

O'YIN ORQALI TA'LIM BERISHNING SAMARADORLIGI

Ilyosova Honzodabegim Umidjon qizi

"Toshkent Amaliy Fanlar Universiteti", talaba

E-mail: honor3368998@gmail.com,

+998339058353

Annotatsiya

Ushbu maqolada o'yin orqali ta'lim berishning samaradorligi zamonaviy ilmiy tadqiqotlar asosida tahlil qilinadi. Xalqaro meta-tahlillar, tizimli sharhlar va eksperimental tadqiqotlar natijalari asosida o'yinli ta'limning o'quvchilarning akademik natijalari, motivatsiyasi, muloqot ko'nikmalari, tanqidiy fikrlashi va darsdagi faolligiga ta'siri yoritiladi. Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, to'g'ri loyihalashtirilgan o'yinli ta'lim modeli an'anaviy metodlarga nisbatan yuqori samaradorlik beradi, biroq uning natijadorligi pedagogik maqsadga moslik, o'qituvchi tayyorgarligi va baholash mezonlariga bog'liq.

Kalit so'zlar

o'yinli ta'lim, game-based learning, ta'lim samaradorligi, motivatsiya, interaktiv metodlar, pedagogik texnologiyalar, o'quv natijalari, raqamli ta'lim.

Kirish

Ta'lim tizimida o'quvchilarning dars jarayonidagi faol ishtirokini ta'minlash, bilimni chuqur o'zlashtirish va uzoq muddatli xotirada saqlash dolzarb masalalardan biridir. Shu nuqtai nazardan, o'yin orqali ta'lim berish (Game-Based Learning — GBL) zamonaviy pedagogikada samarali metod sifatida keng qo'llanmoqda. O'yinli ta'lim o'quvchilarning bilishga qiziqishini oshiradi, faol o'rganish muhitini yaratadi va o'rganish jarayonini tabiiy hamda mazmunli qiladi [1].

So'nggi yillarda xalqaro tadqiqotlar o'yinli ta'limning nafaqat maktabgacha va boshlang'ich bosqichda, balki umumiy o'rta va oliy ta'limda ham yuqori natija berishini ko'rsatmoqda. Meta-tahlillar o'yinli ta'limning bilimni o'zlashtirish, motivatsiya, darsdagi ishtirok va ijtimoiy ko'nikmalarga ijobiy ta'sir ko'rsatishini tasdiqlagan [2].

Metodologiya

Mazkur maqola tizimli adabiyotlar tahlili asosida tayyorlandi. Tadqiqotda quyidagi turdagi ilmiy manbalar tahlil qilindi:

- xalqaro meta-tahlillar;
- tizimli adabiyot sharhlari;
- eksperimental tadqiqotlar;
- ta'lim texnologiyalari bo'yicha ilmiy maqolalar.

Tahlil uchun 2018–2026 yillarda chop etilgan Scopus, Web of Science, ScienceDirect, Frontiers, UNESCO va boshqa ilmiy bazalardagi tadqiqotlar tanlab olindi. Manbalar quyidagi mezonlar asosida saralandi:

- o'yinli ta'lim metodining qo'llanishi;
- o'quv natijalariga ta'sirining o'lchanishi;
- ilmiy metodologiyaning mavjudligi;
- amaliy tavsiyalar mavjudligi.

Maqolada qiyosiy, tavsifiy va analitik metodlardan foydalanildi.

Natijalar

Index: [google scholar](#), [research gate](#), [research bib](#), [zenodo](#), [open aire](#).

https://scholar.google.com/scholar?hl=ru&as_sdt=0%2C5&q=wosjournals.com&btnG

<https://www.researchgate.net/search/publication?q=worldly%20knowledge>

<https://journalseeker.researchbib.com/view/issn/3060-4923>

Tahlil natijalari shuni ko'rsatdiki, o'yinli ta'lim quyidagi yo'nalishlarda yuqori samaradorlikka ega:

Bilimni o'zlashtirish samaradorligi.

Frontiers jurnalida e'lon qilingan 2024-yilgi meta-tahlil natijalariga ko'ra, o'yinli ta'lim bolalarning kognitiv rivojlanishiga o'rtacha va yuqori darajada ijobiy ta'sir ko'rsatgan. Xususan, kognitiv rivojlanish bo'yicha effekt hajmi $g = 0,46$ deb baholangan [1].

Motivatsiya va darsdagi ishtirok.

Tadqiqotlar o'yinli muhitda o'quvchilar darsga ko'proq jalb qilinishi, topshiriqlarni qiziqish bilan bajarishi va ichki motivatsiya oshishini ko'rsatgan [4], [5]. UNESCO tomonidan olib borilgan amaliy dasturda o'qituvchilarning 87 foizi o'yinli metodlar sinfdagi ishonch va faollikni oshirganini qayd etgan [6].

Ijtimoiy va kommunikativ ko'nikmalar.

O'yinli ta'lim jamoada ishlash, muammo yechish, muloqot va liderlik kabi yumshoq ko'nikmalarni rivojlantiradi [2]. Ayniqsa, rolli o'yinlar va hamkorlikka asoslangan vazifalar samarali deb topilgan.

Oliy ta'limdagi samaradorlik. Oliy ta'limdagi tizimli sharhlar o'yinli ta'lim talabalar faolligini oshirishini, murakkab tushunchalarni o'zlashtirishni yengillashtirishini ko'rsatgan [3]. Biroq samaradorlik o'yin mazmunining kurs maqsadlariga mosligiga bog'liq.

Tahlil va muhokama

O'yin orqali ta'lim berishning samaradorligini tahlil qilishda eng avvalo uning pedagogik mohiyatiga e'tibor qaratish lozim. O'yinli ta'lim an'anaviy reproduktiv yondashuvdan farqli ravishda o'quvchini tayyor bilimni qabul qiluvchi subyekt emas, balki faol bilim yaratuvchi shaxs sifatida shakllantiradi. Zamonaviy pedagogika va ta'lim psixologiyasi nuqtayi nazaridan bilim samarali o'zlashtirilishi uchun o'quvchi o'rganish jarayonida faol ishtirok etishi, muammoli vaziyatlarga duch kelishi, mustaqil qaror qabul qilishi va natijalarni tahlil qilishi zarur. O'yinli ta'lim aynan shu jarayonlarni tabiiy tarzda yuzaga keltiradi [7].

Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, o'yin elementlari qo'llanilgan darslarda o'quvchilar mavzuni chuqurroq anglaydi, mavzu mazmunini kundalik hayot bilan bog'laydi va bilimni uzoq muddatli xotirada saqlash ko'rsatkichi yuqori bo'ladi [1]. Buning asosiy sababi shundaki, o'yin davomida o'quvchi ma'lumotni faqat eshitmaydi yoki o'qimaydi, balki uni amaliy vaziyatda qo'llaydi. Masalan, matematik o'yinlarda o'quvchi hisob-kitobni shunchaki bajaribgina qolmay, strategik fikrlashni ham ishga soladi; til o'rgatishdagi rolli o'yinlarda esa muloqot vaziyatlarini tabiiy sharoitda mashq qiladi. Shu bois o'yinli ta'lim bilimni "eslab qolish" darajasidan "tushunish va qo'llash" darajasiga olib chiqadi [2].

O'yinli ta'limning samaradorligidagi muhim omillardan biri motivatsion mexanizmdir. Pedagogik tadqiqotlar ichki motivatsiyaning o'quv natijalariga bevosita ta'sir qilishini isbotlagan. O'yinli ta'limda topshiriqlar maqsadli vazifalar, bosqichlar, rag'batlar va muvaffaqiyat indikatorlari orqali tashkil etiladi. Bu esa o'quvchida darsga nisbatan qiziqish uyg'otadi. O'yin davomida muvaffaqiyatga erishish hissi, darajadan o'tish, jamoada g'alaba qilish kabi elementlar emotsional jalb etishni oshiradi. Shu sababli ko'plab tadqiqotlarda o'yinli ta'lim qatnashuv darajasi va davomati yuqori bo'lishi bilan tavsiflangan [4].

Subhash va Cudney tomonidan o'tkazilgan tizimli sharh natijalariga ko'ra, gamifikatsiya elementlari joriy etilgan ta'lim jarayonlarida talabalar topshiriqlarni bajarish chastotasi oshgan, darsda ishtirok ko'rsatkichi yaxshilangan va mustaqil o'rganishga moyillik kuchaygan [4]. Bu holat shuni ko'rsatadiki, o'yinli metodlar faqat qisqa muddatli qiziqish uyg'otish bilan cheklanmay, balki o'quvchining ta'limga munosabatini ham ijobiy tomonga o'zgartiradi.

Index: [google scholar](#), [research gate](#), [research bib](#), [zenodo](#), [open aire](#).

https://scholar.google.com/scholar?hl=ru&as_sdt=0%2C5&q=wosjournals.com&btnG

<https://www.researchgate.net/search/publication?q=worldly%20knowledge>

<https://journalseeker.researchbib.com/view/issn/3060-4923>

Ayniqsa, boshlang'ich ta'lim bosqichida bu omil muhim, chunki yosh o'quvchilarda diqqatni uzoq muddat saqlab turish murakkab hisoblanadi.

O'yinli ta'limning yana bir ustun jihati — tezkor fikr-mulohaza (feedback) tizimining mavjudligidir. An'anaviy ta'limda ko'pincha baholash dars yakunida yoki nazorat ishlari orqali amalga oshiriladi. O'yinli ta'limda esa natija darhol ko'rinadi: o'quvchi to'g'ri javob berganini, xato qilganini yoki qaysi bosqichda qiyinchilikka duch kelganini bir zumda biladi [8]. Bu jarayon refleksiya va o'z-o'zini nazorat qilishni kuchaytiradi.

Masalan, raqamli platformalar — Kahoot!, Quizlet, Minecraft Education — orqali o'quvchi har bir bosqichdagi natijasini ko'rib boradi. Bu vositalar nafaqat test shaklidagi bilimlarni tekshirish, balki muammo yechish, mantiqiy tafakkur, guruhviy ishlashni ham rivojlantirish imkonini beradi [9]. Tadqiqotlar ko'rsatishicha, tezkor feedbackga ega o'yinli muhitlarda o'quvchilarning xatolardan qo'rqish darajasi kamayadi, chunki xato o'rganish jarayonining tabiiy qismi sifatida qabul qilinadi [7].

Shuningdek, o'yinli ta'limning ijtimoiy-pedagogik afzalliklari ham muhimdir. Zamonaviy ta'limda faqat fan bilimlari emas, balki yumshoq ko'nikmalar — muloqot, jamoada ishlash, liderlik, mas'uliyat, konfliktlarni hal etish kabi kompetensiyalar ham katta ahamiyatga ega. O'yinlar, ayniqsa jamoaviy va rolli o'yinlar, aynan shu ko'nikmalarni rivojlantirishga xizmat qiladi [2].

Masalan, jamoaviy topshiriqlarga asoslangan o'yinlarda o'quvchilar rollarni taqsimlaydi, birgalikda qaror qabul qiladi, kelishuvga erishadi. Bu esa sinfdagi ijtimoiy muhitni yaxshilaydi. UNESCO tadqiqotlarida o'yinli ta'lim qo'llanilgan sinflarda o'quvchilarning o'zaro ishonchi, hamkorlik darajasi va darsga jalb etilishi sezilarli oshgani qayd etilgan [6]. Ayniqsa, inklyuziv ta'lim sharoitida o'yinli metodlar turli tayyorgarlik darajasidagi bolalarni umumiy jarayonga samarali jalb etishga yordam beradi.

O'yinli ta'lim tanqidiy fikrlash va muammo yechish kompetensiyalarini rivojlantirishda ham samarali vosita hisoblanadi. Zamonaviy mehnat bozori sharoitida o'quvchilardan standart bilimdan tashqari, murakkab vaziyatlarda moslashuvchan fikrlash talab etiladi. O'yinlar esa ko'pincha qaror qabul qilish, strategiya ishlab chiqish, natijani oldindan baholash kabi elementlarga asoslanadi. Shu sababli serious games (ta'limiy o'yinlar) va simulyatsiyalar oliy ta'limda, xususan tibbiyot, muhandislik va menejment yo'nalishlarida samarali qo'llanmoqda [3].

Oliy ta'lim muassasalarida o'yinli ta'limni joriy etish bo'yicha tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, talabalarda mustaqil ishlash, amaliy vaziyatlarni modellashtirish va nazariy bilimni real sharoitda qo'llash ko'nikmalari yaxshilanadi [3]. Masalan, virtual laboratoriyalar yoki biznes simulyatsiyalari orqali talabalar xavfsiz muhitda tajriba orttiradi. Bu esa nazariya va amaliyot o'rtasidagi tafovutni kamaytiradi.

Maktabgacha va boshlang'ich ta'lim bosqichida esa o'yin bolaning tabiiy rivojlanish mexanizmi sifatida qaraladi. Psixologik tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, kichik yoshdagi bolalarda o'yin orqali o'rganish eng samarali usullardan biridir, chunki bola dunyoni aynan o'yin vositasida angelaydi [11]. O'yin jarayonida bolaning nutqi, tafakkuri, diqqatini jamlash qobiliyati, ijtimoiy moslashuvi va ijodiy fikrlashi rivojlanadi [12].

Zosh va hammualliflar tomonidan olib borilgan sharhda ta'kidlanishicha, play-based learning modeli bolalarning ijro funksiyalari — ya'ni xotira, diqqat, nazorat va moslashuvchan fikrlash ko'rsatkichlarini yaxshilaydi [12]. Bu esa keyingi bosqichdagi akademik muvaffaqiyat uchun mustahkam poydevor yaratadi. Shu jihatdan, o'yinli ta'limni faqat qiziqarli metod sifatida emas, balki bolaning tabiiy psixologik rivojlanishiga mos ilmiy asoslangan yondashuv sifatida baholash lozim.

Biroq o‘yinli ta‘limning samaradorligi uning shunchaki mavjudligiga emas, balki to‘g‘ri tashkil etilishiga bog‘liq. Ilmiy manbalar o‘yinli metodlarni noto‘g‘ri qo‘llash salbiy natijalar berishi mumkinligini ko‘rsatadi [10]. Masalan, o‘yin mazmuni dars maqsadiga mos bo‘lmasa, o‘quvchi e‘tibori mazmundan ko‘ra jarayonga qaratilib qoladi. Natijada o‘yin vosita emas, maqsadga aylanib qoladi.

2023-yilda gamifikatsiyaning salbiy jihatlari bo‘yicha olib borilgan sharhda haddan tashqari raqobat muhiti ayrim o‘quvchilarda stress, past o‘zini baholash va ishtirokdan chekinish holatlarini yuzaga keltirishi mumkinligi qayd etilgan [10]. Shu sababli o‘yinli ta‘limda quyidagi tamoyillarga amal qilish zarur:

- o‘yin mazmunining dars maqsadiga muvofiqligi;
- yosh xususiyatlarini hisobga olish;
- rag‘bat va raqobat o‘rtasida muvozanat saqlash;
- refleksiya va tahlil bosqichini joriy etish;
- natijalarni obyektiv baholash.

O‘qituvchi omili ham hal qiluvchi ahamiyatga ega. O‘yinli ta‘lim samaradorligi ko‘p jihatdan pedagogning metodik tayyorgarligi, kreativ yondashuvi va sinfni boshqarish ko‘nikmalariga bog‘liq. O‘qituvchi o‘yin jarayonini nazorat qilmasa yoki pedagogik maqsadni aniq belgilamasa, metod kutilgan natijani bermasligi mumkin. Shu bois ko‘plab tadqiqotchilar o‘qituvchilar uchun maxsus treninglar, metodik qo‘llanmalar va amaliy seminarlar tashkil etish zarurligini ta‘kidlamog‘da [5].

Texnik infratuzilma masalasi ham muhim. Raqamli o‘yinli ta‘lim vositalari internet, planshet, kompyuter va interaktiv doska kabi vositalarni talab qiladi. Ayrim hududlarda bu imkoniyatlarning cheklanganligi metod samaradorligini pasaytirishi mumkin. Biroq bu holat o‘yinli ta‘limdan voz kechish uchun asos bo‘la olmaydi. Chunki ko‘plab noelektron o‘yin metodlari — stol o‘yinlari, rolli o‘yinlar, didaktik kartochkalar, jamoaviy mashg‘ulotlar — ham yuqori natija beradi [11].

Xulosa

Tahlillar shuni ko‘rsatadiki, o‘yin orqali ta‘lim berish zamonaviy ta‘lim tizimida samarali pedagogik vosita hisoblanadi. U:

- o‘quvchilarning bilimni chuqur o‘zlashtirishiga;
- motivatsiya va qiziqishning oshishiga;
- ijtimoiy ko‘nikmalar rivojiga;
- tanqidiy fikrlash va muammo yechish malakalarining shakllanishiga xizmat qiladi.

Shu bilan birga, o‘yinli ta‘limning samaradorligi metodik asoslanganlik, maqsadga muvofiqlik va pedagogning kompetensiyasiga bog‘liq. Kelgusida ta‘lim dasturlariga ilmiy asoslangan o‘yinli metodlarni keng joriy etish maqsadga muvofiq.

Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati

1. Frontiers in Psychology. *Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis*. 2024. Vol. 15. P. 1–18.
2. NIH / PMC. *Game-based learning in early childhood education*. 2024. P. 5–17.
3. Aragonez T., Saur-Amaral I., Gouveia M. *Game-Based Learning in Higher Education: A Systematic Literature Review*. 2022. P. 1–25.
4. Subhash S., Cudney E. *Gamified learning in higher education: A systematic review*. Computers in Human Behavior. 2018. Vol. 87. P. 192–206.
5. Andretta V. *Effectiveness of Gamification Versus Traditional Teaching*. Education Sciences. 2025. Vol. 5(1). P. 44–62.

Index: [google scholar](#), [research gate](#), [research bib](#), [zenodo](#), [open aire](#).

https://scholar.google.com/scholar?hl=ru&as_sdt=0%2C5&q=wosjournals.com&btnG

<https://www.researchgate.net/search/publication?q=worldly%20knowledge>

<https://journalseeker.researchbib.com/view/issn/3060-4923>

6. UNESCO. *Promoting classroom engagement with game-based learning*. 2025. P. 3–8.
7. Wouters P. et al. *A Meta-Analysis of the Cognitive and Motivational Effects of Serious Games*. *Journal of Educational Psychology*. 2013. Vol. 105(2). P. 249–265.
8. Hamari J. et al. *Does gamification affect flow experience?* 2021. P. 6–19.
9. Li J. *The Effect of Digital Game-Based Learning Tool Quizlet*. 2025. Vol. 14(2). P. 71–89.
10. Almeida C. et al. *Negative Effects of Gamification in Education Software*. 2023. P. 8–27.
11. Bubikova-Moan J. *ECE teachers' views on play-based learning*. 2019. Vol. 27(6). P. 776–800.
12. Zosh J. et al. *Learning through play: a review of the evidence*. 2018. P. 12–40.