

**OLIY TA'LIMDA INFORMATIKA FANINI O'QITISHDA
GAMIFIKATSIYA TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH
METODIKASINI TAKOMILLASHTIRISH**

Andijon davlat pedagogika instituti

Jo'rayev Farxodbek Murodjon o'g'li

Kalit so'zlar: gamifikatsiya, oliy ta'lim, informatika, ta'lim texnologiyalari, motivatsiya, raqamli ta'lim, interfaol metodlar.

Kirish. Hozirgi kunda oliy ta'lim tizimida raqamli texnologiyalarning jadal rivojlanishi ta'lim jarayonini tashkil etish va o'qitish metodikalarini tubdan yangilashni taqozo etmoqda. Ayniqsa, informatika fanini o'qitishda an'anaviy yondashuvlar talabalarning bilimlarni chuqur o'zlashtirishi, mustaqil fikrlashi va amaliy ko'nikmalarni shakllantirishda har doim ham yetarli samarani bermayapti. Shu sababli ta'lim jarayonida talabalarning faolligini oshiradigan, ularni o'qishga qiziqtiradigan zamonaviy pedagogik texnologiyalardan foydalanish dolzarb masalaga aylanmoqda. Shunday texnologiyalardan biri — gamifikatsiya texnologiyalaridir.

Tadqiqotning maqsadi va vazifalari. Mazkur tezisning asosiy maqsadi oliy ta'lim muassasalarida informatika fanini o'qitish jarayonini takomillashtirishga xizmat qiluvchi gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish metodikasini ilmiy-nazariy va amaliy jihatdan chuqur tahlil qilish hamda samarali pedagogik yechimlarni asoslab berishdan iborat. Ushbu maqsad informatika fanini o'zlashtirishda talabalar motivatsiyasini oshirish, ularning bilish faoliyatini faollashtirish va amaliy kompetensiyalarini rivojlantirish zaruratidan kelib chiqadi.

Belgilangan maqsadga erishish uchun tadqiqot doirasida quyidagi vazifalar amalga oshirilishi nazarda tutiladi: birinchidan, gamifikatsiya tushunchasining pedagogik mohiyatini, uning ta'lim jarayonidagi o'рни va didaktik imkoniyatlarini ilmiy manbalar asosida tahlil qilish; ikkinchidan, oliy ta'limda informatika fanini o'qitishning amaldagi metodik holatini o'rganish hamda mavjud muammolarni aniqlash; uchinchidan, informatika faniga mos bo'lgan gamifikatsiya elementlari

(ball tizimi, reyting, darajalar, mukofotlar va raqobat mexanizmlari)ning ta'limiy ahamiyatini asoslash.

Shuningdek, tadqiqot vazifalari qatoriga gamifikatsiyaga asoslangan darslarni loyihalash tamoyillarini ishlab chiqish, raqamli ta'lim platformalari orqali gamifikatsiya texnologiyalarini joriy etish imkoniyatlarini tahlil qilish hamda ushbu yondashuvning o'quv jarayoniga ta'sirini baholash kiradi. Bundan tashqari, gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanishning metodik samaradorligini aniqlash, ularning talabalar bilim darajasi, faolligi va mustaqil ishlash ko'nikmalariga ta'sirini asoslash ham muhim vazifa sifatida belgilanadi.

Natijada, informatika fanini o'qitishda gamifikatsiyaga asoslangan metodik yondashuvlarni takomillashtirish orqali ta'lim jarayonining samaradorligini oshirishga yo'naltirilgan ilmiy xulosalar ishlab chiqish ko'zda tutiladi.

Asosiy qism. Gamifikatsiya — bu o'yinlarga xos bo'lgan mexanizmlar, qoidalar va motivatsion elementlarni o'yin bo'lmagan faoliyat turlariga, xususan ta'lim jarayoniga tatbiq etish orqali ishtirokchilarning o'quv faoliyatiga bo'lgan qiziqishi va faolligini oshirishga yo'naltirilgan pedagogik texnologiyadir. Oliy ta'lim tizimida gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish an'anaviy o'qitish usullarini boyitib, talabalarni bilim olish jarayonining passiv ishtirokchisidan faol subyektiga aylantiradi. Bu esa ta'lim jarayonida barqaror motivatsiya, ijobiy raqobat muhiti va mustaqil o'rganishga intilishni shakllantiradi.

Informatika fanini o'qitishda gamifikatsiya texnologiyalarining samaradorligi mazkur fan mazmunining o'ziga xosligi bilan bevosita bog'liq. Informatika algoritmik tafakkur, mantiqiy fikrlash, muammoli vaziyatlarni tahlil qilish va amaliy yechimlar ishlab chiqishni talab qiladigan fan hisoblanadi. Gamifikatsiya elementlari aynan ushbu kompetensiyalarni rivojlantirishga xizmat qiladi. Xususan, ball tizimi, reytinglar, bosqichlar (level), mukofotlar, virtual belgilar (badge) hamda topshiriqlarni ketma-ket murakkablashib boruvchi shaklda tashkil etish talabalarni faol ishtirok etishga undaydi va bilimlarni mustahkamlashga yordam beradi.

Gamifikatsiyaga asoslangan o'qitish metodikasini takomillashtirishda

darsning maqsadi, mazmuni va kutilayotgan o'quv natijalari o'zaro uyg'un holda rejalashtirilishi muhim ahamiyatga ega. Har bir o'yin elementi tasodifiy emas, balki aniq didaktik vazifani bajarishi lozim. Masalan, dasturlash asoslarini o'rganishda talabalarga muammoli vaziyatlar va amaliy masalalar taqdim etilib, ularni muvaffaqiyatli yechish evaziga ball, daraja yoki rag'batlantiruvchi belgilar berilishi mumkin. Bunday yondashuv talabalarning qiziqishini oshiribgina qolmay, ularni mantiqiy fikrlashga, mustaqil izlanishga va bilimlarini amalda qo'llashga undaydi.

Shuningdek, gamifikatsiya texnologiyalarini samarali joriy etishda raqamli ta'lim platformalari va zamonaviy dasturiy vositalardan foydalanish muhim metodik ahamiyat kasb etadi. Moodle, Kahoot, Quizizz kabi platformalar yordamida testlar, viktorinalar, musobaqalar va jamoaviy topshiriqlarni tashkil etish imkoniyati yaratiladi. Ushbu vositalar informatika fanini o'rganish jarayonini interfaol, dinamik va qiziqarli shaklda olib borishga xizmat qiladi. Natijada talabalar nazariy bilimlarni amaliy faoliyat bilan uzviy bog'liq holda o'zlashtiradi, o'quv jarayonining samaradorligi esa sezilarli darajada oshadi.

Natijalar va muhokama. O'tkazilgan tahlillar va amaliy kuzatuvlar shuni ko'rsatadiki, informatika fanini o'qitishda gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish o'quv jarayonining samaradorligini sezilarli darajada oshiradi. Xususan, gamifikatsiya elementlari joriy etilgan mashg'ulotlarda talabalarning darsdagi faolligi ortib, ularning topshiriqlarni bajarishga bo'lgan qiziqishi va mas'uliyati kuchayadi. Bu holat darsga qatnashish ko'rsatkichlarining barqarorlashuvi hamda bilimlarni mustahkamlash darajasining oshishida yaqqol namoyon bo'ladi.

Tahlil natijalari shuni tasdiqlaydiki, ball tizimi, reyting va darajalarga asoslangan baholash mexanizmlari talabalarda ijobiy raqobat muhitini shakllantiradi. Bunday muhit o'z navbatida talabalarning o'z ustida ishlashga bo'lgan intilishini kuchaytirib, mustaqil bilim olish va o'z bilimlarini doimiy ravishda takomillashtirishga undaydi. Ayniqsa, amaliy mashg'ulotlarda gamifikatsiya elementlarining qo'llanishi talabalar tomonidan murakkab masalalarni yechishga bo'lgan ishonchni oshiradi va muammoli vaziyatlarga ijodiy

yondashuvni rivojlantiradi.

Shu bilan birga, gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanishda muvozanatni saqlash muhim metodik masala hisoblanadi. O'yin elementlarining haddan tashqari ko'payib ketishi ta'lim mazmunining ikkinchi darajaga tushib qolishiga olib kelishi mumkin. Shu sababli gamifikatsiya ta'lim jarayonining asosiy maqsadiga bo'ysundirilgan holda, aniq o'quv natijalariga erishishga xizmat qilishi lozim. O'yin faoliyati bilim berish jarayonini to'ldiruvchi va kuchaytiruvchi vosita sifatida qo'llanilgandagina uning didaktik samaradorligi ta'minlanadi.

Muhokama natijalariga ko'ra, informatika fanini o'qitishda gamifikatsiya texnologiyalarini maqsadli, tizimli va metodik jihatdan asoslangan holda joriy etish talabalar bilim sifati va o'quv jarayonining umumiy samaradorligini oshirishga xizmat qiladi.

Xulosa. Xulosa qilib aytganda, oliy ta'limda informatika fanini o'qitishda gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish metodikasini takomillashtirish ta'lim sifatini oshirishda muhim omil hisoblanadi. To'g'ri tashkil etilgan gamifikatsiya talabalarning motivatsiyasini kuchaytiradi, ularni faol o'rganishga undaydi va amaliy ko'nikmalarni shakllantiradi. Shu bois, informatika fanini o'qitishda gamifikatsiyaga asoslangan metodik yondashuvlarni tizimli ravishda joriy etish va rivojlantirish zarur.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Ismoilov B.X. Pedagogik texnologiyalar va ularni ta'lim jarayonida qo'llash. – Toshkent: Fan, 2020.
2. Qodirov A.A. Oliy ta'limda zamonaviy o'qitish metodlari. – Toshkent: O'qituvchi, 2019.
3. Deterding S., Dixon D., Khaled R. From Game Design Elements to Gamefulness. – New York, 2018.
4. Zaynutdinova M.Sh. Raqamli ta'lim va innovatsion yondashuvlar. – Toshkent, 2021.
5. Werbach K., Hunter D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Learning. – USA, 2017.