TA’LIMDA GEYMIFIKATSIYA ORQALI RAQAMLI MADANIYAT, AXLOQIY QADRIYATLAR VA IJTIMOIY MA’SULIYATNI SHAKLLANTIRISH

Erkayev Xusan Axmadaliyevich
Toshkent shahri Bektemir tumani 291-sonli ixtisoslashtirilgan davlat umumta’lim maktabi informatika va axborot texnologiyalari fani o‘qituvchisi
https://doi.org/10.5281/zenodo.23522540

Annotatsiya. *Mazkur maqolada zamonaviy ta’lim tizimida geymifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish, shaxs tarbiyasiga yo‘naltirilgan raqamli kontentlarni yaratish va ularni xalqaro standartlar asosida ta’lim amaliyotiga joriy etish masalalari yoritilgan. Geymifikatsiyaning o‘quvchilarda bilim olishga bo‘lgan motivatsiyani oshirish, mustaqil fikrlash, hamkorlik, mas’uliyat, raqamli madaniyat va axloqiy qadriyatlarni shakllantirishdagi imkoniyatlari tahlil qilingan. UNESCO, Yevropa Ittifoqi hamda Yevropa Kengashining raqamli kompetensiyalar, pedagoglarning axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan foydalanish ko‘nikmalari va raqamli fuqarolik ta’limiga oid yondashuvlari asosida raqamli ta’lim resurslarini takomillashtirishning amaliy mexanizmlari taklif etilgan. Shuningdek, milliy ta’lim muhitiga mos, xavfsiz, inklyuziv va tarbiyaviy ahamiyatga ega geymifikatsiyalashgan ta’lim modelining asosiy tarkibiy qismlari ishlab chiqilgan.*

Kalit so‘zlar: *geymifikatsiya, raqamli ta’lim, xalqaro standartlar, shaxs tarbiyasi, raqamli kontent, raqamli kompetensiya, raqamli fuqarolik, ta’lim motivatsiyasi, axborot xavfsizligi, inklyuziv ta’lim.*

Abstract. *This article explores the use of gamification in modern education and the development of personality-oriented digital content in accordance with international frameworks and educational practices. It examines the potential of gamification to enhance learning motivation, critical thinking, collaboration, responsibility, digital citizenship, and ethical behaviour. Drawing on UNESCO’s ICT Competency Framework for Teachers, the European Union’s DigComp framework, and the Council of Europe’s Digital Citizenship Education approach, the article proposes practical mechanisms for integrating safe, inclusive, and pedagogically meaningful gamified resources into educational practice. Particular attention is given to balancing academic achievement with personal development, digital well-being, privacy, and responsible participation in the digital environment.*

Keywords: *gamification, digital education, international frameworks, personal development, digital content, digital competence, digital citizenship, learning motivation, cybersecurity, inclusive education.*

Kirish. XXI asrda raqamli texnologiyalarning jadal rivojlanishi ta’lim tizimining mazmuni, shakli va metodlarini yangilashni talab etmoqda. An’anaviy ta’lim usullarini interaktiv raqamli vositalar bilan uyg‘unlashtirish o‘quvchilarning bilim olishga bo‘lgan qiziqishini kuchaytirish, ularning mustaqil faoliyatini rivojlantirish va shaxsiy kompetensiyalarini shakllantirish uchun yangi imkoniyatlar yaratmoqda.

Biroq raqamli ta’limning samaradorligi faqat zamonaviy texnologiyalarni qo‘llash yoki elektron resurslar sonini ko‘paytirish bilan belgilanmaydi. Raqamli kontent o‘quvchining intellektual rivojlanishi bilan bir qatorda, uning axloqiy

qarashlari, ijtimoiy mas’uliyati, muloqot madaniyati va raqamli muhitdagi xulq-atvoriga ham ijobiy ta’sir ko‘rsatishi lozim.

Shu nuqtayi nazardan, ta’limda geymifikatsiyadan foydalanish alohida ahamiyat kasb etadi. Geymifikatsiya o‘yinlarga xos ball, bosqich, topshiriq, mukofot, fikr-mulohaza va jamoaviy hamkorlik kabi elementlarni o‘yin bo‘lmagan faoliyatga, jumladan, o‘quv jarayoniga tatbiq etishni anglatadi. Uning asosiy maqsadi darsni shunchaki qiziqarli tashkil etish emas, balki o‘quvchining ta’lim jarayonidagi faolligini oshirish va mazmunli o‘rganish uchun sharoit yaratishdan iborat.

“Shaxs tarbiyasiga yo‘naltirilgan raqamli kontentlarning xalqaro standartlari va amaliyotga joriy etish mexanizmlarini takomillashtirish” mavzusi doirasida geymifikatsiyani pedagogik, axloqiy, texnologik va tashkiliy jihatlarning o‘zaro uyg‘unligi asosida o‘rganish dolzarb ilmiy-amaliy vazifa hisoblanadi.

1. Ta’limda geymifikatsiyaning pedagogik imkoniyatlari

Geymifikatsiya o‘quv jarayonida o‘quvchini bilimlarni tayyor holda qabul qiluvchi subyektdan faol ishtirokchi, muammoni hal qiluvchi va o‘z natijalarini tahlil qiluvchi shaxsga aylantirishga yordam beradi.

Uning pedagogik imkoniyatlari quyidagi yo‘nalishlarda namoyon bo‘ladi:

Birinchidan, ta’lim motivatsiyasini oshirish. Bosqichma-bosqich topshiriqlar, erishilgan natijalar to‘g‘risidagi tezkor fikr-mulohazalar va aniq maqsadlar o‘quvchining o‘qishga bo‘lgan qiziqishini qo‘llab-quvvatlaydi. Bunda tashqi rag‘batlar bilan bir qatorda, o‘quvchining yangi bilimni egallashdan oladigan ichki qoniqishiga ham e’tibor berish zarur.

Ikkinchidan, mustaqil fikrlash va muammolarni hal qilish. Mantiqiy topshiriqlar, vaziyatli masalalar, simulyatsiyalar va interaktiv ssenariylar o‘quvchilardan muammoni tahlil qilish, muqobil yechimlarni taqqoslash hamda asoslangan qaror qabul qilishni talab etadi.

Uchinchidan, hamkorlik va ijtimoiy mas’uliyatni shakllantirish. Jamoaviy vazifalar o‘quvchilarda o‘zaro yordam, tinglash, fikr almashish, umumiy natija uchun javobgarlik va nizolarni tinch yo‘l bilan hal qilish ko‘nikmalarini rivojlantirishi mumkin.

To‘rtinchidan, o‘zini o‘zi baholash va refleksiya. Raqamli platformalarda bajarilgan ishlar tarixi, natijalar dinamikasi va individual tavsiyalar o‘quvchiga o‘z yutuqlari hamda rivojlantirilishi kerak bo‘lgan jihatlarini aniqlash imkonini beradi.

Shu bilan birga, geymifikatsiya barcha o‘quvchilar uchun bir xil natija berishini oldindan kafolatlab bo‘lmaydi. Uning samarasi yosh xususiyatlari, o‘quv maqsadi, topshiriqning murakkabligi, pedagogik yondashuv va texnologiyadan foydalanish sharoitlariga bog‘liq. Shu sababli geymifikatsiya ta’lim mazmunining o‘rnini egallamasligi, balki uni chuqurroq o‘zlashtirishga xizmat qilishi kerak.

2. Raqamli ta’lim kontentlarini yaratishda xalqaro yondashuvlar

Xalqaro miqyosda raqamli ta’limni tashkil etish faqat texnik imkoniyatlarni kengaytirish bilan cheklanmaydi. Unda raqamli kompetensiyalar, pedagogik sifat, axborot xavfsizligi, inklyuzivlik, shaxs huquqlari va mas’uliyatli raqamli xulq-atvor muhim o‘rin tutadi.

Ushbu masalalarni hal etishda quyidagi xalqaro asoslar muhim metodologik yo‘nalish bo‘lib xizmat qilishi mumkin.

2.1. UNESCOning pedagoglar uchun AKT kompetensiyalari doirasi

UNESCOning *ICT Competency Framework for Teachers* hujjati pedagoglarning axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan ta’lim jarayonida samarali foydalanish kompetensiyalarini rivojlantirishga yo‘naltirilgan. Ushbu doira raqamli texnologiyalarni o‘qitish, o‘quv dasturlarini ishlab chiqish va pedagoglarning kasbiy rivojlanishi bilan bog‘laydi [1].

Mazkur yondashuv asosida geymifikatsiyalashgan kontent yaratuvchi pedagog quyidagilarga e’tibor qaratishi lozim:

raqamli vositani aniq pedagogik maqsadga muvofiq tanlash;

o‘quvchilarning yoshi va tayyorgarlik darajasini hisobga olish;

interaktiv topshiriqlarni o‘quv dasturi bilan uyg‘unlashtirish;

raqamli natijalarni tahlil qilish va o‘qitish usullarini takomillashtirish;

texnologiyalardan xavfsiz va mas’uliyatli foydalanishni o‘rgatish.

Demak, o‘qituvchining raqamli kompetensiyasi faqat dasturlarni ishlata olish bilan emas, balki ularni ta’lim va tarbiya maqsadlariga muvofiq qo‘llay bilishi bilan belgilanadi.

2.2. Yevropa Ittifoqining DigComp doirasi

Yevropa Ittifoqining *DigComp 2.2* raqamli kompetensiyalar doirasi fuqarolarning raqamli muhitda ishonchli, tanqidiy va xavfsiz faoliyat yuritishi uchun zarur bilim, ko‘nikma va munosabatlarni tavsiflaydi [2].

Mazkur doira raqamli savodxonlikning quyidagi yo‘nalishlarini qamrab oladi:

axborot va ma’lumotlar bilan ishlash;

raqamli muhitda muloqot va hamkorlik;

raqamli kontent yaratish;

kiberxavfsizlik va raqamli farovonlik;

muammolarni hal qilish.

Geymifikatsiya elementlarini ushbu yo‘nalishlar bilan birlashtirish orqali o‘quvchilar nafaqat fan bo‘yicha bilim oladi, balki raqamli muhitda to‘g‘ri qaror qabul qilishni ham o‘rganadi.

Masalan, informatika darsida o‘quvchilarga “Raqamli xavfsizlik bo‘yicha mutaxassis” vazifasini berish mumkin. Ular shubhali havolalarni aniqlaydi, kuchli parol yaratish tamoyillarini o‘rganadi, shaxsiy ma’lumotlarni himoya qilishga oid vaziyatlarni tahlil qiladi va har bir to‘g‘ri qaror uchun izoh beradi. Natijada bilim, amaliy ko‘nikma va mas’uliyatli xulq-atvor birgalikda rivojlanadi.

2.3. Yevropa Kengashining raqamli fuqarolik ta’limi yondashuvi

Yevropa Kengashining *Digital Citizenship Education Handbook* qo‘llanmasida raqamli fuqarolik ta’limi onlayn muhitda faol, mas’uliyatli va huquqlarni hurmat qiladigan shaxsni shakllantirish bilan bog‘lanadi [3].

Ushbu yondashuv raqamli faoliyatni uchta asosiy yo‘nalishda ko‘rib chiqadi:

Onlayn muhitda bo‘lish — axborotdan foydalanish, raqamli savodxonlik va ijodkorlik.

Onlayn muhitda farovonlik — raqamli muloqot madaniyati, axloq, empatiya va ruhiy-jismoniy farovonlik.

Onlayn huquqlar — shaxsiy daxlsizlik, xavfsizlik, huquq va majburiyatlarni anglash.

Mazkur yo‘nalishlarni geymifikatsiyalashgan darslarga tatbiq etish o‘quvchilarning faqat bilimini emas, balki raqamli muhitdagi xulq-atvorini ham rivojlantirishga xizmat qiladi.

Masalan, “Raqamli fuqarolik” nomli jamoaviy o‘yinda o‘quvchilar kiberbulling, soxta axborot, shaxsiy ma’lumotlarning tarqalishi va internetdagi muloqot odobi bilan bog‘liq vaziyatlarni yechadilar. Har bir vaziyatda ular qarorning to‘g‘riligini izohlashi va uning boshqa insonlarga ta’sirini baholashi kerak.

Shuni alohida ta’kidlash lozimki, mazkur hujjatlar geymifikatsiyaning o‘zi uchun maxsus majburiy standartlar emas. Ular geymifikatsiyalashgan raqamli ta’lim kontentini loyihalash va baholashda foydalanish mumkin bo‘lgan xalqaro metodologik asoslar hisoblanadi.

3. Shaxs tarbiyasiga yo‘naltirilgan geymifikatsiyalashgan kontentning asosiy tamoyillari

Raqamli ta’lim kontenti o‘quvchining shaxsiy rivojlanishiga xizmat qilishi uchun uning mazmuni, mexanikasi va baholash tizimi tarbiyaviy maqsadlar bilan uyg‘unlashtirilishi lozim.

1. Maqsadga yo‘naltirilganlik. Har bir o‘yin elementi aniq ta’limiy yoki tarbiyaviy natijaga xizmat qilishi kerak. Masalan, jamoaviy topshiriq o‘zaro yordam va mas’uliyatni rivojlantirishga yo‘naltiriladi.

2. Shaxsga yo‘naltirilganlik. O‘quvchilarning qobiliyati, qiziqishi, individual o‘rganish sur’ati va ehtiyojlari hisobga olinishi zarur. Bunda barcha o‘quvchilarni bir xil tezlikda ishlashga majburlash maqsadga muvofiq emas.

3. Inklyuzivlik va teng imkoniyatlar. Raqamli kontent imkon qadar turli qurilmalarda ishlashi, sodda interfeysga ega bo‘lishi va alohida ta’lim ehtiyojlari bo‘lgan o‘quvchilar uchun ham qulay bo‘lishi kerak. Internetga ulanish imkoniyati cheklangan o‘quvchilar uchun oflayn topshiriqlar yoki muqobil usullar ko‘zda tutilishi mumkin.

4. Axloqiy va tarbiyaviy mazmun. Topshiriqlarda halollik, adolat, bag‘rikenglik, o‘zaro hurmat, ekologik mas’uliyat va jamoa oldidagi burch kabi qadriyatlar aks etishi kerak.

5. Raqamli xavfsizlik va maxfiylik. O‘quvchilarning shaxsiy ma’lumotlari, natijalari va onlayn faoliyatiga oid ma’lumotlarni himoya qilish, ortiqcha ma’lumot yig‘maslik va xavfsiz platformalardan foydalanish zarur.

6. Refleksiya va mazmunli fikr-mulohaza. O‘quvchiga faqat ball yoki mukofot berish yetarli emas. U nima uchun to‘g‘ri yoki noto‘g‘ri qaror qabul qilganini tushunishi, xatolaridan xulosa chiqarishi va keyingi faoliyatini rejalashtirishi lozim.

7. Madaniy va lingvistik moslik. Raqamli kontent milliy qadriyatlar, mahalliy ta’lim dasturlari va o‘quvchilarning til xususiyatlarini hisobga olishi kerak. Xalqaro tajribani o‘zlashtirish mahalliy tarbiyaviy mazmunni chetga surishni anglatmaydi.

4. Geymifikatsiyalashgan raqamli kontentni ta’lim amaliyotiga joriy etish mexanizmlari

Xalqaro yondashuvlarni amaliyotga tatbiq etish uchun texnologik vositalarni tanlash bilan birga, metodik, tashkiliy va baholash mexanizmlarini ham takomillashtirish zarur.

4.1. Pedagogik loyihalash mexanizmi

Dastlab o‘quv maqsadi, kutilayotgan natija va shakllantiriladigan tarbiyaviy kompetensiyalar belgilanadi. Keyin shu maqsadlarga mos o‘yin elementlari tanlanadi.

Masalan, agar maqsad o‘quvchilarda kiberxavfsizlik madaniyatini rivojlantirish bo‘lsa, topshiriqlar parol xavfsizligi, fishing xabarlarini aniqlash, shaxsiy ma’lumotlarni himoyalash va onlayn muloqot odobi bilan bog‘lanishi mumkin.

Bunda asosiy savol “Qanday o‘yin yaratish mumkin?” emas, balki “Qanday bilim, ko‘nikma va shaxsiy sifatlarni rivojlantirish kerak?” bo‘lishi lozim.

4.2. Raqamli kontentni ishlab chiqish mexanizmi

Geymifikatsiyalashgan resurslar quyidagi elementlarni o‘z ichiga olishi mumkin:

mavzuga mos interaktiv topshiriqlar;
bosqichlar va murakkablik darajalari;
individual va jamoaviy vazifalar;
tezkor izoh va tavsiyalar;
o‘zini o‘zi baholash vositalari;
tarbiyaviy vaziyatlar va muammoli ssenariylar.

Ball, nishon va reytinglardan foydalanish mumkin, biroq ular yagona muvaffaqiyat mezoniga aylanmasligi kerak. O‘quvchining rivojlanishi, harakati, hamkorligi va o‘z xatosini tuzatishga intilishi ham e’tiborga olinishi lozim.

4.3. O‘qituvchilarning kasbiy kompetensiyasini rivojlantirish

Geymifikatsiya samaradorligi ko‘p jihatdan pedagogning metodik tayyorgarligiga bog‘liq. Shu sababli o‘qituvchilar uchun raqamli kontent yaratish, interaktiv platformalardan foydalanish, o‘quv natijalarini tahlil qilish va raqamli xavfsizlik bo‘yicha amaliy seminarlar tashkil etish maqsadga muvofiq.

Bunday seminarlar faqat nazariy ma’ruza bilan cheklanmasdan, o‘qituvchilarning o‘z fanlari bo‘yicha geymifikatsiyalashgan topshiriqlar yaratishi, ularni sinovdan o‘tkazishi va natijalarni hamkasblari bilan muhokama qilishini nazarda tutishi kerak.

4.4. Xavfsizlik va etik ekspertiza mexanizmi

Raqamli kontentni joriy etishdan oldin quyidagi jihatlarni tekshirish zarur:

o‘quvchining shaxsiy ma’lumotlari himoyalanganmi;

platforma yosh xususiyatlariga mosmi;

kontentda kamsituvchi yoki zararli materiallar mavjud emasmi;

mukofot tizimi ortiqcha raqobat yoki ruhiy bosimni keltirib chiqarmaydimi;

reklama, tashqi havolalar va uchinchi tomon xizmatlari xavfsizmi;

raqamli vositadan foydalanish teng imkoniyatlarni ta’minlayaptimi.

Sun’iy intellekt asosidagi vositalardan foydalanilganda ham mazkur masalalar muhimdir. UNESCOning generativ sun’iy intellektni ta’lim va tadqiqotda qo‘llash bo‘yicha tavsiyalari inson manfaatlari, maxfiylik, inklyuzivlik va yoshga mos foydalanishga alohida e’tibor qaratadi [4].

4.5. Monitoring va samaradorlikni baholash mexanizmi

Geymifikatsiyaning natijadorligini faqat to‘plangan ballar yoki topshiriqlar soni orqali baholash yetarli emas. Baholash tizimi bilim, amaliy ko‘nikma va tarbiyaviy natijalarni qamrab olishi kerak.

Buning uchun quyidagi vositalardan foydalanish mumkin:

mavzu oldidan va undan keyin o‘tkaziladigan bilim sinovlari;

o‘quvchilarning amaliy topshiriqlarni bajarish natijalari;

hamkorlik va mas’uliyatni kuzatish mezonlari;

refleksiya yozuvlari va o‘zini o‘zi baholash;

o‘quvchi va pedagoglarning fikr-mulohazalari;

imkon qadar anonim shaklda yig‘ilgan umumlashtirilgan natijalar tahlili.

Baholash natijalari raqamli kontentni takomillashtirish, topshiriqlar murakkabligini moslashtirish va o‘quvchilarning ehtiyojlariga javob beradigan yangi metodlarni ishlab chiqishda qo‘llanilishi lozim.

5. Amaliy model: “Raqamli mas’uliyat” geymifikatsiyalashgan ta’lim loyihasi

Yuqoridagi nazariy yondashuvlarni ta’lim amaliyotida qo‘llash uchun informatika fanidan “Raqamli mas’uliyat” nomli geymifikatsiyalashgan loyiha taklif etiladi.

Loyihaning maqsadi: o‘quvchilarda raqamli xavfsizlik, axborotni tanqidiy baholash, internetdagi muloqot madaniyati, mas’uliyatli qaror qabul qilish va hamkorlik ko‘nikmalarini rivojlantirish.

Ishtirokchilar: umumiy o‘rta ta’lim maktablarining 7–9-sinf o‘quvchilari.

Davomiyligi: 4 ta mashg‘ulot, har biri 20–30 daqiqalik o‘yin yoki amaliy faoliyatdan iborat bo‘lishi mumkin.

Beshinchi yo‘nalish — ota-onalar bilan hamkorlik. Raqamli madaniyat, ekran vaqtini muvozanatli tashkil etish, shaxsiy ma’lumotlarni himoya qilish va internetdagi xavf-xatarlarni aniqlash masalalarida ota-onalar uchun tushuntirish ishlari olib borish zarur.

Oltinchi yo‘nalish — natijalarni uzluksiz takomillashtirish. Raqamli kontentni bir marta yaratib, o‘zgartirmasdan foydalanish o‘rniga, o‘quvchilarning fikr-mulohazalari, monitoring natijalari va texnologik yangiliklar asosida uni muntazam ravishda yangilab borish lozim.

Muhokama

Ta’limda geymifikatsiyani qo‘llashning asosiy muammolaridan biri o‘yin elementlari va pedagogik maqsadlar o‘rtasidagi muvozanatni saqlashdir. Agar darsdagi asosiy e’tibor faqat ball to‘plash, reytingda yuqori o‘rin egallash yoki mukofot olishga qaratilsa, o‘quvchilar mazmunli o‘rganishdan ko‘ra tashqi rag‘batlarga ko‘proq yo‘nalib qolishi mumkin.

Yana bir muhim masala — raqamli tengsizlik. Barcha o‘quvchilar bir xil qurilma, internet tezligi yoki texnik imkoniyatga ega emas. Shu sababli geymifikatsiyalashgan kontentning muqobil, oflayn va kam resurs talab qiladigan shakllarini ham ishlab chiqish zarur.

Shuningdek, o‘quvchilarni ochiq reytinglarda taqqoslash ayrim hollarda ruhiy bosim yoki o‘ziga bo‘lgan ishonchning pasayishiga sabab bo‘lishi mumkin. Shaxsiy rivojlanishni kuzatish, individual yutuqlarni e’tirof etish va hamkorlikka asoslangan topshiriqlardan foydalanish bu xavflarni kamaytirishga yordam beradi.

Shaxs tarbiyasiga yo‘naltirilgan raqamli kontentning samaradorligi o‘quvchining faqat texnologiyadan foydalanish darajasi bilan emas, balki uning real hayotda mas’uliyatli qaror qabul qilishi, boshqalarning huquqlarini hurmat qilishi, axborotni tanqidiy baholashi va o‘z xatti-harakatlarini nazorat qila olishi bilan ham baholanishi lozim. Demak, xalqaro tajribani milliy amaliyotga moslashtirish jarayonida inson manfaatlari, pedagogik maqsadlar va tarbiyaviy natijalar markaziy o‘rinda turishi kerak.

Xulosa. Ta’limda geymifikatsiyadan foydalanish raqamli texnologiyalarni pedagogik maqsadlar bilan uyg‘unlashtirish, o‘quvchilarning bilim olishga bo‘lgan qiziqishini qo‘llab-quvvatlash va shaxsiy kompetensiyalarini rivojlantirishning istiqbolli yo‘nalishlaridan biridir. Biroq uning haqiqiy samarasi o‘yin elementlarining ko‘pligi bilan emas, balki ta’lim va tarbiya maqsadlariga qay

darajada xizmat qilishi bilan belgilanadi. UNESCOning pedagoglar uchun AKT kompetensiyalari doirasi, Yevropa Ittifoqining DigComp raqamli kompetensiyalar modeli va Yevropa Kengashining raqamli fuqarolik ta’limiga oid yondashuvlari geymifikatsiyalashgan kontentni ishlab chiqishda muhim metodologik asos bo‘la oladi. Ushbu hujjatlar pedagogik sifat, raqamli savodxonlik, xavfsizlik, mas’uliyat va inklyuzivlik masalalariga tizimli yondashish imkonini beradi.

Maqola doirasida quyidagi ilmiy-amaliy xulosalar shakllantirildi:

Geymifikatsiyalashgan raqamli kontentni yaratishda ta’limiy natijalar bilan bir qatorda, axloqiy, ijtimoiy va raqamli kompetensiyalar ham aniq belgilanishi lozim.

Xalqaro hujjatlardagi yondashuvlarni milliy ta’lim amaliyotiga moslashtirish uchun metodik tavsiyalar, sifat mezonlari va pedagogik baholash vositalarini ishlab chiqish zarur.

O‘quvchilarni faqat ball va reytinglar asosida baholash o‘rniga, individual rivojlanish, hamkorlik, mas’uliyat va refleksiyani ham hisobga olish maqsadga muvofiq.

Raqamli kontentni joriy etishda axborot xavfsizligi, shaxsiy ma’lumotlarni himoya qilish, inklyuzivlik va yoshga moslik ustuvor talablar sifatida qaralishi kerak.

Geymifikatsiyaning samaradorligini aniqlash uchun tajriba-sinov ishlari, tizimli monitoring va ta’limiy hamda tarbiyaviy natijalarni birgalikda baholash zarur.

Umuman olganda, shaxs tarbiyasiga yo‘naltirilgan raqamli kontentlarni takomillashtirish texnologik yangilanish bilan cheklanmasligi, balki ta’limning insonparvarlik, axloqiy mas’uliyat va raqamli madaniyat tamoyillariga tayanishi lozim. Geymifikatsiya ana shu maqsadlarga xizmat qilgan taqdirdagina zamonaviy ta’limning samarali pedagogik vositasiga aylanishi mumkin.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. UNESCO. *UNESCO ICT Competency Framework for Teachers. Version 3.* Paris: UNESCO, 2018. https://www.unesco.org/en/digital-competencies-skills/ict-cft
2. Vuorikari, R., Kluzer, S., Punie, Y. *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens — With New Examples of Knowledge, Skills and Attitudes.* Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2022. DOI: 10.2760/115376
3. Richardson, J., Milovidov, E., Schmalzried, M. *Digital Citizenship Education Handbook: Being Online, Well-being Online, Rights Online.* Council of Europe, 2022 edition. https://www.coe.int/en/web/education/-/digital-citizenship-education-handbook
4. UNESCO. *Guidance for Generative AI in Education and Research.* Paris: UNESCO, 2023. https://www.unesco.org/en/articles/guidance-generative-ai-education-and-research
5. Council of Europe. *Digital Citizenship Education: Resources for Educators and Policymakers.* https://www.coe.int/en/web/education/digital-citizenship-education