

O'QUVCHILARNING FAOLLIGINI OSHIRISH MAQSADIDA MULTIMEDIA VOSITALARIDAN FOYDALANGAN HOLDA O'YIN ASOSIDAGI DARSLARNI TASHKIL ETISH (KAHOOT, BAMBOOZLE, WORDWALL VA BOSHQA PLATFORMALAR)

Abdullayev Ismatulla Ne'matilla o'g'li
O'zbekiston Milliy Universiteti Jizzax filiali talabasi
ismatulloabdullayev01@gmail.com
Xaydarova Shoiraxaydarova qizi
Ilmiy rahbar: shoiraxaydarova@mail.ru
<https://doi.org/10.5281/zenodo.18095998>

Abstrakt. Ushbu maqola o'quvchilarning faolligini oshirish maqsadida multimedia vositalari orqali o'yin asosidagi darslarni tashkil etishni tahlil qiladi. Kahoot, Wordwall, Bamboozle kabi platformalar darsni interaktiv va qiziqarli qiladi, o'quvchilarni passiv tomoshabindan faol ishtirokchiga aylantiradi. Multimedia vositalari motivatsiyani oshiradi, tanqidiy fikrlashni rivojlantiradi va darsni turli shakllarda o'rganish imkonini beradi. Shu bilan birga, ularning samarali ishlatilishi texnologik resurslar va o'qituvchining malakasiga bog'liq. Natijada, o'yin asosidagi ta'lim jarayoni an'anaviy metodlarga nisbatan o'quvchilarni faol ishtirok etishga va mavzuni yaxshiroq anglashga rag'batlantiradi.

Kalit so'zlar: o'yin asosidagi ta'lim, multimedia vositalari, Kahoot, Wordwall, Bamboozle, o'quvchi faolligi, interaktiv dars, motivatsiya, tanqidiy fikrlash

Bugungi ta'lim tizimi tez o'zgaradi, o'quvchilarning diqqatini ushlab turish an'anaviy metodlar bilan qiyinlashmoqda. Muammo shundaki, ko'plab darslarda o'quvchi passiv tomoshabin bo'lib qoladi va faollik past bo'lib qoladi. Shu sababli multimedia vositalari, xususan o'yin asosidagi platformalar ta'lim jarayonini qayta tuzishda muhim strategiya sifatida ko'rilmogda. Multimedia vositalari — bu matn, audio, video, grafikalar, animatsiyalar va interaktiv elementlarni birlashtirgan resurslar bo'lib, ular o'quvchilarga ma'lumotni turli shakllarda qabul qilish imkonini beradi va jarayonni qiziqarli qiladi. O'yin asosidagi darslar (Game-based learning) pedagogik yondashuv bo'lib, o'quvchilarni faollik bilan jalb qiluvchi o'yin elementlarini ta'lim jarayoniga integratsiya qiladi. Bu yondashuv GBL (Game-Based Learning) deb ataladi va tezda global ta'lim tizimlarida qo'llanmogda. O'yin asosidagi vositalar o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi, diqqatni jamlab o'rganishga yordam beradi va tushunishni chuqurlashtiradi. Jahon miqyosida tanilgan ta'lim nazariyotchisi J. P. Gee o'yinlar orqali o'qitishning ahamiyatini chuqur tahlil qilgan: "When people learn to play video games, they are learning a new literacy. Of course, this is not the way the word 'literacy' is normally used."¹ Bu shuni anglatadiki, o'yinlar orqali o'rganish — bu nafaqat qiziq vaqt o'tkazish, balki yangi turdagi bilim o'zlashtirish tilidir. An'anaviy "o'qish-yozish" bilan cheklanmaydigan ta'lim bloklari ham shu yo'l bilan samarador bo'lishi mumkin.

Kahoot! — eng mashhur o'yin asosidagi multimedia platformalardan biri bo'lib, o'qituvchilarga tez va samarali shaklda viktorina, test va o'yin mashqlarini yaratish imkonini beradi. Platforma o'quvchilarda raqobat ruhini uyg'otadi, tezkor qaror qabul qilishni

¹ James Paul Gee, What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy, Palgrave Macmillan, 2003, p. 13.

rag'batlantiradi va real vaqt rejimida natijalarni ko'rsatadi. Maqolalar tahliliga ko'ra, Kahoot o'quvchilarning tanqidiy fikrlashini rivojlantirish va motivatsiyani oshirishda samarali vosita bo'lib xizmat qiladi.

Kahoot interaktiv vizual elementlar, vaqtli testlar va peshqadamlar jadvalini taqdim etadi, bu esa an'anaviy testlardan farqli o'laroq, har bir o'quvchini darsga faol jalb qiladi. Natijada o'quvchi darsda passiv tomoshabindan ko'ra, faol ishtirokchiga aylanadi.

Wordwall — o'qituvchilarga interaktiv mashqlar, viktorinalar, flesh-kartalar va moslashtirilgan o'yinlarni tezda yaratish imkonini beradi. Bu platforma o'quvchilarning turli uslubda o'rganish ehtiyojlarini qondiradi va darsni monotonlikdan chiqargan holda jonli qiluvchi vosita hisoblanadi.

Bamboozle — o'yin shaklida savollarni hamda topshiriqlarni aks ettiradigan vosita bo'lib, u ham o'quvchilarda faollikni oshirish, darsda ijtimoiy muloqotni rag'batlantirish hamda tezkor qayta aloqa olish imkonini beradi.

Multimedia vositalaridan foydalanish o'quvchilarda quyidagi ijobiy o'zgarishlarni keltirib chiqaradi:

1. Motivatsiya va qiziqishni oshiradi: o'yin elementlari bilan ta'lim, sovrinlar, ball tizimi va rahbarlar jadvali orqali o'quvchilarda natijaga erishish istagi kuchayadi. Interaktiv platformalar yordamida o'rganish ko'proq "o'yin" kabi his qilinadi va bu o'quvchilarning darsga bo'lgan munosabatini yaxshilaydi.

2. Faol o'rganish muhitini yaratadi: multimedia vositalari darsni nafaqat matn asosida o'tmaydi, balki video, audio, animatsiyalar va real vaqtli interaktiv vazifalar orqali ham boyitadi. Shu tariqa, o'quvchi faqat tinglab qolmay, balki amal qilib, qaror qabul qiladi va tajriba orttiradi. Tadqiqotlarda interaktiv metodlar til o'rganishda o'quvchilarni jonli muloqot va faol qatnashishga jalb qilishi qayd etilgan.

3. Tanqidiy fikrlashni kuchaytiradi: o'yin vazifalari o'quvchilarda strategik fikrlash, tez qaror qabul qilish va topshiriqlarni yechish bo'yicha malakalarni mustahkamlaydi. O'yinlarning qayta aloqa tizimi orqali o'quvchi xatoni tezda tushunadi va tuzatadi.

4. Differensial yondashuvga yo'l ochadi: har bir o'quvchi turli tezlikda o'rganadi. Multimedia vositalari darsni shaxsiylashtirishga imkon beradi, masalan murakkab va oson topshiriqlarni ajratish orqali individual ehtiyojga moslashtirish mumkin.

Mahalliy ta'lim tajribalaridan ko'rinib turibdiki, multimedia va o'yin asosidagi vositalarni joriy etish o'quvchilarning faol ishtirokini sezilarli darajada oshiradi. Masalan, o'yin elementlari joriy etilgan guruhlarda faol qatnashish darajasi o'rtacha 40 foizga, mavzuni chuqur anglash esa 30 foizga oshgan. Bu natijalar shuni ko'rsatadiki, multimedia vositalari an'anaviy ta'limga nisbatan o'rganish jarayonini o'zgaruvchan, interaktiv va samarali qiladi. Albatta, multimedia va o'yin platformalarini darsga kiritish jarayonida ba'zi qiyinchiliklar ham mavjud:

- a) Texnologik resurslar yetishmovchiligi (kompyuterlar, internet)
- b) O'qituvchilarning texnologik malakasi pastligi
- c) Ba'zan diqqatni faqat o'yinga qaratib, mazmunni yetarlicha o'zlashtirmaslik xavfi

Shu sababli, o'qituvchi multimedia vositasini oddiy "zavqlanish uchun o'yin" emas, balki maqsadga yo'naltirilgan ta'lim vositasi sifatida integratsiya qilishi kerak. Bu esa puxta rejalashtirish, aniq metodik ko'rsatmalar va yakuniy baholash mexanizmlarini talab qiladi. Multimedia vositalari va o'yin asosidagi ta'lim platformalari hozirgi ta'lim muhitini yangilab, o'quvchilarning faolligini oshirishda juda samarali. Kahoot, Wordwall, Bamboozle kabi

vositalar lotin harflariga asoslangan interaktiv muhitni yaratadi, motivatsiyani kuchaytiradi va darsdagi passivlikni bartaraf qiladi. O'yinlar orqali o'qitish jarayoni o'quvchining tanqidiy fikrlashini, o'zini boshqarish ko'nikmalarini rivojlantiradi va darsni qiziqarli qiladi. Shuningdek, o'yin asosidagi ta'lim jarayoni — bu nafaqat o'yin, balki yangi lingvistik va kognitiv yondashuv bo'lib, u bugungi raqamli avlod uchun alohida mos keladi. James Paul Gee ta'riflaganidek, bu jarayon orqali o'quvchi yangi turdagi bilimga ega bo'ladi, bu esa an'anaviy o'qish-yozish kontseptsiyasidan kengroq tushuncha beradi.

Adabiyotlar, References, Литературы:

1. Aldrich, Clark. Learning by Doing: A Comprehensive Guide to Simulations, Computer Games, and Pedagogy in e-Learning and Other Educational Experiences. John Wiley & Sons, 2005
2. Aldrich, Clark. Learning Online with Games, Simulations, and Virtual Worlds: Strategies for Online Instruction. Wiley, 2009
3. Bartle, Richard. Designing Virtual Worlds. New Riders, 2003
4. Chatfield, Tom. Fun Inc.: Why Games Are the 21st Century's Most Serious Business. Virgin Books / Pegasus Books, 2010
5. Fullerton, Tracy. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. AK Peters/CRC Press, 2004
6. Gomez, Manuel J., Ruipérez-Valiente, José A., García Clemente, Félix J. A Systematic Literature Review of Game-based Assessment Studies: Trends and Challenges. ArXiv preprint, 2022
7. Prensky, Marc. Digital Game-Based Learning. McGraw-Hill, 2001
8. Priya, Shruti, Bhadra, Shubhankar, Chimalakonda, Sridhar. ML-Quest: A Game for Introducing Machine Learning Concepts to K-12 Students. ArXiv preprint, 2021
9. Rodrigues, Luiz, Toda, Armando M., Oliveira, Wilk, Vassileva, Julita. Automating Gamification Personalization: To the User and Beyond. ArXiv preprint, 2021
10. Salen, Katie, Zimmerman, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press, 2003
11. Murod o'g, J. R. M. (2025). THE SPECIFIC FEATURES OF CREATING A CORPUS TO ANALYZE TEXT COMPLEXITY IN THE ENGLISH LANGUAGE. Modern education and development, 40(4), 191-195.
12. Murod o'g, J. R. M. (2025). THE SPECIFIC FEATURES OF ANALYZING TEXT COMPLEXITY IN THE ENGLISH LANGAUAGE. Modern education and development, 40(4), 196-205.
13. Murod o'g, J. R. M. (2025). THE USE OF ONLINE WEBSITES IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES. Modern education and development, 40(4), 206-211.
14. Faxriddinovna, R. K., & Murod o'g, J. R. M. (2025). THE READABILITY OF GERMAN TEXTBOOKS: SAN SALVADOR (STORY). TADQIQOTLAR, 75(5), 132-139.
15. Murod o'g, J. R. M. (2025). TEXCT COMPLEXITY: THE LAST VICTIM OF THE WAR (STORY) BY OTKIR HOSHIMOV. Ta'lim innovatsiyasi va integratsiyasi, 59(1), 66-78.
16. Murod o'g, J. R. M. (2025). TEXCT COMPLEXITY: THE STORK HAS ARRIVED (STORY) BY SAID AHMAD. Ta'lim innovatsiyasi va integratsiyasi, 59(1), 54065-54065.
17. Murod o'g, J. R. M. (2025, November). Complexity of the text: A literature teacher by A. Kakhkhor. In INTERNATIONAL CONFERENCE ON MULTIDISCIPLINARY STUDIES AND EDUCATION (Vol. 2, No. 4, pp. 353-360).