

THE NEED TO INCLUDE GEMIFICATION ELEMENTS IN THE EDUCATIONAL PROCESS

Khalilov Nurullo Khamidillayevich,
PhD, Associate Professor

Safina Nafisa Talgatovna,
Assistant, Andijan Institute of Mechanical Engineering
e-mail: nafisa.t.s@mail.ru Tel.:+998903855888

Annotation

This article discusses our views on the gradual introduction of gamification elements in the education system.

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. Yangi asrning boshidan boshlab IT-texnologiyalar sohasida ko'plab o'zgarishlar yuz berdi va bu, albatta hayotning barcha sohalarida his etilyapdi. Ijtimoiy tarmoqlar orqali masofaviy ta'lim berish jarayonida "Zoom", "Moodle" va boshqa shu kabi kompyuter dasturlari va mobil-illovalarga murojaat qilar ekanmiz, ularning yaxshi taraflariga guvoh bo'lamiz. Shu bilan birgalikda, masofaviy ta'limning texnik, psixologik va pedagogik kamchiliklarini bilib qo'yishimiz muhim. Jumladan, internet tarmog'i tezligining pasayishi, quvvatlantirgichning har doim ham mavjud bo'lmasligi, o'quvchilar mobil qurilmalardan foydalanayotganda ijtimoiy tarmoqlardagi yozishmalar, musiqa tinglash kabi jarayonlarga chalg'ib qolishlarini nazardan qochirmaslik kerak. O'quvchilarga masofaviy ta'lim berishda yuqoridagi kamchiliklarning oldini olish maqsadida ularning qulaylik va qiziqarlilik tomonlarini ommalashtirish kerak.

Ma'lumki, xozirda pedagogik jarayonning asosiy muammolaridan biri bu talabalarda motivatsiyaning yetishmasligi. Ma'lumki, ayni paytda bizning jamiyatimiz besh avloddan iborat. Ularning har biri faol rol o'ynaydi. Muayyan ish joyiga qarab, har bir tashkilot xodimlari to'rt yoki besh avlodlarni o'z ichiga oladi. Xozirgi kunda ta'lim muassasalari o'quvchilarining asosiy kontingenti – Z avlodi vakillaridan iborat. Ushbu hususiyat esa ta'lim jarayonini tashkil etishda muhim va boshlangich nuqta bo'lishi kerak deb o'ylaymiz. Z avlodi vakillari zamonaviy texnologiyalar qurshovida, axborot makonida tug'ilib o'sadi, shuning uchun ular axborotni

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

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

Gymifikatsiya - 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. Gymifikatsiya elementlari quyidagilardan iboratdir: sahnalashtirish va turli xil belgilarga aylantirish, hamkorlik va raqobat, darajalar, rivojlanish ko'rsatkichlari, qayta aloqa.

Gymifikatsiyaning asosiy maqsadi - o'yin psixologiyasidan foydalanishdir. Gymifikatsiyadan foydalanadigan ta'lim xizmatlari soni yil sayin ortib bormoqda. Undan butun dunyo bo'ylab maktablar, kollejlar, universitetlar va boshqa o'quv muassasalari foydalanadi. Gymifikatsiya 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.

Gymifikatsiyaning afzalliklari aniq: ta'lim jarayoniga faollikning oshishi, axborotni idrok etishni yaxshilashi va o'quv jarayonidagi ijobiy his-tuyg'ularni shakllantirilishi. Gymifikatsiyadan ortiqcha foydalanishning salbiy oqibatlari orasida: o'quvchi(talaba)ni asosiy mavzuga, fanga diqqatni jamlash qobiliyatini yo'qotish; ichki motivatsiyani almastirish, 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. Ta'lim muassasalarida talabalari uchun gymifikatsiyalashgan 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, 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.

Onlayn va offlayn darslarni tashkil etishda darslarni yanada qiziqarli tashkil etish, talabalarni Moodle platformasida o'qishiga qiziqtirish, darslar sifatini oshirish uchun ta'lim jarayoniga geymifikatsiya elementlarini qo'shish zarur deb o'ylaymiz. Geymifikatsiya bugungi kunda rivojlanish uchun tanlangan usullardan biridir. Biroq, ta'lim sohasida, bir qator erishilgan yutuqlar mavjud bo'lsa-da, hozirgi paytda keng ko'lami 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.

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

Yuqorida aytilganlarning barchasidan xulosa qilishimiz mumkinki, hozirgi paytda o'quv yurtlari doirasida o'yin texnologiyalaridan foydalanish masalasi dolzarbdir. Geymifikatsiyani o'quv jarayoni samaradorligini oshirish vositasi sifatida ko'rib chiqish 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 chiqib, ommalashtirish maqsadga muvofiq deb hisoblaymiz.

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, darslarga bosqichma-bosqich geymifikatsiya elementlarini kiritib boorish kerak, chunki bu – davr talabidir desak, mubolag'a bo'lmaydi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati:

1. Зикерманн, Г., Линдер, Дж. (2014). Геймификация в бизнесе. М.: Манн, Иванов и Фербер.
2. Павлов, Я. Ю. Возможности применения геймификации в онлайн обучении / Я. Ю. Павлов, С. А. Кочина. - Москва, 2014.