

## RAQAMLI TA’LIM MUHITIDA O‘QUVCHI MOTIVATSIYASINI OSHIRISH MEXANIZMLARI

*Turon universiteti Andijon filiali,  
Pedagogika mutaxassisligi 2- kurs  
magistranti Qabuyomov Abrorbek  
Ravshanbekovich Tel: +998902012727*

<https://doi.org/10.5281/zenodo.19457078>

**Annotatsiya:** ushbu maqolada raqamli ta’lim muhitida o‘quvchi motivatsiyasini oshirishning asosiy mexanizmlari va pedagogik yo‘nalishlari tahlil qilinadi. Tadqiqotda gamifikatsiya, adaptiv o‘qitish tizimlari, interaktiv kontent va ijtimoiy hamkorlik usullarining motivatsiyaga ta’siri ko‘rib chiqilgan. Maqola o‘qituvchilar va ta’lim muassasalari uchun amaliy tavsiyalar bilan yakunlanadi.

**Kalit so‘zlar:** raqamli ta’lim, motivatsiya, gamifikatsiya, adaptiv o‘qitish, elektron pedagogika, interaktiv kontent, e-learning.

**Annotation:** this article analyzes the key mechanisms and pedagogical approaches to enhancing student motivation in a digital learning environment. The study examines the impact of gamification, adaptive learning systems, interactive content, and social collaboration methods on student motivation. The article concludes with practical recommendations for teachers and educational institutions.

**Keywords:** digital education, motivation, gamification, adaptive learning, e-pedagogy, interactive content, e-learning.

**Аннотация:** в данной статье анализируются основные механизмы и педагогические подходы к повышению мотивации учащихся в цифровой образовательной среде. В исследовании рассматривается влияние геймификации, адаптивных систем обучения, интерактивного контента и методов социального сотрудничества на мотивацию. Статья завершается практическими рекомендациями для учителей и образовательных учреждений.

**Ключевые слова:** цифровое образование, мотивация, геймификация, адаптивное обучение, электронная педагогика, интерактивный контент, e-learning.

Bugungi kunda ta’lim tizimi tez sur’atlar bilan o‘zgarib bormoqda va bu o‘zgarishlarning markazida raqamli texnologiyalar turibdi. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining «Raqamli O‘zbekiston — 2030» dasturida ta’kidlanganidek, raqamli ta’limning asosiy maqsadi — o‘quvchilarda mustaqil fikrlash, bilim olishga intilish va ijodiy salohiyatni shakllantirishdan iborat[1]. Aynan shu kontekstda o‘quvchi motivatsiyasi masalasi alohida ahamiyat kasb etadi, chunki eng zamonaviy texnologiyalar ham motivatsiyasiz o‘quvchi oldida samarasiz qolishi muqarrar. O‘zbekistonlik pedagog olim N.N. Azizxo‘jayevning ta’kidlashicha, «zamonaviy o‘quvchini bilim olishga undovchi eng kuchli omil — bu uning shaxsiy manfaatlarini ta’lim maqsadlari bilan uyg‘unlashtira olish qobiliyatidir»[2]. O‘quvchini o‘rganishga undaydigan ichki kuch — ta’lim jarayonining haqiqiy harakatlantiruvchi omili bo‘lib, uni raqamli muhitda qo‘llab-quvvatlash va rivojlantirish bugungi pedagogikaning dolzarb vazifalaridan biriga aylangan.

Motivatsiya psixologiyasining klassik nazariyalarini ko‘rib chiqadigan bo‘lsak, A. Maslouning ehtiyojlar piramidasidan tortib E. Desining o‘z-o‘zini belgilash nazariyasigacha bo‘lgan yondashuvlar o‘quvchining ichki va tashqi rag‘batlantirishga bo‘lgan munosabatini turlicha talqin qiladi. O‘zbekistonlik psixolog olim G. Elmuradovanning fikricha, «ta’lim motivatsiyasi va o‘quv faoliyatining samaradorligi o‘rtasida to‘g‘ridan-to‘g‘ri bog‘liqlik mavjud

bo‘lib, motivatsiya darajasi qanchalik yuqori bo‘lsa, bilim o‘zlashtirish shunchalik samarali kechadi». Raqamli ta’lim muhiti esa bu ikki turdagi motivatsiyani — ichki va tashqi rag‘batlantirishni — bir-biriga uyg‘unlashtirish uchun noyob sharoit yaratadi. Masalan, o‘quvchi onlayn kurs davomida o‘z natijalarini real vaqtda ko‘rishi, tengdoshlari bilan raqobatlashuvi va o‘zining bilim darajasini mustaqil baholashi mumkin. Shu bilan birga, raqamli muhitdagi sertifikatlar, reytinglar va mukofotlar tashqi rag‘batlantirishning zamonaviy shakllarini ifodalaydi[3].

Raqamli ta’limdagi motivatsiyani oshirishning eng samarali mexanizmlaridan biri bu gamifikatsiya — o‘yin elementlarini ta’lim jarayoniga tatbiq etish uslubidir. Bu yondashuv o‘quvchini passiv axborot qabul qiluvchidan faol ishtirokchiga aylantiradi, chunki har bir topshiriqni bajarish ball, nishon yoki yangi darajaga o‘tish imkoniyatiga aylanganda, o‘quvchi o‘z-o‘zidan qiziqish va harakat motivini his qiladi. Deterding va boshqalarning tadqiqotlarida ko‘rsatilganidek, «o‘yin elementlari nafaqat qiziqtirishga, balki o‘quvchida barqaror motivatsion holatni shakllantirishga ham xizmat qiladi». O‘zbekiston oliy ta’lim muassasalarida olib borilgan tadqiqotlarda qayd etilishicha, «onlayn konstruktorlar, Google xizmatlari vositasida viktorinalar, boshqotirmalar va interfaol mashqlar yaratish ta’lim ishtirokchilarida motivatsiyani kuchaytiradi»[4]. O‘zbek ta’lim tizimida ham bu yondashuvni tatbiq etish imkoni borki, buning uchun nafaqat xorijiy platformalardan foydalanish, balki mahalliy kontentga asoslangan o‘yin elementlarini yaratish muhim ahamiyat kasb etadi.

Motivatsiyaning ikkinchi muhim omili — bu shaxsiylashtirish, ya’ni har bir o‘quvchining individual ehtiyoji va bilim darajasiga moslashtirilgan ta’lim jarayonidir. An’anaviy sinfxona ta’limida o‘qituvchi ko‘pincha o‘rtacha darajaga yo‘naltirilgan darslar o‘tadi, natijada kuchli o‘quvchilar zerikadi, zaif o‘quvchilar esa ortda qoladi. Buxoro davlat universiteti tadqiqotchilarining kuzatishlarida ta’kidlanganidek, «raqamli ta’lim muhitida adaptiv algoritmlar yordamida har bir o‘quvchi uchun individual o‘quv yo‘nalishi yaratish — nafaqat bilim sifatini, balki o‘quvchining o‘z kuchiga bo‘lgan ishonchini ham oshiradi». Sun’iy intellekt texnologiyalari yordamida shakllangan adaptiv o‘qitish tizimlari o‘quvchining javoblarini tahlil qilib, keyingi mashg‘ulotlarni uning xatolariga va kuchli tomonlariga qarab belgilaydi. Mayer ta’kidlaganidek, «multimedia va adaptiv ta’lim vositalarining to‘g‘ri kombinatsiyasi o‘quvchida ichki motivatsiyani shakllantirishning eng samarali yo‘lidir». Bu jarayon o‘quvchiga «men bu narsani uddalay olaman» degan ishonch hissini beradi va aynan shu his motivatsiyaning eng mustahkam poydevori hisoblanadi.

Raqamli ta’lim muhitida ijtimoiy o‘zaro ta’sir va hamkorlikka asoslangan o‘qitish ham motivatsiyani oshirishda katta rol o‘ynaydi. A.X. Maxmudov va Z.B. Abduraxmonovning tadqiqotlarida ko‘rsatilishicha, «O‘zbekistonda raqamli ta’lim texnologiyalarini o‘qitish amaliyotiga tatbiq qilishda raqamli kutubxona hamda universitetning raqamli infratuzilmasi asosiy tayanch bo‘lib xizmat qilishi lozim»[6]. Onlayn forum, guruhli loyiha va virtual muhokamalar orqali o‘quvchi o‘zini kengroq bilim hamjamiyatining bir qismi sifatida his qiladi va bu tegishlilik hissi motivatsiya nuqtai nazaridan juda qimmatlidir. Microsoft Teams, Google Classroom va Moodle kabi platformalar aynan shu ijtimoiy o‘zaro ta’sirni qo‘llab-quvvatlash uchun mo‘ljallangan bo‘lib, ulardagi muhokama imkoniyatlari, hamkorlik loyihalari va tengdosh baholash mexanizmlari o‘quvchini faol saqlab turadi. Bundan tashqari, U. Mehmonovning ilmiy ishlarida ta’lim jarayonida psixologik omillarning, xususan motivatsiya, qiziqish va emotsional holatning o‘rni alohida qayd etilgan.

Motivatsiya masalasining yana bir ko‘p e’tibordan chetda qoladigan jihati — bu ta’limning maqsadga yo‘naltirilganligi va hayot bilan bog‘liqligi. O‘quvchi nimani o‘rganayotganining nima uchun kerakligini tushunmasa, eng interaktiv kontent ham uni faol ushlab tura olmaydi. «Raqamli

O‘zbekiston — 2030» dasturida ta’kidlanganidek, raqamli ta’limning asosiy vazifasi yoshlarni real hayot talablariga javob bera oladigan bilim va ko‘nikmalar bilan qurollantirish bo‘lib, bu esa o‘quv materiallarining amaliy yo‘naltirilganligini talab qiladi[7]. S.Sh. Toshmatovanning ilmiy ishlarida ko‘rsatilganidek, «zamonaviy o‘quvchi o‘quv materialining real hayotdan uzilishini eng katta muammo sifatida qabul qiladi va shu sababli raqamli kontent ishlab chiqishda milliy va mahalliy kontekstdan kengroq foydalanish zarur». Sh. Shahlondovanning tadqiqotlarida ham milliy tilni raqamli vositalar orqali o‘qitishda mahalliy kontentning motivatsiyaga ijobiy ta’siri isbotlangan. Raqamli ta’limdagi motivatsion muhitni shakllantirish faqat o‘qituvchi yoki platformaning vazifasi emas — bu tizimli yondashuv talab qiladigan jarayondir. O‘zbekistonda pedagog kadrlarni raqamli kompetentlikka tayyorlash bo‘yicha olib borilayotgan tadqiqotlar shuni ko‘rsatmoqdaki, o‘qituvchilarning raqamli texnologiyalarni qo‘llash darajasi bevosita o‘quvchi motivatsiyasiga ta’sir qiladi.

### FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YXATI

1. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining «Raqamli O‘zbekiston — 2030» dasturi to‘g‘risidagi Farmoni. — Toshkent, 2020.
2. Azizxo‘jayev N.N. Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat. — Toshkent: O‘qituvchi, 2003. — 174 b.
3. Maslow A.H. A Theory of Human Motivation. // Psychological Review. — 1943. — Vol. 50(4). — P. 370–396.
4. Deci E.L., Ryan R.M. Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. // American Psychologist. — 2000. — Vol. 55(1). — P. 68–78.
5. Elmuradova G. Ta’lim motivatsiyasi va o‘quv faoliyatining samaradorligi o‘rtasidagi bog‘liqliklar. // Ilmiy tadqiqotlar va ularning yechimlari jurnali. — Andijon davlat universiteti, 2024. — B. 12–18.
6. Xalikova U.M., Xashimova D.P. Raqamli ta’lim texnologiyalari tushunchasi: pedagogik tavsif. // Elektron ta’lim jurnali. — NSPI, 2020. — №4. — B. 8–16.
7. Deterding S. et al. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. — 2011. — P. 9–15.
8. Abdullayev B.B. Talabalarning kasbiy faoliyatini modellashtirishda intellektual tizimlardan foydalanish imkoniyatlari. // Zamonaviy o‘qitishda raqamli texnologiyalarning o‘rni: konferensiya materiallari. — Toshkent, 2025. — B. 22–27.
9. Shahlondova Sh. O‘zbek tilini o‘qitishda ta’lim vositalarining raqamli transformatsiyasi. // UzResearchers Conferences. — Toshkent, 2023. — B. 1–9.
10. Xonqulov Sh.X. Oliy ta’lim muassasalarida raqamli ta’lim muhitini yaratishning nazariya va amaliyoti. — Toshkent: Science Web, 2025. — 89 b.
11. O‘zbekiston Respublikasi «Ta’lim to‘g‘risida»gi Qonuni (yangi tahriri). — Toshkent, 2020.