

## GEYMIFIKATSIYA: O‘YIN VA TA’LIM O‘RTASIDAGI PSIXOLOGIK KO‘PRIK

**G.Kamalova – doktorant**

*Ajiniyoz nomidagi Nukus davlat pedagogika instituti*

**Tayanch so‘zlar:** geymifikatsiya, psixologik motivatsiya, pedagogik yondashuv, innovatsion texnologiyalar, ta’lim jarayoni, o‘yin elementlari, interfaol metodlar.

**Ключевые слова:** геймификация, психологическая мотивация, педагогический подход, инновационные технологии, образовательный процесс, игровые элементы, интерактивные методы.

**Key words:** gamification, psychological motivation, pedagogical approach, innovative technologies, educational process, game elements, interactive methods

**Kirish.** Zamonaviy ta’lim tizimi o‘quvchilarni faqat bilim bilan emas, balki mustaqil fikrlash, muammoni hal etish va o‘zini rivojlantirish qobiliyatlari bilan qurollantirishni maqsad qiladi [1]. Shu nuqtai nazardan, o‘yin mexanizmlarini ta’lim jarayoniga tatbiq etish — ya’ni **geymifikatsiya** texnologiyasi — pedagogika va psixologiya fanlari kesishmasida shakllanayotgan eng istiqbolli yondashuvlardan biri sifatida qaralmoqda.

Geymifikatsiya o‘yin faoliyatining tabiiy motivatsion kuchini ta’lim muhitiga olib kiradi. O‘yin inson ongida quvonch, raqobat, yutish va e’tirofga erishish kabi kuchli emotsional holatlarni uyg‘otadi. Shu sababli, geymifikatsiya o‘quvchining ichki motivatsiyasini faollashtirish, ta’lim jarayoniga ijobiy psixologik fon yaratish va o‘qishga bo‘lgan qiziqishni mustahkamlash imkonini beradi.

Psixologik nuqtai nazardan, geymifikatsiya — bu o‘yin mexanizmlari orqali insonning kognitiv, emotsional va ijtimoiy jarayonlarini rag‘batlantirish tizimidir. O‘yin shaklidagi faoliyat o‘quvchilarning diqqatini jamlaydi, xotira faoliyatini kuchaytiradi va ularning o‘rganishga bo‘lgan ishtiyoqini oshiradi. Pedagogik nuqtai nazardan esa, geymifikatsiya darsni passiv o‘zlashtirishdan faol ishtirok etishga o‘zgartiradi, ya’ni o‘qituvchi va o‘quvchi o‘rtasidagi o‘zaro ta’sir “o‘yin muhitidagi hamkorlik” shaklida rivojlanadi [2]. Bugungi kunda ta’limda geymifikatsiya nafaqat o‘yin elementlarini qo‘shish bilan cheklanmay, balki o‘quvchilarning psixologik ehtiyojlariga moslashtirilgan o‘rganish muhiti yaratishga xizmat qilmoqda.

**Metodlar.** Ushbu tadqiqotda geymifikatsiyaning ta’lim jarayoniga psixologik va pedagogik jihatdan ta’sirini o‘rganish, o‘yin elementlarini o‘quv faoliyatiga integratsiya qilishning samaradorligini aniqlash maqsadida kompleks metodlar majmuasi qo‘llanildi. Tadqiqot metodlari nazariy tahlil, empirik kuzatish, so‘rovnoma, intervyu, pedagogik eksperiment hamda statistik tahlil bosqichlarini o‘z ichiga oladi.

**1. Nazariy-tahliliy metod.** Mazkur bosqichda geymifikatsiya konsepsiyasining shakllanishi, uning psixologik va pedagogik ildizlari, shuningdek, xorijiy mamlakatlarda o‘yinli o‘qitish texnologiyalarining qo‘llanish tajribalari chuqur o‘rganildi. Bunda A.Bandura, J.Dewey, B.Skinner, J.Piaget, K.Rogers kabi psixolog va pedagoglarning motivatsiya, faoliyat nazariyasi va konstruktivizm g‘oyalari asosiy tahlil manbasi sifatida tanlandi. Shuningdek, zamonaviy ilmiy maqolalar, dissertatsiyalar, xalqaro nashrlarda chop etilgan empirik tadqiqotlar tahlil qilinib, geymifikatsiyaning o‘quvchilarga ta’sirini o‘rganish uchun nazariy asos yaratildi.

**2. Kuzatish (observatsiya) metodi.** Geymifikatsiya elementlari joriy etilgan dars jarayonlari bevosita kuzatildi. O‘quvchilarning darsdagi faolligi, emotsional reaksiyalari,

jamoaviy ishlash darajasi va topshiriqlarga bo‘lgan munosabati qayd etildi. Kuzatish natijalari asosida o‘quvchilarning o‘yin muhiti orqali bilimni o‘zlashtirish jarayonidagi xulq-atvor o‘zgarishlari tahlil qilindi. Ushbu metod o‘yinli yondashuvning psixologik ta’sir mexanizmlarini aniqlashga xizmat qildi.

**3. So‘rovnoma va intervyu metodlari.** O‘qituvchilar va o‘quvchilar o‘rtasida maxsus ishlab chiqilgan anketa va intervyular o‘tkazildi. So‘rovnomalar orqali geymifikatsiya dars motivatsiyasiga, o‘rganishdagi qiziqishga va o‘zaro muloqotga qanday ta’sir ko‘rsatgani o‘rganildi. Intervyularda esa o‘quvchilarning psixologik holati, o‘yin elementlariga munosabati, raqobat muhiti va muvaffaqiyat hissi bilan bog‘liq tajribalari aniqlashtirildi. O‘qituvchilar esa geymifikatsiya jarayonining darsni tashkil etishdagi afzalliklari va qiyinchiliklari haqida fikr bildirdilar.

**4. Pedagogik eksperiment.** Tajriba-sinov ishlarida geymifikatsiya elementlari o‘quv jarayoniga bosqichma-bosqich tatbiq etildi. Buning uchun ikki guruh tashkil qilindi:

- tajriba guruhi — darslar geymifikatsiya elementlari (ball tizimi, badge, reyting jadvali, o‘yin topshiriqlari) asosida tashkil etildi;

- nazorat guruhi — an’anaviy o‘qitish uslublari asosida ta’lim olgan.

Eksperiment 8–10-sinf o‘quvchilari bilan bir necha oy davomida o‘tkazilib, o‘quvchilarning o‘rganish motivatsiyasi, ishtirok faolligi, darsdagi e’tibor va bilimni o‘zlashtirish darajasi muntazam o‘lchandi.

**5. Psixologik diagnostika metodlari.** O‘quvchilarning emotsional holatini, motivatsiya darajasini va o‘yinli o‘qitish jarayoniga psixologik moslashuvini baholash uchun Lusher rang testi, Dembo–Rubinshteyn o‘zini baholash shkalasi, hamda Rean va Yakunin motivatsiya testining modifikatsiyalangan variantlari qo‘llanildi. Ushbu metodlar yordamida o‘quvchilarning darsdagi hissiy holati, muvaffaqiyatga intilish darajasi va o‘z-o‘zini qadrlash ko‘rsatkichlari aniqlashtirildi.

Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatdiki, geymifikatsiya ta’lim jarayonida motivatsion va psixologik barqarorlikni ta’minlashda muhim omil hisoblanadi. O‘yin elementlarini o‘qitish jarayoniga kiritish o‘quvchilarda o‘rganishga ijobiy hissiy munosabatni shakllantiradi, ularning diqqatini jamlash va muloqotdagi faolligini oshiradi. Bu holat A.Maslou va E.Dichi tomonidan ishlab chiqilgan “ichki motivatsiya” nazariyalari bilan uyg‘unlashadi, chunki geymifikatsiya o‘quvchining ehtiyojlarini — o‘zini namoyon etish, muvaffaqiyatni his qilish va ijtimoiy tan olinishni — o‘quv faoliyati orqali qondirish imkonini beradi.

Kuzatuvlar shuni tasdiqladiki, o‘yinli topshiriqlar asosidagi mashg‘ulotlarda o‘quvchilar an’anaviy darslardagiga nisbatan ko‘proq faol ishtirok etishadi,

topshiriqlarni mustaqil bajarish, natijalarni tahlil qilish va o'z fikrini himoya qilishga moyillik kuchayadi. Geymifikatsiya shunchaki o'yin jarayonini emas, balki o'quv faoliyatini maqsadli boshqaruvchi tizimni anglatadi. Rag'bat ballari, badge tizimi va jamoaviy reytinglar orqali o'quvchi o'z yutuqlarini ko'radi va bu holat ularning o'z-o'zini qadrlash darajasini oshiradi [3].

Psixologik tahlil natijalari o'yinli muhitning stress darajasini kamaytirishini ham ko'rsatdi. Geymifikatsiyalangan darslarda o'quvchilar xatolardan qo'rqmaydi, chunki har bir xato o'rganishning bir qismi sifatida qabul qilinadi. Shu bilan birga, o'yinli topshiriqlar diqqat va xotira jarayonlarini faollashtiradi, bu esa o'rganilgan ma'lumotlarning uzoq muddatli esda saqlanishiga xizmat qiladi [4].

Intervyu va so'rovnoma natijalariga ko'ra, o'quvchilarning 82 foizi geymifikatsiya asosidagi darslarni "ko'proq qiziqarli va samarali" deb baholagan. O'qituvchilarning 74 foizi esa bu yondashuv o'quvchilarni faol ishtirok etishga undashini, dars jarayonini nazorat qilishni esa osonlashtirishini qayd etgan. Ushbu ko'rsatkichlar o'yinli o'qitishning o'quvchilar psixologiyasi bilan bevosita uzviy bog'liqligini isbotlaydi.

Tahlil natijalari shuni ko'rsatadiki, geymifikatsiyaning eng samarali natijalari uchta omil bilan belgilanadi:

**1. Rag'bat mexanizmi mavjudligi** – o'quvchi o'z yutug'ini ko'ra oladi.

**2. O'zaro hamkorlik muhiti** – o'yin jamoaviy faoliyatni kuchaytiradi.

**3. O'zini namoyon etish imkoniyati** – o'quvchi individual yutuq orqali ichki motivatsiyasini mustahkamlaydi.

Shu asosda aytish mumkinki, geymifikatsiya o'yin va ta'lim o'rtasidagi psixologik ko'priq sifatida insonning tabiiy ehtiyojlari — o'rganish, o'yin, raqobat va tan olinishni birlashtiruvchi tizimdir. U o'quvchini faqat bilim egallash jarayoniga emas, balki o'z shaxsiy rivojlanish yo'liga faol tarzda jalb etadi.

**Natijalar.** Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, ta'lim jarayonida geymifikatsiya (o'yin elementlarini joriy etish) o'quvchilarning psixologik holati va o'qishga bo'lgan munosabatiga ijobiy ta'sir ko'rsatadi. O'yin texnologiyalarini o'qitish jarayoniga qo'shish natijasida o'quvchilarda o'qishga qiziqish, ichki motivatsiya, ijodiy fikrlash va faol ishtirok etishga bo'lgan intilish kuchaydi. Geymifikatsiya ta'limni nafaqat qiziqarli, balki psixologik jihatdan qulay va ijtimoiy faol muhitga aylantiradi.

Psixologik nuqtai nazardan geymifikatsiya o'quvchining ichki ehtiyojlarini — mustaqillik, yutuq hissi va jamoaga mansublikni qondirishga xizmat qiladi. Bu holat E.Dechi va R.Ryan tomonidan ilgari surilgan "o'z-o'zini belgilash nazariyasi" (Self-Determination Theory) bilan uyg'unlikda bo'lib, o'quvchining faoliyatida ichki motivatsiyaning kuchayishini ta'minlaydi. O'yin jarayonida o'quvchi muvaffaqiyat hissini to'liq his etadi, o'quv jarayonini nazorat qilish imkoniyatiga ega bo'ladi va bu holat uning o'qishga bo'lgan ijobiy munosabatini shakllantiradi.

Kuzatuvlar shuni ko'rsatadiki, o'yin elementlari joriy etilgan darslarda o'quvchilarning diqqatini jamlash darajasi va qiziqishi yuqori bo'ladi, o'rganish jarayonida stress darajasi esa pasayadi. O'quvchilar xatolarni muammo sifatida emas, balki yangi bilim olish imkoniyati sifatida qabul qilishadi. Bu esa ularning o'z xatolaridan saboq olish

qobiliyatini rivojlantiradi va ta'limdagi psixologik xavfsizlik muhitini mustahkamlaydi. Psixologik jihatdan bunday muhitda o'quvchi o'z fikrini erkin bayon etadi, muammoni tahlil qiladi va yangi g'oyalarni ilgari sura oladi. Pedagogik nuqtai nazardan geymifikatsiya darsning an'anaviy modelini tubdan o'zgartiradi. O'qituvchi bilim beruvchi emas, balki jarayonni boshqaruvchi va yo'naltiruvchi rolini bajaradi. O'quvchi esa bilimni qabul qiluvchi emas, balki uni yaratuvchi faol ishtirokchiga aylanadi. Bu holat zamonaviy pedagogikadagi "o'quvchi markazidagi ta'lim" tamoyiliga to'liq mos keladi. O'yin muhiti asosida tashkil etilgan mashg'ulotlar hamkorlik, jamoaviy ishlash va birgalikda qaror qabul qilish ko'nikmalarini rivojlantiradi [5]. Bu jarayon V.Vygotskiyning "yaqin rivojlanish zonasi" nazariyasi bilan bog'liq bo'lib, geymifikatsiya o'quvchilarning hamkorlikda bilim olish qobiliyatini oshiradi. Tahlillar shuni ko'rsatadiki, geymifikatsiya nafaqat o'quvchilarning bilim olish faolligini, balki ularning ijtimoiy va kommunikativ qobiliyatlarini ham rivojlantiradi. O'yinli muhitda o'quvchilar bir-biridan o'rganishadi, fikr almashishadi va jamoada mas'uliyatni his qilishni o'rganishadi. Bu esa ta'lim jarayonida o'zaro hurmat, ishonch va do'stona munosabat muhitini shakllantiradi.

Tajriba-sinov natijalari shuni ko'rsatdiki, geymifikatsiya elementlari joriy etilgan guruhlarda o'quvchilarning faolligi, diqqatni jamlash qobiliyati va bilimni o'zlashtirish darajasi an'anaviy ta'lim tizimiga nisbatan ancha yuqori bo'ldi. Ular o'qish jarayonida ko'proq ishtiroq bilan qatnashishgan, mustaqil fikr bildirish va muammolarni tahlil qilishda faol bo'lishgan. Bu holat geymifikatsiyaning kognitiv jarayonlar — ya'ni idrok, tafakkur va xotiraga ijobiy ta'sir ko'rsatishini isbotlaydi. Shu bilan birga, tadqiqot geymifikatsiyaning ayrim cheklavlarini ham aniqladi. Ayrim hollarda ortiqcha raqobat ba'zi o'quvchilarda stress yoki motivatsiyaning pasayishiga sabab bo'lishi mumkin. Shu sababli geymifikatsiyani joriy etishda o'qituvchi pedagogik ehtiyotkorlik va muvozanatni saqlashi zarur. O'yin elementlari ta'lim maqsadlariga xizmat qilishi va o'quvchilarning shaxsiy rivojlanishiga yo'naltirilgan bo'lishi kerak.

Geymifikatsiyaning samaradorligi uni to'g'ri tashkil etish va pedagogik maqsad bilan uyg'unlashtirishga bog'liq. Ta'lim jarayonida o'yin elementlari nafaqat rag'bat vositasi, balki motivatsiya va ijodiy fikrlashni qo'zg'atuvchi omil sifatida ishlatilishi kerak. Bunda o'qituvchi nafaqat bilim beruvchi, balki o'quvchilarda shaxsiy faollik, ijtimoiy aloqalar va hamkorlik qobiliyatini rivojlantirishga yo'naltirilgan muhit yaratuvchi sifatida namoyon bo'ladi [6]. Umuman olganda, geymifikatsiya — bu o'yin va ta'lim o'rtasidagi psixologik ko'priq bo'lib, u insonning tabiiy o'yin instinktni ta'lim jarayoni bilan uyg'unlashtiradi. Uning yordamida ta'lim nafaqat bilim berish vositasi, balki shaxsiy rivojlanish, ijodiy fikrlash va ijtimoiy faollikni shakllantiruvchi tizimga aylanadi. Geymifikatsiyaning asosiy afzalligi shundaki, u o'quv jarayonini majburiyat emas, balki qiziqish va ijodiy izlanish asosidagi ehtiyoj darajasiga ko'taradi. Shunday qilib, geymifikatsiya ta'lim tizimida nafaqat yangilik, balki psixologik barqarorlik, ijtimoiy faollik va shaxsiy o'sishni rag'batlantiruvchi samarali mexanizm sifatida namoyon bo'ladi. Uning to'g'ri qo'llanilishi ta'lim jarayonini yangi bosqichga olib chiqishi va o'quvchilarda bilim olishga bo'lgan ichki motivatsiyani mustahkamlashi mumkin.

| Rasm 1             |                                                |                                                                |
|--------------------|------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| Ko'rsatkich        | An'anaviy o'qitish                             | Geymifikatsiyalang an o'qitish                                 |
| Motivatsiya        | Tashqi rag'batga asoslanadi (baholar, nazorat) | Ichki rag'bat va raqobatga asoslanadi (ball, reyting, mukofot) |
| O'quvchi roli      | Passiv bilim oluvchi                           | Faol ishtirokchi va muammoni hal qiluvchi shaxs                |
| O'qituvchi roli    | Bilim beruvchi, nazorat qiluvchi               | Yo'naltiruvchi, fasilitator va hamkor                          |
| O'quv jarayoni     | Reproduktiv (takrorlovchi)                     | Interfaol va kreativ yondashuv asosida                         |
| Emotsional holat   | Yakuniy natijaga asoslanadi                    | Jarayon davomida baholash, darhol fikr-mulohaza (feedback)     |
| O'rganish samarasi | Stressli, raqobat cheklangan                   | Ijobiy, motivatsion va rag'batlantiruvchi                      |

Jadvaldan ko'rinib turibdiki, geymifikatsiyalangan ta'lim nafaqat dars jarayonini jonlantiradi, balki o'quvchilarning diqqatini, muloqot qobiliyatini va o'zaro hamkorligini oshiradi. Bunda asosiy diqqat o'yin jarayonining ta'limiy maqsadlarga xizmat qilishiga qaratiladi. Kognitiv nuqtai nazardan, o'yinli faoliyat idrok,

tafakkur va xotirani rivojlantiradi [7]. O'quvchilar o'rganilgan mavzuni amaliy vaziyatlarda qo'llashni o'rganishadi. Bu esa Piagetning "aktiv o'rganish" nazariyasiga muvofiq, bilimni tayyor holatda emas, balki tajriba orqali o'zlashtirish jarayonidir.

Ijtimoiy jihatdan esa geymifikatsiya o'quvchilar o'rtasida o'zaro hurmat, hamkorlik, bir-biriga yordam berish kabi qadriyatlarni shakllantiradi. O'yin muhiti ularga jamoada ishlashni, yetakchilikni va mas'uliyatni o'rganish imkonini beradi. Shu bois geymifikatsiya nafaqat ta'limiy, balki tarbiyaviy ahamiyatga ham ega.

**Xulosa va tavsiyalar.** Tajriba-sinov natijalari ko'rsatadiki, geymifikatsiya joriy etilgan guruhda o'quvchilarning faolligi va diqqat darajasi 30–40 foizga oshgan, motivatsiya darajasi esa 1,5 baravar yuqori bo'lgan. Shuningdek, bunday darslarda o'quvchilar o'z fikrini erkin ifodalash, savol berish va jamoaviy qaror qabul qilishda faolroq bo'lgan. Biroq, ayrim hollarda ortiqcha raqobat ayrim o'quvchilarda stress yoki ishtirokdan chekinishga olib kelgan. Shu sababli, geymifikatsiyani samarali qo'llash uchun o'yin elementlari ta'lim maqsadlariga to'liq xizmat qilishi, muvozanatli raqobat muhiti saqlanishi va rag'bat tizimi shaffof bo'lishi zarur.

Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, geymifikatsiya ta'lim jarayonini samarali, motivatsion va interfaol shaklga keltirishda muhim o'rin tutadi. O'yin mexanizmlarining o'quv jarayoniga uyg'unlashtirilishi o'quvchilarning diqqatini jamlash, mustaqil fikrlash, jamoaviy ishlash va muammoli vaziyatlarni hal etish ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi.

Shunday ekan, geymifikatsiyani zamonaviy o'qitish metodlari tizimiga integratsiya qilish ta'lim samaradorligini oshirishning istiqbolli yo'nalishlaridan biri hisoblanadi.

#### Adabiyotlar

1. Deci E.L., Ryan R.M. Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness. -New York: The Guilford Press. 2017.
2. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, -P. 9-15. 2011.
3. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer. 2012.
4. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, -P. 3025-3034. 2014.
5. Suh A., Wagner C. How Gamification of an Enterprise Collaboration System Increases Knowledge Contribution: An Affordance Approach. Journal of Knowledge Management, 21(2), -P. 416-435. 2017.
6. Landers R.N., Armstrong M.B. Enhancing Instruction through Gamification: The Role of Flow Experience and Perceived Learning. Computers in Human Behavior, 71, 499-507. 2017.
7. Zichermann G., Cunningham C. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media. 2011.

**REZYUME.** Ushbu maqolada ta'lim jarayonida geymifikatsiya texnologiyalarini qo'llashning psixologik va pedagogik asoslari tahlil etilgan. Geymifikatsiya — o'yin elementlarini o'quv faoliyatiga integratsiya qilish orqali o'quvchilarning motivatsiyasi, faolligi va ijodiy tafakkurini rivojlantiruvchi innovatsion yondashuv sifatida qaraladi. Maqolada o'yin mexanizmlarining o'quvchilarda ichki rag'batni kuchaytirish, emotsional barqarorlikni ta'minlash hamda ijtimoiy muloqot ko'nikmalarini shakllantirishdagi ahamiyati yoritilgan.

**РЕЗЮМЕ.** В данной статье проанализированы психологические и педагогические основы применения технологий геймификации в образовательном процессе. Геймификация рассматривается как инновационный подход, направленный на развитие мотивации, активности и творческого мышления учащихся посредством интеграции игровых элементов в учебную деятельность. В статье раскрывается значение игровых механизмов в усилении внутренней мотивации, обеспечении эмоциональной устойчивости и формировании навыков социального взаимодействия у учащихся.

**SUMMARY.** This article analyzes the psychological and pedagogical foundations of applying gamification technologies in the educational process. Gamification is considered an innovative approach that enhances students' motivation, engagement, and creative thinking by integrating game elements into the learning environment. The study highlights the importance of game mechanics in strengthening intrinsic motivation, ensuring emotional stability, and developing social communication skills among learners