

GEYMIFIKATSIYA - OLIY TA'LIM MUASSASALARIDA O'QUV JARAYONINI TAKOMILLASHTIRISH VOSITASI SIFATIDA

Safina Nafisa Talgatovna

*Katta o'qituvchi. Andijon mashinasozlik instituti
Tel: +998903855888. e-mail: nafisa.t.s@mail.ru*

Mustayeva Madina Maratovna

*Andijon davlat chet tillari instituti 2-kurs talabasi
Tel: +998910606665. e-mail: tayeva2005@bk.ru*

Аннотация: *Usbu maqolada oliy ta'lim muassasalarida geymifikatsiyaning oliy ta'lim muassasalarida o'quv jarayonini takomillashtirish vositasi sifatida ekanligi ko'rib chiqilmoqda.*

Калит сўз: *oliy ta'lim, geymifikatsiya, o'quv jarayoni, ta'lim innovatsiyalari.*

GAMIFICATION AS A MEANS OF IMPROVING THE EDUCATIONAL PROCESS IN HIGHER EDUCATIONAL INSTITUTIONS

Safina Nafisa Talgatovna

*Head teacher. Andijan machine-building institute
Tel: +998903855888. e-mail: nafisa.t.s@mail.ru*

Mustayeva Madina Maratovna

*2nd year student of Andijan State foreign languages institute
Tel: +998910606665. e-mail: tayeva2005@bk.ru*

Abstract: *In this article are described gamification - as a means of improving the educational process in higher educational institutions.*

Keyword: *higher education, gamification, educational process, innovations in education.*

ГЕЙМИФИКАЦИЯ – КАК СРЕДСТВО УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА В ВЫСШИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЯХ

Сафина Нафиса Талгатовна

Старший преподаватель. Андижанский машиностроительный институт

Тел: +998903855888



e-mail: nafisa.t.s@mail.ru

Мустаева Мадина Маратовна

*Студентка 2 курса Андижанского государственного института
иностранных языков*

Тел: +998910606665. e-mail: tayeva2005@bk.ru

Аннотация: *В этой статье рассматривается геймификация - как средство усовершенствования учебного процесса в высших учебных заведениях.*

Ключевое слово: *высшее образование, геймификация, учебный процесс, инновации в образовании.*

O'zbekiston Respublikasining iqtisodiy, ijtimoiy, madaniy-ma'naviy sohalardagi rivoji oliy ta'limda fan va ta'lim integratsiyasini yanada kuchaytirish, fanlarning iqtisodiy va ijtimoiy samaradorligiga erishishning yangi bosqichlariga ko'tarishni dolzarb vazifa qilib qo'yilmoqda. O'zbekiston Respublikasi Prezidenti Sh.M.Mirziyoev 2022 yil 20 dekabrda murojaatnomasida: "Ta'lim sifatini oshirish – Yangi O'zbekiston taraqqiyotining yakkayu yagona to'g'ri yo'lidir", deb ta'kidlab o'tgan. Shunga ko'ra oliy ta'lim tizimi oldiga qo'yilayotgan muhim talablardan biri oliy ta'lim muassasalari pedagog kadrlari innovatsion faoliyatini tizimli, izchil rejalashtirish va uni amalga oshirishni taqazo etmoqda [2].

"Innovatsion pedagogika" termini va unga xos bo'lgan tadqiqotlar XX asrning 60-yillarida G'arbiy Yevropa va AQShda paydo bo'lgan. Innovatsion faoliyat – yangi ijtimoiy talablarning an'anaviy me'yorlarga mos kelmasligi yoki yangi shakllanayotgan g'oyalarning mavjud g'oyalarni inkor etishi natijasida vujudga keladigan majmual muammolarni yechishga qaratilgan faoliyat.

Ta'lim innovatsiyalari – ta'lim sohasi yoki o'quv jarayonida mavjud muammoni yangicha yondashuv asosida yechish maqsadida qo'llanilib, avvalgidan ancha samarali natijani kafolatlay oladigan shakl, metod va texnologiyalardir. Butun dunyoda oliy ta'lim sifati dolzarbligini haqiqatdan shubhasizdir, ya'ni yildan-yilga zamonaviy dunyoning har qanday sharoitlariga moslasha oladigan yuqori malakali kadrlar etkazib berilmoqda. Yangi asrning boshidan boshlab IT-texnologiyalar sohasida ko'plab o'zgarishlar yuz berdi va bu, albatta hayotning barcha sohalarida his etilyapdi.

Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, geymifikatsiya bugungi kunda rivojlanish uchun tanlangan usullardan biridir. Biroq, ta'lim sohasida, ko'rsatkichlar mavjud bo'lsa-da, hozirgi paytda keng ko'lamlilik ishlari hali amalga oshirilmagan. Bundan tashqari,



ushbu soha ancha yosh, 2002 yilda Nik Pelling tomonidan taklif qilingan "geymifikatsiya" atamasi taxminan 2010 yilga qadar deyarli o'rganilmagan va ta'lim sohasida, ayniqsa oliy ta'lim sohasida ko'p qo'llanilmagan. Ammo 2010 yil boshiga kelib yirik IT-kompaniyalar, o'quv yurtlari va kutubxonalar sanoatida "geymifikatsiyalangan loyihalar"ning amalga oshirilishi ijobiy ta'sir ko'rsatdi, bu tadqiqotchilar e'tiborini ushbu tendentsiyani o'rganishga qaratdi, shu tufayli "geymifikatsiya" atamasi o'z mashhurligini topa boshladi [1].

Geymifikatsiyaning asosiy maqsadi - o'yin psixologiyasidan foydalanish. O'yin o'ynash - bu odamni g'ayrat va to'la fidoyilik bilan biron bir ish bilan shug'ullanishga undaydigan eng kuchli motivatorlardan biridir. Shu sababli, o'qish jarayoniga qiziqishni oshirish, o'yin mexanizmlari, o'yin elementlari va, avvalambor, o'yin fikrini shakllantirish orqali pedagoglar talabalarni faolligi, o'qish bilan shug'ullanishiga erishtirish, muammolarni hal qilishning yangi usullarini shakllantiradigan o'quv muhitini yaratishi mumkin [2].

Pedagoglar o'quv jarayonini tashkil qilish jarayonida o'qitilayotgan avlodni o'ziga xos xususiyatlar mavjudligini hisobga olishlari kerak, bu esa o'quv jarayoniga ta'sir o'tkazmasligi mumkin emas. Avlodlar nazariyasi - bu muloqotni qanday boshlashni va turli yoshdagi odamlarga qanday ta'sir qilishni ko'rsatadigan ko'rsatma. Avlodlar o'rtasida katta farqlar mavjud va ularning har biri boshlanadigan va tugaydigan yillarni bilish muhimdir [38].

Ayni paytda bizning jamiyatimiz besh avloddan iborat. Ularning har biri bozorda faol rol o'ynaydi. Muayyan ish joyiga qarab, har bir tashkilot xodimlari to'rt yoki beshg avlodlarni o'z ichiga oladi.

Har bir avlod uchun tug'ilgan yillari:

- Z avlodi: 1996 va undan keyingi yillar;
- Millennial yoki Y avlodi: 1981 - 1995 yillar;
- X avlod: 1965 - 1979 yillar;
- Baby Boomerlar: 1946 - 1964 yillar;
- An'anachilar: 1945 va undan oldingi yillar [3].

Z avlodi yoki Zoomerlar 1995 yildan keyin tug'ilgan va global iqtisodiyotning kelajagi deb hisoblanadi. 2020 yilga kelib ushbu avlod dunyodagi eng yirik iste'molchilar guruhiga aylanadi.

Xususiyatlari:

- Z avlodi vakillari nafaqat jamiyatda, balki ommaviy axborot vositalarida ham tenglik va kamsitilmaslikka ishonadilar.
- avlod juda optimistik va ularning shaxsiy ambitsiyalari haqida juda xavotirda.



• Ishni bajarish va ijobiy ish muhiti bilan bir qatorda ular uchun o'zini o'zi anglash muhim ahamiyatga ega.

• Z vakillari doimo aloqada bo'lib, ularning barchasi do'stlari va oila a'zolari bilan muloqot qilish uchun tezkor messenjerlar va ijtimoiy tarmoqlardan foydalanadilar.

• Z avlod uchun imkonsiz narsa yo'q, ular X avlodga qaraganda ancha shijoatli.

Z avlod yoki Zoomerlar avvalgilariga nisbatan umuman boshqacha dunyoda yashaydilar. Ular uchun raqamli xizmatlar va texnologiyalar kundalik hayotning ajralmas qismidir.

Z avlodi vakillari zamonaviy texnologiyalar qurshovida, axborot makonida tug'ilib o'sadi, shuning uchun ular axborotni vizual idrok etishga odatlangan. Ular avvalgi avlodga qaraganda kamroq do'stona, o'zlariga, o'zlarining fikrlari va hissiyotlariga ko'proq e'tibor berishadi. Ushbu o'smirlar obro'li ishlarni afzal ko'rishadi, og'ir jismoniy mehnat talab qilinmaydigan ish istaydilar, va buning uchun ko'pincha yuqori darajadagi tayyorgarlikka ega bo'lishni istaydi. O'rta kasb-hunar ta'limi yoki minimal o'qitish yetarli bo'lgan mutaxassisliklar, aksariyat hollarda anti-reytingga kiradi. Z avlodi orasida so'zsiz etakchi - dasturchi kasbidir. U eng ko'p o'smirlar tomonidan tanlanadi. O'smirlar huquqshunoslik, marketing va ommaviy axborot soxasi kasblarini tanlashga moyildir [5].

Avlodlar nazariyasini, shuningdek avlodlarning o'ziga xos xususiyatlarini xisobga olib o'qish jarayonini tashkil etish muhim ahamiyatga egadir.

Geymifikatsiya - o'yinlardan tashqari jarayonlar uchun kompyuter o'yinlarida keng tarqalgan o'yin yondashuvlaridan foydalanish, bu esa amaliy muammolarni hal qilishda ishtirokchilarning faolligini oshirishga imkon beradi.

Ma'lumki, hozirda pedagogik jarayonning asosiy muammolaridan biri bu talabalarda motivatsiyaning yetishmasligi. Geymifikatsiya yondashuvning afzalligi shundaki, o'qituvchida tashqi omillar ta'sirida motivatsiyani shakllantirishga hojat yo'q. O'yin quvonch va zavq keltirishi hammaga bolaligidan ma'lum, shuning uchun o'yin elementlarning birlashishi talabanida "ichidan" turtki hosil qiladi. Har qanday o'yin jarayoniga hamroh bo'ladigan ijobiy his-tuyg'ular talabaning qiziqishini ortishiga, uning vazifaga diqqatini jamlashga yordam beradi va yangi materialni osonroq yodlashni ta'minlaydi [6].

2010 yil boshiga kelib yirik IT-kompaniyalar, o'quv yurtlari va kutubxonalar sanoatida "geymifikatsiyalangan loyihalar"ning amalga oshirilishi ijobiy ta'sir ko'rsatdi, bu tadqiqotchilar e'tiborini ushbu tendentsiyani o'rganishga qaratdi, shu tufayli "geymifikatsiya" atamasi o'z mashhurligini topa boshladi.



Geymifikatsiyaning afzalliklari aniq: ta'lim jarayoniga faollikning oshishi, axborotni idrok etishni yaxshilashi va o'quv jarayonidagi ijobiy his-tuyg'ularni shakllantirilishi.

Geymifikatsiyadan ortiqcha foydalanishning salbiy oqibatlari orasida:

- o'quvchi(talaba)ni asosiy mavzuga, fanga diqqatni jamlash qobiliyatini yo'qotish;

- ichki motivatsiyani almashtirish, buning natijasida talaba "topshiriqni bajardi = sovrin oldi" kabi fikrga ega bo'lib qoladi, va mukofot bo'lmagan taqdirda, ishlamaydi;

- o'quvchi (talaba)lar o'rtasidagi doimiy raqobat ta'lim muassasasidan tashqari nizolarga olib kelishi mumkin.

Global raqamlashtirish bilan bog'liq holda o'yin ta'limi texnologiyalarining imkoniyatlari kengaymoqda. Oliy ta'lim muassasalarida talabalari uchun geymifikatsiyalashgan yondashuvdan foydalanish nafaqat o'quv faoliyati shakllarini diversifikatsiya qilish, balki o'rganilayotgan materialni o'zlashtirish samaradorligini oshirishga imkon beradi. Ta'limga oid o'yinlari o'rganishning turli bosqichlarida qo'llanilishi va turli xil shakllarda amalga oshirilishi mumkin, masalan, viktorina, musobaqa, so'z o'yini, veb-qidiruv, simulyatorlar, trenajorlar, kompyuter o'yinlari va boshqalar shaklida. Ta'lim jarayonidagi geymifikatsiya talabada xotirani, e'tiborni rivojlantirishga imkon beradi, jamoada qulay muhit yaratadi, hissiy stressni olib tashlaydi, ularga o'z qobiliyatlarini namoyish etishlariga imkon beradi. Fanlarni, shu jumladan iqtisodiy fanlarni o'qitishda ushbu yondashuvni samarali amalga oshirish talabalarda umumiy kompetensiyalarni shakllantirishga yordam beradi [7].

Onlayn ta'lim olish, uni yanada samaradorligini oshirish uchun infrastrukturani rivojlantirish, talabarni o'qish sharoitlarini yanada yaxshilash vazifasini hal etish muhim ahamiyatga egadir.

Onlayn va offlayn darslarni tashkil etishda darslarni yanada qiziqarli tashkil etish, talabalarni elektron platformalarida o'qishiga qiziqtirish, darslar sifatini oshirish uchun ta'lim jarayoniga geymifikatsiya elementlarini qo'shish zarur deb o'ylaymiz.

Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, geymifikatsiya bugungi kunda rivojlanish uchun tanlangan usullardan biridir. Biroq, ta'lim sohasida, ko'rsatkichlar mavjud bo'lsa-da, hozirgi paytda keng ko'lamlı ishlar hali amalga oshirilmagan.

Xozirda dunyoda bir kancha fanlarga tegishli geymifikatsiya elementlarini o'z ichiga olgan kompyuter o'yinlari, simulyator va trenajorlar mavjud. Ammo ularning deyarli barchasi horijiy tilda o'ynashga moslashtirilgan. *Bu esa yana bir obyektiv*



qiyinchilikni tug'diradi. Horijiy tillarni bilmasdan ushbu o'yinlarni o'ynash qiyin bo'ladi va samara bermaydi.

Shuningdek ushbu o'yinlarni o'ynash uchun tegishli gadjetlar, moslamalar, kompyuter va boshqa uskunalar talab etiladi. Bulardan foydalanish uchun esa texnika yetarli darajada bo'lishi kerak. Internet tezligi yetarli darajada bo'lishi ham talab etiladi [3].

Yuqorida aytilganlarning barchasidan xulosa qilishimiz mumkinki, hozirgi paytda oliy o'quv yurtlari doirasida o'yin texnologiyalaridan foydalanish masalasi dolzarbdir. Geymifikatsiyani o'quv jarayoni samaradorligini oshirish vositasi sifatida ko'rib chiqish kerak. Jahon bozorida raqobatbardosh bo'lish uchun geymifikatsiya instrumentidan qanday to'g'ri foydalanishni bilish kerak. Geymifikatsiyadan foydalanishni o'rganish va undan foydali bo'lgan joyda to'g'ri qo'llash uchun uni har tomonlama chuqur o'rganib chiqish muhimdir. Shu sababli, o'yinlashtirilgan va qisman o'yinlashtirilgan ta'lim tarkibiy qismlarini ishlab chiqishni o'z ichiga oladigan, o'qitiladigan fanlarni geymifikatsiyalashtirish metodikasini ishlab chiqish zarurdir.

Mamlakatimizda axborot-texnologik platformalarda faoliyat ko'rsatadigan raqamli iqtisodiyot jadal rivojlanmoqda, bu esa shunday platformalarning yangi modellarini yaratish zaruratini taqozo etmoqda. Shuningdek, ushbu texnika-texnologiyalaridan to'g'ri foydalanishni biladigan mutaxassislariga talab kuchayishi – bu davr talabidir. Oliy ta'lim muassasalarida o'qishi natijasida nafaqat nazariy bilimlarni olish, balki o'z soxasining haqiqiy ustasi bo'lishi uchun ularning amaliy bilim va ko'nikmalarini shakllantirish zarurdir.


Yuqorida keltirilgan ma'lumotlarga ko'ra, shunday xulosaga kelish mumkinki, zamonaviy ta'lim jarayonini innovatsion raqamli texnologiyalarsiz tasavvur etib bo'lmaydi. Sifatli zamonaviy kadrlarni tayyorlash uchun pedagog kadrlarni qayta tayyorlash, innovatsiyalar bilan tanishtirib borish, o'qish jarayoniga talabalarni jalb etish uchun innovatsion texnologiyalarni qo'llash, darslarda geymifikatsiya elementlarini kiritish zarurdir, chunki bu – davr talabidir.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI:

[1]. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2019 yil 8 oktyabrdagi PF - 5847 –sonli – O'zbekiston Respublikasi Oliy ta'lim tizimini 2030 yilgacha rivojlantirish Konsepsiyasi tasdiqlash to'g'risida”gi Farmoni.

[2]. O'zbekiston Respublikasi Prezidenti Shavkat Mirziyoyevning 2022 yil 20-dekabrdagi Murojaatnomasi.





[3]. Aripov A.N, Mirzaxidov X.M, Shermatov Sh.X va boshqalar. Davlat boshqaruvida axborot-kommunikatsiya texnologiyalar. Umumiy tushunchalar. Jahon tajribasi. O'zbekistonda joriy etish istiqbollari. –T.: Fan va texnologiya, 2015 y.

[4]. Gartner Report: Gamification Potential for Business Process Management, HEONG WENG MAK (September 24, 2012)

[5]. Herzig, P; Ameling, M. Schill, A.//A Generic Platform for Enterprise Gamification,; (20-24 Aug. 2012)

[6]. Seaborn K., Fels D. I. Gamification in theory and action: A survey //International Journal of Human-Computer Studies. - 2015. - T. 74. - Schneider P., Folkens L., Busch M. (2018) The Teaching-Research-Practice Nexus as Framework for the Implementation of Sustainability in Curricula in Higher Education. In: Leal Filho W. (eds) Implementing Sustainability in the Curriculum of Universities. World Sustainability Series. Springer, Cham

[7]. Brockmeier, J. Gartner Adds Big Data, Gamification, and Internet of Things to Its Hype Cycle // Readwrite.

