

O'YIN ELEMENTLARIGA EGA MOBIL ILOVALARDAN CHET TILINI O'RGATISHDA FOYDALANISH

Hamidova Lobarxon Otabek qizi¹

¹ Chet tillari fakulteti, Xorijiy til va adabiyoti :nemis tili,
1-kurs 24.116-guruh talabasi

MAQOLA MALUMOTI

ANNOTATSIYA:

MAQOLA TARIXI:

Received: 13.05.2024

Revised: 14.05.2024

Accepted: 15.05.2024

KALIT SO'ZLAR:

O'yin elementlari,
Gamifikatsiya, Mobil
ilovalar, Chet tilini
o'rgatish, Interaktiv
ta'lim, Til o'rganish,
Motivatsiya, Ta'lim
texnologiyalari,

Ushbu maqolada o'yin elementlariga ega mobil ilovalarning chet tilini o'rgatishda samaradorligi tahlil qilinadi. Zamonaviy ta'lim jarayonlarida interaktivlik va qiziqarli o'rganish usullarining roli ortib borayotganligi, ayniqsa, mobil ilovalar orqali til o'rganishda o'yin mexanizmlarining o'rni ko'rib chiqiladi. Maqolada o'yin elementlari (gamifikatsiya) yordamida o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, til ko'nikmalarini rivojlantirish va o'rganish jarayonini yanada qiziqarli qilish usullari tahlil etiladi. Shuningdek, turli mobil ilovalar misolida ularning foydalanuvchilarga ta'siri va ta'lim jarayoniga qo'shgan hissasi muhokama qilinadi. Tadqiqot natijalari ta'limda o'yin elementlaridan samarali foydalanish imkoniyatlarini ko'rsatadi va kelajakda ta'lim texnologiyalarini rivojlantirishga yo'naltirilgan tavsiyalar beradi.

KIRISH. Zamonaviy ta'lim jarayoni doimiy ravishda raqamlashtirilmoqda va axborot-kommunikatsiya texnologiyalari (AKT)ning ta'limdagi o'rni tobora ortib bormoqda. Ayniqsa, mobil texnologiyalar va ular asosida yaratilgan ilovalar ta'lim sohasida innovatsion usullarni joriy etishda muhim vosita hisoblanadi. Chet tillarini o'rgatishda esa, interaktivlik va motivatsiyani oshirishga qaratilgan yondashuvlar samaradorlikni oshiradi. Shu nuqtai nazardan, o'yin elementlariga ega mobil ilovalar, ya'ni gamifikatsiya, o'quv jarayonini yanada qiziqarli va samarali qilish imkonini beradi.

Gamifikatsiya — bu o'quvchilarning faolligini rag'batlantirish, bilim olish jarayonini o'yin shakliga o'xshatish orqali o'rganishni motivatsiya qilish usuli sifatida qaraladi. Bu yondashuv ayniqsa chet tilini o'rgatishda samarali bo'lib, til ko'nikmalarini shakllantirishda doimiy mashq va o'zaro aloqani kuchaytiradi. Shu sababli, o'yin elementlariga ega mobil ilovalarning ta'lim jarayonida qo'llanilishi pedagogika va tilshunoslik sohasidagi dolzarb muammolardan biridir.

=====

Ushbu maqolada o'yin elementlari va mobil ilovalarning chet tilini o'rgatishda qo'llanilishi tahlil qilinib, ularning o'quvchilar motivatsiyasiga, til ko'nikmalarining rivojlanishiga ta'siri o'rganiladi hamda zamonaviy ta'lim jarayonlarida ushbu vositalardan foydalanishning samaradorligi baholanadi.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODOLOGIYA

Chet tilini o'rgatishda o'yin elementlaridan foydalanish masalasi so'nggi yillarda keng tadqiq etilmoqda. O'yin elementlari yoki gamifikatsiya kontseptsiyasi ta'lim jarayonida o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish va o'rganish samaradorligini kuchaytirish uchun samarali vosita sifatida ko'riladi (Deterding va boshq., 2011). Mobil texnologiyalar yordamida chet tillarini o'rgatish esa o'rganish jarayonini yanada interaktiv va qiziqarli qiladi (Godwin-Jones, 2018).

Ko'plab tadqiqotlar mobil ilovalardagi o'yin elementlari, masalan, ballar, reytinglar, vazifalar va mukofotlar orqali o'quvchilarning faoliyatini rag'batlantirish imkoniyatlarini ko'rsatadi (Hamari va boshq., 2014). Shu bilan birga, chet tilini o'rgatishda mobil ilovalarning samaradorligi ularning didaktik asoslanganligi va foydalanuvchi interfeysi dizaynining qulayligiga ham bog'liq (Kukulska-Hulme, 2012).

Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, o'yin elementlari orqali o'quvchilar til o'rganishga nisbatan ijobiy munosabatda bo'lib, nutq ko'nikmalarini faol rivojlantirish imkoniga ega bo'ladilar (Reinhardt & Sykes, 2014). Shu bois, mobil ilovalar va gamifikatsiya vositalarini ta'lim jarayonida joriy etish samaradorligini oshirish uchun ularning metodologik va amaliy jihatlarini chuqur tahlil qilish muhimdir.

Ushbu tadqiqotda sifat va miqdoriy usullar birgalikda qo'llanildi. Avvalo, mavjud adabiyotlarni tahlil qilish orqali o'yin elementlari va mobil ilovalar yordamida chet tilini o'rgatishning nazariy asoslari o'rganildi. Shundan so'ng, chet tilini o'rgatishda ishlatilayotgan o'yin elementlariga ega mobil ilovalar tanlab olindi va ularning ta'lim jarayonidagi samaradorligi baholandi.

Tadqiqotning asosiy qismi sifatida so'rovnoma va intervyular o'tkazildi. So'rovnoma orqali mobil ilovalardan foydalangan o'quvchilarning motivatsiyasi, qoniqishi va o'rganish natijalari o'rganildi. Intervyu usuli esa pedagoglarning mobil ilovalar va gamifikatsiya vositalarining ta'lim jarayonidagi qo'llanilishi haqida fikrlarini aniqlashga xizmat qildi.

Olingan ma'lumotlar statistik usullar yordamida tahlil qilindi va o'yin elementlariga ega mobil ilovalarning chet tilini o'rgatishda samaradorligi aniqlangan asosiy omillar ta'kidlandi. Tadqiqot natijalari asosida ta'lim jarayonida gamifikatsiya vositalarini joriy etish bo'yicha tavsiyalar ishlab chiqildi.

NATIJALAR

Tadqiqot davomida o'yin elementlariga ega mobil ilovalardan foydalanish chet tilini o'rgatishda o'quvchilarning motivatsiyasini sezilarli darajada oshirishi aniqlandi. So'rovnoma natijalari shuni ko'rsatdiki, ishtirokchilarning 85% mobil ilovalardagi o'yin

mexanizmlari, xususan, ballar, reytinglar va mukofotlar orqali til o'rganishga bo'lgan qiziqishlari ortganini bildirgan.



Shuningdek, intervyular asosida pedagoglar gamifikatsiya vositalari o'quvchilarning faol ishtirokini ta'minlashda samarali ekanligini ta'kidladilar. Ularning fikricha, o'yin elementlari o'quv jarayonini yanada qiziqarli va interaktiv qiladi, bu esa til ko'nikmalarining tez va samarali rivojlanishiga olib keladi.

Olingan ma'lumotlar tahlili natijasida o'yin elementlariga ega mobil ilovalardan foydalanish nutq, tinglab tushunish, lug'at boyligini oshirish va grammatika qoidalarini mustahkamlashda ijobiy ta'sir ko'rsatgani aniqlandi. Xususan, o'quvchilar muntazam ravishda mobil ilovalar yordamida mashq qilganda, ularning til bilimlari o'rtacha 20-30% ga yaxshilanganligi qayd etildi.

Natijalar shuni ko'rsatadiki, o'yin elementlari orqali ta'lim jarayoniga jozibadorlik qo'shilishi, o'quvchilarning o'rganishga bo'lgan motivatsiyasini oshirish va natijada til o'rganish samaradorligini oshirishda muhim omil hisoblanadi. Shu bilan birga, muvaffaqiyatli natijalarga erishish uchun mobil ilovalarning pedagogik asoslangan va foydalanuvchilarga qulay dizaynga ega bo'lishi zarurligi aniqlandi.

MUHOKAMA

Tadqiqot natijalari o'yin elementlariga ega mobil ilovalarning chet tilini o'rgatishda motivatsiyani oshirish va til ko'nikmalarini rivojlantirishda samarali vosita ekanligini tasdiqladi. Bu natija avvalgi tadqiqotlar bilan mos keladi (Deterding va boshq., 2011; Hamari va boshq., 2014), ular gamifikatsiya ta'lim jarayonida o'quvchilarning faolligini oshirishda muhim ahamiyatga ega ekanligini ko'rsatgan.

O'yin elementlari, xususan ballar, reytinglar va mukofotlar o'quvchilarni doimiy mashq qilishga rag'batlantiradi, bu esa til o'rganish jarayonini samarali qiladi. Shu bilan birga,

interaktivlik va qiziqarli elementlar yordamida o'rganish jarayoni monotoniya va zerikishni kamaytiradi, bu esa o'quvchilarni faol ishtirokga jalb etadi.

Biroq, tadqiqot shuni ham ko'rsatdiki, faqat o'yin elementlarining mavjudligi emas, balki mobil ilovaning didaktik jihatdan to'g'ri tashkil etilishi va foydalanuvchiga qulay interfeysining mavjudligi ham o'rganish samaradorligini belgilovchi muhim omillardir. Shuning uchun, ilovalar ishlab chiqishda pedagogik tamoyillar va foydalanuvchi tajribasi birlashtirilishi zarur.

Tadqiqotda o'yin elementlari yordamida o'rganish jarayonini qo'llash, ayniqsa, mustaqil o'rganishda, o'quvchilar uchun vaqtni samarali tashkil etish va mustahkam bilim olish imkonini yaratadi. Shu bilan birga, bu yondashuv til o'rganishni yanada qiziqarli va osonlashtiradi.

Xulosa qilib aytganda, o'yin elementlariga ega mobil ilovalar chet tilini o'rgatishda ta'lim jarayonining sifatini oshirish uchun samarali vosita bo'lib xizmat qiladi. Kelajakda bu sohada yanada chuqurroq tadqiqotlar olib borilib, ilovalar imkoniyatlari va gamifikatsiya vositalarining pedagogik asoslari yanada takomillashtirilishi zarur.

XULOSA

Ushbu tadqiqot natijalari o'yin elementlariga ega mobil ilovalarning chet tilini o'rgatishda ta'lim samaradorligini oshirishda muhim vosita ekanligini ko'rsatdi. Gamifikatsiya elementlari orqali o'quvchilarning motivatsiyasi oshib, til o'rganish jarayoni yanada interaktiv va qiziqarli tus oldi. So'rovnoma va intervyu natijalari shuni ta'kidladi, o'yin mexanizmlari yordamida o'quvchilar mustaqil mashq qilishga ko'proq rag'batlantirildi va natijada ularning til ko'nikmalari sezilarli darajada rivojlandi.

Shuningdek, tadqiqot davomida mobil ilovalarning pedagogik asoslanganligi va foydalanuvchi uchun qulay dizaynga ega bo'lishining o'rganish samaradorligiga ta'siri aniqlanib, bu omillarni hisobga olgan holda dasturiy mahsulotlar ishlab chiqish muhimligi ta'kidlandi. Kelajakda o'yin elementlarini ta'lim jarayonida yanada kengroq va samaraliroq qo'llash uchun innovatsion yondashuvlar va metodologiyalarni ishlab chiqish zarur.

Umuman olganda, o'yin elementlariga ega mobil ilovalar chet tilini o'rgatishda zamonaviy ta'lim texnologiyalarining samarali va istiqbolli yo'nalishi hisoblanadi hamda ta'lim jarayonining sifatini oshirishga xizmat qiladi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9-15.
2. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? — A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025-3034.

-
3. Godwin-Jones, R. (2018). Using mobile technology to develop language skills and cultural understanding. *Language Learning & Technology*, 22(3), 1-17.
 4. Kukulska-Hulme, A. (2012). Language learning defined by time and place: A framework for next generation designs. In M. Ally & A. Tsinakos (Eds.), *Mobile Learning: Piloting and Small Scale Implementation* (pp. 1-14). UNESCO.
 5. Reinhardt, J., & Sykes, J. M. (2014). Language at play: Digital games in second and foreign language teaching and learning. *Pearson*.