Materiallar to’plami · Conference Proceedings

TIL, TARJIMA VA TA’LIM: GLOBAL KOMMUNIKATSIYA VA RAQAMLI INNOVATSIYALAR DAVRIDA YANGI YONDASHUVLAR

03 October 2026

UDK 37

TIL O‘QITISH METODIKASI VA RAQAMLI PEDAGOGIKA

Maktab o’quvchilarini adaptiv tamoyillari: o’yin texnalogiylaridan foydalanishning xorijiy va mahalliy tajribasi

Dilnoza Abdumalikovna Nuriddinova*

29-son o’rta maktab (Uychi tumani, Namangan viloyati)

✉ dilnozanuriddinova.085@gmail.com

ANNOTATSIYA

Ushbu maqola maktab o’quvchilarini adaptiv o’qitish tamoyillari hamda o’yin texnologiyalaridan foydalinishning xorijiy va mahalliy tajribasi tahlil qilinadi

Kalit so‘zlar

Adaptiv ta’lim, gamifikaciya, o’yin texnalogiyalari

DOI: 10.5281/zenodo.23278050

Введение

Современная образовательная парадигма ориентирована на развитие личности обучающегося с учетом его индивидуальных особенностей, образовательных потребностей и когнитивных возможностей. В условиях цифровизации образования особую актуальность приобретает концепция адаптивного обучения, предполагающая динамическую настройку образовательного процесса в соответствии с уровнем подготовки, темпом усвоения материала и личностными характеристиками учащихся.

Одним из наиболее перспективных инструментов реализации адаптивного обучения выступают игровые технологии. Их использование позволяет не только повысить мотивацию школьников, но и обеспечить гибкое управление образовательным процессом на основе анализа учебных результатов в режиме реального времени. В мировой образовательной практике наблюдается устойчивый рост интереса к интеграции игровых технологий в адаптивные цифровые среды, что обусловливает необходимость изучения зарубежного и отечественного опыта в данной области.

Цель исследования заключается в выявлении принципов адаптивного обучения школьников и анализе практик использования игровых технологий в зарубежных и отечественных образовательных системах.

Теоретические основы адаптивного обучения заключается в том,что адаптивное обучение представляет собой педагогическую систему, основанную на принципе индивидуализации образовательного процесса посредством использования цифровых технологий, алгоритмов анализа данных и искусственного интеллекта.

Можно рассмотреть следующие основные принципы адаптивного обучения:

1. Принцип индивидуализации, образовательный контент подбирается с учетом уровня знаний, способностей и образовательных потребностей каждого ученика. Индивидуальная траектория обучения формируется на основе результатов диагностики и мониторинга учебной деятельности.

2. Принцип непрерывной обратной связи, адаптивные системы обеспечивают оперативное получение информации о результатах обучения, что позволяет своевременно корректировать содержание и методы обучения.

3. Принцип вариативности образовательного контента, учащимся предоставляются различные формы представления учебного материала: текстовые, визуальные, интерактивные и игровые.

4. Принцип активности обучающегося, ученик становится активным субъектом образовательного процесса, самостоятельно выбирая способы освоения учебного материала и темп обучения.

5. Принцип аналитической поддержки, применение технологий образовательной аналитики позволяет прогнозировать учебные достижения и выявлять трудности на ранних этапах обучения.

Рассмотрим, **игровые технологии как средство адаптивного обучения.** Игровые технологии представляют собой комплекс методов и инструментов, основанных на использовании игровых механик в образовательном процессе. Их педагогическая эффективность обусловлена возможностью создания мотивирующей образовательной среды, способствующей развитию познавательной активности школьников.

Основными элементами игровых технологий являются:

- система баллов и достижений;
- уровни сложности;
- рейтинги участников;
- игровые задания и миссии;
- виртуальные награды;
- сюжетные образовательные сценарии.

В контексте адаптивного обучения игровые технологии позволяют автоматически изменять сложность заданий, содержание учебного материала и темп прохождения курса в зависимости от результатов учащегося.

В зарубежном опыте использования игровых технологий, ученые доказали, что в развитых образовательных системах игровые технологии активно интегрируются в адаптивные платформы обучения.

На примере, в образовательных учреждениях США широко используются цифровые платформы адаптивного обучения, основанные на принципах геймификации. Такие системы обеспечивают автоматический подбор заданий различной сложности и предоставляют персонализированную обратную связь. Исследования показывают, что использование игровых элементов способствует повышению академической успеваемости и вовлеченности учащихся.

Среди развитых стран рассмотрели так же Финляндию,Финская модель образования ориентирована на индивидуальное развитие учащихся и активно использует игровые подходы в начальной и средней школе. В образовательных программах применяются игровые задания, цифровые симуляции и проектная деятельность, позволяющие учитывать особенности каждого ребенка.

В Сингапурских школах игровые технологии рассматриваются как важный компонент цифровой образовательной среды. Адаптивные платформы используют алгоритмы искусственного интеллекта для анализа достижений учащихся и автоматической настройки учебного контента.

Так же в Великобритании, Британские школы активно внедряют технологии геймификации в рамках концепции персонализированного обучения. Игровые платформы используются для развития математической грамотности, языковых компетенций и навыков критического мышления.

Исходя из Отечественного опыта использования игровых технологий, можно рассмотреть страны постсоветского пространства развитие адаптивного обучения, которое связано с модернизацией цифровой образовательной среды и внедрением инновационных педагогических технологий, но в

последние годы наблюдается расширение использования электронных образовательных платформ, содержащих элементы геймификации и персонализации обучения. В школьной практике применяются:

~ образовательные квесты;
~ интерактивные тренажеры;
~ цифровые викторины;
~ игровые симуляторы;
~ виртуальные лаборатории.

Особое значение приобретают технологии смешанного обучения, в рамках которых игровые цифровые ресурсы дополняют традиционные формы преподавания. Несмотря на положительные результаты внедрения игровых технологий, сохраняются определенные проблемы:

- недостаточная подготовка педагогов;
- ограниченность цифровой инфраструктуры отдельных образовательных учреждений;
- дефицит качественного адаптивного контента;
- необходимость совершенствования методического обеспечения.

Сравнительный анализ зарубежного и отечественного опыта позволяет выделить ряд общих тенденций:

1. Усиление роли цифровых образовательных платформ.
2. Расширение использования технологий искусственного интеллекта.
3. Рост значения образов детальной аналитики.
4. Интеграция игровых механизмов в персонализированные модели обучения.
5. Ориентация на развитие метакомпетенций и навыков XXI века.

Вместе с тем зарубежный опыт характеризуется более высоким уровнем технологической интеграции и широким использованием интеллектуальных адаптивных систем, тогда как отечественная практика находится на этапе активного развития и апробации инновационных решений.

Заключение

Проведенный анализ показывает, что адаптивное обучение является одним из ключевых направлений модернизации современного образования. Использование игровых технологий способствует созданию персонализированной образовательной среды, повышению учебной мотивации и эффективности усвоения знаний.

Зарубежный опыт демонстрирует высокую результативность интеграции геймификации и адаптивных технологий в образовательный процесс. Отечественная практика также показывает положительную динамику развития данного направления, однако требует дальнейшего совершенствования цифровой инфраструктуры, подготовки педагогических кадров и разработки научно обоснованных методик использования игровых технологий.

Перспективы дальнейших исследований связаны с изучением возможностей искусственного интеллекта, образовательной аналитики и интеллектуальных обучающих систем в обеспечении адаптивного обучения школьников нового поколения.

Foydalanilgan adabiyotlar

[1] Review of Available Technologies//International Journal of Artificial Intelligence in Education.-2001-Vol. 11-P. 156-169