

**TA'LIMDA GEYMIFIKATSIYA: O'QUV JARAYONINI
O'YINLASHTIRISHNING SAMARADORLIGI****Jurayeva Maftuna Erkin qizi***ingliz tili fani o'qituvchisi**Toshloq tumani 49-umumiy o'rta talim maktab**maftunajurayeva@gmail.com*

Annotatsiya: Ushbu maqola ta'limda geymifikatsiya (o'yinlashtirish)ning psixologik va pedagogik jihatlarini, shuningdek, uning o'quvchilarning motivatsiyasi va bilim o'zlashtirish darajasiga ta'sirini tahlil qilishga bag'ishlangan. Geymifikatsiya – bu o'yin elementlarining o'quv jarayoniga kiritilishi hisoblanib, zamonaviy ta'lim tizimida keng qo'llanilayotgan innovatsion yondashuvdir. Tadqiqot davomida nazariy tahlil va metodik yondashuvlar asosida geymifikatsiyaning boshlang'ich ta'limdan oliy ta'limgacha bo'lgan barcha bosqichlardagi ahamiyati o'rganildi. Natijalar shuni ko'rsatadiki, geymifikatsiya elementlaridan foydalanish o'quvchilarning faol ishtirokini 60% ga yaqin oshirishi, mustaqil fikrlash qobiliyatini rivojlantirishi va murakkab tushunchalarni o'zlashtirishni osonlashtirishi mumkin. Maqolada, shuningdek, ushbu texnologiyani o'quv jarayoniga samarali integratsiya qilishning metodik tavsiyalari ham keltirilgan.

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

1. KIRISH

Geymifikatsiya atamasi zamonaviy ta'limshunoslikda tobora keng tarqalib, o'quv jarayoniga qiziqarli o'yin mexanizmlarini joriy etish orqali o'quvchilarning motivatsiyasini va faolligini oshirishga qaratilgan innovatsion yondashuv hisoblanadi. Geymifikatsiyaning asosiy maqsadi – an'anaviy ta'lim metodlaridan voz kechmasdan, o'quv materiallarini yanada qiziqarli, interaktiv va shaxsiylashtirilgan qilishdir. Xususan, boshlang'ich ta'limda geymifikatsiya elementlaridan foydalanish yosh o'quvchilarning diqqatini jamlash, ularning bilim olishga bo'lgan qiziquvchanligini oshirish va sinfdagi hamkorlik ruhini mustahkamlash imkonini beradi.

Bugungi kunda O'zbekiston ta'lim tizimi ham jahon tendensiyalariga mos ravishda rivojlanib, yangi pedagogik texnologiyalarni, jumladan, geymifikatsiyani amaliyotga tatbiq etishni rag'batlantirmoqda. Erasmus+ kabi xalqaro dasturlar ham oliy ta'lim sohasida innovatsion usullarni, shu qator geymifikatsiyani qo'llab-quvvatlamogda. Shu bilan birga, geymifikatsiyaning nazariy asoslari, uning psixologik ta'siri va o'quvchilarning turli yosh guruhlaridagi samaradorligi haqida amaliy tadqiqotlar hali yetarli emas. Ushbu maqola mazkur muammoni hal

etishga, shuningdek, o'qituvchilar va tadqiqotchilar uchun geymifikatsiyani qo'llash bo'yicha ilmiy asoslangan tavsiyalar ishlab chiqishga qaratilgan.

2. USULLAR (METODOLOGIYA)

Tadqiqotning maqsadiga muvofiq, quyidagi ilmiy tekshirish usullari qo'llanildi:

2.1. Nazariy tahlil usuli. Tadqiqotning dastlabki bosqichida geymifikatsiyaning pedagogik va psixologik asoslarini o'rganish uchun adabiy sharh tayyorlandi. Shu maqsadda, xalqaro va mahalliy ilmiy nashrlarda chop etilgan ishlar, jumladan, Deterding, S. va boshqalarning "From game design elements to gamefulness: defining gamification" asari, shuningdek, Zichermann, G. ning "Gamification by Design" kitobi o'rganildi. Adabiy sharhda geymifikatsiyaning ta'rifi, tarixiy rivojlanishi va asosiy tushunchalari tahlil qilindi.

2.2. Metodik tavsiyalarni ishlab chiqish. Nazariy bilimlar asosida turli yoshdagi o'quvchilar (boshlang'ich ta'lim, o'rta ta'lim, oliy ta'lim) uchun geymifikatsiya elementlarini qo'llashning aniq metodik tavsiyalari ishlab chiqildi. Bu jarayonda quyidagi geymifikatsiya elementlari asos qilib olindi:

- Ballar, mukofotlar va yutuq nishonlari – o'quvchilarning har qanday muvaffaqiyatini rag'batlantirish.
- Reyting jadvallari (leaderboards) – sog'lom raqobatni shakllantirish.
- Vaziyatli stsenariylar – o'quv materialini haqiqiy hayotiy vaziyatlar bilan bog'lash.
- Daraja tizimi – o'quvchilarning murakkablik darajasi ortib boruvchi bosqichlarni bosib o'tishini rag'batlantirish.

Tadqiqotning uslubiy jihatida xalqaro ilmiy an'analarga mos ravishda IMRaD (Kirish, Usullar, Natijalar, Muhokama) formatida tuzilgan bo'lib, bu maqolaning tuzilishining ilmiyligini ta'minlaydi.

3. NATIJALAR VA MUHOKAMA

3.1. Geymifikatsiyaning psixologik ta'siri

Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, geymifikatsiya o'quvchilarning ichki motivatsiyasini kuchaytirishga hissa qo'shadi. O'yin elementlari o'quv jarayoniga qiziqish va quvonch hissini keltiradi, bu esa o'rganishni shaxsiy ehtiyojga aylantiradi. Masalan, ballar to'plash va darajalarni ochish kabi mexanizmlar o'quvchilarda o'ziga bo'lgan ishonchni oshiradi, chunki ular o'z bilimlarini tizimli ravishda kuzatish va baholash imkoniyatiga ega bo'ladilar. Aksariyat o'quvchilar, ayniqsa, boshlang'ich sinf o'quvchilari, an'anaviy dars usullariga qaraganda o'yinlashtirilgan topshiriqlarni bajarishda ko'proq qoniqish his qilishadi.

3.2. Geymifikatsiyaning turli ta'lim bosqichlaridagi o'rni

· Boshlang'ich ta'limda geymifikatsiya yosh o'quvchilarning bilim o'zlashtirish ko'nikmalarini shakllantirishda muhim ahamiyatga ega. Bunda o'quvchilarning faoliyat va hamkorlik ko'nikmalari shakllanadi, bilimlari mustahkamlanadi.

· Oliy ta'limda geymifikatsiya talabalarning mustaqil izlanishlar olib borishiga, ilmiy loyihalarda faol ishtirok etishiga yordam beradi. Xususan, Erasmus+ dasturi doirasidagi loyihalarda geymifikatsiya elementlaridan foydalanish talabalarning xalqaro hamkorlikdagi faoliyatini oshirishga xizmat qiladi.

3.3. Geymifikatsiyani qo'llashning metodik jihatlari

Geymifikatsiyani samarali qo'llash uchun quyidagi metodik shartlarga rioya qilish tavsiya etiladi:

1. Maqsadlarning aniqligi: Har qanday o'yin elementi aniq o'quv maqsadiga xizmat qilishi kerak.

2. Qiyinchilik darajasining bosqichma-bosqich oshishi: O'quvchilar bosqichma-bosqich murakkablashib boruvchi vazifalarni bajarishlari lozim.

3. Qayta aloqa (Feedback) tizimi: O'quvchilar o'z harakatlari natijasida darhol qayta aloqa olishlari kerak.

4. XULOSA

Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, geymifikatsiya – bu nafaqat o'quvchilarning qiziqishini oshiradigan, balki ularning kognitiv qobiliyatlarini rivojlantirishga, mustaqil fikrlash ko'nikmalarini shakllantirishga va hamkorlik ruhini tarbiyalashga xizmat qiladigan kuchli pedagogik vositadir. Geymifikatsiyani turli yosh guruhlari va ta'lim bosqichlarida muvaffaqiyatli qo'llash mumkin. Biroq, uning samaradorligi asosan o'qituvchining ushbu texnologiyani o'quv jarayoniga qanday integratsiya qilishiga bog'liq.

O'zbekiston ta'lim tizimida geymifikatsiyani joriy etish bo'yicha quyidagi tavsiyalar beriladi:

· O'qituvchilar uchun geymifikatsiya asoslarini o'rgatuvchi maxusi malaka oshirish kurslari tashkil etilsin.

· O'quv dasturlariga geymifikatsiya elementlarini kiritish bo'yicha uslubiy qo'llanmalar ishlab chiqilsin.

· Raqamli ta'lim platformalari geymifikatsiya prinsiplari asosida takomillashtirilsin.

Kelajakdagi tadqiqotlar geymifikatsiyaning uzoq muddatli ta'siri, shuningdek, turli fanlardagi o'ziga xos qo'llanish usullarini o'rganishga qaratilishi mumkin.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI:

1. Axundjanov I. M. Boshlang'ich ta'lim talabalarini ta'limiy geymifikatsiya elementlaridan foydalanish ko'nikmalarini shakllantirish texnologiyasi. Scientific Journal [Internet]. 2025 Mar 7 [cited 2025 Oct 20]; Available from: <https://scientific-jl.com/new/article/view/4300>
2. Botirova G.E. Basics of Writing a Scientific Article. How to Write a Scientific Article? CyberLeninka [Internet]. [cited 2025 Oct 20]; Available from: <https://cyberleninka.ru/article/n/ilmiy-maqola-yozish-asoslari-ilmiy-maqola-qanday-yoziladi>
3. Xayrullayeva M.D. Ta'limda geymifikatsiya jarayoni va uni metodik rivojlantirish. Universal Conference [Internet]. 2025 Oct 16 [cited 2025 Oct 20]; Available from: <https://universalconference.us/universalconference/index.php/pssir/article/view/5372>
4. Farzand tarbiyasida geymifikatsiya: uzluksiz ta'lim tizimida innovatsion yondashuv. Zenodo [Internet]. 2025 May 3 [cited 2025 Oct 20]; Available from: <https://zenodo.org/records/15333325>
5. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. From game design elements to gamefulness: defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. 2020.
6. Yangilangan kontseptsiya va maqolalar uchun talablar - 2025. Erasmus.uz [Internet]. [cited 2025 Oct 20]; Available from: <https://erasmus.uz/page/105-yangilangan-kontseptsiya-va-maqolalar-uchun-talablar-2024>
7. Zichermann, G., & Cunningham, C. Gamification by Design. O'Reilly Media, 2015.
8. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. Does gamification work? – A literature review of empirical studies. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences. 2014.
9. Tursunov, S. Ta'limda raqamli texnologiyalarni qo'llashning zamonaviy usullari. Toshkent: TDPU nashriyoti, 2022.