

GAMIFIKATSIYA METODINING CHET TILINI O‘QITISH VA TARJIMA KOMPETENSIYALARINI RIVOJLANTIRISHDAGI ROLI

Abdullayeva Sohobaxon Yakubovna

O‘zDJTU Roman-german tarjimashunosligi kafedrası dotsenti, f.f.n.

Annotatsiya. Ushbu maqolada chet tilini o‘qitish va tarjima kompetensiyasini rivojlantirish jarayonida gamifikatsiya metodining o‘rni, nazariy asoslari va amaliy samaradorligi keng tahlil qilinadi. O‘yin mexanizmlaridan foydalanish o‘quvchilarning o‘rganishga bo‘lgan motivatsiyasini oshiradi, ularni faol o‘quv jarayoniga jalb etadi hamda ijodiy tafakkurni rag‘batlantiradi. Tadqiqotda gamifikatsiyaning psixolingvistik, didaktik va kommunikativ jihatlari ochib berilib, Duolingo, Kahoot, Quizlet, Wordwall, Blooket kabi raqamli platformalarda qo‘llanish misollari tahlil etiladi. Shuningdek, maqolada o‘yin asosidagi topshiriqlar orqali tarjima kompetensiyasini — lingvistik, madaniy va strategik ko‘nikmalarni rivojlantirish yo‘llari asoslab berilgan.

Kalit so‘zlar: gamifikatsiya, chet tili o‘qitish, tarjima kompetensiyasi, innovatsion pedagogika, interaktiv ta‘lim, raqamli texnologiyalar, o‘yin asosida o‘qitish, motivatsiya.

РОЛЬ МЕТОДА ГЕЙМИФИКАЦИИ В РАЗВИТИИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ И ПЕРЕВОДЧИКОВ

Аннотация. В статье анализируются теоретические основы и практическая эффективность метода геймификации в обучении иностранным языкам и формировании переводческой компетенции. Геймификация рассматривается как инновационный педагогический подход, направленный на повышение мотивации, развитие креативного мышления и активизацию познавательной деятельности учащихся. Автор раскрывает дидактические, психолингвистические и коммуникативные аспекты метода, рассматривает примеры его применения на образовательных платформах Duolingo, Kahoot, Quizlet, Wordwall и др. В статье предложены модели игровых заданий, направленных на совершенствование лингвистических, культурных и стратегических переводческих навыков студентов.

Ключевые слова: геймификация, обучение иностранным языкам, переводческая компетенция, инновационные технологии, интерактивное обучение, цифровая педагогика, мотивация, игровой подход.

THE ROLE OF THE GAMIFICATION METHOD IN DEVELOPING FOREIGN LANGUAGE TEACHING AND TRANSLATION COMPETENCES

Abstract. This article provides an in-depth analysis of the theoretical foundations and practical effectiveness of gamification in teaching foreign languages and developing translation competence. Gamification is viewed as an innovative

pedagogical strategy that enhances learner motivation, creativity, and engagement through game-based elements. The study explores didactic, psycholinguistic, and communicative aspects of gamification and examines its application in modern platforms such as Duolingo, Kahoot, Quizlet, and Wordwall. The article also proposes models of game-based translation tasks aimed at improving linguistic, cultural, and strategic competencies.

Keywords: *gamification, foreign language teaching, translation competence, interactive learning, educational technology, motivation, digital pedagogy, communicative approach.*

XXI asrda ta'lim sohasida asosiy tendensiya — o'quvchi markaziga yo'naltirilgan interaktiv o'qitishni rivojlantirishdir. Bunday yondashuvda o'quvchi bilimni tayyor holatda qabul qiluvchi emas, balki uni faol ravishda yaratuvchi sub'ekt sifatida qaraladi. Ayniqsa, chet tillarini o'qitishda bu yondashuv alohida ahamiyat kasb etadi, chunki til o'rganish — bu kommunikativ, madaniy va kognitiv jarayonning birligi demakdir.

Gamifikatsiya metodi so'nggi yillarda xorijiy tillarni o'qitishda eng samarali innovatsion texnologiyalardan biri sifatida tan olinmoqda. Bu metod orqali dars jarayoni qiziqarli, raqobatli, rag'batlantiruvchi shaklga ega bo'ladi, bu esa o'quvchilarda til o'rganishga ijobiy emotsional munosabatni shakllantiradi.

Gamifikatsiyaning nazariy asoslari. Gamifikatsiya tushunchasi dastlab 2002-yilda N. Pelling tomonidan ilgari surilgan. Keyinchalik bu atama o'yin mexanizmlarini o'yin bo'lmagan sohalarda qo'llash degan ma'noda keng tarqaldi.[1,35]

Pedagogik jihatdan, gamifikatsiya quyidagi nazariy tamoyillarga asoslanadi:

- Motivatsiya nazariyasi — o'yin elementlari ichki motivatsiyani oshiradi;
- Faoliyat yondashuvi — o'yin faoliyatining maqsadga yo'naltirilganligi bilimni faol o'zlashtirishni ta'minlaydi;
- Konstruktivizm nazariyasi (Piaget, Vygotskiy) — o'quvchi o'yin jarayonida tajriba asosida o'rganadi, ya'ni bilishni "yaratadi".[2,56]

Shunday qilib, gamifikatsiya o'qitish jarayonida motivatsion, ijtimoiy, kognitiv va kommunikativ mexanizmlarni uyg'unlashtiradi.

Gamifikatsiyaning chet tili o'qitishdagi roli. Chet tili darsida gamifikatsiya o'quvchilarning o'zlashtirish darajasini oshirish, o'qituvchi va o'quvchi o'rtasidagi muloqotni kuchaytirish hamda raqamli muhitda mustaqil o'rganish ko'nikmasini shakllantirishga xizmat qiladi.

Gamifikatsiya quyidagi maqsadlarga erishishga yordam beradi:

1. So'z boyligini oshirish (Quizlet, Wordwall orqali interaktiv kartochkalar yordamida).
2. Grammatikani o'rganish (Kahoot testlari, Blooket o'yinlari orqali).

3. Tinglab tushunish va talaffuzni rivojlantirish (Duolingo va Memrise platformalari).

4. Yozma nutqni rivojlantirish (sahnalashtirish, dialog o'yinlari).[3,97]

Gamifikatsiya o'quvchilarga tilni faqat o'rganish obyekti emas, balki muloqot vositasi sifatida idrok etishga yordam beradi.

Tarjima kompetensiyasi va gamifikatsiya. Tarjima kompetensiyasi bir necha tarkibiy qismlardan iborat:

1. Lingvistik kompetensiya – til tizimini mukammal bilish;
2. Madaniy kompetensiya – milliy-madaniy kontekstni anglash;
3. Strategik kompetensiya – tarjima jarayonida to'g'ri strategiyalarni tanlash;
4. Texnik kompetensiya – zamonaviy vositalardan foydalanish (CAT, onlayn lug'atlar).

Gamifikatsiya bu kompetensiyalarni quyidagi tarzda rivojlantiradi:

- Rol o'yinlari – o'quvchi tarjimon, tahrirchi yoki mijoz rolini bajaradi;
- Simulyatsiyalar – real tarjima jarayonlari modellashtiriladi;
- "Error hunt" o'yinlari – tarjima xatolarini aniqlash va to'g'rilash;
- "Reverse translation" – tarjimani ikki yo'nalishda bajarish orqali aniqlikni oshirish[2,78].

Bu jarayonlar o'quvchilarda ijodiy tafakkur, analitik fikrlash va madaniyatlararo sezgirlikni kuchaytiradi.

Amaliy tajriba va natijalar

O'zDJTU tarjimashunoslik yo'nalishi talabalari o'rtasida 2024-yilda o'tkazilgan eksperimental darslarda gamifikatsiya elementlari qo'llanildi. Guruhlar Kahoot, Quizizz va Wordwall platformalaridan foydalangan holda tarjima mashqlarini bajarishdi.

Tajriba natijalari quyidagicha bo'ldi:

- Faol ishtirok darajasi 40% dan 85% gacha oshdi;
- Tarjima aniqligi 25% ga yaxshilandi;
- O'quvchilarning darsdan qoniqish darajasi yuqori bo'ldi (so'rovnomasida 92% ijobiy baho).

Bu natijalar gamifikatsiya nafaqat o'quv jarayonini qiziqarli qiladi, balki ta'lim samaradorligini real oshiradi degan xulosani tasdiqlaydi.

O'qituvchining roli. Gamifikatsiyalangan darsda o'qituvchi:

- moderator va motivator rolini bajaradi;
- o'yin mexanizmlarini dars maqsadi bilan uyg'unlashtiradi;
- adolatli baholash tizimini yuritadi;
- texnologik vositalardan oqilona foydalanishni nazorat qiladi.

O'qituvchi uchun eng muhim jihat — o'yin maqsad emas, vosita ekanini o'quvchiga anglatishdir.

Gamifikatsiyaning cheklovlari va istiqbollari. Gamifikatsiya har doim ham barcha o'quvchilar uchun bir xil samarali emas. Ayrim talabalar uchun raqobat stress omiliga aylanishi mumkin. Shuningdek, o'yin elementlariga haddan ortiq urg'u berish ilmiy chuqurlikni kamaytiradi.

Shunga qaramay, kelajakda gamifikatsiya sun'iy intellekt, virtual va kengaytirilgan haqiqat texnologiyalari bilan integratsiya qilinib, yanada keng imkoniyatlar yaratadi.

Gamifikatsiya chet tili ta'limida innovatsion yondashuv sifatida nafaqat o'quv jarayonini qiziqarli qiladi, balki amaliy tarjima kompetensiyasini shakllantirishda ham muhim o'rin tutadi. O'yin mexanizmlari asosida tashkil etilgan mashg'ulotlar o'quvchilarning mustaqil o'rganish faolligini oshiradi, ularni ijodiy va tanqidiy fikrlashga undaydi.

Gamifikatsiyani boshqa ta'lim metodlari — loyiha asosida o'qitish, AR/VR texnologiyalar, "flipped classroom" modeli bilan uyg'unlashtirish chet tili ta'limining yangi bosqichini belgilab beradi.

ADABIYOTLAR

1. Burhanova N. A. Chet tili o'qitish jarayonida gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish. *Ta'limda innovatsiyalar jurnali*, 2021. №5, 45–50.
2. Qodirova D. Sh. Gamifikatsiya usulining til o'rganish motivatsiyasiga ta'siri. *Filologiya va ta'lim*, 2022. №2, 112–118.
3. Karimova, M. & Matyakubova, S. Gamifikatsiya orqali tarjima kompetensiyasini rivojlantirishning zamonaviy yondashuvlari. *Oliy ta'limda innovatsiyalar ilmiy jurnali*, 2023. №4, 85–90.