

ONLAYN TA'LIM MUHITIDA MOTIVATSIYANI OSHIRISH UCHUN GAMIFIKATSIYAGA ASOSLANGAN YONDASHUV

Qadamov Umrbek

*Osiyo Xalqaro Universiteti "Ta'limda axborot
texnologiyalari" yo'nalishi MM101 magistranti*

Annotatsiya: *Mazkur maqolada onlayn ta'lim muhitida o'quvchilarning o'qishga bo'lgan motivatsiyasini oshirishda gamifikatsiya texnologiyalarining o'rni va ahamiyati tahlil qilinadi. Raqamli ta'lim sharoitida talabalar faolligining pasayishi, diqqatning tez chalg'ishi va ichki motivatsiyaning sustlashuvi dolzarb muammo sifatida qaraladi. Tadqiqot davomida gamifikatsiya elementlari — ball, reyting, darajalar, mukofotlar, musobaqa va interaktiv topshiriqlarning motivatsiyaga ta'siri ilmiy-nazariy manbalar asosida yoritiladi. Shuningdek, xorijiy va mahalliy tajribalar tahlili orqali gamifikatsiyaning samaradorligi asoslab beriladi. Tadqiqot natijalari onlayn ta'lim jarayonini yanada qiziqarli, samarali va o'quvchi markazli tashkil etishda gamifikatsiyadan foydalanish muhimligini ko'rsatadi.*

Kalit so'zlar: *onlayn ta'lim, motivatsiya, gamifikatsiya, raqamli pedagogika, interaktiv ta'lim, o'yin texnologiyalari.*

So'nggi yillarda axborot-kommunikatsiya texnologiyalarining jadal rivojlanishi ta'lim tizimiga ham sezilarli ta'sir ko'rsatdi. An'anaviy ta'lim shakllari bilan bir qatorda onlayn va masofaviy ta'lim turlari keng qo'llanila boshlandi. Biroq onlayn ta'limning afzalliklari bilan birga qator muammolari ham mavjud bo'lib, ulardan eng asosiylaridan biri — o'quvchilarning o'qishga bo'lgan motivatsiyasini saqlab qolish va oshirishdir.

Ta'lim jarayonida motivatsiya o'quv faoliyatining asosiy harakatlantiruvchi kuchi hisoblanadi. Motivatsiyasi past bo'lgan talaba bilimni chuqur o'zlashtira olmaydi. Shu bois zamonaviy pedagogika oldida ta'lim jarayonini qiziqarli va samarali tashkil etish vazifasi turibdi. Ana shunday innovatsion yondashuvlardan biri gamifikatsiya hisoblanadi.

1. Onlayn ta'lim muhitining o'ziga xos xususiyatlari

Onlayn ta'lim — bu internet va raqamli platformalar orqali amalga oshiriladigan ta'lim shakli bo'lib, u joy va vaqtga bog'liq bo'lmagan holda bilim olish imkonini beradi. Biroq bunday ta'lim muhitida bevosita muloqotning kamayishi, nazoratning sustligi va o'quvchi faolligining pasayishi kuzatiladi.

Onlayn ta'limda:

o'quvchi mustaqil ishlashga majbur bo'ladi;

tashqi nazorat kamroq bo‘ladi;
diqqatni jamlash qiyinlashadi;
motivatsiya tez pasayadi.

Shu sababli, ta’lim jarayonida talabani faol ishtirok etishga undaydigan usullarni qo‘llash zarur.

2. Motivatsiya tushunchasi va uning ta’limdagi ahamiyati

Motivatsiya — bu shaxsni ma’lum bir faoliyatga undovchi ichki va tashqi omillar majmui. Pedagogikada motivatsiya o‘quvchining bilim olishga bo‘lgan qiziqishi, ehtiyoji va maqsadlari bilan bog‘liq holda qaraladi.

Motivatsiya ikki turga bo‘linadi:

Ichki motivatsiya — bilim olishga bo‘lgan shaxsiy qiziqish;

Tashqi motivatsiya — baho, mukofot, rag‘bat orqali shakllanadi.

Onlayn ta’limda ayniqsa tashqi motivatsiyani kuchaytirish muhim bo‘lib, bu borada gamifikatsiya samarali vosita hisoblanadi.

3. Gamifikatsiya tushunchasi va kelib chiqishi

Gamifikatsiya (inglizcha gamification) — o‘yin elementlari va mexanizmlarini o‘yin bo‘lmagan sohalarga, jumladan ta’lim jarayoniga tatbiq etishdir. Gamifikatsiyaning asosiy maqsadi foydalanuvchining qiziqishini oshirish va faolligini kuchaytirishdan iborat.

Gamifikatsiya quyidagi elementlarni o‘z ichiga oladi:

ball va ochkolar tizimi;

reyting va darajalar;

yutuqlar (badges);

musobaqa va tanlovlar;

vazifalarni bosqichma-bosqich bajarish.

4. Gamifikatsiyaning onlayn ta’limdagi o‘rni

Gamifikatsiya onlayn ta’limda o‘quvchini passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylantiradi. O‘yin elementlari orqali ta’lim jarayoni qiziqarli tus oladi va o‘quvchi da raqobat muhiti shakllanadi.

Gamifikatsiyaning afzalliklari:

o‘quvchining darsga qiziqishini oshiradi;

mustaqil ishlash ko‘nikmasini rivojlantiradi;

bilimni mustahkamlashga xizmat qiladi;

ijobiy emotsional muhit yaratadi.

5. Onlayn ta’limda gamifikatsiya vositalari

Bugungi kunda ko‘plab onlayn platformalarda gamifikatsiya elementlari muvaffaqiyatli qo‘llanilmoqda. Jumladan:

Quizizz, Kahoot, Classcraft;
interaktiv testlar;
virtual mukofotlar;
daraja oshirish tizimlari.

Bu vositalar talabani bilim darajasini aniqlash bilan birga, o'rganish jarayonini qiziqarli qiladi.

6. Gamifikatsiyaning psixologik ta'siri
Gamifikatsiya o'quvchilarda:
muvaffaqiyatga erishish istagini;
raqobatbardoshlikni;
o'z-o'zini nazorat qilishni rivojlantiradi.

Psixologlar fikricha, o'yin jarayonida inson miyasi faolroq ishlaydi va axborot tezroq o'zlashtiriladi.

7. Xorijiy va mahalliy tajribalar tahlili

Xorijiy tadqiqotlar gamifikatsiya qo'llanilgan darslarda o'quvchilarning faolligi 30–40 foizga oshganini ko'rsatadi. O'zbekiston ta'lim tizimida ham so'nggi yillarda gamifikatsiyaga asoslangan darslar samarali natijalar bermoqda.

8. Muammolar va cheklovlar

Gamifikatsiyani joriy etishda quyidagi muammolar uchrashi mumkin:
texnik imkoniyatlarning yetarli emasligi;
o'qituvchining tayyorgarlik darajasi;
o'yin va ta'lim o'rtasidagi muvozanatning buzilishi.

Xulosa qilib aytganda, onlayn ta'lim muhitida motivatsiyani oshirishda gamifikatsiyaga asoslangan yondashuv samarali pedagogik texnologiya hisoblanadi. Gamifikatsiya orqali o'quv jarayonini interaktiv, qiziqarli va natijador qilish mumkin. Ushbu yondashuv o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan munosabatini ijobiy tomonga o'zgartiradi va zamonaviy ta'lim talablariga mos keladi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Abduqodirov A.A. Zamonaviy pedagogik texnologiyalar. – Toshkent, 2020.
2. Deterding S. Gamification in education. – New York, 2019.
3. Keller J.M. Motivational design for learning. – Springer, 2018.
4. Qodirova D. Raqamli ta'lim asoslari. – Toshkent, 2021.
5. Zichermann G. Gamification by Design. – Canada, 2017.
6. Hamdamova N. Onlayn ta'limda innovatsion yondashuvlar. – Toshkent, 2022.