

TA'LIM, TARBIYA VA INNOVATSIYALAR

IV son, Mart

INGLIZ TILINI O'QITISHDA GAMIFIKATSIYA: SAMARALI YONDASHUVLAR VA NATIJALAR

Xolmatova Hamrobi Shermurod qizi

*Samarqand davlat chet tillari instituti Ingliz tili fakulteti Maktabgacha
va boshlang'ich ta'limda xorijiy til ingliz tili yo'nalishi 3-bosqich talabasi*

Namangan viloyati Chust tumani

Tel: 93 177 26 82

e-mail: xolmatovahamroqul@gmail.com

Annotatsiya. *Gamifikatsiya ingliz tilini o'qitishda (ELT) tobora ommalashib borayotgan yondashuvga aylanib, qiziqarli va interaktiv ta'lim tajribasini taklif etmoqda. Ushbu tadqiqot o'quvchilarning motivatsiyasi, ishtiroki va til o'rganishini oshirishda gamifikatsiya usullarining samaradorligini o'rganadi. Turli yondashuvlar, jumladan, ballga asoslangan mukofotlash tizimlari, rolli o'yinlar, raqamli vositalar va interaktiv muammolar tahlil qilinib, ularning ta'lim oluvchilarning kommunikativ kompetensiyasiga ta'siri aniqlanadi. Aralash metodlardan foydalangan holda tadqiqot dizayni talabalar va o'qituvchilarning miqdoriy va sifat ma'lumotlarini o'rganadi. Natijalar shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya yanada dinamik va qiziqarli ta'lim muhitini yaratadi, tilni eslab qolish va o'quvchilarning faolligini oshiradi. Tadqiqot, shuningdek, yuzaga kelishi mumkin bo'lgan muammolarni hal qilish bilan birga, gamifikatsiyani Ingliz tili o'qitish jarayoniga integratsiya qilishning eng yaxshi amaliyotlarini ham yoritib beradi.*

Kalit so'zlar: *gamifikatsiya, motivatsiya, kommunikativ kompetensiya, raqamli ta'lim, interaktiv elementlar, Duolingo, Kahoot, Quizlet va Classcraft.*

Kirish

So'nggi yillarda ingliz tilini o'qitishning an'anaviy usullari texnologik taraqqiyot va yanada qiziqarli ta'lim tajribalariga bo'lgan ehtiyojning ortishi tufayli sezilarli darajada rivojlandi. Bunday innovatsion yondashuvlardan biri gamifikatsiya bo'lib, u motivatsiya, ishtirok va ta'lim natijalarini oshirish uchun ta'lim sharoitlariga o'yinga o'xshash elementlarni kiritadi. Ingliz tilini o'qitishda gamifikatsiya sinfxona va raqamli ta'lim muhitlarida keng qo'llanilib, til o'rganishni yanada interaktiv va qiziqarli qilish orqali an'anaviy o'qitish usullariga muqobil variantni taklif etadi.

Gamifikatsiya faol ishtirok etish va barqaror ishtirokni rag'batlantirish uchun turli usullardan, jumladan, ball, nishonlar, yetakchilar taxtasi, chellenjlar, hikoya qilish va rolli o'yinlardan foydalanadi. Duolingo, Kahoot, Quizlet va Classcraft kabi raqamli platformalar til o'rganishda gamifikatsiyadan foydalanishda yanada inqilobiy o'zgarish yasab, uning lug'atni saqlash, grammatikani o'zlashtirish va muloqot kompetensiyasida samaradorligini ko'rsatdi. O'qituvchilar o'quvchilarning faolligi va ta'lim samaradorligini oshirish yo'llarini izlayotgan bir paytda, gamifikatsiya istiqbolli yechim hisoblanadi.

Ingliz tilini o'qitishda gamifikatsiyaning tobora keng qo'llanilishiga qaramay, uning samaradorligi va ilg'or tajribalari doimiy bahs-munozara mavzusi bo'lib qolmoqda. Ba'zi tadqiqotlar o'yinlashtirilgan ta'lim motivatsiya va bilimlarni saqlashni kuchaytirishini ko'rsatsa, boshqalari tashqi mukofotlarga haddan tashqari bog'liqlik, o'quv maqsadlaridan chalg'ish va baholashdagi qiyinchiliklar kabi potentsial kamchiliklarni ta'kidlaydi. Bundan tashqari, barcha gamifikatsiya strategiyalari turli o'quvchilar demografiyasi, til bilish darajasi va ta'lim sharoitlarida bir xil natija bermaydi.

Ushbu tadqiqot Ingliz tili o'qitish jarayonida qaysi gamifikatsiya usullari eng samarali ekanligini, ular o'quvchilarning kommunikativ kompetensiyasiga qanday ta'sir ko'rsatishini va o'qituvchilar til o'qitishda gamifikatsiyani joriy etishda qanday qiyinchiliklarga duch kelishini o'rganish orqali ushbu bo'shliqlarni bartaraf etishga qaratilgan.

Asosiy qism

Gamifikatsiya o'yin bo'lmagan kontekstlarda, masalan, ta'limda ishtirok etish va motivatsiyani oshirish uchun o'yinga o'xshash elementlardan foydalanishni anglatadi. O'yin mexanikasini darsga joriy etish orqali o'qituvchilar til o'rganishda ishtirok etish, hamkorlik qilish va barqaror qiziqishni rag'batlantiruvchi o'quvchiga yo'naltirilgan ta'lim muhitini yaratishlari mumkin. Ingliz tilini o'qitishda gamifikatsiya, ayniqsa, foydalidir, chunki u til xavotirini kamaytirishga yordam beradi, o'ziga ishonchni oshiradi va interaktiv faoliyat orqali muloqot kompetensiyasini kuchaytiradi.

Ingliz tilini o'qitishda gamifikatsiyadan samarali foydalanish mumkin. Misol uchun, ballar, nishonlar va peshqadamlar usullaridan foydalanish, ya'ni o'quvchilar topshiriqlarni bajargani, tadbirlarda qatnashgani yoki til ko'nikmalarini oshirgani uchun ularga ball, nishon yoki daraja oladigan mukofotlar taqdim etish. Bu usul, albatta, sog'lom raqobat, motivatsiya va maqsad qo'yishni rag'batlantiradi. Biroq, mukofotlarga haddan tashqari bog'lanib qolmaslik uchun u ichki motivatsiya bilan muvozanatlashtirilishi kerak. Misol uchun, o'quvchilar ingliz tilida gapirgani, lug'at bo'yicha viktorinalarni bajargani yoki munozaralarda ishtirok etgani uchun ball to'playdigan sinf jadvalidan foydalanish zarur.

Bundan tashqari o'yinga asoslangan ta'lim usuli ham samarali natija beradi. Bunda o'quv maqsadlarini mustahkamlash uchun darslarga haqiqiy o'yinlarni (raqamli yoki jismoniy) kiritish kerak bo'ladi. Bu usul o'quvchilar o'rtasida til o'rganishga bo'lgan qiziqishni oshiradi, eslab qolishni yaxshilaydi va kontekstli o'rganish imkonini beradi. Masalan, Kahoot yoki Quizlar - lug'at va grammatika mashqlari uchun interaktiv viktorina platformalari hisoblanadi. Duolingo - shaxsiylashtirilgan gamifikatsiyalangan darslar bilan adaptiv o'rganish mumkin. Skrebbel yoki so'z o'yinlari - imlo, lug'at va so'z yasashda yordam beradi.

Ingliz tilini o'qitishda rolli o'yinlar va hikoya qilish mashqlardan ham foydalanish mumkin. Bu usuldan foydalanilganda o'quvchilar simulyatsiya qilingan real hayotiy vaziyatlarda rollarni o'z zimmlariga oladilar (masalan, restoranda ovqat buyurtma qilish, ishga joylashish uchun suhbatlar, sayohat vaziyatlari) va uning yordamida gapirish va tinglash ko'nikmalarini oshiradi, shu bilan birga ta'limni chuqurlashtiradi. Masalan,

o'quvchilar sayohat agentlari va sayyohlar sifatida harakat qiladigan, suhbatlashish ko'nikmalarini mashq qiladigan sinf faoliyatini qo'llash mumkin.

Ingliz tili o'qitish jarayonida gamifikatsiyaning natijalari va afzalliklari

Ko'plab tadqiqotlar va amaliy sinf tajribalari shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya o'quvchilarning motivatsiyasi va faolligini oshiradi. Ballar, topshiriqlar va interaktiv vazifalardan foydalanish ta'limni qiziqarli va foydali qiladi. Shuningdek, eslab qolish va xotirlashni kuchaytiradi, ya'ni o'yinli mashg'ulotlar orqali takrorlash lug'at, grammatika va talaffuzni mustahkamlashga yordam beradi. Faol ishtirokni rag'batlantiradi, ya'ni o'quvchilar o'yinlar orqali o'rganishda o'zlarini kamroq qo'rquv va ishonch bilan his qiladilar. Bundan tashqari kommunikativ kompetensiyani oshiradi. Interaktiv rolli o'yinlar va hikoya qilish nutq va tinglash ko'nikmalarini rivojlantiradi. Shuni ham ta'kidlash joizki, ta'lim jarayonida gamifikatsiyadan foydalanish o'quvchilarga tezkor fikr-mulohazalarni taqdim etadi, ya'ni raqamli gamifikatsiya vositalari darhol tuzatishlar va mukofotlarni taqdim etadi, bu esa o'quvchilarga o'z yutuqlarini kuzatishga yordam beradi. Shuningdek, bu usul til xavotirini kamaytiradi, ya'ni o'quvchilar ingliz tilini o'yinli, past bosimli muhitda mashq qilishda o'zlarini qulayroq his qiladilar.

Ingliz tilini o'qitishda gamifikatsiyadan foydalanishning bir qator afzalliklari bo'lishiga qaramasdan, ba'zi muammolarni hal qilish kerak. Masalan, tashqi motivatsiyaga haddan tashqari tayanish, ya'ni ba'zi talabalar haqiqiy o'rganishdan ko'ra ko'proq mukofotlarga e'tibor qaratishlari mumkin. Shuningdek, texnologiya cheklovlari, ya'ni raqamli gamifikatsiya barcha sinflarda ham mavjud bo'lmasligi mumkin. Bundan tashqari, ko'p vaqt talab qiladigan darslarni rejalashtirish kerak. O'qituvchilar o'quv maqsadlariga mos keladigan o'yinlashtirilgan mashg'ulotlarni puxta loyihalashtirishlari kerak.

Xulosa

Xulosa qilib aytganda, ingliz tilini o'qitishda gamifikatsiyani joriy etish o'quvchilarning faolligini, motivatsiyasini va ta'lim natijalarini oshiradigan transformatsion yondashuvdir. O'quv dasturiga o'yin mexanikasi va interaktiv elementlarni kiritish orqali o'qituvchilar hamkorlik va tanqidiy fikrlashni rivojlantiruvchi samarali ta'lim muhitini yaratishlari mumkin. Ushbu tezis davomida to'plangan dalillar shuni ko'rsatadiki, samarali gamifikatsiya strategiyalari nafaqat til o'rganishni osonlashtiradi, balki talabalarda o'qishga ijobiy munosabatni ham shakllantiradi. Ta'lim sohalari rivojlanib borar ekan, ingliz tilini o'qitishda gamifikatsiyani qo'llash til bilan chuqurroq aloqalarni rivojlantirish va umumiy ta'lim tajribalarini takomillashtirishning istiqbolli yo'nalishi sifatida namoyon bo'lmoqda. Kelajakdagi tadqiqotlar ushbu yondashuvlarni takomillashtirishga va ularning o'quvchilar muvaffaqiyatiga uzoq muddatli ta'sirini o'rganishga qaratilishi kerak.

REFERENCES:

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). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. John Wiley & Sons.
3. Gee, J. P. (2007). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Computers in Human Behavior.
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 (pp. 3025-3034). IEEE.