GAMIFIKATSIYA – ZERIKARLI DARSLARGA CHEK: O'QUVCHILAR MOTIVATSIYASINI OSHIRISH STRATEGIYALARI

Mullayeva Sitora Xolboy qizi,
Navoiy davlat universiteti
3-kurs talabasi va
Navoiy Davlat universiteti
o'qituvchisi,
Dildora Sadikova Nizomiddinovna

Annotatsiya: *Ushbu maqolada gamifikatsiyaning ta'lim jarayonidagi ahamiyati, ayniqsa zerikarli darslarni qiziqarli hamda interaktiv mashg'ulotlar bilan boyitishdagi o'rni tushuntiriladi. Izlanishlar davomida o'yin elementlari – ball tizimi, rag'batlar, muhokamali o'yinlar, jamoaviy vazifalarning o'rganuvchilar motivatsiyasiga ta'siri tahlil qilinadi. Shuningdek, gamifikatsiya orqali o'quvchilarning mashg'ulot paytidagi faolligi, mustaqil va tanqidiy fikrlashi, fanga bo'lgan qizishini oshirish strategiyalari ko'rib chiqiladi.*

Annotation: *In this article, the importance of gamification in the educational process, especially its role in enriching boring lessons interesting and interactive activities is explained. During the research, the influence of game elements – scoring system, intencentives, discussion games, and team tasks – on the learners' motivation is analyzed. We also consider strategies to increase students' activity, independent and critical thinking, and interest in the subject during lessons through gamification.*

Аннотация: *В данной статье объясняется важность геймификации в образовательном процессе, особенно ее роль в обогащении скучных уроков интересными и интерактивными*

занятиями. В ходе исследования анализируется влияние игровых элементов - балльной системы, стимулов, дискуссионных игр, командных задач на мотивацию обучающихся. Также посредством геймификации повышается активность учащихся во время занятий, их самостоятельное и критическое мышление, интерес к предмету.

Kalit so'zlar: *gamifikatsiya, mukofotlash strategiyalari, ball to'plash tizimi, darajalar tizimi, interaktiv quizlar, jamoaviy toshriqlar.*

Key words: *gamification, rewards strategy, point system, leveling system, interactive quizzes, team-based learning.*

Kirish:

Zamonaviy ta'lim tizimi oldida turgan eng ustuvor vazifalardan biri bu – o'quvchilarning o'qishga bo'lgan qiziqishini rivojlantirish, o'quv jarayonida faol ishtirokni shakllantirish hamda o'quv motivatsiyasini oshirish sanaladi [1]. An'anaviy ta'lim tizimi o'quvchilarning diqqatini uzoq vaqt mobaynida bir maromda ushlab turishda har doim ham samarali bo'lmasligi mumkin. Shuning uchun, zamonaviy ta'limda dars jarayonini qiziqarli o'yinlar va zamonaviy ta'lim texnologiyalari turli uslublarni, shu jumladan, gamifikatsiya keng tadbiq etilmoqda. Gamifikatsiya – ta'lim jarayoniga o'yin elementlarini qo'shish orqali uni yanada samarali va qiziqarli yondashuv hisoblanadi. Hamari, Koivisto va Sarsa (2014) tadqiqotlariga ko'ra, gamifikatsiya o'quvchilarning motivatsiyasi va darsdagi faolligini oshirishda samarali usul hisoblanadi. Tadqiqotchilar o'yin elementlari, jumladan, ball, mukofot va darajalar orqali o'quvchilarning darsga bo'lgan qiziqishi kuchayishini ta'kidlaydilar[2]

Bugungi kunda gamifikatsiya asosidagi interaktiv ta'lim metodikasini yaratish O'zbekistonda raqamlashtirish siyosati bilan uzviy bog'liq. Ta'limga oid Prezident qarorlari hamda "Raqamli O'zbekiston – 2030" strategiyasi dars jarayoniga raqamli texnologiyalar va innovatsion usullarni joriy etish muhim vazifa sifatida belgilangan [3]. Shu sababli, gamifikatsiya asosidagi interaktiv

ta’lim usullarini ishlab chiqish va amaliyotga tadbiq qilish eng dolzarb masala sanaladi. Bu yondashuvning yana bir dolzarbligi shundan iboratki, o’qituvchi va o’quvchi o’rtasidagi hamkorlikni kuchaytirishga xizmat qiladi. Natijada esa o’quvchilar bilimni majburiy emas, qiziqarli va samarali tarzda o’zlashtiradi. O’qituvchilar kutilgan natijaga erishish orqali muvaffaqiyat qozonadi, darsni a’lo darajada shakllantiradi va o’quvchilarni darsga nisbatan qiziqishini orttiradi.

Mazkur maqsadlarga erishishda gamifikatsiyaning turli strategiyalari muhim ahamiyat kasb etadi. Ball to’plash, mukofotlash, darajalar, interaktiv testlar va jamoaviy topshiriqlar o’quvchining motivatsiyasini oshirishda samarali strategiyalar jumlasidan. Gamifikatsiya elementlarining har biri ta’lim jarayonida muhim rol o’ynaydi va turlicha funksiyalarni bajaradi. Bularni bosqichma -bosqich ko’rib chiqamiz:

1. Ball to’plash tizimi (Points system)

Zamonaviy ta’lim tizimida o’quvchilarning darsda faol ishtirokini ta’minlash uchun ball to’plash tizimi keng miqyosda foydalanilishi nazarda tutilgan. Har bir bajarilgan topshiriq yoki to’g’ri javob uchun o’quvchilar pedagog tomonidan ball olishi o’quvchining darsda doimiy ishtirokini va natijaga intilish hissini shakllantiradi. Natijada o’quv jarayoni kutilgandan tizimli va maqsadga yo’naltirilgan tus oladi. Shu bilan bir qatorda, o’quvchilarda o’z ustida ishlash qobiliyati rivojlanadi va bilimlarni chuqurruq o’zlashtirishiga turtki bo’ladi [4]. Qolaversa, ball tizimi orqali òquvchilar ball yig’ish bilan bir qatorda, chuqur bilim.egallay oladi. Bu uslub ko’p yillardan beri foydalaniladi va u orqali tomonlar (o'quvchi va o’qituvchi) yaxshi ko’rsatkichlarga ega bo’lganlar.

2. Mukofotlash strategiyalari (Reward and badges)

Bu strategiya o’quvchilarning tashqi motivatsiyasini kuchaytiruvchi muhim gamifikatsiya vositalaridan biri sanaladi. Sertifikatlar, reyting ballari va turli rag’bat kartochkalari o’quvchilarni erishilgan natijaga nisbatan faxrlanish

va qoniqish hissini shakllantirib, uni yanada faol ishtirok etishga undaydi[5]. Bu strategiya orqali o'quvchilarda darsga nisbatan qiziqish ortadi va o'quvchilar o'z maqsadlariga erishish uchun intiladilar. Biroq, haddan tashqari mukofotlash tizimidan foydalanish, ichki motivatsiyaning pasayishiga sabab bo'lishi mumkin, ya'ni ular bilim olish o'rniga faqat mukofot uchun harakat qilish holati yuzaga kelishi mumkin. Dars davomida muntazam foydalanish tavsiya etilmaydi, har doim ham sinfning faol o'quvchilari jalb etilmay, boshqa past òzlashtiradigan o'quvchilarini ham taklif qilish maqsadga muvofiq hisoblanadi.

3. Darajalar tizimi (Levels)

Darajalar o'quvchilarga bosqichma-bosqich rivojlanish imkonini beradigan foydali strategiyalar biri hisoblanadi. Har bir level yangi vazifa yoki murakkablikni anglatish maqsadida o'quvchilar orasida taqsimlanadi. Bu jarayon o'quvchida rivojlanish va yutuqqa erishish hissini shakllantirib, uning darsga bo'lgan qiziqishini uzoq muddat davomida saqlab turadi. Shuningdek, bu tizim o'quvchiga o'z darajasini kuzatib borish imkoniyatini beradi. Qolaversa, sinf o'quvchilari orasida ijobiy raqobat yuzaga keladi, va bu har bir o'quvchi uchun yangi muvaffaqiyatlar eshigini ochishga imkonini yaratib beradi. Darajalar tizimidan foydalanishda òqituvchilar onlayn platformalardan foydalanishi va ota-onalarni ham ergashtirishi muhim òrin tutadi.

4. Interaktiv quizlar

Gamifikatsiya ta'lim platformalarida keng qo'llanilmoqda. Masalan, Duolingo til o'rganish platformasida, o'rganuvchilar o'yin va turli xildagi, quiz testlar orqali mavzuni yaxshi o'zlashtirishga xizmat qiladi [6]. Bundan tashqari, Kahoot ham o'qituvchilar uchun ham o'quvchilar uchun o'z ichida bir qancha qulayliklarni olgan platforma sanaladi. Chunki o'qituvchilar dars jarayonini interaktiv o'yinlarga boy qilishga erishadi, o'rganuvchilar esa o'rganish jarayoni yanada qiziqarli va samarali yo'llar yangi bilimlarni egallaydi. "Using kahoot! In the classroom to create engagement and active learning" tadqiqotida

Kahoot platformasidan foydalanish o'quvchilarning darsdagi faolligi va ishtirokini oshirishi ta'kidlangan. Mualliflarning fikriga ko'ra, interaktiv quizlar o'quvchilarda raqobat muhiti, qiziqish uyg'otib, ularni dars jarayoniga faol jalb qiladi. Shuningdek, tezkor javob va natijalarni darhol ko'rish imkoniyati o'quvchilarning faol o'rganish jarayonini kuchaytiradi [7]

5. Jamoaviy topshiriqlar (team-based learning)

Bu tizim ham gamifikatsiyada muhim rol o'ynaydi. O'quvchilarda hamkorlikda ishlash, muloqot qilish, do'stona atmosfera va mas'uliyat hissini rivojlantiradi. Guruh bilan bajariladigan topshiriqlar o'quvchilarning darsdagi faolligini oshirib, bilim almashinuviga yordam beradi. Jamoaviy faoliyat davomida o'quvchilar bir-birini qo'llab- quvvatlaydi va muammoli vaziyatga doir vazifalarda birgalikda yechim topish va hal qilish ko'nikmasini shakllantiradi. Bu esa ta'lim jarayonining yanada manfaatli va mazmunli bo'lishiga sabab bo'ladi [8]. Bundan tashqari, guruh bilan ishlaydigan materiallardan foydalanish orqali pedagoglar òquvchilarning barchasini band qila oladi va natijada guruh orqali o'quvchilarni barchasini baholay oladi.

Xulosa qilib aytganda, gamifikatsiya ta'lim jarayonini yanada qiziqarli, interaktiv va mazmunli tashkil etish uchun kalit hisoblanadi. Ball tizimi, mukofotlash, darajalar, interaktiv quizlar va jamoaviy topshiriqlar kabi strategiyalar o'quvchilarning motivatsiyasi hamda darsdagi faolligini oshiradi. Shuningdek, o'quvchilarning mustaqil fikrlashi, hamkorlikda ishlashi va bilimlarni samarali o'zlashtirishda yordam beradi. Shu sababli, zamonaviy ta'lim jarayonida gamifikatsiya elementlaridan foydalanish muhim pedagogik yondashuvlardan biri hisoblanadi. Zamonaviy ta'lim tizimi pedagoglarning dars davomida gamifikatsiyadan samarali foydalanishi o'quv jarayoning sifatini oshirishga xizmat qiladi

REFERENCE:

1. Sidiqova Y.S “Gamifikatsiya (O’yin elementlarini qo’llash): Ta’lim jarayonini qiziqarli va samarali qilish ” Vol. 2 No. 2 (2025): The latest pedagogical and psychological innovations in education https://incop.org/index.php/th/issue/view/45
2. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS). — p. 3025.
3. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2020-yil 5-oktabrdagi PQ–6079-son
qarori “Raqamli O‘zbekiston – 2030” strategiyasi. — p. 5.
4. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. Proceedings of MindTrek 2011.
5. Deci, E. L., Koestner, R., & Ryan, R. M. (1999). A meta-analytic review of experiments examining the effects of extrinsic rewards on intrinsic motivation. Psychological Bulletin, 125(6), 627–668.
6. Sidiqova Y.S “Gamifikatsiya (O’yin elementlarini qo’llash): Ta’lim jarayonini qiziqarli va samarali qilish ” Vol. 2 No. 2 (2025): The latest pedagogical and psychological innovations in education https://incop.org/index.php/th/issue/view/45
7. Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning. Management Teaching Review, 2(2), 151–158.
8. Alimardonova Gulbadanbegim Yo'ldosh qizi “Gamifikatsiya va motivatsiya” Vol. 1 No. 1 (2026): SHOKH LIBRARY https://www.wosjournals.com/index.php/shokh/issue/view/54