

GAMIFIKATSIYA ORQALI INGLIZ TILI DARSLARIDA O'QUVCHILARNING TIL KOMPETENSIYASINI RIVOJLANTIRISH

Ismatova Saida Toshmuradovna

Denov tadbirkorlik va pedagogika instituti

Pedagogika mutaxassisligi magistratura yo'nalishi 1-kurs talabasi

E-mail: toshmuradovnasaida@gmail.com

<https://doi.org/10.5281/zenodo.17773658>

Annotatsiya: Ingliz tilini o'rganish jarayoni yuqori darajada motivatsiya va qiziqishni talab etadi. Gamifikatsiya, ya'ni o'yin unsurlarini ta'lim jarayoniga kiritish orqali o'quvchilarni rag'batlantirish, darslarni yanada interaktiv va qiziqarli qilish imkonini beradi. Ushbu maqolada, gamifikatsiya orqali o'quvchilarning til kompetensiyasini qanday samarali rivojlantirish mumkinligini muhokama qilamiz.

Kalit so'zlar: gamifikatsiya, interaktiv o'yinlar, mukofot va ballar, motivatsiya.

Kirish qism: Ingliz tili zamonaviy rivojlanishning ajralmas qismi bo'lib, u nafaqat kadrlar tayyorlashda, balki global muloqot va madaniyatlararo aloqalarda ham muhim rol o'ynaydi. Biroq, ko'plab o'quvchilar uchun ingliz tilini o'rganish jarayoni zerikarli va murakkab bo'lishi mumkin. Ushbu muammoni hal etishda samarali usullardan biri gamifikatsiyadir.

Gamifikatsiya¹ — ta'lim jarayoniga o'yin elementlarini qo'shish orqali o'quvchilarning qiziqishini oshirish va darsni interaktiv qilish imkonini beradi. O'yindagi elementlar (mukofotlar, raqobat, jamoaviy o'yinchilik va boshqalar) darsga yangi energiya olib keladi va o'quvchilarni faol ishtirok etishga undaydi. Natijada, bu nafaqat darsni qiziqarli qiladi, balki o'quvchilarning til ko'nikmalarini va kompetensiyasini samarali ravishda oshirishga yordam beradi.

Gamifikatsiya metodologiyasi turli yoshdagi va bilim darajasidagi o'quvchilar uchun moslashtirilishi mumkin. Bu jarayonni qiziqarli va samarali qilib, o'quvchilarning o'z-o'zidan tilni o'rganishga bo'lgan munosabatlarini yaxshilashga yordam beradi. Bu jarayonni chuqurroq tushunish va aniq natijalarga erishish maqsadida amaliy tavsiyalar hamda misollar bilan boyitilgan ta'lim jarayonini taqdim etamiz.

Taxlil qism: Gamifikatsiyaning asosiy elementlari sifatida quyidagi muhim tarkibiy qismlar keltirilgan:

- Maqsadlar va vazifalar: o'quvchilar uchun aniq va o'lchovli maqsadlarni belgilash, shuningdek, ularga erishish usullarini tushuntirish zarur. Masalan, har hafta 30 ta yangi so'zni o'rganish bilim darajasini oshirishga yordam beradi.
- Ballar va mukofotlar: Darslarda individual yutuqlar uchun ball yoki mukofotlar taqdim etish o'quvchilarni motivatsiya qilishda muhim rol o'ynaydi. Masalan, "Bugunning eng yaxshi ishtirokchisi" mukofoti keng tarqalgan bir yondashuvdir.
- Raqobat va Hamkorlik: Jamoaviy o'yinlar va vazifalar orqali o'quvchilar muloqot va hamkorlik ko'nikmalarini rivojlantirishi mumkin, masalan, rolli o'yinlar yordamida.²

Gamifikatsiyaning ta'sirida o'quvchilar an'anaviy sinf muhitidan farqli ravishda raqobatchilikka ega bo'lganida va butunlay boshqacha muhitda bo'lganlarida darsda faol ishtirok etishga ko'proq tayyor bo'lishadi. Bu esa ularning qiziqishini yanada oshiradi. Bunda

¹ Kapp, K. M. (2012). "Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education". John Wiley & Sons.

² <https://gisconf.com/index.php/GTERD/article/view/2704>

o'qish jarayonining soddaligi asnosida murakkab mavzularni o'rganish gamifikatsiya yordamida osonlashadi. O'yinlar orqali o'quvchilar yangi usullarni qo'llab-quvvatlab, o'qish, tinglash, yozish kabi ko'nikmalarini rivojlantiradilar. O'quvchilar o'yinlarga qatnashib va takrorlash orqali amaliy vaziyatlarda til ko'nikmalarini qo'llashni o'rganadilar. O'yinlarni tilga qo'llash natijalarga erishishga yordam beradi. O'z navbatida o'quvchilarga dars davomida tajribalarni o'z-o'zidan baholash imkoniyatlarini beruvchi sistema orqali ularning muvaffaqiyatlarini baholash imkoniyatlari mavjud bo'ladi. Masalan, yashirin harakatlarni amalga oshirish orqali maqsadlarga erishilganligini bilish motivatsiyani kuchaytiradi.

Xulosa: Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya zamonaviy ta'lim jarayonida o'quvchilarning ingliz tili bo'yicha kompetensiyasini rivojlantirishda muhim va samarali usul hisoblanadi. O'yin elementlari yordamida tashkil etilgan darslar davomida o'quvchilar faol ishtirok etib, ularning motivatsiyasi kuchayadi va ijodiy, shuningdek, tanqidiy fikrlash qobiliyatlari shakllanadi. Natijada, o'quvchilarda ingliz tilida muloqot qilish, fikrni og'zaki va yozma tarzda ifodalash hamda nutqni tushunish kabi asosiy kompetensiyalar rivojlanadi.

Gamifikatsiya yondashuvi ta'lim jarayonida shaxsga yo'naltirilgan interfaol va motivatsion muhit yaratadi. Bu esa o'quvchilarning mustaqil o'rganishga bo'lgan qiziqishini oshirib, ularni faol ishtirokchi sifatida tarbiyalaydi. Tadqiqot davomida olib borilgan tahlillar shuni ko'rsatdiki, gamifikatsiya elementlaridan (masalan, ball to'plash, reyting tizimi, virtual mukofotlar va raqobat muhiti) foydalanish o'quvchilarning til o'rganishga qiziqishini oshiradi hamda ta'lim samaradorligini sezilarli darajada yaxshilaydi.

Xulosa qilib aytganda, ingliz tili o'qitish jarayonida gamifikatsiyani maqsadli ravishda qo'llash kommunikativ kompetensiyani shakllantirishga xizmat qiladi. Ushbu yondashuv shuningdek ta'limda innovatsion texnologiyalarni tatbiq etishda muhim yo'nalishlardan biri hisoblanadi va o'qituvchilarga dars samaradorligini oshirish, o'quvchilarning faolligini kuchaytirish hamda ta'lim jarayonini zamon talablari bilan mos ravishda tashkil etishga imkon beradi.

Adabiyotlar, References, Литературы:

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: Envisioning future media environments.
2. Kapp, K. M. (2012). "Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education". John Wiley & Sons.
3. Buckley, P., & Doyle, E. (2016). "Gamification and Student Motivation". Studies in Higher Education.
4. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). "Does Gamification Work? - A Literature Review of Empirical Studies on Gamification". 2014 47th Hawaii international conference on system sciences.
5. <https://gisconf.com/index.php/GTERD/article/view/2704>