



GAMIFIKATSIYA VA INGLIZ TILI DARSLARI: O'YIN ORQALI O'QITISH SAMARADORLIGI

Rustamova Muxarramoy Obobaxri qizi

Qo'qon universiteti Andijon filiali Ijtimoiy gumanitar fanlar fakulteti

Ingliz tili yo'nalish 24-09 guruh talabasi

+998997974613 muharramoyxolmatova18@gmail.com

Annotatsiya: Mazkur maqolada zamonaviy ta'limda gamifikatsiyaning o'rni, ayniqsa ingliz tili darslarida qo'llash imkoniyatlari keng yoritiladi. O'yin elementlari orqali o'quvchilar motivatsiyasini oshirish, raqobatbardoshlikni kuchaytirish, qiziqish uyg'otish hamda ta'lim samaradorligini oshirishning ilmiy-pedagogik asoslari keltiriladi. Gamifikatsiya elementlarining psixologik va metodik afzalliklari, real ta'lim jarayonidan olingan misollar hamda ilmiy tadqiqotlar natijalari tahlil qilinadi. Shuningdek, ingliz tili ta'limida mobil ilovalar, onlayn platformalar, rol o'yinlari, reyting tizimi va interaktiv topshiriqlarni qo'llash samaradorligi ko'rsatib beriladi.

Kalit so'zlar: Gamifikatsiya, ingliz tili ta'limi, motivatsiya, o'yin texnologiyasi, raqobat, interaktiv metod, ijodkorlik, ta'lim samaradorligi.

Kirish

XXI asrda ingliz tilini o'rganish nafaqat ijtimoiy ehtiyoj, balki shaxsning kasbiy muvaffaqiyatlari uchun ham zaruratga aylandi. O'zbekiston Respublikasida ham ingliz tilini maktabgacha ta'lim muassasalaridan boshlab o'rgatish jarayonida innovatsion metodlarga katta e'tibor qaratilmoqda. An'anaviy metodlar ko'pincha o'quvchilarni faol ishtirok etishga undashda yetarli bo'lmaydi, shuning uchun ham yangi yondashuvlar talab qilinadi. Shulardan biri – gamifikatsiya, ya'ni o'yin elementlarini ta'lim jarayoniga integratsiya qilishdir.

Gamifikatsiya o'quvchilarni zerikarli mashqlardan qutqaradi, darsni jonlantiradi, psixologik qulay muhit yaratadi hamda ta'lim jarayonida "majburiyat" o'rniga "qiziqish" mexanizmini shakllantiradi.



Gamifikatsiya tushunchasi va asosiy tamoyillari. Gamifikatsiya (inglizcha gamification) – o'yin mexanizmlarini ta'lim, biznes, sog'liqni saqlash yoki boshqa





MODERN PROBLEMS IN EDUCATION AND THEIR SCIENTIFIC SOLUTIONS

jarayonlarga tatbiq etish jarayonidir (Deterding va boshq., 2011). Ta'limdagi gamifikatsiya o'yinlarni emas, balki ularning elementlarini (ballar, reyting, musobaqa, mukofot, bosqichma-bosqich rivojlanish) qo'llashga asoslanadi.[1,3]

Asosiy tamoyillar:

1. Raqobat – sog'lom raqobat orqali o'quvchilar bir-birini rag'batlantiradi va yuqori natija sari intiladi.
2. Rag'batlantirish – ball, sertifikat, stiker, "badge"lar o'quvchilarga qo'shimcha motivatsiya beradi.
3. Faollik – gamifikatsiya jarayonida o'quvchilar tinglovchi emas, balki faol ishtirokchi bo'ladi.
4. Mustaqillik va javobgarlik – o'quvchilar o'z yutuqlarini nazorat qiladi, muvaffaqiyat uchun shaxsan mas'uliyat sezadi.
5. Ijodkorlik – gamifikatsiya ijodiy yondashuvni talab qiladi, bunda o'quvchilar dars mavzularini o'z fantaziyasi orqali boyitadi. [4]

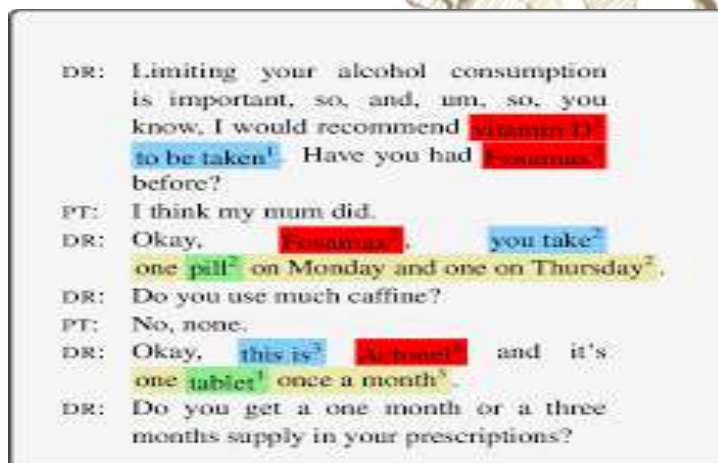
Gamifikatsiya va ingliz tili darslari. Ingliz tili darslari gamifikatsiyani qo'llash uchun eng qulay sohalardan biridir. Chunki til o'rganish ko'p takrorlash, muloqot, faol ishtirokni talab etadi. Gamifikatsiya esa bu jarayonlarni tabiiy va qiziqarli shaklga keltiradi.

Amaliy misollar: Mobil ilovalar va onlayn platformalar: Duolingo, Kahoot, Quizizz, Quizlet kabi platformalarda o'yin elementlari keng qo'llanadi. Masalan, Duolingo'da foydalanuvchilar bosqichma-bosqich vazifalarni bajarib, ball yig'adi va darajalarini oshiradi.[5,6]



Rol o'yinlari: "Restaurant role play", "Doctor-patient dialogue", "Shop assistant-customer" kabi vaziyatli mashg'ulotlar o'quvchilarning nutqiy ko'nikmalarini rivojlantiradi.





Reyting tizimi: Sinfda ball to'plash, haftalik yoki oylik reytinglar e'lon qilish sog'lom raqobatni kuchaytiradi.

Interaktiv topshiriqlar: QR-kod orqali testlarga kirish, "flashcard battle", "word bingo" kabi o'yinlar darsni jonli qiladi.

Missiya va topshiriqlar: O'quvchilar til o'rganishda "bosqichlar"ni bosib o'tadi, bu esa jarayonni kompyuter o'yiniga o'xshatadi.[2,7]

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'lishi kerak.

3. 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





MODERN PROBLEMS IN EDUCATION AND THEIR SCIENTIFIC SOLUTIONS

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. [8,9]

Psixologik va pedagogik samaradorlik

Gamifikatsiya nafaqat bilim, balki o'quvchilarning psixologik holatiga ham kuchli ta'sir ko'rsatadi:

Motivatsiya oshadi: Rag'bat tizimi tufayli o'quvchilar o'qishga majburiyat sifatida emas, balki qiziqarli jarayon sifatida qaraydi.

Qo'rquv kamayadi: Xato qilish qo'rqinchli emas, chunki o'yin jarayonida xato – yangi imkoniyat sifatida qabul qilinadi.

Nutqiy faoliyat rivojlanadi: Rol o'yinlari o'quvchilarni real hayotiy vaziyatlarda muloqot qilishga o'rgatadi.

Jamoaviylik kuchayadi: Guruhli musobaqalar hamkorlik va bir-biridan o'rganishni kuchaytiradi.

Ijodkorlik oshadi: O'quvchilar o'z hikoya, rol yoki topshiriqlarini mustaqil yaratish orqali kreativ yondashuvni rivojlantiradi.

Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya asosida o'tilgan ingliz tili mashg'ulotlarida lug'at boyligi 25–30% ga, nutqiy faollik esa 40% ga oshgan (Lee & Hammer, 2011). Shuningdek, o'quvchilarda ingliz tilidan tashqari boshqa fanlarga ham qiziqish ortgan.[10]

Xulosa

Gamifikatsiya ta'lim jarayonini zamonaviylashtirish, o'quvchilarning faolligini oshirish va ularning darsga bo'lgan qiziqishini kuchaytirishning samarali metodlaridan biri hisoblanadi. Ayniqsa ingliz tili ta'limida o'yin elementlaridan foydalanish nafaqat bilimlarni mustahkamlash, balki o'quvchilarning til o'rganishga bo'lgan ichki motivatsiyasini shakllantirishda ham muhim o'rin tutadi.

O'yin mexanizmlariga asoslangan topshiriqlar o'quvchilarni dars jarayonining passiv kuzatuvchisidan faol ishtirokchisiga aylantiradi. Bu esa, o'z navbatida, bilimlarni samaraliroq o'zlashtirishga va til ko'nikmalarining tabiiy rivojlanishiga yordam beradi. Gamifikatsiya elementlari orqali yaratilgan sog'lom raqobat muhiti o'quvchilarda mas'uliyatni oshiradi, o'z ustida ishlashga undaydi va hamkorlik ruhini mustahkamlaydi.

Psixologik jihatdan gamifikatsiya o'quvchilar uchun ijobiy muhit yaratadi: dars jarayonida xato qilish qo'rqinchli emas, balki yangi tajribaga ega bo'lish imkoniyati sifatida qabul qilinadi. Bu esa til o'rganishda eng katta to'siqlardan biri bo'lgan





MODERN PROBLEMS IN EDUCATION AND THEIR SCIENTIFIC SOLUTIONS

qo‘rquvni kamaytiradi. Shuningdek, gamifikatsiya o‘quvchilarda kreativlik, tezkor fikrlash, nutqiy faollik va jamoaviylik kabi universal ko‘nikmalarni shakllantiradi.

Tadqiqotlar shuni ko‘rsatadiki, gamifikatsiya asosida tashkil etilgan ingliz tili mashg‘ulotlari o‘quvchilarning lug‘at boyligini sezilarli oshiradi, nutqiy faolligini kuchaytiradi va darsga bo‘lgan munosabatini ijobiy tomonga o‘zgartiradi. Bu metod an‘anaviy ta‘limga nisbatan samaradorligi bilan ajralib turadi.

Xulosa qilib aytganda, ingliz tili ta‘limida gamifikatsiyani qo‘llash o‘quvchilarning bilimlarini chuqurlashtirish, o‘quv jarayoniga innovatsion yondashuvni joriy etish va ta‘lim samaradorligini oshirishda muhim vosita hisoblanadi. Kelajakda bu metodikani yanada takomillashtirish, milliy ta‘lim tizimiga keng joriy etish hamda raqamli texnologiyalar bilan integratsiya qilish orqali yuqori natijalarga erishish mumkin.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
2. Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? Academic Exchange Quarterly, 15(2).
3. Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan.
4. Prensky, M. (2001). Digital Game-Based Learning. McGraw-Hill.
5. O‘zbekiston Respublikasi Xalq ta‘limi vazirligi. (2023). Ingliz tili o‘qitish metodikasi bo‘yicha uslubiy qo‘llanma. Toshkent.
6. Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.
7. Yulduz, s. (2023). Kreativ yondashuvlar asosida bolalar nutqi va tafakkurini rivojlantirish. Образование наука и инновационные идеи в мире, 23(2), 87-92.
8. Sobirovna, s. Y. (2022). Kichik maktab yoshidagi o‘quvchilar bilish faoliyatini rivojlantirishning pedagogik psixologik xususiyatlari. Pedagogics jurnali, 1(1), 158-160.
9. Sobirovna, s. Y. (2023). Metodist faoliyati asoslari. Samarali ta‘lim va barqaror innovatsiyalar jurnali, 1(5), 108-114.
10. Sobirovna, s. Y. (2024). Aesthetic education as a tool to lead children to perfection. Медицина, педагогика и технология: теория и практика, 2(2), 354-367.

