



Gamification in Education

Bobur SUYUNOV¹

Profi University Navoi branch

ARTICLE INFO

Article history:

Received April 2025

Received in revised form

10 April 2025

Accepted 2 May 2025

Available online

25 June 2025

Keywords:

gamification,
motivation,
education,
game-based learning,
engagement,
role-playing,
technology,
creativity,
collaboration,
pedagogical innovation.

ABSTRACT

This article explores gamification in education, defined as the integration of game elements and mechanics into non-game contexts to enhance student motivation and learning outcomes. It discusses the psychophysiological basis of game motivation, its application in modern education, and its alignment with the preferences of Generation Y students. The study highlights the use of gaming technologies, such as role-playing and online activities, to foster engagement, creativity, and cultural competence. Drawing on empirical evidence and psychological theories, it examines how gamification improves knowledge retention, critical thinking, and collaboration while addressing challenges like alignment with learning objectives, technological infrastructure, and ethical concerns. The article emphasizes the need for careful design and educator training to ensure effective implementation, offering insights into gamification's transformative potential in education.

2181-3701/© 2025 in Science LLC.

DOI: <https://doi.org/10.47689/2181-3701-vol3-iss6/S-pp216-222>

This is an open-access article under the Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.ru>)

Ta'limda o'yinlashtirish-gemifikatsiya

ANNOTATSIYA

Kalit so'zlar:

gemifikatsiya,
motivatsiya,
ta'lim,
o'yin asosidagi o'qitish,
jalb qilish,
rolli o'yinlar,
texnologiya,
ijodkorlik,
hamkorlik,
pedagogik innovatsiya.

Ushbu maqola ta'limda o'yinlashtirishni o'rganadi, bu o'yin elementlari va mexanikalarini o'yin bo'lmagan kontekstlarda qo'llash sifatida ta'riflanadi, talabalarning motivatsiyasi va o'quv natijalarini oshirishga xizmat qiladi. Maqolada o'yin motivatsiyasining psixofiziologik asoslarini, uning zamonaviy ta'limda qo'llanilishini va Y avlod talabalarining xohishlariga mosligini muhokama qilinadi. Tadqiqot rolli o'yinlar va onlayn faoliyatlar kabi o'yin texnologiyalaridan foydalanishni, ishtirok, ijodkorlik va madaniy kompetensiyani rivojlantirishni ta'kidlaydi. Muallif tomonidan sinchkov dizayn va o'qituvchilar

¹ Assistant teacher, Profi University Navoi branch, Navoi, Uzbekistan Independent Researcher, Uzbekistan National Pedagogical University. Tashkent, Uzbekistan. E-mail: bobur.suyunov.95@gmail.com

tayyorligining muhimlig ta'kidlanib, ta'limda o'yinlashtirishning o'zgartiruvchi salohiyatiga oid tushunchalar beriladi.

Геймификация в образовании

Ключевые слова:

геймификация,
мотивация,
образование,
игровое обучение,
вовлечённость,
ролевые игры,
технология,
креативность,
коллаборация,
педагогическая
инновация.

АННОТАЦИЯ

Данная статья посвящена изучению геймификации в образовании, определяемой как использование игровых элементов и механик в неигровых контекстах для повышения мотивации и улучшения образовательных результатов. В статье рассматриваются психофизиологические основы игровой мотивации, её применение в современном образовании и соответствие предпочтениям студентов поколения Y. Исследование подчёркивает использование игровых технологий, таких как ролевые игры и онлайн-активности, для стимулирования вовлечённости, креативности и культурной компетентности. Опираясь на эмпирические данные и психологические теории, статья показывает, как геймификация улучшает удержание знаний, критическое мышление и сотрудничество, одновременно обсуждая такие проблемы, как согласование с учебными целями, технологическая инфраструктура и этические вопросы. Статья акцентирует важность тщательного проектирования и подготовки педагогов для эффективной реализации, предлагая понимание трансформационного потенциала геймификации в образовании.

KIRISH

O'yin motivatsiyasi bu shaxsning ichki motivatsion harakatlarini rivojlantirishni rag'batlantiradigan, ularga faoliyatda ishtirok etish imkonini beruvchi o'ziga xos psixofiziologik jarayondir. Mazkur jarayon tashqi stimul va ongning ichki xususiyatlaridan ta'sirlanadi, bularning barchasi o'yin kontekstida amalga oshiriladi. Zamonaviy axborot texnologiyalariga asoslangan dunyoda ushbu motivatsiya turli sohalarda keng qo'llanilmoqda. Xususan, ta'lim sohasida o'yin texnikalarini qo'llash orqali ishtirok va motivatsiyani oshirish jarayoni odatda "Ta'limdagi o'yinlashtirish" (Gamification in education(GE)) deb ataladi. O'yinlashtirish, ya'ni "Gemifikatsiya" o'yin elementlari va mexanikalarini o'yin bo'lmagan kontekstlarda qo'llashni o'z ichiga oladi, bu esa motivatsiyani oshirish va ta'lim jarayonining samaradorligini yaxshilashga xizmat qiladi. Empirik dalillar o'yinlashtirish texnikalarini qo'llash ta'lim tajribasi va natijalarida sezilarli yaxshilanishlarga olib kelishini tasdiqlaydi [1, 92]. Zamonaviy ta'lim oluvchilar guruhi, odatda Y avlod yoki "Generation of the Network", "Millennium", "Next or zZero" kabi turli nomlar bilan ataladi, ta'lim sohasida e'tiborga olinishi kerak bo'lgan shaxsiy va ijtimoiy xususiyatlarni olib keladi. Mutaxassislarning ta'kidlashicha, bu avlod o'yinlarning tili va dinamikasiga kuchli moyillik ko'rsatadi, shuning uchun o'yinlashtirishning keng tarqalishi orqali ta'limda kelgusi inqilob bashorat qilinmoqda, bu esa inson faoliyatining barcha sohalari, shu jumladan ta'lim sohasiga kirib borishi kutilmoqda.

TADQIQOT METODOLOGIYASI

“O‘yin texnologiyalari” tushunchasi ta’lim jarayonini tashkil qilishning bir qator usullarini o‘z ichiga oladi. Ta’limdagi o‘yin muhim xususiyatga ega-aniq belgilangan maqsad va unga mos keladigan natija, bu esa ta’lim va kognitiv yo‘nalish bilan xarakterlanadi. O‘quv mashg‘ulotlarining o‘yin shakli o‘quv faoliyatini rag‘batlantirish va stimullashtirish vositasi sifatida xizmat qiladi. O‘yinlashtirish muammo qo‘yish, fikr-mulohaza, darajalar va ijodkorlik kabi o‘yin elementlaridan foydalanadi. O‘yinchilar ball va ochkolar oladi, bu esa o‘z navbatida mavzu va materialni yanada chuqurroq o‘zlashtirish uchun rag‘batdir. O‘quv mashg‘ulotlarining o‘yin shakli o‘yin usullari yordamida yaratiladi, bu esa o‘quv faoliyatini motivatsiyalash va stimullashtirish vositasi sifatida xizmat qiladi. O‘yinda o‘qituvchi va talaba yo‘q. Faqat rollar va harakatlar mavjud bo‘lib, barcha ishtirokchilar bir-birlariga o‘rgatadi va bir-birlaridan o‘rganadi. Qoidaga ko‘ra, hamma o‘yinga ochiq. Deyarli har qanday mavzuda qiziqarli o‘yinlar o‘ylab topish va ularni o‘quv jarayoniga kiritish mumkin. Darsda qanday rolli o‘yinlarni amalga oshirish mumkin? Telefon suhbatidan tortib muzokaralargacha. Do‘konda mahsulot sotib olishdan tortib, tish shifokoriga tashrif buyurish, ish topish (suhbat), bank hisobini ochish, kredit olish, bojxona xizmatidan o‘tish va hokazo. Rolli o‘yinlar xorijiy til darslarida til materialini mustahkamlash sifatida doimo ishlatilib kelgan. Talabalarning maksimal ishtiroki bilan katta miqyosli rolli o‘yin misoli sifatida Samarqand davlat chet tillari institutining Ingliz tili o‘qitish metodikasi kafedrasini tomonidan vaqti-vaqti bilan o‘tkaziladigan “Chet tillari festivali”ni keltirish mumkin. O‘yin ikki yoki undan ortiq tomonlar ishtirok etadigan, bir-biri bilan raqobatlashadigan va ma’lum bir maqsadni ko‘zlaydigan jarayon sifatida aniqlanadi. Guruhlar tomonidan muayyan strategiyadan foydalanish g‘alaba yoki mag‘lubiyatga olib kelishi mumkin. O‘yin-odamlar o‘rtasidagi ijtimoiy munosabatlarni qayta tiklaydigan faoliyat turidir. O‘yinda quyidagi tuzilish elementlari ajratiladi: syujet, rollar, qoidalar. O‘yinchilar rollarni belgilaydi va syujetga muvofiq ularni amalga oshiradi, muayyan qoidalarga rioya qiladi. Zamonaviy talabalar axborot va kommunikatsiya texnologiyalarini mukammal egallagan va elektron ommaviy axborot vositalaridan faol foydalanadi. Bu akademik soatlardan tashqarida onlayn o‘qitishning bir qismini olib chiqish imkonini beradi, bu esa o‘quv yukini kengaytirish imkonini beradi, shu bilan birga talabalar uchun qiziqarli va qulay bo‘lgan ta’lim jarayoni elementlaridan foydalanadi. Qanday onlayn o‘yinlarni taklif qilish mumkin, ular ham ta’limiy, ham qiziqarli bo‘lsin? Bu, birinchi navbatda, yozma ko‘nikmalarni rivojlantirishdir. Bunday o‘yinlar quyidagilarni o‘z ichiga oladi:

- internetda o‘rganilayotgan tilda so‘zlashuvchi (native speaker) bilan tanishish (do‘st topish);
- homiylarga xat yozish (talabalarga xat yozishning ma’lum sxemasi taklif etiladi). Ular buni haqiqiy potensial homiylarga yuborishlari mumkin (agar kerak bo‘lsa) yoki o‘qituvchiga yuborishlari mumkin;
- o‘zingiz ishlamoqchi bo‘lgan kompaniyaga rezyume va qo‘shimcha xat tuzish va yuborish;
- reklama xatlari. Vazifa-ma’lum bir mahsulot yoki xizmatni taklif qilib, potensial xaridorni qiziqtirish.

O‘yinlashtirish o‘yin bo‘lmagan kontekstlarda reytinglar, ballar va nishonlar kabi o‘yin texnikalaridan foydalanishni o‘z ichiga oladi, bu yondashuv inson miyasining yaxshi o‘rnatilgan xususiyatidan foydalanadi: vazifalarni bajarishga javoban mukofotlarni izlash va ularga ijobiy javob berishga moyillik [6]. Xorijiy tilni o‘qitishda o‘yinlashtirishni

qo'llash doimiy va jiddiy fikr-mulohazalar tamoyillariga asoslanadi, bu ta'lim oluvchi xatti-harakatlarini dinamik ravishda sozlash va ularning funksional qobiliyatlarini tez rivojlantirish imkonini beradi. Ta'lim jarayoniga o'yinlashtirishni kiritish unga qo'shimcha bo'ladigan hikoya yoki syujet yaratishni talab qiladi. Bu hikoya o'ziga xoslik hissini rivojlantiradi, talabalarni umumiy maqsadga hissa qo'shishga undaydi va aniq maqsadlarga erishishga qiziqishni uyg'otadi. Bundan tashqari, ta'lim oluvchilar yangi ko'nikmalar va malakalarni egallagan sari, maqsad va vazifalarda o'zgarishlar va murakkabliklarni asta-sekin kiritish muhimdir.

TADQIQOTNING NATIJALARI

Bunday tadbirlarning to'plangan tajribasi shuni ko'rsatdiki, xorijiy tilni o'rganishda qiynaladigan yoki uyga vazifani tayyorlash uchun motivatsiya topa olmaydigan (ayniqsa, natija ko'p narsani orzu qilganda) zaif o'rganuvchilar ham o'z rollarini tayyorlashda kutilmagan tashabbus ko'rsatadi va tadbirdan chetda qolishni xohlamaydi. Boshqalarning jo'shqinligi yuqumli, motivatsiya aniq. Ta'lim oluvchilar o'yin syujetini o'zlari o'ylab topishadi. Masalan, ingliz tili asos sifatida olinadi (chunki asosan barcha ta'lim oluvchilar uni o'rganadi), va "Sherlok Xolms" va "Doktor Vatson" kabi boshlovchilar qaysi mamlakat eng muhim yutuqlarga ega, qaysi mamlakat eng go'zal va hokazo bo'yicha chuqur tekshiruv o'tkazishga qaror qilishadi, garchi ular o'zlari eng ilg'or mamlakat Angliya deb hisoblashsa-da, lekin hamma buni tekshirishga qaror qiladi. Ular turli mamlakatlarga "tashrif buyurishadi", u yerda ularni turli urf-odatlar, milliy liboslar, qo'shiqlar va raqslar bilan kutib olishadi, va bu mamlakatlarning aholisi ularga o'zlarining muhtasham tarixlarini bag'ishlaydi va so'nggi yutuqlarni ulashadi [3, 325-346]. Bunday rolli o'yin kamida bir oylik jiddiy tayyorgarlikni talab qiladi. Ta'lim oluvchilar ishtiroklari uchun ball oladilar, va albatta do'stlik g'alaba qozonadi, agar ishtirokchilarning o'zlari vakil qilingan mamlakatlardan birini eng yaxshi deb tan olmasalar. Psixologik tadqiqotlarga ko'ra, biz eshitgan narsamiz 40% faol ravishda o'zlashtiriladi, ko'rgan narsamiz 50%, agar bir vaqtning o'zida ko'rsak va eshitsak, u holda 70-75% eslab qolinadi, va agar biz o'zimiz bajarsak, 92% eslab qolamiz. Shuning uchun o'yin usullari har qanday darajadagi o'quv jarayonida juda muhimdir [2,168]. O'yin bo'yicha izlangan ko'plab tadqiqotchilar shaxsning imkoniyatlarini safarbar qilish va faollashtirish, uning ijodiy salohiyatini ro'yobga chiqarishni ta'kidlaydilar, chunki o'yinda improvizatsiya, raqobat ruhi, hissiy komponent va zavq kabi xususiyatlar mavjud [1, 92]. Tilni o'zlashtirishdagi yutuqlar, masalan, 100 ta so'z o'rganish yoki malaka darajasini oshirish, o'lchanadigan va doimiy ravishda tan olinadigan bo'lib, bu umumiy maqsadlarni kichikroq, boshqariladigan virtual bosqichlarga bo'ladi.

MUHOKAMA VA TAHLIL

Ammo o'yinlarni o'quv jarayoniga kiritish yangilik emas. K.D.Ushinskiy bolalarning bir xillikka ega ta'lim ishlariga o'yin elementlarini kiritishni tavsiya qilgan, bu esa o'quv jarayonini samaraliroq qilish uchun. U shunday degan edi: bolada o'yin voqelikni to'ldiradi va uni qiziqarli va tushunarli qiladi, chunki uni o'zi yaratadi. O'yinda bola o'z dunyosini yaratadi va unda yashaydi, va bu hayotning izlari unda chuqurroq qoladi, chunki bu yerda hissiy komponent mavjud va u o'z ijodini o'zi boshqaradi [11]. O'yin texnologiyasining qiymati o'yin-kulgi va dam olish imkoniyatlari bilan cheklanmaydi va baholanmaydi. Bu uning fenomeni, ya'ni o'yin-kulgi, dam olish bo'la turib, u o'quv, ijodkorlik, inson munosabatlarini modellashtirishga ham aylanishi mumkin. O'quv jarayonini faollashtirish va intensivlashtirishga tayanadigan zamonaviy ta'limda o'yin texnologiyalaridan foydalanish qat'iy tavsiya etiladi. Ta'limda o'yinlashtirish

o'rganuvchilarning bilim, kasbiy ko'nikmalar va qobiliyatlarini, masalan, tanqidiy fikrlash, qaror qabul qilish, jamoaviy ish va hamkorlikka tayyor bo'lish kabi mustaqil, faol xohishini rivojlantirishga yordam beradigan axborot va o'quv muhitini yaratishga mo'ljallangan. Shunday qilib, o'yinlashtirish ijodkorlikni ochishga va o'z-o'zini o'qitishga motivatsiya beradi [5, 88]. Bu shakl (til o'qitish va kommunikativ kompetensiyani rivojlantirishdan tashqari) madaniy kompetensiyani rivojlantirish maqsadini ham ko'zlaydi. Ko'rinib turibdiki, bunday o'yinlar o'yin tadqiqotchilari tomonidan ajratilgan deyarli barcha funksiyalarni bajaradi:

1) ijtimoiy-madaniy funktsiya. Ta'lim oluvchilar turli mamlakatlarning madaniyati va urf-odatlarini, ularning ma'naviy qadriyatlarini bilib oladi; o'yinda bir-biri bilan o'zaro ta'sir qilishni o'rganadi;

2) millatlararo muloqot funktsiyasi. Xorijiy til madaniyatining o'ziga xos xususiyatlarini tushunish va qabul qilish, bag'rikeng bo'lish, mojaroli vaziyatdan zo'ravonlik va tajovuzga murojaat qilmasdan chiqish yo'lini topishni o'rgatadi;

3) o'yindagi shaxsning o'zini ro'yobga chiqarish funktsiyasi. Bu eng asosiy funksiyalardan biridir. O'yin shaxs sifatida o'zini ro'yobga chiqarish sohasi sifatida muhimdir. Aynan shu nuqtai nazardan jarayonning o'zi natijadan ko'ra muhimroq, raqobat ruhi va maqsadga erishishda o'zini ro'yobga chiqarish imkoniyati;

4) o'yin terapevtik funktsiyasi. O'yin shaxsning xulq-atvorida, boshqalar bilan muloqotda, o'qishda duch keladigan turli qiyinchiliklarni yengish uchun ishlatilishi mumkin va kerak. O'yin usullarining terapevtik ahamiyatini baholagan holda, Ushinskiy o'yin terapiyasining ta'siri shaxsning roli o'yinda oladigan yangi ijtimoiy munosabatlar amaliyoti bilan belgilanadi, deb yozgan [11];

5) o'yindagi tuzatish funktsiyasi. O'yindagi psixologik tuzatish tabiiy ravishda sodir bo'ladi, chunki barcha ishtirokchilar teng sharoitlarda: kuchli va zaif o'rganuvchilar yo'q, lekin syujet va rollar mavjud, va o'yin maqsadi ularni birlashtiradi. Ko'pincha zaif ta'lim oluvchilar kuchlilardan yaxshiroq tayyorlanadi va farq yo'qoladi;

6) o'yinning o'yin-kulgi funktsiyasi. O'yin o'yin-kulgi funktsiyasi ijobiy muhit, xotirjamlik va quvonch yaratish bilan bog'liq bo'lib, bu shaxsni barqarorlashtirishga yordam beradi, o'ziga ishonchni oshirishga va o'z potensialini ochishdan zavqlanishga yordam beradi.

O'yinlashtirish xorijiy tillarni o'rganish uchun motivatsion vosita sifatida xizmat qiladi, ta'lim oluvchilarni o'quv jarayoniga faol jalb qiladi. O'yinlashtirishning kuchi har bir shaxsning ichida mavjud bo'lgan tug'ma raqobat hissidan foydalanish qobiliyatidadir. O'yinlashtirish o'quv jarayonini o'yin psixologiyasi bilan bog'laydi, o'quv tajribasini yanada yoqimli qiladi va diqqat hamda esda saqlash darajasini oshiradi. O'yinlashtirish orqali o'quvga to'sqinlik qiluvchi salbiy omillarni bartaraf qilish mumkin, charchoq va o'quvning bir xillik va zerikarli ekanligi haqidagi tasavvurni yo'qotadi. O'yinlashtirish o'quvni yanada funksional qiladi va ta'lim oluvchilarga jiddiy oqibatlersiz turli variantlarni o'rganish imkonini beradi. O'ynab, ta'lim oluvchilar muvaffaqiyatsizlikning zararli emasligini tushunishadi, chunki har doim to'g'ri yechim topish imkoniyati mavjud. Bilim va ko'nikmalarni amaliy qo'llash yoki shaxsiy tajriba orqali mustahkamlash qobiliyati juda muhimdir, va o'yinlashtirish aynan shunday imkoniyatni taqdim etadi. O'yinlashtirishning muhim xususiyati o'yin natijalarini amaliy tajriba sifatida ongsiz ravishda o'zlashtirishdir. O'yinlashtirish xorijiy tillarni o'rganishga innovatsiyani keltiradi, uni qattiq va oldindan aytib bo'ladigan formatlardan ozod qiladi. O'yin orqali o'rganish nafaqat muhim ma'lumotlarni yetkazadi, balki o'yin-kulgi va ta'lim

oluvchilarning qiziqishini saqlab qoladi. O'yinlar turli ko'nikmalarni mashq qilish vositasi sifatida xizmat qiladi, muhitni baholash, xaritalar bo'yicha harakat qilish, hisoblash, tanqidiy fikrlash, izlanish, muloqot qilish va jamiyatda ishlashni o'rganish imkoniyatlarini taklif qiladi. Raqamli iqtisodiyotning rivojlanishi muqarrar ravishda barcha ijtimoiy hayot sohalari, birinchi navbatda ta'lim sohasida yangilanishlar va tegishli sifat o'zgarishlariga olib keladi. O'zbekistonning geosiyosiy, iqtisodiy va ijtimoiy makondagi mavqei bilan bog'liq zamonaviy muammolar ta'lim sifati va qulayligini oshirishni talab qiladi. Ta'limni modernizatsiya qilish va raqamli ta'lim muhitini yaratish vazifalari kontekstida, o'quv jarayoniga innovatsion texnologiyalarni joriy qilishning istiqbollari va xavf-xatarlarini tahlil qilish dolzarb fanlararo tadqiqot yo'nalishlaridan biridir [9, 105]. O'yinlashtirish, o'yin bo'lmagan kontekstlarda o'yin elementlari va mexanikalaridan foydalanish, ta'lim oluvchilarni jalb qilish, motivatsiya va o'quv natijalarini oshirish vositasi sifatida ta'lim sohasida katta e'tibor qozondi. Biroq, ta'limda o'yinlashtirishni muvaffaqiyatli joriy etish o'ziga xos muammolar va mulohazalar bilan birga keladi:

1) o'quv maqsadlari bilan moslashish: O'yinlashtirishni joriy etishdagi asosiy muammolardan biri o'yinlashtirilgan elementlar va mo'ljallangan o'quv maqsadlari o'rtasida moslikni ta'minlashdir. O'yin mexanikalari, faoliyatlar va mukofotlar mo'ljallangan ta'lim natijalarini to'g'ridan-to'g'ri qo'llab-quvvatlash uchun sinchkovlik bilan ishlab chiqilishi kerak.

2) muvozanatni saqlash: O'yinlashtirish qiziqarli va jozibali o'quv tajribalarini taklif qilsa-da, o'yinlashtirilgan elementlar va mavjud o'quv dasturi o'rtasida muvozanatni saqlash muhimdir.

3) texnologiya va infratuzilma: Ta'limda o'yinlashtirishni samarali joriy etish tegishli texnologiya va infratuzilmaga bog'liq.

4) qulaylik va inklyuzivlik: O'yinlashtirishni joriy etishda yana bir muhim mulohaza barcha talabalar uchun qulaylik va inklyuzivlikni ta'minlashdir.

5) axloqiy muammolar: Ta'limda o'yinlashtirishni joriy etish e'tibor bilan hal qilinishi kerak bo'lgan axloqiy muammolarni keltirib chiqaradi.

6) o'qituvchilar uchun trening va qo'llab-quvvatlash: O'yinlashtirishni samarali joriy etish uchun o'qituvchilar tegishli trening va doimiy qo'llab-quvvatlashni talab qiladi [10, 219-237].

XULOSA

Xulosa qilib aytganda, ushbu ilmiy maqola ta'limda o'yinlashtirishning keng qamrovli tushunchasini taqdim etdi, uning ta'rifi, asosiy tushunchalari va talabalarni jalb qilish va o'quv natijalariga potensial ta'sirini o'rgandi. Mazkur maqola o'yinlashtirish tushunchasi va uning o'yin bo'lmagan kontekstlarda, xususan ta'lim sohasida qo'llanilishini tanishtirish bilan boshlandi. U talaba motivatsiyasi, ishtiroki va yutuqlarini oshirish uchun o'yin elementlari va mexanikalaridan foydalanish muhimligini ta'kidladi.

Mazkur ilmiy maqola o'yinlashtirishning nazariy asoslariga chuqur kirib, o'yinlashtirilgan o'quv muhitlarining samaradorligini qo'llab-quvvatlaydigan turli psixologik nazariyalar va doiralarni muhokama qildi. U o'yinlashtirishdagi ichki va tashqi motivatsion omillarni va ularning talaba xatti-harakati va o'quv tajribalariga ijobiy ta'sirini aytib o'tdi.

Bundan tashqari, ushbu maqola ta'limda o'yinlashtirishning potensial foydalarini o'rgandi, jumladan, talabalarni jalb qilishning oshishi, bilimlarni saqlash va uzatishning yaxshilanishi, muammoni hal qilish, hamkorlik va tanqidiy fikrlash kabi muhim ko'nikmalarni rivojlantirish. Shuningdek, u o'yinlashtirishni joriy etishdagi potensial

muammolar va mulohazalarni, masalan, o'yinlashtirilgan elementlarni o'quv maqsadlari bilan moslashtirish, mavjud o'quv dasturi bilan muvozanatni saqlash, texnologik va infratuzilma ehtiyojlarini qondirish, qulaylik va inklyuzivlikni ta'minlash va talaba ma'lumotlari maxfiyligi bilan bog'liq axloqiy muammolarni hal qilishni muhokama qildi.

Mazkur maqola o'yinlashtirishni ta'lim sohasida joriy etishda sinchkovlik bilan rejalashtirish, dizayn va baholashning muhimligini ta'kidladi. U o'qituvchilar, rahbarlar va o'quv dizaynerlari o'rtasidagi hamkorlik zarurligini ta'kidladi, bu ma'noli va samarali o'yinlashtirilgan o'quv tajribalarini yaratish uchundir. Shuningdek, ushbu maqola o'qituvchilarning o'yinlashtirishni o'quv amaliyotlariga samarali integratsiyalashishi uchun doimiy kasbiy rivojlanish va qo'llab-quvvatlash zarurligini ta'kidladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI:

1. Amabile, T. M., DeJong, W., & Lepper, M. (1976). Tashqi belgilangan muddatlarning ichki motivatsiyaga ta'siri. *Shaxsiyat va ijtimoiy psixologiya jurnali*, 34(1), 92–98. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.34.1.92>
2. Bleumers, L., All, A., Mariën, I., Schurmans, D., Van Looy, J., & Jacobs, A. (2012). Raqamli o'yinlarning imkoniyatlarni kengaytirish va inklyuziyaga ta'siri: Adabiyotlar va empirik holatlar sharhi. Ispaniya: JRC Texnik Hisobotlari <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC77655>
3. Deci, E. L., Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., & Ryan, R. M. (1991). Motivatsiya va ta'lim: O'z-o'zini belgilash nuqtai nazari. *Ta'lim psixologi*, 26(3-4), 325–346. https://doi.org/10.1207/s15326985ep2603&4_6
4. Krivosheyeva, G., Zuparova, S., & Shodiyeva, N. (2020). Eshitish ko'nikmalarini o'qitishni yanada yaxshilashning interaktiv usullari. *Ta'lim fanlarida akademik tadqiqotlar*, 1(3), 1–7.
5. Krivosheeva, G., & Qayumova, G. (2020). Ingliz tilidagi frazeologik birliklar. *Xalqaro muhandislik tadqiqotlari va rivojlanish jurnali*, 5(1), 88–94.
6. Lawtie, F. (n.d.). Og'zaki nutq ko'nikmalarini o'qitish 2 - sinfdagi muammolarni yengish. Ingliz tilini o'qitish | Britaniya Kengashi | BBC. <https://www.teachingenglish.org.uk/article/teaching-speaking-skills-2-overcoming-classroom-problems>
7. Makhmudov, K., Shorakhmetov, S., & Murodkosimov, A. (2020). Kompyuter savodxonligi pedagogik ta'limning innovatsion klaster tizimiga vosita sifatida. *Yevropa ta'lim fanlarida tadqiqot va mulohaza jurnali*, 8(5), 71–74.
8. McGonigal, J. (2011). Haqiqat buzilgan: Nima uchun o'yinlar bizni yaxshilaydi va ular dunyoni qanday o'zgartirishi mumkin. Penguin Books.
9. Mirbabayeva, S. (2020). Chet tilini o'qitishda lug'atdan foydalanish usullari. *Xalqaro muhandislik tadqiqotlari va rivojlanish jurnali*, 5(1), 105–110.
10. Morschheuser, B., Hassan, L., Werder, K., & Hamari, J. (2018). O'yinlashtirishni qanday loyihalash kerak? O'yinlashtirilgan dasturiy ta'minotni muhandislik qilish usuli. *Axborot va dasturiy ta'minot texnologiyalari*, 95, 219–237. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2017.10.015>
11. Ushinsky, K. D. (1954). Psixologik va mantiqiy ta'lim asoslari [O'qitishning psixologik va mantiqiy asoslari]. Tanlangan pedagogik asarlar (2-jild). Moskva: Pedagogika.