

“O’QITISH JARAYONIDA GAMIFIKATSIYA: FOYDASI VA KAMCHILIKLARI”.

Durdona Zaynobiddinova Nurillo qizi

O'zbekiston Davlat Jahon Tillari universiteti

Ingliz tili ikkinchi fakulteti 2-bosqich talabasi

zaynobiddinovadurdona05@gmail.com

ANNOTATSIYA: Ushbu maqolada gamifikatsiyaning ta'lim jarayonida qo'llanishi, samaradorligi, ahamiyati, o'quvchilarga ta'siri, afzallik va kamchiliklari tahlil qilinadi.

KALIT SO'ZLAR: Gamifikatsiya, ta'lim, motivatsiya, o'yin elementlari, innovatsion texnologiyalar, interaktiv.

АННОТАЦИЯ: В данной статье анализируется использование геймификации в образовательном процессе, ее эффективность, значение, влияние на учащихся, преимущества и недостатки.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: Геймификация, образование, мотивация, игровые элементы, инновационные технологии, интерактив.

ABSTRACT: This article analyzes the use of gamification in the educational process, its effectiveness, importance, impact on students, advantages and disadvantages.

KEY WORDS: Gamification, education, motivation, game elements, innovative technologies, interactive.

KIRISH: Hozirgi kunda ta'lim samaradorligini oshirishga bo'lgan talab ortib bormoqda va shuni amalga oshirish maqsadida ko'plab chora tadbirlar amalga oshirilmoqda. Ularning orasida ta'lim samaradorligini oshiruvchi faktorlardan gamifikatsiya tushunchasi mavjud. Gamifikatsiya tushunchasiga ta'rif beradigan bo'sak, gamifikatsiya – bu ta'lim jarayoniga o'yin elementlarini qo'shish orqali o'quvchilarning darsga bo'lgan qiziqishlarini oshirish, motivatsiya berish va bilimlarni tezroq o'zlashtirishga yordam beradigan uslub hisoblanadi. Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya o'quvchilarning darsga qiziqishini oshiruvchi, darsda faol ishtirokini ta'minlovchi eng qulay yo'llardan biridir. Shu bilan birga o'quvchilarning ijodiy va tanqidiy fikrlashini shakllantirib, rivojlanishiga yordam beradi va albatta dunyo qarashini kengaytiradi. Biroq, ushbu metodning ayrim kamchiligi ham mavjud. Jumladan, dars palniga me'yordan ortiq o'yinlar qo'shish o'quvchilarni asosiy darsning maqsadi ta'lim olish ekanidan chalg'itadi va o'yinqaroq qilib qo'yadi. Hamda, ko'p vaqt va resurs talab qilishi mumkin. Maqolada gamifikatsiyaning istiqbollari va kamchiliklari muhokama qilinadi.

Gamifikatsiyaning ta'lim jarayonidagi roli: Gamifikatsiya ta'lim tizimida juda katta ahamiyatga ega hatto buning ustida tadqiqotlar ham olib borilgan, ularga ko'ra tur sinf o'quvchilarining 80%iga gamifikatsiyaga asoslangan darslar yoqishi isbotlangan. Buning assosiy sabablaridan biri bollar darsni mavzuga oid turli o'yinlar o'ynab o'tkazganida ular oldilarida turgan qiyin vazifalarga xuddi o'yindek munosabat bildirishadi va natijada ularning miyalariga bu juda oson degan signal borishi oqibatida, ular eng qiyin vazifa va topshiriqlarni qunt bilan qisqa vaqt ichida bajara oladilar. Bu esa ularga rag'bat yoki yaxshi baho olishga ko'maklashadi va bundan ruhlangan bolalarda o'zlariga bo'lgan ishonch ortadi. O'ziga ishonchi ortgan o'quvchi esa hech qochon o'z fikrini tengdoshlari orasida bayon qilishdan cho'chimaydi.

O'yin elementlarining ta'lim samaradorligiga ta'siri: Gamifikatsiya o'quvchilarning bilim olish jarayonini yanda samarali qilishga ko'maklashadi. Tadqiqotlarga ko'ra, o'yin elementlari qo'llangan darslarda o'quvchilarning darsga jalb qilinishi 20-30%ga oshgan va o'zlashtirish bilan bog'liq muammolar esa sezilarli darajada kamaygan. Shu bilan birga, mustaqil fikrlash va muammolarni hal qilish qobiliyati ham rivojlangan. Chunki mavzuga yo'naltirilgan o'yinlar o'quvchilarni oddiygina o'ylashga emas balki tanqidiy va mantiqiy o'ylashga turtki bo'ladi.

Gamifikatsiyaning asosiy komponentlari: Gamifikatsiya bir qancha asosiy komponentlardan tashkil topgan hisoblanadi.

1. Ballar (Points)-bu o'quvchilarning harakatlariga qarab rag'batlantirish orqali ularning qanchalik muvaffaqiyatli ekanliklariga urg'u berish. Rag'batlantirishda esa turli xil kreativlikni ishga solgan holatda eng faol o'quvchilarga stiker yoki kichik sovg'alardan foydalanish mumkin. Bu orqali qolgan o'quvchilarni ham shu kabi sovg'alarni yutish maqsadida keying darslarda faol bo'lishga erishish mumkin.

2. Reyting tizimi (Leaderboards)- bu o'quvchilar o'zlarining yutuqlarini boshqalar bilan taqqoslay olish imkonini beradi. Natijada soglom raqobat boshlanadi.

3. Mukofotlar (Rewards)- maxsus yutuqlarga erishga o'quvchilarni taqdirlash.

4. Darajalar (levels)-o'quvchilarning rivojlanish jarayonini nazorat qilish va ularni oldinga intilishga yordam berish.

Gamifikatsiya psixologiyasi-nega o'quvchilar uchun qiziqarli? Albatta nima uchun oddiy nazariyalarga asoslangan darslardan ko'ra turli xildagi rang bararang o'yinlar bilan o'tadigan darslar nafaqat kichik sinflar uchun balki katta sinf o'quvchilari uchun ham qiziqarli degan savol har kimda hech bo'lmaganda bir marta bo'lsa ham tug'ilgan bo'lsa kerak. Bilamizki, bizning miyamiz turli xildagi rang barang va emotsiya bera oladiga narsalarni yoqtiradi va shu sababli ham bizga ularni bajarishga energiya beradi lekin oddiy oq qora yozuvdagi bir nechta listlar to'plamini ko'rganida esa miyamiz ularni qiyin deb o'ylaydi va sekingina bizda zerikishni hissi boshlanadi va uyqu bosadi. Shu sababli ham ko'pchilik talaba va o'quvchilar gamifikatsiyani yoqtirishadi chunki gamifikatsiya o'quvchilarda qoniqish va

zavqlanish hissini hosil qilib, dars jarayonini yanada yoqimli qiladi. Shuningdek o'quvchilarga ichki motivatsiya ham baxsh etadi va natijada ular rag'batlantirish tizimi orqali mustaqil o'rganishga intiladilar. Gamifikatsiyaning yorqin misoli sifatida dars davomida o'quvchilarga role-playlar berish ya'ni yaxshi o'zlashtiradigan bolaga o'qituvchi rolini, sustroq o'zlashtiruvchi bolaga esa o'quvchi positsiyasini berish orqali o'quvchilar o'rtasida interaktiv munosabatlarni mustahkamlash va o'quvchilarga o'zlarining sinfdoshlari tilidan o'zlariga mos bo'lgan holda dars tushuntirilishini aytish mumkin.

Gamifikatsiyaning kamchiliklari: Gamifikatsiya ta'lim jarayoniya o'yin elementlarini qo'llash orqali o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishga xizmat qilasa-da, uning ayrim kamchiliklari ham mavjud. Masalan haddan tashqari o'yin elementlarini qo'llanishi o'quvchilarni asosiy ta'lim mazmunidan chalg'ishiga olib keladi. Undan tashqari o'quvchilar darslarda shartli ravishda qatnashishni boshlashlari mumkin ya'ni ular yutuq yutish uchun yoki boshqalardan yuqorilab ketish uchun harakat qilishlari mumkin bu esa ularning psixologiyalariga ta'sir ko'rsatishi mumkin va o'quvchilar orasida nizolarga sabab bo'lishi ham turgan gap. Shuningdek, ba'zi hollarda gamifikatsiya usullari ma'lum bir fanlarga yoki mavzularga samarali bo'lmasligi mumkin. Masalan, murakkab nazariy tushunchalarni o'yin elementlari orqali o'rgatish qiyinchilik tug'dirishi mumkin. Masalan, aniq yoki tabiiy fanlarda bu usul qoniqarli natija bermasligi yoki o'quvchilarda mavzu yuzasidan bo'shliq paydo bo'lishi mumkin. Gamifikatsiya usulidan foydalanish ko'p vaqt va resurs talab qilishi ham hech kimga sir emas. Afsuski, maktab va oliy ta'limda dars soatlari chegaralangan, agar o'qituvchi gamifikatsiya usullaridan har dars foydalanaman desa, vaqt taqchilligiga ro'baro bo'ladi chunki qisqa vaqt ichida hamma o'quvchi bilan ishlash juda ko'p vaqt oladi. Eng yomoni esa texnologiyaga bo'lgan qaramlikni yuzaga keltiradi. Gamifikatsiya ko'pincha texnologiyaga asoslangan bo'lganligi uchun, o'quvchilarda texnologiyaga qaramlikni shakllanishi xavfi bor. Bu esa ularning o'quv jarayonidan tashqaridagi ijodiy va ijtimoiy faoliyatlarini kamaytirishi mumkin.

XULOSA: Gamifikatsiya ta'lim jarayonida innovatsion yondashuv bo'lsa-da, uning kamchiliklarini ham inobatga olish zarur. Shu sababli uning ta'lim jarayonida ijobiy va salbiy tomonlarini chuqur o'rganish, ta'lim mazmuniga moslashtirish hamda o'quvchilarning ehtiyojlarini inobatga olish zarur. Gamifikatsiya ta'lim sifati va samaradorligini oshirish uchun kuchli vosita bo'lishi mumkin, ammo u an'anaviy ta'lim metodlari bilan uyg'unlashtirilgnadagina eng yaxshi natijalarni berishi mumkin.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Dicheva.D, Dichev.C, Agre.G \$ Angelova.G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. Educational Technology & Society, 18(3), 75-88 <https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.18.3.75>

2. Werbach.K & Hunter.D (2012). For the win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press
3. “Gamifikatsiya va ta’lim: yangi pedagogik imkoniyatlar” Deterding.S, Dixon.D, Khaled.R, Nacke.L “International Journal of educational Technology
4. “Gamification in Education:How, Why bother, What? “ Kapp.K.M.
5. “Gamification of learning and instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education”. Karl Kapp Pfeir Publisshing
6. “Motivation and Gamification in learning: A neuroscientific Perspective”
7. Deci E, Ryan R. Journal of Educational Psychology