

**TA'LIMDA GAMIFIKATSIYA: MOTIVATSIYANI OSHIRISH
YO'LLARI**

Toshpo'latova Mubinaxon Maqsudjon qizi

Andijon davlat chet tillari instituti talabasi

toshpolatovamubinaxon4@gmail.com

Annotatsiya: *Ushbu maqolada zamonaviy ta'limda gamifikatsiyaning o'rni va ahamiyati, uning o'quv motivatsiyasiga ta'siri hamda KAHOOT o'yinli platformasi va undan foydalanish tizimlari xususida so'z boradi.*

Kalit so'zlar: *gamifikatsiya, motivatsiya, hamkorlik, Kahoot, interaktiv metod.*

Annotation: *This article discusses the role and importance of gamification in modern education, it's impact on learning motivation, as well as the KAHOOT game-based platform and it's usage systems.*

Keywords: *gamification, motivation, partnership, Kahoot, interactive method.*

Hozirgi kunda har bir sohada innovatsion texnologiyalardan foydalanish jadal rivojlanib bormoqda. Ta'lim sohasi ham bundan mustasno emas. Ayniqsa, hozirda dars jarayonlarida gamifikatsiya usulidan ommalashmoqda. Gamifikatsiya – ma'lum bir o'yin orqali bilim va ko'nikmalarni egallash jarayonidir. Gamifikatsiya, o'yin mexanizmlarini ta'lim, dars jarayonlariga kiritish orqali o'quvchi va talabalarni darsga jalb etish va o'zlashtirishga bo'lgan qiziqishini oshirishga yordam beradi.

Gamifikatsiya tushunchasi 2000-yilning boshlarida paydo bo'lgan bo'lsa-da, uning ildizlari ancha oldinroq, o'yin elementlarining turli sohalarda qo'llanilishiga borib taqaladi. Dastlab marketing va biznes sohalarida qo'llanilgan gamifikatsiya keyinchalik ta'lim tizimiga ham kirib keldi va o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishda samarali vosita sifatida tan olindi.



AQSH va Yevropaning 2020-yil Science Direct statistik ma'lumotlariga ko'ra, o'yinlashtirish tamoyillarini amalga oshirish akademik ko'rsatkichlarni 34.75 % ga yaxshilaydi.

Ta'lim jarayonida gamifikatsiyaning afzaliklari:

Samaradorlik. To'g'ri tanlangan o'yinlar orqali o'quvchi darsni tez va oson tushunadi, bilim oladi.

Hamkorlik. Jamoaviy o'yin va topshiriqlar orqali o'quvchi va talabalar o'zaro fikr almashadilar, bu jarayonda hamjihatlik va hamkorlik shakllanadi.

Motivatsiya. Ta'lim jarayonida gamifikatsiya texnologiyasining eng muhim jihati bu o'quvchilarga ichki va tashqi motivatsiya berishidir. Ular o'yin davomida ball va ochkolar yig'ib borishi, albatta, motivatsiyani oshiradi.

Gamifikatsiyaning psixologik ta'siri:

Dopamin ajralishi. O'yin elementlari (ballar, mukofotlar) orqali qiyinchiliklarni yengish dopamine ajralishini qo'zg'atadi. Bu esa o'quvchilarning dars jarayoniga qiziqishini oshiradi.

Tugallash hissi. Gamifikatsiya qiyin vazifalarni bosqichlarga bo'lib, har bosqichda yutuqqa erishish orqali o'quvchilarga "tugallash hissi" beradi. Bu motivatsiyani uzoq muddat davomida ushlab turadi.

Dars davomida o'quvchi va talabalar bilimni onlayn baholab boruvchi bir qancha o'yinli platformalar mavjud bo'lib, ulardan biri internetda joylashgan Kahoot platformasidir. Kahoot – ta'lim loyihalari uchun zamonaviy dizaynlashtirilgan o'quv o'yin platformasi bo'lib, turli viktorinalarni yaratish va nashr etish hamda o'ynashni osonlashtiradi.

Kahoot dan foydalanish tartiblari:

O'yin qoidalari murakkab emas: o'quvchilar mobil qurilmalaridagi ekranda ko'ringan o'yinga pin-kod yordamida ulanadi va o'qituvchi yaratgan viktorina, savollarga javob beradi. O'yinda mukofotlash tizimidan ham foydalanish mumkin. Misol uchun, ishtirokchi savolga qancha tez va to'g'ri javob bersa, shuncha ko'p ball yig'ib boradi. Ballar har bir savoldan so'ng



ko'rsatib boriladi. O'yinchi qancha ko'p savolga to'g'ri va tez javob bersa balli ortib boraveradi.

Bu platforma orqali o'quvchilarni darsga oson jalb qilish, ularda ta'limga bo'lgan qiziqishini yanada oshirish mumkin. Chunki an'anaviy, nazariy darslardan ko'ra shu kabi interaktiv metod sifatida ushbu platformalardan foydalangan holda darslarni tashkil etish yanada samarali, o'quvchilar uchun qiziqarli va bilim darajasi uchun ham foydali bo'ladi.

Xulosa sifatida aytadigan bo'lsak, gamifikatsiya, ya'ni interaktiv o'yinga asoslangan ta'lim metodini integratsiya qilish ta'lim sifatini yaxshilashda ijobiy omil bo'ladi. Bu kabi texnologiyalar sust o'zlashtiruvchi o'quvchilarni ham darsga doimiy jalb qila olish, mavzularni mustahkamlash uchun samarali yo'l bo'la oladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Gee, JP (2007). Video o'yinlar bizga o'rganish va savodxonlik haqida nimani o'rgatishi kerak. Palgrave Makmillan.
2. Kapp, KM (2012). Ta'lim va ta'limning o'yinlashuvi: o'yinga asoslangan usullar va ta'lim va ta'lim strategiyalari.
3. Prenskiy, M. (2001). Raqamli o'yinga asoslangan ta'lim. MakGrou-Xill.
4. Rustamovich R. H. GAMIFIKATSIYA ELEMENTLARI BILAN INTERAKTIV TA'LIM TIZIMLARINI ISHLAB CHIQISH //PEDAGOGIK TADQIQOTLAR JURNALI. – 2025. – T. 3. – №. 1. – C. 194-199.
5. Tasbayeva, G., & Klishbaeva, G. (2025). GAMIFIKATSIYA VA MAXSUS EHTIYOJLI O'QUVCHILAR UCHUN MOSLASHTIRILGAN O'YIN TEXNOLOGIYALARI. B CURRENT APPROACHES AND NEW RESEARCH IN MODERN SCIENCES (T. 4, Выпуск 5, сс. 31–34). Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15179757>



6. Zosh, JM, Fisher, KR, Hirsh-Pasek, K. va Golinkoff, RM (2018). O'yinning kuchi: tabiiy ravishda bo'lgan narsalarni o'rganish. Amerika Psixologik Assotsiatsiyasi
7. Internet saytlari: www.wikipedia.uz