

INGLIZ TILINI O'RGANISHDA GAMIFIKATSIYANING SAMARADORLIGI

G'opparjonov Xojiakbar G'ulomjonovich

ZARMED universiteti Samarqand kampusi Iqtisodiyot yo'nalishi
101-guruh talabasi

Ilniy rahbar: **Iskanova Lola Nuridinovna**
ZARMED universiteti ingliz tili o'qituvchisi

Annotatsiya: Ingliz tilini o'rganishda (ELL) o'yinlashtirishdan foydalanish so'nggi yillarda o'quvchilarning faolligini, motivatsiyasini va tilni o'zlashtirishni kuchaytirish potentsiali tufayli ortib borayotgan e'tiborni qozondi. Ushbu maqola ELLda o'yin usullarining samaradorligini o'rganadi, ularning o'quvchilar ishtirokiga, ko'nikmalarni rivojlantirishga va uzoq muddatli saqlashga ta'sirini ta'kidlaydi. Maqolada aytilishicha, o'yin o'rganish nafaqat o'quvchilarning til ko'nikmalarini yaxshilaydi, balki til o'rganishga ijobiy munosabatni ham uyg'otadi. Biroq, ushbu vositalarni an'anaviy sinf sharoitlariga samarali integratsiyalashda, ayniqsa o'yin mexanikasini ta'lim maqsadlari bilan muvozanatlash nuqtai nazaridan muammolar saqlanib qolmoqda.

Kalit so'zlar: Gamifikatsiya, ingliz tilini o'rganish, motivatsiya, jalb qilish, tilni o'zlashtirish, ta'lim o'yinlari, o'quvchilar ishtiroki.

Raqamli asrda o'qituvchilar o'quvchilarning faolligini va ta'lim natijalarini yaxshilash uchun o'z sinflariga texnologiyani tobora ko'proq kiritmoqdalar. Ana shunday innovatsion yondashuvlardan biri o'yin elementlarini o'yindan tashqari kontekstlarga birlashtirib, o'quvchilarni rag'batlantirish va jalb qilish uchun o'yinlashtirishdir. Ingliz tilini o'rganish (ELL) kontekstida gemifikatsiya o'quvchilarning motivatsiyasini yaxshilash, ishtirokini oshirish va til ko'nikmalarini mustahkamlash uchun istiqbolli vosita sifatida paydo bo'ldi. O'rganishni yanada interfaol va raqobatbardosh qilish orqali o'yin muhiti talabalarni faol ishtirok etishga va o'qishlari bilan shug'ullanishga undaydi.

Gamifikatsiya foydalanuvchilarning faolligini va motivatsiyasini oshirish uchun o'yindan tashqari kontekstlarda o'yin dizayni elementlaridan foydalanishni anglatadi. Ingliz tilini o'rganishda bu odatda o'yinlarda topiladigan ball tizimlari, nishonlar, peshqadamlar jadvali, progress barlari va boshqa interaktiv xususiyatlarni birlashtirishni o'z ichiga oladi. Bu elementlar o'rganishni yanada jozibador va dinamik jarayonga aylantiradi, bunda o'quvchilar bosqichlarni bosib o'tish yoki mukofot olishda muvaffaqiyat hissini his qilishadi. Misol uchun, o'quvchilar til mashqlarini bajarish uchun ball to'plashlari mumkin, keyinchalik ular yangi muammolarni ochish yoki virtual mukofotlarni olish uchun ishlatilishi mumkin. Bunday tizimli rivojlanish nafaqat talabalarni o'qishni davom ettirishga undaydi, balki ularning faoliyati haqida darhol fikr bildiradi.

Ingliz tilini o'rganishda o'yinlashtirish va ko'nikmalarni rivojlantirish. ELLda gamifikatsiyaning asosiy afzalliklaridan biri uning lug'atni o'zlashtirish, grammatikani tushunish va ravon gapirish kabi maxsus til ko'nikmalarini rivojlantirishga ijobiy ta'siridir. O'yin muhitida o'quvchilar ko'pincha maqsadli tildan faol foydalanishni talab qiladigan faoliyat bilan shug'ullanadilar, masalan, muammolarni hal qilish, viktorinalarni bajarish yoki rolli o'yin stsenariylarida qatnashish. Ushbu tadbirlar o'quvchilarga til ko'nikmalarini mazmunli, real hayotiy kontekstlarda mashq qilish va qo'llash imkoniyatini beradi, bu ularning malakasi va ishonchini oshiradi.

Til o'rganish o'yinlari lug'atni rivojlantirish uchun so'zlarni ta'riflari bilan moslashtirish, so'z jumboqlarini to'ldirish yoki jummalarda foydalanish kabi mashqlarni o'z ichiga oladi. Bu o'quvchilarga so'zni eslab qolishni kuchaytirib, tildan foydalanish haqida tanqidiy fikrlashga yordam beradi. Nutq va tinglash ko'nikmalarini interaktiv stsenariylar orqali yaxshilash mumkin. O'yinlar ijtimoiy o'zaro ta'sir va hamkorlikni rag'batlantirib, o'quvchilarga yangi til tuzilmalarini past bosim bilan o'rganishga imkon beradi. Ko'pgina o'yin platformalarida jamoa asosida ishlash talab etiladi, bu esa til ko'nikmalarini haqiqiy ijtimoiy kontekstda mashq qilishni ta'minlaydi.

Xulosa. Gamifikatsiya motivatsiya, faollik va mahoratni oshirish orqali ingliz tilini o'rganishni yaxshilash uchun samarali vosita ekanligini isbotladi. Ballar, mukofotlar va peshqadamlar jadvali kabi o'yin mexanikasini o'zida jamlagan holda o'qituvchilar o'quvchilarni o'z tillarini o'rganishda faol ishtirok etishga undaydigan interfaol va qiziqarli o'quv muhitini yaratishi mumkin. Resurs cheklovlari va o'quvchilarning individual imtiyozlari kabi muammolarni hal qilish kerak bo'lsa-da, ELLda o'yinlashtirishning potentsial afzalliklari uni keyingi tadqiqot va qo'llash uchun istiqbolli sohaga aylantiradi. Texnologiya taraqqiyotda davom etar ekan, o'yinli tillarni o'rganish kelajagi ingliz tilini o'rgatish va o'rganish usulini o'zgartirish uchun katta imkoniyatlarga ega.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Anderson, C. A. va Dill, K. E. (2000). Laboratoriyada va hayotda video o'yinlar va tajovuzkor fikrlar, his-tuyg'ular va xatti-harakatlar. Shaxsiyat va ijtimoiy psixologiya jurnali, 78 (4), 772-790.
2. Gee, J. P. (2003). Qanday video o'yinlar bizga o'rganish va savodxonlik haqida o'rgatishi kerak. Entertainmentdagi kompyuterlar (CIE), 1(1), 20-20.
3. Hamari, J., Koivisto, J. va Sarsa, H. (2014). Gamifikatsiya ishlaydimi? - o'yinlashtirish bo'yicha empirik tadqiqotlarning adabiyot sharhi. Tizim fanlari bo'yicha 47-Xalqaro Gavayi konferentsiyasi materiallari (3025-3034-betlar).
4. Surendeleg, G., Park, J. va Rhee, J. (2017). Elektron ta'limda gamifikatsiya bo'yicha keng qamrovli so'rov. Inson xulq-atvoridagi kompyuterlar, 71, 271-282.