

O'YIN TEXNOLOGIYALARINI OLIY TA'LIM TIZIMIDA QO'QLASHNING SAMARADORLIGI

Kasimova Farangiz

Toshkent amaliy fanlar universiteti 2-kurs talabasi

Aliyeva Nodira Mahkampo'latovna

Toshkent amaliy fanlar universiteti katta o'qituvchisi

<https://doi.org/10.5281/zenodo.17598140>

Annotatsiya: XXI asrning global raqobatbardosh muhitida muvaffaqiyatga erishish uchun talabalarni nafaqat nazariy bilimlar bilan, balki amaliy ko'nikmalar, ijodiy yondashuv, izlanuvchanlik, tangidiy fikrlash va samarali kommunikatsiya qobiliyatlari bilan qurollantirish zarur. Aynan shu vazifalarni samarali hal qilishga interaktiv ta'lim usullari yordam beradi.

Zamonaviy ta'lim jarayonida an'anaviy o'qitish usullaridan interaktiv usullarga o'tish dolzarb masalaga aylanmoqda. Interaktiv usullar - bu o'quv jarayonida o'qituvchi va talabalar, shuningdek talabalar o'rtasidagi o'qzaro faol munosabatlar asosida amalga oshiriladigan pedagogik texnologiyalardir. Ushbu maqolada oliy ta'lim muassasalarida qo'llaniladigan o'yin texnologiyalarining turlari, ularning samaradorligi va qo'llash usullari haqida so'z yuritiladi.

O'yin texnologiyalari (Game-Based Learning) - bu zamonaviy ta'limning ajralmas qismi bo'lib, talabalarining bilim olish jarayoniga faol ishtirokini ta'minlaydi va ularga murakkab tushunchalarni qiziqarli va samarali tarzda o'zlashtirish imkoniyatini beradi. Bu usullar nafaqat bilim darajasini oshiradi, balki talabalarining shaxsiy va kasbiy sifatlarini ham rivojlantiradi, ularni haqiqiy hayot muammolarini hal qilishga tayyorlaydi. O'yin texnologiyalarini to'g'ri tashkil etish orqali ta'lim jarayonini yanada samarali va qiziqarli qilish mumkin.

Kalit so'zlar: o'yin texnologiyalari, gemifikatsiya, interfaol usullar, gemifikatsiyalash, test, reyting, rag'batlantirish.

O'yin texnologiyalari zamonaviy ta'lim jarayonida muhim rol o'ynaydi. Talabalarining ijodiy faoliyatini rivojlantirishda o'yinlar, virtual muhitlar va interaktiv metodlar orqali yangi imkoniyatlar yaratiladi.

O'yin texnologiyalari va gemifikatsiya bugungi zamonaviy ta'limning ajralmas qismiga aylanmoqda. Bu ikki tushuncha bir-biri bilan chambarchas bog'liq bo'lib, ularning mohiyati va maqsadi o'quv jarayonini samarali va qiziqarli qilishdir. O'yin texnologiyalari ta'lim sohasida o'quv dasturlari va simulyatorlar, interfaol platformalar va virtual reallik va kengaytirilgan reallik kabi ko'rinishlarda namoyon bo'ladi. Gemifikatsiya esa o'yin texnologiyalarining psixologik asosi hisoblanib, unda quyidagi elementlar muhim o'rin tutadi: ballar tizimi, darajalar, yutuqlar va nishonlar, reyting jadvallari va boshqalar. O'yin texnologiyalari va gemifikatsiya bir-birini to'ldiruvchi tushunchalar hisoblanadi.

Gamifikatsiya (Gamification) –bu o'yin dizayni elementlari va mexanizmlarini o'yin kontekstlariga, xususan ta'lim tizimiga moslashtirish jarayonidir. U o'quvchilarda ichki motivatsiyani shakllantirish, qiziqish uyg'otish va faol ishtirokni ta'minlashda muhim omil bo'lib xizmat qiladi. An'anaviy ta'lim shakllaridan farqli ravishda, gamifikatsiya orqali o'quv jarayoni ko'proq interfaollik, musobaqalashuv, darajaviyyutuqlar, rag'batlantirish kabi psixologik mexanizmlar bilan boyitiladi. Bu esa o'quvchilarni doimiy ravishda o'rganishga, bilimni amaliyot bilan bog'lashga undaydi.

Ta'limni geymifikatsiyalashda o'yin maqsadlarini o'quv maqsadiga nisbatan o'zgacha tarzda shakllantirish maqsadga muvofiq. Gamifikatsiyani dars jarayoniga integratsiya qilish

o'qituvchidan puxta rejalashtirish, didaktik maqsadlarni aniqlash va o'yin elementlarini pedagogik kontekstda to'g'ri joylashtirishni talab qiladi. Darsning har bir bosqichida gamifikatsion komponentlardan foydalanish orqali o'quvchilarning faol ishtiroki ta'minlanadi: masalan, darsni boshlashda qisqa savol-javob yoki "tezkor test" orqali o'yin usulida motivatsiya berish, asosiy qismda esa topshiriqlarni ball to'plash, darajalarni bosib o'tish yoki jamoaviy musobaqa ko'rinishida tashkil qilish mumkin.

O'yin elementlarining geymifikatsiyada qo'llaniladigan uchta toifasi mavjud va ular: dinamika, mexanika va komponentlarni o'z ichiga oladi. Har bir mexanik element bitta yoki bir nechta dinamik elementlar bilan, har bir component esa bir nechta dinamik elementlar bilan bog'langan bo'ladi. Har bir dinamik element, umumiy tasvirlangan dinamikaning bir yoki bir nechta qismiga erishish yo'li hisoblanadi.

O'yin elementlari ham gamifikatsiya jarayonining asosiy tarkibiy qismlaridan biri hisoblanadi va ular orqali ta'lim motivatsion va interfaol shaklga kiradi. Bular jumlasiga ballar (scores), darajalar (levels), yutuqlar (achievements), belgilangan topshiriqlar (quests), vaqt cheklovlar, reytinglar (leaderboards) va mukofot tizimi kiradi. Har bir element o'quvchini faol ishtirok etishga undaydi, raqobatbardoshlikni oshiradi va o'z ustida ishlashga turtki beradi.

Hozirgi kunda interaktiv usullardan foydalanish va ularni yaratish uchun ko'plab onlayn platformalar mavjud bo'lib, ulardan iste'dodli pedagoglar samarali foydalanmoqdalar. Masalan, muhokama platformalariga *padlet* – virtual doskasi, *Jomboard* – interaktiv doska, *Miro* – kollaborativ ish maydoni; baholash uchun *Kahoot!* - interaktiv testlar, *Quizizz* – o'yinlashtirilgan testlar, *Socrative* - real vaqtda baholash; hamkorlik vositalariga *Google Workspace*, *Microsoft Teams*, *Zoom breakout rooms* kabi onlayn platformalarni misol qilish mumkin.

Talabalarning ijodiy faolligini o'yin texnologiyalari orqali rivojlantirish zamonaviy ta'lim jarayonida muhim ahamiyatga ega. O'yinlar yordamida o'quvchilar nazariy bilimlarni amaliy ko'nikmalarga aylantirib, ijodiy fikrlashlarini oshiradilar. Shuningdek, o'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonida qo'llanilishi talabalarni motivatsiyalash, jamoaviy ish ko'nikmalarini rivojlantirish va ijodiy yechimlar ishlab chiqishga olib keladi.

Olib borilayotgan tadqiqot natijalariga ko'ra, geymifikatsiya orqali o'rganish o'quvchining o'ziga bo'lgan ishonchini 20 foizigacha oshiradi. Shuningdek, raqamli o'yinlar orqali o'rganish bilimlarning saqlanish darajasini 90% ga, bajarilgan topshiriqlar sonini esa 30% ga oshiradi. O'yin asosida o'rganish, shuningdek, konseptual bilimlarni 11% ga va amaliy bilimlarni 20% ga yaxshilaydi. Shuningdek, buning o'ziga xos yutuqlari mavjud bo'lib, o'quvchining kognitiv rivojlanishiga yordam beradi. Kognitiv rivojlanishda yordam berish uchun gamifikatsiyadan foydalanish miyaning mintaqalari faolligini oshirib, yetarli darajada rivojlanishiga imkon beradi.

Xulosa qilib shuni aytish mumkinki, oliy ta'lim tizimida interaktiv usullarini joriy etish va rivojlantirish zamonaviy ta'limning asosiy yo'nalishlaridan biridir. Ushbu usullar nafaqat bilimlarni o'zlashtirish sifati va samaradorligini oshiradi, balki talabalarning shaxsiy va kasbiy sifatlarini rivojlantirishga ham xizmat qiladi. Interaktiv usullarni muvaffaqiyatli qo'llash uchun o'qituvchilarning uzluksiz malaka oshirishi, o'quv-uslubiy materiallarning takomillashtirilishi va moddiy-texnika bazasining mustahkamlanishi zarur.

Interaktiv ta'lim usullarini, ayniqsa o'yin texnologiyalarini keng joriy etish oliy ta'lim muassasalarini zamonaviy talablar darajasiga ko'tarish, talabalarni dunyoviy standartlar darajasidagi bilim va ko'nikmalar bilan qurollantirish imkonini beradi.

Adabiyotlar, References, Литературы:

1. Gulzira Zarimbetova, Oliy ta'limni tashkil etishda geymifikasiyadan foydalanishning ahamiyati. International Scientific-Practical Conference "Strategies for the Development of Professional Competence of Future Teachers Based on the Approach of Cultural Studies: Problems and Solutions" October 19-20, 2023.
2. Ayubkhon Erkinov, Gamification –o'yinga asoslangan ta'lim metodlari. Жамият ва инновациялар–Общество и инновации–Society and innovations Special Issue – 05(2025) / ISSN 2181-1415.
3. Ubaydullo o'g'li U. X., Fayzulla o'g'li M. S. O 'YINLI TEXNOLOGIYA TUSHUNCHASI, MAQSAD VA VAZIFALARI //Global Science Review. – 2025. – T. 2. – №. 2. – C. 107-112.
4. Ahmedova S. O 'yin texnologiyalarining ta'lim jarayonidagi ahamiyatini tushuntirish //CONFERENCE ON THE ROLE AND IMPORTANCE OF SCIENCE IN THE MODERN WORLD. – 2025. – T. 2. – №. 1. – C. 80-84.
5. Ahmedova S. Talabalarning ijodiy faolligini o 'yin texnologiyalari orqali rivojlantirish //Journal of science-innovative research in Uzbekistan. – 2025. – T. 3. – №. 1. – C. 270-276.