

**“GAMIFIKATSIYA YORDAMIDA BADIY KITOB O‘QITISHGA BO‘LGAN  
MOTIVATSIYANI OSHIRISH”**

**Toshtemirova Nigina**

*Xalqaro Nordik universiteti*

*Ta'lim tarbiya nazariyasi(boshlang'ich ta'lim) mutaxassisligi*

*2-bosqich MTB-24 guruh magistranti*

**MAQOLA  
MALUMOTI**

**ANNOTATSIYA:**

**MAQOLA TARIXI:**

*Received: 20.04.2026*

*Revised: 21.04.2026*

*Accepted: 22.04.2026*

**KALIT SO‘ZLAR:**

*Gamifikatsiya, badiiy  
kitob, motivatsiya,  
o‘qitish, ta’lim  
texnologiyalari,  
interaktiv yondashuv,  
o‘quvchilar faoliyati.*

*Ushbu maqolada gamifikatsiya texnologiyalarining badiiy kitob o‘qitish jarayonidagi o‘rni va samaradorligi tahlil qilinadi. Gamifikatsiya – o‘yin elementlari va mexanizmlarini ta’lim jarayoniga integratsiya qilish orqali, o‘quvchilarda kitob o‘qishga bo‘lgan qiziqish va motivatsiyani oshirish, ularni faol ishtirokchi qilishga qaratilgan usuldir. Maqolada gamifikatsiya vositalari yordamida o‘qish jarayonida rag‘batlantirish, interaktiv yondashuv va musobaqalashuv muhimligi ko‘rsatib beriladi. Buning natijasida, o‘quvchilarning kitob o‘qishga bo‘lgan ijobiy munosabati, o‘qish faoliyati va ijodiy salohiyati oshishi mumkinligi asoslanadi.*

**Kirish**

Bugungi raqamli jamiyatda yoshlarning kitob o‘qishga bo‘lgan qiziqishi izchil pasayib borayotgani ta’lim tizimi oldida yangi vazifalarni qo‘ymoqda. O‘quvchilar ko‘proq tezkor axborot, vizual materiallar va o‘yin elementlariga boy kontentga moyil bo‘lib bormoqda. Shu sababli badiiy adabiyotga bo‘lgan ehtiyojni qayta shakllantirish, o‘qishga bo‘lgan ichki motivatsiyani kuchaytirish zamonaviy pedagogikaning dolzarb yo‘nalishlaridan biriga aylanmoqda.

So'nggi yillarda ta'lim jarayonida gamifikatsiya — ya'ni o'yin mexanizmlarini o'quv faoliyatiga tatbiq etish — o'quvchilarning qiziqishi, ishtiroki va o'zlashtirish darajasini oshiruvchi samarali yondashuv sifatida keng qo'llanilmoqda. Gamifikatsiya o'quvchini jarayonning faol ishtirokchisiga aylantiradi, o'qishning o'zi esa rag'bat, bellashuv, yutuq, ball yig'ish, topshiriqlarni bajarish kabi o'yin elementlari orqali yanada jozibador ko'rinishga ega bo'ladi. Bu jarayon, ayniqsa, badiiy adabiyot o'qitishda yuqori natija beradi, chunki o'yin mexanizmlari matnni tushunish, tahlil qilish va qahramonlar dunyosiga kirish kabi jarayonlarni qiziqarli shaklga keltiradi.

Gamifikatsiyaning o'qishga bo'lgan motivatsiyani kuchaytirishdagi ahamiyati shundaki, u majburiy topshiriqlarni ixtiyoriy istakka aylantira oladi. O'quvchi o'ynagan holda o'rganadi, o'rgangan sari esa yangi kitoblarni o'qishga intiladi. Shu orqali badiiy o'qish jarayoni nafaqat bilish faoliyati, balki shaxsning emotsional holatiga ijobiy ta'sir ko'rsatadigan jarayonga aylanadi.

Ushbu tadqiqotda gamifikatsiyaning badiiy kitob o'qitishdagi pedagogik imkoniyatlari, o'quvchi motivatsiyasiga ta'siri hamda ta'lim jarayoniga integratsiya qilish mexanizmlari tahlil qilinadi. Mavzuning dolzarbligi zamonaviy o'quvchining ehtiyojlari, o'qish madaniyatini rivojlantirish zaruriyati va badiiy adabiyotning shaxs kamolotidagi o'rnidan kelib chiqadi.

#### **Maqsad:**

Gamifikatsiya elementlari orqali o'quvchilarda badiiy kitob o'qishga bo'lgan qiziqish va motivatsiyani oshirish.

#### **Mavzuning dolzarbligi:**

Bugungi kunda raqamli avlodning e'tiborini kitob o'qishga jalb qilish qiyinlashib bormoqda. O'quvchilar ko'proq interaktiv, qiziqarli va raqobatga asoslangan faoliyatlarni afzal ko'rishadi. Shu sababli ta'lim jarayoniga gamifikatsiya elementlarini joriy etish badiiy kitob o'qishga bo'lgan qiziqish va ichki motivatsiyani oshirishning samarali usuli hisoblanadi. Gamifikatsiya o'quvchini jarayonga faol jalb qiladi, o'qish jarayonini o'yin ko'rinishida tashkil etib, kitobxonlik madaniyatini rivojlantirishga xizmat qiladi.

#### **Mavzuning muammolari:**

1. O'quvchilarning kitob o'qishga qiziqishi pasaygan.

Raqamli qurilmalar va ijtimoiy tarmoqlar kitob o'qish jarayonini ortga surmoqda.

2. An'anaviy o'qitish metodlari o'quvchini yetarli darajada jalb qilmagan.

Monoton suhbat, reja chiqarish kabi usullar zamonaviy o'quvchi uchun qiziq bo'lmay qolmoqda.

3. Motivatsiya tashqi omillarga bog'liq bo'lib qolgan.  
O'quvchilar kitobni o'z xohishi bilan emas, faqat baho uchun o'qiyapti.  
O'yinlashtirilmagan jarayonda o'quvchi passiv tinglovchi sifatida qolib ketadi.
4. O'qilgan kitobning mazmunini anglashda qiyinchiliklar bor.  
Qiziqish bo'lmaganda tahlil qilish, obrazlarni tushunish, xulosa chiqarish ham sustlashadi.
5. Zamonaviy gamifikatsiya vositalaridan ta'limda yetarli foydalanilmayapti.  
Ko'plab o'qituvchilar gamifikatsiya metodlari, platformalari va o'yin elementlarini to'liq qo'llay olmaydi.

6. Kitob o'qish jarayoni qiziqarlilikdan yiroqlashgan.

Rag'bat, daraja, belgi, missiya kabi elementlar bo'lmagani motivatsiyani pasaytiradi.

7. Badiiy kitob o'qitishga qaratilgan o'yinlar yetarli emasligi

#### **Vazifalar:**

1. Gamifikatsiya tushunchasi va uning ta'limdagi imkoniyatlarini o'rganish.
2. Badiiy kitob o'qishga bo'lgan motivatsiyani shakllantiruvchi omillarni tahlil qilish.
3. O'quv jarayoniga mos keladigan gamifikatsiya elementlarini (ball, daraja, missiya, badge, reyting) tanlash.
4. Badiiy asar o'qitish jarayoni uchun gamifikatsiyalangan o'yin mexanizmini ishlab chiqish.
5. Gamifikatsiya orqali o'quvchilarning qiziqish, faollik va ishtirok darajasidagi o'zgarishlarni baholash.
6. Gamifikatsiya qo'llangan dars samaradorligini an'anaviy usullar bilan taqqoslash.
7. O'quvchilarda mustaqil va muntazam kitob o'qish odatini shakllantirish bo'yicha tavsiyalar ishlab chiqish.

#### **Mavzuning amaliy ahamiyati**

Badiiy kitob o'qitish jarayoniga gamifikatsiya elementlarini kiritish o'quvchilarning o'qishga bo'lgan qiziqishi va ichki motivatsiyasini kuchaytirishga xizmat qiladi. O'yinlashtirilgan topshiriqlar, reyting, ball yig'ish, rag'bat kartalari kabi vositalarni qo'llash dars jarayonini jonlantiradi, o'quvchini faol ishtirokchi sifatida shakllantiradi. Ushbu yondashuv o'quvchilarda mustaqil kitob o'qish odatini rivojlantirish, matnni tushunish va tahlil qilish ko'nikmalarini mustahkamlashga yordam beradi. Shuningdek, o'qituvchiga o'quvchilar faolligini real vaqt rejimida kuzatish, o'qish jarayonidagi bo'shliqlarni aniqlash va individual yondashuvni yo'lga qo'yish imkonini beradi. Natijada gamifikatsiya nafaqat dars samaradorligini oshiradi, balki kitobxonlik madaniyatini shakllantirishda amaliy foyda beradi.

### **Badges ( Vertual nishon)**

Badges o'yini — bu o'quvchini badiiy kitob o'qishga qiziqtirish uchun mo'ljallangan gamifikatsiya tizimi bo'lib, unda bola har bir bosqichni bajargani uchun virtual nishon ("badge"), stiker va ball oladi. Badge — bu o'quvchi erishgan yutuqni bildiruvchi raqamli yorliq. Har bir badge kitobni o'qish jarayonidagi muayyan ko'nikma yoki bosqichni ifodalaydi.

#### **O'yin mexanizmi:**

- Kitob tanlash.

Foydalanuvchi (o'quvchi) yoshiga mos badiiy kitob tanlaydi. O'qish davomiyligi 5–20 daqiqalik bo'limlarga bo'linadi.

- 1-daraja — Birinchi bob + mini-viktorina.

Mini-viktorina-birinchi bobni o'qigandan so'ng o'quvchi 3–5 ta juda sodda savollarga javob beradi:

- Bobda nima bo'ldi?
- Qaysi qahramon paydo bo'ldi?
- Qaysi joy qiziq bo'ldi?

Savollar matnni tushunganlikni tekshirish uchun mo'ljallangan.

Natija: O'quvchi "Birinchi Bob" nishonini oladi.

- 2-daraja — Kitobning yarmigacha o'qish + Qahramon xaritasi

Qahramon xaritasi bu — kitobdagi asosiy qahramonning xislatlari, harakatlari va o'zgarishlarini ko'rsatadigan mini-diagramma.

O'quvchi 5 daqiqada quyidagilarni yozadi yoki chizadi:

- Qahramonning nomi
- Uning 3 ta asosiy xususiyati
- Muammosi (nimadan qo'rqadi, nimaga intiladi?)
- Yechimga qarab qaysi yo'nalishda o'zgarayapti

Natija: O'quvchi "Detektiv" badge'ini oladi (chunki qahramonni "tahlil qilgan bo'ladi").

#### **4. 3-daraja — Kitobni tugatish + ijodiy ish**

O'quvchi asar oxirigacha o'qiydi va kichik ijodiy ish bajaradi.

Ijodiy ish turi:

- Qisqa hikoya (5–7 jumla) – "agar men qahramon bo'lsam..."
- Rasm chizish – muhim sahna
- Mini-video (30–60 soniya) – kitobdan o'rgangan narsani aytish

Natija: "Ijodkor" badge'i beriladi.

5. 4-daraja — Yakun + natijalarni baham ko‘rish

Barcha bosqichlarni tugatgan o‘quvchi mini-ishlarini o‘qituvchi yoki ota-ona nazorati bilan ijtimoiy tarmoqda telegram guruhda ulashadi.

Natija: “Super Kashfiyotchilar” yoki “Kitob Eksperti” nishonini oladi.

Nishon turlari (aniq va to‘liq)

- “Birinchi Bob” — birinchi bobni o‘qigan
- “Detektiv” — qahramon xaritasini yaratgan, muammolarni tahlil qilgan
- “Ijodkor” — hikoya, rasm yoki video yaratgan
- “Super Kashfiyotchilar” — barcha bosqichlarni bajargan
- “Kitob Eksperti” — yakuniy daraja + ijtimoiy tarmoqda ulashgan.

### **Rag‘batlantirish**

Virtual nishon.

Raqobat va e‘lon – Telegram guruhda yoki maktab ichida eng faol o‘quvchilarni e‘lon qilish.

Bonus ball – ijodiy ishlari uchun qo‘shimcha ball.

### **Salbiy oqibatlari:**

1. Raqobatning ortib ketishi

O‘quvchi kitobni emas, faqat ballni o‘ylay boshlaydi.

2. Rag‘batning haddan ziyod jozibadorligi

Katta sovrinlar o‘quvchini asosiy maqsaddan chalg‘itadi.

3. O‘yin balansining buzilishi

Ball juda ko‘p berilsa — o‘quvchi faqat o‘yin uchun harakat qiladi.

4. Qisqa muddatli motivatsiya

Ball olish quvonchi tez o‘tadi — mazmun tushunilmay qoladi.

Bog‘lanib qolmaslik uchun amaliy yechimlar

1. Ball va rag‘batni me‘yorlash

• Katta sovrinlar emas, ramziy rag‘batlar (yulduzcha, nishon).

• E‘tibor — kitob mazmuniga qaratiladi.

2. O‘yin elementlari o‘qish maqsadiga xizmat qilishi

• “10 daqiqa o‘qish” — odat uchun

• “Bob tahlili” — fikrni rivojlantirish uchun

3. Raqobat emas, hamkorlikni kuchaytirish

• 2–3 kishilik guruhda sahna tahlili

• “Bir-biriga yordam berish” stiker

- O‘yin vaqtini cheklash.
- Har darsda 5–7 daqiqa o‘yin elementi yetarli.

#### 5. Ichki motivatsiyani kuchaytirish

O‘quvchiga eslatiladi:

“Ball — bu o‘yinni qiziqarli qilish uchun. Maqsad — kitobni his qilish va tushunish.”

#### 6. Haftalik refleksiya

O‘quvchi 2–3 gap yozadi:

- Nima o‘rgandim?
- Qaysi qahramon menga ta‘sir qildi?

Bu ichki motivatsiyani tiklaydi va o‘yin qaramligini kamaytiradi.

### Xulosa

Gamifikatsiya mexanizmi yordamida badiiy kitob o‘qishga bo‘lgan motivatsiyani oshirish, ayniqsa 7–11 yoshdagi bolalar uchun samarali vosita sifatida namoyon bo‘ladi. O‘yin elementlari – ball tizimi, darajalar, badges, mini-o‘yinlar va vizual rag‘batlar – o‘quvchilarning kitobga qiziqishini oshiradi, ularni faol ishtirok etishga undaydi va ijodiy fikrlash ko‘nikmalarini rivojlantiradi. Ijtimoiy tarmoqlar yoki interaktiv mobil/kompyuter platformalari orqali o‘quvchilar o‘z natijalarini baham ko‘rishi va sog‘lom raqobat muhitida motivatsiyani yanada kuchaytirishi mumkin. Shu tarzda, kitob o‘qish jarayoni qiziqarli, interaktiv va rag‘batlantiruvchi kvestga aylanadi, bu esa bolalarda o‘qish odatini shakllantirish va tanqidiy fikrlashni rivojlantirishga xizmat qiladi. Natijada, gamifikatsiya orqali kitob o‘qishga bo‘lgan motivatsiya oshadi, o‘quvchilar kitobni nafaqat o‘qiydi, balki tushunadi, tahlil qiladi va ijodiy ishlarda qo‘llaydi.

### Foydalanilgan adabiyotlar

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
2. Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction. San Francisco: Pfeiffer.
3. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O’Reilly Media.
4. Deci, E., & Ryan, R. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. Educational Psychology Review, 12(1), 3–33.

5. Kim, B. (2015). Understanding Gamification in Education. *Library Technology Reports*, 51(2), 29–35.

6. O‘zbekiston Respublikasi Vazirlar Mahkamasi huzuridagi Ta’lim inspeksiyasi. (2020). O‘quvchilarda o‘qish savodxonligini shakllantirish bo‘yicha metodik tavsiyalar. Toshkent.

7. Shomurodova, M., & Abduqahhorova, N. (2021). Ta’lim jarayonida gamifikatsiya elementlaridan foydalanish samaradorligi. *Pedagogika va innovatsiyalar jurnali*, 3(5), 112–118.

