



GAMIFIKATSIYA JARAYONI VA UNING ARAB TILINI O'RGANISHDA TA'SIRI

Shahnoza Azamat qizi ADAMOVA

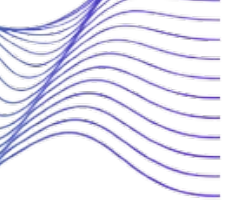
O'ZDJTU Ingliz tili birinchi fakulteti talabasi

adamovashahnoza54@gmail.com

Annotatsiya. Maqolada chet tilini o'rganishning innovatsion usullaridan bo'lgan gamifikatsiya metodi hamda arab tilini o'rganishda uning ta'siri haqida so'z boradi. Gamifikatsiya tushunchasi, uning bugungi kundagi ahamiyat, nega aynan arab tilida bu jarayonni qo'llash, arab tiliga bo'lgan ijobiy va salbiy ta'sirlari va qaysi elementlar bu jarayonda muhim rol o'ynashi haqida ma'lumotga ega bo'lasiz. Ta'lim jarayonida o'yin elementlaridan foydalanish o'rganuvchilarning ishtiyoqini oshirishi hamda o'zlashtirish samaradorligining kuchayishi imkoniyatlari ham ko'rib chiqiladi. O'yinlashtirish jarayoni orqali til o'rganuvchilar motivatsiyasini oshirish, doimiy bilimlarini mustahkamlab borish va qiyin ko'ringan arab tili grammatikasi va alifbosini o'yin texnologiyalari orqali o'rganib borish ilmiy asosda tahlil qilinadi.

Kalit so'zlar: gamifikatsiya jarayoni, arab tili, raqamli texnologiyalar, yangi til o'rganuvchilari, grammatika, alifbo, Duolingo.

Hozirgi kunda ta'lim sifatini oshirishga alohida e'tibor berilar ekan, uni rivojlantirish maqsadida ko'pgina tizimli chora-tadbirlar amalga oshirib kelinmoqda. Shunday jarayonlardan biri gamifikatsiya usuli hisoblanib, u o'quvchilar faolligini va o'qishga bo'lgan qiziqishi, motivatsiyani oshirish, bilimni mustahkamlash, o'z fikrini erkin, qo'rqmasdan bayon eta olish uchun xizmat qiladi. Zamonaviy metodlarga asoslangan gamifikatsiya jarayonini ta'lim va o'yin texnologiyalari hamohangligi deb atasak ham mubolag'a bo'lmaydi. Uning asosiy mohiyati shundaki, unda o'quvchilar o'yin elementlari (ball, daraja, topshiriq, sovrin, natija) orqali darsga aloqador jarayonlarda ishtirok etib, dars mazmunini qiziqarli shaklda o'zlashtiradilar, faol ishtirok etishga intiladilar va o'z bilimlarini bosqichma-bosqich mustahkamlab boradilar. Bu jarayon o'quvchilarda sog'lom raqobat, yuqori motivatsiya hamda mavzuga nisbatan ijobiy munosabat shakllanishiga yordam beradi. Yana bir muhim jihatlardan biri, bu metod chet tilini o'rganishda ham ko'plab til o'quvchilar tomonidan samarali foydalanib kelinmoqda. Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled va Lennart Nackelarning (2011) ta'kidlashicha, o'yinlashtirish birinchi marta 2010-yilda o'yin bo'lmagan muhitlarda o'yin dizayni elementlarini qo'llashni tasvirlash uchun joriy etilgan. Bundan tashqari, til o'rgatish jarayoni ayniqsa arab tili darslari muntazam mashq qilish va doimiy qiziqishni talab qiladi. Arab alifbosi, grammatikasi murakkabligi va lug'at boyligi sababli yangi til o'rganuvchilari ayrim qiyinchiliklarga, ularni esda saqlashda ba'zi muammolarga duch kelishi mumkin. Shu sababli aynan shu gamifikatsiya texnologiyasi dars jarayoning yanada qiziqarli va interaktiv bo'lishini ta'minlaydi. Zamonaviy tadqiqotlar ham bu yondashuv o'quvchilarning o'rganishga bo'lgan munosabatini yaxshilashi va dars samaradorligini oshirishini ko'rsatmoqda. Shu bois, ushbu maqola gamifikatsiyaning jarayoni va uning arab tilini o'rganishdagi o'rnini aniqlashni maqsad qilgan.



Hozirgi texnologiyalar asrida o'qitish tajribasini mustahkamlash va yangi til o'rganishda texnologiyalardan foydalanish zaruratga aylanar ekan, bunga "Z" avlodining (1996-2011-yillar oralig'ida tug'ilgan yosh avlodlar) raqamli texnologiyalar bilan ulg'ayganligi va qisqa vaqt ichida ko'proq vizual va interaktiv ma'lumotlarni qabul qilishini sabab qilishimiz mumkin. Bu avlod ananaviy turdagi ta'lim tizimi bilangina cheklanib qolmay, o'quv mashg'ulotlari paytida tezkor fikr, interaktiv jarayon va raqobatni talab qiluvchi har xil turdagi qiziqarli o'yin elementlarini afzal ko'rishadi. A.Yusupov (2024) ta'kidlaganidek, gamifikatsiya orqali o'quvchilar o'rganish jarayonini o'yin shaklida qabul qiladilar, bu esa ularning motivatsiyasini oshiradi va o'quv materialini yanada osonroq yodlashlariga yordam beradi. Raqamli o'yinlar va interaktiv platformalar, masalan, Duolingo, Kahoot, Quizizz kabi vositalar o'quvchilarga bilimlarni o'zlashtirishda faollik ko'rsatish, o'zaro raqobatlashish va muvaffaqiyatga erishish imkoniyatini yaratadi.

D.Zaynobiddinova (2025) tomonidan olib borilgan tadqiqotlarga ko'ra, o'yin elementlari qo'llangan darslarda o'quvchilarning darsga jalb qilinishi 20-30% ga oshgan va o'zlashtirish bilan bog'liq muammolar esa sezilarli darajada kamaygan. Shu bilan birga, mustaqil fikrlash va muammolarni hal qilish qobiliyati ham rivojlangan. Chunki mavzuga yo'naltirilgan o'yinlar o'quvchilarni oddiygina o'ylashga emas, balki tanqidiy va mantiqiy o'ylashga ham turtki bo'ladi.

Arab tili xalqaro hamjamiyatda ikkinchi til sifatida katta e'tibor qozondi va BMT uni rasmiy muloqot tili sifatida qabul qilgan, shu sababli uning o'rganilishi ham ortib bormoqda. Shundan keyin bu tilni ona tilisi arab tili bo'lmagan nutq so'zlovchilarning soni ham sezilarli darajada oshdi va bu tilni o'rganishga bo'lgan ehtiyoj ham ortib bordi. Ammo, o'z navbatida arab tilining o'ziga xos bir qancha qiyinchiliklari ham mavjud: harflar yozilishi, so'z ildizlar tizimi, bog'lanishlar (logaturalar), murakkab grammatik tuzilmalarni o'z ichiga oladi. Bu qiyinchiliklarni yengishda aynan gamifikatsiya yondashuvi yordam beradi. Bu jarayon ularga motivatsiya past bo'lganda rag'bat beradi, so'z yodlash jarayonini yengillashtirishadi, qiyin mavzularni qiziqarli qiladi. Arab tili darslariga mos gamifikatsiya elementlari orqali o'quvchilar yangi tilni yanada puxta o'zlashtiradilar. Jumladan, yangi so'zlar yodlashda - "word challenge", harflarni to'g'ri yozishda - "alifbo pazzlelar", arabcha dialoglar uchun "role-play" o'yinlar va Duolingo, Kahoot, Quizizz kabi platformalar aynan qo'l keladi. Shuningdek, bu platformalar til o'granuvchilariga istalgan paytda mustaqil ravishda bilimini tekshirish va mustahkamlab borish imkonini beradi. Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., & Al-Blushi, Mlarning "King of Grammar" ("Grammatika Shohi") deb nomlanuvchi mobil ilova yuzasidan tadqiqot olib boradi, bu tadqiqotda eksperimental va nazorat guruhli dastur qo'llanildi. Unga ko'ra, 90 nafar o'rta maktab o'quvchisi ikkita guruhga bo'linadi (tajriba guruhi va nazorat guruhi). Nazorat guruhi ananaviy usulda ta'lim olgan bo'lsa, tajriba guruhi ananaviy darslar bilangina cheklanib qolmay, King Kong ilovasidagi darajalar, ballar, mukofotlar va reyting jadvallari kabi gamifikatsiya elementlaridan foydalanishgan. Tadqiqot natijalariga ko'ra, grammatika test natijasi tajriba guruhida 89% bo'lgan bo'lsa, nazorat guruhida 72% kuzatilgan. Darslarga qiziqish 89% (t.g) - 45% (n.g), mashq qilish vaqti 82% (t.g) - 35% (n.g) vaqtini oshirgan (2 baravar ko'p amaliyot). Motivatsiya darajasi tajriba guruhi yuqori bo'lgan bo'lsa, nazorat guruhi o'rtacha darajaga erishgan.



Gamifikatsiya jarayonining yangi arab tili o'rganuvchilari uchun bir qancha afzalliklari mavjudligi aniqlangan.

➤ Xotirani mustahkamlaydi: yangi so'zlarni yodlashda turli xil so'z o'yinlari, memory cardlar va harflarni ulash mashqlari takrorlash mexanizmini kuchaytiradi.

➤ Motivatsiya oshiradi: gamifikatsiya dars jarayonini rag'batlantiruvchi mexanizmlar bilan boyitadi (ball, badge, daraja, reyting). Bu jarayon qanchalik qiyin bo'lmasin, ular buni shunchaki o'yin sifatida qabul qilishadi va tilni o'rganishga bo'lgan motivatsiya yanada oshib, davomli o'rganishga tayyor bo'lishadi.

➤ Tilni amaliy qo'llash imkoniyati: tilni faqatgina nazariy emas, balki amaliy jihatdan ham qo'llash imkoniyati mavjud bo'ladi. Rolli o'yinlar, dialog musobaqalari, vaqti topshiriqlar arab so'zlarini real muhitda qo'llash vaziyatini yaratadi.

➤ Jamoaviy ishlash ko'nikmasi rivojlanadi: boshqa o'quvchilar bilan hamkorlikda ishlash orqali jamoaviy va muloqot ko'nikmalarini rivojlantirish mumkin. Ba'zi bir yoshlarda boshqalar oldida uyalish hissi yuqori bo'lgani uchun o'zi fikrini erkin bayon eta olmaydi. Shunday vaziyatda ular kichik jamoalarda ishlab, o'z jamoa a'zolari oldida erkin fikrini bayon etoladi va muloqot ko'nikmalarini ham rivojlantirib boradi.

➤ "Z" avlodiga mos o'quv muhitini yaratadi: bu metod ayniqsa texnologiyalar bilan katta bo'layotgan "Z" avlodi uchun juda mos hisoblanadi. Chunki ular tez zekirishiga odatlanib qolishgan, shuning uchun faol ishtirok orqali o'rganishni afzal ko'rishadi. Shuningdek, hozirda ularning deyarli hammasida mobil telefonlar mavjud va Duolingo, Memrise, Drops va shu kabi turli xil til o'rgatuchi ilovalarni o'rnatib, doimiy ravishda bilimlarini tekshirib borish, yangi mavzular, so'zlarni o'rganish, hattoki o'sha tilning "native speaker"lari bilan muloqot qilish imkoniyati mavjud bo'ladi.

➤ Raqobat hissi paydo bo'ladi: gamifikatsiya elementlari ta'sirida til o'rganuvchilari o'rtasida raqobat paydo bo'ladi, natijada til o'rganishga bo'lgan ishtiyoq yanada ortadi va o'z bilimlarini kuchaytirishda davom etadi.

Arab tilini o'rganish uchun o'yinlashtirishning samaradorligi va ta'siri o'tmishdagi adabiyotlarda ham keng o'rganilgan. Xususan, Mazer va Al-Ajlouni (2023) Iordaniyada arab tilini o'rganishda o'yinlashtirishga e'tibor qaratdi. Ular tillar uchun til o'yiniga asoslangan o'quv strategiyalaridan foydalanish va o'quvchilarning arab tilini o'qish va yozish ko'nikmalaridagi yaxshilanish o'rtasida ijobiy munosabat borligini xabar qilishdi.

Ammo bu usul bir qancha muammolarni ham keltirib chiqarishi bir qancha olimlar tomonidan o'rganilgan.

*O'qituvchilarning texnologik bilimlari yetarli bo'lmasligi: o'qituvchilarning hammasi ham texnologiyalaridan to'liq xabardor bo'lmasligi mumkin, ayniqsa, yoshi kattalar va bu dars jarayonida raqamli asosdagi o'yinlarni qo'llash to'sig'ini keltirib chiqaradi. Shu sababli o'qituvchilar arab tili grammatikasi va so'z boyligini o'qitishda ananaviy usuldagi ta'limga tayanadilar. Ta'lim tizimi texnologiyalar bilan bog'liq holda rivojlanib borar ekan, til o'rgatuvchilarning har biridan texnologik ko'nikmalariga ega bo'lishi talab qilinishi kerakdir.

*O'yin elementlari chuqur o'rganishni kamaytiradi: bu metodda o'rganuvchi fanga to'liq kirib bormaydi, ya'ni bunday paytda faqat tezlikka e'tibor qaratiladi va mazmunga chuqur kirish talab qilinmaydi. O'z navbatida bu o'quvchilar bilimi pasayishiga olib keladi.

Al-Adwan (2020) arab tili lug'atida gamifikatsiyadan foydalangan talabalar chuqur tushunish emas, balki tezkor javob berishga ko'proq e'tibor qaratganini aniqladi.

*O'qituvchi uchun yuklama ortadi: Bu usul ko'p vaqt va resurs talab qiladi. O'rgatuvchi asosiy metodikasiga kam vaqt ajratadi. O'yinlarni yaratish, kontentni moslashtirish va balli tizimlar shular jumlasidandir.

O'yinlarni loyihalashtiradigan naqshlarning odatiy dizayni "o'yin elementlari" deb nomlanadi. Ballar, nishonlar, reyting jadvallari, progress jadvali, natija grafigi, topshiriq, darajalar, avatarlarni bunga misol qilishimiz mumkin va ularning barchasining o'ziga xos xususiyatlari mavjud. Quyidagi jadvalda ularning vazifalari haqida tanishasiz.

1-jadval.

Gamifikatsiya elementlari	Ta'rifi (o'zbek tilida)	Arab tilini o'rganishda foydasi
Ballar(Points)	Ma'lum topshiriqlar bajarilganda beriladigan sonli ko'rsatkichlar.	O'quvchini muntazam mashq qilishga undaydi, motivatsiyani oshiradi.
Nishonlar (Badges)	O'quvchining ma'lum yutuqlarini ko'rsatib turuvchi ramziy belgilar	Kichik yutuqlarni nishonlash orqali O'rganish jarayonini yanada qiziqarli qiladi
Reyting jadvali (Leaderboards)	O'quvchilarning muvaffaqiyatlariga ko'ra tartiblangan ro'yxat.	Raqobat muhiti yaratib, "Z" avlodini faolroq o'rganishga undaydi.
Muvaffaqiyat paneli (Progress bars)	O'quvchining qanchalik oldinga siljishini ko'rsatuvchi indikator.	O'quvchi o'z o'sishini ko'rib, davom ettirishga rag'bat oladi.
Natija grafigi (Performance graph)	O'quvchining umumiy ko'rsatkichi va rivojlanish dinamikasi.	Qaysi bo'limlarda sust ekanligini aniqlashga yordam beradi.
Topshiriqlar / Vazifalar (Quests)	O'yin ichidagi bajarilishi kerak bo'lgan mini-vazifalar.	Lug'at, talaffuz va grammatikani kichik bosqichlarda o'rganishni osonlashtiradi.
Ijtimoiy elementlar (Social elements)	Boshqa foydalanuvchilar bilan o'zaro aloqa qilish imkoniyati.	Arab tilida suhbat qilish mini-musobaqalar o'tkazish orqali real kommunikativ tajriba
Darajalar (Levels)	O'yin yoki o'quv jarayonining muayyan bosqichlari.	Rag'bat orqali o'quvchilar qo'shimcha topshiriqlar bajarishga qiziqadi.

Gamifikatsiya til o'rgatish jarayonida, ayniqsa, arab tili ona tili bo'lmagan o'rganuvchilar uchun juda samarali omil hisoblanadi. O'quv muhitida raqamli asosdagi o'yinlar o'ynash o'quvchilar sodiqligi va sinf faoliyatidagi ishtirokini qo'zg'atadi va raqobatdosh muhitda o'z ustida tinimsiz ishlab boradilar. Ba'zi salbiy jihatlari bor bo'lishiga qaramasdan, afzalliklari ko'proq ustun keladi va bir qancha tadqiqotlar ham buni isbotlagan. Yaqin kelajakda arab tilini o'rganishda raqamli platformalarni keng joriy etish barcha til o'rganuvchilari uchun birdek foydali bo'ladi.



FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Garland, C. M.(2015). Gamification and implications for second language education: A meta analysis.
2. Yusupov, A. (2024). Xorijiy tillarni o'rganishda gamifikatsiya: o'quv jarayonida raqamli o'yinlardan foydalanish. Termiz davlat pedagogika instituti.
3. Almelhes, S. A. (2024). Gamification for teaching the Arabic language to non-native speakers: A systematic literature review. Arabic Language Institute for Non-native Speakers, Teachers Preparing and Training Department, Islamic University of Madinah.
4. Zaynobiddinova, D. N. (2025). O'qitish jarayonida gamifikatsiya: foydasi va kamchiliklari. Ta'lim innovatsiyasi va integratsiyasi, 39(2), 355–359.