

UMUMIY O'RTA TA'LIM MAKTABI O'QUVCHILARIDA GAMIFIKATSIYA ASOSIDA LINGVISTIK KOMPETENSIYANI RIVOJLANTIRISH METODIKASI

МЕТОДИКА РАЗВИТИЯ ЛИНГВИСТИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕН- ЦИИ УЧАЩИХСЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ШКОЛ НА ОСНОВЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ

METHODOLOGY FOR DEVELOPING LINGUISTIC COMPETENCE IN SECONDARY SCHOOL STUDENTS BASED ON GAMIFICATION

XANBERDIYEVA MUMTOZA RUSLANOVNA
Xalqaro Nordik Universiteti PhD mustaqil izlanuvchisi

Annotatsiya. Mazkur maqolada umumiy o'rta ta'lim maktabi o'quvchilarida lingvistik kompetensiyani rivojlantirishda gamifikatsiya texnologiyalarining o'rni, ahamiyati va samarali metodlari yoritilgan. Tadqiqot davomida gamifikatsiyaning o'quvchilar nutqiy faoliyati, kommunikativ ko'nikmalari va mustaqil fikrlashini rivojlantirishdagi samaradorligi yoritilgan. Shuningdek, o'quv jarayonida o'yin elementlarini qo'llash orqali o'quvchilarning motivatsiyasi, mustaqil fikrlashi va nutqiy faolligini oshirish mexanizmlari tahlil qilinadi.

Kalit so'zlar: gamifikatsiya, lingvistik kompetensiya, o'yin texnologiyalari, ta'lim metodikasi, interaktiv ta'lim, kommunikativ kompetensiya, o'quv motivatsiyasi.

Аннотация. В данной статье рассматриваются роль, значение и эффективные методы геймификации в развитии языковой компетенции у учащихся средних школ. Исследование подчёркивает эффективность геймификации в развитии речевой активности, коммуникативных навыков и самостоятельного мышления учащихся. Также анализируются механизмы повышения мотивации, самостоятельного мышления и речевой активности учащихся посредством использования игровых элементов в процессе обучения.

Ключевые слова: геймификация, языковая компетенция, игровые технологии, методика преподавания, интерактивное образование, коммуникативная компетенция, мотивация к обучению.

Abstract. This article discusses the role, importance and effective methods of gamification technologies in the development of linguistic competence in secondary school students. The study highlights the effectiveness of gamification in developing students' speech activity, communicative skills and independent thinking. It also analyzes the mechanisms for increasing students' motivation, independent thinking and speech activity through the use of game elements in the learning process.

Keywords: gamification, linguistic competence, game technologies, educational methodology, interactive education, communicative competence, learning motivation.

Kirish

Bugungi globalashuv sharoitida ta'lim tizimi oldida turgan eng muhim vazifalardan biri – o'quvchilarda mustaqil fikrlash, samarali muloqot qilish va til birliklaridan ongli foydalanish ko'nikmalarini shakllantirishdir. Axborot va kommunikatsiya texnologiyalari rivojlanishi, jahon iqtisodiyoti va madaniyatlararo muloqotning kengayishi natijasida, shaxsning lingvistik kompetensiyalari – ya'ni tilni amaliy va nazariy jihatdan chuqur tushunishi va undan samarali foydalanishi – zamonaviy dunyoda muhim talabga aylangan. Umumiy o'rta ta'lim maktablarida ona tili va adabiyot fanlarini o'qitish jarayonida o'quvchilarning lingvistik kompetensiyasini rivojlantirish dolzarb masala hisoblanadi, chunki til nafaqat aloqa vositasi, balki tafakkur, madaniyat va shaxsiy rivojlanishning muhim omildir.

An'anaviy dars metodlari ko'pincha o'quvchilarning faolligini yetarli darajada oshira olmaydi.[9:12] Darslarda faqat ma'ruza uslubida yoki matnlarni o'qish orqali bilim berish usullari ko'p hollarda o'quvchilarda qiziqish va motivatsiyani sustlashtiradi. Shu sababli, zamonaviy pedagogik texnologiyalarni ta'lim jarayoniga joriy etish, xususan, gamifikatsiya – o'yinlashtirish elementlari – ta'lim sifatini oshirishda samarali vosita sifatida ko'rilmogda. Deterding, S.[3:15] Gamifikatsiya nafaqat kompyuter o'yinlari yoki onlayn platformalarni ("Kahoot", "Topqir uz") darsga qo'shishdan iborat bo'lib, balki har qanday fan, jumladan musiqa, jismoniy tarbiya (odatda bu fanlarda o'yin elementlari mavjud) yoki ona tili va adabiyot, tabiiy fan, tarix fanlarida o'yin elementlarini qo'llashni ham o'z ichiga oladi. Bu o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, ularni faol o'rganishga jalb qilish va bilimlarni samarali o'zlashtirishga xizmat qiluvchi innovatsion yondashuvdir.

Mazkur maqolada umumiy o'rta ta'lim maktabi o'quvchilarida lingvistik kompetensiyani rivojlantirishda gamifikatsiya

metodikasining nazariy asoslari, uning afzalliklari hamda amaliy qo'llash imkoniyatlaritahlilqilinadi. Shuningdek, o'yin elementlari asosida tashkil etilgan darslarning o'quvchilar bilimini mustahkamlash, nutqiy faoliyatini rivojlantirish va o'quv jarayoniga bo'lgan qiziqishini oshirishdagi ahamiyati yoritiladi. Lingvistik kompetensiyani rivojlantirish jarayoni tilning nazariy asoslarini chuqur anglash, grammatik qoidalarini mustahkamlash, so'z boyligini oshirish, nutqiy va yozma kommunikatsiya ko'nikmalarini shakllantirishni o'z ichiga oladi. Shu bilan birga, o'quvchilarning kreativ fikrlash qobiliyati va ijtimoiy muloqotdagi faol ishtiroki ham lingvistik kompetensiyaning ajralmas qismi hisoblanadi. Gamifikatsiya metodikasi esa bu jarayonni interaktiv va qiziqarli qilish orqali o'quvchilarning faolligini sezilarli darajada oshiradi, ularni o'rganishga rag'batlantiradi va dars jarayonini samarali tashkil etishga yordam beradi.

Asosiy maqsad shuki, umumiy o'rta ta'lim maktabi o'quvchilarida lingvistik kompetensiyani shakllantirishda gamifikatsiya metodikasining samaradorligini asoslash va uni amaliyotga joriy etish bo'yicha tavsiyalar ishlab chiqishdir. Mazkur yo'nalishdagi ilmiy izlanishlar nafaqat ta'lim sifatini oshirish, balki o'quvchilarning til o'rganishga bo'lgan ijobiy munosabatini shakllantirish va zamonaviy kompetensiyalarga ega shaxsni tarbiyalashda ham muhim ahamiyat kasb etadi.

Zamonaviy ta'lim jarayonida o'quvchilarning faolligini oshirish va bilimlarni samarali o'zlashtirish yetakchi maqsadga aylanib, ona tili va adabiyot fanlarida lingvistik kompetensiyani shakllantirish jarayonida an'anaviy metodlar yetarli samara bermasligi ko'p hollarda kuzatilmoqda. Shu sababli, innovatsion yondashuvlardan biri bo'lgan gamifikatsiya texnologiyalarini joriy etish dolzarb vazifa hisoblanadi. Gamifikatsiya texnologiyalari

o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, darsdagi faollikni kuchaytirish hamda til o'rganishga bo'lgan qiziqishni rivojlantirishga xizmat qiladi. Bu jarayonda o'yinli topshiriqlar orqali o'qituvchi va o'quvchi o'rtasidagi to'siqlar bartaraf etilib, demokratik va interaktiv muhit yaratiladi, o'qituvchi esa o'quvchilarning qaysi kompetensiya bo'yicha qiynalayotganini aniqlab, kelajak darslar uchun analitik prognoz ishlab chiqishi mumkin.

Lingvistik kompetensiya tushunchasi esa tilni ilmiy jihatdan o'rganadigan fan sifatida, tilning tuzilishi, ishlatilishi, rivojlanishi va inson hayotidagi o'rnini o'rganadi. Oddiy qilib aytganda, lingvistika tilning "qanday ishlashi"ni tushuntirib beradi va shu jarayonda o'quvchilarni nafaqat grammatik jihatdan, balki madaniy va kommunikativ jihatdan ham rivojlantiradi.

Yangi avlod darsliklarida berilgan mavzular o'quvchidan faqat yodlashni emas, balki o'rgangan bilimlarini amalda qo'llash orqali mustaqil ko'nikmaga ega bo'lishni talab qiladi. Shu kontekstda, o'yin elementlari kiritilmagan fanlarga o'yinli metodlarni joriy etish lingvistik bilimlarning samarali egallanishiga yordam beradi. O'yin shaklidagi topshiriqlar o'quvchilarda bilimni qabul qilish jarayonini qiziqarli va interaktiv qiladi, ular mavzuni majburan emas, balki o'z qiziqishlari orqali egallaydi. Zamonaviy dunyoda fan va texnika tez sur'atlar bilan rivojlanmoqda, axborot-kommunikatsiya texnologiyalari va virtual olamning ahamiyati ortmoqda. Shunday sharoitda o'quvchilar uchun lingvistik kompetensiya juda muhimdir. Tilni to'g'ri o'rganish va o'rgatish, tarjima sifatini oshirish, sun'iy intellekt tizimlari (chatbotlar) yaratishda ishonchli asosga ega bo'lish, nutq madaniyatini rivojlantirish va tildan keng foydalanish – bularning barchasi lingvistik bilimlarni talab qiladi. Shu bilan birga, grammatik qoidalarining amaliyotga tadbiq etilmasligi, tilning sofligiga putur yetkazuvchi noaniqliklar va mantiqsizliklar,

jo'yasiz fikrlarning nutqqa kiritilishi o'quvchilar va tinglovchilar o'rtasida tushunmovchiliklarga olib keladi. Zamonaviy ta'lim jarayonida o'quvchilarning bilimni tez qabul qilishi va uni uzoq muddat xotirada saqlab qolishi uchun interaktiv metodlardan foydalanish muhim ahamiyatga ega. Ayniqsa, lingvistik bilimlarni o'rgatishda gamifikatsiya texnologiyasi samarali vositalardan biri sifatida namoyon bo'lmoqda. Detertingning fikricha, gamifikatsiya o'quv jarayoniga o'yin elementlarini kiritish orqali ta'limni qiziqarli, faol va motivatsion shaklga olib kiradi.

Lingvistik bilimlarni mustahkamlashda gamifikatsiyaning eng muhim jihatlaridan biri – o'quvchilarda tabiiy ehtiyoj asosida tilga qiziqish uyg'otishdir. Oddiy grammatik mashqlar ba'zan zerikarli bo'lib tuyuladi, ammo o'yin shaklidagi topshiriqlar o'quvchini faol harakatga unshligini Prenskiy ta'kidlaydi. Natijada o'quvchi qoidalarini majburan emas, balki o'z qiziqishi orqali egallaydi. Shu bilan birga, gamifikatsiya til o'rganishdagi kommunikativ muhitni ham kuchaytiradi: o'quvchilar o'yin davomida bir-biri bilan muloqot qiladi, savol-javoblar o'tkazadi va fikr almashadi, bu esa nutqiy kompetensiyaning rivojlanishiga xizmat qiladi. Ayniqsa, ona tili va xorijiy til darslarida bu metod samarali natijalar beradi. Shuningdek, gamifikatsiya o'quvchilarning xotira faoliyatiga ham ijobiy ta'sir ko'rsatadi. Ismoilovning psixologik tadqiqotlarida qayd etilishicha, emotsional taassurot bilan olingan bilim uzoq muddat esda qoladi. Shu sababli, o'yin asosida o'tilgan lingvistik mavzular oddiy nazariy tushuntirishlarga qaraganda tezroq yodda qoladi, o'quvchilarda bilimni amalda qo'llash qobiliyatini shakllantiradi va tilga bo'lgan qiziqishni oshiradi. Bundan tashqari, gamifikatsiya orqali o'quvchilarda mustaqil qaror qabul qilish, tezkor fikrlash va muammoli vaziyatlarda to'g'ri javob topish ko'nikmalari shakllanadi. Masalan, vaqt bilan bog'liq topshiriqlar yoki jamoaviy bellashuvlar o'quvchini tez va aniq fikrlashga

o'rgatadi. N.A.Muslimov fikriga ko'ra,[8:32] zamonaviy pedagogik texnologiyalarni qo'llash orqali matn ustida ishlash samaradorligini oshirish mumkinligini aytadi. U interfaol metodlarning o'quvchilar faolligini oshirishdagi ahamiyatini alohida ta'kidlaydi. Buning asosiy sababi, bola passiv obyektidan faol subyektga aylanishidadir. Lingvistik bilimlar zerikish bilan qabul qilinmasdan amaliyotda qo'llanilish orqali amalga oshiriladi. Gamifikatsiya esa jarayonni qiziqarli, faol bo'lishga yordam beradi. 10-sinf yangi ona tili darsligida matn bilan ishlash, muallif fikrini aniqlash mavzusi berilgan bo'lib, mavzuni tushuntirishda ma'ruza (an'anaviy dars o'tish usuli) orqali tushuntirish darsni juda zerikarli qiladi. o'quvchilar passiv obyektga, o'qituvchi esa ma'ruzachiga aylanib qoladi. Natijada mavzuga oid o'zlashtirilishi kerak bo'lgan ta'limiy maqsadga erishish natijasi pasayadi.

Tadqiqot metodologiyasi

Tadqiqot jarayonida izchil va tizimli yondashuv, kuzatuv, qiyosiy taqqoslash hamda tahlillarni umumlashtirish metodlaridan foydalanildi. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatdiki, dars jarayonida o'yin elementlari joriy etilganda o'quvchilarda faollik, o'ziga ishonch, qiziqish, ballar orqali motivatsiya hamda mustaqil fikrlash qobiliyati sezilarli darajada shakllanadi. Shu bilan birga, o'quvchilarning faoliyati o'qituvchidan o'quvchiga o'tadi, ya'ni interaktiv va o'yin asosidagi muhit o'quvchilarda tashabbus va proaktivlikni uyg'otadi. Gamifikatsiya jarayonida o'yin topshiriqlari va rolli vaziyatlar o'quvchilarga real hayotiy kontekstni simulyatsiya qilish imkonini beradi. Masalan, matnni tahlil qilish yoki muallifning asosiy fikrini ajratib olish bo'yicha topshiriqlar o'quvchilarga nafaqat nazariy bilimlarni, balki amaliy ko'nikmalarni ham shakllantiradi. Bu esa til o'rganish jarayonida mustaqil fikrlashni rivojlantirishga yordam beradi. Shu bilan birga, gamifikatsiya orqali o'quvchilarning

ijtimoiy va kommunikativ ko'nikmalari ham mustahkamlanadi, chunki guruh ishlari va jamoaviy o'yinlar ularda hamkorlik, fikr almashish va qaror qabul qilish qobiliyatini rivojlantiradi.

Gamifikatsion yondashuv o'quvchilarning xatolardan qo'rqmasdan faol ishtirok etishlarini rag'batlantirishga ham qaratilgan. O'yin elementlari (ball tizimi, reytinglar, darajalar) o'quvchilarni o'z natijalarini tahlil qilishga va mustaqil o'rganishga undaydi. Shu bilan birga, tadqiqotda o'quvchilarning emotsional va kognitiv holatini kuzatish, ularning o'qish jarayonidagi qiziqish va qoniqish darajasini baholash uchun anketalar va kuzatuv jurnallari ishlatiladi.

Metodologiya yanada bir muhim jihati — innovatsion yondashuvni doimiy ravishda tahlil qilish va optimallashtirishdir. O'qituvchi gamifikatsiya elementlarini dars davomida sinab ko'rib, o'quvchilarning qaysi usullar orqali bilimni samarali o'zlashtirayotganini aniqlaydi va kelajakdagi darslarni shunga mos rejalashtiradi. Shu tariqa, gamifikatsiya pedagogik metod sifatida doimiy takomillashtiriladi va o'quvchilarning lingvistik kompetensiyasini rivojlantirishda yanada samarali vositaga aylanadi.

Rivojlangan davlatlar ta'lim metodologiyasida o'yin asosidagi o'qitish tamoyili – learning through play – keng qo'llaniladi. Bu tamoyil o'quvchilarning bilimini faqat nazariy jihatdan emas, balki amaliy faoliyat jarayonida egallashiga xizmat qiladi. Shu maqsadda maqolada "Speaker va Writer" metodikasi namunasi tahlil qilindi. Ushbu metodika asosan 9-11-sinflar uchun samarali hisoblanaib ulardagi til ko'nikmalarni yaxshilashga xizmat qiladi.

Metodika tavsifi:

1. Dars matni tayyorlanib, yozuv taxtasiga uch nusxada ilib qo'yiladi.

2. O'quvchilar 3 guruhga bo'linadi, har bir guruhdan ikki nafar ishtirokchi tanlanadi. Bittasi speaker(gapiruvchi),

ikkinchisi writer (yozuvchi) vazifasini bajaradi.

3. Sokin musiqa ostida 2 daqiqa davomida speaker matndagi ma'lumotlarni o'z writeriga yetkazadi, writer esa asosiy g'oyalarni yozib oladi.

4. Barcha guruhlar shu tarzda ishlaydi, belgilangan vaqt o'tganidan so'ng uchala guruhning natijalari o'qitiladi.

5. Qaysi writer matnning asosiy voqealarini keng qamrovli va aniq tarzda bayon qilsa, o'sha guruh g'olib deb e'lon qilinadi va ballar bilan rag'batlantiriladi.

O'quvchilardan talab qilinadigan ko'nikmalar:

- tezkorlik va aniqlik;
- fikrni qisqa va lo'ndalik bilan yetkazish;
- muallifning asosiy fikrini ajrata olish;
- grammatik qoidalarni to'g'ri qo'llash;
- matnni tahlil qilish va qisqartira olish.

O'yin jarayonida shakllangan ko'nikmalar:

- matnni tez va samarali tushunish;
- proaktivlik va mustaqil fikrlash;
- mavzu mohiyatini amaliyot orqali tezroq anglash.

Shuni ta'kidlash lozimki, gamifikatsiya shunchaki darsni "qiziqarli qilish" emas, balki o'quvchining o'qish, tushunish va fikrlash jarayonini sezilarli darajada kuchaytiradi. Tadqiqot natijalari asosida uning eng muhim ta'sirlari quyidagilardan iborat:

1. Motivatsiyani oshiradi. Oddiy matn ustida ishlash ko'plab o'quvchilar uchun zerikarli bo'lishi mumkin, ammo ball to'plash, reyting va "g'olib bo'lish" hissi o'quvchini faol o'qishga majbur qiladi.

2. Matnni chuqur tushunishga yordam beradi. O'yin elementlari (savol-javoblar, topishmoqlar, rolli vaziyatlar) o'quvchiga matnni faqat o'qib chiqish emas, balki tahlil qilish, taqqoslash va xulosa chiqarish imkonini beradi. Bu esa kritik fikrlashni rivojlantiradi.

3. Nutq va fikr ifodalash rivojlanadi.

"Rolga kirib gapirish", "Qahramon nomidan hikoya qilish" kabi o'yinlar o'quvchiga yangi so'zlarni ishlatish, gap tuzishni mashq qilish imkonini beradi. Natijada og'zaki va yozma nutq kuchayadi, diqqat va faollik oshadi, o'quvchi emotsionally faol bo'lgani sababli ma'lumot uzoqroq esda qoladi.

Mazkur tadqiqot shuni ko'rsatdiki, gamifikatsiya texnologiyalari lingvistik mashg'ulotlarda o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, faollikni kuchaytirish, mustaqil fikrlash, so'z boyligini kengaytirish hamda nutqiy kompetensiyalarni rivojlantirishda samarali vosita hisoblanadi. Raqobat va hamkorlik elementlarini uyg'un qo'llash o'quvchilarning kommunikativ faolligini kuchaytirdi, o'quv materialini tezroq o'zlashtirish va uzoq muddatli xotirada saqlash darajasini sezilarli darajada oshirdi. Shu bilan birga, gamifikatsiya lingvistik ko'nikmalarni shakllantirishda dolzarb va samarali metodik yondashuv ekanini tasdiqlandi. Bundan tashqari, kritik fikrlash va mustaqil ishlash rivojlandi.

O'yin topshiriqlari o'quvchilarda mustaqil fikrlashni rag'batlantirdi. Matnni qisqartirish, muallifning asosiy fikrini ajratib olish, vazifani tez va aniq bajarish kabi ko'nikmalar shakllandi. Shu bilan birga, o'quvchilar xatolardan qo'rqmasdan faoliyat yuritishni o'rgandi. Dars samaradorligi oshdi. An'anaviy metodlarga nisbatan gamifikatsiya asosidagi mashg'ulotlarda o'quvchilar bilimni tezroq o'zlashtirdi va uni uzoq muddat xotirada saqlab qoldi. Shu bilan birga, dars jarayoni interaktiv va qiziqarli bo'lgani sababli o'quvchilar o'zaro hamkorlik va raqobat orqali ko'proq bilim oldi.

"Cheese Food" metodi so'z turkumlarini vizual tarzda o'rganishga qaratilgan o'yin usuli bo'lib, so'zlar jadval shaklida, shaxmat qog'ozidagi katakchalar kabi joylashtiriladi. Har bir katakchada turli so'zlar (ot, sifat, fe'l va boshqalar) beriladi. O'quvchilar bu so'zlarni aniqlash, guruhlash va tahlil qilish orqali til bilimlarini mustahkamlaydi. Gamifikatsiya

elementi metodga qo'shilganda dars qiziqarli, interaktiv va motivatsion bo'ladi.

O'yinni tashkil qilish quyidagi usulda amalga oshiriladi.

1. Sinfda katta shaxmat qog'ozi kabi jadval chiziladi (6x6 katak)

2. Har bir katakchaga turli so'zlar joylashtiriladi: otlar, sifatlar, fe'llar, olmoshlar va boshqa so'z turkumlari

3. Jadval ranglar bilan kodlanadi: masalan, ot – sariq, sifat – yashil, fe'l – ko'k

Gamifikatsiya elementlari quyidagilarda aniqlanadi

1. Ball tizimi: har bir to'g'ri aniqlangan so'z 1 ball, qo'shimcha vazifa (gap tuzish) 2–3 ball

2. Raqobat: guruhlar yoki individual o'quvchilar jadvaldagi so'zlarni tezroq va to'g'ri aniqlash uchun bellashadi

3. "Bonus kataklar": maxsus rangli katakchalar qo'yiladi, to'g'ri javob qo'yan o'quvchi qo'shimcha ball oladi

Natijada O'quvchilar so'z turkumlarini vizual tarzda tez va oson aniqlay oladi, nutqiy va yozma ifoda ko'nikmalari mustahkamlanadi. Guruh ishlari va raqobat orqali o'quvchilar bir-biri bilan muloqot qiladi va fikr almashadi. Ball tizimi va bonus kataklar motivatsiyani oshiradi, passiv o'quvchilar ham faoliyatga jalb qilinadi.

Gamifikatsiya texnologiyalari ta'lim jarayonini interaktiv, qiziqarli va motivatsion shaklga keltirishda samarali vosita sifatida namoyon bo'ladi. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatdiki, o'yin elementlariga asoslangan mashg'ulotlar maktab o'quvchilarida lingvistik kompetensiyalarni rivojlantirish jarayonini sezilarli darajada samarali qiladi. O'quvchilar dars jarayonida faol ishtirok etadi, vazifalarga nisbatan ijobiy munosabat hosil qiladi va o'z ustida mustaqil ishlashga rag'batlantiriladi. Shu tariqa, gamifikatsiya o'quvchilarda o'z fikrini erkin ifodalash, matnni tahlil qilish va asosiy g'oyani ajratib

olish ko'nikmalarini shakllantiradi.

Gamifikatsiya yondashuvi o'quvchilarga xatolardan qo'rqmasdan faoliyat yuritish imkonini beradi. Bu, ayniqsa, lingvistik mashg'ulotlarda tilning grammatik va kommunikativ jihatlarini o'rganishda muhim ahamiyat kasb etadi. O'yin elementlari o'quvchilarda o'zaro hamkorlikni kuchaytiradi, raqobat ruhini uyg'otadi va dars jarayonini yanada jonli qiladi. Masalan, "Speaker va Writer" metodi orqali o'quvchilar matnni faqat o'qibgina qolmay, uni tahlil qiladi, qisqa va lo'nda tarzda qayta ifodalaydi, asosiy g'oyani ajratib oladi va nutqiy kompetensiyalarini rivojlantiradi. Shu bilan birga, ballar, reyting tizimi va topshiriqlarni "missiya" shaklida berish o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi va ularni darsga faol jalb qiladi.

Gamifikatsiya metodikasi orqali o'quvchilar lingvistik bilimlarni chuqurroq o'zlashtiradi. O'yin elementlari bilan ta'lim jarayoni o'quvchiga matnni tahlil qilish, savol-javoblar orqali xulosalar chiqarish, fikrini asoslash va yangi so'zlarni faol ishlatish imkonini beradi. Shu tariqa, o'quvchilar nafaqat matnni tushunadi, balki uni amalda qo'llash, nutqini boyitish va tilni mantiqiy, izchil tarzda ishlatishni o'rganadi. Tadqiqotlar shuni ko'rsatdiki, emotsional va interaktiv faoliyat orqali olingan bilim uzoq muddat xotirada saqlanadi, o'quvchilar esa dars jarayonida passiv emas, balki faol qatnashuvchilarga aylanadi. Gamifikatsiya o'quvchilarda mustaqil fikrlashni rivojlantiradi va psixologik to'siqlarni kamaytiradi. O'yin mexanizmlari xatolardan qo'rqmaslik, fikrni erkin ifodalash va ijodiy yondashuvni rag'batlantiradi. Shu bilan birga, u o'quvchilarda tezkorlik, aniqlik, fikrni lo'nda yetkazish, matnni qisqartira olish va muallifning asosiy g'oyasini ajrata olish ko'nikmalarini mustahkamlaydi. Bu esa lingvistik kompetensiyani bosqichma-bosqich rivojlantirishga imkon yaratadi.

Xulosaqilibaytganda, gamifikatsiyata'lim

jarayonini zamonaviylashtirishga xizmat qiluvchi samarali metodlardan biri bo'lib, u lingvistik ko'nikmalarni shakllantirishda innovatsion yondashuv sifatida o'zining amaliy ahamiyatini ko'rsatadi. Zamonaviy maktab darslarida o'yin elementlarini qo'llash nafaqat o'quvchilarning bilim egallashini yaxshilaydi, balki ularning motivatsiyasini doimiy saqlaydi, kommunikativ va kritik

fikrlash ko'nikmalarini rivojlantiradi, shuningdek, til o'rganish jarayonidagi psixologik to'siqlarni kamaytiradi. Shu bilan gamifikatsiya nafaqat metodik yondashuv, balki maktab ta'limini modernizatsiya qilish va o'quvchilarni zamonaviy kompetensiyalar bilan ta'minlashning samarali vositasi ekanini tasdiqlaydi.



Foydalanilgan adabiyotlar :



1. Jabborov X. X., Avezov O. R., Jumayev N. Z. Sport psixologiyasi //O 'quv qo 'llanma."Durdona" nashriyoti. – 2014.
2. Narziyev S. M. Sportda mehnat muhofazasini ta'minlashning sanitar-gigiyenik chora-tadbirlari // Sanoatda raqamli texnologiyalar. – 2024. – T. 2. – №. 03.
3. Olimov M. S., Soliyev I. R., Haydarov B. S. Sport pedagogik maxoratini oshirish //Yengil atletika T. – 2017.
4. Omonova S. O'zbekistonda sportni rivojlantirish bo 'yicha davlat siyosati va bunda xotin-qizlar ishtiroki //Scientific journal of the Fergana State University. – 2023. – №. 1. – C. 31-31.
5. Xalimov A. R. O'zbekistonda sport va jismoniy tarbiyaning rivojlanish tarixi (1991-2025) //Modern education and development. – 2025. – T. 37. – №. 2. – C. 134-141.
6. Nazirov Q. Jismoniy tarbiya va sportni boshqarish tizimini rivojlantirish uslubi //Scientific-theoretical journal of International education research. – 2026. – T. 4. – №. 1. – C. 31-33.
7. Xalikova S. Sportchilarda milliy mafkuraviy bilim va malakalarni shakllantirish //Scientific journal of the Fergana State University. – 2025. – №. 4. – C. 22-22.
8. Patiddinov K. D., Boymirzayeva M. I. Adaptiv jismoniy tarbiya va sport //Global Science Review. – 2025. – T. 3. – №. 6. – C. 580-588.
9. Polatova G. Q. O'zbekiston respublikasining jismoniy tarbiya tizimida suzishning rivojlanish istiqbollari //o'zbekistonda fanlararo innovatsiyalar va ilmiy tadqiqotlar jurnali. – 2025. – T. 4. – №. 44. – C. 98-104.
10. Usmonov E. Olimpiya va paralimpiya sport turlariga tayorlash markazlarida ilg 'or texnologiyalarni qo 'llash //Scientific-theoretical journal of International education research. – 2026. – T. 4. – №. 1. – C. 24-26.