

**TA'LIM JARAYONIDAGI YANGI TASHKILIY:
GEYMIFIKASIYADAN FOYDALANISH IMKONIYATLARI**

Zarimbetova Gulzira Kosherbaevna

*“Boshlang‘ich ta‘lim” kafedrası assistent oqituvchisi
Ajiniyoz nomidagi Nukus davlat pedagogika instituti, Uzbekistan*

Annotasiya: Maqolada boshlang‘ich o‘quvchilar adaptatsiyasi va bilimi darajasini oshirish, o‘yin shaklida ta‘lim va hayotni o‘zaro uyg‘unlashtirishga doir ishlar olib borish zarurati va zamonaviy geymifikasiyalardan foydalanishda, o‘quvchilarga o‘z saviyasini oshirish, jamoada ishlash va real dunyo bilan o‘zaro bog‘liq bo‘lgan qobiliyatlarga ega bo‘lish imkoniyatini beradi.

Kalit so‘zlar: Geymifikatsiya, Classcraft, XP-tajriba balli, AP-harakat balli, HP-salomatlik balli.

**НОВАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА:
ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОФИКАЦИЯ**

Заримбетова Гульзира Кошербаевна

*Ассистент преподавателя кафедры «Начальное образование»
Нукусского государственного педагогического института, имени
Ажинияза, Узбекистан*

Аннотация: В статье рассматривается необходимость повышения уровня адаптации и знаний начинающих школьников, необходимость проведения работы по взаимной гармонизации обучения и жизни в игровой форме, а также использование современных геймификаций, позволяющих учащимся повысить свой уровень знания, работать в команде и приобретать навыки, связанные с взаимодействием с реальным миром.

Ключевая слова: Геймификация, Класскрафт, XP - очки опыта, AP - очки действия, HP - очки здоровья.

**A NEW ORGANIZATION IN THE EDUCATIONAL PROCESS:
OPPORTUNITIES OF USING GAMIFICATION**

Zarimbetova Gulzira Kosherbaevna

*Assistant teacher of the “Primary Education” department
Nukus State Pedagogical Institute Named After Ajiniyaz, Uzbekistan*

Annotation: The article deals with the need to improve the level of adaptation and knowledge of primary school pupils, the need to carry out work on the mutual harmonization of education and life in the form of a game,

and the use of modern gamifications, the opportunity to improve intellectual level, work in a team and acquire skills that are interconnected with the real world.

Key words: Gamification, Classcraft, XP - experience points, AP - Action points, HP - health points.

Mamlakatimizda bugungi kunda o'quvchilarga alohida e'tibor qaratilib, ularni jismonan sog'lom, aqliy rivojlangan, mustaqil fikrlaydigan, iqtidori va intellekti yuqori, hayotiy nuqtai nazariga ega, vatanparvar shaxs qilib tarbiyalash, ijtimoiy faolligini oshirish, ijodiy va intellektual salohiyatini qo'llab-quvvatlash ishlari olib borilmoqda. "O'qitish usullarini takomillashtirish, ta'lim-tarbiya jarayoniga individuallashtirish tamoyillarini bosqichma-bosqich tatbiq etish: kichik yoshdan o'quvchilarda o'qishga qiziqish, sog'lom, kuchli va ta'sirchan motivatsiyani shakllantirish hamda kasb tanlash, kasbiy o'sishini mustaqil rejalashtirish, zamonaviy kasblarni egallash qobiliyatini rivojlantirish; zamonaviy darsliklar, o'quv-uslubiy qo'llanmalar uchun axborot-kommunikatsiya texnologiyalarni joriy etgan holda mul'timedia ilovalarini yaratish; Davlat ta'lim standartlarida ko'zda tutilgan kompetensiyalar va o'quv jarayonini interaktiv boshqarish mahorati tamoyillariga asoslangan pedagogik faoliyatni baholash mezonlarini ishlab chiqish; o'quv muddatlarini o'zgartirmagan holda o'quvchilar tomonidan o'zlashtirish kompetentligini ta'minlovchi zamonaviy ta'lim texnologiyalaridan foydalanishni takomillashtirish" borasida qator vazifalar belgilab olingan. Bu borada o'quvchilarning mantiqiy tafakkurini shakllantirish, ularning ijodiy savodxonligini oshirish va rivojlantirish; o'z-o'zini anglash, boshqalar bilan muloqotda o'zini tuta bilish, o'zgaralar fikrini anglash, erkin fikr yuritish, iqtidori va o'z fikrini dadil bayon etishga o'rgatish kabi kompetensiyalarni shakllantirish va rivojlantirish talab etiladi. Buning uchun jahon tajribasini o'rganish, darslarni innovatsion pedagogik va axborot texnologiyalari asosida tashkil etish, zamonaviy interfaol usullar hamda dasturiy vositalardan foydalangan holda yuqori samaradorlikka erishish zarur. Respublikamizda umumiy o'rta ta'lim tizimi, ta'limda pedagogik texnologiyalar va innovatsiyalar sohalarida katta islohotlar amalga oshirilmoqda. Mazkur jarayon boshlang'ich o'quvchilar adaptatsiyasi va bilimi darajasini oshirish, o'yin shaklida ta'lim va hayotni o'zaro uyg'unlashtirishga doir ishlar olib borish zarurati mavjudligini ko'rsatdi.

"O'zbekiston Respublikasini yanada rivojlantirish bo'yicha Harakatlar strategiyasi to'g'risida"gi Farmonda: "Uzluksiz ta'lim tizimini yanada takomillashtirish, sifatli ta'lim xizmatlari imkoniyatlarini oshirish" kabi ustuvor vazifalar belgilangan. Bu esa geymifikatsiya texnologiyalarining

pedagogik-psixologik imkoniyatlari holatini tahlil etish, xorijiy tajribalar asosida geymifikatsiyani rivojlantirish, o'yinlarni ta'limga integratsiyasi orqali pedagogik imkoni Geymifikatsiya - o'yindan tashqari muhitda o'yin usullarini qo'llash.

Ma'lumki, o'yin texnologiyasi juda samarali, ko'p qirrali, osongina takrorlanadigan, ham ta'lim faoliyati uchun ham, funktsional muammolarni hal qilish uchun ham mos keladi. Ta'limda o'yinlashtirishdan foydalanish bir nechta funktsiyalarni bajarishi mumkin: o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, o'quv materialini o'zlashtirishga undash; talabani ta'lim jarayoniga jalb qilish, uni keyingi o'rganish va rivojlantirish uchun rag'batlantirish [1].

Maktab o'quvchilarini o'qitishning zamonaviy o'yin shakli onlayn rol o'ynash o'yini bo'lishi mumkin "Classcraft" [2]. "Classcraft" - bu o'qituvchi va talabalar sinfda o'ynaydigan bepul onlayn o'quv rolli o'yin. Ta'lim jarayonida geymifikatsiyani foydalanining ahamiati shundaki, o'quvchini darsga chinakam qiziqishini; uning jarayonga, shu jumladan eng "zerikarli" darslarda ham ishtirok etishini; o'yin faoliyati ishtirokchilarining diqqat, tushunish, qiziqish, idrok, fikrlash kabi aqliy jarayonlari faollashtirish. Kanadalik fizika o'qituvchisi SHon Yang 2013 yilda o'quvchilarni qiziqitirish va rag'batlantirishning yangi usullarini izlab, geymifikatsiya va veb-darslar g'oyasini ishlab chiqdi. Uning tajribasi asosida ClassCraft g'oyasi paydo bo'ldi. Bu o'yin o'qituvchi va talabalar sinfda o'ynaydigan bepul onlayn ta'lim-rolli o'yinidir.

Zamonaviy o'yinlar printsiplaridan foydalangan holda, u o'quvchilarga o'z saviyasini oshirish, jamoada ishlash va real dunyo bilan o'zaro bog'liq bo'lgan qobiliyatlarga ega bo'lish imkoniyatini beradi. Dars odatdagidek bo'lib o'tadi, o'yin esa o'quvchilar to'plagan ballarini hisoblash va qobiliyatlarning taqsimlanishini boshqaradi. Zamonaviy kompyuter o'yinlari tamoyillaridan foydalangan holda, u o'quvchilarga o'z darajasini oshirish, jamoada ishlash va real dunyo bilan o'zaro aloqada bo'lgan qobiliyatlarga ega bo'lish imkoniyatini beradi. O'quv dasturining o'ynoqi foni sifatida Classcraft butun o'quv yili uchun sinfni butunlay o'zgartiradi. "Sinf hunarmandchiligi" o'yini o'quvchilarning sinfdagi yaxshi va etarli darajada ishlamaganligi uchun mukofotlar, rag'batlantirish, jazolarni taqdim etadi: HP - health points (salomatlik ballari), masalan, darsga kechikish yoki uy vazifasini bajarmaslik uchun olib tashlash kerak; Masalan, darsda o'rganilayotgan mavzu bo'yicha to'liq javob yoki topshiriqni bajarishda qiynalayotgan boshqa talabaga yordam berish uchun to'plash uchun mos bo'lgan XP - experience points (tajriba ballari); to'plangan ballar yangi darajalarni "olish" va o'yinda tanlangan belgining qobiliyatlarini «ochish» ga yordam beradi; AP - Action points (harakat ballari), bu sizga o'yindagi ballaringizni ba'zi qobiliyatlardan foydalanish uchun ishlatish imkonini beradi, masalan, bajarilgan topshiriq

uchun yomon bahoni tuzatish; O‘yindagi darajangizni oshirish orqali olishingiz mumkin bo‘lgan PP - power points (quvvat balllari) (o‘yin boshida o‘qituvchi o‘yindagi darajani oshirish uchun o‘yinchi olishi kerak bo‘lgan maksimal XP miqdorini belgilaydi. va PP qo‘shing).

O‘quvchi o‘yindan oldin har qanday ochkolar sonini oldindan bilishi va uni o‘yin sozlamalarida ko‘rsatishi kerak. “Classcraft” da o‘yinni boshlashdan oldin, har bir talaba taqdim etilgan uchta sinfdan birini tanlash orqali xarakter yaratishi kerak: Healer (tabib), Mage (sehirgar) yoki Warrior (jangchi). Sinflarning har biri turli xil psixologik tipdagi o‘quvchilar uchun mo‘ljallangan “o‘ziga xos xususiyatlar” va “qobiliyatlarga” ega. O‘quvchilar topshiriqlarni bajarib, bir-biriga yordam berganda va o‘qituvchining savollariga javob berganda, yaratilgan belgilar tajriba balllarini oladi va o‘z darajasini oshiradi, yangi “qobiliyatlarni” ochadi. Yomon xatti-harakatlar (o‘yin atamasi) va yomon rivojlanish «salomatlik ballari» ning yo‘qolishiga olib keladi. Mashg‘ulotni odatdagi tarzda o‘tkazish tavsiya etiladi. Darsning «fonida» boshlangan o‘yin ball to‘plash va qobiliyatlarni taqsimlashni “boshqaradi”. Classcraft ulangan proyektor bilan bitta kompyuterda yoki o‘quvchilarning planshetlari yoki noutbuklarida o‘ynash mumkin. O‘yin platformasi har qanday dars yoki darsga moslashtirilishi va hatto butun bir semestr ishiga ham sozlanishi mumkin. Bir necha bosqichda intizom kursi doirasida sinfdan «Sinf ishlari»dan foydalanishga tayyorgarlik ko‘rish tavsiya etiladi: [3].

Birinchi bosqich: o‘yin sozlamalariga kirish uchun o‘qituvchini “Classcraft” multiplayer onlayn o‘yining veb-saytida ro‘yxatdan o‘tkazish (<https://game.classcraft.com>).

Ikkinchi bosqich: o‘z sahifalariga kirish uchun login va parollar tayinlangan holda o‘quvchilar guruhini ro‘yxatdan o‘tkazish

Uchinchi bosqich: bir guruh o‘quvchilar jurnalini shakllantirish

To‘rtinchi bosqich: qahramonlar tomonidan tegishli avatarga ega belgilarni tanlash (tabib, jangchi yoki sehirgar)

Beshinchi bosqich: o‘yin qoidalarini guruhga moslashtirish: o‘yinni sozlash, har bir o‘yinchining parametrlarini, qobiliyatlarini, voqealarini, jazosini, interfeysini, shablonlarini aniqlash

Barcha sozlamalarni bajarganingizdan so‘ng, chorak davomida “Classcraft” o‘yini har qanday kurs yoki modulda “fon” rolini o‘ynashi mumkin. O‘quvchilar o‘z “qobiliyatlarini”, “to‘plash” va “sarflash”, o‘z “qobiliyatlarini”, “foydalanish” va “yo‘qotish”, o‘z darajasini oshirish va “jangdahalokbo‘lish” imkoniyatiga ega va o‘qituvchi chorak oxirida to‘plangan ballarni o‘z ichiga oladi. odatiy baholash tizimi. Kanadalik fizika o‘qituvchisi va platforma asoschisi Shon Yang shunday dedi: “o‘quvchilar uchun sevimli mexanizm bo‘lgan o‘yindan foydalanib, men o‘quv jarayonida katta faollikka



erishdim. Classcraft o‘quvchilarning o‘zlari dars boshlanishini intiqlik bilan kutadigan dinamik ta’lim muhitini yaratdi. Ularning motivatsiyasi o‘zgarishi bilanoq, ta’limga yondashuvning o‘zi ham o‘zgardi” Classcraft tizimi uni yanada kuchliroq va qiziqarli qilish uchun doimiy ravishda yangilanadi va yangilanadi. Ushbu platformadan o‘quv jarayonida foydalanish darslarni chinakam unutilmas qiladi va o‘quvchilarning fanni o‘rganishdagi faolligini oshiradi. Bunday ta’lim texnologiyalaridan biri bu dunyoning xalqaro ta’lim muassasalarida keng qo‘llaniladigan ta’limni geymifikatsiya qilishdir. Ushbu zamonaviy ta’limni maktab sharoitida o‘rganish, rivojlantirish va qo‘llash dolzarb ahamiyatga ega.

ADABIYOTLAR

1. O‘zbekiston Respublikasi Xalq ta’limi tizimini 2030 yilgacha rivojlantirish Kontseptsiyasi// O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 29.04.2019 yildagi PF-5712-son Farmoni.

2. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения. Вестник ТГПУ. 2015. №9(162).

3. Пахомова Т. Геймификация как средство подготовки студентов педагогического колледжа к решению профессиональных задач // Учёные записки ЗабГУ. Серия: Профессиональное образование, теория и методика обучения. 2015. №6 (65).