FAN VA TA’LIM YANGILIKLARI
ILMIY-METODIK JURNAL
ISSN 3093-8694 ◆ saen.uz
2026-yil
10 (2)-son

UDK: 378.147:004.9:37.011.3

Ilxomjonova Mavludaxon Ilxomjon qizi,
Andijon davlat pedagogika instituti pedagogika yo‘nalishi 1-kurs magistranti

BO‘LAJAK PEDAGOGLARNING KASBIY SALOHIYATINI OSHIRISHDA GEYMIFIKATSIYA TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH METODIKASI

Annotatsiya. Mazkur maqolada oliy ta’lim muassasalarida tahsil olayotgan bo‘lajak pedagoglarning kasbiy salohiyati, kasbiy motivatsiyasi va pedagogik faoliyatga tayyorgarligini oshirishda geymifikatsiya texnologiyalaridan foydalanishning pedagogik imkoniyatlari yoritilgan. Raqamli ta’lim muhitida talabalarning bilish faolligini kuchaytirish, mustaqil fikrlashini rivojlantirish hamda kelajakdagi kasbiy faoliyatiga nisbatan ijobiy munosabatini shakllantirishda o‘yin mexanizmlarining ahamiyati ilmiy-nazariy jihatdan asoslangan. Tadqiqotda umumiy pedagogika fanlarini o‘qitish jarayonida Quizizz, Mentimeter kabi raqamli platformalar, pedagogik keys-o‘yinlar, ball to‘plash, reyting va rag‘batlantirish mexanizmlaridan foydalanish metodikasi ko‘rib chiqilgan. Shuningdek, nazorat va tajriba guruhlarida olib borilgan tajriba-sinov ishlari natijalari tahlil qilinib, geymifikatsiya elementlarining talabalarning kasbiy motivatsiyasi, bilimlarni o‘zlashtirish sifati va amaliy pedagogik ko‘nikmalariga ta’siri yoritilgan. Tadqiqot natijalari geymifikatsiya texnologiyalaridan maqsadli va tizimli foydalanish bo‘lajak pedagoglarning kasbiy rivojlanishini qo‘llab-quvvatlashga xizmat qilishini ko‘rsatadi.

Kalit so‘zlar: geymifikatsiya, o‘yinlashtirish, kasbiy salohiyat, kasbiy motivatsiya, bo‘lajak pedagog, raqamli ta’lim muhiti, pedagogik texnologiyalar, interfaol ta’lim, pedagogik keys, raqamli platformalar, kasbiy kompetensiya.

МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИЙ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПОВЫШЕНИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ПОТЕНЦИАЛА БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ

Аннотация. В статье рассматриваются педагогические возможности использования технологий геймификации для повышения профессионального потенциала, мотивации и готовности к педагогической деятельности будущих педагогов, обучающихся в высших образовательных учреждениях. Теоретически обосновывается значение игровых механизмов в активизации познавательной деятельности студентов, развитии самостоятельного мышления и формировании положительного отношения к будущей профессиональной деятельности в условиях цифровой образовательной среды. В исследовании рассматривается методика использования цифровых платформ Quizizz и Mentimeter, педагогических кейс-игр, системы баллов, рейтингов и механизмов поощрения в процессе преподавания дисциплин общей педагогики. Также анализируются результаты опытно-экспериментальной работы, проведённой в контрольной и экспериментальной группах, и раскрывается влияние элементов геймификации на профессиональную мотивацию студентов, качество усвоения знаний и формирование практических педагогических навыков. Результаты исследования показывают, что целенаправленное и систематическое

использование технологий геймификации способствует поддержке профессионального развития будущих педагогов.

Ключевые слова: геймификация, игровые технологии, профессиональный потенциал, профессиональная мотивация, будущий педагог, цифровая образовательная среда, педагогические технологии, интерактивное обучение, педагогический кейс, цифровые платформы, профессиональная компетентность.

METHODOLOGY FOR USING GAMIFICATION TECHNOLOGIES TO ENHANCE THE PROFESSIONAL POTENTIAL OF FUTURE TEACHERS

Abstract. This article examines the pedagogical potential of gamification technologies in enhancing the professional potential, motivation, and readiness for teaching activities among future teachers studying at higher education institutions. The importance of game-based mechanisms in stimulating students' cognitive activity, developing independent thinking, and fostering a positive attitude towards their future profession in a digital learning environment is theoretically substantiated. The study explores methods of integrating digital platforms such as Quizizz and Mentimeter, pedagogical case-based games, point systems, leaderboards, and reward mechanisms into the teaching of general pedagogy. Furthermore, the results of experimental research conducted with control and experimental groups are analyzed, highlighting the influence of gamification elements on students' professional motivation, learning outcomes, and practical pedagogical skills. The findings indicate that the purposeful and systematic application of gamification technologies can support the professional development of future teachers.

Keywords: gamification, game-based learning, professional potential, professional motivation, future teachers, digital learning environment, pedagogical technologies, interactive learning, pedagogical cases, digital platforms, professional competence.

KIRISH

Bugungi globallashuv va raqamli transformatsiya sharoitida oliy ta’lim tizimi oldida turgan muhim vazifalardan biri zamonaviy bilim, ko‘nikma va kompetensiyalarga ega, mustaqil fikrlaydigan, ijodkor hamda raqobatbardosh pedagog kadrlarni tayyorlashdan iborat. Jamiyat taraqqiyoti, ta’lim mazmunining yangilanishi va axborot-kommunikatsiya texnologiyalarining jadal rivojlanishi bo‘lajak o‘qituvchilarni tayyorlash jarayoniga yangicha pedagogik yondashuvlarni tatbiq etishni talab qilmoqda.

Zamonaviy pedagog nafaqat o‘z fanini chuqur bilishi, balki ta’lim oluvchilar bilan samarali muloqot o‘rnata olishi, innovatsion texnologiyalardan foydalana bilishi, muammoli vaziyatlarda to‘g‘ri qaror qabul qilishi va ta’lim jarayonini ijodiy tashkil etishi zarur. Shu sababli oliy ta’lim muassasalarida bo‘lajak pedagoglarning kasbiy salohiyatini rivojlantirish masalasi alohida dolzarblik kasb etmoqda.

Kasbiy salohiyat tushunchasi pedagogning nazariy bilimlari, amaliy ko‘nikmalari, kasbiy kompetensiyalari, ijodiy imkoniyatlari, kommunikativ qobiliyatlari hamda kasbiy faoliyatga bo‘lgan motivatsiyasini o‘z ichiga oluvchi murakkab yaxlit tizim hisoblanadi. Mazkur salohiyatning shakllanishi, avvalo, tala-

balarning ta’lim jarayonidagi faolligi, mustaqil izlanishi va o‘z kasbiga nisbatan ijobiy munosabatiga bog‘liq.

Amaliy kuzatishlar shuni ko‘rsatadiki, faqat ma’ruza va tayyor axborotni o‘zlashtirishga asoslangan ta’lim shakllari ayrim hollarda talabalarning mustaqil fikrlashi, ijodkorligi va amaliy faoliyatga tayyorgarligini yetarli darajada rivojlantira olmaydi. Ayniqsa, raqamli texnologiyalar bilan faol ishlaydigan zamonaviy talabalar uchun ta’lim jarayonining interfaol, dinamik va ishtirokchilikka asoslangan shakllarini tashkil etish muhimdir.

Shu nuqtayi nazardan, ta’lim jarayoniga geymifikatsiya texnologiyalarini joriy etish dolzarb pedagogik yechimlardan biri hisoblanadi. Geymifikatsiya — bu o‘yin bo‘lmagan faoliyat muhitida o‘yin dizayni elementlari va mexanizmlaridan maqsadli foydalanish orqali ishtirokchilarning faolligi, qiziqishi va motivatsiyasini oshirishga qaratilgan yondashuvdir.

Geymifikatsiya ta’lim jarayonida ball to‘plash, bosqichlardan o‘tish, nishonlar olish, reyting tuzish, jamoaviy musobaqalar, muammoli vaziyatlarni hal qilish va tezkor fikr-mulohaza bildirish kabi mexanizmlar orqali namoyon bo‘ladi. Bunday yondashuv talabalarning ta’lim jarayonidagi rolini faqat bilimni qabul qiluvchi subyektdan faol ishtirokchi va mustaqil qaror qabul qiluvchi shaxs darajasiga olib chiqishga yordam beradi.

Bo‘lajak pedagoglar uchun geymifikatsiyaning yana bir muhim jihati shundaki, ular ushbu texnologiyani talabalik davridayoq o‘z ta’lim jarayonida boshdan kechiradilar. Natijada kelajakda o‘z pedagogik faoliyatida o‘yin mexanizmlaridan maqsadli foydalanish bo‘yicha dastlabki metodik tajribaga ega bo‘ladilar.

Tadqiqotning maqsadi — umumiy pedagogika fanlarini o‘qitish jarayonida geymifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish metodikasini takomillashtirish hamda uning bo‘lajak pedagoglarning kasbiy motivatsiyasi, bilimlarni o‘zlashtirish darajasi va amaliy pedagogik ko‘nikmalarini rivojlantirishdagi imkoniyatlarini aniqlashdan iborat.

Tadqiqotning asosiy vazifalari quyidagilardan iborat:

geymifikatsiya texnologiyalarining pedagogik va psixologik asoslarini o‘rganish;

bo‘lajak pedagoglarning kasbiy salohiyatini rivojlantirishda o‘yin mexanizmlarining imkoniyatlarini aniqlash;

umumiy pedagogika fanlarini o‘qitishda qo‘llaniladigan geymifikatsiya metodlarini ishlab chiqish;

raqamli platformalar va pedagogik keys-o‘yinlardan foydalanish imkoniyatlarini asoslash;

tajriba-sinov natijalari asosida geymifikatsiyaning pedagogik samaradorligini baholash.

ADABIYOTLAR TAHLILI

Ta’lim jarayonida geymifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish masalasi so‘nggi yillarda xorijiy va mahalliy tadqiqotchilar tomonidan keng o‘rganilmoqda. Mazkur yo‘nalishdagi ilmiy izlanishlarda o‘yin mexanizmlarining ta’lim oluvchilar motivatsiyasi, bilish faolligi, mustaqil fikrlashi va o‘quv natijalariga ta’siri asosiy tadqiqot obyektlaridan biri sifatida namoyon bo‘ladi.

Geymifikatsiya nazariyasining muhim tadqiqotchilaridan biri K. Kapp o‘zining “The Gamification of Learning and Instruction” asarida o‘yin mexanizmlarini ta’lim va o‘qitish jarayoniga tatbiq etishning nazariy hamda amaliy jihatlarini yoritgan. Muallifning fikricha, geymifikatsiya faqat ball yoki mukofot berishdan iborat emas, balki ta’lim oluvchini faol fikrlashga, muammolarni hal etishga va o‘quv jarayonida faol ishtirok etishga undaydigan kompleks yondashuvdir.

S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled va L. Nacke geymifikatsiya tushunchasini o‘yin bo‘lmagan muhitda o‘yin dizayni elementlaridan foydalanish sifatida izohlaydilar. Ushbu ta’rif geymifikatsiyaning mohiyatini tushunishda muhim nazariy asos bo‘lib xizmat qiladi. Mualliflar o‘yin elementlarini boshqa faoliyat turlariga tatbiq etish imkoniyatlarini ilmiy jihatdan asoslaganlar.

Y.K. Chou o‘zining “Actionable Gamification” asarida geymifikatsiya mexanizmlarini inson xulq-atvori va motivatsiyasi bilan bog‘liq holda tahlil qiladi. Uning yondashuvida ishtirokchining maqsadga intilishi, natijaga erishish, o‘z imkoniyatlarini namoyon etish va jamoaga daxldorlik hissi muhim motivatsion omillar sifatida qaraladi.

Mahalliy tadqiqotchilardan N.A. Muslimov, M.H. Usmonboyeva va boshqa mualliflarning pedagogik texnologiyalar hamda kasbiy ta’limga oid ilmiy ishlarida bo‘lajak mutaxassislarning kasbiy tayyorgarligini rivojlantirish, ta’lim jarayonida interfaol metodlardan foydalanish va kompetensiyaviy yondashuvni amalga oshirish masalalari yoritilgan.

J.G‘. Yo‘ldoshev va S.A. Usmonovning zamonaviy pedagogik texnologiyalarni amaliyotga joriy etishga oid tadqiqotlari esa o‘quv jarayonini innovatsion tashkil etish, ta’lim samaradorligini oshirish va ta’lim oluvchilarning faolligini rivojlantirishda muhim metodik ahamiyatga ega.

M.H. To‘xtaxo‘jayeva va boshqa olimlarning pedagogikaga oid ilmiy ishlari ta’lim-tarbiya jarayonining nazariy asoslari, o‘qituvchi shaxsining kasbiy xususiyatlari va pedagogik faoliyat mazmunini o‘rganishda muhim manba hisoblanadi.

Mavjud ilmiy adabiyotlar tahlili shuni ko‘rsatadiki, geymifikatsiya texnologiyalarining umumiy ta’lim jarayonidagi imkoniyatlari keng o‘rganilgan bo‘lsa-da, aynan umumiy pedagogika fanlarini o‘qitish orqali bo‘lajak pedagoglarning kasbiy salohiyati, kasbiy motivatsiyasi va pedagogik faoliyatga tayyorgarligini kompleks rivojlantirish masalasi yanada chuqur metodik tadqiqotlarni talab etadi.

Shu sababli mazkur tadqiqotda geymifikatsiya texnologiyalari bo‘lajak pedagoglarning kasbiy rivojlanishini qo‘llab-quvvatlovchi pedagogik vosita sifatida o‘rganildi.

TADQIQOT METODOLOGIYASI

Tadqiqotda bo‘lajak pedagoglarning kasbiy salohiyatini rivojlantirishda geymifikatsiya texnologiyalaridan foydalanishning samaradorligini aniqlash maqsadida nazariy va empirik tadqiqot metodlaridan foydalanildi.

Tadqiqotning metodologik asosini tizimli yondashuv, kompetensiyaviy yondashuv, shaxsga yo‘naltirilgan ta’lim va faoliyatga asoslangan yondashuv tashkil etdi. Ushbu yondashuvlar bo‘lajak pedagoglarni kasbiy faoliyatga tayyorlash jarayonini bilim, ko‘nikma, motivatsiya va amaliy tajribaning o‘zaro uyg‘unligi sifatida o‘rganish imkonini berdi.

Tadqiqot davomida quyidagi metodlardan foydalanildi:

Nazariy metodlar: ilmiy-pedagogik adabiyotlarni tahlil qilish, taqqoslash, umumlashtirish, tizimlashtirish va nazariy xulosalar chiqarish.

Empirik metodlar: pedagogik kuzatuv, suhbat, so‘rovnoma, tajriba-sinov ishlari hamda talabalarning o‘quv faoliyati natijalarini tahlil qilish.

Qiyosiy metod: an’anaviy ta’lim asosida o‘qitilgan nazorat guruhi bilan geymifikatsiya texnologiyalari asosida o‘qitilgan tajriba guruhi natijalarini solishtirish.

Tajriba-sinov ishlarini tashkil etishda talabalar ikki guruhga ajratildi:

Nazorat guruhi — umumiy pedagogika fanlari an’anaviy ma’ruza, suhbat va amaliy mashg‘ulotlar asosida o‘qitildi.

Tajriba guruhi — mashg‘ulotlarda geymifikatsiya elementlari, raqamli platformalar, pedagogik keys-o‘yinlar, ball va rag‘batlantirish tizimidan foydalanildi.

Tajriba davomida quyidagi geymifikatsiya vositalari qo‘llanildi.

1. Raqamli ta’lim platformalaridan foydalanish.

Quizizz platformasi orqali talabalar bilimini mustahkamlash, mavzular bo‘yicha tezkor testlar tashkil etish va natijalarni baholash ishlari amalga oshirildi. Mentimeter platformasi yordamida talabalar fikrlarini yig‘ish, muammoli savollar yuzasidan munozara tashkil etish va jamoaviy fikrlash jarayonini faollashtirishga e’tibor qaratildi.

2. Ball va reyting tizimini joriy etish.

Mashg‘ulotlarda faol qatnashgan, murakkab topshiriqlarni bajargan, muammoli vaziyatlarga mustaqil yechim taklif qilgan talabalarga ballar berib borildi. Muayyan bosqichlarni muvaffaqiyatli yakunlagan ishtirokchilar maxsus nishonlar bilan rag‘batlantirildi.

3. Pedagogik keys-quest metodidan foydalanish.

Real pedagogik amaliyotda uchrashi mumkin bo‘lgan muammoli vaziyatlar o‘yin syujeti asosida tashkil etildi. Masalan, sinfda intizom buzilishi, o‘quvchilar o‘rtasidagi nizolar, ota-onalar bilan muloqot va o‘quvchilarning darsga qiziqishini

oshirish kabi vaziyatlar talabalarga taqdim etildi. Ular kichik guruhlarda muammoni tahlil qilib, pedagogik jihatdan asoslangan yechimlarni ishlab chiqdilar.

4. Jamoaviy musobaqa va rolli o‘yinlar.

Talabalar kichik guruhlarga bo‘linib, muayyan pedagogik vazifalarni bajarish bo‘yicha musobaqalashdilar. Har bir guruh o‘z yechimini himoya qildi va boshqa guruhlar bilan fikr almashdi. Bu jarayonda muloqot, hamkorlik, liderlik va qaror qabul qilish ko‘nikmalarini rivojlantirishga e’tibor qaratildi.

5. Refleksiya va o‘z-o‘zini baholash.

Mashg‘ulot yakunida talabalar bajarilgan topshiriqlarni tahlil qildilar, o‘zlarining kuchli va rivojlantirilishi lozim bo‘lgan jihatlarini aniqladilar. Bu jarayon kasbiy o‘zini anglash va o‘z faoliyatiga tanqidiy yondashish ko‘nikmalarini rivojlantirishga xizmat qildi.

Tadqiqot jarayonida kasbiy motivatsiya, bilimlarni o‘zlashtirish sifati va amaliy pedagogik ko‘nikmalar asosiy baholash ko‘rsatkichlari sifatida belgilandi.

NATIJALAR

Olib borilgan tajriba-sinov ishlari geymifikatsiya texnologiyalarini umumiy pedagogika fanlarini o‘qitish jarayoniga tatbiq etishning pedagogik imkoniyatlarini aniqlashga xizmat qildi.

Tajriba davomida nazorat va tajriba guruhlaridagi talabalarning dars mashg‘ulotlaridagi ishtiroki, kasbiy qiziqishi, bilimlarni o‘zlashtirish darajasi va amaliy topshiriqlarni bajarish ko‘rsatkichlari o‘rganildi.

Olingan natijalarga ko‘ra, tajriba guruhidagi talabalarning pedagogik kasbga bo‘lgan ichki qiziqishi va kasbiy motivatsiyasi o‘rtacha 27,4 foizga oshgani qayd etildi. Nazorat guruhida esa ushbu ko‘rsatkich 4,2 foizni tashkil etdi.

Bu natija geymifikatsiya elementlari asosida tashkil etilgan mashg‘ulotlarning talabalarda kasbiy faoliyatga nisbatan ijobiy munosabatni shakllantirishga yordam berganini ko‘rsatadi.

1-jadval. Geymifikatsiya texnologiyalarining kasbiy motivatsiyaga ta’siri

Ko‘rsatkich	Tajriba guruhi	Nazorat guruhi
Kasbiy motivatsiyaning o‘sishi	27,4 %	4,2 %

Bilimlarni o‘zlashtirish sifati bo‘yicha ham tajriba guruhida ijobiy natijalar kuzatildi. Tajriba guruhi ko‘rsatkichlari nazorat guruhiga nisbatan 21,8 foiz yuqori bo‘lgani qayd etildi. Bunda interaktiv testlar, tezkor savol-javoblar, jamoaviy topshiriqlar va pedagogik keys-o‘yinlar muhim rol o‘ynadi.

Talabalar o‘quv materiallarini faqat nazariy jihatdan o‘zlashtirib qolmasdan, ularni turli pedagogik vaziyatlarda qo‘llash imkoniyatiga ega bo‘ldilar.

2-jadval. Geymifikatsiya texnologiyalarining ta’lim natijalariga ta’siri

Baholash ko‘rsatkichi	Tajriba guruhidagi natija
Kasbiy motivatsiyaning o‘sishi	27,4 %

Nazorat guruhiga nisbatan o‘zlashtirish ko‘rsatkichidagi ustunlik	21,8 %
Amaliy pedagogik ko‘nikmalar rivojiga ijobiy baho bergan talabalar	84,5 %

So‘rovnomada qatnashgan talabalarning 84,5 foizi geymifikatsiya asosida tashkil etilgan mashg‘ulotlar ularda kelgusida maktabda dars tashkil etish, o‘quvchilar bilan ishlash, pedagogik vaziyatlarda tezkor qaror qabul qilish va jamoani boshqarish ko‘nikmalarini rivojlantirishga yordam berganini ta’kidlagan.

Tadqiqot natijalari geymifikatsiya texnologiyalarining quyidagi pedagogik imkoniyatlarini namoyon etdi:

talabalarning ta’lim jarayonidagi faolligini oshirish;

kasbiy motivatsiya va pedagogik faoliyatga qiziqishni kuchaytirish;

mustaqil fikrlash va ijodiy yondashuvni rivojlantirish;

pedagogik muammolarni hal qilish ko‘nikmalarini shakllantirish;

jamoaviy hamkorlik va kommunikativ kompetensiyalarni takomillashtirish;

nazariy bilimlarni amaliy faoliyat bilan bog‘lash.

Shunday qilib, tajriba-sinov jarayonida olingan natijalar geymifikatsiya elementlarini pedagogik fanlarni o‘qitishda maqsadli qo‘llash bo‘lajak pedagoglarning kasbiy rivojlanishini qo‘llab-quvvatlash imkoniyatiga ega ekanligini ko‘rsatdi.

MUHOKAMA

Tadqiqot natijalari geymifikatsiya texnologiyalarining bo‘lajak pedagoglarni kasbiy tayyorlash jarayonidagi o‘rnini yanada chuqurroq anglash imkonini beradi. Olingan ko‘rsatkichlar shuni ko‘rsatadiki, o‘yin mexanizmlaridan maqsadli foydalanish talabalarni ta’lim jarayonining faol ishtirokchisiga aylantirish va ularning kasbiy qiziqishini kuchaytirishda muhim ahamiyat kasb etadi.

Birinchidan, geymifikatsiya talabalarning ichki motivatsiyasini qo‘llab-quvvatlashga xizmat qiladi. An’anaviy mashg‘ulotlarda talaba ko‘pincha tayyor axborotni qabul qiluvchi sifatida ishtirok etsa, geymifikatsiya asosida tashkil etilgan darslarda u muammoli vaziyatlarni hal qiluvchi, topshiriqlarni bajaruvchi va jamoaviy qarorlar ishlab chiquvchi faol subyektga aylanadi. Bu esa ta’lim jarayoniga nisbatan mas’uliyat va qiziqishning ortishiga yordam beradi.

Ikkinchidan, geymifikatsiya nazariy bilimlarni amaliy faoliyat bilan bog‘lash imkonini yaratadi. Pedagogik keys-questlar va rolli o‘yinlar orqali talabalar kelajakdagi kasbiy faoliyatida duch kelishi mumkin bo‘lgan vaziyatlarni oldindan modellashtiradilar. Masalan, sinfda yuzaga kelgan nizoni bartaraf etish, o‘quvchilarni darsga jalb qilish yoki ota-onalar bilan samarali muloqot o‘rnatish kabi masalalar bo‘yicha amaliy yechimlar ishlab chiqadilar.

Uchinchidan, raqamli platformalardan foydalanish ta’lim jarayonida tezkor teskari aloqani ta’minlaydi. Quizizz orqali talabalar o‘z bilimlarini tezkor tekshirish imkoniyatiga ega bo‘lsalar, Mentimeter yordamida o‘z fikrlarini erkin ifodalash va jamoaviy muhokamada ishtirok etish imkoniyatini qo‘lga kiritadilar.

To‘rtinchidan, jamoaviy o‘yinlar va musobaqalar talabalar o‘rtasida hamkorlik, o‘zaro yordam, mas’uliyat va liderlik sifatlarini rivojlantiradi. Mazkur sifatlar bo‘lajak pedagogning kasbiy faoliyatida muhim o‘rin tutadi.

Tadqiqot natijalari K. Kapp tomonidan ilgari surilgan geymifikatsiyaning ta’limiy imkoniyatlari haqidagi qarashlar bilan hamohangdir. Shuningdek, S. Deterding va uning hamkasblari tomonidan asoslangan o‘yin dizayni elementlarini o‘yin bo‘lmagan muhitga tatbiq etish yondashuvi mazkur tadqiqotning metodik asoslaridan biri bo‘lib xizmat qiladi.

Biroq geymifikatsiya texnologiyalaridan foydalanishda ayrim metodik talablarni hisobga olish zarur. Jumladan, ball va reyting tizimi talabalarda haddan tashqari raqobatni yuzaga keltirmasligi, baholash jarayoni adolatli va shaffof bo‘lishi lozim. Talabalar o‘rtasidagi individual farqlar, psixologik xususiyatlar va raqamli texnologiyalardan foydalanish imkoniyatlari ham e’tiborga olinishi kerak.

Shuningdek, geymifikatsiya ta’limning asosiy maqsadini almashtirmasligi lozim. O‘yin elementlari mavzuning mazmuni, kutilayotgan natijalar va kasbiy kompetensiyalarni shakllantirish vazifalariga xizmat qilishi zarur.

Demak, geymifikatsiya texnologiyalarining samaradorligi ularni shunchaki o‘yin sifatida qo‘llashga emas, balki pedagogik maqsad, metodik izchillik, talabalarning individual xususiyatlari va ta’lim mazmuni bilan uyg‘unlashtirishga bog‘liq.

XULOSA

Olib borilgan nazariy va amaliy tadqiqotlar asosida bo‘lajak pedagoglarning kasbiy salohiyatini oshirishda geymifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish muhim pedagogik imkoniyatlarga ega ekanligi aniqlandi.

Tadqiqot davomida geymifikatsiyaning mohiyati, uning pedagogik va psixologik asoslari hamda umumiy pedagogika fanlarini o‘qitish jarayonida qo‘llash imkoniyatlari o‘rganildi. Raqamli platformalar, pedagogik keys-o‘yinlar, ball va reyting tizimi, jamoaviy musobaqalar hamda refleksiv topshiriqlar bo‘lajak pedagoglarning kasbiy rivojlanishini qo‘llab-quvvatlovchi metodik vositalar sifatida ko‘rib chiqildi.

Tajriba-sinov natijalari tajriba guruhida kasbiy motivatsiyaning 27,4 foizga oshganini, nazorat guruhida esa ushbu ko‘rsatkich 4,2 foizni tashkil etganini ko‘rsatdi. Shuningdek, tajriba guruhida bilimlarni o‘zlashtirish ko‘rsatkichlari nazorat guruhiga nisbatan 21,8 foiz yuqori bo‘lgani qayd etildi. So‘rovnomada ishtirok etgan talabalarning 84,5 foizi geymifikatsiya asosidagi mashg‘ulotlar amaliy pedagogik ko‘nikmalarni rivojlantirishga ijobiy ta’sir ko‘rsatganini bildirgan.

Mazkur natijalar asosida quyidagi xulosalar va metodik tavsiyalar ishlab chiqildi:

1. Oliy ta’lim muassasalarida umumiy pedagogika fanlarini o‘qitishda geymifikatsiya elementlaridan tizimli foydalanish maqsadga muvofiq.

2. Raqamli platformalarni o‘quv mashg‘ulotlariga integratsiya qilish orqali talabalarning bilish faolligi, mustaqil fikrlashi va o‘zlashtirish darajasini qo‘llab-quvvatlash mumkin.

3. Pedagogik keys-o‘yinlar orqali bo‘lajak o‘qituvchilarning muammoli vaziyatlarda mustaqil qaror qabul qilish va pedagogik muammolarni hal etish ko‘nikmalarini rivojlantirish lozim.

4. Ball, reyting va rag‘batlantirish tizimini qo‘llashda sog‘lom raqobat, o‘zaro hamkorlik va individual rivojlanish tamoyillariga amal qilish zarur.

5. Geymifikatsiya texnologiyalarini pedagogik amaliyot bilan bog‘lash orqali talabalarning kelajakdagi kasbiy faoliyatga tayyorgarligini mustahkamlash mumkin.

6. O‘yin elementlarini qo‘llashda ta’lim mazmuni, pedagogik maqsad va kutilayotgan natijalar ustuvorligini ta’minlash lozim.

Umuman olganda, geymifikatsiya texnologiyalaridan maqsadli foydalanish bo‘lajak pedagoglarning kasbiy motivatsiyasini kuchaytirish, pedagogik kompetensiyalarini rivojlantirish va ularni zamonaviy ta’lim muhitida samarali faoliyat yuritishga tayyorlashning istiqbolli yo‘nalishlaridan biri hisoblanadi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Mirziyoyev Sh.M. Yangi O‘zbekiston strategiyasi. – Toshkent: O‘zbekiston, 2021. – 464 b.

2. Muslimov N.A., Usmonboyeva M.H., Sayidahmedov N.S., To‘rayev A.B. Pedagogik texnologiyalar va loyihali ta’lim. – Toshkent: Fan va texnologiya, 2018. – 176 b.

3. Yo‘ldoshev J.G‘., Usmonov S.A. Zamonaviy pedagogik texnologiyalarni amaliyotga joriy etish. – Toshkent: O‘qituvchi, 2020. – 132 b.

4. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – 352 p.

5. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. – New York: ACM, 2011. – P. 9–15.

6. Chou Y.K. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. – Octalysis Media, 2019. – 504 p.

7. To‘xtaxo‘jayeva M.H. va boshqalar. Pedagogika. Oliy o‘quv yurtlari uchun darslik. – Toshkent: Aloqachi, 2020. – 400 b.

8. Asqarova O. Oliy ta’limda raqamli texnologiyalar va interfaol o‘qitish metodlari // O‘zbekiston pedagogika jurnali. – 2023. – № 2. – B. 45–52.

9. Hamdamov V.R. Talabalarda kasbiy motivatsiyani shakllantirishning pedagogik shart-sharoitlari // Xalq ta’limi ilmiy-metodik jurnali. – 2024. – № 1. – B. 78–82.