



ЎҚУВЧИЛАРНИНГ КРАЕТИВ КОМПЕТЕНТЛИГИНИ РИВОЖЛАНТИРИШДА ГЕЙМИФИКАЦИЯНИНГ АҲАМИЯТИ

Камалова Г.

Нукус ДПИ. Педагогика кафедраси таянч докторанти

Таянч сўзлар: геймификация, креатив компетентлик, иждокорлик, ҳамкорлик, шахсга йўналтирилган, интерфаол, динамик ўйин.

Ключевые слова: геймификация, творческая компетентность, креативность, сотрудничество, лично-ориентированная, интерактивная, динамичная игра.

Key words: gamification, creative competence, creativity, cooperation, personality-oriented, interactive, dynamic game.

РЕЗЮМЕ:

Мазкур мақолада ўқувчиларнинг креатив компетентлигини ривожлантиришга эришишнинг энг самарали йўли – ўқитиш тизимида геймификацияни тадбиқ этиш, таълим самарадорлигини ошириш, ўқувчида ўйин элементлари ёрдамида ахборот муҳитида “тўғри ҳаракатланиш” кўникма, малакаларини, у томонидан тарқатилаётган маълумотларни кизик, онгли, оқилона ўзлаштиришдаги аҳамияти ёритиб берилади.

РЕЗЮМЕ:

В данной статье наиболее эффективным способом достижения развития творческой компетентности учащихся является применение геймификации в образовательной системе, повышение эффективности обучения, а также повышение значимости «правильного движения» в информационной среде у учащегося с помощью игровых элементов, важности интересного, осознанного и рационального усвоения распространяемой им информации.

SUMMARY:

In this article, the most effective way to achieve the development of creative competence of students is the use of gamification in the educational system, increasing the effectiveness of learning, as well as increasing the importance of the "correct movement" in the information environment for the student with the help of game elements, the importance of interesting, conscious and rational assimilation of the information disseminated by him.

Замонавий таълим ўқитувчи олдида янги мақсадларни қўймоқда. Шунинг учун ўқитувчи ўқувчилар учун мустақил ишлашга, фаол ақлий фаолиятга шароит яратиши лозим. Ўқитувчининг вазифаси нафақат зарур фазилатларни шакллантириш ёки ривожлантириш, балки бола ўсиб-улғайган ва етук кадр, шахс сифатида жамиятда муносиб ўрин эгаллаши мумкин бўлган муҳит билан ўзаро алоқада бўлишини ҳам таъминлашдир. Буларнинг барчаси ўқитувчига кўпроқ боғлиқ бўлган фаолият ҳисобланади, ҳамда таълим геймифика-

циясини таъминлаш учун бир қатор янги воситалар ва техникани ўрганишни тақоза қилади.

Геймификация ўйиннинг баъзи элементларидан профессионал, аммо қисман кўнгилочар мақсадларида фойдаланишни ўз ичига олади. Ўйин эса, тизим бўлсада, абстракт вазият бўлиб, унда иштирокчилар маълум бир ролга ва қоидаларга эга бўладилар, маълум бир натижага эришадилар. Одатда бундай ўйинлардан олинган натижа таълим ёки меҳнат мақсадлари билан боғлиқ бўлмайди. Геймификация, ҳозирги таълим методикасида мавжуд бўлган кўплаб ўйин амалиётларидан (масалан, анъанавий ўйин, роль ўйнаш, симуляция) ҳам фарқ қилади, чунки бунда дарс, яъни реаллик ўйинга айланиб қолмайди, аксинча реаллигича қолади, аммо шу билан бирга ўқувчига реалликка алоқадор ўйин муносабатлари берилади.

Геймификация ўқувчи учун фақатгина балл тўплаш жараёнига айланиб қолишига йўл қўймаслик учун геймификация давомида ҳам таълим, ҳам ўйин вазифалари қўйилади. Шунингдек, ўйин вазифалари устувор таълим вазифаларини бажариш учун ички мотивацияни ривожлантиришга ёрдам беради. Бошқа ўйин амалиётларидан фарқли равишда, геймификация фаолиятга тақлид қилиш хусусиятига эга бўлмай, таълим мазмуни ва таълимни ташкил этиш усуллари сифат жиҳатидан ўзгартиришга имкон беради.

Умумий ўрга таълим муассасалари ўқувчилари креатив компетентлигини ривожлантиришга эришишнинг энг самарали йўли – ўқитиш тизимида геймификацияни тадбиқ этиш саналади. Геймификация таълим самарадорлигини ошириш, ўқувчида ўйин элементлари ёрдамида ахборот муҳитида “тўғри ҳаракатланиш” кўникма, малакаларини, у томонидан тарқатилаётган маълумотларни қизиқ, онгли, оқилона ўзлаштириш, шунингдек, ушбу ўйин элементлари орқали ўқувчиларни реал ҳаётга тайёрлаш муҳитини яратиш билан боғлиқ. Қандай номланишидан қатъий назар геймификация - жамиятда баркамол шахсда таянч компетенцияларни шакллантиришга йўналтирилган ижтимоий-педагогик фаолият сифатида қараш мумкин.

Ўқувчиларнинг креатив компетентлигини ривожлантиришда геймификация методикасидан фойдаланишнинг қуйидаги асосий тамойилларини ҳисобга олиш мақсадга мувофиқдир:

- умуминсоний қадриятларга мослик;
- мактаб дастури ва ўқув режасига мувофиқлик;
- миллий ва маънавий, ахлоқ ғояларга мослик;
- кўرғазмалилик ва визуаллик;
- жамиятдаги инсонлар стереотипларига мувофиқлик;
- таълимга йўналтирилганлик;
- реал ҳаёт ва виртуал оламнинг мутаносиблигини ҳисобга олиш.



Шунингдек, геймификация коммуникативлик характерга эга бўлиб у куйидаги:

- аудитория ва унинг йўналишларини аниқлаш;
- ўқув мақсадларини аниқлаштириш;
- тажрибаларни тузилмасини ишлаб чиқиш;
- ресурсларни аниқлаш;
- ўйинни ташкил этиш ва ўтказиш босқичларда амалга оширилади.

Геймификациядан таълим жараёнида фойдаланишда бирқанча таълим методларидан яъний: ҳамкорликдаги; шахсга йўналтирилган; интерфаол; динамик ўйинлардан фойдаланиш мумкин[1]. Таълим жараёнига ўйин усуллари киритиш таълимни ташкил этишнинг анъанавий бўлмаган шаклларига қизиқишни орттиради ва бу ўқувчиларнинг интенсив ўзаро таъсирини, муаммоларни ҳал қилишга ностандарт ёндашувлардан фойдаланишга чақиради. Ўқув воситаси сифатида визуализация ўзига хос ёрдамчи бўлиб хизмат қилади ва ўқувчилар онгида жараённинг аҳамияти, унинг моддий натижаси тўғрисида муносабатни шакллантиришга имкон беради.

Таълим жараёнини ўйинлаштириш ўқувчилар мотивацияси, қизиқишини орттирибгина қолмай, Давлат таълим стандартларида белгиланган билим, кўникма, малака ва компетенцияларга эришиш усуллари рағбатлантиради, дарсда ташаббускорлик кўрсатиш, жонбозлик қилиш, гуруҳдаги ўзаро ижобий ва рақобатли муҳитни юзага келтиришга сабаб бўлади. Шунингдек, ўқувчилар фикр-мулоҳазаларини очиқ айта олишлари, ҳар қандай психологик босимнинг йўқолишига ва ҳамкорликдаги, шахсга йўналтирилган таълим муҳитини таъминланишига олиб келади ва уларда креатив компетентлигининг ривожланишига ёрдам беради.

Креатив компетентликни ривожлантириш ҳақида гап кетганда, ижодда тасаввур қилиш, фантазия ва орзу муҳим аҳамиятга эга эканлиги ҳамда унинг асосий қисмларидан бири ҳисобланишини унутмаслик керак. Чунки ижод тасаввур қилиш фаолияти билан узвий боғлиқ, тасаввурсиз эса инсон деярли ижодий фаолият билан шуғуллана олмайди. Тасаввур қилиш ўзида бор бўлган тажриба асосида янги образларни яратишдан иборат мураккаб руҳий жараён.

Креативлик- ижодий тафаккур ва тасаввурни ривожлантириш, вазифаларни ижодий бажаришга йўналтирилган ақлий қобилиятдир. Креативлик муайян босқичларда изчил шакллантирилиб борилади. Креативлик болаларнинг фаолиятида тез-тез кўзга ташлансади, бироқ бу ҳолат болаларнинг келгусида ижодий ютуқларни кўлга киритишларини кафолатламайди. Фақатгина улар томонидан у ёки бу ижодий кўникма, малакаларни ўзлаштиришлари зарур, деган эҳтимолни ифодалайди.

Ижодкорлик - инсоннинг борлиқни билиш ва ўзлаштиришга йўналтирилган онгли, мақсадли фаолият бўлиб, унинг натижасида янги, оригинал, илгари мавжуд бўлмаган, жамиятнинг моддий ва маънавий ҳаётини яхшилашга қаратилган буюмлар ва бошқалар яратилади. Ижод олдин инсон тасаввурида туғилади, кейин тааллуқли масалалар юзасидан изланишлар олиб борилади, таҳлил этилади, кузатишлар, тажрибалар ўтказилади, мантиқий хулосалар чиқарилади, гипотезалар қилинади. Ижодни ривожлантиришнинг бири боланинг ўз-ўзини юқори баҳолаш, яъни унда ўз кучи ва ақлий имкониятларига етарли даражада ишонч уйғотиш ҳисобланади. Иккинчи шарт эса муносиб психологик иқлимни яратиш ҳисобланади.

Таълим жараёнида геймификациядан фойдаланиб ўқувчиларда креативлик компетентлини ривожлантиришда қуйидаги шартларларга эътибор қаратиш зарур:

- улар томонидан берилган ролларни мувафакқиятли ўйнашини рағбатлантириш ва бу одатни қўллаб-қувватлаш;
- ўқувчиларнинг мустақиллигини рағбатлантириш ва уларда жавобгарликни кучайтириш;
- ўқувчилар томонидан ўйин фаолиятини мустақил ташкил этилиши учун имконият яратиш;
- ўқувчиларнинг қизиқишларига эътибор қаратиш.

Айрим жиҳатлар ўқувчиларда креатив компетентликни ривожлантиришга монелик қилади, улар:

- ролларни ижро этишда ўзини таваккалдан олиб қолиш;
- ўйин жараёнида фикрлаш ва ҳатти-ҳаракатларда кўполликка йўл қўйиш;
- ўқувчи фантазияси ва тасаввурининг яхши баҳоланмаслиги;
- бошқаларга тобе бўлиш;
- ҳар қандай ҳолатда ҳам фақат ютиқни уйлаш.

Ўйин усулларини ўрганишда ўқувчи қатъият билан ўқишни истайди ва баъзида бир соатдан ҳам кўпроқ вақт давомида диққатни жамлашга тайёр бўлади. Ҳар қандай ноанъавий билим - ўқувчиларнинг глобаллашув даврида креатив тафаккурини шаклланишига, ҳодисалар моҳиятини тушунишга ва танқидий мушоҳада юритишга йўналтирилганлиги билан аҳамиятлидир.

Адабиётлар:

1. Хаитова Н.Ф. Ижтимоий ўйинлар таълими геймификациялаш асослари сифатида. Yangi O'zbekistonda pedagogika fanini innovatsion rivojlantirish istiqbollari: nazariya va amaliyot // O'zbekiston milliy universiteti, Academic Research in Educational Sciences, Scientific Library of Uzbekistan kўshma konferentsiya materiallari. 278-280 бетлар.

2. Юлдашев Э. Геймификация в образовательном процессе. Перспективы развития высшего образования. Научно-методический журнал экспертов высшего образования Республики Узбекистан. Ташкент, 2019, 153 с.