GEYMIFIKATSIYA TEXNOLOGIYALARI YORDAMIDA TALABALARNING O‘QUV MOTIVATSIYASINI OSHIRISH

Hamrayeva Gulnoz Rustamovna *Muhammad al-Xorazmiy nomidagi Toshkent Axborot Texnologiyalari Universiteti katta o‘qituvchisi*

Sharipov Tuychi Ziyodulla o‘g‘li *4-bosqich talabasi*

E-mail: sudaiscore@gmail.com

Annotatsiya. Ushbu tezisda geymifikatsiya - ball, nishon, reyting jadvali kabi o‘yin elementlarini ta’lim jarayoniga olib kirish texnologiyasining talabalar o‘quv motivatsiyasiga ta’siri o‘rganilgan. Kahoot!, Quizizz va Moodle platformalari asosida oliy ta’lim muassasalarida geymifikatsiyani joriy etish yondashuvlari tahlil qilingan. Tahlil natijalari ko‘rsatdiki, to‘g‘ri loyihalashtirilgan geymifikatsiya talabalarning darsdagi faolligi va bilim natijalarini oshira oladi.

Kalit so‘zlar: geymifikatsiya, o‘quv motivatsiyasi, o‘yin elementlari, reyting jadvali, raqamli nishonlar, Kahoot!, Moodle, ta’lim texnologiyalari.

Abstract. This thesis examines the impact of gamification - the integration of game elements such as points, badges and leaderboards into the learning process - on students’ learning motivation. Approaches to implementing gamification in higher education institutions based on the Kahoot!, Quizizz and Moodle platforms are analysed. The analysis showed that well-designed gamification can increase students’ classroom engagement and learning outcomes.

Keywords: gamification, learning motivation, game elements, leaderboard, digital badges, Kahoot!, Moodle, educational technologies.

Аннотация. В данной работе исследовано влияние геймификации - внедрения в учебный процесс игровых элементов, таких как баллы, значки и рейтинговые таблицы, - на учебную мотивацию студентов. Проанализированы подходы к внедрению геймификации в высших учебных заведениях на основе платформ Kahoot!, Quizizz и Moodle. Результаты анализа показали, что правильно спроектированная геймификация способна

повысить активность студентов на занятиях и их учебные результаты.

Ключевые слова: геймификация, учебная мотивация, игровые элементы, рейтинговая таблица, цифровые значки, Kahoot!, Moodle, образовательные технологии.

Kirish

Bugungi talabalar smartfon va kompyuter o‘yinlari muhitida ulg‘aygan avlod bo‘lib, an’anaviy ma’ruza darslarida ularning e’tiborini uzoq ushlab turish tobora qiyinlashmoqda. Holbuki, ular o‘yinlarda soatlab murakkab vazifalarni ixtiyoriy bajaradi. O‘yinni qiziqarli qiladigan mexanizmlarni ta’limga ko‘chirish g‘oyasi geymifikatsiya deb ataladi va u “o‘yin dizayni elementlarini o‘yin bo‘lmagan kontekstlarda qo‘llash” sifatida ta’riflanadi [2]. Yangilangan “O‘zbekiston - 2030” strategiyasida xalqaro standartlarga javob beradigan ta’lim tizimini yaratish ustuvor yo‘nalish sifatida belgilangani [1] tadqiqot dolzarbligini asoslaydi.

Geymifikatsiyaning nazariy asosi Ryan va Deci ishlab chiqqan o‘z-o‘zini belgilash nazariyasi hisoblanadi. Unga ko‘ra, insonning ichki motivatsiyasi uchta asosiy ehtiyoj - avtonomiya (tanlov erkinligi), kompetentlik (o‘z mahoratini his qilish) va ijtimoiy bog‘liqlik qondirilganda kuchayadi [5]. To‘g‘ri tanlangan o‘yin elementlari aynan shu ehtiyojlarga xizmat qiladi: ballar va darajalar talabaga o‘z o‘sishini ko‘rsatadi, topshiriqni tanlash imkoniyati mustaqillik hissini beradi, jamoaviy vazifalar esa guruhdoshlar bilan aloqani mustahkamlaydi.

Geymifikatsiyani o‘quv jarayoniga joriy etish uch bosqichdan iborat: o‘quv maqsadini belgilash, maqsadga mos o‘yin elementlarini tanlash va natijalarni kuzatib, tizimni moslashtirish. Tadqiqotda quyidagi geymifikatsiya elementlarining imkoniyatlari tahlil qilindi:

1. Ballar, darajalar va nishonlar - talaba topshiriqlar uchun tajriba ballari (XP) to‘plab, yangi darajaga ko‘tariladi va raqamli nishon oladi (masalan, Moodle tizimidagi “Level Up XP” plagini);

2. Reyting jadvallari va viktorinalar - Kahoot! va Quizizz viktorinalari mavzuni mustahkamlashga qulay, ammo raqobat ortdagilar qiziqishini so‘ndirishi

mumkin;

3. Syujet va jamoaviy missiyalar - mavzular “missiya” ko‘rinishida beriladi (masalan, “tarmoqni xakerlardan himoya qiling”), bu oddiy mashqni mazmunli vazifaga aylantiradi.

Sailer va Homner o‘tkazgan meta-tahlil geymifikatsiyaning kognitiv (g = 0,49), motivatsion (g = 0,36) va xulq-atvor (g = 0,25) natijalarga kichik, ammo statistik ahamiyatli ijobiy ta’sirini ko‘rsatdi [3]. Raqobat hamkorlik bilan uyg‘unlashtirilgan va syujet qo‘shilgan dizaynlar ko‘nikmalarni rivojlantirishda ayniqsa samarali bo‘lgan. Hamari va boshqalar ham samaradorlik kontekst va foydalanuvchilarga bog‘liq ekanini ta’kidlagan [4]. Shu sababli o‘yin elementlari o‘quv maqsadiga bo‘ysundirilishi va o‘qituvchi nazoratida bo‘lishi zarur.

Mukofotlardan noto‘g‘ri foydalanish esa teskari natija berishi mumkin. Deci, Koestner va Ryan 128 ta eksperiment natijalarini umumlashtirib, oldindan va’da qilingan moddiy mukofotlar ichki motivatsiyani pasaytirishini, ijobiy fikr-mulohaza esa uni kuchaytirishini aniqlagan [6]. Demak, geymifikatsiyada ballar va nishonlar yakuniy maqsad emas, balki talabaga uning yutuqlari haqida tezkor axborot beruvchi vosita bo‘lishi lozim.

Axborot texnologiyalari yo‘nalishidagi talabalar uchun bu yondashuv ayniqsa tabiiy ko‘rinadi, chunki Codewars va HackerRank kabi dasturlash platformalarida reyting va nishonlar tizimi allaqachon keng qo‘llaniladi. Amaliy mashg‘ulotlarda laboratoriya ishlarini qiyinlik darajalariga ajratish, har bir bajarilgan ish uchun Moodle tizimida avtomatik nishon berish va semestr yakunida jamoaviy hakaton o‘tkazish talabalar faolligini oshirishning oddiy, ammo samarali yo‘li bo‘la oladi.

Yuqoridagi fikrlardan kelib chiqib, xulosa qilib aytish mumkinki, geymifikatsiya talabalarning o‘quv motivatsiyasini oshirish va passiv tinglovchini faol ishtirokchiga aylantirishda samarali vosita bo‘la oladi, buning uchun esa mavjud bepul platformalarning o‘zi yetarli. Biroq o‘yin elementlari o‘quv maqsadiga xizmat qilmasa, geymifikatsiya “ball quvish”ga aylanib, talabaning ichki motivatsiyasini susaytirishi mumkin. Keyingi tadqiqot bosqichida TATU talabalari uchun geymifikatsiyalangan kurs modelini ishlab chiqish va uni tajriba

hamda nazorat guruhlarida sinash rejalashtirilmoqda.

Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati:

1. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2026-yil 16-fevraldagi PF-21-son Farmoni bilan yangilangan “O‘zbekiston - 2030” strategiyasi.

2. Deterding S., et al. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. Proceedings of MindTrek Conference, 2011.

3. Sailer M., Homner L. The Gamification of Learning: a Meta-analysis. Educational Psychology Review, 32, 2020.

4. Hamari J., et al. Does Gamification Work? - A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. Proceedings of HICSS, 2014.

5. Ryan R.M., Deci E.L. Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. American Psychologist, 55(1), 2000.

6. Deci E.L., Koestner R., Ryan R.M. A Meta-Analytic Review of Experiments Examining the Effects of Extrinsic Rewards on Intrinsic Motivation. Psychological Bulletin, 125(6), 1999.