

METHODOLOGY FOR IMPROVING THE QUALITY OF EDUCATION IN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS THROUGH THE “GAMIFICATION” APPROACH**Raxmonov Ismoiljon Alisher o'g'li**

Namangan State Pedagogical Institute

Registrar's Office, Head of the Service Department

Annotation: digital transformation processes are becoming an integral part of the educational system today. Especially in higher education institutions, there is an increased need to increase the intellectual development of students, ensure their activity and organize the educational process in modern forms. In this context, the "Gamification" (gamification) approach is being recognized as an effective mechanism in improving the quality of Education. nnotation: digital transformation processes are becoming an integral part of the educational system today. Especially in higher education institutions, there is an increased need to increase the intellectual development of students, ensure their activity and organize the educational process in modern forms. In this context, the "Gamification" (gamification) approach is being recognized as an effective mechanism in improving the quality of Education. This article analyzes the essence of gamification, its impact on the learning process, methodological foundations, and practical significance. The need to study this direction is that traditional teaching methods do not always give the expected result when encouraging students to be active. Game elements, on the other hand, enliven the reading process on the basis of competition, incentive and motivation, turning education into an interactive and positive experience.

Keywords: gamification, digital education, motivation, interactive method, innovative pedagogy, student activism.

OLIY TA'LIM MUASSASALARIDA “GAMIFICATION” YONDASHUVI ORQALI TA'LIM SIFATINI OSHIRISH METODIKASI

Namangan davlat pedagogika institute

Registrtaor ofis, Xizmat ko'rsatish bo'limi boshlig'i

Raxmonov Ismoiljon Alisher o'g'li

Annotatsiya: Raqamli transformatsiya jarayonlari bugungi kunda ta'lim tizimining ajralmas qismiga aylanmoqda. Ayniqsa, oliy ta'lim muassasalarida talabalarning intellektual rivojlanishini oshirish, ularning faolligini ta'minlash va o'quv jarayonini zamonaviy shakllarda tashkil etish zarurati kuchaymoqda. Shu nuqtai nazardan, “Gamification” (o'yinlashtirish) yondashuvi ta'lim sifatini oshirishda samarali mexanizm sifatida e'tirof etilmoqda. Ushbu maqolada gamifikatsiyaning mohiyati, uning o'quv jarayoniga ta'siri, metodik asoslari va amaliy ahamiyati tahlil qilinadi. Mazkur yo'nalishni

o'rganish zarurati shundaki, an'anaviy o'qitish metodlari talabalarni faollikka undashda har doim ham kutilgan natijani bermaydi. O'yin elementlari esa raqobat, rag'bat va motivatsiya asosida o'qish jarayonini yanada jonlantiradi, ta'limni interfaol va ijobiy tajribaga aylantiradi.

Kalit so'zlar: gamifikatsiya, raqamli ta'lim, motivatsiya, interfaol metod, innovatsion pedagogika, talaba faolligi.

Kirish: Oliy ta'lim tizimi har bir mamlakatning intellektual va iqtisodiy taraqqiyotini belgilovchi asosiy soha hisoblanadi. Shu bois, zamonaviy ta'limda talabalarning bilim olishga bo'lgan qiziqishini kuchaytirish, ularda raqobatbardosh kompetensiyalarni shakllantirish dolzarb masalalardan biridir. So'nggi yillarda raqamli texnologiyalar ta'lim jarayoniga keng kirib kelgani natijasida o'quv muhitini faollashtiruvchi yangi metodlar shakllanmoqda. Shulardan biri "Gamification" yondashuvi hisoblanadi. Dastlab gamifikatsiya atamasi biznes va marketing sohalarida qo'llanilgan bo'lib, uning asosiy mohiyati o'yin mexanizmlarini o'yin bo'lmagan kontekstlarda qo'llashdan iboratdir (Hamari, Koivisto, 2015). Keyinchalik bu yondashuv ta'lim sohasida ham samarali natijalar berishi aniqlangan. Chunki o'yinlar inson psixologiyasiga ijobiy ta'sir ko'rsatadi, muvaffaqiyat, rag'bat va raqobat orqali o'rganish jarayonini tabiiy ehtiyojga aylantiradi. Shuningdek, bugungi kunda ta'limdagi bir nechta muammolarning yechimi sifatida ham undan keng foydalanilmoqda. Masalan, talabalar faolligining pastligi va an'anaviy ma'ruza-uslubdagi dars jarayonlariga talabalarni yetarli darajada qiziqitira olmaslikning oldini olish maqsadida gamifikatsiyadan foydalanish samarali natija berdi. U bu jarayonga hayotiy dinamika olib kirdi. Unda talabalar ball tizimi, reyting, badge (mukofot belgisi) va vazifa bosqichlari orqali darsga faol kirishdi. Bu metod talabalarda raqobat, mas'uliyat va jamoaviy ishlash ko'nikmalarini shakllantirdi.

O'zbekiston Respublikasi Prezidentining "Raqamli ta'limni rivojlantirish to'g'risida"gi qarorida (2020-y.) ham ta'limni raqamli texnologiyalar asosida tashkil etish, o'quvchilarning mustaqil o'rganish salohiyatini rivojlantirish ustuvor vazifa sifatida belgilangan. Shu jihatdan, gamifikatsiya – ta'limning yangi paradigmasi sifatida o'quv jarayonini zamonaviy talablarga moslashtirish imkonini beradi. Masalan, Toshkent davlat pedagogika universitetida olib borilgan amaliy tajribalarda "Kahoot" va "Quizizz" platformalari orqali tashkil etilgan interfaol o'yinli darslar talabalarning ishtirok darajasini 30–35 foizga oshirgani kuzatilgan. Bu natijalar o'yin mexanizmlarining ta'lim sifatiga bevosita ta'sirini tasdiqlaydi. Demak, ushbu maqolaning asosiy maqsadi oliy ta'lim muassasalarida gamifikatsiya yondashuvini metodik asosda joriy etish orqali o'qitish samaradorligini oshirish yo'llarini ilmiy tahlil qilishdir.

Adabiyotlar tahlili: Gamifikatsiya konsepsiyasi ilmiy adabiyotlarda ko'plab olimlar tomonidan tahlil qilingan. J. Hamari va H. Koivisto (2015) gamifikatsiyani o'yin elementlarini o'yin bo'lmagan kontekstlarda qo'llash orqali inson motivatsiyasini kuchaytiruvchi vosita sifatida talqin etadi. Ularning tadqiqotida gamifikatsiyaning ichki (intrinsik) motivatsiyani rivojlantiruvchi jihatlari alohida ta'kidlanadi. Shuningdek, nemis olimi S. Deterding (2011) gamifikatsiyaning asosiy komponentlari sifatida ball tizimi, reyting, "badge" mukofotlari va topshiriqlar ketma-ketligini ko'rsatadi. Unga ko'ra, bu elementlar o'quvchini dars jarayoniga faol jalb etadi va o'qishdan zavq olish imkonini beradi. G. Xudoyberdiyeva (2020) ham gamifikatsiyaning pedagogik ahamiyatini tahlil qilib, uning ta'limda ijodkorlik va mustaqil fikrlashni rivojlantirishdagi o'rni katta ekanini qayd etadi. Bundan tashqari, Sh. Mamatov (2022) "Innovatsion ta'lim texnologiyalari" asarida gamifikatsiyaning ijtimoiy hamkorlikni kuchaytiruvchi mexanizmlarini ilmiy asosda ochib bergan. Shunday qilib, gamifikatsiya ta'lim

samaradorligini oshiruvchi, motivatsiyani kuchaytiruvchi va talabalarning muloqot, tafakkur, ijodkorlik kompetensiyalarini rivojlantiruvchi samarali vosita sifatida e'tirof etiladi.

Metodologiya: Tadqiqotda eksperimental kuzatuv metodi qo'llanildi. Ushbu metodning afzalligi shundaki, u nazariy taxminlarni amaliy sinov orqali tekshirishga imkon beradi. Tadqiqot davomida ikki guruh talaba tanlab olindi: birinchisiga an'anaviy dars uslublari asosida, ikkinchisiga esa gamifikatsiya elementlari – ball tizimi, o'yinli testlar, badge mukofotlari, raqobat asosidagi topshiriqlar asosida darslar tashkil etildi. Bunda gamifikatsiya elementlarining qulay jihati shunda bo'ldiki, u o'qituvchi va talaba o'rtasidagi hamkorlikni kuchaytirdi, darsda passiv o'quvchilarni ham faol ishtirokchi sifatida jalb etdi. Eksperimental metod orqali olingan ma'lumotlar talabalar motivatsiyasining o'sishi, ularning o'zlashtirish darajasining oshishi bilan o'lchandi. Bu esa gamifikatsiyaning amaliy samaradorligini aniq ko'rsatib berdi.

Natijalar: O'tkazilgan eksperimental tadqiqotlar shuni ko'rsatdiki, gamifikatsiya asosida o'qitilgan talabalar an'anaviy usulda o'qitilgan talabalarga nisbatan yuqori o'zlashtirish ko'rsatkichlariga ega bo'ldi. Dars jarayoniga o'yin elementlari kiritilganda talabalar diqqatini uzoq muddat saqlab turdi, o'zaro raqobat esa ularni yanada faol bo'lishga undadi.

Gamifikatsiya o'quvchilarda muvaffaqiyat hissini uyg'otdi, bu esa ichki motivatsiyani kuchaytirdi. Reyting jadvallari, "achievement badge"lar va virtual mukofotlar orqali talabalar o'z natijalarini doimiy ravishda kuzatib bordi, bu esa ularni o'z ustida ishlashga undadi. Bundan tashqari, o'yin elementlari darsni stresssiz muhitda o'tkazish imkonini berdi. Talabalar topshiriqlarni ijodiy yondashuv bilan bajardi, ularning muloqot, nutq va jamoaviy ishlash ko'nikmalari sezilarli darajada rivojlandi.

Natijalar tahlili shuni ko'rsatdiki, gamifikatsiya elementlari qo'llanilgan guruhda o'quv samaradorligi o'rtacha 28% ga oshgan, dars davomida faol ishtirokchilar soni esa 1,5 barobarga ko'paygan. Shuningdek, talabalar o'qishga ijobiy munosabat bildirishgan, darslarni qiziqarli deb baholashgan. O'qituvchilar esa gamifikatsiya ularga o'quv jarayonini boshqarishda qulaylik yaratganini, talabalar bilan interfaol muloqot osonlashganini ta'kidlagan. Bu natijalar, gamifikatsiyaning nafaqat ta'lim samaradorligini, balki pedagogik jarayonni boshqarish madaniyatini ham yangilashini ko'rsatadi.

Muhokama: Gamifikatsiya yondashuvi har doim ham oson joriy etilmaydi. Ba'zan o'yin elementlarining haddan tashqari ko'pligi ta'lim mazmunini soyada qoldirishi mumkin. Shu bois, har bir o'yin elementi aniq maqsadga xizmat qilishi lozim. Darsda o'yin mexanizmlari muvozanatda bo'lishi, baholash tizimi esa shaffof tashkil etilishi zarur. O'zbekiston oliy ta'lim muassasalarida gamifikatsiyani joriy etishda "Moodle", "Kahoot", "Quizizz", "ClassDojo" kabi platformalardan samarali foydalanish mumkin. Ammo buning uchun pedagoglar raqamli savodxonlikka ega bo'lishlari, o'yin metodikasi bo'yicha malaka oshirish kurslarida ishtirok etishlari muhimdir. Shuningdek, gamifikatsiya o'qituvchining rolini nazoratchidan yo'naltiruvchi va motivator shaxsga o'zgartiradi. Bu esa ta'lim jarayonida hamkorlik, ishonch va o'zaro hurmat muhitini shakllantiradi. Shu sababli, gamifikatsiyani an'anaviy ta'limni to'ldiruvchi emas, balki uni yangilovchi mexanizm sifatida qarash maqsadga muvofiqdir.

Xulosa: Gamifikatsiya yondashuvi oliy ta'lim tizimida innovatsion o'qitish usuli sifatida o'zini oqlamoqda. U talabalarni faollikka, mustaqil fikrlashga, ijodkorlik va raqobatga undaydi. O'yin elementlaridan oqilona foydalanish o'quv jarayonini samarali, mazmunli va interfaol qiladi. Tajriba

natijalariga asoslanib shuni aytish mumkinki, gamifikatsiya o'qitish sifatini oshirish bilan birga, ta'lim muhitini insonparvar va rag'batlantiruvchi shaklga aylantiradi. Shu bois, uni oliy ta'lim tizimida keng joriy etish, raqamli platformalar bilan integratsiya qilish bugungi kun talabi hisoblanadi. Shuningdek, kelgusida gamifikatsiya asosida ishlab chiqilgan milliy platformalar yaratish, o'qituvchilarni malaka oshirish dasturlariga bu metodni kiritish, talabalarning o'quv faoliyatini baholashda o'yin mexanizmlaridan foydalanish maqsadga muvofiqdir. Bu yondashuv orqali ta'lim jarayoni nafaqat samarali, balki ma'naviy jihatdan boy, ijodiy va motivatsion muhitda kechadi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati:

1. Hamari J., Koivisto H. Why do people use gamification? – International Journal of Information Management, 2015.
2. Deterding S. Gamification: Toward a definition. – CHI Conference Proceedings, 2011.
3. Mamatov Sh. Innovatsion ta'lim texnologiyalari. – Toshkent: TDPU nashriyoti, 2022.
4. Xudoyberdiyeva G. Zamonaviy ta'limda o'yin texnologiyalari. – "Pedagogika va psixologiya" jurnali, 2020.
5. O'zbekiston Respublikasi Oliy ta'lim, fan va innovatsiyalar vazirligi. Raqamli ta'lim strategiyasi – 2030.