QO‘QON DAVLAT PEDAGOGIKA INSTITUTI ILMIY XABARLARI
(2026-yil 10-son)
PEDAGOGIKA
PEDAGOGY
https://doi.org/10.70728/c.series.ped.v08.i10.025

GEYMIFIKATSIYA PLATFORMALARI VA ULARNING MOTIVATSIYAGA TA’SIRI

Jumanqo‘ziyev O‘tkirjon O‘ktamjon o‘g‘li
QDU Raqamli texnologiyalar va sun’iy intelekt kafedrasi Pedagogika fanlari bo‘yicha falsafa doktri Phd v.b dotsent
Tel: +998972157013
Abduraxmonova Shaxnoza Abduvali qizi
QDU Ta’limda axborot texnologiyalari mutaxasisligi 1-kurs magistranti
Tel: +998911549779 | shaxnozaabduraxmonova462@gmail.com

Annotatsiya. Ushbu maqolada ta’lim jarayonlarida geymifikatsiya (o‘yinlashtirish) platformalariining qo‘llanilishi hamda o‘quvchilarning ta’lim jarayonlaridagi ichki motivatsiyasiga ko‘rsatadigan ta’siri tahlil qilindi. Maqola davomida Kahoot, Quizizz, Wordwall va Classcraft kabi platformalarda o’yin mexanizmlari (ballar, jadval, nishonlar, darajalar) o‘quvchilarning faolligi va shaxsiy motivatsiyasini oshirishdagi jarayonlar ham yoritiladi. Shuningdek geymifikatsiya vositalaridan samarali foydalanish orqali ta’lim jarayonlarini interaktivligini oshirish imkoniyatlari ko’rib chiqiladi.

Kalit so‘zlar: geymifikatsiya, o‘yin mexanizmlar, raqamli ta’lim, platforma, ichki motivatsiya, Kahoot, Quizizz, Wordwall, Classcraft

Аннотация. В данной статье анализируется применение платформ геймификации (игрофикации) в образовательном процессе, а также их влияние на внутреннюю мотивацию учащихся. В ходе работы рассматриваются процессы повышения активности и личной мотивации учащихся с помощью игровых механизмов (баллы, рейтинговые таблицы, значки, уровни) на таких платформах, как Kahoot, Quizizz, Wordwall и Classcraft. Также рассматриваются возможности повышения интерактивности учебного процесса за счет эффективного использования инструментов геймификации.

Ключевые слова: Геймификация, игровые механизмы, цифровое образование, платформа, внутренняя мотивация, Kahoot, Quizizz, Wordwall, Classcraft

Abstract. This article analyzes the application of gamification platforms in educational processes and their impact on the intrinsic motivation of learners. Throughout the paper, the processes of increasing students' activity and personal motivation using game mechanisms (points, leaderboards, badges, levels) on platforms such as Kahoot, Quizizz, Wordwall, and

Classcraft are highlighted. Furthermore, the possibilities of enhancing the interactivity of the educational process through the effective use of gamification tools are explored.

Keywords: gamification, game mechanisms, digital education, platform, intrinsic motivation, Kahoot, Quizizz, Wordwall, Classcraft

KIRISH. XXI asr raqamli texnologiya va sun’iy intellekt jadal bilan rivojlanib borishi barcha sohalarga ijobiy ta’sirini ko‘rsatdi. Zamonaviy ta’lim jarayonlarida o‘quvchilarga bilim berish bilangina cheklanib qolmay, ularning darsga bo‘lgan qiziqishi va faol ishtirokini ham ta’minlash muhim vazifalardan biri hisoblanadi. Shu sababli ta’lim jarayonlarini geymifikatsiya (o‘yinlashtirish) - bu insonlar faolligini oshirish, ularni ruhan rag‘batlantirish va zerikarli vazifalarni qiziqarli qilish uchun o‘yin elements hamda mexanizmlarini o‘yin hisoblanmagan jarayonlarga (ta’lim, biznes, kundalik hayot, marketing) ham joriy etishdir [1]. Ya’ni ta’lim jarayonlarini qiziqarli bo’lishi uchun turli xil o‘yin mexanizmlaridan foydalanish metodidir. Geymifikatsiya, avvalo, ichki motivatsiya (intrinsic motivation) nazariyasiga tayanadi. Rayan va Dessi tomonidan ishlab chiqilgan [2]. O‘z-o‘zini belgilash nazariyasi (Self- Determination Theory) shuni ko‘rsatadiki, insonlar o‘z bilim faoliyatida uch omil - avtonomiya, kompetentlik va ijtimoiy aloqadorlikka ehtiyoj sezadi [3]. Geymifikatsiya metodlari orqali o‘quvchilar o‘z qiziqishi bilan darsda ishtirok etadi, ballar yig‘adi va yangi darajani egallab yanada ichki motivatsiyasini yanada oshiradi.

Tadqiqot metodologiyasi. Maqolani tayyorlashda ilmiy adabiyotlarni tahlil qilish, qiyosiy tahlil, umumlashtirish va tizimli yondashuv usullaridan foydalanildi. Geymifikatsiya platformalari va ularning ta’lim jarayonlaridagi motivatsiyasiga oid ilmiy manbalar mazmunan ko‘rib chiqilib, ularning ta’lim tizimlaridagi imkoniyatlari hamda joriy etish shartlari umumlashtirildi. Mazkur maqola nazariy-tahliliy xarakterga ega; unda keltirilgan xulosalar alohida tajriba-sinov natijasi sifatida emas, adabiyotlar tahliliga asoslangan tavsiyalar sifatida talqin qilinishi lozim.

Tadqiqot natijalari va tahlil. Ilmiy adabiyotlar tahlili shuni ko‘rsatadiki, an’anaviy ta’lim tizimidan farqli geymifikatsiyalashgan platformalardagi metodlar ta’lim jarayonlaridagi o‘quvchilarni faolligini, ichki va tashqi motivatsiyasini oshirishga hamda, shaxsiy ichki extiyojlarini qondirishga xizmat qiladi [4]. Tadqiqot doirasiga eng keng qo‘llaniladigan zamonaviy o‘yin platformalarining o‘yin mexanizmlari va va ichki motivatsiyasiga ta’siri qiyosiy tahlil qilindi.

Zamonaviy va interaktiv ta’lim platformalari o‘quvchilarni rag‘batlantirish va ichki motivatsiyasini oshirib darslarni yanada qiziqarli bo‘lishi uchun nishonlar, ballar va yetakchilar jadvali kabi elementlarni o‘z ichiga oladi [5].

Quyida ba’zi o‘yin elementlarni o‘z ichiga olgan ta’lim platformalari mavjud:

Kahoot – bu o‘yinlashtirish tamoyiliga asoslangan onlayn ta’lim platformasi bo‘lib, u o‘qituvchilarga interaktiv testlar, viktorinalar va so‘rovnomalar yaratish hamda ularni real vaqt rejimida o‘tkazish imkonini beradi [6]. Bu platforma yordamida testlar yaratish, viktorinalar tashkil etish, so‘rovnomalar o‘tkazish, bilimlarni tekshirish va o‘quvchilar faolligini oshirish mumkin. Kahoot platformasida ballar tizimi, reyting jadvali, vaqt bo‘yicha javob berish,

mukofotlash va musobaqa muhitini yaratadi va o‘quvchilarning diqqatini saqlashga va bilimlarni o‘rganish jarayoni yanada qiziqarli bo‘lishiga yordam beradi.

Quizizz — bu o‘yinlashtirish tamoyiliga asoslangan onlayn ta’lim platformasi bo‘lib, u testlar, viktorinalar, so‘rovnomalar va interaktiv mashqlar yaratish hamda o‘tkazish imkonini beradi [7]. Bu platforma yordamida interaktiv testlar yaratish, rea vaqt rejimida viktorinalar o‘tkazish, topshiriqlar berish, bilimlarni baholash, natijalarni tahlil qilish va o‘quchilarning faolligini oshirish mumkin. Ushbu platformada ballar tizimi, reytinglar jadvali, avatarlar, bonuslar, taymer va musobaqa muhitini tashkil qilish orqali o‘quvchilarของ darsga qiziqishini oshiradi va faolligini ta’minlaydi.

Classcraft — bu ta’lim jarayonini jonlantirish va o‘quvchilar faolligini oshirish uchun mo‘ljallangan, geymerlik (gamifikatsiya) va rolli o‘yinlar (RPG) elementlariga asoslangan mashhur onlayn ta’lim platformasidir [8]. Bu platforma yordamida “Kvestlar” (Quests) yaratish mumkin. Bunda pedagog o‘quv materiallarini xarita ko‘rinishida taqdim eta oladigan interaktiv platformaligi uchun o‘quvchilarni e’tibori va faolligini oshiradi.

Wordwall – bu o‘qituvchilar va o‘quvchilar uchun darslarni qiziqarli va interaktiv ta’limiy o‘yinlar, viktorinalar hamda topshiriqlar shaklida o‘tkazish imkonini beruvchi onlayn Wordwall platformasidir [9]. Bu platformada tayyor shablonlar yordamida krossvord, juftini topish, so‘zlarni joylashtirish kabi 30 dan ortiq o‘yin turlari mavjud.

O‘tkazilgan tahlillarga ko‘ra, Kahoot va Quizizz kabi platformalar asosan o‘quvchining faolligini qisqa muddatda oshirsa, Classcraft platformasi esa rolli o‘yin mexanizmlari orqali uzoq muddatli ichki motivatsiyani va jamoada ishlash kompetensiyasini shakllantirishga xizmat qiladi. Agar pedagog ushbu platformalarni to‘g‘ri integratsiya qilmagan taqdirda, o‘quvchilar faqatgina ball yoki natija uchun harakat qilishi natijasida mavzuning tub mohiyatini to‘liq anglamay, darsga bo‘lgan qiziqishini yo‘qolishiga sabab bo‘ladi va bu holat “tashqi motivatsiya tuzog‘i” deb ta’riflanadi [10].

Xulosa. Bugungi raqamli texnologiyalar va sun’iy intellekt jadal rivojlangan davrda an’anaviy metodlar bilan o‘quvchilarning qiziqishi va faolligini oshirish dolzarb masalaga aylanmoqda. Darslarni yanada qiziqarli va interaktiv bo‘lishini ta’minlash maqsadida geymifikatsiya (o‘yinlashtirish) mexanizmlaridan foydalanish ta’lim jarayonlarida ijobiy samara bermoqda. Xususan, Kahoot, Quizizz, Classcraft va Wordwall platformalaridagi reyting, daraja va ball elementlari o‘quvchilarning qiziqishi va ichki motivatsiyasiga ijobiy ta’sir ko‘rsatmoqda. Mazkur platformalarni o‘rganish jarayonida ularning bir biridan farqli vazifalari va qo‘llash imkoniyatlariga egaligini bilishimiz mumkin. Kahoot va Quizizz platformalari asosan savol-javob hamda test va viktorinalar yaratish orqali foydalanishga qulay bo‘lsa, Classcraft esa o‘quv jarayoniga turli xil vazifalar berish va rag‘batlantirish orqali o‘quvchilar faolligini ta’minlaydi. Wordwall platformasi esa mavzuni takrorlab mustahkamlaydi va o‘ziga xos mashqlarni tashkil etishda qulay hisoblanadi. Xulosa qilib aytganda, ulardan qaysi maqsadda va qanday metodika asosida foylanishga bog‘liqdir. Ushbu platformalarni ta’lim jarayonlariga tadbiq etish uchun o‘quvchilarning yosh xususiyatlari, qiziqishlari va bilim darajalarini hisobga olish zarur. Geymifikatsiyadan maqsadli foylanish ta’lim sifatini yanada oshirishga va o‘quvchilarning fanlarga bo‘lgan qiziqishini qo‘llab

quvvatlash uchun imkoniyat yaratadi. Kelgusida ushbu vositalarga tayangan holda o‘quvchilarning motivatsiyasini yanada oshirish uchun zamonaviy metodlar ishlab chiqish ilmiy-amaliy vazifa hisoblanadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YXATI

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamification: making playful experiences. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9-15.

2. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. Contemporary Educational Psychology, 25(1), 54-67.

3. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2008). Self-determination theory: A macrotheory of human motivation, development, and health. Canadian Psychology/Psychologie canadienne, 49(3), 182.

4. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? — A literature review of empirical studies on gamification. In 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025-3034.

5. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press.

6. Licorish, S. A., George, J. L., Owen, H. E., & Savarimuthu, B. T. (2017). Go Kahoot! Enriching classroom engagement, motivation and learning experience through games. Proceedings of the 25th International Conference on Computers in Education, 755-764.

7. Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive Quizizz platform. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 17(1), 1-24.

8. Sanchez, E., Young, S., & Jouneau-Sion, C. (2017). Classcraft: From gamification to ludicization of education. In Informational Environments (pp. 203-221). Springer, Cham.

9. Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. Computers & Education, 149, 103818.

10. Kohn, A. (1999). Punished by Rewards: The Trouble with Gold Stars, Incentive Plans, A's, Praise, and Other Bribes. Houghton Mifflin Harcourt.