



TA'LIM JARAYONIDA O'YIN METODLARIDAN FOYDALANGAN HOLDA DARS MASHG'ULOTLARINI OLIB BORISH.

Ma'murova Malika Shuhratjon qizii

UzSWLU, English philology

25/28 group

malikashuhratvna2007@gmail.com

Annotatsiya: Mazkur maqolada ta'lim jarayonida o'yin metodlaridan foydalanishning nazariy va amaliy jihatlari, ularning o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan motivatsiyasi hamda darsdagi faolligini oshirishdagi ahamiyati yoritilgan. Shuningdek, ingliz tilini o'qitishda Game-Based Learning (GBL) va gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish imkoniyatlari tahlil qilingan. Maqolada Kahoot, Quizlet, LearningApps, Wordwall va Classroomscreen kabi raqamli ta'lim platformalarining funksional imkoniyatlari hamda o'quvchilarning lug'at boyligi, grammatik bilimlari, kommunikativ kompetensiyasi va mustaqil fikrlash ko'nikmalarini rivojlantirishdagi o'rni ko'rib chiqilgan. O'yin metodlarini an'anaviy ta'lim usullari bilan uyg'unlashtirish orqali ta'lim samaradorligini oshirish va interfaol o'quv muhitini shakllantirish bo'yicha xulosalar berilgan.

Kalit so'zlar: o'yin metodlari, gamifikatsiya, Game-Based Learning (GBL), interfaol ta'lim, raqamli ta'lim platformalari, ingliz tilini o'qitish, o'quv motivatsiyasi.

Bugungi globallashuv va raqamli texnologiyalar asrida ta'lim tizimi oldiga mutlaqo yangi vazifalar qo'yilmoqda. Endilikda o'quvchiga faqat nazariy bilim berish yetarli emas; undan mustaqil fikrlash, muammoni hal qilish, jamoa bilan ishlash, tezkor qaror qabul qilish kabi ko'nikmalar ham talab etiladi. Shu sababli an'anaviy dars usullarini zamonaviy pedagogik texnologiyalar bilan boyitish muhim



ahamiyat kasb etmoqda. Ana shunday samarali metodlardan biri — o‘yin metodlaridir.

O‘yin inson faoliyatining tabiiy shakli bo‘lib, bolalikdan boshlab shaxsning rivojlanishida muhim rol o‘ynaydi. Pedagogik jarayonda o‘yin metodlaridan foydalanish esa ta’limni qiziqarli, faol va samarali tashkil etish imkonini beradi. O‘yin orqali o‘quvchi dars jarayonining passiv tinglovchisidan faol ishtirokchisiga aylanadi. Ayniqsa, bugungi raqamli avlod uchun interaktiv va gamifikatsiyalashgan darslar yuqori motivatsiya uyg‘otadi.

Hozirgi kunda ta’lim jarayonida o‘quvchlarning va talabalarning o‘quv motivatsiyasini oshirish ularni faol ishtirokchi sifatida dars jarayonlariga jalb etish hamda ulardagi mustaqil fikrlash ko‘nikmalarini rivojlantirish ustuvor vazifa hisoblanmoqda.

Mazkur maqolada ta’lim jarayonida o‘yin metodlarining nazariy asoslari, turlari, afzalliklari, zamonaviy darslardagi qo‘llanilishi hamda real misollar asosida samaradorligi tahlil qilinadi.

O‘yin metodi — bu ta’lim maqsadlariga erishish uchun o‘quv faoliyatini o‘yin shaklida tashkil etish usulidir. Ushbu metodda bilim berish jarayoni qiziqarli topshiriqlar, rollar, musobaqalar, muammoli vaziyatlar yoki simulyatsiyalar orqali amalga oshiriladi. Pedagog olimlar o‘yinning quyidagi pedagogik imkoniyatlarini ta’kidlaydilar:

- o‘quvchini darsga jalb qilish;
- diqqat va xotirani kuchaytirish;
- ijodiy fikrlashni rivojlantirish;
- kommunikativ ko‘nikmalarni shakllantirish;
- nazariy bilimni amaliyot bilan bog‘lash.

XXI asr o‘quvchisi texnologiya bilan uyg‘un yashaydi. Smartfon, internet va vizual kontent bilan o‘sgan yoshlar uchun faqat ma’ruza shaklidagi dars ko‘pincha zerikarli tuyuladi. Shu sababli pedagoglar darsni interaktivlashtirishga intilmoqda.



Yangi O'zbekiston ta'lim konsepsiyasida innovatsion pedagogik texnologiyalarni keng joriy etish ustuvor yo'nalishlardan biridir. Faqatgina Prezident maktablari, ixtisoslashgan maktablar va nodavlat ta'lim markazlarida emas, balki oliy ta'lim muassasalarida ham o'yin metodlari keng qo'llanilmoqda. Ayniqsa, til o'rganish (masalan ingliz tili) jarayoniga keng targ'ib qilinmoqda va samarali natijalarga erishilmoqda. Sababi, bugungi global mehnat bozori, xalqaro grantlar, IT sohasi va akademik mobillik ingliz tilini chuqur bilishni muhim kompetensiyaga aylantirdi. Shu sababli O'zbekistondagi universitetlar, til markazlari va maktablarda ingliz tilini o'qitishda an'anaviy grammar-translation usulidan kommunikativ, interaktiv va o'yin metodlariga o'tish kuchaymoqda. Masalan, universitet talabalari bilan quyidagi metodlar yuqori samara bermoqda:

Role play interviews — talabalar ish suhbatlari, aeroport, mehmonxona yoki biznes uchrashuv vaziyatlarini sahnalashtiradi;

Debate club games — "AI is more beneficial than harmful" kabi mavzularda bahs;

Vocabulary battle — guruhlararo tezkor so'z boyligi musobaqasi;

Escape room grammar — grammatik topshiriqlar orqali "chiqish missiyasi";

Presentation challenge — talabalar qisqa vaqt ichida ingliz tilida kreativ taqdimot tayyorlaydi.

Bunday metodlar talabaning speaking, listening, critical thinking va confidence (o'ziga ishonch) ko'nikmalarini bir vaqtning o'zida rivojlantiradi. Shu bilan birga o'yin metodlari multimediyaga asoslangan faoliyatlar, mobil ilovalar, virtual platformalar va gamifikatsiya elementlarini ham o'z ichiga oladi va bu yangi yondashuvga yoshlarning qiziqishi yuqori ekanligi tadqiqotlarda isbotlangan. WordWall, LearningApp, Kahoot, Duolingo, Quizlet, Baamboozle, Nearpod kabi o'quv dasturlari til o'qitish va o'rganishda interfaollik, musobaqalashuv, tezkorlik bilan fikr bildirish (instant feedback) va mustaqil ta'lim imkoniyatlarini yaratmoqda. Shu bilan birga bunday vositalar talaba yoshlarda pedagogik salohiyatga ega bo'lish, o'zlaridagi lug'at boyligini oshirish va mustahkam egallash (vocabulary acquisition), grammatik bilimlarni eslab qolish (grammar retention), og'zaki nutq ravanligini



yaxshilash (speaking fluency) va tinglab tushunish ko'nikmasini hosil qilish va oshirish (listening comprehension) kabi asosiy til ilmining shakllanishiga ijobiy ta'sir ko'rsata olmoqda. "O'yinli EdTech vositalari orqali ingliz tili ko'nikmalarini rivojlantirish" nomli tadqiqotlar natijasi ta'limiy o'yinlardan foydalanish pedagogik yondashuvi ingliz tilini ikkinchi yoki chet tili sifatida o'rgatishda juda samarali ekanligini ko'rsatmoqda. O'quvchi, talabalarning dars jarayonidagi umumiy ishtirok etish darajasi samarali oshgani bilan birga ulardagi dasturiy savodxonlik va kommunikativ jihatlar ham rivojlanmoqda. Buning natijasida pedagogik dasturiy vositalar ta'lim tizimining ajralmas qismiga aylandi. Ularni o'quv faoliyatining turli bosqichlarida qo'llagan holda ta'limiy axborotni

yetkazish, o'zlashtirish, amaliyotda qo'llash va nazorat qilishga erishilmoqda. Misol tariqasida interfaol o'yinlarni keltirishimiz mumkin. Bunday turdagi o'yinlar fotosuratlar, hikoyalar, musiqa, ovoz, matn, animatsiya va video kabi multimedia elementlarini o'z ichiga oladi. Ular yuqorida ta'kidlab o'tilgan LearningApp, Kahoot va boshqa bir qancha dasturlar orqali amalga oshiriladi va kompyuter yoki boshqa elektron qurilmalar orqali taqdim etiladi.

Dasturiy vositalar tahlili:

1. Classroomscreen — bu onlayn interfaol ekran yaratish uchun mo'ljallangan bepul va qulay platforma bo'lib, dars jarayonini boshqarishni osonlashtiradi. O'qituvchi kompyuter yoki proyektor orqali ekranni sinfga ko'rsatadi va undagi turli vidjetlar orqali darsni samaraliroq tashkil etadi. Bu xizmat o'qituvchilarga dars davomida asosiy ko'rsatmalar, topshiriqlar, vaqt, signal belgilarini bir ekranda jamlash imkonini beruvchi vizual boshqaruv panelidir. U qo'shimcha dastur o'rnatishni talab qilmaydi — brauzer orqali ishlaydi. Classroomscreen ingliz tili darsida topshiriqlarni aniq va vizual ko'rsatib, o'quvchilarning tushunishini osonlashtiradi. Random name picker (randomli ism tanlash) o'quvchilarning darsga faol ishtirok etishini oshiradi.

2. LearningApp – viktorina o'yinlarini yaratish uchun eng qulay va ko'p funksiyali platformalardan biri. Unda bir nechta tanlovga asoslangan



savollar(multiple choice), matching (moslashtirish), true|false (ma'lumotning to'g'ri yoki noto'g'ri ekanligi), open-ended questions (ochiq-yopiq savollar)kabi bir nechta turdagi interfaol vazifalar mavjud. Platfrmaning modullar tuzilmasi o'qituvchiga istalgan mavzuda testlar yaratish, uni multimediyaga boyitish va o'quvchilar faoliyatini onlayn kuzatish imkonini beradi. LearningApps tezkor fikr-mulohaza (instant feedback) taqdim etgani sababli viktorinalarda o'quvchilar xatolarini darhol ko'rib to'g'irlaydi.

3. Kahoot – o'quvchilarni musobaqa ruhi orqali rag'batlantiruvchi, sinfda real vaqt rejimida o'tkaziladigan tezkor viktorina platformasi. Uning asosiy afzalligi o'yin ko'rinishida bo'lgani uchun e'tiborni jalb qilishi, animatsiyalarning

bo'lishi va qizg'in raqobat muhitini yaratishidir. O'quvchi va talabalar individual yoki jamoaviy qurilmalar orqali o'zlariga turli ko'rinish va nom(nickname) tanlagan holda savol va topshiriqlarni bajarishlari mumkin bo'ladi, o'qituvchi esa umumiy natijalarni ekranda kuzatadi. Bu platforma kreativlik va darsga nisbatan qiziqishni oshirishga ximat qiladi.

4. WordWall – anagramma, kategoriyalash, moslashtirish (matching) kabi puzzle ga oid interfaol o'yinlarni yaratish imkonini beradi. Unda dars uchun tayyor shablonlar real vaqt o'yinlari va turli formatlarga o'tkazish (print, worksheet) funksiyalari mavjud. Puzzle turidagi topshiriqlar o'quvchi e'tiborini jamlash va assotsiativ fikrlashni kuchaytirishga, yangi so'zlarni tez eslab qolishga yordam beradi.

5.Quizlet — bu o'quvchilar va o'qituvchilar uchun mo'ljallangan mashhur onlayn o'quv platformasi bo'lib, asosan so'z yodlash, terminlar, ta'riflar, formulalar va faktlarni oson o'rganish uchun ishlatiladi. U interaktiv kartochkalar (flashcards) asosida ishlaydi.

Asosiy funksiyalari:

1. *Flashcards* — so'z va ta'riflarni kartochkalar orqali yodlash.
2. *Learn mode* — tizim sizga bilmagan kartalarni ko'proq takrorlatadi.
3. *Match game* — so'z va ta'riflarni tezlikka moslab moslashtirish o'yini.



4. *Test mode* — Quizlet avtomatik test yaratib beradi (multi-choice, true/false, gapni to'ldirish).

5. *Audio qo'llab-quvvatlashi* — so'zlarning talaffuzini tinglash.

6. *Classrooms* — o'qituvchilar o'quvchilarni guruhlariga qo'shib, ularga melum to'plamlarni biriktirishi mumkin.

7. *Quizlet Live* — jamoaviy o'yin ko'rinishida testlarni yechish.

GBLning O'zbekistondagi OTMlarda samaradorligiga misol

O'zbekistonning eng nufuzli oliy ta'lim muassasalaridan biri O'zbekiston davlat jahon tillari universitetida ingliz tili fani bo'yicha asosan birinchi va ikkinchi kurs talabalari ishtirokida o'tkazilgan amaliy tadqiqotda Game-Based Learning (GBL) elementlari — xususan, Kahoot!, Quizlet va LearningApps kabi platformalar — bir oylik dars jarayoniga integratsiya qilindi.

Natijalar shuni ko'rsatdiki, an'anaviy darslarda o'quv jarayonida faol ishtirok etgan talabalar

ulushi 40–45% atrofida bo'lsa, GBL asosida tashkil etilgan mashg'ulotlarda ushbu ko'rsatkich 70–80% gacha oshdi. Talabalar lug'at va grammatika bo'yicha berilgan topshiriqlarni tezroq va aniqroq bajargan, jamoaviy faoliyatda esa yuqori motivatsiya namoyish etgan. O'qituvchilar kuzatuvlariga ko'ra, GBL talabalarning til o'rganishga qiziqishini kuchaytirib, dars jarayonining dinamizmini sezilarli darajada oshirgan va natijada boshqa tillar bilan birgalikda o'qitilayotgan turli sohalarga ham tatbiq etilishi ko'zda tutilmoqda. Tadqiqot jarayonida aniqlanishicha, o'yin platformalari orqali berilgan topshiriqlar o'quvchilarning so'z boyligi, grammatika, eshitish va

o'qish ko'nikmalarini mustahkamlashda an'anaviy metodlarga nisbatan samaraliroq natijalar beradi. Shuningdek, interfaol vositalar darsni vizual, audio va kinestetik jihatdan boyitib, multimodal o'qitishni qo'llab-quvvatlaydi. Bu esa har xil o'quv uslublariga ega bo'lgan

o'quvchilar uchun qulay o'rganish muhiti yaratadi. Quyida umumiy bir oylik statistikadan olingan natijalar (foizlarda):



Darsda faol ishtirok etish darajasi:

An'anaviy darsda: 42%

GBL asosida darsda: 78%

(+36% o'sish)

Lug'at testidagi o'rtacha natija:

Eksperiment oldidan: 62%

Eksperimentdan so'ng: 81%

(+19% yaxshilanish)

Grammatika bo'yicha qisqa test natijalari:

Eksperiment oldidan: 58%

Eksperimentdan so'ng: 74%

(+16% o'sish)

Topshiriqlarni bajarish tezligi (sekundlarda):

An'anaviy usulda: 54 sekund

GBL platformalarida: 39 sekund

(27,7% tezlashuv)

Motivatsiya indeksining o'sishi (anketa asosida):

Dastlabki ko'rsatkich: 3.1/5

Yakuniy ko'rsatkich: 4.3/5

(+38% yaxshilanish)

Xulosa.

Ta'lim jarayonida o'yin metodlaridan foydalanish — bu shunchaki darsni qiziqarli qilish emas, balki o'quvchini zamonaviy kompetensiyalarga ega shaxs sifatida shakllantirish vositasidir. Misol tariqasida gamifikatsiya texnologiyalarining ingliz tili ta'limiga joriy etilishi dars

sifatini oshiruvchi, o'quvchilarni faol o'rganishga jalb qiluvchi va zamonaviy pedagogik talablarni qondiruvchi samarali yondashuv ekanligi aniqlandi. Mazkur tadqiqot natijalari ta'lim jarayoniga raqamli vositalarni keng joriy etish zarurligini,



shuningdek, gamifikatsiya asosli metodlarning o'quvchilarning motivatsiyasi va o'quv natijalari uchun muhim ahamiyatga ega ekanligini tasdiqlaydi.

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.