

O'YINLAR VA O'YIN USLUBLARI TA'SIR DOIRASI. HUQUQIY TIZIMLARDA GEYMIFIKATSIYA VA UNING NATIJALARI

*Urinova Muqaddas Valisherovna
Informatika kafedrası o'qituvchisi
Namangan davlat universiteti*

Annotatsiya: Maqolada raqamli texnologiyalar sharoitida talabalarga geymifikatsiya yordamida mashg'ulotlarni samarali tashkil etish xususida fikr bildirilgan bo'lib, milliy ta'lim tizimiga ularni tatbiq etish borasida misollar keltirilgan.

Jamiyat hayotining turli jabhalarida yangi texnologiya sifatida o'yinlashtirish tushunchasidan foydalanish va qo'llash masalalari ilmiy tadqiqotlarda yetarlicha batafsil yoritilgan. Gartner tadqiqot kompaniyasining [1] prognozlariga ko'ra, 2020 yilga borib imo-ishoralarni boshqarish, boshqariladigan displeylar va kengaytirilgan reallik kabi zamonaviy texnologiyalar o'yinlashtirish kontseptsiyasini jamiyatning turli sohalarida amaliy aspektda qo'llash, texnologiyani integratsiyalashgan holda qo'llash imkonini beradi. kundalik hayot. Biroq, shu bilan birga, Gartner tadqiqotchilari o'yin dizayni va o'yinchilarning o'zaro ta'siri strategiyalarini tushunish bo'yicha ilmiy izlanishlar yo'qligi sababli geymifikatsiyaning to'xtab qolishi mumkin bo'lgan rivojlanish stsenariysini istisno qilmaydi, bu esa o'z navbatida samarasiz o'yinlashtirish modellarining rivojlanishiga olib kelishi mumkin. Shu munosabat bilan tarixiy retrospektivda geymifikatsiya metodologiyasini tushunish dolzarb masalalardan biridir, chunki o'yin elementlarini ishlashning ilmiy isbotlangan tamoyillari va algoritmlariga muvofiq qo'llash va amalga oshirish orqali rivojlanishning tarixiy jihatlaridan kelib chiqqan holda, kontseptsiyani ishlab chiqish. an'anaviy boshqaruv vositalariga samarali muqobil bo'lishi mumkin. Ushbu maqola doirasida to'plangan tajribani

tizimlashtirish amalga oshiriladi. Kontseptsiya rivojlanishining tarixiy xronologiyasi tahlil qilinadi va umumlashtiriladi. Tahlil jarayonida geymifikatsiya tushunchasining rivojlanishi va shakllanishining asosiy bosqichlari aniqlandi va tavsiflandi.

***Kalit so'zlar:** raqamli texnologiya, geym, geymifikatsiya, milliy ta'lim tizimi, ta'lim sifati, ta'lim ishtirokchilari, rivojlanish.*

SCOPE OF GAMES AND GAME METHODS. GAMEIFICATION IN LEGAL SYSTEMS AND ITS RESULTS

***ABSTRACT:** The article highlights the issues related to the introduction of gamification in the educational process during the period of digitalization of education, provides examples of their implementation in the national education system*

The use and application of the concept of gamification in various spheres of society are described in scientific research. According to the forecasts of the research company Gartner [1] by 2020 such modern technologies as gesture control, controlled displays and augmented reality will further allow the application of the concept of gamification in various areas of society. However, at the same time Gartner researchers don't rule out a development scenario in which gamification can move into a stage of stagnation due to the lack of scientific research in understanding the design of games and strategies for interaction with players. This can lead to the development of inefficient gamification models. In this regard, one of the topical issues is the understanding of gamification methodology in historical retrospective. Since applying and implementing game elements in accordance with scientific principles of their work and algorithms, understanding the historical aspects of development, the concept can be an effective alternative to traditional management tools. In the framework of this article, the accumulated experience

is systematized. The historical chronology of the concept development is analyzed and generalized. In the course of the analysis, the main stages of the development and formation of concepts of gaming were identified and characterized.

Keywords: *digital technologies, game, gamification, national education system, quality of education, learning participants, development.*

Uzluksiz ta'lim tizimida tahsil oluvchilarning jahon sivilizatsiyasi yutuqlari va axborot resurslaridan keng foydalanish, ta'lim ehtiyojlari imkoniyatlarini kengaytirish alohida dolzarblik va ahamiyat kasb etmoqda. Bunda innovatsion texnologiyalar qatoridan o'rin olgan o'quv axborotini o'zlashtirishning pedagogik, psixologik va metodik xususiyatlarini o'rganish bilan birga raqamli geymifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish masalalari yetakchilik qilmoqda.

Rivojlangan mamlakatlar - AQSh, Buyuk Britaniya, Germaniya, Xitoy kabilarda ta'lim tizimida zamonaviy axborot-kommunikatsiya texnologiyalari va vositalarining rivoji zamirida ta'lim iste'molchilari tomonidan elektron xizmatdan foydalanish orqali bilim, ko'nikma, malakalarni o'zlashtirish va kompetensiyalarni rivojlantirish shakllariga bo'lgan ehtiyoj oshib bormoqda hamda bu yo'nalishda keng qamrovli tadqiqot ishlari olib borilmoqda[3,4,5,6].

XXI asr axborot-kommunikatsiya asrida ma'lumotlar hajmining keskin ko'payishi tahsil oluvchilarda o'quv materialini idrok qilish barobarida uzatilayotgan axborotning sifatiga ham alohida talablar quymoqda. Shu jihatdan olganda, tahsil oluvchi tomonidan o'quv axborotini o'zlashtirish texnologiyalarini takomillashtirish alohida e'tibor talab qilinayotgan masalalar sirasiga kiradi.

Zamonaviy dunyoda raqamlashtirish inson hayotining barcha sohalarini qamrab olar ekan, axborot jamiyatini shakllantirish jarayonida o'zbek ta'lim tizimi sohasida ham tub o'zgarishlar yuz bermoqda

2020 yilning 24-sentyabrida Prezidentimiz tomonidan Oliy Majlis Senatida mamlakatimiz o'qituvchilariga qaratib aytilgan tabrik nutqida mamlakatimiz uchinchi Rennensansni boshidan kechirayotganligi to'g'risida fikr bildirildi. Rennensans- —madaniyatda, ilm-fanda, san'atda, ta'lim-tarbiyada, umuman, jamiyat hayotida uzoq muddatli turg'unlikdan keyin qayta jonlanib, tez rivojlanishni, ijtimoiy ong va qadriyatlar tizimi yangi sifat bosqichiga chiqishini bildiradi[8]. Binobarin, mamlakatimizda raqamli texnologiyalar rivojlanayotgan jarayon aynan uchinchi Rennensans asosiga qurilayotganligini bildiradi.

2020 yil-mamlakatimizda —Ilm-ma'rifat va raqamli iqtisodiyotni rivojlantirish yilil deb belgilanishi bejiz emas edi.

Oliy Majlis senati a'zosi Abdurahim Erkaev yozishicha, —Uchinchi Rennensans g'oyasi istiqbolga intilishga juda mos keladi. Mazkur g'oyaning safarbarlik kuchi, umuman, mafkuraviy salohiyati juda yuqori. Ayni chog'da o'tmish tariximizning shonli sahifalari, buyuk ajdodlarimizning bunyodkorlik va ijodkorlik salohiyati bilan bog'lanadi. Bizga mazkur tushuncha kimlarning vorislari ekanimizni eslatib turadi. Uchinchi Rennensans g'oyasi milliy ruhiyatimizga, xalqimiz armon-orzusiga yaqin[8]. Shunday ekan, milliy ta'lim tizimida raqamli texnologiyalar asosida ta'lim-tarbiya jarayonini tashkil qilish, qo'llash, ko'p jihatdan tahsil oluvchilar tomonidan o'qitilayotgan mavzularni reproduksiyalash sharoitida (retelling tasks), konstruktorlik vazifalarini bajarishda (design tasks), ijodiy topshiriqlarni bajarishda (creative product tasks), vaziyatli muammolarni hal etishda (consensus building tasks), e'tiqodni shakllantirishda (persuasion tasks), o'zini-o'zi o'qitishda (self-knowledge tasks), kompilyasion vazifani bajarganda (compilation tasks), topishmoqlar yechimini topishda (mystery tasks), jurnalistika sohasiga oid topshiriqlarni bajarishda (journalistic tasks), analitik tavsifdagi topshiriqlarni bajarishda (analytical tasks), baholash, diagnostika qilishga oid topshiriqlarni bajarishda (judgment tasks), ilmiy muammolarni hal etishda (scientific tasks) katta samara beradi. Shu asosda, ko'rib chiqilgan tadqiqot yo'nalishlari ichida biz maxsus e'tiborni

o'qituvchi faoliyatidagi o'quv materiallarini raqamli texnologiyalar asosida taqdim qilish jarayoni mazmuni va mohiyati masalasi doirasida o'rgandik. Chunki oliy ta'lim tizimida faoliyat yuritayotgan o'qituvchining pedagogik faoliyati shaxsni tarbiyalash jarayonida ta'limtarbiya olish sharoitlarini yaratish, uning ehtiyojlarini qondirish va qobiliyatlarini ochish hamda rivojlantirishga yo'naltirilgan bo'lishi muqarrar.

Mazkur maqola sahifalarida biz raqamli texnologiyalar sharoitida talabalarga geymifikatsiya yordamida mashg'ulotlarni samarali tashkil etish xususida fikr bildirmoqchimiz.

Geymifikatsiya - ta'lim jarayoni sub'ektlarining o'quv topshiriqlarini kompyuter o'yinlariga o'xshash vaziyatda qo'llash. Garchi, hozirgi kunda geymifikatsiya ko'proq biznes va ishlab chiqarish sohalarida qo'llanilib kelinsada, ta'lim jarayoniga geymlarning tobora kirib kelishi, uning samaradorligini oshirishga xizmat qilmoqda. Biz ilmiy manbalar, adabiyotlar va lug'atlarni tahlil qilib, —geym|| so'zi bir necha ma'nolarda ishlatilishining guvohi bo'ldik: 1) sport sohasida ayrim o'yinlarning bir qismi. Masalan, tennis o'yinida bir necha geymlar mavjud (Ushakov. Толковыи slovar russkogo yazыka Ushakova. 2012); 2) Kolt revolveriga o'xshash, cho'ntakda olib yurishga mo'ljallangan, vazni 700-740 g. bo'lgan 22 i 38 kalibrli oltizaryadli nemis revolyeri; 3) Nemis qo'rol-yaroq ishlab chiqarish firmasining nomi; 4) Geym (Heim) Albert (1849-1937)- shveytsar geologi SSSR FA ning faxriy a'zosi (1925). tektonike Alp tog'lari tektonikasi va glyasiologiya (muzliklar) bo'yicha tadqiqotlar olib borgan[7]. Barcha tavsiflarni tahlil qilib, mualliflik nuqtai nazaridan —geym atamasiga quyidagicha ta'rif berildi:

Geym- IT sohasida bir necha darajali o'yinni bildirib, har bir bosqich o'yin foydalanuvchiga navbatdagi bosqichga o'tishga imkoniyatini yaratadi. Ta'lim jarayonida geymlar didaktik tavsifga ega bo'lib, tahsil oluvchini o'quv predmetiga qiziqishini va motivatsiyasini oshirishga mo'ljallanadi. Tahsil oluvchilarni o'qitishda geymlar tahsil oluvchilarda creative product tasks, ya'ni

ijodiy topshiriqlarni bajarish ko'nikmalarini rivojlantiradi, o'quv kurslari bo'yicha mavzularni sifatli o'tishga yordam beradi.

Ta'lim geymifikatsiyasi ta'limiy maqsadga erishish yoki qo'yilgan masalani yechishga qaratilgan geym-o'yinlar ketma-ketligini bajarish borasida ijrochiga tushunarli va aniq ko'rsatmalar berish nazarda tutiladi. Demak, oliy ta'lim jarayonida talaba tomonidan o'quv materialini samarali o'zlashtirish uchun shart-sharoit va imkoniyatlarni kengaytirishda o'qituvchi ta'lim geymifikatsiyasidan (nazariy) va amaliy operatsiyalarning ketma-ketlik tartibini o'yinlar orqali amalga oshiradi. Geymlar mustaqil o'qitish dasturi yoki, boshqa o'qitish dasturining qismi bo'lishi mumkin.

Raqamli texnologiyalar sharoitida talabalarga geymifikatsiya yordamida turli kompyuterli o'yinlar orqali o'quv materialini algoritmlar, jadvallar asosida va bloksxema shaklida berilishi mumkin. Og'zaki tarzda berilgan algoritmlar tabiiy til xususiyatlariga ko'ra so'zlar va jummalarning bayon etilishida yordam beradi. Geymlardagi algoritmlarning jadval asosida berilishi uni jadval hamda hisoblash formulalari shaklida ifodalashga xizmat qiladi.

Predmetlar, hodisa yoki jarayonlarni tabiiy holatda namoyish qilish yanada ko'proq didaktik samara beradi. Shu bois, o'quv mashg'ulotlarida turli virtual laboratoriyalarni tashkil qilish, geymifikatsiyaning turlaridan foydalanish zarur bo'ladi.

—Classroom ushbu xizmatdan foydalangan holda o'qituvchilar o'quv onlayn kurslarini yaratish va ulardan foydalanish, mavzular, topshiriqlar, munozaralar yaratish, yangiliklar lentasini kiritish, istalgan formatdagi fayllarni yuklash, havolalarni qo'shish, boshqa o'qituvchilar va talabalarni bog'lash, avtomatik ravishda sinflar kitobini yaratish kabi imkoniyatiga ega bo'lishadi. Biroq, shuni ta'kidlash kerakki, ushbu xizmat faqat ixtisoslashgan Google Education muhiti doirasida taqdim etiladi»[6,87-b.].

Classroomda geymlar yordamida o'qituvchi talabalarni mustaqil ravishda ob'ektlarni o'rganish, zaruriy o'lchov ishlarini olib borish, aloqadorlikni

o'rnatish, shuningdek, hodisalarning mohiyatini anglab yetishga, faol bilish jarayoniga yo'naltirishi lozim.

O'qituvchilar "Classroom" xizmatidan foydalangan holda onlayn kurslarni yaratishda, to'ldirishda, o'zgartirganda, barcha fayllar avtomatik ravishda tegishli nomdagi papkalarda diskka ko'paytiriladi. Ushbu xizmatlardan foydalangan holda hujjatlar, jadvallar, taqdimotlar, shakllar, veb-saytlar va boshqalar o'qituvchilar va talabalar yakka tartibda va birgalikda turli xil matnli, grafik va jadvalli hujjatlar, so'rovnomalar va testlar, veb-saytlar, bloglar va boshqalarni yaratish, tahrirlash va ko'rishlari mumkin. yaratilgan fayllar shaxsiy diskda saqlanadi.

Hangouts xizmatidan foydalangan holda, o'qituvchilar va talabalar qisqa vaqt ichida bir-birlari bilan xabar almashishlari, guruh suhbatlari tashkil qilishlari, birbirlariga qo'ng'iroq qilishlari va real vaqtda video uchrashuvlar o'tkazishlari mumkin.

YouTube xizmati yordamida o'qituvchilar va talabalar quyidagi imkoniyatlarga ega bo'lishadi: 1) o'z video kanallarini yaratish, videolarni yuklash, tahrirlash va nashr etish; 2) natijada olingan videoni kanalda va shaxsiy kompyuterda saqlash va tahrirlash bilan jonli efirlarni olib borish (birinchi usul Hangouts orqali, bu holda faqat veb-kameradan olingan tasvir va ovoz translyasiya qilinadi, ikkinchi usul maxsus videokoder yordamida, masalan, Open Broadcaster Software (OBS)video yozish va oqim uchun bepul va ochiq kodli dasturiy ta'minotdir[5,32-b.].

Yuqorida striming texnologiyalariga kiruvchi ushbu barcha xizmatlar o'zaro faoliyat platformalardir, ya'ni ular mobil qurilmalarda (Android, IOS, Windows Phone kabi operatsion tizimida) va shaxsiy kompyuterlarda (Windows, Linux, Mac operatsion tizimlarida) ishlatilishi mumkin.

Biz raqamli texnologiyalar sharoitida talabalarga geymifikatsiya yordamida "Omadli imkoniyat" geym ilovasini ishlab chiqdik. Buning uchun biz raqamli

texnologiyalar vositasida 1dan 25 raqamigacha bo'lgan loto barellarni, —bochkallarini tayyorladik.

Geymning borishi

Komandalar tanishuvi

Jyurilarni tanishtirish

Komandalarni qur'a tashlash yo'li bilan o'yinga jalb qilish

1-Geym. Barrel muammolari

Ushbu o'yinda jamoalar navbatma-navbat bochkalardan raqamli savollarni tortib olishadi (har bir jamoa uchun 5 tadan savol) va boshlovchi ushbu savollarni taqdimot qiladi. Savollar uchun ballar soni qiyinchilikka qarab har xil bo'lishi mumkin. Ushbu o'yinda "omadli imkoniyat" paydo bo'ladi.

Savollar:

1.Statistik ma'lumotlarga ko'ra, uyda kompyuteri mavjud bo'lganlarning uchdan ikki qismi, undan aynan shu maqsadda foydalanishadi. Bu nima? Javob: o'yinlar uchun(1 ball).

2.Ajablanarli bo'lsada, hyech kim hyech qachon o'qimaydigan matnli faylning nomi nima? Javob: Readme.txt. (1 ball)

3. Bu belgi Internet davrining o'ziga xos ramziga aylandi. Shuni ham ta'kidlash joizki, u eski yozuv mashinalarida bo'lmagan, u faqat Internet rivojlanishi bilan paydo bo'lgan. Javob: @ - savdo maydonchasi(1 ball).

Nima uchun protsessor kompyuter tilida —tosh|| deb ataladi? Javob: Chunki protsessor chipining yadrosi yuqori toza kremniy kristalidan tayyorlangan(3 ball).

4. Ma'lumotlar bazasida yozuvlarni tanlash sharti yoki, qurilma, suyuqlik va gazlarni qattiq zarrachalardan tozalash vositasi nima deb nomlanadi? Javob: filtr(2 ball).

5. XVII asr oxirida taniqli italiyalik qo'shiqchi- Balatri Rossiyaga tashrif buyurdi. U rus xalq musiqasiga juda qiziqib qoldi va hatto rus tilini bilmasligiga qaramay, ba'zi qo'shiqlarini yozib oldi. Balatri matnni qanday yozish usulini

o'ylab topdi. Bu usul klaviaturada kerakli tartib mavjud bo'lmaganda ham hanuzgacha qo'llaniladi. Javob: transliteratsiya(3 ball) .

6. Insonlarning kompyuterlarga bo'lgan ishonchi darhol paydo bo'lmagan. Tashkilotlarning hisob-kitob bo'limlarida ish haqi yoki mukofotlarning hisobkitoblarini olib borish uchun unga murojaat etishgan. Bu nima? Javob: Kalkulyator (3 ball). Shu alfozda taqdim qilingan savollar orqali tahsil oluvchini navbatdagi geumlarga undash va o'yin jarayonida uning ham bilimini tekshirib ko'rish, ham yangi ma'lumotlarni taqdim qilish va o'rganilayotgan fanga bo'lgan qiziqishini rivojlantirish mumkin.

Shunday qilib, geymifikatsiya - bu onlayn tarzda o'qitiladigan mashg'ulotlarda ta'lim ishtirokchilari harakatlarini amalga oshirishga va yaxshi natijalarga erishishga undashning usuli. Biroq, geymifikatsiyani amalga oshirishda internet-marketing strategiyasidagi har qanday o'zgarishlar oqilona asoslanishni talab qilishini va maqsadli auditoriyaning o'ziga xos ehtiyojini qondiradigan yoki uning vakiliga zavq bag'ishlaydigan holatlardagina tavsiya etilishi mumkin.

Geymifikatsiya tashkilotning biznes natijalarini yaxshilash uchun o'yin elementlarini joriy etish kontseptsiyasi sifatida nisbatan yaqinda ko'rib chiqildi, garchi uni shakllantirish uchun dastlabki shartlar qadimgi tsivilizatsiyalar davrida paydo bo'lgan bo'lsa ham. Geymifikatsiya global zamonaviy tendentsiya sifatida 2000-yillarning boshlarida faol ishlab chiqilgan bo'lib, birinchi marta Google Trends ilovasida paydo bo'lgan, u mintaqalarga qarab turli tillarda qidiruv so'rovlarining umumiy hajmiga nisbatan ma'lum bir atamani qidirish chastotasini ko'rsatadi. dunyoning. Mobil, bulutli, ijtimoiy va mahalliy xizmatlar ushbu kontseptsiyaning o'sishiga hissa qo'shdi.

Ushbu maqola iqtisodiy nazariya va amaliyotdagi o'yin tushunchasining rivojlanishi va shakllanishiga hissa qo'shgan asosiy voqealarni yoritishga harakat qiladi. Keling, har bir bosqichni batafsil tahlil qilaylik.

1. O'yin madaniyatni shakllantiruvchi omil sifatida (miloddan avvalgi III asr - hozirgi davr)

Geymifikatsiya o'yin elementlaridan foydalanishni o'z ichiga olganligi sababli, u qadimgi tsivilizatsiyalar davrida mashhur bo'lgan oddiy o'yinlardan kelib chiqqan deb taxmin qilish mumkin. Asrlar davomida odamlar turli xil o'yinlarni o'ynashgan. Arxeologik topilmalar esa Qadimgi dunyoda o'yinlar odatiy hol bo'lganligidan dalolat beradi [2; 3]. Masalan, sobiq Shimoliy Mesopotamiyada arxeologlar go'yoki o'yinlar uchun mo'ljallangan asboblarni topdilar: hayvonlarning loydan yasalgan haykalchalari va turli xil ishlamaydigan idishlar.

O'yin muammosining ahamiyatiga bag'ishlangan "O'ynagan odam" (trans. "Homo Ludens") risolasining muallifi J. Huizinga asarlarida "o'yinni madaniy o'yinga tushirib bo'lmaydi. hodisalar, chunki u ulardan kattaroq va hatto hayvonlarda ham kuzatiladi. Aksincha, madaniyatning o'zi (nutq, afsona, kult, ilm) o'ynoqi tabiatga ega» [4, b. 22]. Muallifning nuqtai nazaridan tarixda madaniyatni shakllantiruvchi omil sifatida o'yinga bunday qiziqish tasodifiy emas, chunki inson butun hayoti davomida o'yinlar bilan o'zaro munosabatda bo'ladi [5, p. 6].

O'yinlarning asosiy vazifasi jalb qilishdir: bir tomondan, o'yin shaxsning shaxsiy tajribasi bilan olingan har qanday ehtiyojlarga bo'lgan xohishini qondirishi mumkin, ikkinchi tomondan, u biror narsaga qiziqish uyg'otishi mumkin. Jozibadorlik ruhiy holat bo'lib, o'yinning asosiy vazifasi sifatida ishtirok etish shaxsning da'volarini amalga oshirish, ya'ni shaxs o'zini qobiliyatli deb biladigan murakkablik darajasidagi maqsadga erishish istagi bilan bog'liq.

2. Jamoat va ijtimoiy hayotdagi o'yin elementlari (XVIII asr - hozirgi davr)

O'yinlardan nafaqat o'yin-kulgi funksiyasini amalga oshirish uchun, balki muayyan muammolarni hal qilish uchun foydalanishga birinchi urinishlar 18-asrda qayd etilgan. 18-asrning "Geymifikatsiya mutaxassisi" bir qator mualliflar

[6, p. 123] nemis islohotchisi va shoiri G.Terstegen deb ataladi. U karta o'yini - 365 ta kartadan iborat lotereyani o'ylab topdi. Har bir kartada imonli fuqarolar uchun hikmatli so'zlar, maslahatlar va duolar yozilgan yozuv mavjud edi. Tasodifiy palubadan kartani tanlab, imonli bir vaqtning o'zida ikkita harakatni amalga oshirdi: bir tomondan karta o'yinini o'ynash va boshqa tomondan xristian diniga amal qilish. O'sha davr aholisi orasida lotereyalar keng tarqalgani uchun G.Terstegen bu g'oyani diniy kontekstga moslashtira oldi.

XVIII asrdagi cherkov mamlakat ijtimoiy-iqtisodiy hayotining eng muhim mavzusi bo'lib, imonli fuqarolarga har kuni namoz o'qishni buyurgan; aholi uchun bu jarayon oddiy marosim edi. Lotereya yaratuvchisi zamonaviy o'yin bo'yicha mutaxassislar intilayotgan narsaga erisha oldi: o'yin elementlari yordamida mijozlarning, bu holda imonlilarning sodiqligini oshirish.

Ko'pincha o'yinlar va musobaqalar davlat darajasida ijtimoiy muammolarni hal qilish uchun rag'batlantiruvchi vosita sifatida ishlatilgan. Bunday tajribani birinchilardan bo'lib joriy etgan shtatlardan biri Buyuk Britaniya bo'lib, uning parlamenti 1714 yilda "dengizdagi uzunlikni aniqlay oladigan bunday shaxs yoki shaxslar guruhiga davlat mukofotini taqdim etish to'g'risida" qonun loyihasini (uzunlik to'g'risidagi qonun deb ataladigan) qabul qildi. ” [7, bilan. o'n to'rt]. Katta doiraning bir darajasi yoki oltmish geografik milya ichida uzunlikni aniqlashga imkon beruvchi usulni kashf etgan kishi pul bilan taqdirlanishi kerak edi. Qonun loyihasining qabul qilinishi uzunlik muammosini hal qilishni taklif qiladigan ko'plab texnik loyihalarning paydo bo'lishiga yordam berdi, ammo biron bir g'oya tan olinmadi.

Mahsulotni ilgari surishning umumiy strategiyasining bir qismi sifatida o'yin komponentidan foydalanishga qaror qilgan birinchi tashkilot 1910 yilda tez tayyorlanadigan oziq-ovqat mahsulotlariga ixtisoslashgan Kellogg kompaniyasi (AQSh) edi [9, p. 2]. Kompaniya asoschisi iste'molchilar o'z mahsulotini aniq sotib olishiga ishonch hosil qilish uchun bolalar o'rtasida rasmlar tanlovlarini o'tkazishga qaror qildi va keyinchalik o'z reklamasida foydalanish uchun eng

yaxshilarini tanladi. Keyinchalik, bolalar rasmlari asosida u "Jungledagi kulgili sarguzashtlar" kitobini yaratdi, bu kompaniya mahsulotlari bilan qutilarga solingan birinchi sovg'a edi.

Video o'yinlar sanoatida geymifikatsiyaning rivojlanishi bilan bir qatorda, o'yin elementlari kelajakda mavjud mijozlarga takroriy sotuvlarni yaratish uchun birinchi marta marketing aralashmalarida ishlatilgan. Ishtirok etishga asoslangan sodiqlik dasturini ishga tushirgan birinchi kompaniya 1979 yilda Texas International Airlines (AQSh) edi [11, p. 2]. Dasturning mazmun-mohiyati shundan iborat ediki, bitta kompaniya bilan uchayotgan mijozlar o'z ballarini yig'ib, bepul chiptalarga ega bo'lib, shu orqali kompaniya xizmatlarining doimiy iste'molchisiga aylanishadi.

Mehnat jarayonlari doirasida inson omili va o'yin komponenti o'rtasidagi munosabatni birinchi bo'lib isbotlagan olim sotsiolog D.F. Roy. XX asr o'rtalarida. u sanoat mehnat sharoitida dala etnografik tadqiqotini o'tkazdi. Muallifning [13] maqolasida ikki oy davomida fabrika ishchilarining kichik guruhidagi ijtimoiy o'zaro munosabatlar tahlil qilinadi. Ishchilar monoton ish bilan shug'ullangan, bu uzoq ish soatlari bilan haftada olti kun oddiy vazifalarni mexanik ravishda bajarishni o'z ichiga olgan. D.F. Roy [13] ishchilarning ish kunlarini diversifikatsiya qilish uchun marosimdagi kundalik o'yinlarda qatnashishdan qanday foydalanishini tasvirlab berdi.

Ushbu tadqiqot menejment, psixologiya va sotsiologiya sohasidagi ko'plab fundamental tushunchalarga to'xtalib, mehnat munosabatlarida mavjud bo'lgan o'yin elementlari jamoaning mehnat unumdorligi va qoniqishini oshirishi, shuningdek, ijtimoiy sharoitlarni o'zgartirishi mumkinligi haqidagi farazni tasdiqladi. -psixologik iqlim, E. Mayo tomonidan Hawthorne tajribasi davomida isbotlangan.

Geymifikatsiya an'anaviy demografik va ijtimoiy-madaniy chegaralardan oshib, yangi fikrlash usullariga olib keladi va ushbu xizmatlar uchun iste'molchi xatti-harakatlarining "yangi" turini yaratadi. Zamonaviy tadqiqotlar shuni

ko'rsatadiki, hozirgi vaqtda inson kapitali alohida o'rin tutadi, uning rivojlanishi birinchi navbatda qo'l ostidagilar, xizmatlar iste'molchilarining iste'dodlarini rivojlantirish orqali mumkin. Bu jalb etish va rag'batlantirishning yangi usullarini qo'llash va qo'llashni talab qiladi. Hozirgi vaqtda ushbu konsepsiya rivojlanishda davom etmoqda va zamonaviy axborot olamining yangi tendentsiyasi sifatida jamiyatning iqtisodiy, ta'lim, siyosiy va ijtimoiy sohalarida keng tarqaldi.

Shunday qilib, empirik tadqiqotlarning hozirgi yo'nalishlari bu borada o'yinlashtirish tushunchasini to'liqroq tushunishga yordam beradi: o'yindan tashqari kontekstda o'yindan foydalanish yo'nalishlari va usullarini o'rganish; geymifikatsiyani joriy etish bilan bog'liq tashkiliy o'zgarishlarni o'rganish; kompaniyalarning menejerlari va xodimlarining tafakkurini qayta qurish va xodimlarning tashkiliy bo'lmagan o'yin tajribasini tushunish masalalari.

O'qituvchining geymifikatsiyadan foydalanish faoliyati ma'ruza, seminar, amaliy mashg'ulotlar, laboratoriya mashg'ulotlari, o'quv anjumanlari, maslahatlar, ekskursiya, ekspeditsiya kabi shakllarda o'z ifodasini topishi mumkin.

REFERENCES

1. O'zbekiston Respublikasining Ta'lim to'g'risida Qonuni.-T.; 2020y.
23 sentyabr
2. O'zbekiston Respublikasini yanada rivojlantirish bo'yicha Harakatlar strategiyasi to'g'risida. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining PF-4947-son Farmoni. 2017 yil 7 fevral
3. O'zbekiston Respublikasi Oliy ta'lim tizimini 2030 yilgacha rivojlantirish konsepsiyasini tasdiqlash to'g'risida. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining PF5847 son Farmoni, 2019 yil 8 oktyabr
4. Арбузов С. С. Реализация информационно-технологической модели подготовки будущих ИТ специалистов в области

инфокоммуникационных систем и сетей // Педагогическое образование в России. – 2014. – № 8. – С. 85– 89.

5. Толковый словарь русского языка / Под ред. Д.Н. Ушакова. — М.: Гос. ин-т "Сов. энцикл."; ОГИЗ; Гос. изд-во иностр. и нац. слов., 1935-1940. (4 т.) / <https://www.google.com/s>(Мурожаат вақти: 02.01.2021).

6. Urinova, M. V. (2021). Issues of use of information and communication technologies in the conditions of digital economy. *Academic Research In Educational Sciences*, 2(6), 1520-1525.

7. Уринова, М. В., Алихонов, О. С., Усманова, Н. А. (2020). ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ROBOTICS STUDIO В ОБРАЗОВАНИИ. *LBC94*, 1(1), 199-203.