

Ingliz tilini o‘rganishda o‘yin elementlarining samaradorligi

Ibodullayev Firdavs Furkatovich
mr.fedya9111@mail.ru
Assistant-o‘qituvchi
Samarqand davlat chet tillar instituti

Annotatsiya. Mazkur tadqiqot o‘yin elementlarining ingliz tilini o‘rganishda qanchalik samarali ekanligini ko‘rsatishga qaratilgan. O‘yin dasturlari va mashg‘ulotlar o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirish, so‘z boyligini kengaytirish va grammatika bilimlarini mustahkamlashda muhim ahamiyat kasb etadi. Xususan, interaktiv va jamoaviy o‘yinlar tilni o‘rganish jarayonini qiziqarli va samarali qilishga yordam beradi. Natijalar shuni ko‘rsatadiki, o‘yin elementlaridan foydalanish o‘quvchilarning bilim darajasini oshiradi va til o‘rganishga bo‘lgan qiziqishini kuchaytiradi.

Kalit so‘zlar: dars samaradorligi, interaktiv ta‘lim, so‘z boyligi rivoji, o‘yin texnologiyalari, grammatika mashg‘ulotlari.

The effectiveness of game elements in learning English

Ibodullayev Firdavs Furkatovich
mr.fedya9111@mail.ru
An assistant teacher
Samarkand State Institute of Foreign Languages

Annotation. This research focuses on the effectiveness of game elements in learning English. Game-based programs and activities play a vital role in increasing learners’ motivation, expanding vocabulary, and enhancing grammar knowledge. Interactive and collaborative games, in particular, help make the language learning process more engaging and efficient. The findings reveal that using game elements improves students’ proficiency and boosts their interest in language learning.

Key words: lesson effectiveness, interactive education, vocabulary development, game technologies, grammar exercises.

Эффективность игровых элементов в изучении английского языка

Ибодуллаев Фирдавс Фуркатович
mr.fedya9111@mail.ru
Ассистент-преподаватель
Самаркандский государственный институт иностранных языков

Аннотация. Данное исследование направлено на изучение эффективности игровых элементов в процессе изучения английского языка. Игровые программы и занятия способствуют повышению мотивации учащихся, расширению словарного запаса и укреплению грамматических знаний. Особенно интерактивные и командные игры делают процесс изучения языка более увлекательным и результативным. Результаты показывают, что использование игровых элементов улучшает уровень знаний студентов и усиливает их интерес к изучению языка.

Ключевые слова: эффективность уроков, интерактивное обучение, развитие словарного запаса, игровые технологии, игровые программы.

Bugungi kunda ingliz tilini o'rganish nafaqat zamonaviy dunyoning eng dolzarb masalalaridan biri, balki ko'plab talaba va o'qituvchilar uchun hayotiy zaruratga aylanib bormoqda. Globalizatsiya jarayonida ingliz tili xalqaro muloqot, biznes, fan va texnologiyalar tili sifatida yetakchi o'rinni egallaydi. Shu sababli, talabalarining ushbu tilni samarali va qiziqarli tarzda o'rganishlari uchun yangi pedagogik yondashuvlarni qo'llash dolzarb ahamiyatga ega.

Til o'rganishda o'yin elementlarining ta'lim jarayoniga kiritilishi o'quv jarayonini yanada qiziqarli, samarali va motivatsion qiladi. O'yin usullarining interaktivligi talabalarining darsga bo'lgan e'tiborini oshiradi, bu esa ta'lim jarayonida faollikni ta'minlaydi. Bundan tashqari, o'yinlar talabalar o'rtasida hamkorlikni rivojlantiradi, ularni o'rganish jarayoniga jalb etadi va muloqot qilish ko'nikmalarini oshiradi. Ushbu yondashuv nafaqat qiziqarli o'qitishni ta'minlaydi, balki o'rganuvchilarga ingliz tilidagi bilimlarni amaliyotda qo'llashga imkon yaratadi (Prensky, 2001).

O'yin elementlarini ta'lim jarayoniga qo'shishning ko'lami kengaymoqda. Kompyuter o'yinlari, mobil ilovalar va onlayn platformalar orqali ingliz tilini o'rganish imkoniyatlari yanada qulaylashdi. Ushbu vositalar yordamida talabalar lug'at boyligini oshirish, talaffuzni takomillashtirish, grammatikani o'rganish va hatto ijtimoiy muloqotni rivojlantirishda muvaffaqiyatga erishadilar. Ayniqsa, qiyin grammatik mavzularni tushuntirishda o'yin usullari talabalarni mashaqqatli jarayondan qutqarib, bilim olishni qiziqarli va samarali holga keltiradi. Mazkur maqola ingliz tilini o'rganish jarayonida o'yin elementlarining samaradorligi, ularning ta'lim jarayonidagi roli va amaliyotda qanday qo'llanishi haqida tahlil qiladi. Ushbu usullarni kengroq tatbiq qilish talabalarga ingliz tilini o'rganishda nafaqat muvaffaqiyatli bo'lish, balki bu jarayondan zavq olish imkonini ham beradi.

O'yin elementlari ta'lim jarayonida keng qo'llanilib, talabalarni o'rganish jarayoniga faol jalb etishning samarali vositasiga aylangan. Ingliz tilini o'rganishda ushbu yondashuv o'zining lug'at boyligini oshirish, talaffuzni yaxshilash, grammatikani o'zlashtirish va muloqot qilish ko'nikmalarini rivojlantirishdagi samaradorligi bilan ajralib turadi. O'yinlar nafaqat o'qitish jarayonini qiziqarli qiladi, balki o'rganish jarayonini yanada samarali va interaktiv qiladi (Prensky, 2001).

Lug'at boyligini oshirishda o'yinlarning roli muhimdir. Masalan, "Word Match" yoki "Scrabble" kabi o'yinlar orqali talabalar yangi so'zlarni oson va qiziqarli tarzda o'rganadilar. Ushbu o'yinlar so'zlarni turli kontekstlarda qo'llashni o'rgatib, talabalar lug'at boyligini samarali kengaytiradi. Ayniqsa, "Scrabble" o'yini so'zlarni tuzishga va ularning talaffuzini mashq qilishga yordam beradi, bu esa tilni o'rganishda juda muhimdir (Nation, 2013).

Talaffuzni yaxshilash uchun o'yin elementlari o'ziga xos vosita hisoblanadi. Masalan, "Phonics Bingo" kabi o'yinlar talabalarni tovushlarni farqlash va to'g'ri talaffuz qilishga o'rgatadi. Bu jarayon raqobat va qiziqarli muhitda amalga oshirilgani sababli, talabalar talaffuz ustida ishlashdan zavqlanadilar. Ushbu yondashuv talabalarni o'z imkoniyatlarini erkin sinab ko'rishga undaydi va ularning talaffuz ko'nikmalarini mustahkamlaydi (Richards & Rodgers, 2001).

Grammatikani o'rganishda ham o'yinlar muhim ahamiyatga ega. Masalan, "Grammar Auction" yoki "Sentence Race" kabi o'yinlar talabalarni grammatik qoidalarni amaliyotda qo'llashga undaydi. Bunday o'yinlar orqali talabalar murakkab grammatik strukturalarni qiziqarli va samarali tarzda o'zlashtiradilar. O'yinlar nafaqat qoidalarni yodlashni, balki ularni real vaziyatlarda qo'llashni o'rgatadi, bu esa talabalarining grammatika bo'yicha bilimlarini mustahkamlaydi (Prensky, 2001).

Bundan tashqari, o'yinlar muloqot qilish ko'nikmalarini rivojlantirishda ham samarali vosita hisoblanadi. Masalan, rolli o'yinlar yoki "debate games" talabalarni muloqotga jalb qiladi va ularga o'z fikrlarini erkin ifodalash imkonini beradi. Ushbu o'yinlar real hayotiy vaziyatlarda muloqot qilish uchun zarur bo'lgan qobiliyatlarni rivojlantirishga yordam beradi. Talabalar o'z fikrlarini aniq ifodalashni o'rganib, muloqotda o'zlarini ishonchli his qilish imkoniyatiga ega bo'ladilar (Gee, 2003). O'yin elementlari ta'lim jarayonini qiziqarli va interaktiv qilish orqali talabalar bilimni samarali tarzda oshiradi. Lug'at boyligini kengaytirish, talaffuzni yaxshilash, grammatikani o'zlashtirish va muloqot qilish ko'nikmalarini rivojlantirishda o'yinlar o'zining yuksak

samaradorligini ko'rsatadi. Ushbu yondashuv talabalarni faol va qiziqarli ta'lim jarayoniga jalb qilib, ularning bilim olish jarayonini yanada boyitadi.

O'yinlar orqali ta'lim olish jarayoni nafaqat qiziqarli, balki samarali bo'ladi, chunki talabalar o'rganishni o'yin shakliga aylantiradilar. Bu yondashuv ularda qo'shimcha motivatsiya uyg'otadi va dars jarayonini faolroq qiladi. Gamifikatsiya usuli, ya'ni ta'limda o'yin mexanizmlarini qo'llash, ta'lim jarayonini yanada interaktiv va natijador qiladi. Ushbu usulda talabalar o'zlari erishgan yutuqlarni kuzatish imkoniyatiga ega bo'lib, dars jarayonida ishtiyoq bilan qatnashadilar. Masalan, ball yig'ish, mukofot olish, yoki bosqichlardan o'tish kabi mexanizmlar talabalarni qiziqtirib, ularni ko'proq va faolroq o'rganishga undaydi (Harmer, 2007).

Gamifikatsiyaning samaradorligi uning motivatsiya yaratishdagi rolida ko'rinadi. Psixologik tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, talabalar rag'batlantirilgan holda bilim olishga ko'proq intilishadi. Masalan, mukofotlar, reyting tizimlari yoki "qahramonlik darajalari"ni ochish kabi usullar o'quvchilarning faolligini oshirib, ularda tanlov ruhini uyg'otadi. Bu, ayniqsa, o'rta va yosh bolalar uchun juda samarali bo'lib, ular darsni o'yinga aylantirish orqali bilim olishni o'ziga xos sarguzasht sifatida qabul qiladilar (Prensky, 2001).

Ta'lim jarayoniga gamifikatsiyani qo'llash shuningdek, individual yondashuvni qo'llashga yordam beradi. O'yin mexanizmlari har bir talabaning bilim olish sur'atiga moslashtirilishi mumkin. Masalan, "Quizizz" va "Kahoot" kabi platformalar orqali har bir talabaga o'z darajasiga mos topshiriqlar berilib, ularga shaxsiy mukofot tizimi taqdim etilishi mumkin. Ushbu usul o'qituvchi va talaba o'rtasidagi bog'liqlikni mustahkamlaydi va ta'limni interaktiv holga keltiradi (Gee, 2003). Shuningdek, gamifikatsiya jarayonida ijodiy fikrlashni rivojlantirish imkoniyati yaratiladi. Masalan, talabalar "rolli o'yinlar" orqali o'zlari mustaqil ravishda mavzuga doir masalalarni hal qilishadi yoki yangi so'zlarni kiritish orqali o'zlarining lug'at boyligini kengaytiradilar. Ushbu faoliyat ular uchun faqatgina til o'rganish emas, balki ijodkorlikni rivojlantirish vositasi bo'lib xizmat qiladi (Richards & Rodgers, 2001).

Gamifikatsiya nafaqat ta'lim jarayonini qiziqarli qiladi, balki samaradorligini ham oshiradi. Talabalar bilim olish jarayonida o'z yutuqlarini kuzatib, rag'batlantirilgan holda faol ishtirok etadilar. O'yin mexanizmlarining ta'limga qo'shilishi esa ularni yanada ijodkor va bilimdon shaxslar sifatida shakllantiradi. O'yinlar orqali ta'lim olish jarayoni qiziqarli va samarali bo'ladi, chunki talabalar o'rganishni o'yinga aylantiradilar. Gamifikatsiya usuli, ya'ni o'yin mexanizmlarini darsga kiritish, talabalar darsga ishtiyoqini oshiradi. Masalan, ball yig'ish, mukofot olish yoki bosqichlardan o'tish kabi o'yin usullari talabalarni ko'proq o'rganishga undaydi (Harmer, 2007).

O'yinlar talabalar o'rtasida jonli muloqotni yaratish va mustahkamlashda muhim rol o'ynaydi. Ingliz tilidagi rolli o'yinlar yoki "debate" (bahs-munozara) kabi mashg'ulotlar talabalarni nafaqat muloqot qilishga, balki o'z fikrlarini aniq va ravshan ifodalashga o'rgatadi. Masalan, "Taboo" yoki "Pictionary" kabi interaktiv o'yinlar talabalar muloqot ko'nikmalarini rivojlantirishga samarali hissa qo'shadi. Bunday o'yinlar orqali talabalar o'zaro fikr almashadi, bir-birlarini tinglashni va turli vaziyatlarda mos javob topishni o'rganadi. Natijada, ular nafaqat muloqot ko'nikmalarini rivojlantiradi, balki jamoa bilan ishlash va boshqa madaniyat vakillari bilan o'zaro munosabatlarni ham mustahkamlaydi (Richards & Rodgers, 2001).

O'yin elementlari o'quv jarayonidagi stressni kamaytirish uchun ideal vositadir. O'yin davomida talabalar xatolar qilishdan qo'rqmaydi, chunki o'yin muhitida xatolar tabiiy holat sifatida qabul qilinadi. Bu jarayon talabalarni erkinroq his qilishga, o'z fikrlarini dadil ifodalashga undaydi. Shu orqali ular o'z qobiliyatlarini sinab ko'rish va o'z-o'zini baholash imkoniyatiga ega bo'ladilar. O'yin orqali o'rganuvchilar o'zlarining zaif va kuchli tomonlarini aniqlab, ularga mos strategiyalar ishlab chiqishlari mumkin. Bu esa bilimni yanada chuqurroq o'zlashtirish va motivatsiyani oshirishga olib keladi (Gee, 2003).

Umuman olganda, o‘yinlar ta‘lim jarayonini interaktiv, qiziqarli va samarali qilishga xizmat qiladi. Bu nafaqat talabalar bilimini oshiradi, balki ularning psixologik barqarorligini ta‘minlash va o‘z imkoniyatlariga ishonchini mustahkamlashda ham muhim omil bo‘lib xizmat qiladi.

O‘yin elementlari ingliz tilini o‘rganishda samarali vosita sifatida ajralib turadi. Ushbu usul nafaqat o‘quv jarayonini qiziqarli va interaktiv qiladi, balki tilni o‘zlashtirishni ham sezilarli darajada yengillashtiradi. Gamifikatsiya, ya‘ni o‘yin elementlarini ta‘limga kiritish, talabalarning o‘quv jarayonidagi ishtirokini faol qilishga yordam beradi va ularda yangi bilimlarni o‘rganishga bo‘lgan motivatsiyani oshiradi. O‘yinlar orqali o‘rganuvchilar muloqot qilish, o‘z fikrlarini aniq ifodalash va turli til vaziyatlarida samarali javob berish ko‘nikmalarini rivojlantiradi. Bunday yondashuv talabalarning stress darajasini kamaytiradi, chunki o‘yin muhiti xatolardan qo‘rqmasdan tilni o‘rganishga imkon beradi. Shu tariqa, talabalar o‘zlari uchun qulay bo‘lgan sharoitda bilimlarni o‘zlashtirish bilan birga, o‘z qobiliyatlarini baholash va mustahkamlash imkoniyatiga ega bo‘ladilar.

Kelajakda ta‘lim jarayonlariga o‘yin usullarini kengroq tatbiq etish orqali til o‘rganish samaradorligini yanada oshirish mumkin. Bu nafaqat ta‘lim jarayonini innovatsion qilish, balki o‘quvchilarni global dunyoda raqobatbardosh shaxslar sifatida tarbiyalash uchun muhim vosita bo‘lib xizmat qiladi.

Adabiyotlar ro‘yxati:

1. Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Computers in Human Behavior. New York, NY.
2. Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Harlow, England: Longman.
3. Nation, P. (2013). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge, England: Cambridge University Press.
4. Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York, NY: McGraw-Hill.
5. Richards, J. C., Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching* (2nd ed.). Cambridge, England: Cambridge University Press.
6. Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
7. Khan Academy. (n.d.). Retrieved from <https://www.khanacademy.org>
8. Edutopia. (n.d.). Retrieved from <https://www.edutopia.org>
9. Cambridge English. (n.d.). Retrieved from <https://www.cambridgeenglish.org>
10. ResearchGate. (n.d.). Retrieved from <https://www.researchgate.net>
11. UNESCO. (n.d.). Retrieved from <https://www.unesco.org>