OLIY TA’LIM INFORMATIKA KURSLARIDA GAMIFIKATSIYALASHGAN RAQAMLI TA’LIM MUHITINI YARATISH METODIKASI

Andijon davlat pedagogika instituti
Jo‘rayev Farxodbek Murodjon o‘g‘li

Kalit so‘zlar: *gamifikatsiya, raqamli ta’lim muhiti, informatika ta’limi, oliy ta’lim, metodika, interfaol ta’lim, motivatsiya.*

Kirish

Raqamli texnologiyalarning jadal rivojlanishi oliy ta’lim tizimida ta’lim jarayonini tashkil etishning yangi yondashuvlarini talab etmoqda. Ayniqsa, informatika kurslari mazmunan raqamli muhit bilan chambarchas bog‘liq bo‘lib, ularni o‘qitishda zamonaviy ta’lim texnologiyalaridan foydalanish muhim ahamiyat kasb etadi. An’anaviy o‘qitish usullari talabalarni yetarli darajada faollashtira olmasligi, ularning o‘quv jarayoniga bo‘lgan qiziqishi pasayishiga olib kelishi mumkin. Shu nuqtai nazardan, gamifikatsiyalashgan raqamli ta’lim muhitini yaratish informatika kurslarini samarali o‘qitishning dolzarb masalalaridan biri hisoblanadi.

Gamifikatsiya elementlariga asoslangan raqamli ta’lim muhiti talabalarning bilim olish jarayonini faollashtirish, mustaqil o‘rganishga undash va barqaror motivatsiyani shakllantirishga xizmat qiladi. Bunday muhit informatika fanining nazariy va amaliy jihatlarini uyg‘unlashtirish imkonini beradi.

Tadqiqotning maqsadi va vazifalari

Mazkur tezisning asosiy maqsadi oliy ta’lim informatika kurslarida gamifikatsiyalashgan raqamli ta’lim muhitini yaratish metodikasini ilmiy-nazariy va amaliy jihatdan asoslab berishdan iborat. Ushbu maqsad informatika fanini o‘qitish jarayonining samaradorligini oshirish, talabalar faolligi va o‘quv motivatsiyasini kuchaytirish zaruratidan kelib chiqadi.

Belgilangan maqsadga erishish uchun quyidagi vazifalar belgilandi: gamifikatsiya va raqamli ta’lim muhiti tushunchalarining pedagogik mohiyatini tahlil qilish; informatika kurslarida raqamli ta’lim muhitini tashkil etishning mavjud holatini o‘rganish; gamifikatsiya elementlarining informatika ta’limidagi didaktik imkoniyatlarini aniqlash; gamifikatsiyalashgan raqamli ta’lim muhitini yaratishning metodik tamoyillarini ishlab chiqish hamda ushbu muhitning ta’lim jarayoniga ta’sirini asoslash.

Asosiy qism

Gamifikatsiyalashgan raqamli ta’lim muhiti — bu raqamli platformalar, elektron o‘quv resurslari hamda o‘yin faoliyatiga xos bo‘lgan elementlar va mexanizmlar uyg‘unligi asosida tashkil etilgan o‘quv muhiti bo‘lib, u talabalarning o‘quv faoliyatiga bo‘lgan motivatsiyasini kuchaytirish, faolligini oshirish va bilimlarni samarali o‘zlashtirishga xizmat qiladi. Bunday muhitda o‘yin mexanizmlari mustaqil maqsad emas, balki ta’lim mazmunini boyituvchi, mustahkamlovchi va faollashtiruvchi pedagogik vosita sifatida qo‘llaniladi. Natijada talabalar bilim olish jarayonining passiv ishtirokchisidan faol subyekti sifatida shakllanadi.

Informatika kurslarida gamifikatsiyalashgan raqamli ta’lim muhitini yaratishda ball tizimi, reytinglar, darajalar (level), virtual mukofotlar, bosqichma-bosqich murakkablashuvchi topshiriqlar hamda jamoaviy musobaqalar asosiy gamifikatsiya elementlari sifatida namoyon bo‘ladi. Ushbu

elementlar o‘quv jarayonida ijobiy raqobat muhitini shakllantirib, talabalarning bilimlarni egallashga bo‘lgan ichki ehtiyojini kuchaytiradi. Ayniqsa, dasturlash, algoritmlash va axborot tizimlari kabi murakkab bo‘limlarni o‘rganishda gamifikatsiya elementlari talabalarning amaliy faoliyatga jalb etilishini ta’minlab, ularning algoritmik va mantiqiy tafakkurini rivojlantirishga xizmat qiladi.

Gamifikatsiyalashgan raqamli ta’lim muhitini yaratish metodikasida darsning maqsadi, mazmuni va kutilayotgan o‘quv natijalari o‘zaro uzviy bog‘liq holda rejalashtirilishi muhim ahamiyatga ega. Har bir o‘yin elementi aniq didaktik vazifani bajarishi, o‘quv materialining mazmuniga mos bo‘lishi va belgilangan kompetensiyalarni shakllantirishga yo‘naltirilishi lozim. Masalan, muammoli vaziyatlarga asoslangan topshiriqlar orqali talabalarning mustaqil fikrlashi va qaror qabul qilish ko‘nikmalari rivojlantiriladi, reyting va baholash mexanizmlari esa ularning o‘z bilim darajasini tahlil qilishiga imkon yaratadi.

Shuningdek, gamifikatsiyalashgan raqamli ta’lim muhitida raqamli platformalar orqali testlar, viktorinalar, interfaol mashg‘ulotlar hamda loyiha asosida o‘qitish usullarini qo‘llash informatika kurslarining samaradorligini oshiradi. Bunday yondashuv nazariy bilimlar bilan amaliy faoliyat o‘rtasidagi bog‘liqlikni kuchaytirib, talabalarning kasbiy kompetensiyalarini shakllantirishga xizmat qiladi.

Natijalar va muhokama

Tahlillar shuni ko‘rsatadiki, gamifikatsiyalashgan raqamli ta’lim muhitida tashkil etilgan informatika mashg‘ulotlari talabalarning darsga bo‘lgan qiziqishini oshiradi, o‘quv jarayonida faol ishtirok etishiga zamin yaratadi va bilimlarni mustahkamlash samaradorligini kuchaytiradi. Bunday

muhitda talabalar mustaqil ishlash, muammo yechish va jamoada faoliyat yuritish ko‘nikmalarini rivojlantiradi. Shu bilan birga, gamifikatsiya elementlarini qo‘llashda metodik muvozanatni saqlash, o‘yin faoliyatini ta’lim mazmuniga bo‘ysundirish muhim hisoblanadi.

Xulosa

Xulosa qilib aytganda, oliy ta’lim informatika kurslarida gamifikatsiyalashgan raqamli ta’lim muhitini yaratish metodikasi ta’lim jarayonining sifat va samaradorligini oshirishda muhim ahamiyatga ega. Mazkur yondashuv talabalar motivatsiyasini kuchaytiradi, ularning bilim va amaliy kompetensiyalarini rivojlantiradi hamda informatika fanini o‘qitishni zamonaviy talablar asosida tashkil etish imkonini beradi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Ismoilov B.X. Pedagogik texnologiyalar va ularni ta’lim jarayonida qo‘llash. – Toshkent, 2020.
2. Qodirov A.A. Oliy ta’limda zamonaviy o‘qitish metodlari. – Toshkent, 2019.
3. Deterding S., Dixon D. Gamification in Education. – Springer, 2018.
4. Zaynutdinova M.Sh. Raqamli ta’lim va innovatsion yondashuvlar. – Toshkent, 2021.
5. Werbach K., Hunter D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Learning. – USA, 2017.