

O'YIN TEXNOLOGIYALARI YORDAMIDA CHET TILINI O'QITISHNI INNOVATSIYALASH: GAMIFIKATSIYA TAMOYILLARI TAHLILI

Raxmatov Islombek Quldosh o'g'li

Fan va Texnologiyalar universiteti

“Tillar” kafedrası, ingliz tili

“O'qish va yozish amaliyoti”

fani o'qituvchisi

islom_92forever@mail.ru

***Annotatsiya.** Ushbu maqolada bugungi kunda chet tilini o'qitishning innovatsion usullaridan biri bo'lgan gamifikatsiya uslubi haqida so'z yuritiladi. Gamifikatsiya tamoyillari, uning nazariy hamda amaliy asoslari, ushbu metoddan foydalanish tajribasi ham yoritib beriladi. Ta'lim jarayonida o'yin elementlaridan foydalanish o'rganuvchilarning ishtiyoqini oshirishi hamda o'zlashtirish samaradorligining kuchayishi imkoniyatlari ham ko'rib chiqiladi.*

***Kalit so'zlar:** innovatsion yondashuv, gamifikatsiya, ta'limiy motivatsiya, o'yin texnologiyalari, raqobat, ilmiy platformalar.*

***Abstract.** This article discusses gamification, one of the innovative methods in teaching foreign languages today. The principles of gamification, its theoretical and practical foundations, as well as the experience of using this method, are highlighted. The use of game elements in the educational process is considered as a way to increase learners' enthusiasm and enhance the effectiveness of learning.*

***Key words:** innovative approach, gamification, educational motivation, technologies of game, competition, learning platforms.*

***Аннотация.** В данной статье рассматривается геймификация как один из инновационных методов обучения иностранным языкам на сегодняшний день. Освещаются принципы геймификации, её теоретические и практические основы, а также опыт применения этого метода. Рассматриваются возможности использования игровых элементов в образовательном процессе для повышения мотивации учащихся и улучшения эффективности усвоения материала.*

***Ключевые слова:** инновационный подход, геймификация, образовательная мотивация, игровые технологии, конкуренция, обучающие платформы.*

Bugungi kunda an'anaviy o'qitish tizimida samaradorlikni yanada oshirish maqsadida raqamli texnologiyalar asta-sekinlik bilan ta'lim tizimiga yetib kelmoqda. O'quvchilarning ta'lim olish vaqtidagi ishtiyoqini oshirish, diqqat-e'tiborini jalb etish hamda o'zlashtirish samaradorligini yanada ko'paytirish maqsadida turli innovatsion o'qitish metodlaridan keng foydalanilmoqda. Zamoniylar ta'lim metodlaridan biri bu gamifikatsiya ya'ni ta'lim va o'yin texnologiyalari hamohangligidir. Gamifikatsiya metodining asosiy mohiyati shundaki, o'yin elementlarini qo'llash orqali inson xulq-atvorini boshqarish va muayyan bir maqsadlarga erishishga qaratilgan. Ushbu metodni

ta'lim jarayonida qo'llash orqali murakkab bo'lgan o'qitish predmetlarini qiziqarli hamda samarali ko'rsatish mumkin bo'ladi.¹

Gamifikatsiya uslubi o'qitish jarayonida samarali deb topilgan metodlardan bo'lib, gamifikatsiya metodi o'zida konstruktivizm elementini saqlaydi. Shunga ko'ra, ushbu metod talabalarning o'rganish paytidagi faol ishtirokini ta'minlab, bilimlarni mustaqil ravishda o'zlashtirishiga yo'l ochib beradi. Bundan tashqari o'yin texnikasi o'rganuvchilar xulqini mukofotlar yordamida nazorat qilishga asoslanib, ta'limiy o'yinlar davomida yulduzchalar, reyting jamg'arish kabi mukofotlar bilan ularni ko'zlangan maqsadga tezroq erishishiga undaydi. Tajribalar shuni ko'rsatadiki, o'yin shaklida berilgan topshiriqlar egallangan ko'nikmani uzoqroq vaqt davomida saqlashga ko'maklashadi. Qo'shimcha qilib aytish mumkinki, o'yin mexanizmi yordamida talabalardagi ichki bosim va stressni kamaytirish ularni tabiiy va erkin muhitda chet tilni o'rganish imkoniyatlarini yanada oshiradi.

Gamifikatsiya uslubini ta'lim jarayonida samarali ishtirokini ta'minlash uchun uning quydagi tamoyillarini amalga oshirish zarurdir:

1. **Jarayonda erishilgan o'sishni ko'rsatish:** bunda har bir o'rganuvchi chet tilini o'rganish chog'ida qanday ilmiy ko'nikma va yutuqlarga ega bo'layotganidan boxabar bo'lib borishi kerak. Har bir o'rganuvchining progressi reyting yoki darajalash ko'rinishida ifoda etilishi mumkin.

2. **Mukofotlar:** ta'lim jarayoni so'ngida o'rganuvchilarga turli ko'rinishdagi rag'batlar berish ularga mamnunlik hissini tuyishga xizmat qiladi.

3. **Individual yondashuv:** berilayotgan vazifalar har bir talabaning intellektual salohiyatidan kelib chiqqan holatda mos tarzda tanlangan bo'ishi kerak.²

Qo'shimcha qilib aytish mumkinki, gamifikatsiya metodi chet tilini o'rganayotgan talabalarga bir necha ijobiy psixologik ta'sirlarga ega. Misol uchun "Flow" ya'ni "oqim" holati, bunda gamifikatsiya metodi yordamida o'rganuvchi yoshlar chet tili ko'nikmalarini egallash paytida "flow" holatiga tushadilar. Ya'ni o'rganish paytida qo'llanilgan o'yin elementlari va texnikalariga shunchalik berilib ketadilarki, natijada ular vaqt hamda o'rab turgan muhitni vaqtincha sedan chiqaradilar. Bu esa o'z navbatida talabalarni chet tilining tabiiy muhitini yaratilishiga imkon beradi va darsning birmuncha samarali hamda qizg'in tarzda kechishiga olib keladi. Shuningdek, darslar davomida jamg'arib borilgan turli rag'batlar va ballar o'quvchilarning o'ziga bo'lgan ishonchini oshishiga yordam berib, ichki qoniqish tuyg'usini uyg'otadi. O'yin mexanikasi chet tilini o'rganuvchilar diqqatini uzoq vaqt o'ziga qarata oladi.

O'tkazilgan tadqiqotlar gamifikatsiya metodi bilan integrallashgan dars an'anaviy usullarda o'tkazilgan darsga qaraganda 30-40% ko'proq talabalar onggida saqlanib qolishini ko'rsatdi. Bundan tashqari ushbu metod o'rganuvchilarning motivatsiyani

¹ Ciprian Vlad. Gamification – an innovative teaching method. Galati university press. 2021

Kapp K.M. The gamification

² Kapp K.M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley&Sons. 2012

75% ga oshirilishiga, orttirilgan til bilim va ko'nikmalarini 60% yaxshilanishiga hissa qo'shgan.

Gamifikatsiya metodiga misol bo'luvchi innovatsion yo'llardan biri bu "leaderboard" yoki "sardorlar taxtasi"dir. Ushbu mexanizm guruhdagi talabalar ismini o'z ichiga olgan qatorlardan iborat bo'lib, har bir berilgan topshiriqqa mos ravishda talaba muayyan bir ball to'plashi mumkin. Talabalar leaderboard panelida yuqoridan quyiga ballarga mos ravishda joylashadilar. Til ko'nikmalarini bajarish chog'ida berilgan vazifani yaxshi udallagan o'quvchi ma'lum bir ball yig'ib mos ravishda yuqori pog'onalarga ko'tarilib boraveradi. Leaderboard paneli chet tilini o'rganayotgan o'quvchilar orasida sog'lom raqobat muhitini yaratib, ularni yanada faol hamda tez javob qaytarishga undaydi. Bir vaqtning o'zida tilning turli ko'nikmalari uchun alohida leaderboardlar yaratish orqali o'qituvchi tegishli sohalarda faol hamda past o'zlashtiruvchilarni ko'rsatib, ularga kamchiliklar ustida ishlashiga yordam berishi mumkin. Leaderboard paneli barcha o'rganuvchilar uchun ochiq bo'lib, uning yordamida o'quvchilar nafaqat o'zlarining, balki do'stlarining til o'zlashtirish ko'rsatkichlarini ham kuzatib borishlariga imkon beradi.³

Yana bir chet tilini oson hamda samarali usulda o'rganishga yordam beruvchi o'yinlashgan platforma – Duolingo . Ushbu platforma bugungi kunda chet tilini o'rganuvchi yoshlar orasida anchagina ommalashgan bo'lib, uning yordami bilan istalgan tilni takrorlash texnikasi orqali tez va qulay tarzda egallash mumkin. Duolingo platformasi kundalik takrorlash orqali til ko'nikmalarini o'zlashtirishga asoslangan bo'lib, o'rganuvchi so'z boyligini oshirish orqali mukofotlarni yig'ib boradi. Platformada qiyinlik darajasiga qarab yangidan yangi vazifalar ochilib boraveradi. Bu kabi platformalar chet tilini oz fursatlarda kundalik qaytarib borishlar orqali ko'nikma shakllantirishga asoslanadi. Psixologik jihatdan qaralsa, kundalik chet tilini o'rganib ball yig'ish bilan o'rganuvchi har kuni shu ish bilan mashg'ul bo'lishga intiladi va chet tili bilan shug'ullanish kundalik odatga aylanib boradi.

Shuni unutmashlik lozimki, gamifikatsiya elementlarini chet tilini o'qitish jarayonida to'g'ri va maqsadli qo'llay olish zarur, aks holda talabalar ko'pincha o'yin jarayonlarida asosiy bilim olish maqsadini unutib qo'yishlari mumkin. Shunindek, raqamli texnologiyalarni integrallashtirgan holda darsni tashkil etish barcha ta'lim muassasalarida mavjud emasligi, gamifikatsiya metodini bir qator muassasalarida resurs yetishmasligiga olib kelishi mumkin. Garchi o'yin mexanizmi sodda va osondek tuyulsada, chet tili dars jarayonlarida o'yin elementlarini integrallashtirish malakali hamda maxoratli pedagog bo'lishni talab etadi. Bundan tashqari, gamifikatsiya bilan integrallashtirgan dars jarayonida qatnashgan o'quvchilar ko'p visual ma'lumotlar tufayli raqamli charchoq hissiga duch kelishlari mumkin. Bunday holatlarni oldini olish maqsadida gamifikatsiya yordamida tashkillangan darslarda me'yor va chegaralarga rioya etish lozimdir.

³ Dörnyei, Z. (2001). *Motivational Strategies in the Language Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.

Xulosa qilib aytganda, chet tilini o'qitishni yanada takomillashtirish hamda innovatsion usulda amalga oshirishda gamifikatsiya metodining o'rne beqiyosdir. Gamifikatsiya yordamida ta'lim jarayoni nafaqat bilim olish, balki erishilgan bilimlarni qo'llay olish ko'nikmalarini ham rivojlantiradi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yhati:

1. Ciprian Vlad. Gamification – an innovative teaching method. Galati university press. 2021
2. Kapp K.M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley&Sons. 2012
3. Kiryakova. G, Angelova. N, Yordanova. L. Gamification in education.
4. Jalolov J. Chet tilini o'qitish metodikasi. "O'qituvchi" nashriyot-matba ijodiy uyi, Toshkent -2012.
5. Saydaliyev S. Chet til o'qitish metodikasidan ocherklar. –N2004.
6. Healey Deborah. Gamification. Macmillan education
7. Koster R. A theory of fun for game design. University of Michigan. 2004.