ELEKTRON O‘QUV PLATFORMALARIDA MISSIYA VA DARAJA TIZIMI ORQALI MOTIVATSIYANI OSHIRISH TEXNOLOGIYASI

Qadamov Umrbek Ilxamovich
“Ta’limda axborot texnologiyalari” yo‘nalishi magistranti

Osiyo xalqaro universiteti

Annotatsiya. Ushbu maqolada elektron o‘quv platformalarida missiya va daraja tizimi orqali o‘quvchilar motivatsiyasini oshirish texnologiyasi yoritiladi. Bugungi raqamli ta’lim sharoitida o‘quvchini faqat tayyor ma’lumotni o‘zlashtiruvchi emas, balki faol ishtirokchi, mustaqil izlanuvchi va natijaga intiluvchi shaxs sifatida shakllantirish muhim ahamiyatga ega. Elektron platformalarda missiya, daraja, ball, yutuq belgisi, reyting va bosqichma-bosqich topshiriqlar kabi gamifikatsiya elementlaridan foydalanish o‘quv jarayonini qiziqarli, maqsadli va izchil tashkil etishga yordam beradi. Missiya tizimi o‘quvchiga aniq vazifa beradi, daraja tizimi esa uning rivojlanish yo‘lini ko‘rsatadi. Maqolada ushbu texnologiyaning pedagogik imkoniyatlari, motivatsiyani oshirishdagi o‘rni, o‘quvchi faolligiga ta’siri hamda elektron platformalarda samarali qo‘llash shartlari tahlil qilinadi.

Kalit so‘zlar: *elektron o‘quv platforma, missiya, daraja tizimi, gamifikatsiya, motivatsiya, raqamli ta’lim, interaktiv topshiriq, o‘quvchi faolligi, reyting, ta’lim texnologiyasi.*

Bugungi kunda ta’lim jarayoni raqamli texnologiyalar ta’sirida yangi bosqichga ko‘tarilmoqda. Elektron o‘quv platformalari, masofaviy ta’lim tizimlari, onlayn testlar, interaktiv topshiriqlar va raqamli baholash vositalari o‘quv jarayonining ajralmas qismiga aylanib bormoqda. OECD raqamli ta’lim ekotizimida o‘quv jarayonini boshqarish, baholash va o‘quvchilar haqidagi ma’lumotlarni tahlil qilish tizimlari muhim o‘rin tutishini ta’kidlaydi [1]. OECD hisobotida raqamli ta’lim

ekotizimi oʻqitish, oʻrganish, baholash va boshqaruv vositalari bilan bogʻliq ekani qayd etilgan.

Elektron platformalarning samaradorligi faqat ularda maʼlumot joylashtirilgani bilan belgilanmaydi. Muhim jihat shundaki, platforma oʻquvchini muntazam ishlashga, topshiriqlarni bajarishga, oʻz natijasini kuzatishga va keyingi bosqichga intilishga undashi kerak. Anʼanaviy taʼlimda ayrim oʻquvchilar dars jarayonida faollik koʻrsatmasligi, vazifalarni vaqtida bajarmasligi yoki oʻz rivojlanishini aniq koʻra olmasligi mumkin. Elektron platformalarda missiya va daraja tizimini joriy etish ana shu muammolarni kamaytirishga xizmat qiladi.

Missiya deganda oʻquvchi bajarishi kerak boʻlgan maqsadli topshiriq tushuniladi. Masalan, “mavzuni oʻqish”, “testdan kamida 70 foiz natija olish”, “amaliy topshiriqni bajarish”, “xatolarni qayta tahlil qilish” kabi vazifalar missiya sifatida berilishi mumkin. Daraja tizimi esa oʻquvchining platformadagi rivojlanish bosqichlarini ifodalaydi. Oʻquvchi oddiy topshiriqlardan murakkab topshiriqlarga oʻtadi, har bir bosqichda yangi imkoniyatlarga ega boʻladi va oʻzining oʻsishini koʻrib boradi [2].

Mavzuning dolzarbligi shundaki, zamonaviy taʼlimda oʻquvchi motivatsiyasini oshirish eng muhim pedagogik muammolardan biri hisoblanadi. Faqat baho qoʻyish yoki majburiy topshiriq berish har doim ham yetarli natija bermaydi. Oʻquvchi oʻz harakatining natijasini koʻrsa, kichik yutuqlarga erishsa, yangi darajaga koʻtarilsa va platformada oʻz rivojlanishini kuzata olsa, unda ichki faollik kuchayadi [3].

Elektron oʻquv platformalarida missiya va daraja tizimi gamifikatsiya texnologiyasining muhim tarkibiy qismlaridan biri hisoblanadi. Gamifikatsiya — bu oʻyin elementlarini oʻyin boʻlmagan jarayonlarga, xususan taʼlim faoliyatiga qoʻllash orqali oʻquvchini faolroq ishtirok etishga undash usulidir [4]. Taʼlimda gamifikatsiya

oʻquvchini faqat topshiriq bajarishga emas, balki maqsad sari izchil harakat qilishga yoʻnaltiradi.

Missiya tizimining asosiy vazifasi oʻquvchiga aniq yoʻnalish berishdir. Oddiy “mavzuni oʻqing” degan topshiriq oʻrniga “1-missiya: mavzuni oʻqib chiqing”, “2-missiya: 10 ta test bajaring”, “3-missiya: xatolaringizni tahlil qiling”, “4-missiya: amaliy topshiriqni yakunlang” kabi ketma-ket topshiriqlar berilsa, oʻquvchi nima qilish kerakligini aniq tushunadi. Bunday yondashuv oʻquv jarayonini tartibli va bosqichma-bosqich tashkil etadi [3].

Daraja tizimi esa oʻquvchining rivojlanishini koʻrsatib beradi. Masalan, boshlangʻich daraja, faol oʻquvchi darajasi, mustaqil bajaruvchi darajasi, ilgʻor oʻquvchi darajasi kabi bosqichlar oʻquvchiga oʻz natijasini baholash imkonini beradi. Har bir daraja muayyan faoliyat bilan bogʻliq boʻlishi kerak. Faqat platformaga kirgani uchun emas, balki real topshiriqni bajargani, testdan oʻtgani, izoh yozgani yoki amaliy ishni topshirgani uchun daraja berilsa, tizimning ta’limiy ahamiyati oshadi [4]. Tadqiqotlarda ball, belgi va reyting kabi elementlarni shunchaki qoʻshishning oʻzi motivatsiyani kafolatlamasligi, ularni nazariy va didaktik asosda loyihalash zarurligi ta’kidlanadi.

Missiya va daraja tizimining yana bir afzalligi — oʻquvchida kichik yutuqlar orqali katta natijaga intilish hissini shakllantirishidir. Koʻp hollarda oʻquvchi katta mavzuni birdaniga oʻzlashtirishda qiynaladi. Agar mavzu kichik missiyalarga boʻlinsa, har bir bajarilgan topshiriq oʻquvchida “men uddalayapman” degan ishonchni paydo qiladi. Bu esa ta’lim jarayonida ijobiy psixologik muhit yaratadi.

1-jadval. Missiya va daraja tizimining elektron platformadagi pedagogik vazifalari

Element	Platformadagi vazifasi	Oʻquvchiga ta’siri	Kutiladigan natija

Missiya	Aniq topshiriq beradi	Harakat yo‘nalishini tushunadi	Faollik oshadi
Daraja	Rivojlanish bosqichini ko‘rsatadi	O‘z o‘sishini ko‘radi	Motivatsiya kuchayadi
Ball	Bajarilgan ishni raqamli baholaydi	Natijasini solishtiradi	Mas’uliyat ortadi
Yutuq belgisi	Kichik muvaffaqiyatni e’tirof etadi	Rag‘bat oladi	Qiziqish ortadi
Reyting	Umumiy faollikni ko‘rsatadi	Raqobat va intilish paydo bo‘ladi	Ishtirok faollashadi
Progress panel	Qancha ish bajarilganini ko‘rsatadi	O‘z faoliyatini nazorat qiladi	Mustaqil ishlash kuchayadi

Jadvaldan ko‘rinadiki, missiya va daraja tizimi o‘quvchini faqat baholash uchun emas, balki uni o‘quv jarayoniga faol jalb qilish uchun xizmat qiladi. Bunda har bir element aniq pedagogik maqsadga ega bo‘lishi lozim. Agar missiyalar juda murakkab yoki haddan tashqari ko‘p bo‘lsa, o‘quvchi charchashi mumkin. Agar darajalar juda oson berilsa, ularning qiymati pasayadi. Shuning uchun missiya va daraja tizimi o‘quvchining yoshiga, bilim darajasiga va fan mazmuniga mos ishlab chiqilishi kerak.

Elektron platformalarda missiyalarni uch turga ajratish mumkin: o‘quv missiyalari, amaliy missiyalar va tahliliy missiyalar. O‘quv missiyalarida o‘quvchi matn, video yoki taqdimot bilan tanishadi. Amaliy missiyalarda test, mashq, loyiha yoki topshiriq bajaradi. Tahliliy missiyalarda esa o‘z xatosini ko‘radi, qayta ishlaydi va natijasini yaxshilashga harakat qiladi. 2024-yildagi tizimli sharhlar gamifikatsiya motivatsiya va akademik natijalarga ta’sirini o‘rganishda mavjud dalillarni tahlil qilganini ko‘rsatadi.

Missiya va daraja tizimining samaradorligi koʻp jihatdan qayta aloqa sifatiga bogʻliq. Oʻquvchi topshiriqni bajargandan soʻng darhol natija olsa, qaysi savolda xato qilganini koʻrsa va keyingi bosqich uchun tavsiya olsa, taʼlim jarayoni samaraliroq boʻladi. Bunday qayta aloqa oʻquvchining xatoni anglashiga, bilimini mustahkamlashiga va keyingi topshiriqqa tayyorlanishiga yordam beradi.

Missiya va daraja tizimini faqat tashqi ragʻbat sifatida qoʻllash toʻgʻri emas. Agar oʻquvchi faqat ball yoki reyting uchun oʻqisa, bilim olishning ichki mazmuni ikkinchi darajaga tushib qolishi mumkin. Shuning uchun platformada topshiriqlar hayotiy, qiziqarli va fan mazmuniga mos boʻlishi kerak. Missiya oʻquvchini shunchaki bosqichdan bosqichga olib oʻtmasdan, uni fikrlashga, tahlil qilishga va mustaqil xulosa chiqarishga undashi zarur.

Xulosa qilib aytganda, elektron oʻquv platformalarida missiya va daraja tizimi orqali motivatsiyani oshirish zamonaviy taʼlimning samarali texnologiyalaridan biridir. Missiya tizimi oʻquvchiga aniq vazifa beradi, daraja tizimi esa uning rivojlanish bosqichlarini koʻrsatadi. Bunday yondashuv oʻquvchini oʻz ustida ishlashga, topshiriqlarni izchil bajarishga va natijasini yaxshilashga undaydi.

Missiya, daraja, ball, yutuq belgisi, reyting va progress panel kabi elementlar toʻgʻri qoʻllanilganda oʻquv jarayoni qiziqarli va samarali kechadi. Biroq bu elementlar faqat bezak yoki tashqi ragʻbat sifatida emas, balki aniq pedagogik maqsadga xizmat qilishi kerak. Shundagina elektron platforma oʻquvchini passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylantiradi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. OECD. Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem. — Paris: OECD Publishing, 2023. — 178 p.

2. UNESCO. Technology in Education: A Tool on Whose Terms? Global Education Monitoring Report. — Paris: UNESCO Publishing, 2023. — 420 p.

3. Muslimov N. A., Usmonboyeva M. H. Innovatsion ta'lim texnologiyalari va pedagogik kompetentlik. — Toshkent: TDPU, 2022. — 318 b.

4. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction. — San Francisco: Pfeiffer, 2020. — 302 p.