

GAMIFIKATSIYA: TA'LIMDAGI AN'ANAVIY VA ZAMONAVIY YONDASHUV UYG'UNLIGI

Abdukarimova Xolida Shavkat qizi
Xalqaro Nordik Universiteti talabasi

Annotatsiya: *Gamifikatsiya — ya'ni o'quv jarayoniga o'yin elementlarini kiritish — so'nggi yillarda dunyo ta'limida keng muhokama qilinayotgan yo'nalishlardan biriga aylandi. Biroq bu yondashuv O'zbekiston pedagogikasida hali yetarlicha o'rganilmadi. Ushbu maqolada gamifikatsiyaning nazariy asoslari k, uning o'quvchilar motivatsiyasi va o'quv samaradorligiga ta'siri tahlil qildim, hamda O'zbekiston ta'lim tizimining o'ziga xos sharoitlarida — madaniy, lingvistik va texnologik jihatdan — bu yondashuvni qo'llashning imkoniyatlari va qiyinchiliklarini takidlab o'tdim. Maqolada gamifikatsiya shunchaki "o'yin o'ynash" emas, balki o'quvchining ichki motivatsiyasini uyg'otuvchi va doimiy o'qishga undovchi pedagogik strategiya ekanligi asoslangan.*

Kalit so'zlar: *gamifikatsiya, o'quv motivatsiyasi, o'yinlashtirish, pedagogik strategiya, O'zbekiston ta'limi, ichki motivatsiya, Deci va Ryan, o'quvchi faolligi*

Eslaymanmi, maktabda eng sevimli darslarimiz qaysilar edi? Ko'pchilik uchun javob bir xil: o'yin bo'lgan darslar, musobaqa bo'lgan darslar, topishmoq yechilgan darslar. Xo'sh, nima uchun o'sha darslar yodda qolgan? Chunki o'sha paytda biz o'qiyotganimizni his qilmay, biror narsa qilayotgandek his qilganmiz.

Xuddi mana shu kuzatuv gamifikatsiya deb ataluvchi pedagogik yondashuvning asosida yotadi. Gamifikatsiya — ta'lim jarayoniga o'yin mexanizmlarini kiritish orqali o'quvchilarni ko'proq jalb etish va o'quv samaradorligini oshirish usuli (Deterding et al., 2011). Bu "o'quvchilarga o'yin o'ynating" degani emas — bu "o'quvchilarni o'yin kabi jalb qiladigan ta'lim muhitini yarating" deganidir.

Dunyo bo'ylab bu mavzu bo'yicha yuzlab tadqiqotlar olib borilmoqda. Lekin O'zbekiston ta'lim tizimi kontekstida gamifikatsiya deyarli o'rganilmagan. Bu bir tomondan kamchilik bo'lsa, ikkinchi tomondan esa — imkoniyat. Zero biz shu mavzuda o'z kontekstimizdan kelib chiqqan holda yangi fikrlar taklif qilishimiz mumkin.

Mazkur maqola uchun asosiy savol: gamifikatsiya O'zbekiston maktab va universitetlarida pedagogik jihatdan qanday imkoniyatlar beradi va bu imkoniyatlardan foydalanishda qanday xususiyatlarni hisobga olish kerak?

"Gamifikatsiya" atamasi inglizcha "gamification" so'zidan olingan bo'lib, 2010-yillardan boshlab keng tarqaldi. Deterding va boshqalar (2011) bergan ta'rifga ko'ra, gamifikatsiya — o'yin bo'lmagan kontekstlarda o'yin elementlarini qo'llash. Bu elementlarga ball to'plash, darajalar, yutuq nishonlari (badge), reyting jadvallari, progress panellari va hokazolar kiradi.

Ammo bu erda muhim bir farqni tushunib olish kerak. Gamifikatsiya va o'yin orqali o'qitish (game-based learning) — bir xil narsa emas. O'yin orqali o'qitishda o'quvchilar

to'liq o'yinni o'ynaydi va o'sha jarayonda o'rganadi. Gamifikatsiyada esa o'quv jarayonining o'zi saqlanib qoladi, faqat unga o'yin mexanizmlari qo'shiladi. Masalan, matematika darsida har to'g'ri javob uchun ball berilsa — bu gamifikatsiya. O'quvchilar matematik bilimlarni o'yin orqali o'rganadigan maxsus dastur bo'lsa — bu o'yin orqali o'qitish.

Nima uchun gamifikatsiya ishlaydi? Bu savolga javob berish uchun Deci va Ryan (1985)⁵⁹ning o'z-o'zini belgilash nazariyasiga murojaat qilish kerak. Ushbu nazariyaga ko'ra, inson motivatsiyasining asosida uchta asosiy ehtiyoj yotadi: muxtoriyat (o'z harakatlarini o'zi boshqarish), kompetentlik (nimadir qila olish hissiyoti) va bog'liqlik (boshqalar bilan aloqa). Yaxshi loyihalashtirilgan gamifikatsiya aynan shu uch ehtiyojni qondiradi. Masalan, o'quvchi qaysi topshiriqni tanlashini o'zi hal qilsa — muxtoriyat his etadi. Darajalar oshib borsa va bu ko'rinib tursa — kompetentlik his etadi. Boshqa o'quvchilar bilan reyting jadvalida ko'rinsa — bog'liqlik his etadi. Shu uchun ham gamifikatsiya, to'g'ri qo'llanilganda, o'quvchini ichkaridan motivatsiya qiladi — tashqaridan bosim o'rniga. Biroq “to'g'ri qo'llanilganda” degan ibora muhim. Gamifikatsiya noto'g'ri qo'llanilsa — masalan, faqat reyting va raqobatga asoslansa — ba'zi o'quvchilarda stress va demotivatsiya keltirib chiqarishi mumkin (Denny et al., 2018). Bu xavfni bilmaslik gamifikatsiyadan noto'g'ri foydalanishga olib keladi. Gamifikatsiyaning ta'limdagi samaradorligi bo'yicha olib borilgan tadqiqotlar natijalari qisman ijobiy, qisman esa ziddiyatli. Bu ziddiyat aslida juda mantiqiy: gamifikatsiya ham boshqa pedagogik usullar kabi hamma joyda va har doim bir xil ishlamaydi.

Hamari va boshqalar (2014) 24 ta tadqiqotni ko'rib chiqqan meta-tahlilida gamifikatsiyaning 56 foiz hollarda ijobiy ta'sir ko'rsatganini, 21 foiz hollarda hech qanday ta'sir qilmaganini, 23 foiz hollarda esa salbiy ta'sir ko'rsatganini aniqladi. Bu raqamlar shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya — sehrli kalom emas. U to'g'ri pedagogik kontekstda, to'g'ri maqsadlar bilan qo'llangandagina samarali bo'ladi. Qaysi hollarda gamifikatsiya yaxshi ishlaydi? Tadqiqotlar bir necha umumiy xulosaga keladi: birinchidan, o'quvchilarda asosiy bilimlar yetarli darajada shakllangan bo'lsa (ya'ni yangi mavzuni birinchi marta o'rganishda emas, balki mustahkamlashda); ikkinchidan, raqobat emas, hamkorlik asosida qurilgan bo'lsa; uchinchi, o'quvchining o'z taraqqiyotini ko'ra olishi ta'minlangan bo'lsa (Seaborn & Fels, 2015).

O'zbek ta'lim madaniyatida o'qituvchi vakolati va hurmat muhim o'rin tutadi. Bunday muhitda gamifikatsiya joriy etilganda ba'zi savollar tug'ilishi tabiiy: o'yin elementi darsni “jiddiy emas” qilib qo'yadimi? O'qituvchining obro'si pasayadimi? Menimcha, bu qo'rquv asossiz, lekin uni inobatga olmaslik xato bo'ladi. Gamifikatsiya O'zbekiston maktablarida muvaffaqiyatli qo'llanilishi uchun uni o'qituvchining pedagogik salohiyatini kuchaytiradigan vosita sifatida taqdim etish kerak — o'yinchoq sifatida emas. O'qituvchi gamifikatsiya tizimini o'zi boshqaradi, u tizim tomonidan boshqarilmaydi.

⁵⁹ Deci va Ryan (1985)

O'zbek madaniyatida jamoachilik, hamkorlik va boshqalarga yordam berish qadriyati yuqori. Shu sababli faqat individual raqobatga asoslangan gamifikatsiya (kim birinchi, kim ko'proq ball to'pladi) muvaffaqiyatsiz bo'lishi mumkin. Aksincha, jamoa bo'lib topshiriq bajarishga, birga darajalar oshirishga asoslangan gamifikatsiya ancha samara berishi kutiladi. Masalan, sinf jamoa sifatida umumiy maqsadga — “bu haftada 500 ball to'plash”ga — intilsa, bu raqobat o'rniga hamkorlikni rag'batlantiradi. Bunday yondashuv o'zbek ta'lim madaniyatiga ancha mos keladi.

O'zbekistonda gamifikatsiyani amalga oshirishning eng oddiy yo'li — texnologiyasiz gamifikatsiya. Ya'ni, ball jadvallar, yutuq nishonlari, “daraja” kartochkalari va sinf ichidagi musobaqalar — bularning barchasi kompyuter va internet bo'lmagan holda ham amalga oshirilishi mumkin. Bu — haqiqiy imkoniyat, chunki har bir maktabda texnologiya bir xil darajada mavjud emas. Texnologiya mavjud bo'lgan joylarda esa Kahoot, Quiziz, Classcraft kabi platformalar yoki mahalliy ishlab chiqilgan yechimlar qo'llanilishi mumkin. Ammo texnologiya vosita, maqsad emas — bu farqni doim esda tutish kerak.

O'zbek, rus va boshqa tillarda o'qitiladigan sinflarda gamifikatsiya tizimlarining barchasi o'sha tilda to'liq ishlashi kerak. Bu shunchaki tarjima masalasi emas — gamifikatsiya elementlari madaniy jihatdan ham mos bo'lishi kerak. Masalan, nishon nomlari, topshiriq matnlari, rag'batlantirish so'zlari — bularning barchasi o'sha tilga xos tabiiy shaklda bo'lishi kerak.

Yuqoridagi tahlildan kelib chiqib, O'zbekiston ta'lim tizimiga mos gamifikatsiya yondashuvining asosiy tamoyillarini quyidagicha belgilash mumkin:

Birinchi tamoyil — maqsad aniq bo'lsin. Gamifikatsiya o'z-o'zicha maqsad emas. Avval savol: “Nima uchun gamifikatsiya kiritmoqchimiz? Motivatsiyani oshirish uchunmi? Mustahkamlash uchunmi? Qayta ko'rib chiqish uchunmi?” — shu savolga javob topilgandan keyin gamifikatsiya elementlari tanlanadi.

Ikkinchi tamoyil — hamkorlik raqobatdan ustun bo'lsin. O'zbek ta'lim madaniyatiga mos ravishda individual raqobat o'rniga jamoa asosidagi gamifikatsiya afzalroq.

Uchinchi tamoyil — taraqqiyot ko'rinib tursin. O'quvchi o'zining qayerda ekanini, qancha yo'l bosganini ko'ra olishi kerak. Progress paneli, daraja ko'rsatkichlari, yutuq tarixi — bularning barchasi o'quvchiga “men o'sib bormoqdaman” hissiyatini beradi.

To'rtinchi tamoyil — muvaffaqiyatsizlik jazolanmasin. O'yinlarda o'yinchi xato qilganda o'yin tugamaydi — yana urinish imkoniyati beriladi. Gamifikatsiyada ham xuddi shunday bo'lishi kerak. Xato — o'rganishning bir qismi, jazo emas.

Beshinchi tamoyil — o'qituvchi nazoratda qolsin. Tizim o'qituvchiga ishlashi kerak, aksincha emas. O'qituvchi gamifikatsiya tizimini istalgan payt moslashtirib, to'xtatib yoki o'zgartirib olishi mumkin bo'lishi kerak

Gamifikatsiya — ta’limda haqiqiy imkoniyat. Ammo bu imkoniyat avtomatik emas: u faqat pedagogik jihatdan puxta o’ylanilgan, o’quvchilarning ehtiyojlari va madaniy kontekst inobatga olingan holda qo’llangandagina o’z samarasini beradi. O’zbekiston uchun gamifikatsiya ayniqsa qiziqarli yo’nalish — chunki bizda an’anaviy va zamonaviy pedagogikaning uyg’un uchrashuvi uchun shart-sharoitlar mavjud. O’zbek madaniyatidagi hamkorlik qadriyati, o’qituvchiga hurmat, jamoaviy ishlash — bularning barchasi gamifikatsiyaning eng samarali shakllarini qo’llash uchun qulay zamin. Kelajakda bu mavzu bo’yicha O’zbekiston maktablarida amaliy tajriba o’tkazish zarur. Ayniqsa qiziqarli savol: mahalliy madaniyatga moslashtirilgan gamifikatsiya elementlari G’arbdan olingan standart elementlarga qaraganda samaraliroq bo’ladimi? Bu — o’rganilishi kerak bo’lgan ochiq savol.

Adabiyotlar

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum Press.

Denny, P., Plimmer, B., & Sinclair, J. (2018). Gamification and student engagement in introductory programming. *Proceedings of the 23rd Annual ACM Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education*, 95–100.

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*, 9–15.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.

O’zbekiston Respublikasi. (2020). *Raqamli O’zbekiston 2030 strategiyasi*. Raqamli Texnologiyalar Vazirligi.

O’zbekiston Respublikasi. (2022). PP-145-son Prezident farmoni: “Yangi O’zbekiston” taraqqiyot strategiyasini tasdiqlash to’g’risida.

Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14–31.

Wiggins, B. E. (2016). An overview and study on the use of games, simulations, and gamification in higher education. *International Journal of Game-Based Learning*, 6(1), 18–29.