# GEYMIFIKATSIYA KELAJAK TA'LIMINING O'ZIGA HOS YO'NALISHI SIFATIDA

**Nishonov Nodir Alimjanovich**
Turon universiteti Andijon filiali
Pedagogika va tillar kafedrasi o'qituvchisi
nodirbeknishonov1988@gmail.com

***Annotatsiya:*** *ushbu tezisda bugungi kun avlodi bo'lgan Z avlod vakillarining ta'lim olish jarayonidagi o'ziga hosliklari, ularga yondashishning innovatsion jihatlari, Z avlod vakillarining psixofiziologik va pedagogik jihatlari, ahborot texnologiyalarining ularga kuchli ta'siri va o'yin faoliyatining ushbu avlod hayotidagi ahamiyati haqida so'z boradi.*

***Kalit so'zlar:*** *Geymifikatsiya, Z avlod, raqamli avlod, figital avlod, qisqa muddatli hotira, klipli tafakkur, o'yin faoliyati.*

Mamlakatimizda ta'lim soxasida olib borilayotgan islohotlar halqaro hamjamiyat taraqqiyotida ham o'z izini qoldirmoqda. Ta'limning raqamlashish tendensiyasi bir qator omillar sababli (COVID 19, Ekologik muhit, iqtisodiy inqirozlar va urush) rivojlanishning keyingi pog'onasiga ko'tarildi. Hozirgi vaqtda avlodlar nazariyasi bilan shug'ullanadigan mutaxassislar "Raqamli avlod", "Raqamli aborigenlar", "Tarmoq avlodi", "Phygital avlod" (figital) atamasini qo'llashni boshladilar. Ularning fikriga ko'ra, bu nom yangi avlodning o'ziga xos xususiyatlarini aniqroq ifodalaydi. Bu butunjahon Internet - Web 3.0 rivojlanishining hozirgi bosqichida raqamli jamiyat innovatsiyalarini aks ettiradi. Yangi Internetning yangi sifat xususiyatlaridan biri bu raqamli va jismoniy olamlarning o'zaro ta'siridir. "Bugun inson uchun raqamli va jismoniy dunyo o'rtasida chegara yo'q: biz "jismoniy" hayotimizni boshqarish uchun raqamli texnologiyalardan foydalanamiz va shu bilan birga

o‘zimiz ham raqamli dunyoga (jumladan, ommaviy axborot vositalariga) faol ta’sir qilamiz”, dedi dunyo bo‘ylab birinchilardan bo‘lib **figital** atamasini ishlatgan K. Vale, Momentum agentligi bosh direktori[1]. Darhaqiqat, raqamli olamning insonlar olamiga kuchli ta’sirini bugungi kunda yaqqol sezish mumkin. Internet jamiyatining o‘z “rahbarlari” va “hodimlari”, “harbiylari” va “asirlari”, “donishmandlari” va “telbalari”, “o‘qituvchilari” va “o‘quvchilari” mavjud.

Tadqiqotchilarning fikriga ko‘ra qisqa muddatli tafakkurning hajmi so‘ngi avlod vakillarida ancha kamaygan. Millerning 7+/-2 miqdoridagi informatsiyani eslab qolish miqdorini olimlar mavjud real olamda 3 taga ko‘pi bilan 4 taga tushurishdi[2] Z avlodi kognitiv sohasining xususiyati klipga o‘xshash fikrlash hususiyatiga ega.

“Klip tafakkuri” atamasi F. I. Girenok tomonidan kiritilgan[3]. Klipli fikrlash ixchamligi bilan ajralib turadi: agar siz izoh yoki xulosani o‘qishingiz mumkin bo‘lsa, Dostoyevskiyning “Jinoyat va jazo” sini to‘liq o‘qish shart emas. Uzoq matn zerikarli, ma’ruza zerikarli - sizga tezislar va xulosalar kerak. Klipli fikrlash deganda obyektlarning ko‘plab turli xususiyatlarini aks ettirish jarayoni tushuniladi, ya’ni mantiqsizlik, kiruvchi ma’lumotlarning har xilligi, qismlar, ma’lumotlarning parchalari o‘rtasida almashinishning yuqori tezligi, atrofdagi dunyoni idrok etishning yaxlit tasvirining yo‘qligi, ular orasidagi aloqalarni hisobga olmagan holda, axborot oqimining parchalanishi bilan tavsiflanadi. Klipli fikrlash Internet bilan doimiy aloqada bo‘lish orqali shakllanadi. Fikrlashning bu xususiyati ko‘pchilikning ma’lumotni tizimli ravishda idrok eta olmasligiga, tizimli fikrlashiga va shunga mos ravishda o‘z fikrlarini ifoda eta olmasligiga olib keladi. Ko‘pincha, og‘zaki (yozma) iboradan so‘ng, odam uni to‘liq tushunishga harakat qilmaydi, balki oldindan

[1] https://www.kommersant.ru/doc/1374408 (access date: 14.09.2018)
[2] Галло К., Презентатсия в стиле ТЕД: 9 приемов лучших в мире выступлений. М.:Алпина Паблишер, 2015. 185 с
[3] Гиренок, Ф. И. Метафизика пата. М. : Лабиринт.1995г. 236 с.

javob tayyorlagan rag‘batlantiruvchi qismini tortib oladi. Odam doimiy miltillash, rasm va tasvirlarni o‘zgartirishga o‘rganib qoladi va endi mumtoz filmlarni, musiqani, adabiyotni - diqqatni jamlashni va xulosa chiqarish qobiliyatini talab qiladigan hamma narsani o‘ziga singdira olmaydi. O‘qituvchilar klipli fikrlashni o‘quv jarayonida ham malakali ishlatish yo‘llari va imkoniyatlarini topishlari kerak[4]. Albatta, bu jarayonda bir nechta omillarni unutmaslik zarur:

- Ta’lim jarayonini butunligicha klipli tafakkur asosiga qurmaslik kerak. Tafakkur bu o‘ziga hos elastik va adaptiv hususiyatga ega;
- Maqsadga erishish jarayonida intizom va tartib juda muhim omil hisoblanadi. Yuqoridagi barcha ko‘nikmalarning samaradorligi tartib-intizom asosiga quriladi;
- Jarayonda irodaning ahamiyati beqiyos. Chunki ta’lim stress bilan boradi va motivatsion aspektlar hal qiluvchi rolni o‘ynaydi;
- Pedagogik jarayonda rag‘batlantirish va jazolash usullarini qayta ko‘rib chiqish zarur.

Aynan shu muhitda geymifikatsiya elementlari kelajakda ta’lim muhitining ajralmas qismiga aylanishi reallikka yaqinroq omil sifatida namoyon bo‘lmoqda.

“Gemifikatsiya” o‘yin elementlari va mexanikalarini o‘yin bo‘lmagan kontekstlarda qo‘llashni o‘z ichiga oladi, bu esa motivatsiyani oshirish va ta’lim jarayonining samaradorligini yaxshilashga xizmat qiladi. Empirik dalillar o‘yinlashtirish texnikalarini qo‘llash ta’lim tajribasi va natijalarida sezilarli yaxshilanishlarga olib kelishini tasdiqlaydi[5].

“Geymifikatsiya” atamasi birinchi marta 1980-yilda taniqli britaniyalik yozuvchi va tadqiqotchi Robert Bartle tomonidan “hamkorlikdagi o‘zaro

[4] Митягина, Е. В., Долгополова, Н. С. «Клиповое сознание» молодежи в современном информационном обществе // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Серия Социалные науки. № 3 (15). 2009 г. 53–59 с.

[5] Krivosheeva, G., & Qayumova, G. (2020). Ingliz tilidagi frazeologik birliklar. Xalqaro muhandislik tadqiqotlari va rivojlanish jurnali, 5(1), 88–94.

munosabatlar uchun o‘yin elementlaridan foydalanish” degan ma’noni anglatish uchun ishlatilgan. Keyinchalik u 2002-yilda amerikalik dasturchi va ixtirochi Nik Pelling tomonidan zamonaviy ma’noda qabul qilingan. Ushbu texnologiya tezda mashhurlikka erishdi va hozirda inson faoliyatining ko‘plab sohalarida, masalan, ta’lim, biznes, inson resurslarini boshqarish, go‘zallik va sog‘liqni saqlashda keng qo‘llaniladi.

Insoniyat paydo bo‘libdiki, o‘yin uning muhim faoliyat turlaridan biri bo‘lib qolmoqda. Chunki o‘yinning o‘ziga hos shunday hususiyatlari borki, bu hususiyatlar o‘yin faoliyatining kattalar va bolalar uchun birdek yoqimli qiladi.

Yoxan Xeyzinga “Homo ludens” asarida o‘yinning mohiyati va uning ta’limdagi ahamiyatini yoritib beradi.

| № | Elementlar | Tavsif |
|---|---|---|
| 1. | Qayta tiklanish uchun resurs | O‘yin kunlik doimiy, zerikarli amallar ketma-ketligini uzadi va ta’lim uchun muhim bo‘lgan komponentni -hissiyotni qo‘shadi. Hissiyot qayta quvvatlanishga, bir amaldan ikkinchisiga o‘tishga, ishga nisbatan qarashlarni o‘zgartirishga yordam beradi. |
| 2. | Harakat va tanlov erkinligi | Har qanday o‘yin, avvalo, erkin harakatdir. Majburiy o‘yin - o‘yin emas. O‘yinni o‘ynashga majburlash o‘rniga, auditoriyaga uning ma’nosi va qiymatini tushuntirish muhimdir. Shunda ular boshqa mashg‘ulotlarini chetga surib, o‘ynash uchun vaqt topadilar. |
| 3. | Vaqt bilan chegaralanganlik va takrorlanuvchanlik | Har bir o‘yinning ta’sir doirasi cheklangan, boshlanishi va oxiri bor. Uning vaqt cheklovlari ajoyib xususiyatni yaratadi: o‘yin yorqin xotiraga aylanadi. Takrorlash o‘yinning muhim |

| | | |
|---|---|---|
| | | xususiyatlaridan biridir. Cheklangan doira va takrorlash birgalikda o‘rganishga ijobiy ta’sir ko‘rsatadi: o‘yin davomida berilgan bilim yaxshiroq esda qoladi. |
| 4. | Tartib-intizomga rioya qilish | O‘yin maydoni o‘yin tomonidan o‘rnatilgan tartib bilan boshqariladi. Bu kundalik hayotdagi tartibsizliklarga vaqtinchalik mukammallikni olib keladi. Tartib o‘zgarmasdir: hatto eng kichik qoidabuzarlik ham o‘yinni buzadi va uni o‘z qiymatidan mahrum qiladi. Bu tartib g‘oyasi bilan bog‘liqlik o‘yinni estetik jihatdan ahamiyatli, ideal qiladi. |
| 5. | O‘yin dunyosining qoidalari | O‘yin o‘yin dunyosida nima muhimligini belgilaydigan qoidalar bilan boshqariladi. Qoidalar izoh talab qilmaydigan va majburiydir, shubhasiz ularga amal qilish lozim. Aks holda o‘yin dunyosi tartiboti buziladi. |
| 6. | O‘ziga hos makon | O‘yin har doim ma’lum bir makonda bo‘lib o‘tadi. Bu jismoniy joylashuv yoki mavhum (kiberolam) bo‘lishi mumkin. Futbol maydoni, arena, sahna, sud, bank - bularning barchasi o‘z qoidalariga ega bo‘lgan hududlarga misoldir. |
| 7. | Sirlilik | O‘yin ko‘pincha sir bilan yo‘g‘rilgan, bu esa uni ishtirokchilar uchun jozibador qiladi. Hatto yosh bolalar ham o‘z o‘yinlarini sirli qilish orqali jozibadorligini oshiradilar. O‘yinning o‘ziga xosligi va sirliligi o‘yinchilarning rollarni o‘z zimmalariga olgan holda boshqa qahramonlarga aylanishi bilan yakunlanadi. |

| | | |
|---|---|---|
| 8. | Bosim | Bu element aqliy jumboq kabi intellektual o‘yinlarda seziladi va raqobatbardosh o‘yinlarda kuchayadi. Qimor va sportda keskinlik ekstremal darajaga etadi. Bu o‘yinchining kuchini sinab ko‘radi va bu jismoniy va ruhiy jihatdan seziladi - o‘yinchi g‘alaba qozonishni xohlaydi va maksimal qat’iyatlilik, zukkolik va kuchni namoyish qilishi zarur bo‘ladi. |

Jadvalga asoslanib, aqlli inson Homo sapiens har doim ongli faoliyat va rivojlanishga intilish orqali o‘zini va atrofidagi dunyoni tushunishga intilgan. Bu uni instinktiv tarzda harakat qiladigan hayvonlardan ajratib turadi. Bilim va ko‘nikmalarni egallash shu qadar muhim ahamiyat kasb ettiki, 20-asrda odamlarga “o‘rganuvchi mavjudotlar” - homo studens ta’rifi paydo bo‘ldi. Yoxan Xeyzinga oldinga bordi va “o‘ynayotgan odam” g‘oyasini ishlab chiqdi.

Psixologiyadagi o‘z-o‘zini belgilash nazariyasiga ko‘ra, har bir inson uchta asosiy ehtiyojni qondirishga intiladi: avtonomiya, tegishlilik va kompetentsiya. Kompetentsiyaga asoslangan o‘quv muhiti ushbu ehtiyojlarga javob beradigan ko‘nikmalarni rivojlantirishga yordam beradi, chunki u muammolarni muvaffaqiyatli hal qilish, shaxsiy samaradorlik va moslashuvchanlikni rivojlantirish uchun zarur bo‘lgan ko‘nikmalarni rivojlantirishga qaratilgan. Shu sababli, o‘yin elementlaridan foydalanish ta’limda muhim imkoniyatlarni taqdim etadi, chunki ular tanqidiy fikrlash, evristika, innovatsion muammolarni hal qilish, o‘z-o‘zini aks ettirish, qiziquvchanlik va sog‘lom raqobatni rivojlantirishga yordam beradi.

## FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR VA SAYTLAR RO‘YXATI

1. https://www.kommersant.ru/doc/1374408 (access date: 14.09.2018)
2. Галло К., Презентатсия в стиле ТЕД: 9 приемов лучших в мире выступлений. М.:Алпина Паблишер, 2015. 185 с
3. Гиренок, Ф. И. Метафизика пата. М. : Лабиринт.1995г. 236 с.
4. Митягина, Е. В., Долгополова, Н. С. «Клиповое сознание» молодежи в современном информационном обществе // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Серия Социалные науки. № 3 (15). 2009 г. 53–59 с.
5. Krivosheeva, G., & Qayumova, G. (2020). Ingliz tilidagi frazeologik birliklar. Xalqaro muhandislik tadqiqotlari va rivojlanish jurnali, 5(1), 88–94.