DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.15644667

RUS TILINI O‘RGANISHDA GEYMIFIKATSIYANING O‘RNI

Axmedova Yulduz

O‘zbekiston Milliy universiteti

mustaqil tadqiqotchisi

ANNOTATSIYA

Ushbu maqola rus tilini o‘rganishda geymifikatsiya texnologiyalarining ahamiyatini tahlil qilishga bag‘ishlangan. Unda o‘yin elementlari va interaktiv metodlarning talabalarning motivatsiyasini oshirish, til o‘rganishga bo‘lgan qiziqishini kuchaytirish va ta’lim jarayonining samaradorligini yaxshilashga qanday xizmat qilishi keng ko‘rib chiqilgan.

Muallif o‘yinlardan innovatsion ta’lim vositasi sifatida foydalanishning ahamiyatini ta’kidlab, geymifikatsiya orqali til o‘rganishda kognitiv (bilish) va emosional (hissiy) jarayonlarning sezilarli darajada rivojlanishini asoslaydi. Tadqiqot natijalariga ko‘ra, o‘yin elementlarining talabalarning faol ishtirokini rag‘batlantirish, ijobiy va psixologik qulay o‘quv muhitini yaratishdagi o‘rni yuqori ekani ko‘rsatib berilgan. Bundan tashqari, maqolada rus tilini o‘rganishda geymifikatsiyani samarali qo‘llashning zamonaviy metodik yondashuvlari va yangi amaliy usullari ham taklif etilgan bo‘lib, ular til o‘rgatish jarayonining innovatsion va ijodiy rivojlanish imkoniyatlarini kengaytiradi.

Kalit so‘zlar: *Rus tili, til o‘rganish, geymifikatsiya, o‘yin texnologiyalari, ta’limda innovatsiya, interaktiv metodlar, motivatsiya, kognitiv rivojlanish, emosional anglash, ta’lim samaradorligi, talaba faolligi, didaktik o‘yinlar.*

KIRISH

Bugungi ta’lim tizimida o‘quv jarayoniga innovatsion yondashuvlarning joriy etilishi tobora dolzarb ahamiyat kasb etmoqda. Xususan, geymifikatsiya texnologiyalari ta’lim jarayonida samarali va motivatsion vosita sifatida keng qo‘llanilmoqda. Rus tilini o‘rgatishda ushbu texnologiyalar an’anaviy yondashuvlarni interaktiv va jozibador ta’lim tajribasiga aylantirib, talabalarning bilim olish jarayonini yanada samarali tashkil etish imkonini beradi.

Til o‘rganish ko‘pincha ko‘p qirrali va murakkab jarayon bo‘lib, nafaqat lug‘at va grammatik bilimlarni egallashni, balki tinglab tushunish, o‘qish, yozish va og‘zaki nutq ko‘nikmalarini rivojlantirishni ham talab etadi. Geymifikatsiya elementlari esa ta’lim oluvchilarni faol ishtirok etishga undovchi, darhol fikr-mulohaza olish imkonini beruvchi va tilni amaliyotda qo‘llashni rag‘batlantiruvchi qulay va stresssiz muhit yaratadi.

Rus tilini o‘rgatish jarayonida geymifikatsiyaning roli oddiy o‘yin-kulgidan ancha keng ko‘lamli ma’noga ega. Ular so‘z boyligini oshirish, kommunikativ ko‘nikmalarni shakllantirish hamda talabalarning til bilan muloqot qilishga bo‘lgan motivatsiyasini kuchaytirishda samarali vosita sifatida xizmat qiladi. Bundan tashqari, geymifikatsiya asosidagi yondashuv individual ta’lim imkoniyatlarini kengaytiradi, talabalarning o‘z taraqqiyotini kuzatish va baholash imkonini yaratadi, muvaffaqiyat hissining shakllanishiga ko‘maklashadi hamda fanga bo‘lgan qiziqishni oshiradi.

MAVZUGA OID ADABIYOTLAR SHARHI

Geymifikatsiya, ya’ni o‘yin elementlarini ta’lim jarayoniga tatbiq etish, zamonaviy ta’lim metodologiyasida muhim o‘rin tutadi va samarali pedagogik yondashuvlardan biri sifatida ko‘rib chiqilmoqda. Anderson va Dill (2000) tomonidan olib borilgan tadqiqotlarda o‘yinlardagi raqobat, mukofot va yutuqlar tizimining talabalarning faolligi hamda o‘rganishga bo‘lgan motivatsiyasini oshirishdagi ijobiy ta’siri asoslab berilgan. Ushbu natijalar geymifikatsiyaning, jumladan rus tilini o‘rgatish jarayonida ham ta’lim samaradorligini oshirishdagi salohiyatini ko‘rsatadi.

Motivatsiyani doimiy ravishda rag‘batlantirish va o‘quv natijalarini tezkor baholash talabalarning ta’lim jarayonidagi ishtirokini kuchaytiruvchi muhim omillardan biri hisoblanadi. Deci va Ryan (2000) o‘z tadqiqotlarida aynan ushbu jihatni ta’kidlab, o‘yin elementlarining ta’limiy motivatsiyani mustahkamlashdagi rolini alohida qayd etganlar.

Geymifikatsiya texnologiyalarining lug‘at va grammatika ko‘nikmalarini rivojlantirishdagi ahamiyati ham ilmiy adabiyotlarda keng yoritilgan. Masalan, Goh va Taib (2006) so‘z jumboqlari hamda so‘z qidirish o‘yinlari yordamida yangi so‘zlarni o‘zlashtirish samaradorligi sezilarli darajada oshishini ko‘rsatgan. Bunday o‘yinlar rus tilini o‘rganish jarayonida ham lug‘at boyligini rivojlantirishga xizmat qiladi.

Bundan tashqari, rolli o‘yinlar va simulyatsiyalar yordamida grammatik ko‘nikmalarni amaliy rivojlantirish imkoniyati yaratiladi. Gee (2003) o‘yinlarning til o‘rganish jarayonini real hayotga yaqinlashtirish va grammatika bilimlarini amaliyotda mustahkamlashdagi o‘rnini asoslagan.

O‘yinlar, shuningdek, til o‘rganishda ichki motivatsiyani kuchaytiruvchi vosita sifatida ham xizmat qiladi. Prensky (2001) ta’kidlashicha, o‘yinlar orqali talabalar

murakkabliklarni yengish va yutuqlarga erishish orqali o‘z-o‘zidan qoniqish hosil qiladilar, bu esa ularning o‘rganish jarayoniga bo‘lgan qiziqishini oshiradi. Natijada talabalar til o‘rganishga ko‘proq vaqt va e’tibor ajratishga intiladilar.

Shuningdek, Surendeleg va boshqalar (2017) tadqiqotlari geymifikatsiyaning ta’lim jarayonida talabalarning motivatsiyasi va faol ishtirokini oshirish, hamda til ko‘nikmalarini rivojlantirishdagi ijobiy ta’sirini tasdiqlagan.

Umuman olganda, mavjud adabiyotlar sharhi rus tilini o‘rganishda geymifikatsiya texnologiyalarini qo‘llashning yuqori samaradorligini ilmiy asoslash imkonini beradi.

TADQIQOT METODOLOGIYASI

Ushbu tadqiqot rus tilini o‘rganish jarayonida geymifikatsiya texnologiyalarining ta’sirini o‘rganish maqsadida sifatli va tavsifiy yondashuv asosida olib borildi. Tadqiqot jarayonida mavjud ilmiy adabiyotlarni chuqur tahlil qilish, nazariy asoslarni ko‘rib chiqish hamda ta’lim muassasalarida geymifikatsiyaning amaliy qo‘llanilishiga oid tajribalarni o‘rganish asosiy yo‘nalish etib belgilandi. Ushbu manbalarni tahlil qilish orqali geymifikatsiya elementlarining til o‘rganish jarayoniga qanday ta’sir ko‘rsatishi — ayniqsa, motivatsiya, so‘z boyligini rivojlantirish, grammatika ko‘nikmalari va kommunikativ malakalarga ta’siri — har tomonlama yoritildi.

Tadqiqotda birlamchi va ikkilamchi ma’lumotlar manbalaridan foydalanildi. Birlamchi ma’lumotlar sifatida o‘qituvchilar va talabalarning rus tilini o‘rganish jarayonida geymifikatsiya asosidagi o‘yin elementlari bilan bog‘liq tajribalari o‘rganildi. Ushbu ma’lumotlarni to‘plash uchun maxsus ishlab chiqilgan so‘rovnomalar va yarimstrukturaviy intervyular o‘tkazildi. O‘qituvchilar geymifikatsiya elementlarini dars jarayonida qanday qo‘llashlari va buning samaradorligi haqidagi fikrlari bilan o‘rtoqlashdilar. Talabalar esa geymifikatsiyalashgan mashg‘ulotlarning rus tilini o‘rganishdagi ta’siri, motivatsiyani oshirishdagi o‘rni hamda o‘zlarining til o‘zlashtirish jarayonidagi faol ishtirok darajalari haqidagi shaxsiy tajribalarini bayon etdilar. Shuningdek, dars jarayonida talabalarning geymifikatsiya elementlariga bo‘lgan munosabati va ularga faol ishtirok etish darajasi bevosita kuzatish orqali tahlil qilindi.

Ikkilamchi ma’lumotlar sifatida geymifikatsiyaning til o‘rganish samaradorligiga ta’siri bo‘yicha mavjud ilmiy tadqiqotlar, amaliy tajribalar va hisobotlar asos qilib olindi. Ushbu ikkilamchi manbalar asosida rus tilini o‘rganish jarayonida o‘yin elementlarining samaradorligi bo‘yicha mavjud yondashuvlar o‘rganildi va taqqoslash asosida umumiy xulosalar ishlab chiqildi.

Tahlil jarayoni, avvalo, geymifikatsiya elementlarining talabalarning motivatsiyasini oshirishga, til o‘rganishga bo‘lgan ichki ehtiyoj va qiziqishni kuchaytirishga ta’sirini baholashga qaratildi. So‘z boyligini shakllantirish, grammatik

bilimlarni chuqurlashtirish hamda ravon so‘zlash va eshitib tushunish ko‘nikmalarini rivojlantirishdagi samaradorlik maxsus ishlab chiqilgan testlar va keyingi bosqichda o‘tkazilgan suhbatlar orqali baholandi.

Tadqiqot, shuningdek, kontekstga asoslangan o‘rganish imkoniyatlarini ham tahlil qildi. Xususan, turli tipdagi geymifikatsiya elementlarining - rolli o‘yinlar, topshiriq asosidagi o‘yinlar, raqobatga asoslangan o‘yinlar va ko‘p foydalanuvchili onlayn o‘yinlar - til o‘rganish jarayoniga qanday hissa qo‘shishi chuqur o‘rganildi. Geymifikatsiyalashgan muhitda tengdoshlar bilan bevosita muloqot qilish imkoniyatlari, hamda bu orqali talabalarning og‘zaki nutq va eshitib tushunish ko‘nikmalarini rivojlantirish imkoniyatlari alohida baholab borildi.

TAHLIL VA NATIJALAR

Tadqiqot natijalari ko‘rsatmoqdaki, geymifikatsiya elementlarining o‘quv jarayoniga integratsiya qilinishi talabalar motivatsiyasi va rus tilini o‘rganishdagi o‘quv faolligi oshishiga sezilarli darajada yordam bermoqda. O‘yin asosidagi yondashuvlar ta’lim jarayonini yanada interaktiv va emotsional jihatdan boyitilgan shaklga keltirib, o‘quvchilarni faol o‘rganishga undaydi. So‘rovnoma va suhbat natijalariga ko‘ra, talabalar va o‘qituvchilar geymifikatsiyalashgan darslar rus tili bo‘yicha bilimlarni o‘zlashtirish jarayonini sezilarli darajada qiziqarli va samarali qilishini ta’kidladilar.

Xususan, so‘rovnoma ma’lumotlariga ko‘ra, talabalarning 75 foizi o‘yin elementlari qo‘shilgan darslarni afzal ko‘rganini bildirib, bu kabi mashg‘ulotlar ularning o‘rganishga bo‘lgan ichki motivatsiyasini kuchaytirganini qayd etdilar. Ushbu natijalar shuni ko‘rsatadiki, o‘yin vositalarining qo‘llanishi talabalarga tilni o‘zlashtirish jarayonini stresssiz va do‘stona muhitda olib borishga yordam beradi. O‘qituvchilarning fikricha, o‘yinlar kiritilgan darslarda talabalar faol ishtirok ko‘rsatib, ayniqsa og‘zaki nutq va eshitib tushunish vazifalariga nisbatan ko‘proq qiziqish bildirganlar.

O‘quv jarayonining bevosita kuzatuvlari ham ushbu tendensiyani tasdiqladi. Geymifikatsiya asosidagi topshiriqlarning bajarilishi davomida talabalar o‘zlarining mavjud bilimlarini faol tarzda safarbar qilganlari kuzatildi. Masalan, rus tilida ish intervyusini modellashtirishga yo‘naltirilgan rolli o‘yinlar talabalarni yangi lug‘at birliklari va grammatik tuzilmalar ustida faol ishlashga undadi. Ushbu yondashuv til kompetensiyalarini turli malaka darajasidagi o‘quvchilar uchun moslashtirish imkonini berdi, natijada o‘yin elementlaridan foydalanish barcha o‘quvchilar guruhlarida samarali bo‘ldi.

Bundan tashqari, geymifikatsiya elementlarining so‘z boyligini rivojlantirish va grammatik qoidalarni amaliy qo‘llashdagi ta’siri ham e’tiborga loyiqdir. Raqamli va

an’anaviy o‘yinlar orqali talabalar til materiallarini kontekst asosida o‘zlashtirish imkoniyatiga ega bo‘ldilar, bu esa ularning bilimlarining uzoq muddatli xotirada mustahkamlanishiga yordam berdi. Ayniqsa, o‘yin muhiti o‘quvchilarga yangi so‘z va iboralarni faol qo‘llash, grammatik shakllarni kontekstda to‘g‘ri ishlatish imkonini yaratdi.

Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatadiki, geymifikatsiya asosidagi yondashuvlar nafaqat bilimlarni yaxshiroq o‘zlashtirishga yordam beradi, balki o‘quvchilarning tilga nisbatan ijobiy munosabatini shakllantirib, ular orasida o‘zaro hamkorlik va muloqotni rag‘batlantiradi. Bu esa til o‘rganish jarayonini zamonaviy pedagogik tamoyillar asosida faoliyatga yo‘naltirilgan va o‘quvchining shaxsiy tajribasini hisobga olgan ta’lim shakliga aylantirish imkonini beradi.

So‘z boyligini saqlash: Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatdiki, geymifikatsiya elementlaridan foydalanish o‘quvchilarning so‘z boyligini saqlash va mustahkamlash jarayoniga sezilarli darajada ijobiy ta’sir ko‘rsatadi. So‘rovnomalar natijalariga ko‘ra, o‘quvchilarning 80 foizi an’anaviy o‘qitish usullariga nisbatan o‘yinlar orqali yangi so‘zlarni eslab qolish osonroq kechganini bildirganlar.

Raqamli til o‘rgatish ilovalari (masalan, Duolingo) kabi interaktiv platformalarda so‘zlarni turli kontekstlarda ko‘p marotaba uchratish imkoniyati mavjud bo‘lib, bu takroriy uchrashuvlar orqali so‘zlarning uzoq muddatli xotirada mustahkam o‘rnashuviga yordam beradi. O‘quvchilar bunday ilovalar orqali so‘zlarni o‘rganishda yuqori darajadagi faol ishtirok va shaxsiylashtirilgan o‘quv tajribasini boshdan kechirishadi, bu esa motivatsiyani kuchaytiradi hamda eslab qolishni yaxshilaydi.

Bundan tashqari, Scrabble, so‘z qidirish boshqotirmalari kabi an’anaviy (raqamli bo‘lmagan) o‘yinlar ham yangi lug‘at birliklarini faol takrorlash hamda amaliy qo‘llash uchun samarali vosita sifatida xizmat qilgan. Ushbu turdagi o‘yinlarda so‘zlar bilan ongli ravishda ishlashga majbur bo‘lish (masalan, to‘g‘ri so‘z birikmalarini tuzish yoki mavjud so‘zlarni yangi kontekstda qo‘llash) o‘quvchilarning so‘z boyligini yanada faol va barqaror rivojlantirgan.

Sinfdagi amaliy mashg‘ulotlarda o‘tkazilgan kuzatuvlar shuni ko‘rsatdiki, o‘yin asosidagi faoliyat natijasida o‘quvchilar o‘rganilgan so‘zlarni suhbat va jumla tuzish vazifalarida ancha faol va ishonchli tarzda qo‘llay boshlaganlar. Bu esa lug‘at bilimining passiv darajadan faol darajaga ko‘tarilganini ko‘rsatadi.

Fikrimizcha, geymifikatsiya asosidagi yondashuvlar so‘z boyligini o‘rganish va mustahkamlashni samarali tarzda qo‘llab-quvvatlab, o‘quvchilarning til kompetensiyasini rivojlantirishda muhim pedagogik vosita sifatida o‘zini oqlaydi.

Grammatik ko‘nikmalarni qo‘llash: O‘tkazilgan kuzatuvlar va amaliy mashg‘ulotlar shuni ko‘rsatadiki, geymifikatsiyaga asoslangan ta’lim faoliyati o‘quvchilarning grammatik qoidalarni o‘zlashtirish jarayonini sezilarli darajada

yengillashtirgan. An’anaviy yodlash asosidagi yondashuvdan farqli ravishda, o‘yinlar grammatik tuzilmalarni real kontekstda, faol muloqot jarayonida qo‘llash imkonini yaratgan.

Xususan, jamoaviy shaklda tashkil etilgan grammatik viktorina o‘yinlari davomida talabalar tengdoshlari bilan muloqotda bo‘lib, grammatik qoidalarni ongli va kontekstga mos tarzda qo‘llashga harakat qilganlar. Bu esa ularning mustaqil gap tuzish qobiliyatini mustahkamlashga xizmat qilgan. Guruhli muhokamalar, tanlov asosida javob topish, vaqtga asoslangan topshiriqlar — bularning barchasi talabalarning grammatik bilimlarini mustahkamlash bilan birga, muloqot muhitida qo‘llash tajribasini ham orttirgan.

Bundan tashqari, stsenariy asosida tuzilgan rolli o‘yinlar, masalan: “kelajakdagi rejalaringiz haqida gapiring” yoki “o‘tgan hafta siz bilan nima sodir bo‘ldi?” kabi topshiriqlar talabalarni turli zamon shakllarini (hozirgi, o‘tgan, kelajak) mantiqan va amaliy ravishda qo‘llashga undagan. Ushbu yondashuv orqali talabalar grammatik strukturani faqat eslab qolmasdan, balki muloqot kontekstida samarali foydalanishni o‘rganganlar.

Tahlil natijalari shuni ko‘rsatadiki, o‘yinlar orqali taqdim etilgan mashg‘ulotlar o‘quvchilarga grammatik bilimlarni faqat yodlash asosida emas, balki amaliy faoliyat orqali o‘zlashtirish imkonini beradi. Bu esa Goh va Taib (2006) tomonidan ilgari surilgan natijalar bilan bevosita uyg‘unlikda bo‘lib, til o‘rgatishda faol yondashuvlarning ustunligini tasdiqlaydi.

Ayni vaqtda, geymifikatsiya muloqot kompetensiyalarini shakllantirishda eng samarali pedagogik vositalardan biri sifatida namoyon bo‘ldi. Gapirish va tinglash ko‘nikmalari aynan o‘yin orqali tashkil etilgan darslarda sezilarli darajada yaxshilangan. Sababi, o‘yinlar o‘quvchilarga real muloqot vaziyatlariga yaqin holatlarda so‘zlashish va eshitish imkoniyatini taqdim etadi. Bu esa nafaqat grammatik bilimlarni mustahkamlash, balki ularni amaliy nutq faoliyatida to‘g‘ri va faol qo‘llashga zamin yaratadi.

Nutq ko‘nikmalarini rivojlantirish: Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatdiki, geymifikatsiyaga asoslangan mashg‘ulotlar o‘quvchilarning nutqiy kompetensiyalarini rivojlantirishda yuqori samaradorlikka ega. So‘rovnomalar natijalariga ko‘ra, talabalarining 70 foizi rolli o‘yinlar va simulyatsiyalarga asoslangan nutq faoliyatlarida qatnashganidan so‘ng rus tilida gapirishga bo‘lgan ishonchlari sezilarli darajada ortganini bildirgan.

Bunday o‘yinlar o‘quvchilarga rus tilidan real, lekin xavfsiz va kamroq stressli muhitda foydalanish imkonini yaratadi. O‘yin shaklidagi mashg‘ulotlarda talabalar nutqiy vazifalarni bajarishga nisbatan ko‘proq tayyor va faol bo‘lib, muloqotga kirishishga ishtiyoq bilan yondashganlar.

Masalan, “restoranda ovqat buyurtma qilish” kabi simulyatsiya asosidagi rolli o‘yin mashg‘ulotlarida talabalar nafaqat mavzuga oid lug‘at birliklarini (ovqatlanish, buyurtma berish, odob doirasidagi ifodalar va h.k.) faol mashq qilganlar, balki o‘z nutqini ravon, mazmunli va tabiiy tarzda shakllantirish imkoniyatiga ham ega bo‘lganlar. Ushbu mashg‘ulotlar davomida talabalar muloqotga nisbatan psixologik to‘siqlarni yengib, tilni amaliy jihatdan faolroq qo‘llashga o‘rganganlar.

Kuzatuvlar shuni ko‘rsatdiki, nutqqa yo‘naltirilgan o‘yinlar jarayonida talabalar o‘rgangan lug‘at va grammatik tuzilmalarni muloqot kontekstida samarali qo‘llashgan. O‘yin vazifalari orqali erishilgan bu yutuqlar talabalar orasida mustaqil ravishda rus tilida gapirishga bo‘lgan ishonchni oshirishga xizmat qilgan.

Umuman olganda, geymifikatsiyalashgan nutqiy mashg‘ulotlar o‘quvchilar nutq ko‘nikmalarini rivojlantirishda, ayniqsa, real hayotiy vaziyatlarda muloqot qilish malakalarini shakllantirishda pedagogik jihatdan muhim vosita sifatida o‘zini oqlamoqda.

Tinglab tushunish ko‘nikmalarini rivojlantirish

Tadqiqot natijalari tinglab tushunish (listening comprehension) ko‘nikmalarini rivojlantirishda geymifikatsiya elementlari yuqori samaradorlikka ega ekanligini ko‘rsatdi. Xususan, rus tilida tinglash va unga javob berishni talab qiluvchi interaktiv o‘yinlar — masalan, ko‘p foydalanuvchili video o‘yinlar yoki audioga asoslangan topshiriqlarga ega til o‘rganish ilovalari — o‘quvchilarning real vaqt rejimida og‘zaki nutqni tushunish qobiliyatini kuchaytirishga yordam berdi.

So‘rovnoma natijalariga ko‘ra, talabalarining 65 foizi rus tilidagi og‘zaki nutqni, ayniqsa tezkor dialoglar va topshiriq bo‘yicha berilgan og‘zaki ko‘rsatmalarni tushunishda o‘zlarini avvalgidan ancha ishonchli his qilganliklarini qayd etdilar. Bu, ayniqsa, o‘yin jarayonida dialoglarni faol eshitish, darhol tahlil qilish va tegishli javoblarni shakllantirishga tayyorlanish zarurati bilan izohlanadi.

O‘yinlar orqali talabalar ko‘pincha real vaqt rejimida til bilan ishlashga majbur bo‘ladilar — bu ulardan tezkor eshitib tushunish va shunga asoslangan muloqot ko‘nikmalarini faollashtirishni talab qiladi. Kuzatuvlar ham shuni ko‘rsatdiki, geymifikatsiya asosidagi faoliyatlarda ishtirok etgan talabalar rus tilidagi og‘zaki ko‘rsatmalarni tinglab tushunishda, shuningdek boshqa o‘yinchilar bilan interaktiv muloqot qilishda sezilarli darajada muvaffaqiyat ko‘rsatganlar.

Shu bilan birga, talabalar o‘yin muhiti orqali rus tilining turli lahja, talaffuz va nutq tezligidagi variantlarini ko‘proq eshitganliklari sababli, ularning tinglab tushunishdagi moslashuvchanligi ham oshgan. Bu esa tilni haqiqiy kommunikativ kontekstlarda yanada samarali qo‘llash imkoniyatini yaratgan.

Umuman olganda, geymifikatsiya asosida tashkil etilgan tinglab tushunish faoliyatlari o‘quvchilarning eshitish qobiliyatini rivojlantirishda pedagogik jihatdan yuqori samarali vosita bo‘lib xizmat qilmoqda.

XULOSA VA TAKLIFLAR

Ushbu tadqiqot natijalari rus tilini o‘rganish jarayonida geymifikatsiya elementlaridan foydalanishning yuqori samaradorligini ko‘rsatdi. Raqamli va an’anaviy o‘yinlarni o‘quv jarayoniga muvaffaqiyatli integratsiya qilish orqali o‘quvchilar yuqori darajada motivatsiyaga ega bo‘lib, o‘rganishga faol va ijobiy munosabat bildirishmoqda. O‘yinlar so‘z boyligini rivojlantirish, grammatik tuzilmalarni amaliy qo‘llash, og‘zaki nutq va tinglab tushunish ko‘nikmalarini shakllantirish uchun dinamik hamda interaktiv ta’lim usulini taqdim etadi.

Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatadiki, geymifikatsiyaga asoslangan ta’lim muhiti o‘quvchilarda tilga bo‘lgan ishonch hissini oshirib, ularni o‘rganish jarayonida faol tavakkal qilishga va mustaqil ravishda nutqiy faoliyatga jalb etadi. Shuningdek, o‘yinlar orqali tilni real kommunikativ vaziyatlarda qo‘llash imkoniyatlari yaratiladi. Bu esa o‘quvchilarning bilimlarini uzoq muddatli xotirada mustahkamlashga va ularni amaliy faoliyatga samarali tarzda tatbiq qilishga yordam beradi.

Geymifikatsiyaga asoslangan mashg‘ulotlar o‘quvchilarning kognitiv (muammolarni hal qilish, mantiqiy fikrlash), hissiy (tashvish va qo‘rquvni kamaytirish, o‘ziga bo‘lgan ishonchni oshirish) va ijtimoiy (hamkorlikda ishlash, o‘zaro muloqot qilish) ko‘nikmalarini rivojlantirishga ham xizmat qilmoqda. Biroq, o‘yinga asoslangan ta’limni keng joriy etishda bir qator muammolar ham mavjud: texnologik infratuzilmaning cheklanganligi, ba’zi o‘quvchilarning yangicha yondashuvlarga nisbatan qarshilik bildirishi hamda o‘qituvchilarning bu boradagi metodik tayyorgarligining yetishmasligi shular jumlasidandir.

Shu bois, geymifikatsiya elementlarini samarali joriy etish uchun o‘qituvchilarni maxsus tayyorlash, o‘yinlarning ta’lim maqsadlariga mosligini ta’minlash va zamonaviy texnologiyalarga keng imkoniyatlar yaratish zarur.

Xulosa qilib aytganda, mavjud cheklovlarga qaramasdan, rus tilini o‘rgatishda geymifikatsiyaga asoslangan ta’lim strategiyalari o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirish va til kompetensiyalarini samarali rivojlantirishning kuchli pedagogik vositasi sifatida o‘zini oqlamoqda. Ta’lim metodikasi rivojlanar ekan, ushbu yondashuv rus tilini o‘rganuvchilar uchun yanada interaktiv, rag‘batlantiruvchi va qo‘llab-quvvatlovchi o‘quv muhitini shakllantirishga xizmat qilishi mumkin.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YXATI

1. Arnab, S., & Clarke, S. (2013). Games-based learning: A review of the literature. Journal of Educational Technology & Society, 16(3), 103–114.
2. O’Neil, H. F., & Perez, R. (2003). Computer-based learning and its applications in language education. Educational Technology Research and Development, 51(4), 83–91.
3. Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. Simulation & Gaming, 33(4), 441–467.
4. Squire, K. D. (2003). Video games in education. International Journal of Intelligent Games & Simulation, 2(1), 49–62.
5. Van Eck, R. (2006). Game-based learning: An emerging phenomenon. Computers in Entertainment (CIE), 4(1), 1–8.
6. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. Contemporary Educational Psychology, 25(1), 54–67.
7. Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan.
8. Prensky, M. (2001). Digital Game-Based Learning. New York: McGraw-Hill.
9. Goh, C. C. M., & Taib, Y. (2006). Metacognitive instruction in listening for young learners. ELT Journal, 60(3), 222–232.
10. Surendeleg, G., Murwa, V., Yun, H.-K., & Kim, Y. S. (2017). The role of gamification in enhancing intrinsic motivation. International Journal of Emerging Technologies in Learning, 12(6), 62–74.
11. Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. Journal of Personality and Social Psychology, 78(4), 772–790.
12. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
13. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. In 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025–3034.
14. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9–15.
15. Ziyo.net (https://ziyo.net)
16. Natlib.uz (https://natlib.uz)