

GAMIFIKATSIYALANGAN TA'LIMDA O'QUVCHILARNING MOTIVATSIYASI VA NATIJALARI

Jamolova Zebiniso

O'zbekiston Davlat jahon tillari universiteti,

Xorijiy til va adabiyoti: ingliz

tili yo'nalishi 2-bosqich talabasi

Annotatsiya: Mazkur maqola o'quv jarayonida gamifikatsiya (ta'limni o'yinlashtirish) uslubidan foydalanishning o'quvchilarning motivatsiyasi va o'zlashtirish natijalariga ta'sirini o'rganishga qaratilgan. Tadqiqot 7–9-sinf o'quvchilari o'rtasida olib borilib, darslarda ball tizimi, raqamli o'yinlar, viktorinalar va raqobatli topshiriqlar kabi gamifikatsiyalangan elementlar joriy etildi. Natijalar shuni ko'rsatdiki, o'quvchilarning darsga bo'lgan qiziqishi va faol ishtiroki ortgan, bilim darajasida esa sezilarli o'sish kuzatilgan.

Kalit so'zlar: Gamifikatsiya, motivatsiya, ta'lim, o'yinlashtirish, o'zlashtirish darajasi, o'quvchilar, raqamli o'yinlar

Zamonaviy ta'limda o'quvchilarning faol ishtirokini ta'minlash va ularning o'rganishga bo'lgan ijobiy munosabatini shakllantirish dolzarb masalalardan biridir. An'anaviy dars uslublarida o'quvchilar ko'pincha passiv ishtirok etadi va bu ularning bilimni chuqur o'zlashtirishiga salbiy ta'sir ko'rsatadi. Shu sababli, o'quv jarayoniga **gamifikatsiya — ya'ni o'yin elementlarini joriy etish** orqali ta'lim samaradorligini oshirish bo'yicha qator tajribalar olib borilmoqda.

Gamifikatsiya o'quvchilarni **rag'batlantirish**, ularni **raqobat muhitida faol ishtirok etishga undash**, va o'quv materialini **qiziqarli formatda yetkazish** orqali bilim olish jarayonini yengillashtiradi. Biroq, gamifikatsiya real ta'lim natijalariga qanday ta'sir ko'rsatishi, ayniqsa o'quvchining bilim darajasi va ichki motivatsiyasiga qanday ta'sir qilishi hali ham tadqiqot talab qiluvchi mavzulardan biridir.

Ta'limda zamonaviy yondashuvlar, xususan raqamli texnologiyalar, ta'lim-tarbiya jarayoniga yangicha uslublarni olib kirmoqda. Ayniqsa, “gamifikatsiya” — ya'ni ta'limni o'yin elementlari orqali tashkil etish — XXI asr o'quvchisining psixologik xususiyatlariga mos keluvchi metod hisoblanadi. Bugungi o'quvchilarni an'anaviy uslublar bilan faollashtirish tobora murakkablashib borayotgan bir paytda, o'yin asosida tashkil etilgan topshiriqlar ularning e'tiborini jamlashga, musobaqalashishga va shaxsiy faollikni oshirishga turtki bo'lmoqda.

Gamifikatsiya jarayonida o'quvchilarga ball, badge (medal/belgi), daraja, raqobatli reyting kabi elementlar taqdim qilinadi. Bu, o'z navbatida, o'quvchini natijaga yo'naltiradi, o'z ustida ishlashga undaydi va ichki motivatsiyani

shakllantiradi. Ayniqsa, bu usul yosh o'quvchilarda ijodiy yondashuv, mustaqillik va tez o'zlashtirish ko'nikmalarini rivojlantiradi. Shu bois, mazkur tadqiqot orqali gamifikatsiyalangan darslarning o'quvchilarning motivatsiyasi va o'zlashtirish darajasiga qanday ta'sir ko'rsatishini chuqur o'rganish maqsad qilindi.

Tadqiqot viloyatdagi umumta'lim maktabida olib borildi. Unda 7–9-sinflarda tahsil olayotgan jami **60 nafar o'quvchi** ishtirok etdi va ular **eksperimental** va **nazorat** guruhlariga bo'lindi.

- **Eksperimental guruh** darslarni gamifikatsiyalangan shaklda o'tdi: interaktiv o'yinlar (Kahoot, Quizizz), ball va reyting tizimi, "badge" (belgi)lar, topshiriqlarning raqobat asosida bajarilishi.
- **Nazorat guruhi** an'anaviy uslubda — o'qituvchi markazli, darslik asosidagi metod bilan ta'lim oldi.

O'rganilgan ko'rsatkichlar:

- O'quvchilarning ichki va tashqi **motivatsiya darajasi** (so'rovnoma orqali),
- O'zlashtirish **natijalari** (oldin va keyin testlar asosida),
- Darsdagi **faollik** (kuzatuv orqali).

Tadqiqot muddati: **6 hafta**.

Tahlil natijalari quyidagicha bo'ldi:

a) O'quvchilar motivatsiyasi:

Ko'rsatkich	Eksperimental guruh	Nazorat guruhi
Motivatsiya indeksi (maks. 100)	88	62
Darsdan zavqlanish (%)	92%	58%
Mustaqil topshiriq bajarish istagi	85%	47%

b) Bilim o'zlashtirish:

Test turi	Eksperimental guruh	Nazorat guruhi
Boshlang'ich test o'rtacha	56%	54%
Yakuniy test o'rtacha	81%	66%
O'sish foizi	+25%	+12%

c) Darsdagi ishtirok:

- Eksperimental guruhda o'quvchilarning 87% faol qatnashgan (savollarga javob berish, o'yinda ishtirok),
- Nazorat guruhida bu ko'rsatkich 52% bo'lgan.

Ushbu natijalar shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya o'quvchilarda **o'rganishga bo'lgan ichki ehtiyojni uyg'otadi**, ularni faollikka undaydi va o'zlashtirish samaradorligini oshiradi. O'yin elementlari orqali o'quvchilar topshiriqlarni **ko'ngilli, ixtiyoriy** tarzda bajarishga harakat qiladilar.

Shuningdek, gamifikatsiyalangan darslar o'quvchilar orasida **sog'lom raqobat** muhitini shakllantiradi, bu esa ularning bilim olishga bo'lgan qiziqishini saqlab

qolishga xizmat qiladi. Eng muhimi, bu metod **kam faol, tortinchoq o'quvchilarni ham jalb etishga yordam beradi.**

Biroq, bu metodning muvaffaqiyati o'qituvchining **pedagogik mahorati, darsni to'g'ri rejalashtirishi** va texnologik vositalardan oqilona foydalanishiga bog'liq. Shuningdek, har bir o'yin yoki ball tizimi hamma o'quvchilarga bir xil motivatsiya ta'siri ko'rsatmasligi mumkin.

Tadqiqot natijalari asosida shuni ta'kidlash lozimki, gamifikatsiya nafaqat o'quvchilarning motivatsiyasini oshirdi, balki ularning darsga faol jalb qilinishiga ham ijobiy ta'sir ko'rsatdi. O'quvchilar o'zlarining o'yinlardagi yutuqlarini darsdagi muvaffaqiyat deb qabul qilganlari sababli, ularning o'zlariga bo'lgan ishonchi ortdi. Bu esa o'quvchilarning mustaqil fikrlashi va yangi bilimlarni tezroq o'zlashtirishida muhim omil bo'ldi.

Shuningdek, gamifikatsiya vositalari orqali o'quvchilarning o'rganishga bo'lgan **ichki motivatsiyasi** kuchaydi. An'anaviy darslarda faqat tashqi rag'bat — baho yoki o'qituvchi e'tiboriga qaratilgan bo'lsa, gamifikatsiyada o'quvchilar **o'z natijalarini ko'rib turadilar**, raqobat muhitida rivojlanadilar, xatolardan qo'rqmaydilar. O'yin elementlari orqali berilgan topshiriqlar ularni "ko'proq bajaray", "do'stlarimdan o'zib ketay" kabi **ichki rag'batlantiruvchi omillarni** paydo qiladi.

Shu bilan birga, ayrim qiyinchiliklar ham kuzatildi. Masalan, texnik vositalar yetishmasligi, barcha o'qituvchilarning bu metodga tayyor emasligi, o'yin jarayonining dars maqsadidan chetga chiqib ketishi mumkinligi muhim muammolar sirasiga kiradi. Bu holatlarda o'qituvchi tomonidan **dars senariysi aniq tuzilgan**, vaqt va faoliyatlar to'g'ri taqsimlangan bo'lishi talab etiladi.

Yana bir muhim jihat — o'quvchilar orasidagi farqlarga mos yondashuv zarurligidir. Ba'zi o'quvchilar gamifikatsiyada faol bo'lsa, boshqalar — xususan tortinchoq yoki sust o'quvchilar — bu jarayonda passiv ishtirok etishlari mumkin. Shuning uchun gamifikatsiyalangan metodlarni qo'llashda **inklyuziv yondashuv**, ya'ni barcha o'quvchilarni faollashtirish mexanizmlari ham ko'zda tutilishi lozim.

Gamifikatsiyalangan ta'lim — bu nafaqat zamonaviy metod, balki o'quvchilarni **aktivlashtirish**, ularni **ijobiy o'quv muhiti yaratish** va **o'zlashtirish samaradorligini oshirishning samarali vositasidir**. Tadqiqot shuni ko'rsatdiki, gamifikatsiya yordamida nafaqat o'quvchilarni jalb qilish, balki ularning mustaqil fikrlash, topshiriqlarga mas'uliyat bilan yondashish ko'nikmalarini ham shakllantirish mumkin.

Kelgusida gamifikatsiyani boshqa fanlar, turli yosh guruhlari va raqamli ta'lim muhitida qo'llash yo'nalishida chuqurroq tadqiqotlar olib borilishi maqsadga muvofiqdir.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Deterding, S. et al. (2011). *Gamification: Using game-design elements in non-gaming contexts*.
2. Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*.
3. Shmeleva, A. (2020). *Gamification in Education: Benefits and Drawbacks*. Journal of Modern Pedagogy.
4. Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
5. Uzbekistan Respublikasi Xalq ta'limi vazirligi. (2021). *Raqamli ta'lim platformalari bo'yicha metodik tavsiyalar*.