

## GAMIFIKATSIYANING PSIXOLOGIK-PEDAGOGIK MEXANIZMLARI VA TA'LIMY AFZALLIKLARI

**Hakimova Sevinch**

*Shahrisabz davlat pedagogika instituti*

*“Filologiya” fakulteti “Xorijiy til va adabiyoti” (ingliz tili) 4- kurs talabasi.*

**Annotatsiya:** *Mazkur tezisdagi gamifikatsiyaning ta'lim jarayonidagi psixologik-pedagogik mohiyati, uning o'quvchilarning motivatsiyasi, faolligi, kognitiv ishtiroki va o'quv natijalariga ta'sir etuvchi asosiy mexanizmlari tahlil qilinadi. Shuningdek, gamifikatsiyaning ta'limiy afzalliklari, ya'ni ichki motivatsiyani kuchaytirish, refleksiya va o'z-o'zini nazorat qilishni rivojlantirish, hamkorlik muhitini shakllantirish, ta'lim jarayonini individuallashtirish hamda o'zlashtirish samaradorligini oshirishdagi o'rni ilmiy manbalar asosida yoritiladi. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya oddiy “o'yinlashtirish” emas, balki puxta pedagogik loyihalash asosida tashkil etilganda o'quvchi ehtiyojlari, qiziqishlari va psixologik xususiyatlariga mos ravishda ta'lim sifati va samaradorligini oshiruvchi kuchli vosita hisoblanadi. Shu bilan birga, gamifikatsiyaning natijadorligi undan qanday foydalanilishiga bog'liq bo'lib, noto'g'ri qurilgan mukofot tizimi ba'zan yuzaki faollikni kuchaytirishi mumkinligi ham qayd etiladi.*

**Kalit so'zlar:** *gamifikatsiya, motivatsiya, ta'lim texnologiyasi, psixologik mexanizm, pedagogik mexanizm, ichki motivatsiya, refleksiya, kompetensiya, o'quv faoliyati, ta'lim samaradorligi.*

Zamonaviy ta'lim tizimi oldida turgan muhim vazifalardan biri — o'quvchini passiv tinglovchidan faol, mustaqil va ongli subyektga aylantirishdir. An'anaviy o'qitish yondashuvlarida bilim ko'pincha tayyor shaklda uzatiladi, natijada o'quvchining darsdagi ishtiroki, qiziqishi va ichki motivatsiyasi yetarli darajada shakllanmay qolishi mumkin. Shu nuqtayi nazardan, ta'lim jarayoniga innovatsion metodlarni joriy etish, xususan, gamifikatsiya texnologiyasidan foydalanish bugungi kun pedagogikasining dolzarb masalalaridan biridir.

Gamifikatsiya atamasi ilmiy adabiyotlarda “o'yin dizayni elementlarini o'yin bo'lmagan kontekstlarda qo'llash” deb ta'riflanadi. Bu yondashuvning maqsadi ta'lim jarayonini shunchaki qiziqarli qilish emas, balki o'quvchilarda maqsadga yo'naltirilgan faoliyat, barqaror motivatsiya, o'z-o'zini boshqarish, ijtimoiy o'zaro ta'sir va ijobiy emotsional tajribani shakllantirishdan iboratdir. Deterding va hammualliflar gamifikatsiyani aynan o'yin elementlaridan ta'lim, biznes yoki boshqa noan'anaviy sohalarda foydalanish sifatida izohlaydi; bu ta'rif keyingi ko'plab tadqiqotlarda bazaviy yondashuv sifatida qabul qilingan.

Bugungi kunda gamifikatsiya ta'limning turli bosqichlarida — boshlang'ich ta'limdan oliy ta'limgacha — faol qo'llanmoqda. Biroq uning samaradorligi faqat ball, badge yoki reyting kabi tashqi vositalar bilan emas, balki chuqur psixologik va pedagogik

mexanizmlar bilan izohlanadi. Aynan shuning uchun gamifikatsiyani nazariy jihatdan asoslash, uning motivatsion, kognitiv, emotsional va ijtimoiy komponentlarini tahlil qilish ilmiy ahamiyat kasb etadi.

Mazkur tezisning maqsadi — gamifikatsiyaning psixologik-pedagogik mexanizmlarini ochib berish va uning ta'limiy afzalliklarini ilmiy-nazariy asosda yoritishdir.

Gamifikatsiya ko'pincha o'yin asosida o'qitish yoki raqamli o'yinlardan foydalanish bilan tenglashtirib yuboriladi. Aslida esa bu tushunchalar o'zaro yaqin bo'lsa-da, mazmunan farqlanadi. O'yin asosida o'qitishda butun faoliyat o'yin shaklida tashkil etiladi, gamifikatsiyada esa mavjud ta'lim jarayoniga o'yin elementlari, masalan, maqsad, topshiriq, qiyinchilik darajalari, bosqichma-bosqich o'sish, darhol qayta aloqa, mukofot va ijtimoiy tan olinishi kabi komponentlar integratsiya qilinadi. Shu ma'noda gamifikatsiya ta'lim mazmunini emas, balki ta'limni tashkil etish modelini transformatsiya qiladi.

Pedagogik nuqtayi nazardan gamifikatsiya o'quvchi faoliyatining maqsadliligi va muntazamligini ta'minlaydi. O'quvchi topshiriqlarni bajarish jarayonida aniq maqsadni ko'radi, o'z natijasini muntazam baholab boradi, kichik muvaffaqiyatlar orqali keyingi bosqichga intiladi. Bu esa o'qitishning faoliyatga yo'naltirilgan, kompetensiyaviy va shaxsga yo'naltirilgan paradigmalari mos keladi. Chunki bugungi ta'limda faqat tayyor bilimni o'zlashtirish emas, balki faol ishtirok, muammo yechish, hamkorlik va refleksiya ko'nikmalarini shakllantirish muhimdir.

Gamifikatsiya ta'lim jarayonida uchta asosiy vazifani bajaradi. Birinchidan, u motivatsion muhit yaratadi. Ikkinchidan, u o'quv materialini o'zlashtirishni bosqichli va vizual ko'rinishda tashkil etadi. Uchinchidan, u o'quvchilarning shaxsiy yutuqlarini ko'rsatish orqali ularning o'ziga bo'lgan ishonchini mustahkamlaydi. Shu sababli gamifikatsiya bugungi kunda metod emas, balki kompleks pedagogik texnologiya sifatida talqin qilinmoqda.

Gamifikatsiyaning samaradorligini tushuntirishda eng ko'p murojaat qilinadigan nazariyalardan biri — o'z-o'zini belgilash nazariyasidir (Self-Determination Theory). Ryan va Deci ushbu nazariyada insonning sifatli va barqaror motivatsiyasi uchta bazaviy psixologik ehtiyoj qondirilganda yuzaga kelishini ta'kidlaydi: avtonomiya, kompetentlik va aloqadorlik. Ta'limdagi gamifikatsiya aynan shu ehtiyojlarni qo'llab-quvvatlagan holatda yuqori samara beradi. Masalan, o'quvchiga topshiriqlar ichidan tanlash imkoniyatini berish avtonomiyani kuchaytiradi; bosqichma-bosqich murakkablashuvchi vazifalar va tezkor fikr-mulohaza kompetentlik hissini oshiradi; jamoaviy topshiriqlar, guruhli musobaqalar va o'zaro yordam aloqadorlikni ta'minlaydi.

Shu bilan birga, gamifikatsiya ichki va tashqi motivatsiya o'rtasidagi nisbatga ham ta'sir qiladi. Ball, belgi, daraja va reytinglar dastlab tashqi rag'bat sifatida xizmat qilsada, ular to'g'ri loyihalanganda o'quvchining ichki qiziqishini faollashtirishi mumkin. Biroq faqat mukofotga asoslangan tizim aksincha, o'quvchini mazmundan uzoqlashtirib, natijani faqat sovrin olish bilan bog'lab qo'yishi ehtimoli ham mavjud. Demak, gamifikatsiya samaradorligi uning psixologik dizayniga bevosita bog'liqdir. Bu boradagi meta-nazariy tahlillar gamifikatsiyada eng ko'p qo'llanadigan nazariy asoslar

motivatsiya, affekt va o'rganish nazariyalari bilan bog'liqligini ko'rsatadi; ayniqsa, self-determination theory, flow theory, experiential learning va constructivism ko'p uchraydi.

Gamifikatsiyaning muhim psixologik mexanizmlaridan yana biri — oqim holatini (flow) shakllantirishdir. O'quvchi topshiriq qiyinligi bilan o'z imkoniyati o'rtasida muvozanat sezganda, faoliyatga chuqur sho'ng'iydi, vaqtni sezmay qoladi va yuqori darajada konsentratsiya yuzaga keladi. Gamifikatsiyada vazifalarning darajalanishi, aniq qoidalar, tezkor feedback va kichik g'alabalar ana shu oqim holatini yuzaga keltirishga xizmat qiladi. Natijada o'quvchi darsni majburiyat sifatida emas, qiziqarli va ma'noli faoliyat sifatida qabul qila boshlaydi.

Bundan tashqari, gamifikatsiya emotsional faollikni kuchaytiradi. Darsdagi ijobiy emotsiya, qiziqish, raqobat, hayajon va muvaffaqiyat hissi xotira hamda e'tibor jarayonlariga ijobiy ta'sir ko'rsatadi. Psixologiyada ma'lumki, emotsional jihatdan boy tajriba kuchliroq eslab qolinadi. Gamifikatsiyalashgan topshiriqlarda o'quvchi o'z yutug'ini ko'radi, xatosidan qo'rqmaydi, uni keyingi bosqichga o'tish uchun tajriba deb qabul qiladi. Bu esa "xato qilishdan qo'rqmaslik" madaniyatini shakllantiradi.

Yana bir muhim jihat — o'z-o'zini boshqarish va refleksiya. O'quvchi o'z bosqichini, jamg'argan ballarini, bajarilgan vazifalarini va keyingi maqsadlarini ko'rib turadi. Bunday vizuallashtirish o'quv jarayonini shaffof qiladi. Natijada o'quvchi o'z faoliyatini nazorat qilish, rejalashtirish va natijani baholashga o'rganadi. Bu esa metakognitiv ko'nikmalarning rivojlanishiga olib keladi.

Gamifikatsiyaning pedagogik mexanizmlari avvalo ta'lim jarayonini tashkil etish usulida namoyon bo'ladi. An'anaviy darslarda baholash ko'pincha yakunda amalga oshiriladi. Gamifikatsiyada esa baholash jarayonning o'ziga singdiriladi: har bir kichik qadam qayd etiladi, harakat darhol ko'rinadi, xatolar esa jazolash vositasi emas, rivojlanish nuqtasi sifatida talqin etiladi. Bu formativ baholash tamoyiliga to'liq mos keladi.

Gamifikatsiya pedagogik jihatdan mikroma'qsadlar tizimini yaratadi. Katta mavzu kichik, aniq va bajarilishi mumkin bo'lgan topshiriqlarga ajratiladi. Har bir topshiriq o'quvchiga ma'lum bir tajriba, ko'nikma yoki bilim bo'lagini beradi. Bunday bosqichlilik o'zlashtirishni yengillashtiradi va "men buni uddalay olaman" degan ijobiy ustanovkani shakllantiradi. Ayniqsa, murakkab mavzularni o'rganishda bu yondashuv yuqori samaradorlikka ega.

Ikkinchi muhim mexanizm — qayta aloqa tezligi. Pedagogikada feedback qanchalik tez va aniq bo'lsa, o'rganish shunchalik samarali bo'ladi. Gamifikatsiya o'quvchiga darhol natija ko'rsatadi: to'g'ri javob — mukofot, xato — qayta urinish, yangi bosqich — rag'bat. Tezkor qayta aloqa o'quvchining xatoni darhol anglashiga va uni tuzatishiga yordam beradi. Shu jihat ta'lim sifatini oshiradi.

Uchinchi mexanizm — faol ishtirokni tashkil etish. Gamifikatsiya darsni biryozqlama axborot uzatishdan ko'ra, ishtirok, tajriba va qaror qabul qilishga yo'naltiradi. O'quvchi topshiriq bajaradi, variant tanlaydi, guruh bilan ishlaydi, natijani ko'radi. Demak, u ta'lim jarayonining obyektidan subyektiga aylanadi. Zainuddin va hammualliflarning tahliliga

ko'ra, gamifikatsiyaning ijobiy natijalari asosan uch yo'nalishda ko'proq kuzatiladi: o'quvchilarning ishtiroki va motivatsiyasi, akademik yutuqlar hamda ijtimoiy bog'liqlik.

To'rtinchi mexanizm — hamkorlik va ijtimoiy o'rganish. Ko'plab gamifikatsiyalashgan ta'lim modellari jamoa bo'lib vazifa bajarish, o'zaro yordam, umumiy maqsad sari harakat qilish kabi shakllarni o'z ichiga oladi. Bunda o'quvchi nafaqat o'z muvaffaqiyatiga, balki jamoa natijasiga ham mas'ul bo'ladi. Ijtimoiy o'rganish jarayonida bilim almashish, muloqot, bir-biridan o'rganish va ijtimoiy kompetensiyalar rivojlanadi.

Beshinchi mexanizm — differensial va individual yondashuvni qo'llab-quvvatlash. Har bir o'quvchining tayyorgarlik darajasi, qiziqishi va o'zlashtirish sur'ati bir xil emas. Gamifikatsiya mazkur farqlarni hisobga olgan holda turli darajadagi topshiriqlar, shaxsiy yo'llanmalar, maxsus missiyalar yoki bonus vazifalarni taklif qilish imkonini beradi. Bu esa shaxsga yo'naltirilgan ta'limni kuchaytiradi.

Gamifikatsiyaning eng muhim ta'limiy afzalligi — o'quv motivatsiyasini oshirishidir. O'quvchi darsni faqat baho uchun emas, balki o'zi uchun qiziqarli va ma'noli jarayon sifatida qabul qilganda, ta'lim sifati tabiiy ravishda ortadi. Ko'plab tadqiqotlarda gamifikatsiya o'quvchining darsga jalb qilinishini, davomiy ishtirokini va topshiriqlarni oxirigacha bajarish darajasini kuchaytirishi qayd etilgan.

Ikkinchi afzallik — o'zlashtirish samaradorligining ortishi. Gamifikatsiya ma'lumotni mayda bo'laklarda, ketma-ket va faol o'zlashtirish imkonini beradi. O'quvchi har bir bosqichda yangi bilimni amaliy vazifa orqali mustahkamlaydi. Natijada bilim passiv eslab qolingani ma'lumot emas, balki bajarilgan faoliyat orqali shakllangan kompetensiyaga aylanadi.

Uchinchi afzallik — darsga muntazam qatnashish va davomiy faoliyatni qo'llab-quvvatlash. Ballar, bosqichlar, kunlik vazifalar, seriyalar va progress indikatorlari o'quvchida muntazamlikni shakllantiradi. U "bugun ham davom etishim kerak" degan ichki intizomga ega bo'ladi. Ta'lim jarayonida aynan davomiylik yuqori natijaning muhim omillaridan biridir.

To'rtinchi afzallik — ijobiy emotsional fon yaratish. O'quvchi qiziqish, quvonch, sog'lom raqobat va yutuq hissini boshdan kechiradi. Psixologik jihatdan ijobiy muhit stressni pasaytiradi, o'ziga ishonchni kuchaytiradi va ta'limga nisbatan ijobiy munosabatni shakllantiradi. Ayniqsa, chet tilini o'qitishda yoki murakkab fanlarda qo'rquv va tortinchoqlikni kamaytirishda gamifikatsiya katta yordam beradi.

Beshinchi afzallik — XXI asr ko'nikmalarini rivojlantirishi. Hamkorlik, tanqidiy fikrlash, muammo yechish, tezkor qaror qabul qilish, moslashuvchanlik, raqamli savodxonlik kabi ko'nikmalar ko'pincha gamifikatsiyalashgan muhitda tabiiy ravishda rivojlanadi. Chunki o'quvchi topshiriqni bajarish uchun nafaqat bilim, balki strategiya va muloqotdan ham foydalanadi.

Oltinchi afzallik — baholashning shaffofligi va adolatliligini oshirishi. O'quvchi nimaga qancha ball olganini, qaysi bosqichga nega o'tganini, qaysi vazifani takror

bajarishi kerakligini aniq ko'radi. Bunday shaffoflik o'qituvchi va o'quvchi o'rtasidagi ishonchni mustahkamlaydi.

Yettinchi afzallik — mustaqil ta'limni rag'batlantirishi. Gamifikatsiya o'quvchini tashqi nazoratdan ichki nazoratga olib o'tadi. U natijani kutib turmaydi, balki o'zi izlanadi, topshiriqni qayta bajaradi, yuqori darajaga chiqishga intiladi. Demak, gamifikatsiya mustaqil o'rganish madaniyatini shakllantiradi.

Gamifikatsiya har doim ham avtomatik ravishda ijobiy natija bermaydi. Ilmiy tahlillar uning samarasi kontekst, dizayn sifati, yosh xususiyatlari, o'quv maqsadlari va baholash mezonlariga bog'liq ekanini ko'rsatadi. Ayrim yangi tadqiqotlarda gamifikatsiya boshlang'ich ta'limda hamisha mustahkam akademik natija bermasligi, ayrim hollarda hamkorlikka salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkinligi qayd etilgan. Bu holat gamifikatsiyaning o'zi emas, balki uning soddalashtirilgan yoki biryoqlama qo'llanishi bilan izohlanadi.

Shuning uchun gamifikatsiyani joriy etishda bir necha metodik talablar e'tiborga olinishi lozim. Birinchidan, o'yin elementi maqsad emas, vosita bo'lishi kerak. Dars mazmuni va o'quv natijasi markazda qolishi shart. Ikkinchidan, faqat tashqi mukofotlarga tayanish mumkin emas; ichki motivatsiyani qo'llab-quvvatlaydigan tanlov, qiziqarli muammo, ma'no va refleksiya ham bo'lishi zarur. Uchinchidan, raqobat bilan hamkorlik o'rtasida muvozanat saqlanishi kerak. To'rtinchidan, barcha o'quvchilar uchun teng imkoniyat yaratilishi lozim, aks holda kuchli o'quvchilar ustunligi qolganlarda demotivatsiya keltirib chiqarishi mumkin.

Pedagog uchun eng muhim vazifa — gamifikatsiya vositalarini o'quv maqsadlariga mos ravishda tanlashdir. Masalan, til o'rganishda badge va leaderboarddan ko'ra hikoya, rol, dialog, missiya va darhol qayta aloqa samaraliroq bo'lishi mumkin. Matematika yoki tabiiy fanlarda esa bosqichma-bosqich muammo yechish, progress indikatorlari va qiyinchilik darajasini oshirib borish foydaliroq natija beradi.

Xulosa qilib aytganda, gamifikatsiya zamonaviy ta'limda o'quvchi faolligini oshirish, motivatsiyani kuchaytirish va o'quv jarayonini samarali tashkil etish imkonini beruvchi istiqbolli pedagogik texnologiyadir. Uning psixologik mexanizmlari avtonomiya, kompetentlik, aloqadorlik, emotsional ishtirok, refleksiya va o'z-o'zini boshqarish bilan chambarchas bog'liq. Pedagogik mexanizmlari esa bosqichli o'qitish, tezkor qayta aloqa, formativ baholash, faol ishtirok, individual yondashuv va hamkorlik asosida namoyon bo'ladi.

Gamifikatsiyaning asosiy ta'limiy afzalliklari sifatida o'quv motivatsiyasining oshishi, o'zlashtirish samaradorligining kuchayishi, ijobiy emotsional muhitning shakllanishi, mustaqil o'rganish ko'nikmalarining rivojlanishi hamda baholash jarayonining shaffoflashuvi ko'rsatildi. Shu bilan birga, gamifikatsiya samarali bo'lishi uchun u ilmiy asoslangan, maqsadli va metodik jihatdan puxta loyihalashtirilgan bo'lishi zarur. Aks holda u yuzaki qiziqish uyg'otuvchi, ammo barqaror ta'limiy natija bermaydigan vositaga aylanishi mumkin. Bu esa gamifikatsiyani qo'llashda pedagogik mas'uliyat va dizayn madaniyati alohida ahamiyatga ega ekanini ko'rsatadi.

Demak, gamifikatsiya ta'lim jarayonini shunchaki "o'yinlashtirish" emas, balki o'quvchining psixologik ehtiyojlari va pedagogik rivojlanish qonuniyatlariga

moslashtirilgan innovatsion yondashuv sifatida talqin etilishi lozim. Shu jihatdan u kelajak ta'limining samarali, interaktiv va inson omiliga yo'naltirilgan modelini shakllantirishda muhim vosita bo'lib xizmat qiladi.

### FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. "From game design elements to gamefulness: defining gamification." ACM, 2011.
2. Huotari, K., & Hamari, J. "Defining Gamification: A Service Marketing Perspective." ACM, 2012.
3. Ryan, R. M., & Deci, E. L. "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being." 2000.
4. Ryan, R. M., & Deci, E. L. "Self-Determination Theory in Education." 2020.
5. Krath, J., Schürmann, L., & von Korfflesch, H. "Revealing the theoretical basis of gamification." 2021.
6. Zainuddin, Z., et al. "The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review." 2020.
7. Subhash, S., & Cudney, E. A. "Gamified learning in higher education: A systematic review." 2018.
8. Romero-Rodríguez, J. M., et al. "The reality of the gamification methodology in Primary Education." 2024.
9. "Gamification and Education: a Literature Review." 2014.
10. "Gamification of Education and Learning: A Review of Empirical Literature." 2018.