

Ingliz tilini chet tili sifatida o'qitishda kompyuter o'yinlaridan foydalanishning nazariy asoslari

Yunusova Feruzaxon Xodjiakbarovna
yunusovaferuza1981@gmail.com
Katta o'qituvchi
Toshkent davlat iqtisodiyot universiteti

Annotatsiya. Bugungi ta'lim tizimida kompyuter o'yinlari o'quvchilarning lingvistik, kommunikativ va ijodiy ko'nikmalarini rivojlantirishda muhim ahamiyatga ega. Ular o'quvchilarning gapirish, tinglash, yozish va o'qish kabi asosiy til ko'nikmalarini birgalikda rivojlantirish imkonini beradi. Kompyuter o'yinlari ta'lim jarayonini qiziqarli va motivatsion qiladi, o'quvchilarni tanqidiy fikrlashga, muammolarni hal qilishga va o'zlashtirishga rag'batlantiradi. Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, o'yin asosida o'qitilgan bilimlar uzoq vaqt yodda qoladi va o'quvchilarning e'tiborini jalb qiladi. James Paul Gee va boshqa olimlar fikriga ko'ra, ta'limiy o'yinlar o'quvchilarning mustaqil fikrlash va amaliy bilimlarni qo'llash ko'nikmalarini shakllantiradi. Shuningdek, o'yinlar yordamida ijtimoiy o'rganish va jamoaviy ishlash ko'nikmalari rivojlanadi. Biroq, texnologiyalarni haddan tashqari ko'p ishlatishning oldini olish va ta'limiy maqsadlarga mos o'yinlarni tanlash muhimdir. To'g'ri tanlangan va samarali integratsiya qilingan o'yinlar ta'lim jarayonini yanada samarali, jozibador va qiziqarli qilishga yordam beradi.

Kalit so'zlar: kompyuter o'yinlari, til o'rgatish, lingvistik ko'nikmalar, motivatsiya, interaktiv o'qitish, tanqidiy fikrlash, kommunikativ rivojlanish, ta'lim samaradorligi, ijtimoiy o'rganish, o'yin asosidagi ta'lim

Theoretical foundations of using computer games in teaching english as a foreign language

Yunusova Feruzakhon Khodjiakbarovna
yunusovaferuza1981@gmail.com
Senior teacher
Tashkent State University of Economics

Annotation: In today's education system, computer games play a crucial role in developing students' linguistic, communicative, and creative skills. They provide opportunities to simultaneously improve essential language skills such as speaking, listening, writing, and reading. Computer games make the learning process engaging and motivational, encouraging students to think critically, solve problems, and retain knowledge effectively. Research shows that knowledge acquired through game-based learning is retained for a longer period and captures students' attention. According to James Paul Gee and other scholars, educational games help develop independent thinking and practical application skills. Furthermore, games promote social learning and teamwork skills. However, it is essential to prevent excessive use of technology and carefully select games that align with educational objectives. Properly chosen and effectively integrated games can make the learning process more effective, appealing, and engaging.

Keywords: Computer games, language teaching, linguistic skills, motivation, interactive learning, critical thinking, communicative development, educational effectiveness, social learning, game-based learning.

Теоретические основы использования компьютерных игр при обучении английскому языку как иностранному

Юнусова Ферузахон Ходжиакбаровна
yunusovaferuza1981@gmail.com

Старший преподаватель
Ташкентский государственный
экономический университет

Аннотация. В современной системе образования компьютерные игры играют важную роль в развитии лингвистических, коммуникативных и творческих навыков учащихся. Они позволяют одновременно развивать такие основные языковые навыки, как говорение, аудирование, письмо и чтение. Компьютерные игры делают образовательный процесс интересным и мотивирующим, побуждая учащихся к критическому мышлению, решению проблем и усвоению знаний. Исследования показывают, что знания, полученные через игры, запоминаются на долгое время и удерживают внимание учащихся. По мнению Джеймса Пола Ги и других ученых, обучающие игры формируют у учащихся навыки самостоятельного мышления и практического применения знаний. Кроме того, с помощью игр развиваются навыки социального обучения и работы в команде. Однако важно избегать чрезмерного использования технологий и тщательно подбирать игры, соответствующие образовательным целям. Правильно выбранные и эффективно интегрированные игры помогают сделать образовательный процесс более эффективным, увлекательным и интересным.

Ключевые слова: компьютерные игры, изучение языка, лингвистические навыки, мотивация, интерактивное обучение, критическое мышление, коммуникативное развитие, эффективность обучения, социальное обучение, обучение на основе игр.

Bugungi kunda texnologiyalarning ta'lim sohasiga kirib kelishi o'qitish jarayonini sezilarli darajada o'zgartirib yubordi. Ayniqsa, kompyuter o'yinlari o'quv jarayonini qiziqarli va samarali qilish vositasi sifatida katta e'tiborni tortmoqda. Ta'limning mazmunini o'quvchilar uchun yaqinroq, tushunarliroq va motivatsion jihatdan jozibador qilish hozirgi pedagogik yondashuvlarning asosiy maqsadlaridan biridir. Kompyuter o'yinlari ushbu maqsadlarga erishishda muhim o'rin egallaydi, chunki ular o'quvchilarning psixologik, ijtimoiy va akademik rivojlanishiga kompleks ta'sir ko'rsatadi. Zamonaviy texnologiyalar asrida yashayotgan ekanmiz, nafaqat ta'limda, balki boshqa barcha yo'nalishlarda ham kompyuter texnologiyalaridan ustalik bilan foydalanish yuqori samarali natija beradi. Ayniqsa ingliz tilini kompyuter texnologiyalari yordamida o'rgatish tizimi o'zining yuqori darajadagi samaradorligi bilan ajralib turadi. Yoshlarga ingliz tilini kompyuter orqali o'rgatish uchun birinchi navbatda o'qituvchining o'zi kompyuter texnologiyalaridan professional darajada foydalana oladigan bo'lishi kerak. Bu darajadagi foydalanishga nafaqat kompyuterning mavjud imkoniyatlaridan to'liq foydalana olish, balki u asosida yangi o'quv dasturlarini tashkil eta olish ham kiradi. Bunday darajadagi pedagog bo'lish uchun har bir chet tili o'qituvchisi zamonaviy texnologiyalar sohasi bo'yicha o'z ustida ko'proq ishlashi zarur.

Shuningdek, ingliz tilini kompyuter yordamida o'rgatishning an'anaviy o'rgatish usullariga nisbatan bir necha ustunlik jihatlari bor.

Birinchi navbatda, kompyuter asosida ingliz tilini o'rganayotgan o'quvchida tilning to'rt yo'nalishida (gapirish, tinglab tushunish, yozish va o'qish) o'z ko'nikmalarini sinovdan o'tkazish imkoni bo'ladi. Hozirgi vaqtda rivojlangan dasturlar yordamida buning imkoni bor. Faqat bu usuldagi ta'limga o'quvchini to'g'ri yo'naltira olish kerak.

Bundan tashqari kompyuter yordamida chet tillarini o'qitishda o'rgatilayotgan har bir qoida, har bir so'z, har bir tushuncha birligi o'quvchi xotirasida yaxshiroq saqlanishi isbotlangan. Tabiiyki, kompyuterning boy grafik imkoniyatlari, holatlarga oid ma'lumotlarni ovozli, matnli, tasvirli va video ko'rinishda yetkazib bera olishi kompyuter orqali chet tillarini o'qitishni eng samarali usullardan biriga aylantiradi.

Kompyuterda internet tarmog'ining mavjudligi esa ingliz tilini kompyuter yordamida o'rgatishni yanada samaraliroq qiladi. Bunda o'quvchilar nafaqat kompyuterdagi sun'iy aql yordamida til o'rganishi, balki internet orqali jonli muloqot yordamida boshqa til o'rganuvchilar bilan aloqa qilish orqali o'z ko'nikmalarini rivojlantirishi mumkin.

James Paul Gee o'zining "*Good Video Games and Good Learning*" asarida ta'kidlaganidek, yaxshi o'ylangan va pedagogik maqsadlar uchun moslashtirilgan o'yinlar o'quvchilarda mustaqil o'qishga bo'lgan qiziqishni uyg'otadi va ularga yangi bilimlarni samarali tarzda o'zlashtirish imkonini beradi. O'yin muhitida o'quvchilar tabiiy ravishda muammolarni hal qilish, muloqot qilish va jamoaviy ishlash ko'nikmalarini rivojlantiradilar (Gee, 2007).

Ta'limiy o'yinlar o'z mohiyatiga ko'ra o'quvchilarning faolligini oshirishga qaratilgan. Masalan, *Minecraft Education Edition* o'yinida o'quvchilar o'rganayotgan tilni amaliyotda ishlatish imkoniyatiga ega bo'lishadi. Ushbu o'yinning ta'limiy versiyasi real hayotga yaqin vaziyatlarni simulyatsiya qilgan holda, o'quvchilarga yangi tilni tabiiy muhitda o'rganishga yordam beradi. O'zbekistonlik olimlarning izlanishlari shuni ko'rsatadiki, bunday o'yinlar lingvistik va kommunikativ ko'nikmalarni rivojlantirish uchun samarali vosita hisoblanadi.

Interaktiv o'yinlar orqali o'qitish konstruktivizm nazariyasining asosiy tamoyillariga mos keladi. Jean Piaget va Lev Vygotskiy ta'lim jarayonida amaliy faoliyat va ijtimoiy o'rganishning ahamiyatini ta'kidlagan. Kompyuter o'yinlari o'quvchilarning o'zlari o'rganayotgan bilimni real hayotiy sharoitlarda sinab ko'rishlariga yordam beradi, bu esa o'zlashtirish samaradorligini oshiradi. Kompyuter o'yinlarining boshqa bir afzalligi – ularning individual ehtiyojlarga moslashuvchanligidir. *Duolingo* kabi tillarni o'rganishga mo'ljallangan o'yinlarda foydalanuvchilar o'z bilim darajasiga mos topshiriqlarni bajaradilar. Bu o'yinlar mustaqil o'rganish imkoniyatini taqdim etib, har bir o'quvchining o'z qobiliyatlari va ehtiyojlariga mos ravishda rivojlanishiga ko'maklashadi. Hayo Reinders o'z tadqiqotlarida ta'limda texnologiyalarni qo'llashning afzalliklarini tahlil qilib, o'yinlar yordamida o'quvchilar muloqot qilishga bo'lgan ishonchni oshirishlarini va ular murakkab grammatika qoidalarini qiziqarli shaklda o'zlashtirishlarini ta'kidlaydi.

Bundan tashqari, kompyuter o'yinlari orqali o'quvchilarda tanqidiy fikrlash va ijodkorlik ko'nikmalarini rivojlantirish imkoniyati mavjud. Strategik o'yinlar, masalan, *Age of Empires* yoki *Civilization*, o'quvchilarga tarixiy jarayonlarni tahlil qilish va qarorlar qabul qilish tajribasini beradi. Bu o'yinlar nafaqat o'qituvchi va o'quvchi o'rtasidagi o'zaro aloqani mustahkamlaydi, balki o'quvchilarni muammoni hal qilishga ijodiy yondashishga undaydi.

Biroq kompyuter o'yinlarining ta'lim tizimida qo'llanilishi ba'zi cheklolarga ham ega. Masalan, pedagoglarning texnologiyalardan foydalanish bo'yicha yetarli bilim va ko'nikmalarga ega bo'lishi talab etiladi. Bundan tashqari, o'yinlarning mazmuni ta'limiy maqsadlarga mos bo'lishi va haddan tashqari foydalanishning oldi olinishi muhimdir.

Xulosa qilib aytganda, kompyuter o'yinlari zamonaviy ta'lim tizimining ajralmas qismiga aylanib, o'quvchilarni o'qishga bo'lgan qiziqishini oshirishda va ta'lim samaradorligini yuksaltirishda muhim rol o'ynaydi. To'g'ri tanlangan va ta'lim jarayoniga muvaffaqiyatli integratsiya qilingan o'yinlar ta'lim jarayonini yanada qiziqarli va samarali qilish imkoniyatini beradi. Bu esa nafaqat o'quvchilarning akademik muvaffaqiyatiga, balki ularning shaxsiy rivojlanishiga ham xizmat qiladi.

Ingliz tilini o'qitishda kompyuter o'yinlarining afzalligi

Bugungi kunda kompyuter o'yinlari ko'pchilik bolalar va o'smirlarning dam olish vositasi sifatida foydalanilmoqda (Ofcom, 2013). Kompyuter o'yinlari ta'limda ham muhim rol o'ynaydi, hatto Prenskiy (2004) ularni eng kuchli o'quv vositalari deb atagan. O'tgan yigirma yil ichida GBL bo'yicha tadqiqotlarning keskin o'sishi kuzatilmoqda (masalan, Felicia, 2012; Gee, 2014; Ke, 2009; Prenskiy, 2007; Squire, 2005). O'qitishda kompyuter o'yinlaridan foydalanishning asosiy sabablaridan biri shundaki, ular boy, murakkab, o'zaro ta'sirli va haqiqiy hayot sharoitlariga o'xshash

muhitlarni taqdim etadi. Shuning uchun bilim qurishning asosini tashkil etadigan o'quv tajribasi shunchaki uzatilmaydi, balki (o'yin) muhiti bilan o'ylash va o'zaro ta'sirlash natijasidir (Braghirolli, Ribeiro, Weise & Pizzolato, 2016). Bundan tashqari, o'quvchilar yangi tushunchalar va strategiyalarni kashf etishga olib keladigan tadqiqot va tajriba o'tkazishga undaydi (Kirriemuir, 2002). Kompyuter o'yinlarining yana bir muhim xususiyati shundaki, ular darhol javob beradi; o'quvchilar o'z harakatlarining natijalarini yoki savolga to'g'ri javob berganliklarini tezkor ko'rishlari mumkin (Prenskiy, 2001a). Bundan tashqari, o'yin ichida o'quv faoliyati bo'lganda o'quvchilar undan ko'proq e'tibor berishadi (Garris, Ahlers & Driskell, 2002). Nihoyat, o'quvchilar ta'lim o'yinlarini o'ynashganda, ular o'rganishga ko'proq vaqt sarflashga moyillik ko'rsatganligi kuzatilgan (Sandberg, Maris & De Geus, 2011).

Kompyuter o'yinlari yoshroq yoshdagi o'quvchilar uchun ayniqsa samarali deb hisoblansa-da (Prenskiy, 2001b), ularning o'quvchilarning o'quv natijalariga aniq ta'siri bo'yicha adabiyotda umumiy qabul qilinishi yo'q. Darhaqiqat, tegishli tadqiqotlar natijalari aralashdir, ba'zi tadqiqotchilar yaxshilangan o'quv natijalarini, boshqalari salbiy ta'sirni va yana boshqalari esa umuman hech qanday ta'sirga egaligini ta'kidlashgan (masalan, Perrotta, Featherstone, Aston & Houghton, 2013). Boshqa tomondan, ko'pchilik tadqiqotchilar kompyuter o'yinlarining motivatsiya, jalb qilish va muammo hal qilish ko'nikmalariga ijobiy ta'sir ko'rsatishini tan oladilar (masalan, Connolly, Boyle, MacArthur, Hainey & Boyle, 2012). Shuningdek, tadqiqotchilar o'yinlar bilan o'rganish samarali o'qitish strategiyasi (Egenfeldt-Nielsen, 2006) va rivojlangan o'yin pedagogikasi (Ulicsak & Williamson, 2010) bilan qo'llab-quvvatlanishi kerakligini taklif qilmoqdalar. Bu muhokamaga kompyuter o'yinlaridan foydalanishni asoslaydigan o'quv nazariyalari haqida fikr yuritishga olib keladi. Haqiqat shundaki, turli xil o'quv nazariyalari ta'limda ularning ishlatilishini qabul qiladilar (Dondlinger, 2007; Wu, Chiou, Kao, Hu & Huang, 2012). Xulq-atvor nazariyalariga asoslangan nazariyalar o'rganishni kuzatilgan xulq-atvorni o'zgartirishda muhim rol o'ynaydigan assotsiativ jarayon sifatida ko'radi. Bu qarashlar ko'pgina o'yinlarda ko'rinadi, ular tushunchalar yoki ko'nikmalarni takroriy mashqlar bilan bajariladi (Braghirolli va boshq., 2016; Kebritchi & Hirumi, 2008). Boshqa tomondan, konstruktivistik qarashlarga asoslangan ta'lim o'yinlari o'quvchilarning o'quv jarayoniga faol ishtirok etishi orqali o'rganishni qo'llab-quvvatlaydi. Bu holatda, kompyuter o'yinlarining asosiy maqsadi o'quvchilarning o'z sur'atlarida bilimni qurishga imkon beruvchi o'zaro ta'sirli o'quv tajribalarini amalga oshirishdir (Shute, Rieber & Van Eck, 2011), shuningdek, o'quvchilar va o'qituvchilar o'rtasidagi munosabatlarni qayta belgilaydi (Becker, 2005).

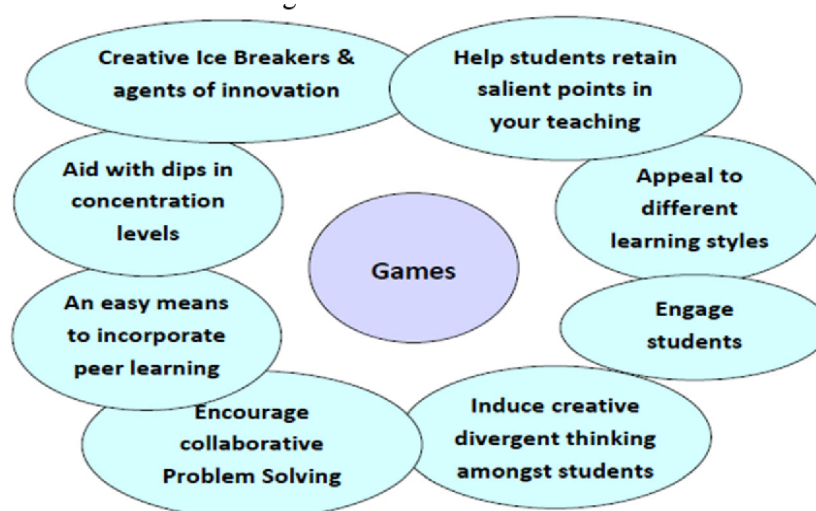


Fig 1: Role of games in education (Boyle, 2011)

Biroq o'yinlar orqali o'qitish va o'yin o'rtasidagi muvozanat qoidalariga amal qilishi zarur bo'ladi. Agar o'yinlar faqat o'qitish uchun yaratilsa, ular shunchaki qiziqarli va jo'shqin bo'lmaydi. O'yinlar uch avlodga ega ekanligi ilmiy tadqiqotlar bilan tasdiqlangan.

Birinchi avlod – bu bihevizizm tamoyili, bu erda to'g'ri tugmani bosish yoki to'g'ri harakatlar uchun mukofotlar belgilanadi. Bunday o'yinlar motor ko'nikmalarini va xotirani yaxshilashga mo'ljallangan va ular arkad o'yinlari deb ataladi.

Ikkinchi avlod – bu kognitiv nazariya. Bu yerda talabalar tasvirlar, matnlar va ovozlari orqali ma'lumotlarni o'rganadilar. O'yin o'ynab, talaba muammoni hal qiladi va belgilar yoki boshqa talabalar bilan o'zaro ta'sir qilish orqali uni qanday harakatga undayotganini tahlil qiladi. Simulyatsiyada talaba yangi bilimlar va ko'nikmalarni oladi.

Uchinchi avlod – bu ko'p qirrali o'yin modellari. Ular ma'lum jarayonni aks ettirish va kuzatishni o'z ichiga oladi. Ular shuningdek, ma'lum shartlar, qoidalar va ta'lim maqsadlariga ega. Talaba ma'lum vazifani o'rganadi va turli variantlarni sinab ko'rish orqali sinov-xatolar usuli bilan muammoni hal qilishga harakat qiladi. Natijada, kompyuter o'yinlari o'qitish jarayonini yanada dinamik va osonlashtiradi va yangi tilni o'rganish motivatsiyasini doimiy ravishda oshiradi.

Ko'p hollarda kompyuter o'yinlaridan foydalanish bilimlarni uzatishni an'anaviy o'qitish usullariga qaraganda bir necha baravar samaraliroq qiladi. O'yin paytida bolalar turli shakllarda ko'proq ma'lumotlarni o'rganadilar.

O'yin paytida dopamin darajasi oshadi, bola o'yin interfeysi tomonidan hayratga keladi va uning orqasida o'qish borligini sezmaydi. Axir, bola vazifalarni bajarish uchun maktabdagidek mukofot oladi: belgi va ballar bolalarga o'zlarining yutuqlarini his qilishga yordam beradi.

Kompyuter o'yinlari shuningdek, reaksiya tezligini, ob'ektlarni vizual qabul qilishni, xotirani va e'tiborni rivojlantiradi. Ushbu tajriba yosh o'quvchiga o'z harakatlarini tahlil qilish va o'ziga qaror qabul qilishni o'rgatadi, chunki o'yin ichida u doimo tanlov qilishi kerak. Va, albatta, o'yinchi maqsadga erishish uchun strategik fikrlashdan foydalanadi, bu esa bola mantiqiy fikrlashni rivojlantiradi. Ushbu turdagi o'yinning oqimida yangi ma'lumotlar bolalar tomonidan darhol singdiriladi.

Bizning hayotimizning kompyuterlashtirilishi odatiy holga aylandi va nafaqat afzalliklar, balki ba'zi qiyinchiliklarni ham keltirdi. O'yinlar ko'p vaqtni oladi va shuning uchun jonli muloqot yo'qligi tufayli, jamiyatdan ajralish bor. Shuningdek, virtual dunyoga nisbatan haqiqiy dunyo kamroq qiziqarli bo'lishi mumkin. Ushbu sabablarga ko'ra, olimlar bolalarni qurilmalarda sarflayotgan vaqtini nazorat qilishni maslahat berishadi.

O'yin asosidagi o'qitish usuli bilimlar va ko'nikmalarni juda yuqori sifatli egallash imkonini beradi. Bolalar o'rganib olgan narsalarni bir necha kun ichida unutgan bo'lishlari mumkin, ammo o'yinda o'rganib olganlari ancha uzoq vaqt davomida yodda qoladi. Biroq, bolalar ingliz tilini yoki boshqa biror tilni o'rganishga qiziqmasa, ularni o'qitish qiyin.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati

1. Gee J.P. (2007). *Good Video Games + Good Learning: Collected Essays on Video Games, Learning, and Literacy*, Peter Lang.
2. Piaget, J. (2005). *The psychology of intelligence*. Routledge.
3. Vygotsky, L. S. (2012). *Thought and language*. MIT press.
4. Michael Cristiano, Ksenia Churmanteeva. 10 песен на английском, с которыми учить язык невероятно просто URL: <https://www.fluentu.com/blog/english-rus/>.
5. Reasons why playing video games is good for your brain URL: <https://recordhead.biz/10-reasons-video-games-is-good-for-you/>.
6. Исмагилова, Г. К., & Милеев, Д. В. (2017). Использование компьютерных игр в процессе обучения иностранным языкам. In *Иностранные языки в современном мире* (pp. 40-43).

7. Кукушкина В.Ю., Димова Т.В. Эффективные методы обучения в начальной школе URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/effektivnye-metodyobucheniya-v-nachalnoy-shkole>.
8. Курбатова, М. Ю. (2006). Игровые приемы обучения грамматике английского языка на начальном этапе. *Иностранные языки в школе*, (3), 64-66.
9. Лобузова Е.А., Афанасьева О.В. Игра как способ обучения иностранному языку, URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-sposob-obucheniya-inostrannomu-yazyku>.
10. Родченкова М. Игры для изучения английского языка URL: <https://www.study.ru/article/sovety/igry-dlya-izucheniya-angliyskogo-yazyka>.
11. Утёнышев А. Компьютерные игры: плюсы и минусы URL: <https://www.takzdorovo.ru/deti/kompiuternye-igry-pliusy-i-minusy/>;