



GAMIFIKATSIYA (O‘YINLASHTIRISH) TEXNOLOGIYASI ORQALI GRAMMATIKANI O‘QITISH METODIKASI

Mo‘tabar G‘ofurova

Farg‘ona shahar 25-maktab o‘qituvchisi

Annotatsiya

Ushbu maqolada ingliz tili grammatikasini o‘qitishda gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanishning nazariy va metodik asoslari yoritilgan. Gamifikatsiya — o‘yin elementlarini o‘quv jarayoniga kiritish orqali ta’limni qiziqarli, motivatsion va interfaol qilishga xizmat qiluvchi innovatsion yondashuv sifatida talqin etiladi. Maqolada o‘yinlashtirishning psixologik, pedagogik va metodik jihatlari tahlil qilinib, uning grammatika o‘qitishdagi o‘rni, afzalliklari hamda qo‘llash tamoyillari keng yoritilgan. Shuningdek, zamonaviy raqamli platformalardan (Kahoot, Quizizz, Wordwall, Blooket) foydalanishning o‘quvchilar faolligi va motivatsiyasiga ta’siri haqida nazariy asoslangan mulohazalar keltirilgan.

Kalit so‘zlar: gamifikatsiya, o‘yinlashtirish, grammatika, texnologiya, metodika, motivatsiya, interfaol ta’lim.

So‘nggi yillarda ta’lim tizimida raqamli texnologiyalarning keng qo‘llanilishi o‘quv jarayonini yangi bosqichga olib chiqdi. An’anaviy o‘qitish usullari o‘rnini asta-sekin interfaol, innovatsion va texnologik yondashuvlar egallamoqda. Shunday yondashuvlardan biri — gamifikatsiya texnologiyasi, ya’ni o‘yin elementlarini ta’lim jarayoniga kiritishdir. Bu texnologiya darsni faqat bilim beruvchi emas, balki o‘quvchini faol ishtirokchi, ijodkor va mustaqil fikrlovchi shaxs sifatida shakllantiruvchi jarayonga aylantiradi.

Gamifikatsiya termini inglizcha “game” — o‘yin so‘zidan kelib chiqqan bo‘lib, dastlab biznes va marketing sohasida insonni rag‘batlantirish vositasi sifatida qo‘llanilgan. Keyinchalik bu yondashuv ta’lim tizimiga kirib keldi va pedagogik motivatsiyani kuchaytiruvchi muhim metod sifatida qaralmoqda. Bugungi kunda o‘yinlashtirish faqat bolalar ta’limida emas, balki maktab, kollej, oliy ta’lim va hatto korporativ treninglarda ham samarali vosita sifatida e’tirof etilmoqda.



Gamifikatsiya texnologiyasining asosiy maqsadi — o‘quvchini faol ishtirokchi sifatida jalb etish, uni raqobat, qiziqish va rag‘bat orqali o‘rganishga undashdir. Ta’lim jarayonida o‘yin elementlarini to‘g‘ri qo‘llash o‘quvchilarning nafaqat bilish faolligini, balki ularning ijodiy fikrlashini, mustaqil tahlil qilish qobiliyatini ham rivojlantiradi. Shuningdek, o‘yinlashtirish o‘quvchilar orasida hamkorlik, sog‘lom raqobat va o‘zaro hurmat muhitini shakllantiradi.

Gamifikatsiyaning asosiy elementlari quyidagilardan iborat:

- Ball tizimi (points) – har bir topshiriq uchun ball berish orqali talabanning yutuqlarini o‘lchash;
- Darajalar (levels) – o‘quvchilarni bosqichma-bosqich yuqori natijalarga yetaklash;
- Nishonlar (badges) – muvaffaqiyatlarni vizual tarzda e’tirof etish;
- Topshiriqlar (quests) – maqsadga yo‘naltirilgan kichik o‘yin yoki vazifalar;
- Raqobat (competition) – sog‘lom musobaqa orqali motivatsiyani oshirish;
- Darhol javob berish (instant feedback) – o‘quvchi o‘z xatosini tezda bilib, to‘g‘rilash imkoniga ega bo‘ladi.

Ushbu elementlar o‘quvchilarga o‘z yutuqlarini real vaqt rejimida kuzatish imkonini beradi, natijada ular dars jarayoniga chuqurroq singib ketadi. Gamifikatsiya orqali o‘quvchi darsni faqat eshituvchi emas, balki faol ishtirokchi sifatida his qiladi.

Grammatikani o‘qitishda gamifikatsiyaning roli alohida ahamiyatga ega, chunki grammatika ko‘pincha quruq qoidalar to‘plami sifatida qabul qilinadi. O‘yinlashtirish orqali bu mavzular hayotiy vaziyatlar, raqamli testlar, viktorinalar, interfaol topshiriqlar orqali oson va esda qolarli tarzda o‘rgatiladi. Masalan, Kahoot, Quizizz, Wordwall, Blooket kabi platformalarda grammatik mashg‘ulotlarni o‘tkazish o‘quvchilarda raqobat ruhini uyg‘otadi, e’tiborni jamlaydi va xatolardan o‘rganish imkonini yaratadi.

Pedagogik nuqtai nazardan, gamifikatsiya Vygotskiyning “yaqin rivojlanish zonasi” nazariyasiga to‘la mos tushadi. O‘quvchi o‘z imkoniyatlarini sinovdan o‘tkazadi, xatolarni mustaqil tahlil qiladi va o‘z yutuqlarini baholay oladi. Bu jarayon o‘quvchining o‘z-o‘zini nazorat qilish, refleksiya va o‘z faoliyatini rejalashtirish qobiliyatini shakllantiradi. Shu tarzda, grammatik qoidalar mexanik yodlashdan ko‘ra muloqot, amaliy mashq va refleksiya orqali o‘zlashtiriladi.



Psixologik jihatdan, o'yinlashtirish jarayonida o'quvchi ichki motivatsiyaga ega bo'ladi. U darsni majburiyat emas, balki qiziqarli faoliyat sifatida qabul qiladi. Gamifikatsiya dopaminli tizimni faollashtiradi — bu esa “muvaffaqiyatdan zavqlanish” hissini kuchaytiradi. O'yin orqali olingan ijobiy emotsiya o'rganish jarayonini tabiiy va uzluksiz holatga keltiradi. Shunday qilib, gamifikatsiya o'qituvchi va o'quvchi o'rtasida samimiy, ijodiy va natijaga yo'naltirilgan pedagogik muhitni shakllantiradi.

Metodik nuqtai nazardan, o'qituvchi gamifikatsiyani darsga kiritishda maqsadga yo'naltirilgan, rejalashtirilgan yondashuvni tanlashi lozim. Har bir o'yin elementi o'quv maqsadiga mos bo'lishi kerak. Masalan, “verb tenses” mavzusini o'rganishda vaqtni tezda tanlash asosidagi viktorinalar samarali bo'lsa, “conditional sentences” uchun mantiqiy hikoya o'yinlari (story building games) foydali bo'ladi. Shuningdek, dars yakunida o'yin natijalarini muhokama qilish, yutuqlarni e'tirof etish motivatsiyani yanada kuchaytiradi.

Gamifikatsiya texnologiyasi ta'limda motivatsiyani oshiruvchi, ijobiy raqobatni kuchaytiruvchi, o'quvchining mustaqil fikrlashini rag'batlantiruvchi samarali metodik vosita sifatida namoyon bo'lmoqda. Ayniqsa, grammatikani o'qitish jarayonida o'yin elementlaridan foydalanish o'quvchilarning faolligini, diqqatini va yodda saqlash darajasini oshiradi. O'yinlashtirish darsni jonlantiradi, o'qituvchini esa ijodkor tashkilotchi sifatida namoyon etadi.

Gamifikatsiya texnologiyasi nafaqat zamonaviy raqamli vositalar bilan bog'liq, balki o'qituvchining didaktik mahorati, psixologik sezgirliги va ijodkorlik darajasiga ham tayanadi. Shu bois, bu metodika nafaqat interfaol, balki insonparvar yondashuvni ham ifodalaydi. Kelgusida o'yinlashtirish asosida ishlab chiqilgan metodik qo'llanmalar, elektron darsliklar va milliy gamifikatsiya platformalarini yaratish o'qitish sifatini yanada oshiradi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Deterding, S. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*. ACM Press.
2. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
3. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design*. O'Reilly Media.



4. Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
5. Ахмедова, Ш. (2023). *O'yin texnologiyalarining ta'limdagi psixologik asoslari*. "Zamonaviy pedagogika" jurnali, №2.
6. Саримсоқова, Г. (2022). *Chet tili ta'limida interfaol metodlardan foydalanishning nazariy asoslari*. Toshkent: TDPU nashri.
7. Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
8. Huotari, K., & Hamari, J. (2012). *Defining Gamification: A Service Marketing Perspective*. Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference.

