

RUS TILI O'QITISH JARAYONIDA O'YIN TEKNOLOGIYALARI VA O'YINLARNI QO'LLANISH

Maxkamov Shoxjaxon Rustambek o'g'li

Andijon davlat Pedagogika instituti Filologiya Fakulteti

Amaliyot xorijiy tillar kafedrası o'qituvchisi

Shoxmaxkamov95@gmail.com

Annotatsiya: So'nggi o'n yilliklarda O'zbekiston ta'lim muassasalarida o'qitish jarayoniga innovatsion o'qitish usullari, xususan, o'yin texnologiyalari va o'yinlar kiritildi. Ushbu yutuqlardan katta foyda olgan ta'lim sohalaridan biri rus tilini o'rganish bo'lib, uni o'rgatish juda qiyin. Ushbu tadqiqotning maqsadi ta'lim jarayonida o'yin texnologiyalari va o'yinlashtirishni qo'llashning nazariy tahlilini o'tkazishdir. Metodologiya rus tilini o'qitishda o'yin texnologiyalari va o'yinlashtirish samaradorligini o'rgangan xalqaro va o'zbek olimlarining tadqiqotlariga asoslangan. Tahlil shuni ko'rsatdiki, o'yin texnologiyalari va o'yinlashtirishning samaradorligi talabalarni o'qituvchi, tengdoshlari va boshqa talabalar bilan muloqot qilishga undaydigan interfaol yondashuvga asoslangan. Darsda barcha o'quvchilar faol bo'lib, mustaqil xulosalar chiqarishni o'rganish jarayonida har biri o'z fikrini shakllantiradi.

Tadqiqot muallifining xulosasiga ko'ra, rus tilini an'anaviy usul va usullardan foydalangan holda o'rganish zamonaviy maktab o'quvchilari uchun qiyin va zerikarli vazifadir, chunki materialni yodlash ancha sekin kechadi. Biroq, o'yin texnologiyalari va o'yinlarni o'quv jarayoniga kiritish talabalarni jalb qilish va rag'batlantirishning interfaol usuli deb hisoblanishi mumkin, bu nafaqat talabalar, balki o'qituvchilarning tajribasini sezilarli darajada o'zgartiradi.

Kalit so'zlar: o'yin texnologiyalari, gamifikatsiya, rus tilini o'rganish, innovatsion texnologiyalar, o'yin, interfaol ta'lim usullari, akademik bosqichlar.

Аннотация: В последние десятилетия в учебный процесс образовательных учреждений Узбекистана внедряются инновационные методы обучения, в частности игровые технологии и игры. Одним из направлений образования, получившим значительную выгоду от этих достижений, является изучение русского языка, который является весьма сложным для преподавания. Целью данного исследования является теоретический анализ применения игровых технологий и геймификации в образовательном процессе. Методология основана на исследованиях зарубежных и узбекских учёных, изучавших эффективность игровых технологий и геймификации в обучении русскому языку. Анализ показал, что эффективность игровых технологий и геймификации основана на интерактивном подходе, который побуждает учащихся к общению с учителем, сверстниками и другими учащимися. Все

учащиеся активны на уроке, каждый из них формирует собственное мнение в процессе обучения, делая самостоятельные выводы.

По мнению автора исследования, изучение русского языка традиционными методами и приёмами является сложной и утомительной задачей для современных школьников, поскольку запоминание материала происходит довольно медленно. Однако внедрение игровых технологий и игр в образовательный процесс можно считать интерактивным способом вовлечения и мотивации учащихся, который существенно меняет опыт не только учащихся, но и преподавателей.

Ключевые слова: игровые технологии, геймификация, изучение русского языка, инновационные технологии, игра, интерактивные методы обучения, академические этапы.

Annotation. In recent decades, innovative teaching methods, in particular game technologies and games, have been introduced into the teaching process in educational institutions of Uzbekistan. One of the areas of education that has benefited greatly from these achievements is the study of the Russian language, which is very difficult to teach. The purpose of this study is to conduct a theoretical analysis of the use of game technologies and gamification in the educational process. The methodology is based on the research of international and Uzbek scientists who have studied the effectiveness of game technologies and gamification in teaching the Russian language. The analysis showed that the effectiveness of game technologies and gamification is based on an interactive approach that encourages students to communicate with the teacher, peers and other students. All students are active in the lesson, each of whom forms his own opinion in the process of learning, drawing independent conclusions.

According to the author of the study, learning the Russian language using traditional methods and techniques is a difficult and tedious task for modern schoolchildren, since memorization of the material is quite slow. However, the introduction of gaming technologies and games into the educational process can be considered an interactive way to engage and motivate students, which significantly changes the experience not only of students, but also of teachers.

Keywords: gaming technologies, gamification, Russian language learning, innovative technologies, play, interactive learning methods, academic stages.

Til nafaqat muloqot vositasi, balki inson hayotining ko'p qirrali jihatidir. Bu bizga ma'lumotni etkazish, his-tuyg'ularni ifoda etish, bilim va tajriba almashish imkonini beradi. Til madaniyatlararo muloqotni osonlashtirishda muhim rol o'ynaydi va jamiyatning birlashishi va tushinishi uchun zarurdir. U ma'lumot almashish imkonini beradi va madaniy ifoda, o'ziga xoslikni shakllantirish va merosni saqlash uchun vosita bo'lib xizmat qiladi. Uning ahamiyati shunchaki muloqot qilishdan

tashqari, dunyoni qanday qabul qilishimizga, boshqalar bilan munosabatda bo'lishimizga va voqelik haqidagi umumiy tushunchamizga ta'sir qiladi. Til inson mavjudligining asosiy jihat bo'lib, bizning fikrlarimiz, harakatlarimiz va munosabatlarimizni chuqur shakllantiradi [1].

Rus tili o'qituvchisi oldida o'quvchilarning yangi bilimlarni o'zlashtirishga qiziqishini uyg'otish bo'yicha maqsadli vazifa turibdi. Biroq, O'zbekistonda ingliz tili ta'limi darajasini o'rtacha deb hisoblash mumkin. Zamonaviy talabalarning aksariyati bilim olishning dolzarbligini har doim ham tushunmaydi; tilni tushunishning etishmasligi va kommunikativ kompetentsiyaning etarli emasligi sababli ular qiziqish va kognitiv qobiliyatlarga ega emaslar. Rus tilini bilish darajasi bo'yicha mamlakatlar reytingi buni yana bir bor tasdiqlaydi.

Ushbu tadqiqot o'quv jarayonida, xususan, rus tilini o'qitishda o'yin texnologiyalari va o'yinlashtirishdan foydalanishning xususiyatlari va samaradorligini nazariy tahlil qilishga qaratilgan.

Innovatsion texnologiyalarni ta'lim jarayoniga integratsiyalashgan holda bu vazifani samarali hal etish mumkin. Sun'iy ko'p tilli muhitni yaratish barcha akademik bosqichlarda samarali o'rganish uchun muhim ahamiyatga ega. Rus tilini zamonaviy sharoitlarda o'qitish ta'lim standartlarini qabul qilish tufayli o'zgarib bormoqda. Ko'pgina darslik variantlari ushbu siljish bilan birga keladi, ularning har biri til va kommunikativ kompetensiya darajasini oshirishning asosiy didaktik maqsadini oshirish uchun kurashadi.

Natijada, ko'plab o'qituvchilar talabalarda bilimlarni o'zlashtirishga ijobiy munosabatni rivojlantiradigan va motivatsion katalizator bo'lib xizmat qiladigan optimal texnologiyalarni faol ravishda qidirmoqdalar. Bugungi ta'lim muhitida turli innovatsion texnologiyalar paydo bo'ldi, jumladan, interfaol ta'lim usullari, aqliy hujum, refleksiya, loyiha asosida o'qitish, tanqidiy fikrlash texnologiyalari va boshqalar.

O'yin texnologiyalari va o'yinlashtirish ushbu vositalardan biri bo'lib, darslarda interaktivlikni rivojlantiradi. Ushbu usullar o'quvchilarning o'quv materiallarini tushunishi va eslab qolishini kuchaytiradi va o'quv jamoasida hamkorlik va amaliy shaxslararo ko'nikmalarni rivojlantiradi. Ushbu texnologiyalar o'qituvchilar tomonidan qo'yilgan ta'lim maqsadlariga erishishga qaratilgan va shu bilan o'qitish va o'qitish tajribasini inqilob qiladi [2].

Tadqiqot metodologiyasi kuchli va ko'p qirrali bo'lib, o'yin faoliyatini ta'lim sharoitlariga integratsiyalashni keng o'rgangan taniqli xalqaro olimlarning fikrlarini birlashtirgan. Bundan tashqari, u o'z o'qitish amaliyotida o'yin texnologiyalari va o'yinlashtirishni muvaffaqiyatli joriy etgan O'zbekiston va Rossiya o'qituvchilarining topilmalarini o'z ichiga oldi. Ushbu xilma-xil istiqbollarni sintez qilish orqali tadqiqot rus tili ta'limida o'yin texnologiyalari va o'yinlashtirishdan foydalanishning mumkin bo'lgan afzalliklari va muammolarini har tomonlama tahlil qilishga qaratilgan bo'lib,

kelgusidagi yo'nalishlar va keyingi tadqiqot va joriy etish imkoniyatlarini aniqlashga qaratilgan.

Lug'at terminologiyasiga ko'ra, o'yin - bu simulyatsiya qilingan yoki belgilangan muhitda tuzilgan faoliyat. Uning asosiy maqsadi, odatda, fan va madaniyat elementlarini o'z ichiga olgan ob'ekt bilan bog'liq harakatlarni o'tkazishning belgilangan usullarida mujassamlangan ijtimoiy tajribalarni qayta yaratish va ichkilashtirishdir. O'yin orqali odamlar ushbu tajribalarni o'rganadilar va o'zlashtiradilar, ko'pincha real hayot oqibatlaridan alohida kontekstda [3].

O'yinlarni o'rganish psixologiya, etnografiya, madaniyat tarixi, boshqaruv nazariyasi va pedagogika kabi turli sohalarda keng qiziqish uyg'otadigan mavzudur. Xorijiy ilm-fan sohasida K.Gross, S.Spenser, J.Hyuizinga [4] kabi olimlar tomonidan o'yinlarning ko'zga ko'ringan nazariyalari ishlab chiqilgan. Ushbu nazariyalar o'yin tabiati, uning inson xatti-harakati va jamiyatga ta'siri, madaniy amaliyotlar va boshqaruv strategiyalarini shakllantirishdagi roli haqida qimmatli fikrlarni taqdim etadi. O'z ishlari orqali bu olimlar o'yinlarni inson tajribasining asosiy jihati sifatida tushunishimizga katta hissa qo'shdilar.

Xalqaro hamjamiyat o'yinning muhimligini keng tan oldi va 1961 yilda Xalqaro o'yin assotsiatsiyasini (IPA) tashkil etish bilan yakunlandi. IPA bolalarning o'yin huquqini himoya qilish va bolalar hayotida o'yin qiymatini targ'ib qilish uchun tashkil etilgan. 1977 yilda IPA o'yinning ahamiyati to'g'risidagi deklaratsiyani e'lon qilib, bolalar kelajakning poydevori ekanligini ta'kidladi. Bu o'yin ushbu poydevorning muhim tarkibiy qismidir [5]. Deklaratsiyada o'yinning bolalar rivojlanishidagi muhim roli ta'kidlanib, bolalar o'yin orqali o'rganadi, o'sadi va atrofdagi dunyoni o'rganadi, deyiladi.

Deklaratsiyada o'yinning bolalar hayotidagi asosiy roli ta'kidlangan:

1. Bolalar o'sish va rivojlanish jarayonida doimiy ravishda o'yin faoliyati bilan shug'ullanadilar.

2. O'yin nafaqat o'yin-kulgi, balki bolalarning farovonligi va rivojlanishi uchun asosiy ehtiyojdir.

3. O'yin – muloqotning muhim shakli bo'lib, bolalarga o'z fikrlari, his-tuyg'ulari va harakatlarini ifodalash imkonini beradi.

4. O'yin instinkt tomonidan boshqariladi, uning o'z-o'zidan va ixtiyoriy tabiatiga olib keladi.

5. O'yin bilan shug'ullanish bola shaxsining jismoniy, aqliy, hissiy va ijtimoiy tomonlarini rivojlantirishga yordam beradi.

6. O'yin shunchaki faoliyat emas; bu bolalarning atrofidagi dunyoni boshdan kechirish va o'zaro munosabatda bo'lish, ularning hayotini boyitish va ularning o'sishi va rivojlanishini rag'batlantirish usulidir [6].

Deklaratsiya o'yinning ahamiyatini e'tirof etish orqali bolalar o'yinini qo'llab-quvvatlovchi va rag'batlantiradigan muhit va imkoniyatlarni yaratish qiymatini

ta'kidlab, uni ularning hayoti va umumiy rivojlanishining muhim jihati sifatida e'tirof etadi.

S.A.Aliyevaning fikricha, o'quv jarayonida qo'llanilishi kerak bo'lgan o'yin faoliyati J.A. tomonidan shakllantirilgan aniq qoidalarga rioya qilishni talab qiladi. Komenskiy 1652 yilda "Yaxshi tashkil etilgan maktab qonunlari" asarida. Uning tajribasiga asoslanib,

J.A. Komeniy o'yin faoliyati uchun quyidagi qoidalarni ishlab chiqdi:

1. O'yin faoliyati qat'iy belgilangan vaqtda, asosiy faoliyatdan chetga chiqmasdan tanlanishi kerak.
2. O'yin faoliyati bolani haddan tashqari hayajonlantirmasligi yoki aksincha, uning tabiiy impulslarini ushlab turmasligi kerak.
3. O'yin faoliyati davomida xavfsizlik choralari rioya qilish.
4. O'yin faoliyati jiddiy maqsadga xizmat qilishi kerak - ta'lim.
5. Har qanday o'yin zerikarli bo'lishidan oldin o'z vaqtida tugashi kerak.
6. O'qituvchi o'quvchilarning o'yin faolligini doimiy nazorat qilib borishi kerak [7].

O'yin faoliyati qoidalari tizimli o'yinni ta'lim amaliyotiga kiritish muhimligini ta'kidlaydi. Ushbu ko'rsatmalar ishtirokchilarning xavfsizligi va farovonligini ta'minlagan holda o'rganishni rag'batlantiradigan muvozanatli yondashuvni qo'llab-quvvatlaydi. Ushbu tamoyillarga rioya qilish akademik tajribani oshirishi va bolalarning har tomonlama rivojlanishiga yordam beradi.

Sotsiolog va tarixchi Yoxan Huizinga o'yinni madaniyatning asosiy jihati deb hisobladi. O'zining "Homo Ludens: Madaniyatdagi o'yin elementini o'rganish" deb nomlangan asosiy asarida u o'yin madaniyatning o'zidan oldin paydo bo'lganligini ta'kidlaydi. Xuizinganing ta'kidlashicha, madaniyat tushunchasi, uni qanday ta'riflash mumkin bo'lsa ham, tabiatan insoniyat jamiyatini o'z ichiga oladi, holbuki hayvonlarga odamlarga o'ynashni o'rgatish kerak emas. U o'yin ma'noga ega bo'lgan funktsiya ekanligini ta'kidlab, u shunchaki o'yin-kulgidan tashqari maqsadga xizmat qilishini ko'rsatdi. Huizinga nuqtai nazari o'yinning inson xulq-atvorini, ijtimoiy o'zaro munosabatlarini shakllantirish va madaniy amaliyotlarni rivojlantirishdagi chuqur ahamiyatini ta'kidlaydi [8].

Nemis psixologi K. Gross o'yin faoliyatini rivojlanishga jiddiyroq yondashish sari progress sifatida izohlab, shaxslar o'yin orqali o'rganish va tushunishning yanada murakkab shakllariga o'tishlarini taklif qiladi [9]

Ingliz sotsiologi X.Spenser o'z nazariyasiga ko'ra, o'yin charchagan kishilar uchun dam olish shakli bo'lib xizmat qiladi, odatdagi ishlardan tanaffusni taklif qiladi va dam olish va yoshartirish uchun joy beradi. Bu nuqtai nazar shuni ko'rsatadiki, o'yin dam olish maqsadlariga xizmat qiladi va kundalik hayot talablaridan vaqtinchalik qochishni taklif qilib, aqliy va hissiy farovonlikni saqlashda hal qiluvchi rol o'ynaydi [10]

Rossiyalik tadqiqotchi L.S. Vygotskiy o'yin faoliyati ichki nutq, mantiqiy xotira va mavhum fikrlash kabi ichki jarayonlarning rivojlanishini katalizlaydi, deb hisobladi. U o'yin orqali bolalar o'zlarining kognitiv qobiliyatlarini oshiradilar va o'zlarining xatti-harakatlari va his-tuyg'ularini tartibga solishni o'rganadilar, bu esa umumiy psixologik rivojlanishga yordam beradi [9]. Vygotskiy nazariyasi bolaning kognitiv va ijtimoiy rivojlanishining turli tomonlarini shakllantirishda o'yinning muhimligini ta'kidlab, uning o'rganish va o'sishning asosiy elementi sifatidagi rolini ta'kidlaydi.

Psixologiya va pedagogikada o'yin faoliyatiga oid ko'plab nazariyalar mavjud. Biroq, o'yin faoliyati bilan bog'liq metodologiyada keng va chuqur izlanishlar mavjud emas, A.M.Novikovning fikriga ko'ra, ilmiy faoliyat usullarini to'g'ridan-to'g'ri tizim orqali qurish nisbatan oson bo'ladi. Boshqa tomondan, o'yin faoliyati usuli bo'yicha nashrlarning kamligi tufayli o'quv faoliyati metodologiyasini shakllantirish yanada qiyinroq [11]. Bu ta'lim va rivojlanishdagi o'yinning roli va ahamiyatini tushunishimizni kuchaytirish uchun ushbu sohada qo'shimcha tadqiqotlar va izlanishlar zarurligini ko'rsatadi.

Interaktivlik o'yin texnologiyalaridan foydalanishda asosiy afzallikdir. O'yin faoliyati ko'pincha an'anaviy o'qitish usullari bilan bog'liq bo'lgan monotonlikni buzish, talabalarni samarali jalb qilish uchun optimal yondashuvni ifodalaydi. O'yin texnologiyalarini joriy etish orqali o'qituvchilar talabalarning motivatsiyasini oshiradigan va tilni o'rganishdagi qiyinchiliklarni engishda qat'iylik kabi hayotiy xususiyatlarni rivojlantiradigan raqobat muhitini yaratishi mumkin [10]. Ushbu o'yin usuli o'rganish tajribasini oshiradi va yanada dinamik va interaktiv ta'lim muhitini rivojlantiradi.

G.A.O'runtaevaning fikricha, qoidalarga rioya qilish o'yin va didaktik maqsadlarni amalga oshirishning hal qiluvchi talabidir:

1. Kollektiv faoliyatni tashkil etish harakatlarni muvofiqlashtirish va qoidalarga rioya qilishni nazorat qilishni o'z ichiga oladi [12]. Bu jamoada ishlash ko'nikmalarini rivojlantiradi va adolatli o'yinni ta'minlaydi. Bundan tashqari, u ishtirokchilarda mas'uliyat va intizom hissini tarbiyalaydi.

2. Yosh darajalari aralash guruhlarini yaratish o'yin tajribasini katta yoshdagi bolalardan kichiklarga o'tkazishni talab qiladi [13]. Ushbu amaliyot ijtimoiy hamkorlikni kuchaytiradi va tengdoshlar o'rtasida bilim va ko'nikmalar almashishni osonlashtiradi. Bundan tashqari, u jamoada hamjamiyat hissi va o'zaro yordamni rivojlantiradi.

Ingliz tilini o'qitishda o'yin mashg'ulotlari o'quvchilarning nutqiy va kommunikativ ko'nikmalarini rivojlantirishga qaratilgan grammatika, lug'at, fonetika va imlo bilimlarini o'zlashtirishni osonlashtirishga qaratilgan. Ushbu mashg'ulotlar bilan shug'ullanish orqali talabalar til qoidalari va tuzilmalarini tushunishlarini kuchaytiradilar va ularni kontekstda qo'llashni mashq qiladilar. Ushbu immersiv

yondashuv o'quvchilarga ingliz tilidan real hayotda foydalanishda ishonchli va malakali bo'lishga yordam beradi, natijada ularning tilda ravon va kommunikativ kompetentsiyasini rivojlantiradi.

Didaktik o'yinlar sohasida o'yin faoliyatini ikkita asosiy turga bo'lish mumkin: "tilga asoslangan o'yinlar" va "til o'yinlari" [14].

Tilga asoslangan o'yinlar grammatik bilimlarni olishga qaratilgan, ko'pincha krossvordlar, stol o'yinlari va boshqotirmalar. Ushbu o'yinlar grammatik qoidalar va tuzilmalarni qiziqarli va interaktiv tarzda mustahkamlashda ayniqsa samarali.

Boshqa tomondan, til o'yinlari tinglash, o'qish, gapirish va yozish kabi amaliy til ko'nikmalarini rivojlantirishga qaratilgan. Bu o'yinlar o'quvchilarni real hayotdagi til vaziyatlariga singdirib, ularga qiziqarli mashg'ulotlar orqali mashq qilish va til qobiliyatlarini yaxshilashga yordam beradi.

Til o'rganishda ikkala o'yin ham hal qiluvchi rol o'ynaydi. Ular o'quv jarayonini yanada qiziqarli va samarali qiladi, natijada o'quvchilarning umumiy til bilimlarini oshiradi.

Rolli (ijodiy) o'yinlar doirasidagi o'yin faoliyati muloqot va til ko'nikmalarini rivojlantirish va yaxshilash uchun o'yin rollaridan foydalanishni o'z ichiga oladi. Ushbu o'yinlarda ishtirokchilar ko'pincha real hayot yoki xayoliy stsenariylar bilan bog'liq bo'lgan muayyan rollarni o'z zimmlariga oladilar va maqsadli tildan foydalangan holda bir-birlari bilan o'zaro aloqada bo'lishadi [15]. Ushbu immersiv tajriba tilni amaliy kontekstda qo'llashni rag'batlantiradi va ijodkorlik, hamkorlik va tanqidiy fikrlashni rivojlantiradi. Rolli o'yinlar orqali o'quvchilar muhim ijtimoiy va kognitiv ko'nikmalarni rivojlantirish bilan birga tilni bilish darajasini oshirishlari mumkin.

Ingliz tili o'qituvchisi o'z kasbiy amaliyotida o'yin texnologiyalari orqali ta'lim jarayonini optimallashtirish uchun "Internet Lesson" [16] va "Audio-Class" kabi turli internet resurslaridan foydalanishi mumkin. Ushbu yondashuv ijobiy his-tuyg'ularni shakllantirishga yordam beradi va talabalar o'rtasida sog'lom raqobatni rivojlantiradi, ularni til o'rganishga ko'proq kuch va vaqt sarflashga undaydi. Bundan tashqari, bunday resurslardan foydalanish interaktiv va qiziqarli o'rganish tajribasiga ega bo'lib, o'quvchilarga tilni chuqurroq tushunishga va undan amaliy foydalanishga yordam beradi.

O'yin texnologiyalari o'qituvchilarga o'quvchilarning o'rganish uslublari haqida qimmatli tushunchalarni taqdim etadi va ularga o'z ta'lim usullarini mos ravishda moslashtirishga imkon beradi. O'quv dasturini individual ehtiyoj va qobiliyatlarga moslashtirish orqali o'qituvchilar o'quvchilarning qoniqish va faolligini oshirish orqali shaxsiylashtirilgan o'quv tajribasini taqdim etishlari mumkin. Bundan tashqari, o'yin texnologiyalari o'qituvchilarga o'quvchilarning yutuqlarini yanada samarali kuzatish imkonini beradi, bu ularga yaxshilash kerak bo'lgan yo'nalishlarni aniqlash va maqsadli yordam ko'rsatish imkonini beradi.

O'yin texnologiyalarining muhim afzalliklaridan biri ularning talabalarni sun'iy til muhitiga jalb qilish qobiliyatidir. Ushbu immersiv tajriba talabalarga ingliz tilida muloqot qilish va tanqidiy fikrlash qobiliyatlarini rivojlantirishga yordam beradi, bu esa ta'lim maqsadlariga erishishni osonlashtiradi. Pedagoglar ta'lim jarayoniga o'yin texnologiyalarini integratsiyalashgan holda o'quvchilarni o'qitish amaliyotida faol ishtirok etishga undaydigan dinamik va interaktiv ta'lim muhitini yaratishi mumkin [17].

Ingliz tilini o'qitishda o'yin texnologiyasidan foydalanish ballar, darajalar va mukofotlar kabi o'yinga o'xshash elementlarni o'quv jarayoniga kiritishni o'z ichiga oladi. Ushbu yondashuv talabalarning motivatsiyasi va faolligini oshirishga qaratilgan. Ushbu yondashuvning asosiy jihatlaridan biri reyting tizimini joriy qilish bo'lib, unda talabalar topshiriqlarni bajarish yoki til ko'nikmalarini o'zlashtirish uchun ball oladi. Bu nuqtalar keyinchalik rivojlanish va muvaffaqiyat hissini ta'minlab, darajalar yoki yutuqlarni ochishi mumkin. Bundan tashqari, o'yin o'tkazish talabalar o'rtasida do'stona raqobatni rag'batlantiradi, chunki ular tengdoshlariga qaraganda ko'proq ball to'plashga yoki yuqori darajalarga erishishga intiladi. Ushbu raqobatbardosh element talabalarni o'quv faoliyatida faol ishtirok etishga va ularning til ko'nikmalarini oshirishga undashi mumkin. Gamifikatsiya o'quvchilarning motivatsiyasi va faolligini oshiradi va yanada interaktiv va qiziqarli o'rganish tajribasiga yordam beradi [18].

Gamifikatsiya texnologiyasi motivatsiyani kuchaytiradi va talabalar o'rtasida hamjamiyat hissini uyg'otadi. Ko'plab o'yinlashtirilgan o'quv platformalari va faoliyati o'yinchilar o'rtasida ijtimoiy shovqin va hamkorlikni rag'batlantirish uchun mo'ljallangan. Talabalar umumiy maqsadlar sari birgalikda harakat qilish orqali o'zlarining ta'lim tajribasini sezilarli darajada oshirib, tegishlilik hissi va umumiy maqsadlarni rivojlantiradilar.

Bundan tashqari, o'yinlar odatda chet tilini o'rganish bilan bog'liq stress va tashvishlarni kamaytirishga yordam beradi. O'yinlashtirilgan o'qitishning interaktiv va qiziqarli tabiati o'quv jarayonini yanada qiziqarli va kamroq qo'rqituvchi holga keltirishi mumkin. Bu, o'z navbatida, o'quvchilarning o'zlarini erkin va ishonchli his qilishlariga yordam beradi, bu esa ta'lim natijalarini yaxshilaydi.

Pedagog Fan Xuan Duolingo ilovasidan o'yinlashtirish texnologiyasining yuqori samarali integratsiyasi tufayli til o'rgatishda foydalanish tarafdori.

Duolingo – til o'rganish bo'yicha ommabop platforma bo'lib, u o'rganishni qiziqarli va qiziqarli qilish uchun mo'ljallangan keng ko'lamli interaktiv darslar va tadbirlarni taklif etadi. Duolingo-ning muhim xususiyatlaridan biri uning til o'rganishga o'yin usulidir. Ilova foydalanuvchilarni darslarni yakunlash va muntazam mashq qilishga undash uchun ball tizimi, darajalar va mukofotlardan foydalanadi. Foydalanuvchilar to'g'ri javoblar uchun ball oladi va muvaffaqiyat va taraqqiyot hissini yaratib, darajalar bo'yicha o'z taraqqiyotini kuzatishi mumkin.

Duolingo, shuningdek, o'yin tajribasini yanada yaxshilaydigan qiyinchiliklar, peshqadamlar va yutuqlar kabi o'yinga o'xshash elementlarni o'z ichiga oladi. Bu xususiyatlar o'rganishni yanada qiziqarli qiladi va foydalanuvchilarga tilni o'rganish bo'yicha sayohatga qiziqib qolishga yordam beradi.

Duolingo o'yin texnologiyasidan samarali foydalanishi uni Fan Xuan kabi o'qituvchilar uchun o'quv amaliyotiga qo'shish uchun ideal platformaga aylantiradi. Bu talabalar uchun yangi tilni o'rganishning qiziqarli va interaktiv usulini taqdim etadi.

Pedagog T.V.Berdnik zamonaviy ta'lim standartlariga javob beradigan o'yinli o'qitishda o'yin elementlarini puxta rejalashtirish va rivojlantirishga urg'u beradi. Berdnikning fikricha, syujetlar, maqsadlar, vazifalar, vaqt cheklovlari, darajalar, ball tizimlari va ish faoliyatini kuzatish kabi asosiy komponentlar ta'limda o'yinlashtirishni muvaffaqiyatli amalga oshirish uchun zarurdir.

Ushbu elementlarni diqqat bilan loyihalash orqali o'qituvchilar talabalar uchun yanada qiziqarli va amaliy o'rganish tajribasini yaratishi mumkin. Yaxshi ishlab chiqilgan syujet va aniq maqsadlar o'quvchilarda maqsad va yo'nalish hissin beradi, ularni o'quv jarayonida faol ishtirok etishga undaydi. Turli va qiyin topshiriqlar talabalarni qiziqtiradi va dars davomida diqqatini jamlashga yordam beradi. Vaqt cheklovlari mashg'ulotlarga shoshilinchlik va hayajon hissi qo'shib, o'quvchilarni diqqatini jamlashga va vazifalarni tezda bajarishga undaydi.

Bundan tashqari, darajalar, reyting tizimlari va ish faoliyatini kuzatish talabalarga ularning taraqqiyotini kuzatish va vaqt o'tishi bilan ularning yaxshilanishini ko'rish imkonini beradi. Bu ularning o'ziga bo'lgan ishonchini oshiradi va ularga o'zlarining kuchli tomonlari va yaxshilash sohalari haqida aniq tushuncha beradi.

Umuman olganda, T.V.Berdnikning fikricha, ushbu o'yin elementlarini sinchiklab ishlab chiqish orqali o'qituvchilar faol ishtirokni rag'batlantiradigan va ta'lim natijalarini yaxshilaydigan ijobiy va qiziqarli o'quv muhitini yaratishi mumkin.

O'zining pedagogik amaliyotida M.N. Dubkova an'anaviy dars tizimini ingliz tili qoidalar va lug'at so'zlarini yozib olish va eslab qolish uchun noyob ballga asoslangan tizim bilan birlashtiradi.

Virtual haqiqat kabi turli xil o'yin texnologiyalarini ko'rib chiqayotganda, uch o'lchovli muhitni modellashtirish texnikasini tahlil qilish kerak. Ingliz tilini o'rganish doirasida virtual haqiqat o'yin texnologiyasi talabalarga o'zlarining til ko'nikmalarini mashq qilish va yaxshilash uchun virtual muhitni taqdim etadi. Misol uchun, maxsus minigarnituralar yordamida talabalar ingliz tilida so'zlashadigan mamlakatga virtual sayohat qilishlari mumkin, u erda ular ona tilida so'zlashuvchilar bilan muloqot qilishlari va nutq va tinglash qobiliyatlarini mashq qilishlari mumkin. Bunday holda, virtual haqiqat o'yin texnologiyasi o'quvchilarga yanada real va amaliy o'rganish tajribasini taqdim etadi, bu esa uni samarali ta'lim vositasiga aylantiradi. Bundan

tashqari, virtual haqiqat o'yin texnologiyasidan talabalarga ingliz tilida so'zlashuvchi mamlakatlar tili va madaniyatini chuqurroq tushunishni taklif qilib, madaniy sho'ng'in uchun foydalanish mumkin.

Ingliz tili o'qituvchisi D.A. Shvets o'quvchilarni mavzuni o'rganish uchun zarur bo'lgan muhitga tushirish uchun virtual haqiqat ko'zoynaklaridan foydalanishni taklif qiladi. Misol uchun, agar topshiriq velosipedda sayohat qilishni tasvirlasa, talaba Tour de France velopoygasi paytida Frantsiyaga olib boriladigan virtual haqiqat ko'zoynaklaridan foydalanishi mumkin. O'qituvchi muxbir rolini o'ynaydi va talabalarga javob berishi kerak bo'lgan tegishli savollarni beradi. Har bir xato qayd qilinadi va mashq oxirida o'qituvchi talaba tomonidan yo'l qo'yilgan xatolarni ajratib ko'rsatadi va to'g'ri javoblarni mustahkamlaydi.

Yuqorida aytib o'tilgan o'yin texnologiyalarining ko'plab va inkor etib bo'lmaydigan afzalliklariga qaramay, ularni o'rganishda qo'llash o'ziga xos qiyinchiliklardan xoli emas. Bu qiyinchiliklar, birinchi navbatda, ba'zi o'qituvchilarning ushbu usullarni qo'llashni istamasligi bilan bog'liq. Ko'pincha bunday istaksizlik pedagoglarda zamonaviy innovatsion texnologiyalarni qo'llashda tajriba va maxsus bilimlarning etishmasligidan kelib chiqadi. Bundan tashqari, ba'zi o'qituvchilar o'yin texnologiyalaridan foydalangan holda darslarni rejalashtirish va o'tkazish uchun zarur bo'lgan qo'shimcha vaqt va kuch bilan to'sqinlik qilishi mumkin. O'qituvchilar orasida talabalar ushbu texnologiyalarga haddan tashqari qaram bo'lib qolishlari va umumiy til ko'nikmalarini kamaytirishi mumkinligidan qo'rqishlari mumkin.

Biroq, ingliz tili o'qituvchilari samarali ta'lim jarayoni uchun zamonaviy texnologiyalar va an'anaviy o'qitish usullarini muvozanatlashtirishi kerak. Faqatgina ushbu yondashuv orqali talabalar o'zlarining til ko'nikmalarining barcha jihatlarini rivojlantirishni davom ettirishlari mumkin.

Yuqorida aytib o'tganimizdek, o'yin texnologiyalari va gamifikatsiya darsning interaktivligiga hissa qo'shadi. Biz San-Diego Integrativ tadqiqotlar universitetining xalqaro talabalari o'rtasida o'tkazilgan an'anaviy darsni interaktiv dars bilan solishtirdik. Tadqiqot davomida biz bir guruh talabalar uchun an'anaviy metodologiya bilan ESLni o'rgatadigan beshta darsni va boshqa guruh uchun o'yin va interaktiv texnologiyalardan foydalangan holda ESLni o'rgatadigan besh darsni o'tkazdik. Ushbu tadqiqotda turli mamlakatlardan 50 dan ortiq talabalar ishtirok etishdi.

An'anaviy va interfaol usullardan foydalangan holda darslarni taqqoslash:

Aspekt	An'anaviy dars	Interfaol dars
Talabalar faolligi	Ko'pincha passiv, mazmun bilan cheklangan o'zaro ta'sir.	Yuqori darajada interfaol, talabalar faol ishtirok etadi.
O'qish tajribasi	Asosan darslik materiali va ma'ruzalar asosida olib boriladi.	Multimedia, simulyatsiyalar va amaliy mashg'ulotlarni o'z ichiga oladi.
Fikr-mulohaza (feedback)	Cheklangan va kechikkan, odatda topshiriq bajarilgandan keyin beriladi.	Zudlik bilan va uzluksiz, faoliyat jarayoniga integratsiyalashgan.
Hamkorlik	Minimal, asosan individual ishga yo'naltirilgan.	Guruhviy mashg'ulotlar va muhokamalar orqali hamkorlikni rivojlantiradi.
Motivatsiya	Asosan tashqi omillarga (masalan, baholar) tayanadi.	Faoliyat va qiziqarli topshiriqlar orqali ichki motivatsiyani kuchaytiradi.
Moslashuvchanlik	Kam moslashuvchan, qat'iy jadval va tarkibiy tuzilma.	Ko'proq moslashuvchan, talabalar ehtiyojiga qarab sur'at va mazmunni o'zgartirish mumkin.
Texnologiyadan foydalanish	Nisbatan past, texnologiyadan cheklangan foydalanish.	Ta'lim jarayonini boyitish uchun texnologiyadan keng foydalaniladi.
O'quv natijalari	Asosan yodlash va test topshiriqlariga yo'naltirilgan.	Tanqidiy fikrlash, muammoni hal qilish va real hayotda qo'llashga urg'u beradi.

Ushbu taqqoslash shuni ko'rsatadiki, o'yin texnologiyalari va geymifikatsiya yordamida interaktiv darslar an'anaviy darslarga qaraganda qiziqarli va amaliy ta'lim tajribasini taqdim etadi. Ular faol ishtirok etish, tezkor fikr-mulohazalar, hamkorlik va ichki motivatsiyani rag'batlantirib, ta'lim natijalarini yaxshilaydi.

Ingliz tilini yoki har qanday tilni an'anaviy usullardan foydalangan holda o'rganish zamonaviy talabalar uchun qiyin bo'lishi mumkin. Ushbu usullar ko'pincha sekin va zerikarli bo'lishi mumkin bo'lgan eslab qolishga tayanadi. Biroq, o'yin texnologiyalari va o'yinlashtirish til o'rganish uchun qiziqarli va samarali bo'lgan yangi va innovatsion yondashuvni taklif qiladi.

O'quv jarayoniga o'yin elementlarini, masalan, mukofotlar, qiyinchiliklar va interfaol tadbirlarni kiritish orqali o'quvchilarning o'rganishga bo'lgan qiziqishi va ishtiyoqi oshishi mumkin. Ushbu yondashuv ko'proq shaxsiylashtirilgan tajribani

ta'minlaydi, chunki talabalar o'z sur'atlari bo'yicha rivojlanishlari va yaxshilanishi kerak bo'lgan sohalarga e'tibor berishlari mumkin.

Ushbu texnologiyalarni qo'llash talabalarning taraqqiyoti va qiyinchilik sohalari haqida qimmatli tushunchalarni berishi mumkin. Bu, shuningdek, o'qituvchilarga yangi o'qitish usullari va strategiyalarini o'rganishga imkon beradi, natijada sinfda o'z mahoratini va samaradorligini oshiradi.

Umuman olganda, o'yin texnologiyalari va o'yinlashtirish zamonaviy va qiziqarli tilni o'rganish yondashuvini taklif qiladi, bu talabalar va o'qituvchilar uchun bir xil foyda keltiradi.

Adabiyotlar:

1. Bendo A. Teaching English Through Games / A. Bendo, İsa Erbas. - European Journal of Language and Literature Studies, 2019. Vol. 05(03). P. 43–60.
2. Website of Belarusian Research. Belarusians have become better at English [Online]. Available at: <https://thinktanks.pro/publication/2023/11/14/belorusy-stali-luchshe-vladet-angliyskim.html> (Accessed: 10.02.2024).
3. Sailer M., Homner L. The Gamification of Learning: a Meta-analysis. Educational Psychology Review (2020) no.32. pp. 77–112.
4. Novyeyshee psikhologo-pedagogicheskoye slovar' [Newest Psychological-Pedagogical Dictionary] / Comp. by E.S. Rapatsevich. Minsk: Sovremennaya Shkola, 2010. 928 p.
5. Novikov A.M. Metodologiya igravoy deyatel'nosti [Methodology of Game Activity]. Moscow: Egves, 2016. 48 p.
6. International Play Association [Online]. Available at: <https://ipaworld.org/about-us/a-brief-history-of-ipa/> (Accessed: 10.02.2024).
7. Alieva S.A. Rol' igravoy deyatel'nosti v uchebno-vospitatel'nom protsesse mladshikh shkol'nikov [The Role of Game Activity in the Educational Process of Primary School Children] // Shag v nauku. Sbornik materialov Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii. 2018. P. 232–236.
8. Huizinga J. Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture. Boston: Beacon Press, 2014. 216 p.
9. Vygotsky L.S. Psikhologiya razvitiya rebenka [Psychology of Child Development]. Moscow: Eksmo, 2004. 512 p.
10. Li Z. Benefits of Using Game Technologies in Teaching English in Higher Education // Actual Problems of Philological Education in the 21st Century: Proceedings of the International Scientific and Practical Conference, Minsk, April 19, 2023 / Belarusian State Pedagogical University; Ed. by E.P. Zhiganova [et al.]; Ed.-in-chief

A.I. Zhishkevich. Minsk, 2023. P. 220–223.

11. Drobysheva A.P. Game technologies in teaching a foreign language to students of a non-linguistic university /

A.P. Drobysheva // Innovative technologies in water, utilities and water transport [Electronic resource]: materials of the III republican scientific and technical conference, April 27-28, 2023 / editorial board: S.V. Kharitonchik [et al.].

- Minsk: BNTU, 2023. - P. 492-497.

12. Uruntaeva, G.A. Specifics of didactic play of a preschooler / G.A. Uruntaeva // Preschool education: monthly scientific and methodological journal / Ed. T.I. Grizik. - 2016. - No. 2 2016. - P. 8-15.

13. Internet Lesson. Distance Learning, Online Education [Online]. Available at: https://interneturok.ru/?utm_source=yandex&utm_medium=cpc&utm_campaign=ДШ_Поиск_Бренд&utm_content=4102358341&utm_term=интернет%20урок&yclid=5844522865329963007 (Accessed: 10.02.2024).

14. Audio-Class. [Online]. Available at: <https://audio-class.ru/> (Accessed: 10.02.2024).

15. Romanova O.A. Gamification in English Language Lessons // Educational Almanac. 2021. No. 12 (50). P. 137–140.

16. Rachman A. The Role of Gamification In English Language Teaching: A Literature. Journal on Education Volume 06, No. 01, September-December 2023, pp. 2847-2856.

17. Fan J. Exploring the application of Gamification teaching in the college English classroom / Fan Juan, Guo Lei. Journal of Jilin Provincial College of Education, 2017 Vol. 33(04). P. 35–38.

18. Berdnik T.V. Gamification in Teaching English in Elementary School // Trends in the Development of Language Education in the Modern World - 2021: Collection of Scientific Articles Based on the Results of the International Scientific and Practical Conference, Minsk, November 25-26, 2021 / Minsk State Linguistic University. - Minsk, 2022. P. 71–73.

19. Dubkova M.N. The Use of Gamification and Game Practice in the Study of English Grammar [Online]. Available at: <https://педпроект.рф/дубкова-использование-геймификации/> (Accessed: 10.02.2024).