MASOFAVIY TA’LIMDA GAMIFIKATSIYALASHGAN ELEKTRON PLATFORMALARNING SAMARADORLIGINI BAHOLASH MEZONLARI

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

Osiyo xalqaro universiteti

Annotatsiya. Ushbu maqolada masofaviy ta’limda gamifikatsiyalashgan elektron platformalarning samaradorligini baholash mezonlari tahlil qilinadi. Masofaviy ta’limda o‘quvchining mustaqil ishlashi, platformadan muntazam foydalanishi, topshiriqlarni bajarishi va bilim natijalarini oshirishi muhim hisoblanadi. Gamifikatsiya elementlari, jumladan ball, daraja, missiya, reyting, yutuq belgisi va progress panel o‘quvchini faolroq ishtirok etishga undashi mumkin. Biroq platformaning chiroyli interfeysi yoki ko‘p sonli o‘yin elementlari uning samarali ekanini to‘liq isbotlamaydi. Samaradorlikni aniqlash uchun aniq mezonlar zarur. Maqolada bunday mezonlar sifatida o‘quvchi faolligi, topshiriqlarni bajarish darajasi, bilim natijalari, motivatsiya, qayta aloqa sifati, mustaqil ishlash ko‘nikmasi, platformadan foydalanish qulayligi va o‘qituvchi nazorati imkoniyatlari ko‘rib chiqiladi.

Kalit so‘zlar: *masofaviy ta’lim, gamifikatsiya, elektron platforma, samaradorlik mezonlari, o‘quvchi faolligi, motivatsiya, baholash, raqamli ta’lim, progress, o‘quv analitikasi.*

Masofaviy ta’lim so‘nggi yillarda ta’lim tizimining muhim shakllaridan biriga aylandi. Elektron platformalar yordamida o‘quvchilar istalgan joydan dars materiallari bilan tanishishi, topshiriqlarni bajarishi, testlardan o‘tishi va o‘qituvchi bilan aloqada bo‘lishi mumkin. Biroq masofaviy ta’limda o‘quvchini doimiy faol ushlab turish,

uning mustaqil ishlashini nazorat qilish va bilim natijalarini baholash an’anaviy darsga nisbatan murakkabroq kechadi [1].

Gamifikatsiyalashgan elektron platformalar ushbu muammolarni kamaytirishga yordam beradi. Ball, daraja, missiya, yutuq belgisi, reyting va progress ko‘rsatkichlari o‘quvchini platformaga ko‘proq kirishga, topshiriqlarni bajarishga va o‘z natijasini yaxshilashga undaydi. Shunga qaramay, gamifikatsiya har doim ham avtomatik tarzda yuqori natija bermaydi. Tadqiqotlarda ball, badge va reyting kabi elementlar noto‘g‘ri qo‘llansa, kutilgan samarani bermasligi yoki ayrim o‘quvchilarda ortiqcha raqobat hissini kuchaytirishi mumkinligi ko‘rsatilgan [2]. Li tadqiqotida gamifikatsiyada faqat ball va reyting qo‘shish motivatsiyani avtomatik oshirmasligi, dizayn tamoyillari muhimligi alohida qayd etiladi.

Mavzuning dolzarbligi shundaki, bugungi kunda ko‘plab elektron platformalarda gamifikatsiya elementlari mavjud bo‘lsa-da, ularning haqiqiy ta’limiy samaradorligini baholash har doim ham to‘g‘ri yo‘lga qo‘yilmagan. Platforma samaradorligini faqat foydalanuvchilar soni yoki topshiriqlar soni bilan emas, balki o‘quvchining bilim natijasi, faolligi, mustaqil ishlashi va motivatsiyasidagi o‘zgarishlar bilan baholash zarur.

Gamifikatsiyalashgan elektron platformaning samaradorligini baholashda 1-mezon — o‘quvchi faolligidir. Faollik o‘quvchining platformaga necha marta kirgani, qancha vaqt ishlagani, nechta topshiriq bajargani va dars materiallari bilan qanday ishlaganini ko‘rsatadi. Agar o‘quvchi platformaga muntazam kirsa, topshiriqlarni o‘z vaqtida bajarsa va qayta urinishlardan foydalansa, bu gamifikatsiya elementlari uning o‘quv faoliyatiga ijobiy ta’sir qilayotganini ko‘rsatadi [3]. Gamifikatsiya samaradorligini o‘lchashda dashboard bilan o‘zaro ta’sirlar, game elementlar bilan o‘tkazilgan vaqt va o‘quvchi fikrlarini baholash taklif etilgan.

2-mezon — topshiriqlarni bajarish darajasidir. Platformada berilgan missiyalar, testlar, amaliy mashqlar va loyiha topshiriqlarining qanchasi bajarilgani muhim

ko‘rsatkich hisoblanadi. Agar gamifikatsiya elementlari mavjud bo‘lsa-yu, o‘quvchi topshiriqlarni oxirigacha bajarmasa, bu tizim qayta ko‘rib chiqilishi kerakligini bildiradi. Missiyalar o‘quvchining imkoniyatiga mos, bosqichma-bosqich va aniq bo‘lishi kerak.

3-mezon — bilim natijalaridir. Platformadan foydalanish natijasida o‘quvchining test natijalari, amaliy topshiriq sifati, mavzuni tushunish darajasi va mustaqil yechim topish ko‘nikmasi oshishi kerak. Agar platforma o‘quvchini faqat ball yig‘ishga undasa, lekin bilim natijasida o‘sish bo‘lmasa, bunday gamifikatsiya ta’limiy jihatdan samarali hisoblanmaydi [4].

1-jadval. Gamifikatsiyalashgan elektron platforma samaradorligini baholash mezonlari

Mezon	Baholash ko‘rsatkichi	Aniqlash usuli	Kutiladigan natija
O‘quvchi faolligi	Platformaga kirish soni, ishlash vaqti	Tizim statistikasi	Muntazam ishtirok oshadi
Topshiriq bajarish	Bajarilgan missiya va testlar ulushi	Platforma natijalari	Mas’uliyat kuchayadi
Bilim natijasi	Test va amaliy ish natijalari	Oldingi va keyingi natijani solishtirish	O‘zlashtirish yaxshilanadi
Motivatsiya	Qiziqish va qayta urinishlar	So‘rovnoma, kuzatuv	Ichki faollik ortadi
Qayta aloqa sifati	Xato bo‘yicha izoh va tavsiya	Platforma tahlili	Xatolar kamayadi
Mustaqil ishlash	O‘qituvchisiz bajarilgan vazifalar	Faoliyat jurnali	Mustaqillik rivojlanadi
Qulaylik	Interfeysdan foydalanish osonligi	Foydalanuvchi fikri	Platformadan foydalanish ortadi

Jadvaldan ko‘rinadiki, gamifikatsiyalashgan platformaning samaradorligini birgina ko‘rsatkich bilan baholab bo‘lmaydi. Bunda o‘quvchining faolligi, bilim natijasi, motivatsiyasi, topshiriq bajarish darajasi va platformadan foydalanish qulayligi birgalikda tahlil qilinishi kerak.

4-mezon — motivatsiya darajasidir. Motivatsiyani faqat reytingdagi o‘rin yoki yig‘ilgan ball bilan o‘lchash yetarli emas. O‘quvchining qayta urinishga tayyorligi, murakkab topshiriqdan voz kechmasligi, o‘z xatosini tahlil qilishi va keyingi bosqichga intilishi ham motivatsiyaning muhim belgilaridir. Gamifikatsiya o‘quvchida o‘zini rivojlantirishga bo‘lgan ichki ehtiyojni uyg‘otsa, u haqiqiy pedagogik samaraga ega bo‘ladi.

5-mezon — qayta aloqa sifati. Masofaviy ta’limda o‘quvchi ko‘pincha topshiriqni mustaqil bajaradi. Agar platforma faqat “to‘g‘ri” yoki “noto‘g‘ri” degan javob bilan cheklansa, o‘quvchi xatosini chuqur anglamasligi mumkin. Samarali platforma xato sababini ko‘rsatishi, mavzuga qaytishni tavsiya qilishi yoki o‘xshash mashqlar berishi kerak. Bu o‘quvchining bilimni mustahkamlashiga yordam beradi.

6-mezon — o‘qituvchi nazorati va analitika imkoniyatidir. Gamifikatsiyalashgan platforma faqat o‘quvchi uchun emas, o‘qituvchi uchun ham qulay bo‘lishi kerak. O‘qituvchi qaysi o‘quvchi faol, kim topshiriqni bajarmagan, qaysi mavzuda xatolar ko‘p va kimga qo‘shimcha yordam kerakligini ko‘ra olishi zarur. OECD raqamli ta’lim ekotizimida o‘quvchi ma’lumotlarini amaliy qarorlar qabul qilishga yordam beradigan axborotga aylantirish muhimligini ta’kidlaydi.

7-mezon — platformaning qulayligi va adolatliligidir. Agar platforma murakkab interfeysga ega bo‘lsa, internet tezligi past joylarda ishlamasa yoki ayrim o‘quvchilar uchun foydalanish qiyin bo‘lsa, uning samaradorligi pasayadi. UNESCO ta’limda texnologiyadan foydalanishda kirish imkoniyati, boshqaruv va o‘qituvchilar tayyorgarligi muhim shartlar ekanini ko‘rsatadi.

Umuman olganda, masofaviy ta’limda gamifikatsiyalashgan elektron platformalarning samaradorligi o‘quvchini qanchalik faol, mustaqil va natijaga yo‘naltirilgan holga keltira olishi bilan belgilanadi. Platforma faqat qiziqarli ko‘rinishi uchun emas, balki o‘quv jarayonini yaxshilagani uchun samarali hisoblanadi. Xulosa qilib aytganda, masofaviy ta’limda gamifikatsiyalashgan elektron platformalarning samaradorligini baholash aniq mezonlar asosida amalga oshirilishi kerak. O‘quvchi faolligi, topshiriqlarni bajarish darajasi, bilim natijalari, motivatsiya, qayta aloqa sifati, mustaqil ishlash ko‘nikmasi, platformadan foydalanish qulayligi va o‘qituvchi analitikasi asosiy baholash mezonlari hisoblanadi. Gamifikatsiya elementlari ta’lim jarayonida kuchli motivatsion vosita bo‘lishi mumkin. Biroq ular maqsadsiz qo‘llansa, faqat tashqi bezak sifatida qolib ketadi. Shuning uchun ball, daraja, reyting va yutuq belgilarini fan mazmuni, o‘quv maqsadi va o‘quvchining shaxsiy rivojlanishi bilan bog‘lash zarur.

Masofaviy ta’limda samarali gamifikatsiyalashgan platforma o‘quvchini faol ishtirokchi, mustaqil izlanuvchi va o‘z natijasini tahlil qiluvchi shaxs sifatida shakllantiradi. Shu sababli bunday platformalarni baholashda nafaqat texnik ko‘rsatkichlar, balki pedagogik natijalar ham asosiy mezon sifatida qaralishi lozim.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. World Bank. Remote Learning and Digital Transformation in Education. — Washington D.C.: World Bank Publications, 2022. — 167 p.
2. UNESCO. Technology in Education: A Tool on Whose Terms? Global Education Monitoring Report. — Paris: UNESCO Publishing, 2023. — 420 p.
3. OECD. Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem. — Paris: OECD Publishing, 2023. — 178 p.
4. Li W. An Examination of Influential Factors on Gamification in Higher Education // International Journal of Technology in Teaching and Learning.