

**GAMIFIKATSIYA TEXNOLOGIYASINING O‘ZBEK TILI
TA’LIMIDAGI O‘RNI**

NURMATOVA MAFTUNA FAYZULLO QIZI

Toshkent shahri Yunusobod tumani
12-umumta’lim maktabi o‘zbek tili fani o‘qituvchisi

ANNOTATSIYA

Ushbu maqolada zamonaviy ta’lim yo‘nalishlaridan biri bo‘lgan gamifikatsiya (o‘yinlashtirish) texnologiyasining o‘zbek tili ta’lim samaradorligini oshirishdagi o‘rni va ahamiyati yoritilgan. Tadqiqotda raqamli texnologiyalar asrida o‘quvchilarning darsga bo‘lgan qiziqishi hamda motivatsiyasini shakllantirishda o‘yin elementlaridan foydalanish usullari tahlil qilingan. Shuningdek, o‘zbek tili darslarida (grammatika, leksika va nutq o‘stirish yo‘nalishlarida) gamifikatsiyani tatbiq etishning pedagogik-psixologik jihatlarini ko‘rib chiqilib, til o‘rgatish tizimini modernizatsiya qilish bo‘yicha amaliy tavsiyalar ishlab chiqilgan.

Kalit so‘zlar: Gamifikatsiya, o‘zbek tili ta’limi, o‘yinli texnologiyalar, motivatsiya, raqamli ta’lim, interaktiv metodlar, pedagogik innovatsiya.

KIRISH

XXI asrda ta’lim tizimini raqamlashtirish, innovatsion pedagogik texnologiyalarni joriy etish hamda ta’lim oluvchilarning o‘quv motivatsiyasini oshirish masalalari davlat ta’lim siyosatining ustuvor yo‘nalishlaridan biriga aylandi. Zamonaviy pedagogik yondashuvlar orasida gamifikatsiya texnologiyasi ta’lim jarayonining samaradorligini oshirish, o‘quvchilarning darslarga qiziqishini kuchaytirish va ularning mustaqil ta’lim faoliyatini rivojlantirishga xizmat qiluvchi innovatsion metod sifatida alohida ahamiyat kasb etmoqda. Gamifikatsiya o‘yin emas, balki o‘yin mexanizmlari, jumladan, ballar, darajalar, reytinglar, nishonlar, topshiriqlar va

rag‘batlantirish elementlarini o‘quv jarayoniga integratsiya qilish orqali ta’lim sifatini oshirishga qaratilgan pedagogik texnologiya hisoblanadi. Zamonaviy tadqiqotlar gamifikatsiya o‘quvchilarning ichki motivatsiyasini, darsdagi faolligini hamda bilimlarni o‘zlashtirish samaradorligini oshirishini ko‘rsatmoqda.

ASOSIY QISM

2011-yilda Deterding, Dixon, Khaled va Nacke tomonidan gamifikatsiya “o‘yin dizayni elementlarini o‘yin bo‘lmagan jarayonlarga tatbiq etish” sifatida ilmiy jihatdan ta’riflandi. Mazkur yondashuv ta’lim tizimida o‘quvchilarning ichki motivatsiyasini shakllantirish, o‘quv faoliyatiga qiziqishini oshirish va bilimlarni mustaqil egallash jarayonini rag‘batlantirishga xizmat qilishi ta’kidlandi. Ushbu konsepsiya keyinchalik zamonaviy pedagogik texnologiyalarning muhim tarkibiy qismiga aylandi.

2022-yil 3-noyabrda *Frontiers in Psychology* jurnalida e’lon qilingan xalqaro tizimli tahlilda gamifikatsiyaning ta’limga ta’siri bo’yicha ko‘plab ilmiy tadqiqotlar umumlashtirildi. Tahlil natijalariga ko‘ra, gamifikatsiya elementlari – ballar, reytinglar, nishonlar (badges), bosqichlar (levels), virtual mukofotlar va interaktiv topshiriqlar – o‘quvchilarning darsdagi faolligini, bilimlarni o‘zlashtirish darajasini hamda uzoq muddatli motivatsiyasini sezilarli darajada oshirishi aniqlangan. Mualliflar gamifikatsiya ayniqsa til o‘rgatish jarayonida samarali ekanligini ta’kidlaydilar, chunki o‘yin elementlari o‘quvchilarning muloqot qilish, matn bilan ishlash va mustaqil fikrlash ko‘nikmalarini rivojlantiradi.

O‘zbek tili ta’limida gamifikatsiya texnologiyasini qo‘llash leksikologiya, morfologiya, sintaksis, uslubshunoslik va matnshunoslik bo‘limlarini o‘qitishda alohida didaktik ahamiyat kasb etadi. Masalan, sinonim va antonimlarni o‘rganishda interaktiv viktorinalar, morfemik tahlilda bosqichma-bosqich topshiriqlar, sintaktik birliklarni aniqlashda virtual musobaqalar hamda matn tahlilida jamoaviy kvestlardan foydalanish

o'quvchilarning nazariy bilimlarini amaliy faoliyat bilan uyg'unlashtirish imkonini beradi. Bunday yondashuv o'quvchilarni passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylantiradi.

2023-yilda UNESCO tomonidan ta'limni raqamli transformatsiya qilish bo'yicha e'lon qilingan tavsiyalarda raqamli pedagogik texnologiyalarni ta'lim jarayoniga integratsiya qilish o'quvchilarda XXI asr kompetensiyalarini shakllantirishning muhim sharti sifatida baholangan. Hujjatda interaktiv platformalar, mobil ilovalar va raqamli baholash tizimlaridan foydalanish ta'lim sifatini oshirish, individual yondashuvni ta'minlash hamda o'quvchilarning mustaqil ta'lim olish ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qilishi qayd etilgan. Ushbu tavsiyalar o'zbek tili ta'limida ham gamifikatsiya texnologiyalarini keng joriy etishning ilmiy-metodik asosini tashkil etadi.

Gamifikatsiya texnologiyasining asosiy komponentlari sifatida maqsad, topshiriq, mukofot, reyting, darajalar, tezkor qayta aloqa (feedback), avatarlar va hamkorlik elementlari qaraladi. Pedagogik nuqtayi nazardan ushbu elementlarning uyg'un qo'llanilishi o'quvchilarning ichki motivatsiyasini kuchaytiradi, ularni muntazam ravishda o'quv faoliyatida ishtirok etishga undaydi hamda bilimlarni mustahkamlash samaradorligini oshiradi. Ayniqsa, o'zbek tili darslarida grammatik qoidalarini o'rganish, matn yaratish, imlo va uslubiy me'yorlarni egallash jarayonida gamifikatsiya elementlari darsning interaktivligini sezilarli darajada kuchaytiradi.

Shuningdek, gamifikatsiya texnologiyasi kompetensiyaviy yondashuvni amalga oshirishda ham muhim vosita hisoblanadi. O'quvchilar topshiriqlarni bajarish jarayonida tanqidiy fikrlash, mantiqiy tahlil, muammoli vaziyatlarni hal qilish, axborotni izlash va qayta ishlash hamda jamoa bilan hamkorlik qilish ko'nikmalarini rivojlantiradilar. Natijada o'zbek tili ta'limi nafaqat grammatik bilimlarni o'rgatish, balki shaxsning kommunikativ va ijodiy kompetensiyalarini shakllantirishga ham xizmat qiladi.

Gamifikatsiya texnologiyasining o'zbek tili ta'limidagi o'rni zamonaviy pedagogik yondashuvlar rivojlanishi bilan bevosita bog'liq bo'lib, uning asosiy maqsadi o'quvchilarning ta'lim jarayonidagi motivatsiyasini oshirish, bilimlarni faol o'zlashtirishni ta'minlash hamda kompetensiyaviy yondashuvni samarali amalga oshirishdan iborat. O'yin elementlarini ta'lim jarayoniga integratsiya qilish bugungi kunda dunyoning ko'plab ta'lim tizimlarida qo'llanilib, u o'quvchilarning darsdagi faolligi, mustaqil fikrlashi va muloqot kompetensiyalarini rivojlantirishning samarali vositasi sifatida e'tirof etilgan. 2023-yilda UNESCO tomonidan chop etilgan Global Education Monitoring Report: Technology in Education hisobotida raqamli o'yinlar va gamifikatsiya elementlari bilimlarni interaktiv shaklda egallashga yordam berishi, o'quvchilarning motivatsiyasi, hamkorlik ko'nikmalari va qaror qabul qilish kompetensiyalarini rivojlantirishi qayd etilgan. Hisobotda Dichev va Dicheva (2017) tadqiqotiga ham tayanilib, gamifikatsiyaning ta'limdagi ijobiy ta'siri ilmiy jihatdan tasdiqlangan.

Mazkur hisobotda gamifikatsiyaning amaliy misoli sifatida Kahoot! platformasi keltirilgan. UNESCO ma'lumotlariga ko'ra, 2022-yilda AQShdagi o'quvchilarning kamida yarmi Kahoot! platformasidan foydalangan, dunyo bo'yicha esa platformadan 24 milliondan ortiq o'quvchi va 8 millionga yaqin pedagog foydalangan. 93 ta ilmiy tadqiqotni qamrab olgan meta-tahlil natijalariga ko'ra, Kahoot! yordamida tashkil etilgan mashg'ulotlar o'quvchilarning bilimlarni o'zlashtirish darajasi, darsdagi ishtiroki va motivatsiyasiga ijobiy ta'sir ko'rsatgan. Bunda reyting (leaderboard), ballar (points), nishonlar (badges), tezkor fikr-mulohaza (feedback) va animatsion vizual vositalar o'quvchilarning darsga qiziqishini oshiruvchi asosiy omillar sifatida baholangan.

O'zbek tili ta'limida ushbu tajribani moslashtirish katta didaktik imkoniyatlarni yaratadi. Masalan, "Sinonimlar olami" mavzusida o'quvchilarga turli murakkablik darajasidagi savollar beriladi. Har bir to'g'ri

javob uchun ball, ketma-ket beshta to'g'ri javob uchun "Til bilimdoni" nishoni, mavzu yakunida esa reyting jadvali shakllantiriladi. Bunday yondashuv o'quvchilarning leksik boyligini kengaytirish bilan birga, ularni faol fikrlashga va mustaqil qaror qabul qilishga undaydi.

Yana bir misol sifatida morfologiya bo'limini o'qitishda "So'z turkumlari marafoni" tashkil etilishi mumkin. O'quvchilar ot, sifat, fe'l va boshqa so'z turkumlarini to'g'ri aniqlaganlari sari yangi bosqichlarga o'tadilar. Har bir bosqich yakunida avtomatik baholash amalga oshiriladi va individual natijalar ko'rsatiladi. Shu tariqa grammatik bilimlar nazariy emas, balki interaktiv faoliyat orqali mustahkamlanadi.

XULOSA

Til o'rganish sohasidagi yana bir rasmiy misol Duolingo platformasi hisoblanadi. UNESCOning 2023-yilgi hisobotida qayd etilishicha, 2023-yilda Duolingo ilovasining 20 million kunlik faol foydalanuvchisi mavjud bo'lgan. Platformada ketma-ket kunlik mashqlar (streak), tajriba ballari (XP), ligalar, nishonlar va bosqichma-bosqich murakkablashib boruvchi topshiriqlar orqali foydalanuvchilarning motivatsiyasi qo'llab-quvvatlanadi.

Mazkur gamifikatsiya elementlari o'zbek tili darslariga ham moslashtirilishi mumkin. Masalan, o'quvchilar har kuni bitta matnni tahlil qilganliklari yoki yangi so'zlarni o'zlashtirganliklari uchun ball to'plashlari, haftalik reytingda ishtirok etishlari va maxsus virtual sertifikatlar bilan rag'batlantirilishlari mumkin.

Shunday qilib, UNESCO, OECD va xalqaro ta'lim platformalarining tajribasi gamifikatsiya texnologiyasi o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, bilimlarni chuqurroq o'zlashtirish, kommunikativ kompetensiyalarni rivojlantirish hamda raqamli ta'lim muhitini shakllantirishda yuqori samaradorlikka ega ekanligini tasdiqlaydi. Mazkur tajribalarni o'zbek tili ta'limiga ilmiy-metodik asosda joriy etish ta'lim sifatini oshirish,

o'quvchilarning til kompetensiyalarini rivojlantirish va zamonaviy pedagogik yondashuvlarni amaliyotga tatbiq etishda muhim ahamiyat kasb etadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. UNESCO. Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education – A Tool on Whose Terms? Paris: UNESCO Publishing, 2023.
2. OECD. OECD Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem. Paris: Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), 2023.
3. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. Tampere, Finland: ACM, 2011.
4. Dichev C., Dicheva D. Gamifying Education: What Is Known, What Is Believed and What Remains Uncertain – A Critical Review. International Journal of Educational Technology in Higher Education, Vol. 14, Article 9, 2017.