‘rsatishining sababi - u real hayotga yaqin virtual tajriba yaratadi. Masalan, chiqindini to‘g‘ri saralash bo‘yicha simulyatorlar, daraxt ekish jarayonini aks ettiruvchi interaktiv o‘yinlar va suv sarfini boshqarish strategiyalari o‘quvchiga amaliy tajriba beradi.

Yoshlar orasida tabiiy raqobatchilik ruhi mavjud. O‘yin mexanizmlari aynan shu xususiyatni kuchaytiradi: jamoaviy reytinglar, yutuq belgilari va haftalik ekologik chaqiriqlar o‘quvchini faol bo‘lishga undaydi. Gamifikatsiyaning samarali bo‘lishi uchun u yagona loyiha emas, balki tizimga aylanishi kerak. Buning uchun mobil ilovalar, maktab ichki platformalari va ekologik topshiriqlar monitoringi bir-biriga bog‘langan holda ishlashi lozim. Buning uchun oddiy ammo qiziqarli o‘yin platformalarni yaratish kerak. Misol uchun: “Tuman Orqasidagi Haqiqat” – Bu o‘yin havo sifatini ko‘rishga imkon beruvchi VR sarguzashtli o‘yin hisoblanib, o‘yinchi virtual ko‘zoynak orqali havo tarkibini ranglar orqali ko‘ra oladi. Har bir hududga kirganda azot oksidi- ko‘k tus, CO₂ - qizil, chang - qora nuqtalar, kislorod - yorqin yashil bo‘lib ko‘rinadi. Bunda o‘yinchi vazifasi shahar ichida havo ifloslanish manbalarini topish, ularni to‘g‘rilash, daraxt ekish va transport oqimini boshqarishdan iborat bo‘ladi. Bu esa o‘yindan keyin ham hayotda havoni ifloslanishiga sabab bo‘ladigan chiqindilarni tashlamaslikka o‘rgatadi.

“Eko-Parvoz sehrli qanotlar”- qushlar bilan sayohat qilish o‘yini. O‘yinchi migratsiya qilayotgan qushning roliga kiradi. U atmosferadagi o‘zgarishlar, shamol yo‘nalishi, ifloslanish va yong‘inlardan qochib, xavfsiz joyga uchishi kerak.. O‘yinchi qushlarni iflos zonalarni aylanib o‘tishini, toza hududlarni topishni, yong‘in o‘chog‘ini xaritada belgilash, yo‘qolib ketayotgan yashash joylarini tiklashdan iborat bo‘ladi. Bu o‘yin orqali ekologiya va qushlarga bo‘lgan e‘tiborni shakllantiriladi. Daryoning Ovozi” -sSuv bilan suhbatlashadigan AR o‘yin. Bu o‘yinda telefon kamerasi orqali daryoga qaralganda suv “gapira” boshlaydi. U



**SCIENTIFIC AND PRACTICAL CONFERENCE “THE
FUTURE STARTS WITH US: TOWARDS THINKING,
TECHNOLOGY AND SUSTAINABLE DEVELOPMENT”
VOLUME 1. ISSUE 2. 2025**

undagi kimyoviy ifloslanish, mikroplastik miqdori, harorat, kislorod miqdorini ovoz orqali tushuntiradi. O'yinchi ifloslanish manbalarini topib, ularni tozalash uchun virtual yechimlar qo'llaydi. Bu orqali eng dolzarb masala suv muammosiga bee'tibor bo'lmaslikni o'rgatadi. Bunday o'yinlarni yosh dasturchilar bilan birgalikda yaratib, volontyor yoshlar orqali targ'ib qilish o'zining samarasini beradi. O'yinlashtirilgan ta'lim ekologik madaniyatni singdirishda an'anaviy usullardan ko'ra samaraliroqdir. Raqamli topshiriqlar o'quvchilarning qiziqishini uyg'otadi, ularni amaliy faoliyatga tortadi va mas'uliyat hissini kuchaytiradi. Gamifikatsiya yordamida shakllangan ekologik tushunchalar vaqt o'tishi bilan shaxsiy odatga aylanadi. Shuning uchun maktablarda ekologik tarbiyani aynan o'yinlashgan yondashuv orqali yo'lga qo'yish istiqbolli yechimdir.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI:

1. Kim, B. Understanding Gamification in Education. Learning Research Journal, 2021.
2. Markova T. “Raqamli o'quv muhiti va ekologik tarbiya.” – Toshkent, 2023.
3. Gee J. What Video Games Teach About Learning. MIT Press, 2020.
4. UNESCO Digital Education Guidelines, 2022.
5. O'zbekiston ekologik savodxonlik bo'yicha milliy hisobot, 2024.