

Mahmuda Zokirova Ravshan qizi

Ingliz tili fani metodisti

Jizzax viloyati Pedagogik mahorat markazi

CHET TILINI O'QITISHDA GAMIFIKATSIYANING O'RNI

Annotatsiya: *Ushbu maqolada chet tili ta'limida gamifikatsiya usullarining pedagogik samaradorligi, motivatsiyani oshirishdagi roli, metodlar va amaliy misollar tahlil qilinadi. Maqola gamifikatsiyani o'qitish jarayoniga integratsiyalash usullari, platformalar (masalan, Kahoot!, Quizlet, Duolingo) hamda bu yondashuv orqali o'quvchilarni faol ishtirokchiga aylantirish usullari tahlil qilingan. Shuningdek, chet tilini o'rgatishda o'rganuvchilarning til ko'nikmalarini (tinglash, o'qish, yozish, gapirish) qamrab olishni ko'rib chiqadi.*

Kalit so'zlar: *gamifikatsiya, chet tili ta'limi, motivatsiya, interaktiv metodlar, til ko'nikmalari*

THE ROLE OF GAMIFICATION IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

Mahmuda Zokirova Ravshan qizi

English Language Methodist

Jizzakh Region Pedagogical Skill Center

Abstract. *This article analyzes the pedagogical effectiveness of gamification in foreign language teaching, its role in enhancing motivation, methods, and practical examples. It examines ways to integrate gamification into the teaching process, platforms (e.g., Kahoot!, Quizlet, Duolingo), and how to turn learners into active participants. It also covers the development of language skills (listening, reading, writing, speaking) in the context of foreign language education.*

Keywords: *gamification, foreign language teaching, motivation, interactive methods, language skills*

Chet tili o'qitishda rivojlanayotgan pedagogik yondashuvlardan biri — gamifikatsiya (ingl. *gamification*) bo'lib, o'qitish jarayonlarini o'yin elementlari bilan boyitish orqali o'quvchilarni motivatsiya qilish va faol ishtirokni ta'minlashga qaratilgan. Bugungi kunda bu yondashuv pedagoglar va tadqiqotchilar e'tiborini jalb qilgan va uning samaradorligi turli kontekstlarda sinovdan o'tkazilmoqda [1].

Ta'lim jarayonining o'yin asosida olib borilishi o'quvchilarning ongida maqsadlilik, raqobatbardoshlik, ishtiyoq va qoniqish hissini uyg'otadi. Bu holat ularni mavzularni chuqurroq anglashga, qo'shimcha resurslardan foydalanishga, xatolardan saboq olishga va yangidan-yangi yondashuvlarni sinab ko'rishga undaydi.

Gamifikatsiya o'z ichiga ball to'plash tizimi, reytinglar, belgilar (badges), topshiriqlarni bajarish orqali darajalarni oshirish, reglament asosida vazifalar va rag'batlantirishni o'z ichiga oladi. Bu elementlar orqali o'quvchilar ta'limiy faoliyatni raqobat muhiti sifatida qabul qiladi. Bu esa o'z navbatida dars jarayoniga qiziqish, faollik va o'zlashtirish ko'rsatkichlarini oshiradi [2]. Gamifikatsiya o'z ichiga o'yin texnologiyalariga xos bo'lgan bir qancha asosiy elementlarni oladi. Jumladan, bu tizimda ball to'plash mexanizmi, reyting jadvali, belgilar (badges), bosqichma-bosqich darajalarni oshirish, vaqt bilan chegaralangan topshiriqlar va rag'batlantirish bosqichi muhim o'rin tutadi. Ushbu elementlarning har biri o'ziga xos tarzda o'quvchilarning rag'batini oshirish, darsga jalb qilish va motivatsiyasini kuchaytirishga xizmat qiladi. Ball to'plash tizimi — bu o'quvchining bajargan har bir vazifasi, test natijasi yoki faol ishtiroki uchun beriladigan sonli ko'rsatkichdir. Bu ballar yig'ilib, o'quvchining ta'limiy faolligini ko'rsatadi. Masalan, har bir to'g'ri javob uchun 10 ball berilishi mumkin. Bu ballarni yig'ib, o'quvchi o'z yutuqlarini aniq ko'rib boradi. Ushbu jarayon o'z-o'zini baholash va rivojlantirishga xizmat qiladi.

Reytinglar — guruhdagi barcha o‘quvchilarning umumiy natijalari asosida tuziladi. Bu element o‘quvchilar orasida sog‘lom raqobat muhitini shakllantiradi. Reyting jadvalidagi yuqori pog‘onada bo‘lishga intilish, o‘quvchini muntazam ravishda faollik ko‘rsatishga undaydi. Bu jarayonni doimiy tarzda yangilab borish esa ularni rag‘batlantirib turadi. Sog‘lom raqobat o‘z navbatida bilim olishga bo‘lgan ehtiyojni kuchaytiradi, chunki har bir o‘quvchi o‘z pozitsiyasini saqlab qolishga yoki yaxshilashga harakat qiladi. Belgilar (badges) — bu o‘quvchining muayyan yutuqlarini ifodalovchi vizual mukofotlardir. Masalan, “5 ta topshiriqni ketma-ket bajarish”, “100% to‘g‘ri test natijasi” yoki “Haftalik eng faol o‘quvchi” kabi yutuqlar uchun belgilar beriladi. Bu belgilar orqali o‘quvchi o‘z muvaffaqiyatlarini nafaqat ichki, balki tashqi darajada ham ko‘ra oladi. Bu o‘z-o‘zini tan olish hissini kuchaytiradi. Darajalarni oshirish — bu o‘quvchining o‘zlashtirish darajasiga qarab, yangi bosqichlarga o‘tishidir. Masalan, boshlang‘ich (beginner), o‘rta (intermediate), ilg‘or (advanced) kabi darajalar mavjud bo‘lib, o‘quvchi topshiriqlarni bajargan sayin yangi darajaga ko‘tariladi. Bu jarayon muvaffaqiyatlarni namoyon etadi va o‘quvchida rivojlanish hissini kuchaytiradi.

Gamifikatsiya chet tili ta’limining to‘rt asosiy ko‘nikmasini ham rivojlantirishga yordam beradi. Tinglab tushunish, o‘qish, yozish va gapirish bo‘yicha alohida afzalliklarga ega. Masalan, **Quizlet** yoki **Wordwall** platformalarida o‘quvchilar flesh-kartalar orqali so‘z yodlaydi, interaktiv testlar yordamida o‘z bilimlarini mustahkamlaydi. Duolingo orqali esa gapirish va eshitish ko‘nikmalari o‘yin shaklida rivojlantiriladi [3].

Gamifikatsiya o‘qituvchilar uchun ham yangi imkoniyatlar yaratadi. Darsni rejalashtirishda kreativ yondashuvni talab qiladi. Masalan, o‘qituvchi quiz yaratadi, viktorina tashkil etadi yoki vazifalarni bosqichma-bosqich gamifikatsiyalash orqali o‘quvchilarga qiziqarli ta’limiy muhitni yaratadi. Shu bilan birga, o‘quvchilarning faol ishtiroki kuzatilib, ballar asosida baholash amalga oshiriladi [4].

Raqamli vositalar — Kahoot!, Quizizz, Duolingo, Classcraft, Wordwall, Socrative va shunga o‘xshash platformalar chet tilini o‘rganishda samarali vosita

bo'lib xizmat qilmoqda. Bu ilovalar yordamida o'quvchi o'zi uchun qulay vaqt va jarayonda mustaqil shug'ullanishi mumkin. Ayniqsa, masofaviy ta'limda bu platformalar o'quv motivatsiyasini yuqori darajada saqlab qolishga xizmat qiladi [5].

Zamonaviy ta'lim tizimida gamifikatsiya texnologiyasi chet tilini o'rgatish jarayonida tobora ommalashib bormoqda. Ushbu yondashuv o'zining samaradorligi, interaktivligi va o'quvchilarga ijobiy ta'siri bilan ajralib turadi. Biroq, har qanday innovatsion metod singari, gamifikatsiyaning ham afzalliklari bilan birga, ayrim cheklovlari va kamchiliklari mavjud. Quyida ushbu ikki jihat har tomonlama ko'rib chiqiladi.

Afzalliklardan yana biri- gamifikatsiya orqali real vaqt rejimida fikr-mulohaza olish (feedback). Har bir o'quvchi o'z natijalarini darhol ko'radi, xatolarini anglaydi va shu zahoti to'g'rilash imkoniyatiga ega bo'ladi. Bu reflektiv o'rganish tamoyiliga to'liq mos keladi va o'quvchi o'z bilimini nazorat qilishga o'rganadi. Shuningdek, gamifikatsiya raqamli texnologiyalarga asoslangan ta'limda o'z o'rniga ega. Onlayn ta'limda o'quvchilar ko'pincha ishtiroksiz qoladi yoki darsga bo'lgan e'tibori pasayadi. Gamifikatsion elementlar esa o'quvchini masofadan turib ham faol tutadi, ularni darsga jalb qiladi va muntazam mashg'ulot olib borishga undaydi [6].

Shunga qaramay, gamifikatsiyani to'g'ri rejalashtirmaslik va noto'g'ri pedagogik yondashuv ham muammo kelib chiqishiga sabab bo'ladi. O'yin elementlarini maqsadsiz yoki mavzuga aloqasiz qo'llash darsni chalkashtirib yuboradi. Bu holat o'qituvchining metodik savodxonligi, darsni rejalashtirish ko'nikmasi va texnologik kompetensiyasiga bevosita bog'liq. Shu sababli, gamifikatsiyani qo'llashda muvozanat saqlanishi lozim. Ya'ni o'yin vositasi emas, balki o'quv maqsadi yetakchi rol o'ynashi kerak [7]. O'yin elementlari- o'rgatishning yo'li, lekin mazmun va kompetensiya-o'rgatishning maqsadidir. Har bir gamifikatsiyalangan topshiriq o'quvchi qanday bilim va ko'nikmani egallashi kerakligini aniq ko'rsatishi lozim.

Xulosa qilib aytganda, gamifikatsiya chet tili ta'limi jarayonini jonlantiradi, interaktiv va qiziqarli ta'limiy muhitni shakllantiradi. O'quvchilarning darsga bo'lgan munosabatini ijobiy tomonga o'zgartiradi, ular o'z bilim va ko'nikmalarini mustaqil shakllantirishga undaydi. Shuningdek, gamifikatsiya o'quvchilar o'rtasida sog'lom raqobatni rivojlantiradi, hamkorlikda ishlash ko'nikmalarini oshiradi va darsdan tashqari ham chet tilini o'rganishga bo'lgan intilishni kuchaytiradi. Umuman olganda, gamifikatsiya-bu zamonaviy ta'limning ajralmas qismi bo'lib bormoqda. U faqat darsni o'yin shaklida o'tkazish emas, balki chuqur didaktik, metodik va texnologik yondashuvni talab etuvchi pedagogik strategiyadir. Chetdan til o'rganish jarayonida gamifikatsiyadan oqilona foydalanish o'qitish jarayonining sifati, o'quvchilar motivatsiyasi va bilim olish samaradorligini keskin oshiradi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". MindTrek Academic Conference Proceedings. // 108-109 –pages/
2. Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer. // 63-65-pages.
3. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. 47th Hawaii International Conference on System Sciences. / P 101.
4. Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Principles of game design for learning. Educational Psychologist, // 50-54 pages.
5. Sailer, M., Hense, J., Mayr, S., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction // P 132.
6. Xu, B., & Chen, N.-S. (2016). The moderating effects of gamification on learning outcomes: An empirical study. Computers & Education // 27-29 pages.
7. Sheldon, L. (2011). The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game. Cengage Learning // P 76.