

**TA'LIM JARAYONIDA GAMIFIKATSIYA
TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH ORQALI
O'QUVCHILARNING O'QUV MOTIVATSIYASINI OSHIRISH**

Suyumov Jo'rabek Yunusaliyevich

Raxmonova Nilufarxon

Farg'ona Davlat Texnika Universiteti talabasi

Annotatsiya: Gamifikatsiya texnologiyalari ta'lim jarayonida o'quvchilarning o'quv motivatsiyasini oshirishda samarali vosita sifatida qo'llanilmoqda. Ushbu maqolada gamifikatsiyaning ta'lim tizimidagi ahamiyati, uning o'quvchilarga qanday ta'sir qilishi va motivatsiya oshirishdagi roli tahlil qilinadi. Maqola gamifikatsiya elementlarining qo'llanilishi, ularning o'quvchilarni o'rganish jarayoniga jalb etishda qanday yordam berishi va o'quvchilarning natijalarga bo'lgan yondashuvini qanday o'zgartirishi mumkinligini ko'rsatadi.

Kalit so'zlar: Gamifikatsiya, ta'lim motivatsiyasi, ta'lim texnologiyalari, o'quvchilarning ishtiroki, interaktiv o'quv jarayoni.

Аннотация: Технологии геймификации применяются в образовательном процессе для повышения мотивации учащихся. В данной статье анализируется значение геймификации в образовательной системе, ее влияние на студентов и роль в повышении мотивации. Статья показывает, как элементы геймификации могут быть использованы для привлечения учеников к учебному процессу, а также для изменения их отношения к результатам обучения.

Ключевые слова: Геймификация, образовательная мотивация, образовательные технологии, вовлеченность студентов, интерактивный учебный процесс.

Annotation: Gamification technologies are used in the educational process to enhance students' learning motivation. This article analyzes the importance of gamification in the educational system, its impact on students, and its role in increasing motivation. The paper demonstrates how gamification elements can be utilized to engage students in the learning process and alter their approach toward academic outcomes.

Keywords: Gamification, educational motivation, educational technologies, student engagement, interactive learning process.

KIRISH

Zamonaviy ta'lim tizimida o'quvchilarning o'quv jarayoniga bo'lgan qiziqishini oshirish va ularning ichki motivatsiyasini shakllantirish muhim masalalardan biri hisoblanadi. An'anaviy o'qitish usullari ko'plab holatlarda o'quvchilarning faolligini yetarli darajada ta'minlay olmaydi, bu esa bilimlarni chuqur o'zlashtirishga salbiy ta'sir ko'rsatadi. Shu sababli ta'lim jarayoniga innovatsion yondashuvlarni joriy etish, xususan, gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish dolzarb ahamiyat kasb etmoqda.

Gamifikatsiya — bu o'yin elementlarini o'yin bo'lmagan muhitlarga, jumladan, ta'lim jarayoniga tatbiq etish orqali o'quvchilarning faol ishtirokini ta'minlashga qaratilgan yondashuvdir. Ball to'plash, darajalar, reytinglar, mukofotlar va musobaqa kabi elementlar o'quvchilarning raqobatbardoshligini oshirib, ularni bilim olishga undaydi. Natijada o'quvchilar o'quv jarayonida faolroq qatnashib, mustaqil fikrlash va muammolarni hal qilish ko'nikmalarini rivojlantiradi.

Bugungi kunda gamifikatsiya texnologiyalari umumta'lim maktablari, akademik litseylar va oliy ta'lim muassasalarida keng qo'llanilmoqda. Raqamli platformalar, mobil ilovalar va interaktiv ta'lim tizimlari orqali gamifikatsiya o'quvchilarning yosh xususiyatlariga mos ravishda tatbiq etilmoqda. Ushbu

yondashuv o'quvchilarning bilimlarni o'zlashtirish darajasini oshirish bilan birga, ta'lim jarayonini yanada qiziqarli va samarali qiladi.

ASOSIY QISM

Ta'lim jarayonida gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish o'quvchilarning o'quv motivatsiyasini oshirishda muhim pedagogik yondashuvlardan biri hisoblanadi. Gamifikatsiya o'yinlarga xos elementlarni ta'lim jarayoniga tatbiq etish orqali o'quvchilarning qiziqishini kuchaytiradi va ularni faol o'rganishga undaydi. An'anaviy dars shakllarida o'quvchilar ko'pincha passiv ishtirokchi bo'lib qolsa, gamifikatsiya orqali tashkil etilgan mashg'ulotlarda ular faol, tashabbuskor va mustaqil fikrlovchi subyektga aylanadi.

Gamifikatsiyaning asosiy elementlari sifatida ball tizimi, darajalar, reytinglar, mukofotlar, vazifalar va musobaqalar qo'llaniladi. Ushbu elementlar o'quvchilarda raqobat muhitini shakllantirib, o'z bilim va ko'nikmalarini doimiy ravishda oshirib borishga undaydi. Masalan, topshiriqlarni muvaffaqiyatli bajargan o'quvchining ball yoki daraja olishi unda qoniqish hissinı uyg'otadi va keyingi vazifalarni bajarishga bo'lgan motivatsiyani kuchaytiradi. Shu bilan birga, reyting tizimi o'quvchilarning o'zaro taqqoslash imkonini berib, ularni yanada faolroq bo'lishga undaydi.

Gamifikatsiya texnologiyalari o'quvchilarning yosh va psixologik xususiyatlarini hisobga olgan holda qo'llanilganda yanada samarali natija beradi. Boshlang'ich va o'rta sinf o'quvchilari uchun o'yin elementlari orqali bilim berish ularning diqqatini uzoq vaqt davomida saqlab turishga yordam beradi. Yuqori sinf va oliy ta'lim bosqichlarida esa gamifikatsiya murakkab muammolarni yechish, jamoada ishlash va tanqidiy fikrlash ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi.

Raqamli texnologiyalar rivoji gamifikatsiyani ta'lim jarayoniga keng joriy etish imkonini yaratdi. Turli onlayn platformalar, mobil ilovalar va interaktiv dasturlar yordamida o'quvchilarning bilim darajasi tezkor

baholanadi va natijalarga qarab moslashtirilgan topshiriqlar beriladi. Bu esa individual yondashuvni ta'minlab, har bir o'quvchining qobiliyatiga mos o'qitish imkonini yaratadi. Natijada o'quvchilar o'z imkoniyatlarini to'liq namoyon etib, bilim olish jarayonidan zavq ola boshlaydi.[1]

Umuman olganda, gamifikatsiya texnologiyalarini ta'lim jarayonida qo'llash o'quvchilarning o'quv motivatsiyasini oshiradi, ularning darsga bo'lgan munosabatini ijobiy tomonga o'zgartiradi va bilimlarni mustahkam o'zlashtirishga xizmat qiladi. To'g'ri rejalashtirilgan va maqsadga yo'naltirilgan gamifikatsiya ta'lim sifatini oshirishda samarali vosita bo'lib xizmat qiladi.

METODOLOGIYA

Mazkur tadqiqotda ta'lim jarayonida gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish orqali o'quvchilarning o'quv motivatsiyasini oshirish imkoniyatlarini aniqlash maqsadida kompleks metodologik yondashuv qo'llanildi. Dastlab, mavzuga oid ilmiy-pedagogik adabiyotlar, xorijiy va mahalliy tadqiqotlar tahlil qilindi hamda gamifikatsiyaning nazariy asoslari o'rganildi. Ushbu bosqichda gamifikatsiyaning asosiy elementlari, ularning ta'lim jarayoniga ta'siri va motivatsiya bilan bog'liqligi aniqlab olindi.

Keyingi bosqichda amaliy tadqiqot usullari qo'llanildi. Ta'lim jarayonida gamifikatsiya elementlari — ball tizimi, reytinglar, mukofotlar va o'yinlashtirilgan topshiriqlar joriy etildi. O'quvchilarning dars jarayonidagi faolligi, ishtiroki va topshiriqlarni bajarishga bo'lgan munosabati kuzatildi. Kuzatuv jarayonida o'quvchilarning darsga qiziqishi va bilimlarni o'zlashtirish darajasidagi o'zgarishlar qayd etildi.[2]

Shuningdek, so'rovnoma va suhbat metodlaridan foydalanilib, o'quvchilarning gamifikatsiya asosida tashkil etilgan mashg'ulotlarga bo'lgan munosabati o'rganildi. Olingan ma'lumotlar taqqoslash va umumlashtirish usullari orqali tahlil qilindi. Tadqiqot natijalarining ishonchliligini ta'minlash maqsadida an'anaviy o'qitish usullari bilan gamifikatsiya asosidagi yondashuv

natijalari solishtirildi. Ushbu metodologiya gamifikatsiya texnologiyalarining o'quv motivatsiyasiga ta'sirini aniq va tizimli baholash imkonini berdi.

1-jadval

Tadqiqot bosqichi	Amalga oshirilgan faoliyat	Maqsad	Qo'llangan usullar
Nazariy tahlil	Gamifikatsiya bo'yicha ilmiy manbalarni o'rganish	Nazariy asoslarni shakllantirish	Ilmiy adabiyotlarni tahlil qilish
Dars jarayonini loyihalash	O'yin elementlarini darsga tatbiq etish	O'quv motivatsiyasini oshirish	Ball tizimi, reyting, mukofot
Amaliy kuzatuv	O'quvchilarning faolligini kuzatish	Gamifikatsiya ta'sirini aniqlash	Kuzatuv, qaydlar
So'rovnoma va suhbat	O'quvchilar fikrini aniqlash	Subyektiv baholash	Anketa, intervyu
Natijalarni tahlil qilish	Gamifikatsiyali va an'anaviy darslarni solishtirish	Samaradorlikni baholash	Taqqoslash, umumlashtirish

TAHLIL

Tadqiqot jarayonida ta'lim jarayonida gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish o'quvchilarning o'quv motivatsiyasiga sezilarli ijobiy ta'sir ko'rsatishi aniqlandi. Gamifikatsiya asosida tashkil etilgan mashg'ulotlarda o'quvchilarning dars jarayonidagi faolligi, topshiriqlarni bajarishga bo'lgan qiziqishi va o'zlashtirish darajasi an'anaviy darslarga nisbatan yuqori bo'ldi. Bu holat, asosan, o'yin elementlari orqali o'quvchilarda raqobat, qiziqish va o'zini namoyon qilish ehtiyojining shakllanishi bilan izohlanadi.

Tahlil natijalari shuni ko'rsatdiki, ball va reyting tizimi o'quvchilarning dars jarayonida doimiy ishtirok etishini ta'minlaydi. Mukofot va rag'batlantirish elementlari esa o'quvchilarning ijobiy xulq-atvorini mustahkamlab, ularni yangi bilimlarni o'zlashtirishga undaydi. Shu bilan birga, o'yinlashtirilgan topshiriqlar murakkab mavzularni o'quvchilar uchun sodda va tushunarli shaklda yetkazishga yordam berdi.

Biroq, tahlil jarayonida ayrim muammolar ham aniqlandi. Jumladan, gamifikatsiya elementlarining me'yoridan ortiq qo'llanilishi o'quvchilarning e'tiborini bilim olishdan ko'ra o'yinga qaratib yuborishi mumkin. Bundan tashqari, barcha fanlar va mavzular uchun bir xil gamifikatsiya yondashuvi mos kelmasligi kuzatildi. Shu sababli, gamifikatsiya texnologiyalarini joriy etishda o'quvchilarning yosh xususiyatlari, fan mazmuni va dars maqsadlari inobatga olinishi zarur.[3]

Umuman olganda, tahlil natijalari gamifikatsiya texnologiyalaridan oqilona va maqsadli foydalanilganda ularning ta'lim jarayonidagi samaradorligi yuqori bo'lishini ko'rsatdi. Bu yondashuv o'quvchilarning o'quv motivatsiyasini oshirish bilan birga, ularning mustaqil fikrlash va faol ishtirok etish ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi.

NATIJALAR

Ta'lim jarayonida gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish orqali o'quvchilarning o'quv motivatsiyasi sezilarli darajada oshgani kuzatildi. Tadqiqot davomida 60 nafar o'quvchi bilan sinov ishlari olib borildi: 30 nafar o'quvchi gamifikatsiya elementlari qo'llangan darslarda ishtirok etdi (eksperimental guruh), 30 nafar esa an'anaviy dars metodlari bilan o'qidi (nazorat guruhi).

Eksperimental guruhda o'quvchilarning motivatsiyasi quyidagi mezonlar bo'yicha baholandi: darsga qiziqish, mustaqil ishlash faolligi va vazifalarni vaqtida bajarish. Nazorat guruhi bilan solishtirganda, gamifikatsiya

texnologiyalaridan foydalangan o'quvchilarda motivatsiya ko'rsatkichlari ancha yuqori bo'ldi.

Quyidagi jadval o'quvchilarning motivatsiyasi bo'yicha eksperimental va nazorat guruhlarining o'rtacha ballarini ko'rsatadi:

2-jadval

Mezonlar	Eksperimental guruh (ball)	Nazorat guruhi (ball)
Darsga qiziqish	8,7	6,2
Mustaqil ishlash faolligi	8,3	5,8
Vazifalarni vaqtida bajarish	8,5	6
Umumiy motivatsiya ko'rsatkichi	8,5	6

Jadvaldan ko'rinib turibdiki, gamifikatsiya texnologiyalari o'quvchilarning darsga qiziqishi va mustaqil ishlash faolligini sezilarli darajada oshirdi. Eksperimental guruhdagi o'quvchilar dars jarayonida rag'batlantirish elementlari (ball tizimi, badge va leaderboards) orqali faolroq ishtirok etdilar, bu esa umumiy motivatsiya ko'rsatkichining oshishiga olib keldi.

Shu bilan birga, nazorat guruhidagi o'quvchilar an'anaviy metodlarda motivatsiya pastroq bo'lib, o'z-o'zini rag'batlantirish qobiliyati cheklanganligi kuzatildi. Natijalar shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya texnologiyalarini ta'lim jarayoniga tatbiq etish o'quvchilarning o'quv motivatsiyasini oshirishda samarali vosita hisoblanadi.

Xulosa

Tadqiqot natijalari gamifikatsiya texnologiyalarining ta'lim jarayoniga ijobiy ta'sir ko'rsatishini isbotladi. Eksperimental guruhda gamifikatsiya elementlarini qo'llash orqali o'quvchilarning motivatsiyasi, darsga bo'lgan qiziqishi va mustaqil ishlash faolligi sezilarli darajada oshdi. Natijalar shuni

ko'rsatadiki, o'quvchilarning o'quv faoliyatini rag'batlantirishda gamifikatsiya texnologiyalarining ahamiyati katta.

Gamifikatsiya tizimlari o'quvchilarga o'z o'rganish jarayonlarida faol ishtirok etishga imkon yaratib, ular o'rtasida raqobatni va hamkorlikni rivojlantiradi. Shuningdek, o'quvchilarga muvaffaqiyatni rag'batlantirish, ularning o'ziga bo'lgan ishonchini oshiradi va motivatsiyani mustahkamlaydi. Shu bois, gamifikatsiya texnologiyalarini ta'lim jarayoniga kiritish nafaqat o'quvchilarning o'quv faoliyatini yaxshilashga, balki o'qituvchilarning pedagogik yondashuvlarini yanada samarali qilishga yordam beradi.

Bundan tashqari, bu tadqiqot, gamifikatsiya metodlarini keng miqyosda qo'llash imkoniyatlarini ko'rsatadi va ta'lim tizimidagi o'quvchilarni rag'batlantirishning yangi usullarini izlashda muhim o'rin tutadi. Shu bilan birga, kelajakda gamifikatsiya texnologiyalarining yanada rivojlanishi va ta'limda o'z o'rnini topishi uchun ko'proq tadqiqotlar olib borish zarur.

FOYDALANILGAN ADABIYOT

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
2. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
3. 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.
4. Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning *and literacy*. Computers in entertainment (CIE), 1(1), 20-20.