

ONA TILI DARSLARIDA GAMIFIKATSIYA TEXNOLOGIYASIDAN FOYDALANISH ORQALI O‘QUVCHILARNING GRAMMATIK SAVODXONLIGINI OSHIRISH

Termiz davlat pedagogika instituti

„Boshlang‘ich ta‘lim” yo‘nalishi talabasi

G‘apporova Muxlisa Ravshan qizi

Ilmiy rahbar: Abdunazarova Zaynab Almurod qizi

Tel: +998971540714

e-mail: muxlisagapporova6@gmail.com

Annotatsiya : Ushbu ishda ona tili darslarida gamifikatsiya (o‘yinlashtirish) texnologiyasidan foydalanishning nazariy va amaliy asoslari yoritilgan. Maqolada o‘quvchilarning grammatik savodxonligini oshirishda interaktiv o‘yinlar, raqamli platformalar va motivatsion mexanizmlarning o‘rni tahlil qilinadi. An‘anaviy ta‘lim usullarini o‘yin elementlari bilan boyitish orqali o‘quvchilarning imlo qoidalarini o‘zlashtirish samaradorligini oshirish bo‘yicha aniq metodik tavsiyalar berilgan.

Kalit so‘zlar: Gamifikatsiya, ona tili, grammatik savodxonlik, interaktiv metodlar, ta‘lim samaradorligi, raqamli ta‘lim, o‘quvchi motivatsiyasi, imlo qoidalari, didaktik o‘yinlar.

Hozirgi zamon ta‘limida o‘quvchilarning darslarga bo‘lgan qiziqishini oshirish, ularning bilim olish jarayonini samarali va yoqimli qilish dolzarb muammolardan biridir. An‘anaviy o‘qitish usullari ko‘pincha o‘quvchilarni zeriktirib, ularning diqqatini jamlashga to‘sqinlik qiladi. Bu muammoni hal etishda geymifikatsiya (gamification) – o‘yin elementlarini o‘qitish jarayoniga tatbiq etish metodikasi muhim yechim bo‘lib xizmat qiladi. Geymifikatsiya – bu ta‘lim, ish yoki boshqa noo‘yin kontekstlarida o‘yin mexanika va o‘yin dizaynining fikrlash elementlarini qo‘llashdir. U o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirish, ularni faol ishtirok etishga undash va maqsadlarga erishishni osonlashtirishga qaratilgan. Geymifikatsiya darslarga ballar, mukofotlar, darajalar, yutuqlar, reytinglar va jamoaviy musobaqalar kabi elementlarni kiritadi. Tadqiqotchi M.Hakimova o‘z maqolasida “Nik Pelling va

Richard Bartl kabi olimlar tomonidan ta'riflangan gemifikatsiya tushunchasi va uning tarixi o'rganiladi.

Gamifikatsiya o'yinlarga xos bo'lgan ball to'plash, reyting tizimi, badge, bosqichlar, musobaqa modullari, virtual mukofotlar va rag'batlantirish mexanizmlarining ta'lim jarayoniga maqsadli tatbiq etilishi orqali o'quvchilarni faol ishtirok etishga undaydi, ularda o'zlashtirish jarayoniga nisbatan ijobiy munosabatni shakllantiradi hamda ichki motivatsiyani oshiradi. Raqamli ta'lim muhitida bunday elementlar o'quvchilarning faolligini muntazam ravishda qo'llab-quvvatlaydi, darsning interaktivligi va qiziqarliligini ta'minlaydi, shuningdek, o'quv jarayonining shaxsga yo'naltirilgan bo'lishiga xizmat qiladi. So'nggi yillarda ta'lim platformalarining ommaviy raqamlashtirilishi, masofaviy va aralash ta'limning keng qo'llanila boshlanishi ham gamifikatsiya strategiyalariga bo'lgan ehtiyojni yanada oshirdi, chunki raqamli muhitda o'quvchini motivatsiya qilish mexanizmlari an'anaviy sinf sharoitidagidan farqli, ko'proq interaktiv va dinamik yondashuvni talab qiladi. Shu nuqtai nazardan, o'yin mexanizmlarini ilmiy asoslangan holda qo'llash o'quvchilarning o'zlashtirish ko'rsatkichlarini yaxshilash, darsda faol qatnashuvni kuchaytirish, bilimlarni amaliy qo'llash kompetensiyalarini rivojlantirish hamda o'quv jarayoniga barqaror qiziqishni shakllantirish imkonini beradi.

Ushbu izlanishda gamifikatsiyaning raqamli ta'lim muhitidagi afzalliklari, uning psixologik va pedagogik asoslari, samaradorligini belgilovchi omillar hamda o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishga qaratilgan strategik yondashuvlar keng qamrovda yoritiladi. Zamonaviy ta'lim jarayoni global raqamlashtirish sharoitida yangi pedagogik yondashuvlar va innovatsion texnologiyalarni talab qilmoqda, chunki an'anaviy metodlar o'quvchilarning motivatsiyasini barqaror oshirish va ularning individual o'rganish ehtiyojlarini qondirishda yetarli darajada samarali bo'lmay qolmoqda. Shu nuqtai nazardan, gamifikatsiya konsepsiyasi o'yin elementlarini ta'lim jarayoniga maqsadli tatbiq etish o'quvchilarning faol ishtirokini rag'batlantirish, darslarni interaktiv va qiziqarli qilish hamda raqamli platformalarda o'quv motivatsiyasini oshirishda muhim pedagogik strategiya sifatida e'tiborga olinmoqda.

Gamifikatsiya elementlari, xususan, ball tizimi, badge va sertifikatlar, reyting jadvallari, bosqichli o'sish va musobaqa modullari, o'quvchilarda ichki va tashqi

motivatsiyani uyg'otib, o'z-o'zini baholash va o'zlashtirish jarayonini kuchaytiradi. Shu bilan birga, gamifikatsiya orqali darsning individual shaxsga moslashuvchanligi, ijtimoiy interaktivligi va o'quvchilar o'rtasidagi hamkorlik imkoniyatlari ham kengayadi. Raqamli ta'lim platformalarida bu elementlarning samarali qo'llanilishi o'quvchilarning darsdagi qatnashuvini oshiradi, topshiriqlarni bajarish tezligi va sifatini yaxshilaydi, shuningdek, o'quv jarayonini barqaror qiziqish bilan bog'laydi. Shu nuqtai nazardan, o'yin mexanizmlarining pedagogik va psixologik jihatlarini chuqur tahlil qilish, ularni raqamli ta'lim muhitida amaliy tatbiq etish bo'yicha strategiyalar ishlab chiqish dolzarb vazifa hisoblanadi, chunki bu o'quv jarayonini samarali, motivatsion va interaktiv qilish orqali yoshlar bilimini kengaytirish va ularni zamonaviy talablar bilan uyg'unlashtirish imkonini beradi.

Geymifikatsiyaning o'yin mexanikasidan foydalanish orqali o'quvchilarni jalb qilish va ta'lim jarayonini interaktiv qilishdagi roli tahlil qilinadi. O'yin elementlari orqali bilimlarni o'zlashtirish samaradorligini oshirish tajribalari va tadqiqotlari muhokama qilinadi. Jumladan, Richard Dyuk va Andrey Viktorovichning ta'lim jarayonidagi gemifikatsiya ishlari hamda ularning o'quvchilarning bilim olish tajribasiga ta'siri ko'rib chiqiladi. Ta'limda, chet tilini o'rganishda, hamda universitet darajasidagi ta'lim muhitida gemifikatsiyaning uning foydalanuvchilar motivatsiyasiga va bilimni o'zlashtirishga ta'siri haqida Sibiryakov Andrey qo'llanishi, Viktorovichning tadqiqotlari muhokama qilinadi. K.Ushinskiy, K.Verbax va boshqa tadqiqotchilarning gemifikatsiyaning afzalliklari, cheklovlari va amaliy qo'llash texnikalari haqidagi izlanishlari ham tahlil qilinadi. Geymifikatsiya va simulyatsion gemifikatsiya o'quv jarayonini samarali va interaktiv qilishda muhim rol o'ynaydi. Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, bu yondashuv o'quvchilarning diqqatini jalb etish, motivatsiyani oshirish va bilimlarni chuqurroq o'zlashtirishga yordam beradi. Nik Pelling tomonidan 2002-yilda joriy qilingan gemifikatsiya tushunchasi o'yin elementlarini ta'lim, biznes va boshqa sohalarda foydalanuvchi tajribasini yaxshilash maqsadida qo'llash imkoniyatini yaratdi. O'yin va gemifikatsiya o'rtasidagi farqni aniqlashtirish orqali o'yin mexanikasi va o'yin uslubidagi ijodkorlikning muhimligini anglash mumkin. Esseks universiteti professori Richard Bartl va boshqa olimlar gemifikatsiyaning ta'limda qanchalik muhimligini ta'kidlaydilar. Ta'lim jarayonida o'yinlardan foydalanish, o'quvchilarning qiziqishini oshirish, ularga oqim hissini berish va ularni

rag‘batlantirish orqali bilimlarni osonroq o‘zlashtirishga yordam beradi. K. Ushinskiyning o‘yin elementlari orqali o‘quvchilarni emotsional fao lashtirish haqidagi fikrlari va Richard Dyukning simulyatsiya haqidagi qarashlari bu jarayonning amaliy qiymatini ko‘rsatadi. Tadqiqotlar ko‘rsatadiki, gemifikatsiya nafaqat ta’limda, balki sog‘liqni saqlash, marketing, jamoaviy faoliyat va boshqaruv sohalarida ham qo‘llaniladi. Foydalanuvchilarning texnik tizimlar bilan o‘zaro ta’sirini kuchaytirishda o‘yin elementlaridan foydalanish imkoniyatlari kengdir. Shuningdek, bu o‘quv jarayonini qiziqarli qilish bilan birga o‘quvchilarning bilim olish jarayonida faol ishtirokini oshiradi” kabi qimmatli ma’lumotlarni keltiradi.

Bizning fikrimizcha esa ona tili darslarida geymifikatsiyaning qo‘llanilishi bir qator afzalliklarga ega:

1. Motivatsiyaning oshishi. O‘yin elementlari o‘quvchilarni darslarga qiziqtiradi va ularni faol ishtirok etishga undaydi.
2. Faollik va diqqatning ortishi. Musobaqalar va vazifalar o‘quvchilarning diqqatini jamlashga yordam beradi va ularni o‘quv jarayoniga to‘liq jalb qiladi.
3. Bilimlarni mustahkamlash. O‘yin shaklidagi takrorlashlar orqali o‘quvchilar grammatik qoidalar va lug‘at boyligini yanada mustahkamlaydi.
4. Ijodiy fikrlashni rivojlantirish. Geymifikatsiya ijodiy vazifalar orqali o‘quvchilarning mantiqiy va kreativ fikrlashini rivojlantirishga yordam beradi.
5. Ijobiy o‘quv muhiti: O‘yinlar dars jarayonini quvnoq va stresssiz qiladi, bu esa o‘quvchilarning o‘rganishga bo‘lgan munosabatini yaxshilaydi.

Ona tili darslarida geymifikatsiya metodikasini amalga oshirish uchun quyidagi usullardan foydalanish mumkin:

1. “So‘z lug‘ati” metodi o‘quvchilarning lug‘at boyligini oshirish va grammatik qoidalarni qo‘llash malakasini mustahkamlashga xizmat qiladi. Bunda talabalarni juftlik yoki kichik guruhlariga bo‘lish, har bir guruhga ma’lum bir mavzu bo‘yicha so‘zlar (masalan, fe’llar, sifatlar) yoki to‘g‘ri yozilishini tekshirish uchun murakkab so‘zlar berish mumkin va eng ko‘p to‘g‘ri so‘z topgan yoki yozgan guruh g‘olib bo‘ladi.
2. “Grammatik sarguzasht” metodi grammatik mavzularni o‘rganishni qiziqarli qiladi. Bunda darsni bir sarguzasht yoki qidiruv o‘yini shaklida tashkil qilish. Masalan, “Qo‘shma gaplar mamlakatiga sayohat” nomli o‘yin o‘ylab topish. Har bir bosqichda o‘quvchilar qo‘shma gapga oid masalani yechib, “sarguzasht”ning

keyingi bosqichiga o'tishadi.

3. "Hikoya quruvchi" o'quvchilarning og'zaki va yozma nutqini rivojlantirishga qaratilgan metod hisoblanadi. Bitta o'quvchi hikoyaning birinchi jumlasini aytadi, keyingi o'quvchi esa uning davomini qo'shadi. Jarayon oxirigacha davom etadi. Bu mashqni belgilangan so'zlar yoki grammatik qoidalarni kiritish sharti bilan ham murakkablashtirish mumkin.

4. "Topshiriq kartalari" metodi orqali har bir o'quvchining individual rivojlanishiga e'tibor qaratish mumkin bo'ladi. Ushbu metodda har bir o'quvchiga turli darajadagi qiyinchilikka ega bo'lgan "topshiriq kartalari" berish kerak bo'ladi. Vazifani bajargan o'quvchi keyingi darajaga o'tish huquqini qo'lga kiritadi. Bu kartalarda fonetik tahlil, morfemik tahlil, yozma nutq yaratish yoki imlo qoidalarini qo'llash kabi vazifalar bo'lishi mumkin.

Geymifikatsiyani dars jarayonida amalga oshirishda ayrim e'tibor berish kerak bo'lgan jihatlar mavjud bo'lib, uni quyida ko'rib chiqamiz:

O'yinning maqsadi aniq belgilanishi kerak, u faqat o'yin uchun emas, balki ta'limiy maqsadga xizmat qilishi lozim. Ballar, stikerlar yoki kichik sovrinlar kabi mukofotlar tizimini yaratish o'quvchilarning ishtirokini rag'batlantiradi. O'yin qoidalari sinfning yoshiga va o'quvchilarning bilim darajasiga mos bo'lishi kerak. Dars jarayonini faqat o'yinga aylantirib yubormaslik, balki ta'limiy ma'noni saqlab qolish muhim.

Xulosa qilib aytganda, ona tili darslarida gamifikatsiya texnologiyasini qo'llash shunchaki darsni qiziqarli qilish emas, balki murakkab grammatik qoidalarni o'quvchi ongiga tabiiy va mustahkam singdirishning samarali vositasidir. Zamonaviy ona tili ta'limida o'yin texnologiyalaridan tizimli foydalanish dars sifatini yangi bosqichga olib chiqadi va o'quvchilarning filologik kompetensiyalarini rivojlantiradi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

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.

2. Ryan, R. M., & Deci, E L (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic

definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.

3. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Qo‘shimcha index bazalari: zenodo, open aire, google scholar. Methods and Strategies for Training and Education.*

4. Abdullayev, Sh. (2019). *Pedagogik texnologiyalar va metodika. Toshkent: O‘zbekiston Respublikasi Xalq ta’limi vazirligi nashriyoti.*

5. Xudoyberdiyeva, N. (2021). *Ona tili ta’limi: metodika va amaliyot. Toshkent: Ta’lim, 2021.*