

O'YIN TEXNOLOGIYALARINING (GAMIFICATION) O'QUVCHILAR IJODKORLIGINI SHAKLLANTIRISHDAGI AHAMIYATI

Sherova Iroda Bahtiyor qizi

2-kurs magistratura talabasi,

Pedagogika nazariyasi va tarixi kafedrası, Turan universiteti

<https://doi.org/10.5281/zenodo.18712436>

ARTICLE INFO

Qabul qilindi: 15-fevral 2026 yil

Ma'qullandi: 18-fevral 2026 yil

Nashr qilindi: 20-fevral 2026 yil

KEY WORDS

gamification, o'yin texnologiyalari, ijodkorlik, motivatsiya, innovatsion ta'lim, kreativ fikrlash, interaktiv metodlar.

ABSTRACT

Maqolada o'yin texnologiyalari (gamification) tushunchasi, uning ta'lim jarayonidagi o'rni hamda o'quvchilar ijodkorligini rivojlantirishdagi ahamiyati tahlil qilinadi. O'yin elementlaridan foydalanish o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishi, mustaqil fikrlash, muammolarni ijodiy hal qilish va innovatsion yondashuvlarni shakllantirishga xizmat qilishi ilmiy-pedagogik jihatdan asoslab berilgan. Shuningdek, gamification texnologiyasining amaliy qo'llanishi va uning pedagogik samaradorligi yoritilgan.

Zamonaviy ta'lim tizimi oldida turgan muhim vazifalardan biri o'quvchilarning ijodiy salohiyatini rivojlantirishdan iboratdir. Axborot texnologiyalarining jadal rivojlanishi ta'lim jarayoniga yangi pedagogik texnologiyalarni joriy etishni talab etmoqda. Shunday innovatsion yondashuvlardan biri bu o'yin texnologiyalari, ya'ni gamification hisoblanadi.

Gamification – bu o'yin mexanizmlari va elementlarini o'yin bo'lmagan faoliyat sohalariga, jumladan ta'lim jarayoniga tatbiq etishdir. Ushbu texnologiya o'quvchilarning qiziqishini oshiradi, ularni faol ishtirok etishga undaydi hamda o'rganish jarayonini samaraliroq qiladi.

Gamification tushunchasi ta'limda o'yin elementlarini, masalan, ball to'plash, darajalar, mukofotlar, reytinglar, topshiriqlar va missiyalarni qo'llash orqali o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishni anglatadi. Bu texnologiya o'quv jarayonini qiziqarli va interaktiv qiladi.

Gamification quyidagi pedagogik imkoniyatlarga ega: o'quvchilarning o'qishga bo'lgan qiziqishini oshiradi; faol o'rganish muhitini yaratadi; mustaqil fikrlashni rivojlantiradi; o'quvchilarning faolligini oshiradi; bilimlarni mustahkamlashga yordam beradi.

Gamification o'quvchilarni passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylantiradi. Natijada o'quvchilar bilimni tayyor holda emas, balki mustaqil izlanish orqali egallaydilar.

Ijodkorlik – bu yangi g'oyalarni yaratish, muammolarga noodatiy yechim topish va innovatsion fikrlash qobiliyatidir. Gamification texnologiyasi o'quvchilarning aynan shu qobiliyatlarini rivojlantirishga xizmat qiladi.

Gamification orqali ijodkorlik quyidagi yo'llar bilan shakllanadi:

1. Muammoli vaziyatlar yaratish. O'yin asosidagi topshiriqlar o'quvchilarni muammolarni hal qilishga undaydi. Masalan, kvestlar, rolli o'yinlar va missiyalar o'quvchilardan ijodiy yondashuvni talab qiladi.

2. Mustaqil qaror qabul qilish. O'yin jarayonida o'quvchilar turli tanlovlar qilishlari kerak bo'ladi. Bu esa ularning mustaqil fikrlash va qaror qabul qilish ko'nikmalarini rivojlantiradi.

3. Fantaziya va tasavvurni rivojlantirish. O'yin texnologiyalari o'quvchilarning tasavvur doirasini kengaytiradi. Masalan, rolli o'yinlarda o'quvchilar turli obrazlarga kirib, yangi vaziyatlarni tasavvur qiladilar.

4. Innovatsion fikrlashni shakllantirish. Gamification o'quvchilarni yangi usullarni sinab ko'rishga undaydi. Bu esa innovatsion fikrlashni rivojlantiradi.

Gamification texnologiyasining asosiy afzalliklari quyidagilardan iborat:

- ❖ o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi;
- ❖ o'quv jarayonini qiziqarli qiladi;
- ❖ ijodiy fikrlashni rivojlantiradi;
- ❖ bilimlarni samarali o'zlashtirishga yordam beradi;
- ❖ o'quvchilarning faolligini oshiradi;
- ❖ o'z-o'zini baholash ko'nikmasini shakllantiradi.

Pedagogik tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, o'yin elementlaridan foydalanilgan darslarda o'quvchilarning faolligi va ijodkorligi sezilarli darajada oshadi.

Quyidagi metodlar orqali gamification texnologiyasini samarali qo'llash mumkin:

- ✓ rolli o'yinlar;
- ✓ kvest darslar;
- ✓ viktorinalar;
- ✓ interaktiv topshiriqlar;
- ✓ ball va reyting tizimi;
- ✓ mukofotlash tizimi;
- ✓ virtual o'yin platformalaridan foydalanish.

Shunday qilib, darsda topshiriqlarni "missiya" shaklida berish o'quvchilarning qiziqishini oshiradi va ularni ijodiy fikrlashga undaydi. Masalan, Gamification asosida tashkil etilgan darsda:

1-Jadval. "So'zlar kvesti" o'yini orqali o'quvchilar ijodkorligini rivojlantirishning namunasi

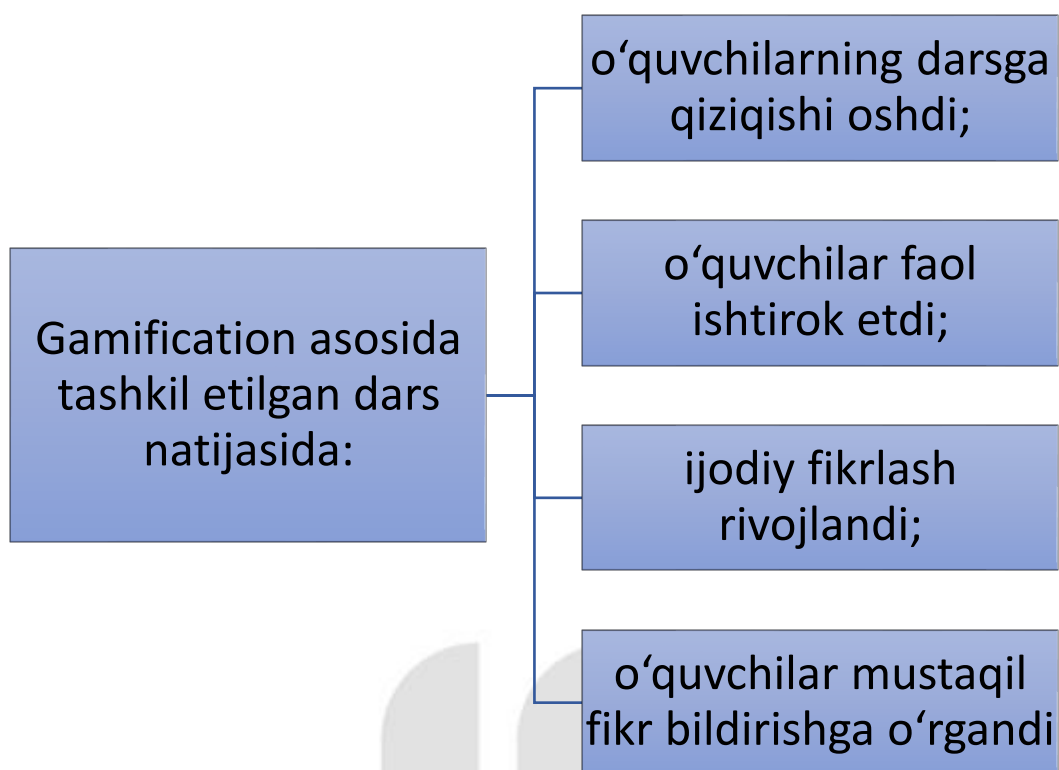
Fan:	Ona tili
Sinf:	5-6-sinf
Mavzu:	So'z turkumlari
Dars maqsadi:	o'quvchilarning so'z turkumlari haqidagi bilimlarini mustahkamlash; o'quvchilarning ijodiy fikrlash qobiliyatini rivojlantirish; gamification orqali o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish.
O'yin tavsifi	Dars "Kvest" shaklida tashkil etiladi. O'quvchilar 3 ta guruhga bo'linadi va har bir guruh "Ijodkorlar", "Bilimdonlar", "Kashfiyotchilar" nomlarini tanlaydi.

Har bir guruh quyidagi topshiriqlarni bajaradi:	
1-bosqich:	“Top va yarat” missiyasi
Vazifa:	O‘quvchilarga 5 ta so‘z beriladi. Ular ushbu so‘zlar ishtirokida ijodiy gap tuzishlari kerak.
Misol:	
So‘zlar:	maktab, kitob, do‘st, bilim, kelajak
O‘quvchi javobi (namuna):	“Maktabda kitob orqali bilim olgan do‘st kelajakda buyuk inson bo‘ladi.”
Ball:	5 ball
2-bosqich: “Ijodiy hikoya” missiyasi	
Vazifa:	O‘quvchilar berilgan rasmlar asosida qisqa hikoya tuzadilar.
Maqsad:	fantaziyani rivojlantirish; ijodiy fikrlashni shakllantirish
Ball:	10 ball
3-bosqich: “Rolga kirish” missiyasi	
Vazifa:	O‘quvchilar biror kasb egasi rolga kirib, o‘z faoliyati haqida gapirib beradilar.
Misol:	“Men olimman. Men yangi robot yaratmoqchiman.”
Ball:	10 ball
4-bosqich: “Bonus savol”	
Savol:	Nima uchun bilim inson hayotida muhim?
Maqsad:	o‘quvchilarning mustaqil va kreativ fikrlashini rivojlantirish.
Ball:	5 ball

2- Jadval. Baholash tizimi

Ball	Natija	Rag‘bat
25-30	A‘lo	“Eng ijodkor guruh” yorlig‘i
20-24	Yaxshi	Rag‘batlantiruvchi stiker
15-19	Qoniqarli	Maqtov

3- Jadval. Natijalar



Shunday qilib, Gamification asosida tashkil etilgan darslar o'quvchilarning ijodiy fikrlashini rivojlantirish, ularning darsga bo'lgan motivatsiyasini oshirish hamda ta'lim samaradorligini yaxshilashga xizmat qiladi. O'yin elementlari orqali o'quvchilar bilimni qiziqarli va samarali tarzda o'zlashtiradilar.

Xulosa qilib aytganda, gamification texnologiyasi zamonaviy ta'limning muhim innovatsion vositalaridan biridir. Ushbu texnologiya o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, mustaqil fikrlash, ijodkorlik va innovatsion yondashuvni shakllantirishda muhim ahamiyatga ega. Gamification texnologiyasidan samarali foydalanish orqali o'quv jarayonini qiziqarli, samarali va ijodiy muhitga aylantirish mumkin. Bu esa zamonaviy, kreativ fikrlaydigan, mustaqil qaror qabul qila oladigan shaxsni shakllantirishga xizmat qiladi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Sebastian Deterding. Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Context// <http://gamification-research.org/wp-content/uploads>
2. Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction. New York, 2025.
3. Ziyomammedov B. Pedagogik texnologiyalar. – Toshkent, 2024.
4. Tursunova M. Zamonaviy pedagogik texnologiyalar. – Toshkent, 2025.
5. Ishmuhamedov R. Ta'limda innovatsion texnologiyalar. – Toshkent, 2020.