

TA'LIM JARAYONIDA O'YIN METODLARIDAN FOYDALANISHNING SAMARADORLIGI: INGLIZ TILI DARSLARI MISOLIDA

<https://doi.org/10.70728/phil.v05.i06.036>

Raxmatullayeva Sayyora Jonzoq qizi
sraxmatullayeva669@gmail.com
O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti

Annotatsiya: Mazkur maqolada ta'lim jarayonida o'yin metodlaridan foydalanishning pedagogik, metodik va amaliy samaradorligi ingliz tili darslari misolida tahlil qilinadi. Tadqiqotda o'yin metodlari, Game-Based Learning, gamifikatsiya, interfaol ta'lim, multimedia vositalari va raqamli platformalarning o'quvchilarning darsdagi faolligi, motivatsiyasi, lug'at boyligi, grammatik bilimlari, og'zaki nutq ravonligi va tinglab tushunish ko'nikmalariga ta'siri o'rganiladi. Maqolada Classroomscreen, LearningApps, Kahoot, WordWall va Quizlet kabi raqamli vositalarning ta'limiy imkoniyatlari yoritilib, ularning ingliz tili darslarida qo'llanish shakllari ko'rsatib beriladi. O'zbekiston davlat jahon tillari universitetida birinchi va ikkinchi kurs talabalari ishtirokida o'tkazilgan bir oylik amaliy kuzatuv natijalari shuni ko'rsatadiki, GBL elementlari talabalarning darsdagi faol ishtirokini, o'quv motivatsiyasini, lug'at va grammatika bo'yicha natijalarini sezilarli darajada oshiradi. Tadqiqot natijalari ta'lim jarayonida o'yin metodlarini joriy etish darsni nafaqat qiziqarli, balki samarali, interfaol va kompetensiyaviy yondashuvga asoslangan jarayonga aylantirishini tasdiqlaydi.

Kalit so'zlar: o'yin metodi, gamifikatsiya, Game-Based Learning, GBL, interfaol ta'lim, ingliz tili o'qitish, multimedia, Kahoot, Quizlet, LearningApps, WordWall, Classroomscreen

EFFECTIVENESS OF USING GAME METHODS IN THE EDUCATIONAL PROCESS: ON THE EXAMPLE OF ENGLISH LANGUAGE LESSONS

Rakhmatullayeva Sayyora Jonzok kizi
srakhmatullayeva669@gmail.com
Uzbekistan State University of World Languages

Abstract: This article analyzes the pedagogical, methodological, and practical effectiveness of using game methods in the educational process using English language lessons as an example. The study examines the impact of game methods, Game-Based Learning, gamification, interactive learning, multimedia tools, and digital platforms on

students' classroom activity, motivation, vocabulary, grammatical knowledge, oral fluency, and listening comprehension skills. The article highlights the educational capabilities of digital tools such as Classroomscreen, LearningApps, Kahoot, WordWall, and Quizlet, and demonstrates their application forms in English language lessons. The results of a one-month practical observation involving first- and second-year students at the Uzbekistan State University of World Languages show that GBL elements significantly increase students' active participation in lessons, learning motivation, and results in vocabulary and grammar. The results of the study confirm that the introduction of game methods into the educational process transforms the lesson into a process based not only on interest but also on an effective, interactive, and competency-based approach.

Keywords: game method, gamification, Game-Based Learning, GBL, interactive education, English language teaching, multimedia, Kahoot, Quizlet, LearningApps, WordWall, Classroomscreen

Kirish

Bugungi globallashuv va raqamli texnologiyalar davrida ta'lim tizimi oldiga yangi vazifalar qo'yilmoqda. Endilikda o'quvchi va talabalarga faqat nazariy bilim berish yetarli emas; ularda mustaqil fikrlash, tezkor qaror qabul qilish, muammoni hal etish, jamoada ishlash, muloqotga kirishish va o'z bilimini amaliy vaziyatlarda qo'llash kabi kompetensiyalarni shakllantirish zarur. Shu sababli zamonaviy ta'lim jarayonida an'anaviy dars usullarini interfaol, raqamli va gamifikatsiyalashgan metodlar bilan boyitish muhim pedagogik ehtiyojga aylandi.

O'yin inson faoliyatining tabiiy shakllaridan biri bo'lib, u bolalikdan boshlab shaxsning bilish, muloqot, ijtimoiylashuv va ijodiy rivojlanish jarayonida muhim rol o'ynaydi. Pedagogik jarayonda o'yin metodlaridan foydalanish esa o'quvchini passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylantiradi. O'yinli topshiriqlar, rolli vaziyatlar, musobaqalar, muammoli holatlar, viktorinalar va simulyatsiyalar ta'lim jarayonini jonlantirib, o'quvchilarning darsga qiziqishini oshiradi.

XXI asr o'quvchisi texnologiya, internet, vizual kontent va mobil ilovalar bilan uyg'un muhitda shakllanmoqda. Shu bois faqat ma'ruza yoki tushuntirishga asoslangan dars shakli ko'pincha yetarli natija bermaydi. Ayniqsa, ingliz tili kabi kommunikativ ko'nikmalarni talab qiladigan fanlarda o'yin metodlari, raqamli platformalar va interfaol mashg'ulotlar o'quvchilarning speaking, listening, vocabulary, grammar, critical thinking va confidence ko'nikmalarini rivojlantirishda samarali hisoblanadi.

O'zbekiston ta'lim tizimida ham innovatsion pedagogik texnologiyalarni keng joriy etish ustuvor yo'nalishlardan biridir. Prezident maktablari, ixtisoslashgan maktablar, nodavlat ta'lim markazlari hamda oliy ta'lim muassasalarida ingliz tilini

o'qitishda an'anaviy grammar-translation yondashuvidan kommunikativ, interfaol va o'yin metodlariga o'tish kuchaymoqda. Bu jarayon global mehnat bozori, xalqaro grantlar, akademik mobillik va IT sohasi uchun ingliz tilini chuqur bilish zarurati bilan ham bog'liq.

Mazkur maqolaning maqsadi ta'lim jarayonida o'yin metodlaridan foydalanishning samaradorligini ingliz tili darslari misolida tahlil qilishdan iborat. Maqolada Game-Based Learning va gamifikatsiya yondashuvlari, ularning pedagogik imkoniyatlari, raqamli platformalar orqali qo'llanish shakllari hamda amaliy natijalari IMRAD tuzilmasi asosida yoritiladi.

Metodika.

Tadqiqotda tavsifiy, kuzatuv, qiyosiy-tahliliy va amaliy-statistik metodlardan foydalanildi. Tavsifiy metod o'yin metodlari, gamifikatsiya va Game-Based Learning tushunchalarining nazariy asoslarini yoritish uchun qo'llandi. Qiyosiy metod an'anaviy dars va GBL asosida tashkil etilgan dars mashg'ulotlari natijalarini solishtirishga xizmat qildi. Kuzatuv metodi orqali talabalarning darsdagi faolligi, topshiriqlarga munosabati, jamoaviy ishlash darajasi va motivatsiyasi o'rganildi.

Amaliy tadqiqot O'zbekiston davlat jahon tillari universitetida ingliz tili fani bo'yicha birinchi va ikkinchi kurs talabalari ishtirokida bir oylik dars jarayoni davomida olib borilgan kuzatuv natijalariga tayandi. Darslarga Game-Based Learning elementlari, xususan, Kahoot, Quizlet va LearningApps platformalari integratsiya qilindi. Bundan tashqari, WordWall, Classroomscreen va boshqa raqamli vositalarning dars jarayonini boshqarish, lug'atni mustahkamlash, grammatikani takrorlash va talabalarni faol ishtirok etishga undash imkoniyatlari tahlil qilindi.

Tadqiqotda quyidagi ko'rsatkichlar asosiy mezon sifatida olindi:

darsda faol ishtirok etish darajasi;

lug'at testi natijalari;

grammatika bo'yicha qisqa test natijalari;

topshiriqlarni bajarish tezligi;

talabalar motivatsiyasi indeksi.

An'anaviy dars va GBL asosida tashkil etilgan dars natijalari foiz va o'rtacha ko'rsatkichlar asosida solishtirildi. Motivatsiya darajasi anketa orqali 5 ballik shkala asosida baholandi. Shuningdek, o'qituvchilar kuzatuvlari va talabalar faoliyatidagi o'zgarishlar sifat jihatdan tahlil qilindi.

Natija.

Tadqiqot natijalari o'yin metodlari va gamifikatsiya elementlarining ingliz tili darslarida sezilarli samaradorlikka ega ekanini ko'rsatdi. Bir oylik amaliy kuzatuv davomida GBL asosida tashkil etilgan darslar talabalarni faolroq ishtirok etishga, topshiriqlarni tezroq bajarishga va til o'rganish jarayoniga qiziqish bilan yondashishga undadi.

Birinchi natija darsdagi faol ishtirok darajasi bilan bog'liq. An'anaviy darslarda talabalar faolligi 42 foiz atrofida bo'lgan bo'lsa, GBL asosida tashkil etilgan mashg'ulotlarda bu ko'rsatkich 78 foizga yetdi. Bu esa 36 foizlik o'sishni ko'rsatadi. Mazkur natija o'yin elementlari talabalarni passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylantirishini tasdiqlaydi.

Ikkinchi natija lug'at boyligini o'zlashtirish bilan bog'liq. Eksperiment oldidan lug'at testidagi o'rtacha natija 62 foizni tashkil etgan bo'lsa, GBL platformalari qo'llangandan so'ng bu ko'rsatkich 81 foizga oshgan. 19 foizlik yaxshilanish Quizlet, WordWall va LearningApps kabi platformalar orqali flashcards, matching, test mode, true/false va interfaol viktorina topshiriqlari lug'atni eslab qolish va mustahkamlashda samarali ekanini ko'rsatadi.

Uchinchi natija grammatik bilimlar bilan bog'liq. Eksperiment oldidan grammatik test natijalari 58 foiz bo'lgan bo'lsa, tajriba yakunida bu ko'rsatkich 74 foizga yetgan. Bu 16 foizlik o'sishni bildiradi. Ayniqsa, "Escape room grammar", multiple choice, gap to'ldirish, matching va tezkor viktorina topshiriqlari grammatika qoidalarini amaliy vaziyatda qo'llashga yordam bergan.

To'rtinchi natija topshiriqlarni bajarish tezligi bilan bog'liq. An'anaviy usulda topshiriqlarni bajarish uchun o'rtacha 54 sekund sarflangan bo'lsa, GBL platformalarida bu ko'rsatkich 39 sekundga tushgan. Bu 27,7 foizlik tezlashuvni anglatadi. O'yin elementlarining vaqt chegarasi, musobaqa muhiti va tezkor fikr bildirish imkoniyati talabalarni yanada diqqatli va faol ishlashga undagan.

Beshinchi natija motivatsiya indeksi bilan bog'liq. Dastlabki anketa natijalariga ko'ra talabalarning motivatsiya darajasi 3.1/5 bo'lgan. GBL asosidagi mashg'ulotlardan so'ng bu ko'rsatkich 4.3/5 ga yetgan. Bu 38 foizlik yaxshilanishni ko'rsatadi. O'yinli topshiriqlar, musobaqa muhiti, jamoaviy ishlash, ball to'plash va tezkor feedback talabalar motivatsiyasini oshirgan.

Platformalar tahlili shuni ko'rsatdiki, har bir raqamli vosita o'ziga xos didaktik vazifani bajaradi. Classroomscreen dars jarayonini vizual boshqarish, vaqtni nazorat qilish, topshiriqlarni ekranda ko'rsatish va random name picker orqali talabalarni faollashtirishga yordam beradi. LearningApps turli interfaol topshiriqlar, masalan, matching, multiple choice, true/false va ochiq savollar orqali bilimlarni mustahkamlashga xizmat qiladi. Kahoot musobaqa muhiti, tezkor savol-javob va real vaqt natijalari orqali motivatsiyani oshiradi. WordWall assotsiativ fikrlash, so'zlarni tez eslab qolish va puzzle turidagi topshiriqlarni bajarishda samarali. Quizlet esa flashcards, learn mode, match game, test mode va audio qo'llab-quvvatlashi orqali lug'at o'rganishni soddalashtiradi.

Muhokama.

Natijalar shuni ko'rsatadiki, o'yin metodlari va GBL elementlari ta'lim jarayonini faqat qiziqarli qilish vositasi emas, balki o'quv natijalarini yaxshilovchi samarali

pedagogik yondashuvdir. Ayniqsa, ingliz tili darslarida gamifikatsiya talabalarni muloqotga undaydi, nutqiy faollikni oshiradi, jamoaviy muhit yaratadi va o'rganish jarayonini stresssiz holga keltiradi.

An'anaviy darslarda o'quvchi ko'pincha tayyor ma'lumotni qabul qiluvchi passiv ishtirokchi bo'lib qoladi. O'yin metodlarida esa u vaziyatga kiradi, rol bajaradi, qaror qabul qiladi, javob beradi, bahslashadi va o'z bilimini amaliyotda sinab ko'radi. Masalan, role play interviews topshirig'i orqali talabalar ish suhbat, aeroport, mehmonxona yoki biznes uchrashuv vaziyatlarini ingliz tilida sahnalashtiradi. Bu esa ularning faqat til bilimini emas, balki kommunikativ kompetensiyasini ham rivojlantiradi.

Debate club games tanqidiy fikrlash, dalil keltirish, qarama-qarshi fikrni tinglash va ingliz tilida mantiqiy nutq tuzish ko'nikmalarini shakllantiradi. Vocabulary battle esa so'z boyligini tezkorlik va raqobat orqali mustahkamlaydi. Escape room grammar kabi topshiriqlar grammatikani oddiy qoida sifatida emas, balki muammoni hal qilish vositasi sifatida qo'llash imkonini beradi.

Tahlil shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiyaning kuchli tomoni uning multimodal xususiyatidadir. O'yinli EdTech vositalari matn, rasm, ovoz, video, animatsiya va tezkor feedbackni birlashtiradi. Bu esa turli o'quv uslublariga ega talabalar uchun qulay muhit yaratadi. Vizual o'quvchilar uchun rasm va animatsiya, eshitish orqali o'rganuvchilar uchun audio, kinestetik o'rganuvchilar uchun interfaol topshiriqlar samarali bo'ladi.

Biroq o'yin metodlaridan foydalanishda ayrim metodik ehtiyotkorliklar ham zarur. Birinchidan, o'yin darsning asosiy maqsadini almashtirib qo'ymasligi kerak. Har bir o'yinli topshiriq aniq ta'limiy maqsadga xizmat qilishi lozim. Ikkinchidan, raqobat muhiti o'quvchilarni rag'batlantirishi kerak, lekin past natija olgan talabalarni psixologik jihatdan bosim ostida qoldirmasligi zarur. Uchinchidan, raqamli platformalardan foydalanishda texnik imkoniyatlar, internet sifati, qurilmalarning mavjudligi va o'qituvchining raqamli kompetensiyasi hisobga olinishi kerak.

Muhokama natijalari shuni ko'rsatadiki, GBL yondashuvi ayniqsa til o'qitishda samarali, chunki til o'rganish amaliy nutq, takrorlash, tezkor fikr bildirish va kommunikativ vaziyatlarni talab qiladi. O'yin metodlari aynan mana shu elementlarni tabiiy tarzda dars jarayoniga olib kiradi. Shu sababli gamifikatsiya ingliz tili darslarida speaking, listening, vocabulary acquisition, grammar retention va confidence rivojiga ijobiy ta'sir ko'rsatadi.

Conclusion. Ta'lim jarayonida o'yin metodlaridan foydalanish zamonaviy pedagogik yondashuvlarning muhim tarkibiy qismi hisoblanadi. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya va Game-Based Learning ingliz tili darslarida talabalar faolligi, motivatsiyasi, lug'at boyligi, grammatik bilimlari va topshiriqlarni bajarish tezligini sezilarli darajada oshiradi.

GBL asosida tashkil etilgan darslarda talabalar an'anaviy darslarga nisbatan faolroq qatnashadi, o'z fikrini erkinroq bildiradi, jamoaviy ishlashga ko'proq jalb etiladi va til o'rganishga nisbatan ijobiy munosabat shakllantiradi. Kahoot, Quizlet, LearningApps, WordWall va Classroomscreen kabi platformalar darsni interfaol, vizual, multimodal va natijaviy tashkil etishga yordam beradi.

Shu bilan birga, o'yin metodlari faqat ko'ngilochar vosita sifatida emas, balki aniq pedagogik maqsadga yo'naltirilgan metod sifatida qo'llanishi kerak. O'qituvchi o'yinli topshiriqlarni dars mavzusi, o'quvchilarning yoshi, bilim darajasi, texnik imkoniyatlar va baholash mezonlariga mos tanlashi lozim.

Umuman olganda, o'yin metodlari ta'lim jarayonida zamonaviy kompetensiyalarni shakllantirish, o'quvchini faol ishtirokchiga aylantirish va ingliz tili o'qitish samaradorligini oshirishda muhim nazariy-amaliy ahamiyatga ega.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Gee, J. P. (2007). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.
2. Prensky, M. (2001). Digital Game-Based Learning. McGraw-Hill.
3. Deterding, S., et al. (2011). Gamification: Toward a Definition. CHI 2011 Proceedings.
4. Kim, B. (2015). Gamification in Education. Academic Exchange Quarterly.
5. Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). Effect of Using Kahoot! Computers & Education, 149.
6. Godwin-Jones, R. (2014). Games in Language Learning. Language Learning & Technology.
7. Quizlet Documentation. (2023).
8. LearningApps.org. (2023).
9. Classroomscreen. (2023).
10. O'zbekiston Respublikasi Oliy ta'lim vazirligi. (2023). Metodik qo'llanma.
11. O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti. (2024). GBL samaradorligi bo'yicha hisobot.
12. Pedagogika nazariyasi va tarixi bo'yicha darsliklar.
13. Zamonaviy pedagogik texnologiyalar bo'yicha o'quv qo'llanmalar.