

**O'YIN TEXNALOGIYALARI VA ELEMENTLARINING IJODIY
FIKRLASHNI RIVOJLANTIRISHDAGI PEDAGOGIK AHAMIYATI**

Alisher Navoiy nomidagi Toshkent davlat o'zbek tili va adabiyoti universiteti

O'zbek tili va adabiyoti ta'lim yo'nalishi talabasi

Pirimqulova Charosxon Umid qizi

Annotatsiya: Mazkur maqolada ta'lim jarayoniga o'yinlashtirish elementlarini joriy qilish orqali o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan qiziqishini oshirish, ularni faol dars jarayoniga jalb qilish, ta'lim samaradorligini oshirish kabi masalalar yoritilgan. O'yin elementlari orqali o'quv muhitini interaktiv, ijodiy va motivatsion holatga keltirish usullari tahlil qilinadi.

Kalit so'zlar: ta'lim, o'yinlashtirish, motivatsiya, interaktiv metodlar, innovatsiya.

Аннотация: В данной статье рассматриваются вопросы повышения интереса учащихся к обучению, их активного участия в образовательном процессе и повышения эффективности обучения за счёт внедрения элементов игрофикации. Анализируются методы создания интерактивной, творческой и мотивирующей учебной среды с помощью игровых элементов.

Ключевые слова: образование, игрофикация, мот.

Abstract: This article examines how the introduction of gamification elements into the educational process can increase students' interest in learning, engage them more actively in the lesson, and improve the effectiveness of education. The article analyzes methods of making the learning environment more interactive, creative, and motivational through game elements.

Keywords: education, gamification, motivation, interactive methods, innovation.

Kirish

Bugungi axborot texnologiyalari va axborotlar oqimi mislsiz darajada ko'p bo'lgan davrda ta'lim tizimida an'anaviy darslar o'rniga noan'anaviy muqobil ta'limni, ya'ni innovatsion, yangi texnologiyalarni, interfaol ta'limni joriy etishni hayotning o'zi taqozo etmoqda.

Ta'lim jarayonini tashkil etishda, jumladan, musiqa ta'limida o'quvchi shaxsiy qobiliyati, qiziqishi, moyilligi, uning o'z kuchi imkoniyatlariga ijodiy qobiliyatlarini rivojlantirishini asos qilib olish maqsadga muvofiqdir.

O'yinlar ta'lim jarayonida muhim ahamiyatga ega, chunki ular o'quvchilarda rag'batni oshiradi, sabr-toqat va chidamlilikni shakllantiradi. Ayniqsa, sun'iy muhitlar (ya'ni kompyuter orqali yaratilgan o'quv maydonlari) o'quvchilarning o'rganishga bo'lgan qiziqishini oshirishda samarali vosita sifatida namoyon bo'lmoqda. Bunday

muhitlar o'quvchilarga yangilik yaratish, izlanish olib borish va o'zaro fikr almashish imkonini beradi. Ushbu maqolada sun'iy muhitlar va o'yin elementlarini birlashtirish orqali o'quvchilarning mustaqil ishlashi hamda ijodkorlik qobiliyatini rivojlantirishga qaratilgan dastlabki tadqiqot yoritiladi. Shu maqsadda o'yin uslubida tashkil etilgan darslarga AvatarDunyo deb nomlangan ikki yarim o'lchovli (2.5D) sun'iy muhit qo'shildi. Bu muhitda o'quvchilarning o'quv natijalariga qarab rivojlanib boradigan virtual dunyo mavjud. Unda o'quvchilar o'zlariga moslashtirilgan belgi (avatar) orqali ifodalanadi va o'zlarining ijodiy ishlanmalarini yaratish imkoniyatiga ega bo'ladilar. Dastlabki natijalar shuni ko'rsatadiki, o'quvchilar AvatarDunyoda ko'p vaqt sarflamagan bo'lsalar-da, ular dars davomida o'zlashtirilgan bilimlarga asoslangan ijodiy vazifalarni bajarishga qiziqish bilan yondashganlar. Bugungi kunda O'zbekistonda ta'lim tizimida amalga oshirilayotgan islohotlar jamiyatni raqamli va innovatsion fikrlash tarziga moslashtirishni talab etmoqda. Zamonaviy o'quv metodlarini tatbiq etish, o'quvchilarni darslarga faol jalb qilish va ularning mustaqil fikrlash qobiliyatini rivojlantirish uchun gamifikatsiya va o'yin asosidagi ta'lim usullarining o'rnini beqiyosdir. Ushbu usullar nafaqat o'quvchilarda akademik yutuqlarni oshiradi, balki ularni real hayotdagi masalalarni hal qilishga ham tayyorlaydi.¹

O'qituvchilar uchun yangi yondashuvlar o'zaro hamkorlik, ijodiy yondashuv va o'qish motivatsiyasini oshirishga imkon yaratadi. Gamifikatsiya va o'yin asosidagi ta'limning muvaffaqiyatli tatbiqi, o'quvchilarga o'z bilim va ko'nikmalarini amalda qo'llash imkoniyatini yaratadi. O'quvchilar o'zlariga belgilangan maqsadlar va rag'batlantirish tizimi orqali darsga qiziqish bilan yondashadilar. Masalan, onlayn platformalarda virtual testlar va jamoaviy musobaqalar tashkil qilish, o'quvchilarning bir-biri bilan hamkorlik qilishini va sog'lom raqobatni qo'llab-quvvatlashni ta'minlaydi.²

O'zbekiston ta'lim tizimi uchun gamifikatsiya va o'yin asosidagi ta'limning ahamiyati katta. Bu yondashuvlar o'quvchilarda raqamli savodxonlik, ijodkorlik, mustaqil fikrlash va jamoada ishlash kabi muhim ko'nikmalarni rivojlantirishga yordam beradi. O'quvchilar, o'qituvchilar va ta'lim tizimining barcha ishtirokchilari uchun bu metodlarning samarali tatbiqi darslarni yanada qiziqarli, interaktiv va yuqori sifatli qilish imkonini yaratadi.

Bundan tashqari, O'zbekistonning zamonaviy ta'lim tizimida innovatsion texnologiyalarni tatbiq etishning zarurligi va gamifikatsiya hamda o'yin asosidagi ta'limni keng joriy etish, nafaqat o'quvchilarning akademik rivojlanishiga, balki jamiyatni raqamli va global mehnat bozoriga tayyorlashga ham yordam beradi. Bu

¹ M.Usmonboyeva va A. To'rayev "Kreativ pedagogika asoslari".

² Husanboyeva Q. Adabiy ta'limda mustaqil fikrlashga o'rgatish asoslari.

yondashuvlar o'quvchilarning o'zgaruvchan dunyoda muvaffaqiyatli va o'zini erkin ifoda eta oladigan mutaxassislar bo'lib yetishishlariga imkon yaratadi.

Shu bilan birga, o'qituvchilarga bu yangi metodlarni to'g'ri qo'llash, o'quvchilarga individual yondashuvni ta'minlash va o'yin elementlarini darslarida o'rnatilgan holda samarali va innovatsion o'qitish tizimini yaratish muhim ahamiyatga ega. O'quv o'yinlari va gamifikatsiya metodlari o'quv jarayonini jonlantirib, talabalar uchun yanada samarali va qiziqarli ta'lim muhitini yaratadi. Bunday o'yin elementlari orqali o'quvchilarga yangi bilimlar va ko'nikmalarni o'rganish motivatsiyasi beriladi. O'zbekiston ta'lim tizimida innovatsion metodlarni qo'llash talabalarning o'zlashtirish jarayonini yaxshilash, ularda raqobatbardoshlikni rivojlantirish va ijodiy yondashuvni kuchaytirishga yordam beradi.³

Gamifikatsiyada ballar tizimi va tajriba (XP) tizimlari o'quvchilarni mukofotlash orqali o'rganish jarayoniga rag'bat yaratadi. O'zbekiston ta'lim tizimida bu usulni qo'llash, talabalarning motivatsiyasini oshirishda juda samarali bo'lishi mumkin. Talabalar ma'lum topshiriqlarni yoki mashqlarni bajarib, ballar to'plashlari va bu ballarni ko'rish orqali o'quv jarayonidagi muvaffaqiyatlarini baholashlari mumkin. O'qituvchilar kursni shunday tashkil qilishlari mumkin, shunda talabalar ko'plab imkoniyatlar orqali o'zlariga kerakli ballarni to'plashlari yoki ma'lum vazifalarni bajarish orqali belgilangan ballga erishishlari mumkin.

Bundan tashqari, ballar tizimi orqali talabalarga individual yondashuv ko'rsatish va o'quvchilarni o'z vaqtida mukofotlash tizimi yordamida o'quvchilarda muvaffaqiyatni qayta-qayta his qilishlari uchun imkoniyat yaratish mumkin. Shuningdek, akademik mukofotlar ham ballar tizimi bilan birga qo'llanilishi mumkin. Masalan, talaba belgilangan ball chegarasiga erishganida, unga topshiriqlarni kechiktirish yoki kelgusi imtihonlarda qo'shimcha savollar berilishi mumkin.

Nishonlar (badge) o'quvchilar uchun erishilgan muvaffaqiyatlarni raqamli tarzda tan olish imkoniyatini yaratadi. Talabalar topshiriqlarda yoki qo'shimcha ishlarni bajarishda ma'lum bir darajaga erishganlarida yoki kursga faol ishtirok etganlarida nishonlar olishlari mumkin. Bu nishonlar, o'quvchilarda sog'lom raqobatni yaratish, shuningdek, o'quv jarayonidagi muvaffaqiyatlarni namoyish etish uchun vosita bo'lib xizmat qiladi. O'zbekistondagi ta'lim tizimida bunday nishonlarni yaratish uchun Credly yoki OpenBadges kabi bepul dasturlarni qo'llash mumkin.

Liderlik doskalari o'quvchilar orasida sog'lom raqobatni rag'batlantirish uchun ajoyib vosita hisoblanadi. Biroq, liderlik doskalarini tashkil etishda ehtiyotkorlik bilan yondashish zarur, chunki ba'zi talabalarga past ball to'plaganliklari tufayli salbiy ruhiy ta'sir ko'rsatishi mumkin. Eng yaxshi usul, har bir talabaning reytingini faqat ikki

³ N. A. Masanova. "Ta'limda o'yin texnologiyalarining o'rni va ahamiyati".

tomonlarni ko'rsatadigan tizimni yaratishdir, bu esa sog'lom raqobatni rag'batlantirishga yordam beradi.⁴

Onlayn o'quv platformalarida gamifikatsiya strategiyalarini tatbiq etish o'qituvchilarga talabalarning faolligini oshirish va o'rganish muhitini qiziqarli qilish imkoniyatini beradi. Masalan, munozara forumlari o'quvchilarni o'quv materiallari haqida bahs-munozaralarda ishtirok etishga rag'batlantirishi mumkin. Agar talabalar har bir post yoki boshqa postga javob berish orqali XP ballari olishsa, bu ballar keyingi topshiriqlar uchun bonus vaqt yoki yordam olish imkoniyatiga aylanishi mumkin. Bu usul o'quvchilarda tengdoshlar bilan fikr almashish va o'quv materiallarini chuqurroq o'rganish imkoniyatlarini yaratadi.

Shuningdek, real vaqt rejimida munozaralar o'tkazish uchun Padlet kabi vositalar talabalarni anonim ravishda fikr bildirishga undashi mumkin. Onlayn ta'limda gamifikatsiya strategiyalarini qo'llash, o'qituvchilarga o'quvchilarga moslashuvchan, qiziqarli va samarali o'rganish muhitlarini yaratishda yordam beradi.

Gamifikatsiya va o'yin asosidagi ta'lim metodlari O'zbekiston ta'lim tizimiga samarali tarzda joriy qilinsa, u o'quvchilarda raqobatbardoshlik, ijodiy yondashuv va mustaqil fikrlash kabi muhim ko'nikmalarni rivojlantirishga yordam beradi. O'qituvchilar, bu metodlarni o'quv jarayoniga to'g'ri qo'llash orqali, talabalarning o'rganish jarayonini yanada qiziqarli va samarali qilishlari mumkin. Shuningdek, o'qituvchilar uchun gamifikatsiya va o'yin elementlaridan foydalanish, ularga innovatsion va interaktiv o'qitish usullarini ishlab chiqishda yordam beradi. Credly – O'qituvchilarga talabalarga topshiriqlarni bajarish uchun raqamli badge'lar yaratish va tarqatish imkonini beradigan ochiq manba vositasi. Bu platforma orqali o'qituvchilar talabalarning muvaffaqiyatlarini tan olish uchun o'ziga xos badge'lar yaratib, ularni o'quvchilarga taqdim etishlari mumkin. Credly badge'lar akademik faoliyatni rag'batlantirish va o'quvchilar o'rtasida raqobatni oshirish uchun samarali vosita hisoblanadi.⁵

OpenBadges – Credly'ga o'xshash yana bir ochiq manba badge yaratish platformasi bo'lib, badge'lar yaratishda yanada murakkab funksiyalarni taqdim etadi. Bu tizim o'qituvchilarga o'z kurslaridagi o'quvchilarni turli yo'llar bilan tan olish imkonini beradi, masalan, maxsus talabalar asosida badge'lar yaratish yoki ularni boshqa platformalarda ko'rsatish. OpenBadges platformasi badge'lar yordamida talabalar o'rtasida o'rganish motivatsiyasini kuchaytirish uchun ajoyib imkoniyatlar yaratadi.

Immediate Feedback Assessment Technique (IF-AT) – Bu metod talabalarga bir nechta variantli savollarga javob berishda tezkor fikr-mulohaza olish imkoniyatini beradi. Talabalar scratch kartochkalari yordamida to'g'ri javobni aniqlashadi, bu usul

⁴ В.В.Попова. Креативная педагогика.

⁵ О.М.Yoqubov Ijodiy fikrlash ko'nikmalarini rivojlantirish va ularni baholash xususida .

nafaqat o'rganish jarayonini interaktiv qiladi, balki talabalarning hamkorlikda ishlashiga yordam beradi. IF-AT texnikasi o'quvchilarga to'g'ri javobni topishda tezkor qayta aloqa olishlarini ta'minlab, ularni o'rganishga ko'proq jalb qiladi.

TopHat – Kahoot'ga o'xshash bo'lib, lekin o'quv jarayoniga yanada yaxshi integratsiya qilinadigan va baholash tizimi bilan ishlash imkonini beradigan platformadir. TopHat sinfda anonim tarzda savollarga javob berish imkoniyatini yaratadi va o'quvchilarga raqobatni oshirish uchun turnir rejimini taqdim etadi. Ushbu tizim o'quvchilarning faol ishtirokini oshirishga yordam beradi, ammo undan foydalanish uchun pullik obuna talab etiladi. Bu platforma o'qituvchilarga talabalarning faoliyatini real vaqt rejimida kuzatish va baholash imkoniyatini beradi, shu bilan birga o'quvchilarning o'zaro raqobatini yaratadi.

Bu vositalar ta'lim jarayonida gamifikatsiya elementlarini qo'llashning samarali usullaridir, o'quvchilarga motivatsiya beradi, o'rganish jarayonini interaktiv qiladi va baholashni yanada qiziqarli va o'zgacha qilishga yordam beradi. O'yinlashtirish ta'lim jarayonida o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, o'rganish faoliyatini yanada qiziqarli va samarali qilish uchun yaxshi vosita hisoblanadi. O'yin elementlari, masalan, raqamli nishonlar (Credly, OpenBadges), tezkor fikr-mulohaza olish texnikasi (IF-AT) va raqobatni rag'batlantiruvchi tizimlar (TopHat) o'quvchilarga bilimlarini chuqurlashtirish va rivojlantirish imkoniyatini beradi. Bu vositalar o'quvchilarning faol ishtirokini ta'minlaydi, o'rganish jarayonini osonlashtiradi va talabalarni hamkorlik qilishga rag'batlantiradi. Shuningdek, ular talabalarga turli mukofotlar orqali rag'batlantirish imkonini yaratadi. O'yinlashtirish elementlari ta'lim tizimining samaradorligini oshirishga va o'quvchilarning o'z bilimlarini yaxshilashiga yordam beradi. O'yinlashtirish va o'yin elementlari ta'limda ijodiy fikrlashni rivojlantirishda muhim rol o'ynaydi. O'yinlashtirish o'quvchilarga o'qish jarayonini qiziqarli, interaktiv va motivatsion qilib taqdim etadi. Bu, o'z navbatida, ularning ijodiy fikrlashini rivojlantirishga yordam beradi.⁶

1. Motivatsiya: O'yin elementlari, masalan, ballar, mukofotlar yoki yutuqlar o'quvchilarni yanada faol ishtirok etishga undaydi. Bu o'quvchilarning o'qishga bo'lgan qiziqishini oshiradi va ular o'z ustida ishlashga motivatsiya olishadi.

2. Ijodiy fikrlashni rivojlantirish: O'yinlar o'quvchilarga turli vazifalarni hal qilishda ijodiy yondashuvni qo'llash imkoniyatini beradi. Masalan, muammo echish, yangi strategiyalar ishlab chiqish yoki innovatsion yechimlar topish orqali ular o'z ijodiy fikrlashlarini rivojlantirishadi.

3. Konkret maqsadlar: O'yinlashtirish o'quvchilarga aniq va o'lchab bo'ladigan maqsadlarni belgilash imkoniyatini beradi. Bu, o'z navbatida, o'quvchilarning o'zini

⁶ I.S.Xotamov, M.K.Olimov, G.R.Madrahimov, I.S.Foziljonov. "Kreativ Fikrlash" o'quv qo'llanma

rivojlantirish va muvaffaqiyatlarga erishish uchun ko'proq harakat qilishiga yordam beradi.

4. Kooperatsiya va raqobat: O'yinlarda o'quvchilar kooperatsiya yoki raqobat orqali birgalikda ishlashni o'rganadilar. Bu tajriba ijodiy fikrlashni va yangi g'oyalarni kashf qilishni rag'batlantiradi.

Xulosa O'yinlashtirish ta'lim jarayonida o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, o'rganish faoliyatini yanada qiziqarli va samarali qilish uchun yaxshi vosita hisoblanadi O'yin elementlari, masalan, raqamli nishonlar (Credly, OpenBadges), tezkor fikr-mulohaza olish texnikasi (IF-AT) va raqobatni rag'batlantiruvchi tizimlar (TopHat) o'quvchilarga bilimlarini chuqurlashtirish va rivojlantirish imkoniyatini beradi Bu vositalar o'quvchilarning faol ishtirokini ta'minlaydi, o'rganish jarayonini osonlashtiradi va talabalarni hamkorlik qilishga rag'batlantiradi. Shuningdek, ular talabalarga turli mukofotlar orqali rag'batlantirish imkonini yaratadi. O'yinlashtirish elementlari ta'lim tizimining samaradorligini oshirishga va o'quvchilarning o'z bilimlarini yaxshilashiga yordam beradi.

O'yinlashtirish metodikasi zamonaviy ta'lim tizimida muhim o'rin tutadi. U o'quvchilarning ta'lim jarayoniga qiziqishini oshirib, interaktiv muhitda samarali o'qitishni ta'minlaydi. Kelajakda bu yo'nalishda chuqurroq tadqiqotlar olib borilishi maqsadga muvofiq.- o'quvchilarning o'z imkoniyatlarini ro'yobga chiqara olishlari uchun zarur shart-sharoitlarni yaratishi;

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: Envisioning Future Media Environments, 9-15.
2. Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. Educational Research Review, 30, 100326.
3. Xolbekov, H. (2022). O'yinlashtirish usulining ta'limdagi o'rni. "Ta'lim va innovatsion tadqiqotlar" jurnali, 3(4), 112-117.
4. Raxmonqulova, M. (2021). Ta'limda interaktiv metodlar va ularning samaradorligi. Toshkent: TDPU nashriyoti.