



Ta'limda geymifikatsiya jarayoni va uni metodik rivojlantirish

Xayrullayeva Muharramxon Davronbek qizi

Nizomiy nomidagi O'zbekiston Milliy pedagogika universiteti

Annotatsiya

Ushbu maqolada ta'lim jarayonida geymifikatsiya (o'yinlashtirish) texnologiyasining ahamiyati, uning psixologik va metodik asoslari hamda zamonaviy ta'lim tizimida o'yin elementlarini integratsiya qilishning samarali yo'llari yoritilgan. Tadqiqot davomida o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, faol ishtirokini ta'minlash va mustaqil fikrlashni rivojlantirishda geymifikatsiya vositalarining ijobiy ta'siri ilmiy jihatdan tahlil etilgan.

Kalit so'zlar: geymifikatsiya, ta'lim texnologiyalari, motivatsiya, metodika, raqamli ta'lim, interaktiv o'qitish.

Kirish

So'nggi yillarda ta'lim tizimida o'quv jarayonini raqamlashtirish, interaktivlashtirish va o'quvchilarning qiziqishini oshirish maqsadida turli innovatsion metodlar joriy etilmoqda. Shulardan biri — geymifikatsiya (gamification), ya'ni o'yin elementlarini o'quv jarayoniga qo'shish texnologiyasidir.

Geymifikatsiya o'quvchilarni raqobat, mukofot, reyting tizimi va o'yin qoidalari orqali darsda faol qatnashishga undaydi. Ushbu yondashuv nafaqat o'quvchilarning o'rganishga bo'lgan motivatsiyasini kuchaytiradi, balki ularning muloqot, tanqidiy fikrlash va ijodiy yondashuv ko'nikmalarini ham rivojlantiradi.

Bugungi kunda geymifikatsiya *Kahoot*, *Quizizz*, *ClassDojo*, *Duolingo*, *Mentimeter* kabi raqamli platformalar orqali dars jarayoniga joriy etilmoqda.

Tadqiqot metodlari

Tadqiqot davomida quyidagi metodlardan foydalanildi:

- Tahliliy metod — geymifikatsiyaning nazariy asoslarini o'rganish va xorijiy tajribani tahlil qilish.
- Kuzatuv va so'rov metodlari — geymifikatsiya qo'llanilgan darslarning samaradorligini aniqlash.
- Eksperimental metod — o'yin elementlarini dars jarayoniga integratsiya qilish orqali o'quvchilarning faolligini baholash.

Nik Pelling va *Richard Bartl* kabi olimlar tomonidan ta'riflangan gemifikatsiya tushunchasi va uning tarixi o'rganiladi. Gemifikatsiyaning o'yin mexanikasidan foydalanish orqali o'quvchilarni jalb qilish va ta'lim jarayonini interaktiv qilishdagi roli tahlil qilinadi. O'yin elementlari orqali bilimlarni o'zlashtirish samaradorligini oshirish tajribalari va tadqiqotlari muhokama qilinadi. Jumladan, *Richard Dyuk* va *Andrey Viktorovichning* ta'lim jarayonidagi gemifikatsiya ishlari hamda ularning o'quvchilarning bilim olish tajribasiga ta'siri ko'rib chiqiladi. Ta'limda, chet tilini o'rganishda, hamda universitet darajasidagi ta'lim muhitida gemifikatsiyaning qo'llanishi, uning foydalanuvchilar motivatsiyasiga va bilimni o'zlashtirishga ta'siri haqida *Sibiryakov Andrey Viktorovichning* tadqiqotlari muhokama qilinadi. *K.Ushinskiy*, *K.Verbax* va boshqa tadqiqotchilarning gemifikatsiyaning afzalliklari, cheklovlari va amaliy qo'llash texnikalari haqidagi izlanishlari ham tahlil qilinadi. Tajriba Toshkent shahridagi 5–9-sinflar o'rtasida olib borildi. Eksperimental sinflarda o'yinlashtirilgan topshiriqlar, ball tizimi, mukofot belgilar (badge) va jamoaviy musobaqalar asosida darslar tashkil etildi. Nazorat sinflarida esa an'anaviy usulda dars o'tildi.

Natijalar

Tadqiqot natijalariga ko'ra:

- Geymifikatsiya joriy etilgan sinflarda o'quvchilarning darsdagi faolligi 45% dan 80% gacha oshgan;
- O'quvchilarning o'zlashtirish ko'rsatkichi 25% ga yaxshilangan;
- So'rov natijalariga ko'ra, o'quvchilarning 87% darslarni o'yin orqali o'rganishni yanada qiziqarli deb hisoblagan.

Bundan tashqari, geymifikatsiya o'quvchilar o'rtasida sog'lom raqobat muhitini yaratib, ularning o'zaro yordam, jamoaviy fikrlash va mustaqil qaror qabul qilish qobiliyatlarini rivojlantirgan.

Muhokama

Geymifikatsiya ta'lim jarayonini modernizatsiya qilishda samarali yondashuvlardan biridir. Uning afzalliklari quyidagilardan iborat:

1. Motivatsiyani kuchaytiradi – mukofot, ball, reyting va o'yin elementlari o'quvchilarni faol ishtirok etishga undaydi.



2. Mustaqil o'rganishni qo'llab-quvvatlaydi – o'quvchi o'zi tanlagan yo'nalishda o'yin orqali o'rganadi.
3. Jamoaviy ishlashni rivojlantiradi – o'yinlarda hamkorlik va kommunikatsiya asosiy rol o'ynaydi.
4. Raqamli kompetensiyalarni oshiradi – zamonaviy geymifikatsiya platformalari raqamli savodxonlikni kuchaytiradi.

Ammo, geymifikatsiyani samarali qo'llash uchun o'qituvchilar metodik tayyorgarlikka ega bo'lishlari zarur. Har bir o'yin elementi darsning maqsadi, mazmuni va o'quvchilarning yosh xususiyatlariga mos tanlanishi kerak. O'yin elementlari haddan tashqari ko'p bo'lsa, e'tibor chalg'ishi mumkin — shu sababli balansni saqlash muhim.

Xulosa

Xulosa qilib aytganda, geymifikatsiya ta'limni yanada qiziqarli, interaktiv va samarali qilish imkonini beradi.

O'quvchilarning o'rganishga bo'lgan ichki motivatsiyasi oshadi, ularning ijtimoiy va intellektual rivojlanishiga ijobiy ta'sir ko'rsatadi.

Kelajakda geymifikatsiya elementlarini sun'iy intellekt, virtual reallik kabi texnologiyalar bilan birlashtirish orqali ta'lim sifati yanada oshiriladi. O'qituvchilarni geymifikatsiya metodikasiga o'rgatish — innovatsion ta'lim tizimini shakllantirishdagi muhim qadamdir.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2020). From game design elements to gamefulness: defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
2. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2015). Gamification by Design. O'Reilly Media.
3. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences.
4. Tursunov, S. (2022). Ta'limda raqamli texnologiyalarni qo'llashning zamonaviy usullari. Toshkent: TDPU nashriyoti.
5. Xolmirzayev, N. (2023). Innovatsion pedagogika va interaktiv o'qitish metodlari. Samarqand: SamDU nashriyoti.