UDK 378.147:004.738.5

RAQAMLI GAMIFIKATSION MUHIT ORQALI BO‘LAJAK PEDAGOGLARNING INNOVATSION TA’LIM KO‘NIKMALARINI TAKOMILLASHTIRISH

Nuriddinova Mohlaroyim Shavkatjon qizi,
Farg‘ona davlat universiteti tayanch doktoranti

Zamonaviy ta’lim tizimining jadal raqamlashtirilishi bo‘lajak pedagoglardan an’anaviy kasbiy bilimlar bilan bir qatorda raqamli muhitda samarali faoliyat yuritish, zamonaviy pedagogik texnologiyalarni ta’lim jarayoniga moslashtirish, yangicha metodlarni ishlab chiqish va ta’lim oluvchilarning individual ehtiyojlariga mos ta’lim tajribasini yaratish kabi kompetensiyalarni ham talab etmoqda. Shu nuqtayi nazardan, bo‘lajak pedagoglarning innovatsion ta’lim ko‘nikmalarini rivojlantirish pedagogik ta’limning muhim yo‘nalishlaridan biri sifatida namoyon bo‘lmoqda.

Raqamli gamifikatsion muhit — o‘yin elementlari, raqamli texnologiyalar va interaktiv ta’lim vositalaridan foydalanish asosida tashkil etiladigan, ta’lim oluvchini faol ishtirokchi sifatida o‘quv jarayoniga jalb etishga xizmat qiluvchi pedagogik muhitdir [2]. Bunday muhitda topshiriqlarni bosqichma-bosqich bajarish, natijalarni kuzatish, tezkor qayta aloqa olish, muammoli vaziyatlarni hal qilish va hamkorlikda faoliyat yuritish imkoniyatlari yaratiladi. Natijada bo‘lajak pedagoglarda raqamli savodxonlik bilan bir qatorda innovatsion fikrlash, moslashuvchanlik, ijodkorlik va muammolarni mustaqil hal qilish ko‘nikmalarini rivojlantirish uchun qo‘shimcha pedagogik sharoit yuzaga keladi.

Gamifikatsiyaning ta’lim jarayonidagi imkoniyatlari o‘yin elementlaridan foydalanish bilangina cheklanmaydi. Uning pedagogik samaradorligi, avvalo, o‘yin mexanizmlarining aniq ta’limiy maqsadlar bilan uyg‘unlashtirilishiga bog‘liq. Zichermann va Cunningham gamifikatsiya orqali ta’lim oluvchilarning muammolarni hal qilish, tezkor qayta aloqa asosida o‘z faoliyatini baholash, hamkorlik qilish va murakkablashib boruvchi vazifalarga moslashish ko‘nikmalarini rivojlantirish mumkinligini ta’kidlaydi [4]. Shu jihatdan raqamli gamifikatsion muhit bo‘lajak pedagogning nafaqat bilimlarini, balki amaliy faoliyatini ham rivojlantirishga yo‘naltirilishi lozim.

Bo‘lajak pedagoglarning innovatsion ta’lim ko‘nikmalarini shakllantirishda raqamli gamifikatsion muhitning yana bir muhim jihati — individual ta’lim imkoniyatlarini kengaytirishidir. Raqamli vositalar yordamida topshiriqlarni bajarish natijalarini qayd etish, o‘quvchining qaysi bosqichda qiyinchilikka duch kelayotganini aniqlash va keyingi faoliyatni shu natijalarga muvofiq tashkil etish mumkin. Sun’iy intellekt texnologiyalarining rivojlanishi esa mazkur imkoniyatlarni yanada

kengaytirib, ta’lim mazmunini individual ehtiyojlarga moslashtirish, tavsiyalar berish va qayta aloqa jarayonini takomillashtirishga xizmat qilishi mumkin [5].

Biroq sun’iy intellektdan foydalanish gamifikatsiyaning o‘z-o‘zidan samarali bo‘lishini anglatmaydi. Uning pedagogik qiymati texnologiyaning mavjudligidan ko‘ra, topshiriqlar mazmuni, baholash mezonlari, pedagogik maqsadlarning aniqligi va o‘qituvchining metodik yondashuvi bilan belgilanadi. Shu sababli raqamli gamifikatsion muhitni loyihalashda texnologik imkoniyatlar bilan pedagogik maqsadlar o‘rtasidagi muvozanatni ta’minlash muhimdir.

Raqamli gamifikatsion muhit orqali bo‘lajak pedagoglarning innovatsion ta’lim ko‘nikmalarini takomillashtirish bir necha o‘zaro bog‘liq yo‘nalishlarda amalga oshirilishi mumkin. Avvalo, gamifikatsion topshiriqlar muayyan pedagogik ko‘nikmani rivojlantirishga yo‘naltirilishi zarur. Masalan, dars loyihasini ishlab chiqish, raqamli ta’lim resursini tanlash, muammoli pedagogik vaziyatni tahlil qilish, ta’lim oluvchilar bilan muloqot qilish yoki yangi pedagogik texnologiyani tanlashga oid vazifalar bo‘lajak pedagogning amaliy kompetensiyasini rivojlantirishi mumkin.

Keyingi muhim jihat topshiriqlarning bosqichma-bosqich murakkablashib borishidir. Dastlab oddiy vazifalarni bajarish orqali zarur bilim va ko‘nikmalar shakllantiriladi, keyinchalik esa bir nechta kompetensiyani birgalikda qo‘llashni talab etuvchi murakkab pedagogik vaziyatlar taklif qilinadi. Bunday yondashuv bo‘lajak pedagogning mustaqil qaror qabul qilish va o‘z faoliyatini boshqarish qobiliyatini rivojlantirishga xizmat qiladi.

Raqamli gamifikatsion muhitda refleksiya mexanizmlaridan foydalanish ham alohida ahamiyatga ega. Bo‘lajak pedagog o‘z faoliyatining natijalarini ko‘rishi, yo‘l qo‘ygan xatolarini tahlil qilishi, muvaffaqiyatli jihatlarini aniqlashi va keyingi faoliyati uchun xulosa chiqarishi lozim. Bunda reyting, ochko yoki belgi kabi o‘yin elementlari yakuniy maqsad emas, balki ta’limiy natijani anglash va o‘z faoliyatini baholashga yordam beruvchi vosita sifatida qo‘llanishi maqsadga muvofiq.

Amaliy simulyatsiya ham raqamli gamifikatsion muhitning muhim tarkibiy qismidir. Bo‘lajak pedagoglar virtual yoki interaktiv muhitda real pedagogik vaziyatlarga yaqinlashtirilgan topshiriqlarni bajarish orqali kasbiy qaror qabul qilish tajribasini egallashlari mumkin. Masalan, dars jarayonida yuzaga kelgan nizoli vaziyat, ta’lim oluvchining individual ehtiyojlari, raqamli resursdan foydalanishdagi muammo yoki guruhdagi hamkorlikni tashkil etish bilan bog‘liq vaziyatlar gamifikatsion topshiriq shaklida taqdim etilishi mumkin. Bunday mashqlar nazariy bilimlarning amaliy faoliyatga ko‘chirilishini ta’minlashga yordam beradi.

Raqamli gamifikatsion muhitning samaradorligi, shuningdek, hamkorlikka asoslangan faoliyat bilan bog‘liq. Guruhli missiyalar, jamoaviy topshiriqlar, muammoli vaziyatlarni birgalikda hal qilish va o‘zaro baholash jarayonlari bo‘lajak pedagoglarda kommunikativ va hamkorlik ko‘nikmalarini rivojlantirish imkonini beradi. Bu ko‘nikmalar kelajakdagi kasbiy faoliyatda turli yoshdagi ta’lim oluvchilar, ota-onalar va pedagogik jamoa bilan samarali muloqot qilish uchun zarur hisoblanadi.

Shu bilan birga, gamifikatsion muhitni tashkil etishda ayrim cheklovlarni ham hisobga olish zarur. O‘yin elementlarining haddan tashqari ko‘payishi ta’lim mazmunining ikkinchi darajaga tushib qolishiga olib kelishi mumkin. Shuningdek, barcha ta’lim oluvchilarning raqamli vositalardan foydalanish imkoniyatlari bir xil emasligi, texnik infratuzilmaning yetarli darajada rivojlanmaganligi, raqamli charchoq va tashqi rag‘batlarga haddan tashqari tayanish kabi muammolar yuzaga kelishi mumkin. Shu sababli gamifikatsiya pedagogik maqsadga bo‘ysundirilgan holda, o‘quv faoliyatining mazmuni va ta’lim oluvchilarning individual xususiyatlari hisobga olingan holda qo‘llanilishi lozim.

Raqamli gamifikatsion muhitni samarali tashkil etish uchun, avvalo, innovatsion ta’lim ko‘nikmalarining tarkibini aniq belgilash talab etiladi. Ular qatoriga raqamli vositalardan pedagogik maqsadda foydalanish, yangi ta’lim texnologiyalarini tanlash va moslashtirish, ijodiy pedagogik yechimlar ishlab chiqish, muammoli vaziyatlarni tahlil qilish, hamkorlikda faoliyat yuritish, refleksiya va o‘z-o‘zini rivojlantirish kabi ko‘nikmalarni kiritish mumkin. Mazkur ko‘nikmalar asosida gamifikatsion topshiriqlar ishlab chiqilsa, raqamli muhitning pedagogik samaradorligi yanada oshadi.

Shuningdek, raqamli gamifikatsion muhit bo‘lajak pedagogning individual rivojlanish traektoriyasini kuzatish imkonini beruvchi vosita sifatida ham xizmat qilishi mumkin. Buning uchun topshiriqlarni bajarish natijalari, o‘zlashtirish dinamikasi, qayta aloqa va refleksiya natijalari muntazam tahlil qilinishi lozim. Bunday monitoring o‘qituvchiga bo‘lajak pedagogning qaysi ko‘nikmalari yaxshi shakllanganini, qaysi yo‘nalishlarda esa qo‘shimcha pedagogik yordam zarurligini aniqlash imkonini beradi.

Xulosa. Raqamli gamifikatsion muhit bo‘lajak pedagoglarning innovatsion ta’lim ko‘nikmalarini rivojlantirish uchun zamonaviy pedagogik imkoniyatlardan biri hisoblanadi. Uning asosiy afzalligi o‘yin elementlari va raqamli vositalarni aniq ta’limiy maqsadlar bilan uyg‘unlashtirish orqali bo‘lajak pedagogni faol, mustaqil va amaliy faoliyatga jalb etish imkoniyatidadir.

Mazkur muhit orqali muammolarni hal qilish, ijodiy fikrlash, raqamli vositalardan pedagogik maqsadda foydalanish, hamkorlik qilish, tezkor qayta aloqa asosida o‘z faoliyatini tahlil qilish va real pedagogik vaziyatlarda mustaqil qaror qabul qilish ko‘nikmalarini takomillashtirish mumkin. Sun’iy intellekt texnologiyalaridan oqilona foydalanish esa topshiriqlarni individual ehtiyojlarga moslashtirish va ta’lim jarayonini monitoring qilish imkoniyatlarini kengaytiradi.

Shu bilan birga, gamifikatsiya ta’limning mustaqil maqsadi emas, balki belgilangan pedagogik natijalarga erishish vositasi sifatida qaralishi kerak. Raqamli gamifikatsion muhitni loyihalashda ta’lim mazmuni, bo‘lajak pedagoglarning individual xususiyatlari, texnik imkoniyatlar, baholash mezonlari va refleksiya mexanizmlarining o‘zaro uyg‘unligi ta’minlanishi zarur.

Kelgusida turli pedagogik yo‘nalishlar uchun moslashtirilgan gamifikatsion topshiriqlar tizimini ishlab chiqish, bo‘lajak pedagoglarning innovatsion ta’lim ko‘nikmalarini baholash mezonlarini takomillashtirish hamda mahalliy ta’lim

sharoitiga mos raqamli gamifikatsion modellarni amaliyotga joriy etish ushbu yo‘nalishdagi tadqiqotlarning muhim vazifalaridan bo‘lishi mumkin.

Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati:

1. O‘zbekiston Respublikasining “Ta’lim to‘g‘risida”gi Qonuni. — Toshkent, 2020.
2. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. — Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 2011. — P. 9–15.
3. Pappas C. Gamification in eLearning: The Complete Guide. — eLearning Industry, 2015.
4. Zichermann G., Cunningham C. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. — Sebastopol: O’Reilly Media, 2011. — 182 p.
5. UNESCO. Artificial Intelligence and Education: Guidance for Policy-makers. — Paris: UNESCO, 2021.
6. OECD. Education at a Glance 2022: OECD Indicators. — Paris: OECD Publishing, 2022.
7. Abdullayeva M.N. Sun’iy intellekt texnologiyalari va ta’lim. — Toshkent: Fan, 2022. — 144 b.
8. Mirzayev T.I. Boshlang‘ich ta’limda yangi pedagogik texnologiyalar. — Toshkent: O‘qituvchi, 2021. — 160 b.
9. Nazarov Q.T. Pedagogik mahorat asoslari. — Toshkent: TDPU, 2020. — 184 b.
10. Yo‘ldoshev B.Q., Usmonboeva M. Ta’lim jarayonida innovatsion yondashuvlar. — Toshkent: Fan, 2019. — 128 b.
11. Hamidov J.A. Raqamli ta’lim texnologiyalari va pedagogik kompetensiya. — Toshkent: TDPU, 2022. — 136 b.
12. Rahimova D.S. Bo‘lajak o‘qituvchilar tayyorlashda zamonaviy metodlar. — Farg‘ona: FarDU, 2020. — 96 b.
13. Hashimova M.N. Pedagoglarda raqamli kompetensiyani shakllantirish. — Toshkent: TDPU, 2023. — 112 b.