RAQAMLI TA’LIM VA GAMIFIKATSIYA USULLARINING CHET TILI O‘QITISHDAGI SAMARADORLIGI

Abduvaliyeva Fazliya
Guliston davlat pedagogika instituti
Email:fazliyaabduvaliyeva@gmail.com

Annotatsiya: Ushbu maqolada raqamli ta’lim vositalari va gamifikatsiya yondashuvlarining chet tili o‘qitish jarayoniga ta’siri tahlil qilinadi. Tadqiqotlar shuni ko‘rsatadiki, raqamli o‘yin elementlari o‘quvchilar motivatsiyasini oshiradi, kommunikativ kompetensiyani rivojlantiradi va o‘rganish jarayonini shaxsga yo‘naltirilgan shaklga keltiradi. Maqolada xalqaro tajriba hamda O‘zbekiston ta’lim tizimidagi joriy etish istiqbollari yoritiladi.

Kerakli so’zlar: raqamli ta’lim,gamifikatsiya,chet tili ta’limi,innovatsion metodlar,o’quvchi motivatsiyasi,raqamli kompotensiya,interaktiv ta’lim,texnologiyalar,onlayn o’qitish,ta’lim sifati.

Bugungi texnologiyalar asrida hayotimizni gadjetlar,internet olami yoki elektr energiyasisiz hayotimizni tassavur qilish qiyin.Gadjetlar bizni har tomondan qurshab olgan va hayotimizni ajralmas bo'lagiga aylangan.Shuningdek, bu shiddatli axborot asri avlodlari ziyrak va har jabhada faol,ular uchun yangicha yondashuv yangicha nazar zarur.Ayni shu masalada so'nggi yillarda har bir sohaga "raqamlashtirish" tushunchasi kirib keldi.Shubhasiz ta'lim sohasida bu masalada bajarilgan ishlar salmog'i ulkan.Binobarin,xorijiy til ta'limi jarayoni butnlay yangi ko'lam kasb etdi.Bu jarayonda ilg'or texnologiyalar,sun'iy intellekt tizimlari,interaktiv platformalar va gamifikatsiya elementlari orqali bu jarayonni yangi bosqichga ko'tarilmoqda so'nggi yillarda. 2020-yildan so'ng,ayniqsa pandemiya davrida butun jahon bo'ylab ta'lim onlayn formatga o'tkazildi.Bu esa sohani yanada ommalashishiga olib keldi, onlayn ta'lim vositalarining samaradorligi bo'yicha keng miqyosdagi tadqiqotlar o'tkazildi (OECD, 2022; Cambridge Assessment, 2023).

Raqamli muhitda o'qitish bu o'quvchi va o'qituvchiga nima beroladi?An'anaviy o'qitish tizimiga nisbatan qanday afzalliklari mavjud? So'nggi yillardagi aynan shu masalada olib borilgan tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki,raqamli muhitdagi ta'lim o'quvchini passiv bilim oluvchidan faol ishtirokchiga aylantiradi.Ta'lim jarayoni shaxsiylashadi oq'uvchi motivatsiyasi oshadi til o'rganishga nisbatan.Bu jarayonning eng samarali yondashuvlaridan biri — gamifikatsiya, ya'ni o'yin elementlarini o'qitish jarayoniga integratsiya qilishdir (Prensky, 2021).

Gamifikatsiya ***(ing. gamification)*** — o'yin mexanikasini ta'lim jarayoniga tatbiq etish bo'lib, u o'quvchilarning rag'batini oshirish, ijobiy raqobat muhitini yaratish va muloqot ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi (Dörnyei, 2020).

O'yin mexanikasi bu an'anaviy ta'lim ta'limdan ko'ra ko'proq natijalar beradi qachonki biz undan to'g'ri foydana olsak.Masalan,Kahoot va quizlet platformalarini olaylik men ularni o'z darslarimda qo'llashni boshlaganimda shuni angladimki,biz ulardan foydalanish orqali har qanday mavzu va yoshga to'g'ri keladigan qiziqarli dars yarata olamiz.Xususan bolalar va telefon o'yinlariga bo'g'lanib qolgan bolalar bilan ishlashda bu sizga yaxshi ko'makchi. Bu masalada natijalarga yuzlansak,Son (2022) tomonidan Janubiy Koreyada o'tkazilgan tadqiqotda Quizizz va Kahoot platformalaridan foydalanish o'quvchilarning darsdagi ishtirokini 38% ga oshirgan, motivatsiya darajasi esa 27% ga ko'tarilgan. Avvalgi dars jarayoni zerikarli tuyilgan bo'lsa,keyinchalik bolalar "Yana o'yin o'ynaylik"deb so'rashni boshlashadi.Biz uchun o'qitishning bir qismi bo'lgan bu tizim ular uchun qiziqarli o'yinga aylanadi.

Shu o'rinda barchamiz uchun qadrdonga aylangan Duolingo ilovasi haqida,ilova o'zida 40 dan ortiq tillar uchun kurslarni saqlaydi.O'yinlashgan tizim(ball,daraja,
mokufotlar),qisqa va soda mashqlarni o'zida jam qilgan va bu o'qish tizimini nafaqat qiziqarli sodda,doimiy va bosimlarsiz amalga oshiradi.O'rganuvchi o'rtacha 15-30 minut davomida shug'illanadi va darslar qoldirilgan taqdirda,ilova foydalnuvchiga bu haqida bildirishnoma jo'natadi va yana o'rganish jarayoniga qaytaradi.Oxford University Press (2023) ma'lumotlariga ko'ra, Duolingo singari mobil ilovalar orqali o'qigan o'quvchilarda so'z boyligi o'sishi 1,7 barobar yuqori bo'lgani kuzatilgan.

Evropaning 12 ta universitetida o'tkazilgan meta-tahlil (de Freitas et al., 2024) davomida gamifikatsiya qilingan ta'limda o'rganish natijasi an'anaviy metoddagi ta'limga nisbatan o'rtacha 23% samaraliroq ekanligini ko'rsatgan.

Quyidagi platformalar haqidagi tadqiqotlarda erishilgan natijalar bilan bo'lishaman:

Kahoot So'z boyligini oshirish **25%** tezroq o'zlashtirish (Lee, 2022)

Quizizz Grammatik ko'nikmalar Xatoliklar 30% kamaygan (Suryani, 2023)

Wordwall Vizual eslab qolish **40%** yaxshilanish (Aguirre, 2021)

Duolingo Mustaqil o‘rganish O‘rganish davomiyligi **2 baravar** uzaygan (Pérez, 2024)
Blooket Raqobat orqali motivatsiya 90% o‘quvchilar “ko‘proq qatnashishni” istagan (Johnson, 2023)

Shuningdek bu masalada yurtimizda olib borilayotgan ishlar miqyosi haqida O‘zbekistonda “Raqamli ta’lim – 2030” strategiyasi doirasida maktablarda ingliz tili o‘qitish bo‘yicha bir qator raqamli loyihalar yo‘lga qo‘yildi (XTV, 2023). Ayni paytda MyELT, UzEDU va British Council platformalari o‘quv jarayoniga joriy etilmoqda.Xorijiy tillarni o‘qitishda interfaol onlayn platformalar, video-darslar, virtual laboratoriyalar, til almashish (language exchange) va audio-video resurslardan foydalanish kengayishi.Shuningdek strategiyada “digital education resources” va “online education platforms”ni keng tatbiq etish ko‘zda tutilgan.

Ammo bu yo’nalishda ko’pchiligimiz yo’l qo’yadigan xatolar mavjud gamifikatsiyani dars jarayonida qo’llashda.O‘tkazilgan tahlillar shuni ko‘rsatadiki, aksariyat o‘qituvchilar gamifikatsiya vositalarini faqat test uchun o’tilgan mavzuni mustahkamlash va imtihon qilish uchungina ishlatadi, lekin ular o‘yin asosidagi o‘rganish jarayonining metodik kuchini to‘liq anglab yetmaydi. (Baxshieva, 2024).

Demak, avvalo o‘qituvchilarni raqamli pedagogika bilan yaxshi tanishtirish kompetensiyasi bilan ta’minlash, ularni interaktiv vositalarni dars rejasiga integratsiya qilish bo‘yicha tayyorlash zarur.

O‘zimning tajribamda (5–6-sinf o‘quvchilari bilan ishlashda), Kahoot va Wordwalldan foydalanish darsda jonlilik va musobaqa muhitini yaratadi. Har bir o‘quvchi o‘z natijasini ko‘rib, tahlil qila olgani uchun o’ziga javobgarlik hissi va ishonchi oshadi.Eng muhimi, o‘yin orqali o‘rganish jarayonida ularni “ingliz tilini o‘rganish kerak” degan majburiyatli bosimdan “o‘ynab bilish” bosqichiga olib chiqadi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Dörnyei, Z. (2020). Motivation and Language Learning in Digital Environments. Routledge.
2. Prensky, M. (2021). Digital Game-Based Learning Revisited. Cambridge University Press.
3. Son, J. (2022). Gamified EFL Classrooms in Korea: Engagement and Achievement. ELT Journal, 76(4).
4. Oxford University Press (2023). Language Learning with Mobile Apps
5. de Freitas, S. et al. (2024). Meta-Analysis on Game-Based Learning Effectiveness. Elsevier.
6. Lee, C. (2022). Enhancing Vocabulary with Kahoot. TESOL Quarterly.
7. Кузиев, Шавкат Абдумуратович. "Актуальное членение как особая характеристика синтаксического уровня." *Молодой ученый* 1 (2017): 528-530.
8. Kuziev, S. H., and S. Rahmonova. "Distance learning and technology-the future of national education." *Foreign languages in Uzbekistan* 1 (2018): 20.
9. Abdumuratovich, K. S. "Comparison of AI Policy." *SO ‘NGI ILMIY TADQIQOTLAR NAZARIYASI* 7.4 (2024): 204-206.
10. Kuziev Shavkat Abdumuratovich. "The role of multimedia technology in teaching the English language" Достижения науки и образования, vol. 2, no. 7 (29), 2018, pp. 57-60.