GAMIFIKATSIYA ASOSIDA INDIVIDUAL TA'LIM TRAYEKTORIYASINI QO'LLAB-QUVVATLOVCHI ELEKTRON PLATFORMA YARATISH

Qadamov Umrbek Ilxamovich
"Ta'limda axborot texnologiyalari" yo'nalishi magistranti

Osiyo xalqaro universiteti

Annotatsiya. Ushbu maqolada gamifikatsiya asosida individual ta'lim trayektoriyasini qo'llab-quvvatlovchi elektron platforma yaratish masalalari yoritiladi. Zamonaviy ta'limda har bir o'quvchining bilim darajasi, qiziqishi, o'zlashtirish tezligi va mustaqil ishlash imkoniyati bir xil emas. Shu sababli barcha o'quvchilarga bir xil topshiriq berish har doim ham kutilgan natijani bermaydi. Individual ta'lim trayektoriyasi o'quvchining shaxsiy ehtiyoji, tayyorgarlik darajasi va o'quv faoliyatiga mos yo'nalish yaratishga xizmat qiladi. Gamifikatsiya elementlari esa ushbu jarayonni qiziqarli, motivatsion va bosqichma-bosqich tashkil etishga yordam beradi. Maqolada elektron platformada diagnostika, shaxsiy topshiriqlar, darajalar, yutuqlar, qayta aloqa va o'qituvchi nazorati asosida individual ta'lim yo'lini shakllantirish imkoniyatlari tahlil qilinadi.

Kalit so'zlar: *gamifikatsiya, individual ta'lim trayektoriyasi, elektron platforma, raqamli ta'lim, adaptiv ta'lim, motivatsiya, interaktiv topshiriq, baholash, shaxsiy rivojlanish, o'quv analitikasi.*

Hozirgi ta'lim jarayonida o'quvchilarning bilim darajasi, qobiliyati va o'zlashtirish sur'ati turlicha ekanligi tobora ko'proq e'tiborga olinmoqda. An'anaviy ta'limda ko'pincha barcha o'quvchilarga bir xil mavzu, bir xil topshiriq va bir xil baholash mezoni beriladi. Biroq bunday yondashuv kuchli o'quvchilar uchun yetarlicha murakkab bo'lmasligi, sustroq o'zlashtirayotgan o'quvchilar uchun esa qiyinchilik tug'dirishi mumkin [1].

Individual ta’lim trayektoriyasi o‘quvchining shaxsiy o‘quv yo‘lini belgilashga qaratilgan yondashuvdir. Bunda o‘quvchi dastlabki diagnostika orqali baholanadi, uning bilim darajasi aniqlanadi va unga mos topshiriqlar taklif etiladi. Agar o‘quvchi mavzuni yaxshi o‘zlashtirgan bo‘lsa, keyingi murakkab bosqichga o‘tadi. Agar xatolar ko‘p bo‘lsa, platforma unga qo‘shimcha tushuntirish, takrorlash mashqlari yoki soddaroq topshiriqlarni tavsiya qiladi [2].

Gamifikatsiya individual ta’lim trayektoriyasini yanada samarali tashkil etish imkonini beradi. Chunki o‘quvchi o‘z yo‘lida faqat topshiriqlarni bajarmaydi, balki darajaga ko‘tariladi, yutuqlarni qo‘lga kiritadi, shaxsiy progressini kuzatadi va o‘z natijasini yaxshilashga harakat qiladi. Ta’lim texnologiyalaridan foydalanish o‘quvchiga foyda berishi uchun u dalillarga asoslangan, mos, adolatli va barqaror bo‘lishi kerakligi UNESCO hisobotida ham ta’kidlangan.

Mavzuning dolzarbligi shundaki, masofaviy va aralash ta’lim sharoitida o‘qituvchi har bir o‘quvchining faoliyatini doimiy kuzatib borishi qiyinlashadi. Elektron platforma esa o‘quvchining kirish vaqti, bajarilgan topshiriqlari, xatolari, natijalari va rivojlanish sur’atini avtomatik saqlab boradi. Bu ma’lumotlar asosida individual ta’lim trayektoriyasini shakllantirish mumkin.

Gamifikatsiya asosida individual ta’lim trayektoriyasini qo‘llab-quvvatlovchi elektron platforma bir nechta muhim tarkibiy qismlardan iborat bo‘lishi kerak.

1-bosqich — diagnostika. Platforma o‘quvchining dastlabki bilim darajasini aniqlaydi. Buning uchun qisqa test, amaliy topshiriq yoki mavzu bo‘yicha nazorat savollari berilishi mumkin. Diagnostika natijasida o‘quvchi boshlang‘ich, o‘rta yoki yuqori darajaga ajratiladi [3].

2-bosqich — shaxsiy yo‘nalish yaratish. Platforma o‘quvchining natijasiga qarab unga mos topshiriqlarni taklif qiladi. Masalan, boshlang‘ich darajadagi o‘quvchiga mavzuni tushuntiruvchi video, oddiy test va ko‘makchi izohlar beriladi. Yuqori darajadagi o‘quvchiga esa murakkab masala, loyiha ishi yoki ijodiy

topshiriq tavsiya qilinadi. Bunday yondashuv o‘quvchini o‘z darajasiga mos faoliyatga jalb qiladi [5].

3-bosqich — gamifikatsiya elementlarini kiritish. Platformada ball, daraja, missiya, yutuq belgisi, reyting, progress panel va kundalik faollik ko‘rsatkichlari bo‘lishi mumkin. Biroq bu elementlar shunchaki tashqi bezak bo‘lib qolmasligi kerak. Ular o‘quvchining real bilim olishi, mustaqil ishlashi va o‘z ustida ishlashiga xizmat qilishi zarur. Tadqiqotlarda gamifikatsiya ta’limda motivatsiya, qiziqish va natijalarga ijobiy ta’sir ko‘rsatishi mumkinligi, ammo natija dizayn sifatiga bog‘liqligi qayd etilgan [4].

1-jadval. Individual ta’lim trayektoriyasini qo‘llab-quvvatlovchi elektron platforma bosqichlari

Bosqich	Platformadagi vazifa	Gamifikatsiya elementi	Pedagogik natija
Diagnostika	O‘quvchi bilim darajasini aniqlash	Boshlang‘ich test	Shaxsiy daraja belgilanadi
Yo‘nalish tanlash	O‘quvchiga mos mavzu va topshiriq berish	Missiya	O‘quvchi aniq yo‘lga ega bo‘ladi
Amaliy faoliyat	Topshiriqlarni bajarish	Ball va progress	Faollik oshadi
Qayta aloqa	Xatolarni ko‘rsatish va tavsiya berish	Bildirishnoma	Bilim mustahkamlanadi
Rivojlanish	Keyingi bosqichga o‘tish	Daraja va yutuq belgisi	Motivatsiya kuchayadi
Nazorat	O‘qituvchi tomonidan tahlil qilish	Analitika paneli	Ta’lim jarayoni boshqariladi

Jadvaldan ko‘rinadiki, individual ta’lim trayektoriyasi oddiy topshiriqlar ketma-ketligidan iborat emas. U o‘quvchining bilim darajasini aniqlash, unga mos

yo‘l tanlash, faoliyatini kuzatish, natijasini baholash va rivojlanishiga yordam berish jarayonlarini o‘z ichiga oladi.

Bunday platformada o‘qituvchi roli ham o‘zgaradi. O‘qituvchi faqat ma’lumot beruvchi emas, balki o‘quvchi faoliyatini tahlil qiluvchi, yo‘naltiruvchi va qo‘llab-quvvatlovchi shaxsga aylanadi. Platforma o‘qituvchiga qaysi o‘quvchi qaysi mavzuda qiynalayotgani, kim topshiriqni bajarmagani, kim yuqori natija ko‘rsatayotgani haqida ma’lumot beradi. Bu esa dars jarayonida individual yondashuvni kuchaytiradi [3].

Gamifikatsiyalashgan platforma o‘quvchining mustaqil ishlash ko‘nikmasini ham rivojlantiradi. O‘quvchi platformaga kiradi, o‘z missiyasini ko‘radi, topshiriqni bajaradi, natijani oladi va keyingi bosqichga o‘tadi. Agar natija past bo‘lsa, qayta urinadi. Bu jarayon o‘quvchida mas’uliyat, o‘zini nazorat qilish va natijaga intilish ko‘nikmalarini shakllantiradi.

Platforma yaratishda ehtiyot bo‘lish kerak bo‘lgan jihatlar ham mavjud. Masalan, haddan tashqari kuchli reyting tizimi ayrim o‘quvchilarda bosim paydo qilishi mumkin. Juda ko‘p ball va yutuq belgisi esa o‘quvchini bilimdan ko‘ra tashqi mukofotga qaratib qo‘yishi mumkin. Shuning uchun gamifikatsiya individual rivojlanishni qo‘llab-quvvatlashi, o‘quvchilarni bir-biri bilan haddan tashqari solishtirmasligi va o‘quvchini o‘z natijasini yaxshilashga undashi kerak.

Individual ta’lim trayektoriyasini qo‘llab-quvvatlovchi elektron platformada uchta asosiy tamoyilga amal qilish zarur. Birinchisi — moslashuvchanlik, ya’ni topshiriqlar o‘quvchining bilim darajasiga mos bo‘lishi kerak. Ikkinchisi — shaffoflik, ya’ni o‘quvchi nima uchun aynan shu topshiriq berilganini va qanday natijaga erishishi kerakligini tushunishi lozim. Uchinchisi — muntazam qayta aloqa, ya’ni platforma o‘quvchiga xatoni ko‘rsatishi, tushuntirishi va keyingi qadamni tavsiya qilishi kerak.

Xulosa qilib aytganda, gamifikatsiya asosida individual ta’lim trayektoriyasini qo‘llab-quvvatlovchi elektron platforma yaratish zamonaviy ta’lim uchun dolzarb va samarali yo‘nalish hisoblanadi. Bunday platforma har bir

o‘quvchining bilim darajasi, qiziqishi va o‘zlashtirish sur’atiga mos ta’lim yo‘lini tashkil etishga yordam beradi.

Gamifikatsiya elementlari o‘quvchini o‘z ustida ishlashga, topshiriqlarni izchil bajarishga va shaxsiy natijasini yaxshilashga undaydi. Diagnostika, shaxsiy topshiriqlar, darajalar, progress panel, qayta aloqa va o‘qituvchi analitikasi birgalikda individual ta’lim jarayonini samarali boshqarish imkonini beradi.

Shu sababli bunday elektron platformalar nafaqat bilim berish vositasi, balki o‘quvchining shaxsiy rivojlanishini qo‘llab-quvvatlovchi raqamli pedagogik muhit sifatida qaralishi lozim.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Abduqodirov A. A., Begimqulov U. Sh. Ta’limda raqamli texnologiyalar va masofaviy o‘qitish metodikasi. — Toshkent: Fan va texnologiya, 2020. — 214 b.
2. OECD. Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem. — Paris: OECD Publishing, 2023. — 178 p.
3. UNESCO. Technology in Education: A Tool on Whose Terms? Global Education Monitoring Report. — Paris: UNESCO Publishing, 2023. — 420 p.
4. Redecker C. European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. — Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2019. — 95 p.
5. Holmes W., Bialik M., Fadel C. Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning. — Boston: Center for Curriculum Redesign, 2019. — 240 p.