

ZAMONAVIY TA'LIMDA GAMIFIKATSIYA: MOTIVATSIYA VA FAOLLIKNI OSHIRISH VOSITASI

Nasriddinova Ruxshona Jobir qizi

O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti talabasi

Xoliddin Shomuxammadov Abdulvoxobzoda

Ilmiy rahbar: O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti o'qituvchisi

Annotatsiya: *Ushbu maqola ta'lim sohasida gamifikatsiya – o'yin elementlarini va dizaynini o'rganish va o'rgatish jarayonida qo'llash haqida. Muallif maqola davomida gamifikatsiyaning ta'lim jarayonida mavjud turlarini, uning samaradorlik darajasini, o'rgatuvchi va o'rganuvchi uchun yarata oladigan imkoniyatlarini yoritadi.*

Kalit so'zlar: *"Z avlod", gamifikatsiya, Duolingo, BEE UP, CLASSDOJO, visual gamifikatsiya, uyg'unlashtirilgan gamifikatsiya, chuqurlashtirilgan gamifikatsiya.*

Annotation: *This article discusses gamification — the use of game elements and design in the process of learning and teaching. Throughout the article, the author highlights the existing types of gamification in education, its level of effectiveness, and the opportunities it can create for both teachers and learners.*

Keywords: *"Generation Z," gamification, Duolingo, BEE UP, CLASSDOJO, visual gamification, integrated gamification, deep gamification.*

Аннотация: *В данной статье рассматривается геймификация — использование игровых элементов и дизайна в процессе обучения и преподавания. Автор в ходе статьи освещает существующие виды геймификации в образовательном процессе, уровень её эффективности, а также возможности, которые она может предоставить как преподавателю, так и учащемуся.*

Ключевые слова: *«Поколение Z», геймификация, Duolingo, BEE UP, CLASSDOJO, визуальная геймификация, интегрированная геймификация, углублённая геймификация.*

So'nggi yillarda hayotning ijtimoiy, iqtisodiy, madaniy, ma'naviy va siyosiy jabhalarida sezilarli darajada o'zgarishlar kuzatilmoqda. Ta'lim sohasida ham bir qancha islohotlar o'tkazilib, rivojlangan davlatlar tajribasidan foydalanganda holda o'qitish va o'rganish usullari qayta ishlab chiqilib, takomillashtirildi.

Bunday yangi usullar va metodlarni qo'llashdan asosiy maqsad hozirgi "Z avlod" (1997-2012-yillarda tug'ilgan va so'nggi davr texnologiyalaridan xabari bor avlod) ning talablariga javob berishdir [Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011)]. Zamonaviy texnologiyalar va sun'iy intellekt ta'lim sohasida ko'pgina yangiliklar yaratib, jarayonni yangi bosqichga olib chiqdi.

Takrorlash, yodlash, oddiy tushuntirish kabi an'anaviy ta'lim metodlari yetarlicha samarali bo'lmay qolgan bir davrda, ta'lim tizimida aralash ta'lim, teskari sinf, interaktiv o'qitish va gamifikatsiya kabi tushunchalar paydo bo'ldi.

Bir qancha yangi metodlar orasida gamifikatsiya o'zining ta'lim tizimida yarata oladigan imkoniyatlari bilan ajralib turadi.

Gamifikatsiya nima o'zi? Gamifikatsiya bu o'yin elementlarini, dizaynini yoki texnikalarini o'yin jarayoniga bo'g'liq bo'lmagan boshqa muhitlarda qo'llashdir. Ammo shuni ta'kidlash joizki, har qanday jarayonga o'yin elementlarini qo'shish gamifikatsiya hisoblanmaydi, chunki ishtirok va faollik tajribaning o'ziga emas, balki elementlariga singdiriladi. Haqiqiy gamifikatsiya o'yin dizaynlaridan foydalanib, uni hayotiy vaziyatlarga tatbiq eta olishni maqsad qiladi[Kapp, K. M. (2012)].

Hozirgi kunda o'qituvchi va murabbiylar duch kelayotgan asosiy muammolardan biri o'quvchilarning past faollik darajasidir. Shuning uchun, o'qituvchilar o'quvchilarni qanday qilib o'quv jarayoni qiziqtirish va ularning faollik darajasi oshirish uchun yangi metodlar topishga majbur bo'ladilar. Bunday hollarda, gamifikatsiya o'quvchilardagi yo'qolgan ishtiyoq va faollikni qaytara oluvchi asosiy qurol bo'lib xizmat qila oladi, chunki ta'limda gamifikatsiya qo'llashning asosiy maqsadi o'quvchilarning faol ishtirokini va davomiy qiziqishini ta'minlashdir.

Ta'lim jarayonida gamifikatsiyaning asosiy 3 turi mavjud:

1. Vizual gamifikatsiya: dars jarayonlariga o'yin shaklidagi suratlar, videolar va turli xil xaritalardan foydalanish.

2. Uyg'unlashtirilgan gamifikatsiya: qisman o'yin elementlarini o'rganish jarayoniga qo'shish. Misol uchun, topshiriqlarni yakunlash uchun yoki savollarga to'g'ri javob berish uchun ballar berish.

3. Chuqurlashtirilgan gamifikatsiya: o'rganish jarayonining o'zini o'yinga aylantirish orqali amalga oshuvchi gamifikatsiya turidir[Werbach, K., & Hunter, D. (2012)].

Hozirgi kunda o'rgatish va o'rganish jarayonida keng qo'llanilayotgan gamifikatsiya turlariga misol qilib quyidagilarni keltira olamiz:

Duolingo- APPLE kompaniyasi ma'lumotlariga ko'ra, "2013-yilning eng yaxshi dasturi" bo'lib, foydalanuvchilarga xorijiy tillarni turli xil qiziqarli o'yinlar va testlar orqali hech qanday to'lovlarisiz o'rganish imkonini beradi.

BEE UP- "biznes muammolarini yechish". Bu dastur foydalanuvchilarga dunyo bo'ylab biznes sohalarini o'rganish va hozirda yuzaga kelayotgan muammolarga yechimlar topishga yordam bera oladi. Bu dastur orqali insonlar biznes loyihalarini qanday tashkil etish va rivojlantirish, shuningdek, qanday qilib kompaniyalar uchun marketing rejalarini ishlab chiqish bo'yicha ilk tushuncha va g'oyalarini shakllantira olishadi.

CLASSDOJO – o'qituvchilarga dars jarayonini qanday tashkil etish, nazorat qilish, aktiv o'rganish muhitini yaratish va o'quvchilarning qiziqishini orttirish yuzasidan bepul maslahatlar beruvchi dasturdir[Surendeleg, G., Murwa, V., Yun, H. K., & Kim, Y. S. (2014)].

Gretsiyaning Afina shahrida joylashgan Elektriika va Komputer injenerligi Milliy universiteti tadqiqotchilari tomonidan gamifikatsiyaning qay darajada ta'lim jarayonini

yaxshilashi mumkinligiga doir tajriba o'tkazildi va bunda 365 talabani sinovdan o'tkazish rejalashtirildi.

Bu talabalar ikki guruhga bo'linib, bir necha oy davomida birinchi guruh gamifikatsiyadan foydalangan holda, ikkinchi guruh esa an'anaviy o'qitish usullari yordamida ta'lim olishdi. Natijalar shuni ko'rsatdiki, gamifikatsiya asosida o'qitilgan talabalarining akademik ko'rsatkichlari ma'ruzalar asosida o'qitilgan talabalarinikiga qaraganda 89.45% ga yuqoriroq bo'lgan. Shuningdek, bu metoddan foydalanish talabalarining umumiy faollik ko'rsatkichlarini 34.75% ga oshirgan[Johnson, M., & Nguyen, T. (2023)].

Nima uchun aynan gamifikatsiya?

1. Gamifikatsiya har qanday ta'lim sohasida bimalol qo'llanilishi mumkin.
2. Gamifikatsiyadan nafaqat "Z avlod", balki boshqa toifa va yoshdagi ishtirokchilar ham foyda olishi mumkin.
3. Faol o'rganish muhit va yangi borliq yaxshiroq eslab qolish va esda saqlashga yordam bera oladi.
4. To'g'ri dizaynlashtirilgan gamifikatsiya hattoki o'rganuvchilar xulq-atvoriga ham ta'sir o'tkaza oladi.
5. o'rganuvchilarni real hayotga bog'liq bo'lgan holatlarga qo'yib, ularni hayotga tayyorlay oladi[Kaur, G., & Patel, S. (2023)].

Gamifikatsiya ta'lim sohasida qo'llanilsa:

1. O'quvchi va talabalarining o'rganish jarayoniga bo'lgan xohish va motivatsiyasi oshadi. Peshqadamlar taxtasi, nishonlar va ballar kabi o'yin elementlarini qo'llash o'qituvchilarga o'quvchilarning bajarish va o'rganishdan asosiy maqsad, xohishlarini aniqlashga yordam beradi va o'z navbatida o'quvchilarning jarayon davomidagi faolligini ta'minlaydi.
2. Ta'lim olishda gamifikatsiyani qo'llash ijtimoiy birlashuv va jamoaviy ishlash imkoniyatlarini ham yarata oladi. Bu jarayonda o'quvchi va talabalar bir nechta o'yin ishtirokchilarining mahoratlarini birlashtirib, musobaqalarda g'alaba qozonishda va topshiriqlarni bajarishda harakat qilishadi. Bunday birlashtiruvchi yondashuv nafaqat o'rganish va o'zlashtirish sifatini yaxshilaydi, balki jamoaviy ishlash imkoniyatini va yuqori jamoaga tegishlilik hissini bera oladi.
3. O'rganuvchialr yuqori darajadagi mantiqiy fikrlash va muammoni yechish qobiliyatlariga ega bo'la oladi. O'yinlashtirilgan o'rganish jarayoni odatda o'rganuvchilarni murakkab va mushohadaga undovchi savol va topshiriqlar, muammo va masalalarga yechim topishga undaydi. Bu esa ulardan tanqidiy fikrlash va muammoni yecha olish mahoratlarini qo'llashni talab etadi.
4. O'quvchi va talabalar jarayon davomida muammolarni yechishga harakat qilar ekan, bu ularni turli yechimlarni sinab ko'rishga, natijalarni analiz qilishga va muvaffaqiyatsizlikdan xulosa chiqarishga undaydi. Natijada, ular o'z bilimlarini hayotiy vaziyatlarda qo'llay oladi, hayotga tatbiq eta oladi, kreativlikni oshirib, aqliy mahoratlarini yuqori darajaga olib chiqa oladi[Xalikova, D. (2023)].

Ammo shuni ta'kidlab o'tish joizki, agar o'qituvchi va murabbiylar gamifikatsiyadan foydalanish orqali yuqori natijalarga erishishni xohlasa, ular bir nechta talablarni bajarishi lozim:

1. Darajalar tizimisiz, sinov va imtihonalarsiz interaktiv holda tengdoshlar bilan va tajribalar orqali o'rganish muhitini yaratish.
2. Tizimlashtirilgan qonun va qoidalarni emas, o'rganuvchilarning faol ishtiroki va qiziqishiga asosiy e'tiborni qaratish.
3. Zamonaviy texnologiyalar imkoniyatlaridan to'g'ri foydalanish.
4. O'rganuvchilarga tanlov erkinligini berish[Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011)].

Xulosa qilib aytganda, so'nggi bir necha yillar davomida ilm-fan, texnologiya sohalarida erishilgan yutuqlar ta'lim jarayonida ham bir qancha o'zgarishlarga sabab bo'ldi va imkoniyatlar yaratdi. Bulardan biri gamifikatsiyadir. O'rgatish jarayonini an'anaviy ta'lim usullaridan chetlashgan yoki ularga uyg'unlashtirilgan holda olib borish ommalashmoqda.

Buning uchun yetarlicha sabablar bor: ta'lim jarayoniga gamifikatsiyani tatbiq etish nafaqat o'rganish jarayonini aktiv va qiziqarli bo'lishini ta'minlaydi, shuningdek, o'quvchi va talabalarning o'rganishga bo'lgan motivatsiyani oshiradi, ularni mantiqiy fikrlash, muammolarni analiz qilish qobiliyatlarini yaxshilaydi, jamoaviy ishlashga o'rgatadi.

Gamifikatsiya- ta'lim va texnologiya yutuqlari uyg'unligida o'quvchi va talabalarning o'rganish samaradorligini oshirishning eng muqobil yo'lidir.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI:

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15). ACM.
2. Johnson, M., & Nguyen, T. (2023). The impact of gamification on student motivation and engagement: An empirical study. Journal of Educational Technology Research, 45(3), 214–230.
3. Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA: Pfeiffer.
4. Kaur, G., & Patel, S. (2023). Effectiveness of gamification in enhancing learning and attitudes: A study in statistical education. Education Sciences, 13(7), 641.
5. Surendeleg, G., Murwa, V., Yun, H. K., & Kim, Y. S. (2014). The role of gamification in education – a literature review. Contemporary Engineering Sciences, 7(29), 1609–1616.
6. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.

7. Xalikova, D. (2023). Zamonaviy ta'limda gamifikatsiya usullarining ahamiyati. Ta'lim va Innovatsiyalar Jurnal, 4(2), 56–60.
8. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. O'Reilly Media.