



# TANQIDIY NAZAR, TAHLILY TAFAKKUR VA INNOVATSION G'OYALAR



## GEMIFIKATSIYA MASNI OSHIRISHNING INNOVATSION ZAMONAVIY USULI SIFATIDA

**Jalg'ashev Shexroz Odil o'g'li**

*O'zJOKU magistranti*

*email: [shexrozstore2345@icloud.com](mailto:shexrozstore2345@icloud.com)*

**Annotatsiya:** *Ushbu ishda gemifikatsiya (gamification) asosida media va axborot savodxonligini (MAS) rivojlantirishning nazariy va amaliy jihatlari o'rganilgan. Gemifikatsiya o'yin elementlarini (ball, daraja, mukofot, musobaqa va boshqalar) ta'lim jarayoniga joriy etish orqali o'quvchilarning motivatsiyasi va faolligini oshirishga xizmat qiluvchi innovatsion pedagogik yondashuv sifatida tahlil qilingan. Tadqiqotda gemifikatsiyaning konstruktivizm va motivatsiya nazariyalari bilan bog'liqligi asoslab berilgan hamda uning raqamli ta'lim muhitida interaktiv o'qitish vositasi sifatidagi ahamiyati yoritilgan. Shuningdek, o'yin mexanizmlari yordamida o'quvchilarda axborotni tanqidiy tahlil qilish, baholash va undan ongli foydalanish ko'nikmalarini rivojlantirish imkoniyatlari ko'rsatib berilgan.*

**Kalit so'zlar:***axborot savodxonligi, innovatsion pedagogik yondashuv, interaktiv ta'lim, konstruktivizm, media savodxonlik, motivatsiya, raqamli ta'lim, ta'lim texnologiyalari, tanqidiy fikrlash, gemifikatsiya (gamification)*

### **Kirish**

Zamonaviy axborot jamiyati sharoitida media va axborot savodxonligi (MAS) shaxsning ijtimoiy faolligi va raqamli muhitda to'g'ri yo'naltirilgan faoliyat yuritishi uchun muhim kompetensiyalardan biri sifatida qaraladi. Bugungi kunda axborot oqimining haddan tashqari ko'payishi, uning tez tarqalishi hamda ishonchlilik darajasining turlicha bo'lishi o'quvchilardan nafaqat axborotni qabul qilish, balki uni tahlil qilish, baholash va tanqidiy yondashuv asosida foydalanishni ham talab etmoqda.

Shu nuqtai nazardan, ta'lim tizimida MASni rivojlantirishga yo'naltirilgan innovatsion pedagogik texnologiyalarni joriy etish dolzarb ahamiyat kasb etadi. Ana shunday yondashuvlardan biri sifatida gemifikatsiya (gamification) ta'lim jarayoniga tobora kengirib kelmoqda. Gemifikatsiya o'yin elementlari va mexanizmlarini o'yin bo'lmagan ta'lim jarayoniga integratsiya qilish orqali o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, ularning faolligini kuchaytirish hamda o'quv materialini samarali o'zlashtirishga xizmat qiladi.

Mazkur mavzuning dolzarbligi shundan iboratki, an'anaviy ta'lim usullari zamonaviy o'quvchilarning ehtiyojlari va raqamli muhit talablariga har doim ham to'liq javob bera olmaydi. Shu bois ta'lim jarayonini interaktiv, qiziqarli va samarali qilishga qaratilgan gemifikatsiya yondashuvlari alohida ilmiy va amaliy ahamiyatga ega bo'lib bormoqda.



## TANQIDIY NAZAR, TAHLILIIY TAFAKKUR VA INNOVATSION G‘OYALAR



### Gemifikatsiya tushunchasi va uning nazariy asoslari

Zamonaviy ta’lim tizimida innovatsion pedagogik texnologiyalarni qo‘llash zarurati ortib borayotgan sharoitda gemifikatsiya (gamification) tushunchasi ilmiy muomalaga faol kirib kelmoqda. Gemifikatsiya — bu o‘yinlarga xos elementlar va mexanizmlarni (ball tizimi, darajalar, mukofotlar, reytinglar, missiyalar va boshqalar) o‘yin bo‘lmagan jarayonlarga, xususan ta’limga joriy etish orqali o‘quvchilarning motivatsiyasi va faolligini oshirishga qaratilgan pedagogik yondashuvdir.

Gemifikatsiya atamasi ilk bor ta’lim va biznes jarayonlarida samaradorlikni oshirish vositasi sifatida keng qo‘llanila boshlagan. Sebastian Deterding va hammualliflar gemifikatsiyani “o‘yin dizayni elementlarini o‘yin bo‘lmagan kontekstda qo‘llash” sifatida ta’riflaydi. Ushbu ta’rif gemifikatsiyaning nazariy asosini tashkil etib, uning asosiy mohiyatini — o‘yin mexanikasini real hayot faoliyatiga integratsiya qilishni ifodalaydi.

Shuningdek, Karl Kapp gemifikatsiyani ta’lim jarayonida o‘quvchilarning jalb etilishi va bilimni samarali o‘zlashtirishini ta’minlovchi metod sifatida izohlaydi. Uning fikricha, gemifikatsiya o‘quvchilarning ichki motivatsiyasini kuchaytirish, o‘rganish jarayonini qiziqarli qilish va faol ishtirokni ta’minlashga xizmat qiladi <sup>10</sup>.

Gemifikatsiyaning nazariy asoslari bir necha ilmiy yondashuvlarga tayanadi. Avvalo, bu konstruktivizm nazariyasi bilan uzviy bog‘liq bo‘lib, unga ko‘ra o‘quvchi bilimni faol o‘zlashtiruvchi subyekt hisoblanadi. O‘yin elementlari asosida tashkil etilgan topshiriqlar o‘quvchini mustaqil fikrlashga, muammolarni hal qilishga va tajriba asosida bilim hosil qilishga undaydi.

Bundan tashqari, gemifikatsiya motivatsiya nazariyalari bilan ham chambarchas bog‘liqdir. Xususan, o‘yin elementlari orqali rag‘batlantirish tizimi o‘quvchilarda ichki va tashqi motivatsiyani shakllantiradi. Ball, daraja va mukofot kabi elementlar tashqi motivatsiyani oshirsa, qiziqarli topshiriqlar va muvaffaqiyat hissi ichki motivatsiyani rivojlantiradi.



<sup>10</sup> Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. — San Francisco: Pfeiffer, 2012. — P. 22–25. — URL: [https://www.perlego.com/book/2783733/the-gamification-of-learning-and-instruction-gamebased-methods-and-strategies-for-training-and-education-pdf\(murojaat-sanasi: 02.05.2026\)](https://www.perlego.com/book/2783733/the-gamification-of-learning-and-instruction-gamebased-methods-and-strategies-for-training-and-education-pdf(murojaat-sanasi: 02.05.2026)).



## TANQIDIY NAZAR, TAHLILIIY TAFAKKUR VA INNOVATSION G'OYALAR



Raqamli ta'lim muhitida gemifikatsiyaning ahamiyati yanada ortib bormoqda. Engineering of Learning: Conceptualizing e-Didactics manbasida qayd etilishicha, zamonaviy ta'lim tizimi an'anaviy passiv o'qitishdan interaktiv va faol o'rganishga o'tmoqda, bunda o'quvchilarni jalb etuvchi innovatsion metodlar muhim rol o'ynaydi<sup>11</sup>. Aynan gemifikatsiya ushbu interaktiv yondashuvlarning samarali ko'rinishlaridan biri hisoblanadi.

### **Media va axborot savodxonligini oshirishda gemifikatsiyaning o'rni**

Zamonaviy axborot jamiyatida yoshlarning media va axborot savodxonligini (MAS) rivojlantirish ta'lim tizimining ustuvor yo'nalishlaridan biri hisoblanadi. Raqamli texnologiyalar keng rivojlangan sharoitda an'anaviy o'qitish metodlari o'z samaradorligini qisman yo'qotib, o'rnini interaktiv va innovatsion yondashuvlarga bo'shatmoqda. Shunday yondashuvlardan biri sifatida gemifikatsiya alohida ahamiyat kasb etadi.

Engineering of Learning: Conceptualizing e-Didactics manbasida ta'kidlanishicha, raqamli ta'lim muhitida o'quv jarayoni statik shakldan interaktiv va dinamik shaklga o'tadi. Xususan, o'quv kontentini yaratishda multimedia vositalari, vizual elementlar va o'yin komponentlaridan foydalanish o'quvchilarning bilim olish jarayoniga faol jalb etilishini ta'minlaydi. Mazkur asarda gemifikatsiya interaktiv ta'lim vositalaridan biri sifatida ko'rsatilib, u o'quv jarayonini samarali tashkil etishda muhim rol o'ynashi qayd etilgan<sup>12</sup>.

Gemifikatsiyaning asosiy afzalligi shundaki, u o'quvchini passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylantiradi. Tadqiqotda qayd etilishicha, raqamli ta'lim sharoitida an'anaviy passiv o'rganish usullari o'rnini faol va interaktiv o'rganish egallaydi, bu esa o'quvchilarning bilimni mustaqil ravishda o'zlashtirishiga xizmat qiladi<sup>13</sup>. Aynan shu jihat gemifikatsiyaning MASni rivojlantirishdagi muhim omil ekanligini ko'rsatadi, chunki media savodxonlik faqat ma'lumotni qabul qilish emas, balki uni tahlil qilish, baholash va undan ongli foydalanishni ham o'z ichiga oladi.

Bundan tashqari, gemifikatsiya orqali ta'lim jarayonida vizual va interaktiv elementlardan foydalanish kengayadi. Tadqiqotda<sup>14</sup> qayd etilganidek, an'anaviy statik tasvirlar o'rnini dinamik va interaktiv vizualizatsiya egallaydi. Bu esa o'quvchilarning murakkab axborotni osonroq tushunishi va uni chuqurroq tahlil qilishiga imkon yaratadi. Natijada, yoshlar media mahsulotlarni nafaqat iste'mol qiladi, balki ularni tanqidiy baholash ko'nikmalariga ham ega bo'ladi.

Shuningdek, gemifikatsiya o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishda ham muhim rol o'ynaydi. Interaktiv va o'yin elementlariga asoslangan topshiriqlar o'quv jarayonini qiziqarli va rag'batlantiruvchi shaklga keltiradi. Bu esa media va axborot savodxonligini rivojlantirishda muhim ahamiyatga ega, chunki motivatsiya yuqori bo'lgan o'quvchi axborotni chuqurroq o'rganishga intiladi.

<sup>11</sup> Engineering of Learning: Conceptualizing e-Didactics / ed. by M. Tchoshanov. – Moscow: UNESCO IITE, 2013. – P. 23.

<sup>12</sup> Engineering of Learning: Conceptualizing e-Didactics / ed. by M. Tchoshanov. – Moscow: UNESCO IITE, 2013. – P. 12.

<sup>13</sup> Engineering of Learning: Conceptualizing e-Didactics / ed. by M. Tchoshanov. – Moscow: UNESCO IITE, 2013. – P. 23.

<sup>14</sup> Engineering of Learning: Conceptualizing e-Didactics / ed. by M. Tchoshanov. – Moscow: UNESCO IITE, 2013. – P. 23.



## TANQIDIY NAZAR, TAHLILY TAFAKKUR VA INNOVATSION G'UYALAR



Gemifikatsiya media va axborot savodxonligini oshirishda samarali innovatsion vosita hisoblanadi. U o'quv jarayonini interaktivlashtiradi, o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi hamda ularni axborotni tanqidiy tahlil qilishga yo'naltiradi. Shu bois gemifikatsiyani ta'lim tizimiga keng joriy etish yoshlarning zamonaviy axborot muhitida muvaffaqiyatli faoliyat yuritishi uchun muhim shartlardan biri hisoblanadi.

### **Gemifikatsiya asosida MASni rivojlantirishning amaliy usullari va samaradorligi**

Gamifikatsiya zamonaviy ta'lim jarayonida, xususan media va axborot savodxonligini (MAS) rivojlantirishda samarali didaktik yondashuv sifatida tobora keng qo'llanilmoqda. U o'quv jarayoniga o'yin dizayni elementlarini integratsiya qilish orqali o'quvchilarning motivatsiyasi, faolligi va kognitiv ishtirokini oshirishga xizmat qiladi. Ilmiy tadqiqotlarda gamifikatsiya ta'lim muhitida qo'llanilganda o'quvchilarning faolligi sezilarli darajada ortishi, o'quv jarayoniga qiziqish kuchayishi hamda mustaqil fikrlash va tahlil qilish ko'nikmalari rivojlanishi qayd etilgan.

Gamifikatsiya asosida MASni rivojlantirishda bir nechta asosiy elementlar muhim rol o'ynaydi. Jumladan, "point" (ball), "level" (daraja), "progression" (taraqqiyot) va "acknowledgement" (mukofotlash) kabi mexanizmlar o'quvchilarga o'z faoliyatlarini bo'yicha doimiy fikr-mulohaza beradi va ularning o'quv jarayonidagi yo'nalishini aniqlashtiradi. Shu bilan birga, "competition" (musobaqa) va "cooperation" (hamkorlik) kabi ijtimoiy elementlar o'quvchilarning o'zaro aloqasini kuchaytirib, bilim almashish va jamoaviy ishlash ko'nikmalarini rivojlantiradi<sup>15</sup>.

Ekologik va personal (shaxsiy) elementlar ham muhim ahamiyatga ega bo'lib, ular o'quv muhitini yanada interaktiv va qiziqarli qiladi. Masalan, vaqt cheklovi (time pressure), topshiriqlarni tanlash imkoniyati (imposed choice) hamda mantiqiy topshiriqlar (puzzle) o'quvchilarning faolligini oshiradi. Bundan tashqari, hikoya asosidagi yondashuv (narrative va storytelling) o'quvchilarga kontekst yaratib, axborot bilan ishlash jarayonini yanada tushunarli va esda qolarli qiladi.

Ilmiy manbalarga ko'ra<sup>16</sup>, gamifikatsiya elementlarining to'g'ri qo'llanilishi ta'lim jarayonida motivatsiyaning pasayishini oldini oladi, aksincha, o'quvchilarning doimiy ishtirokini ta'minlaydi. Ayniqsa, feedback tizimi (ball, badge va statistika) bo'lmasa, o'quvchilar o'z faoliyatining natijasini tushunishda qiyinchilikka duch kelishi mumkin. Shu sababli, gamifikatsiya asosida tashkil etilgan MAS tizimlari o'quvchilarning axborotni tahlil qilish, ishonchligini tekshirish va tanqidiy baholash ko'nikmalarini rivojlantirishda samarali vosita hisoblanadi.

---

<sup>15</sup> Toda A. M., Klock A. C. T., Oliveira W., Palomino P., Rodrigues L., Shi L., Bitencourt I. I., Gasparini I., Ishitani S., Cristea A. I. Analysing gamification elements in educational environments using an existing Gamification taxonomy // Smart Learning Environments. – 2019. – Vol. 6, Article 16. – DOI: <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0106-1>. – (Kirish sanasi: 02.05.2026.)

<sup>16</sup> Toda A. M., Klock A. C. T., Oliveira W., Palomino P., Rodrigues L., Shi L., Bitencourt I. I., Gasparini I., Ishitani S., Cristea A. I. Analysing gamification elements in educational environments using an existing Gamification taxonomy // Smart Learning Environments. – 2019. – Vol. 6, Article 16. – DOI: <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0106-1>. – (Kirish sanasi: 02.05.2026.)



## TANQIDIY NAZAR, TAHLILY TAFAKKUR VA INNOVATSION G'OYALAR



### Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. — San Francisco: Pfeiffer, 2012. — P. 22–25. — URL: <https://www.perlego.com/book/2783733/the-gamification-of-learning-and-instruction-gamebased-methods-and-strategies-for-training-and-education-pdf> (murojaat sanasi: 02.05.2026).
2. Engineering of Learning: Conceptualizing e-Didactics / ed. by M. Tchoshanov. — Moscow: UNESCO IITE, 2013.
3. Toda A. M., Klock A. C. T., Oliveira W., Palomino P., Rodrigues L., Shi L., Bitencourt I. I., Gasparini I., Ishitani S., Cristea A. I. Analysing gamification elements in educational environments using an existing Gamification taxonomy // Smart Learning Environments. — 2019. — Vol. 6. — Article 16. — DOI: <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0106-1> (murojaat sanasi: 02.05.2026).

