Materiallar to’plami · Conference Proceedings

“Iqtisodiy, ijtimoiy va madaniy huquqlarni ta’minlash: global chaqiriqlar va milliy yechimlar(Fuqarolarning iqtisodiy, ijtimoiy va madaniy huquqlari: transmilliy muammolar va ularni hal etish mexanizmlari)”

01 October – 14 November 2026

UDK 37

IQTISODIY, IJTIMOIY VA MADANIY HUQUQLARNI TA’MINLASH: GLOBAL CHAQIRIQLAR VA MILLIY YECHIMLAR

KVEST TEXNOLOGIYASI VOSITASIDA BO‘LAJAK O‘QITUVCHILARNI GEYMIFIKATSIYA JARAYONIGA TAYYORLASHNING DIDAKTIK IMKONIYATLARI

Nodiraxon Jurayevna Muminova*

Farg’ona davlat universiteti mustaqil izlanuvchisi

✉ muminova.nodiraxon@gmail.com

ANNOTATSIYA

Maqolada bo‘lajak o‘qituvchilarni geymifikatsiya jarayoniga tayyorlashda kvest texnologiyasining didaktik imkoniyatlari yoritilgan. Kvestning tarkibiy qismlari va o‘yin mexanikalari o‘rtasidagi muvofiqlik ochib berilgan, tayyorlash jarayonining bosqichlari hamda o‘yin elementlarini ta’lim natijasiga bo‘ysundirish talabi asoslangan.

Kalit so‘zlar

geymifikatsiya, kvest texnologiyasi, veb-kvest, Life-kvest, bo‘lajak o‘qituvchi, o‘yin mexanikasi, refleksiya, didaktik tizim.

DOI: 10.5281/zenodo.23863259

KIRISH

Bugungi kunda ta’lim jarayonini raqamlashtirish va talabalarning o‘quv faolligini oshirish oliy pedagogik ta’lim oldida turgan dolzarb vazifalardan biri hisoblanadi. O‘zbekiston Respublikasining “Ta’lim to‘g‘risida”gi Qonuni hamda Oliy ta’lim tizimini 2030-yilgacha rivojlantirish konsepsiyasida ta’limga zamonaviy pedagogik va axborot texnologiyalarini joriy etish, o‘quv jarayonini amaliyotga yo‘naltirish vazifalari belgilangan [1; 2]. Ushbu vazifalarni amalga oshirishda geymifikatsiya, ya’ni o‘yin dizayni elementlarini o‘yin bo‘lmagan muhitda qo‘llash [3], samarali yo‘nalishlardan biri sifatida e’tirof etilmoqda.

Shu bilan birga, amaliyotda geymifikatsiya ko‘pincha ball, nishon va reyting jadvallarini mashg‘ulotga mexanik ravishda qo‘shish bilan cheklanmoqda. Bunday yondashuvda o‘yin elementlari mazmun bilan bog‘lanmaydi va talabalarning ichki motivatsiyasini emas, balki faqat tashqi rag‘batini kuchaytiradi. Tadqiqotlar geymifikatsiyaning samarasi o‘yin elementlarining qanday tanlanishi va ta’lim maqsadi bilan qay darajada uyg‘unlashtirilishiga bog‘liq ekanini ko‘rsatadi [4; 5]. Demak, bo‘lajak o‘qituvchini tayyor o‘yin elementlaridan foydalanishgagina emas, balki geymifikatsiyalashgan mashg‘ulotni loyihalash, tashkil etish va baholashga tayyorlash zarur.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODLAR

Bu vazifani hal etishda kvest texnologiyasi qulay didaktik vosita hisoblanadi. Veb-kvest motivatsion kirish, topshiriq, manbalar, bosqichlarga bo‘lingan jarayon va yakuniy baholashdan iborat [6]. Life-kvest ham shu tamoyillarga tayanadi, biroq real muhitda, rollar va jonli muloqot orqali o‘tkaziladi. Kvestning har bir tarkibiy qismi muayyan o‘yin mexanikasiga mos keladi: syujet va rollar narrativni, bosqichlar daraja va progressni, muammoli topshiriq sinovni, ball va sertifikatlar rag‘batlantirish tizimini, yakuniy refleksiya esa qayta aloqani

ta’minlaydi. Shu bois kvest mazmuniy va tuzilmaviy geymifikatsiyani birlashtiradi hamda talabaga o‘yin mexanikasining didaktik vazifasini amalda his qilish imkonini beradi.

Tadqiqot doirasida bo‘lajak o‘qituvchilarni geymifikatsiya jarayoniga tayyorlashning didaktik tizimi ishlab chiqildi. Uning pedagogik modeli maqsadli, mazmuniy-faoliyatli, texnologik-vositaviy va nazorat-refleksiv bloklardan iborat. Tayyorgarlik mazmuni motivatsion, kognitiv, texnologik, kommunikativ, kreativ va refleksiv komponentlar orqali shakllantiriladi. Modelning asosiy o‘zagi texnologik-vositaviy blok bo‘lib, unda har bir kvest ssenariysi maqsad – mezon – topshiriq – o‘yin mexanikasi – baholash izchilligida loyihalanadi. Ushbu talab o‘yin elementining mashg‘ulotga “bezak” sifatida emas, balki aniq ta’lim natijasiga xizmat qiluvchi vosita sifatida kiritilishini kafolatlaydi.

Tayyorlash jarayoni besh bosqichda tashkil etildi: tayyorgarlik, nazariy o‘rganish, amaliy loyihalash, amaliy sinov va refleksiya. Dastlab talabalar kvestlarda ishtirokchi sifatida qatnashib, o‘yin mexanikalarining ta’sirini o‘zlari boshdan kechirdilar. Keyingi bosqichda ular maktab o‘quvchilari uchun kvest ssenariylarini mustaqil loyihaladilar va mikro-o‘qitish jarayonida sinab ko‘rdilar. Mashg‘ulotlarda muammoli vaziyatlar, rolli o‘yinlar, guruhli loyihalar, “Kreativ Kvest” dasturi hamda Kahoot!, Mentimeter, Padlet kabi raqamli vositalardan foydalanildi. Mazkur ishlar “Kreativ pedagogika” va “Tarbiya fanini o‘qitish metodikasi” fanlari mazmuniga integratsiya qilindi.

NATIJALAR VA MUHOKAMA

Tajriba-sinov ishlari Farg‘ona davlat universiteti, Qarshi davlat universiteti va Andijon davlat pedagogika institutida o‘tkazildi. Tayyorgarlik darajasi motivatsion, kognitiv, faoliyatli va refleksiv mezonlar asosida baholandi. Natijalarga ko‘ra, tajriba guruhida yuqori darajadagi talabalar ulushi 24 foizdan 51 foizga oshdi, past daraja esa 38 foizdan 8 foizga kamaydi. Nazorat guruhida o‘zgarishlar sezilarli darajada kichik bo‘ldi, guruhlar o‘rtasidagi farq esa statistik jihatdan ishonchli ekani aniqlandi. Shu bilan birga, talabalar o‘yin elementlarini ta’lim maqsadi bilan bog‘lash, ssenariy bosqichlarini mantiqiy tartiblash va baholash mezonlarini aniq belgilashda qiyinchiliklarga duch kelgani kuzatildi.

XULOSA

Xulosa qilib aytganda, kvest texnologiyasi bo‘lajak o‘qituvchilarni geymifikatsiya jarayoniga tayyorlashda samarali didaktik vosita bo‘lib xizmat qiladi. Uning samaradorligi talabaning avval kvest ishtirokchisi, so‘ngra uning muallifi sifatida faoliyat ko‘rsatishi, har bir o‘yin elementining ta’lim natijasiga bo‘ysundirilishi va jarayonning refleksiya orqali yakunlanishi bilan ta’minlanadi. Aniqlangan qiyinchiliklarni bartaraf etish uchun o‘yin elementlarini ta’lim natijalari bilan moslashtirish bo‘yicha amaliy treninglar o‘tkazish, kvest ssenariysining namunaviy qolipini taqdim etish va baholash mezonlarini topshiriqlarni loyihalashdan oldin belgilash maqsadga muvofiq.

ADABIYOTLAR RO‘YXATI

1. O‘zbekiston Respublikasining “Ta’lim to‘g‘risida”gi Qonuni. 23.09.2020-yil, O‘RQ-637-son // Qonunchilik ma’lumotlari milliy bazasi, www.lex.uz.

2. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining “O‘zbekiston Respublikasi oliy ta’lim tizimini 2030-yilgacha rivojlantirish konsepsiyasini tasdiqlash to‘g‘risida”gi Farmoni. 08.10.2019-yil, PF-5847-son // www.lex.uz.

3. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From game design elements to gamefulness: Defining “gamification” // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. – New York: ACM, 2011. – P. 9–15.

4. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – 336 p.

5. Sailer M., Homner L. The gamification of learning: A meta-analysis // Educational Psychology Review. – 2020. – Vol. 32. – P. 77–112.

6. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests [Electronic resource]. – San Diego State University, 1995. – URL: http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html