

INTERAKTIV O'YINLAR TASNIFI: QIYOSIY-TIPOLOGIK TAHLIL

<https://doi.org/10.70728/conf.edu.v3.i4.022>

Yusupova Mohigul Erkinjon qizi
 Nizomiy nomidagi O'zMPU, magistranti
mohigulabdullayeva780@gmail.com

Annotatsiya: Ushbu tezisdagi zamonaviy pedagogik texnologiyalar kontekstida interaktiv o'yinlarning didaktik imkoniyatlari, ularning ingliz tilini o'qitish jarayonidagi ta'sirchanligi va samaradorligi tizimli tahlil qilinadi. Ushbu ilmiy izlanishda interaktiv o'yinlarning tasnifi qiyosiy-tipologik tahlil asosida amalga oshirilib, ularning strukturaviy-modeli, metodologik yondashuvlari, kommunikativ interaktsiya dinamikasi va pedagogik adaptivlik darajasi chuqur tahlil etiladi. Tezisdagi ta'lim jarayonida o'yin asosidagi o'qitish (game-based learning) va gamifikatsiya elementlarining integratsiyasi, til o'rganish samaradorligini oshirishdagi ijtimoiy-psixologik va linguodidaktik mexanizmlari asoslab beriladi.

Kalit so'zlar: interaktiv o'yinlar, zamonaviy pedagogik texnologiyalar, ingliz tilini o'qitish, didaktik imkoniyatlar, gamifikatsiya, o'yin asosida o'qitish, kommunikativ yondashuv, pedagogik samaradorlik, lingvodidaktika, ta'lim jarayoni.

Abstract: In this thesis systematically analyzes the didactic potential of interactive games within the context of modern pedagogical technologies, focusing on their impact and effectiveness in the process of teaching English. The classification of interactive games is carried out through comparative-typological analysis, with an in-depth examination of their structural models, methodological approaches, dynamics of communicative interaction, and levels of pedagogical adaptability. The thesis substantiates the integration of game-based learning and gamification elements into the educational process, identifying the socio-psychological and linguodidactic mechanisms that contribute to enhancing the effectiveness of English language acquisition.

Keywords: interactive games, modern pedagogical technologies, teaching English, didactic opportunities, gamification, game-based learning, communicative approach, pedagogical effectiveness, linguodidactics, educational process.

Аннотация: В данной тезисе системно анализируются дидактические возможности интерактивных игр в контексте современных педагогических технологий, а также их эффективность и влияние в процессе преподавания английского языка. Классификация интерактивных игр осуществляется на основе сравнительно-типологического анализа с глубоким изучением их структурных моделей, методологических подходов, динамики коммуникативного взаимодействия и уровня педагогической адаптивности. В тезисе обоснована интеграция элементов

обучения на основе игр (*game-based learning*) и геймификации в образовательный процесс, а также выявлены социопсихологические и лингводидактические механизмы, способствующие повышению эффективности изучения английского языка.

Ключевые слова :интерактивные игры, современные педагогические технологии, обучение английскому языку, дидактические возможности, геймификация, игровое обучение, коммуникативный подход, педагогическая эффективность, лингводидактика, образовательный процес.

Интерактив o‘yinlar bu — o‘quvchilarning faolligini oshiruvchi va bilim olish jarayonini qiziqarli qiluvchi ta’limiy vosita hisoblanadi. Dars jarayonida interaktiv o‘yinlar til bilish kompetensiyasini shakllantirish, mustahkamlash va amaliy qo‘llash imkonini beradi. Chuqur tahlil shuni ko‘rsatadiki, interaktiv o‘yinlar o‘qitish jarayonida motivatsiyani oshiradi va bilimlarni yaxshiroq egallashga yordam beradi.

Интерактив o‘yinlarni quyidagi mezonlar asosida tasniflash mumkin:

- Didaktik maqsadiga ko‘ra: bilimlarni mustahkamlovchi, yangilovchi va nazorat qiluvchi o‘yinlar.
- Ish shakliga ko‘ra: individual, juftlik, guruhli va jamoaviy o‘yinlar.
- Texnologik asosiga ko‘ra: an’anaviy (qog‘ozli), raqamli (onlayn platformalar, mobil ilovalar) o‘yinlar.
- Kommunikativ ko‘rinishiga ko‘ra: dialogik, monologik va polilogik o‘yinlar.

An’anaviy ta’lim tizimi ko‘pincha o‘quvchilarning diqqatini uzoq vaqt davomida ushlab tura olmaydi. Ushbu muammoni hal qilish uchun zamonaviy ta’lim texnologiyalari turli uslublarni, interaktiv o‘yinlarni, jumladan, gamifikatsiyani joriy etmoqda. Gamifikatsiya nazariyasi 1980-yillarda Esseks universiteti professori Richard Bartl tomonidan ishlab chiqilgan.[2] Gamifikatsiya tamoyillarini sodda qilib tushuntirib, bu o‘yin bo‘lmagan narsani o‘yinga aylantirish ekanligini aytgan. Ta’lim jarayonida o‘yinlardan foydalanishning bosh maqsadi — bilimni bevosita yetkazish emas, balki talabanning o‘quv faoliyatiga nisbatan motivatsiyasini oshirishdan iboratdir. Bilim olish jarayoni o‘qituvchi tomonidan taqdim etilgan o‘quv materialasi asosida amalga oshiriladi. O‘yin mexanizmi esa ushbu jarayonni samarali tashkil etish, o‘quvchini faollikka undash va dars jarayonini yanada qiziqarli shaklda tashkil etishga xizmat qiladi. Mazkur yondashuv ilmiy adabiyotlarda **o‘yinlashtirish (gamifikatsiya)** deb nomlanadi.[1] Gamifikatsiya – bu o‘yin elementlarini ijtimoiy faoliyatning boshqa turlariga tatbiq etilishi. Gamifikatsiya - bu o‘yin mexanikasini ishtirok etishini oshirish uchun veb-sayt va onlayn ta’limni boshqarish tizimi va xodimlarning o‘zaro fikr almashishlari, o‘zaro aloqalarni rag‘batlantirishdir. Ta’limda gamifikatsiya xodimlar va talabalar uchun muhim hisoblanadi. Gamifikatsiya ma’lum ma’noda ta’lim olishni osonlashtiradi. Chunki bu tizimda o‘qituvchi darsni oddiygina

leksiya, seminar, mavzu doirasida savol-javob qilib emas, balki darsni qiziqarli o`yinlar va guruhlararo musobaqalar orqali tashkil qilinadi. Masalan, o`qituvchi masofaviy ta`limda, gibril (aralash) tizimda quyidagi usullardan foydalanib darsni olib borishi mumkin: o`yinlarni darsga bog`lash, raqamli o`yinlardan foydalanish, kvest yaratish va boshqalar.[4] Shu o`rinda gamifikatsiyaning qanday turlari mavjud va O`zbekistonda gamifikatsiya texnologiyasi qo`llaniladimi, degan savol tug`ilishi mumkin. Ushbu savolga javob topish tadqiqotimiz mavzusining uzluksiz ta`limda ahamiyatli ekanligini asoslaydi.

Jamoaviy ta`lim olish va treninglar - gamifikatsiya platformasining asosiy omilidir. Gamifikatsiyaning afzalliklari juda ko`p, jumladan:

- moslashuvchanlik;
- qulay foydalanish;
- sog`lom raqobat muhiti;
- tanqidiy fikrlash qobiliyatlarini joriy etish va kerakli natijalarga erishish.[6]

Rivojlangan mamlakatlar – AQSh va Xitoyning yirik kompaniyalarida gamifikatsiyadan ishlab chiqarish jarayonida foydalanilib yuqori natijalarga erishilgani tadqiqotlarda keltirilgan.[10] Dunyoga mashhur kompaniyalar - Microsoft, Cisco, Google, Word va boshqalarning ham gamifikatsion platformalar orqali hodimlarning kasbiy malakalarini rivojlantirish yo`lga qo`yilganligi keltirib o`tilgan. Kompaniyalar qo`llagan tajribalarga tayanib ta`lim tizimiga ham ushbu texnologiyarni qo`llash mumkin.

AQSh va Evropaning 2020-yil Science Direct statistik ma`lumotlariga ko`ra, o`yinlashtirish tamoyillarini amalga oshirish akademik ko`rsatkichlarni 34,75% ga yaxshilaydi. O`rtacha o`yin darslarida qatnashgan o`rta maktab o`quvchilari oddiy mashg`ulotlarda qatnashganlarga qaraganda 89,45% yaxshi natijalarga erishganlar.[7] Bu har qanday statistik nazariyadan ko`ra, darsni o`yinlashtirish haqiqatdan ham samarali ekanligini ko`rsatadi. Bu materialni idrok etishni soddalashtiradi va uni yaxshiroq o`zlashtirishga yordam beradi. Kanadada interaktiv o`yinlardan foydalanish ko`pincha mamlakatning o`ziga xos ijtimoiy va madaniy kontekstlarini aks ettirish uchun moslashtirilgan. Tegishli mavzularni o`yinga qo`shish orqali o`qituvchilar yanada inklyuziv va kontekstli o`quv muhitini yaratadilar. AQSh va Kanada oliy ta`lim tizimlari onlayn ta`limda o`yinlar o`shining guvohi bo`ldi, ayniqsa pandemiya davrida masofaviy ta`lim zarur bo`lganda. O`yinga asoslangan ta`limni osonlashtiradigan platformalar paydo bo`ldi, bu o`qituvchilarga jismoniy masofalarga qaramasdan talabalarni faollashtiradigan interaktiv kontent yaratishni osonlashtirdi. Ushbu platformalardagi o`yin elementlari ishtirok etish va hamkorlikni rag`batlantiradi, jamiyatni rag`batlantiradi va qiyin paytlarda talabalarning hissiy farovonligini qo`llab-quvvatlaydi.[8]

Biz bilamizki, hozirgi ta`lim jarayonida o`quvchi sub`ekt bo`lishi lozim. Bunda ko`proq interfaol metodlarga e`tiborni qaratish ta`lim samaradorligini oshiradi. Ingliz tili darslariga qo`yilgan eng muhim talablardan biri talabalarni mustaqil fikrlashga o`rgatishdir.

Bugungi kunda ingliz tili o'qituvchilari Amerika Qo'shma Shtatlari, Angliya pedagoglari tajribasiga tayangan holda quyidagi innovatsion metodlardan foydalanib kelishmoqda:[5]

- "Muammoli vaziyat yechimi" (Creative Problem Solving) bu usulni qo'llash uchun hikoyaning boshlanishi o'qib beriladi qanday yakun topishi o'quvchilar, talabalar hukmiga havola qilinadi;

- "Quvnoq topishmoqlar" (Merry Riddles) o'quvchilarga topishmoqlar o'rgatish Ingliz tilini o'rgatishda muhim ahamiyatga ega, ular o'zlariga notanish bo'lgan so'zlarni o'rganadilar va o'ylab topishmoq javobini topadilar;

- "Tezkor javob" (Quick answers) o'tilgan dars samaradorligini oshirishda yordam beradi;

- "Chigil yozdi" ("Warm-up exercises") o'quvchilarni darsga qiziqtirish uchun sinfda har xil o'yinlardan foydalanish;

- "Pantomima" (pantomime) bu usul juda qiyin mavzular tushuntirilishi kerak bo'lgan darsda yoki yozma mashqlar bajarilib, talabalar charchagan paytda foydalanilsa bo'ladi;

- "Hikoya zanjiri" (a chain story) usuli o'quvchilarning og'zaki nutqini o'stirishda yordam beradi;

Ko'rib chiqqanimizdek, har bir innovatsion texnologiya o'ziga xos afzallik jihatlari egadir. Bunday usullarning barchasida o'qituvchi va o'quvchi o'rtasidagi hamkorlik, o'quvchining ta'lim jarayonidagi faol harakati ko'zda tutiladi.

Xulosa qilib aytganda, darslarda innovatsion usullarni qo'llash natijasida o'quvchilarning mantiqiy fikrlash qobiliyatlari rivojlanadi, nutqi ravonlashadi, tez va to'g'ri javob berish malakasi shakllanadi. Bunday usullar o'quvchida bilimga ishtiyoq uyg'otadi. O'quvchi darslarga puxta hozirlik ko'rishga intiladi. Bu esa o'quvchilarni ta'lim jarayonining faol sub'yektlariga aylantiradi. Ta'lim tizimi o'z oldiga erkin fikrlovchi, barkamol, yetuk shaxsni tarbiyalashni vazifa qilib qo'yar ekan, kelgusida biz bo'lajak o'qituvchilar innovatsion texnologiyalardan samarali foydalanish yo'llarini yanada mukammalroq ishlab chiqishimiz bilan o'z xissamizni qo'shishimiz mumkin.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Dichev, C., & Dicheva, D. *Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review*. Educational Technology Research and Development, 2017- 65(3), 1-20.p

2. Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs*. Retrieved from <https://www.gamify.com/gamification-blog/the-history-of-gamification-journey-from-1896-to-the-21st-century>

3. Looyestyn, J., *The effect of gamification on engagement and adherence in online programs: a systematic review*. PLOS ONE, 2017-12(6)p

International Conference on Education and Innovation

4. Kapp, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons, 2012
5. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. *Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification*. In 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 2014- 3025-3034.p
6. Landers, R. N. *Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning*. *Simulation & Gaming*, 2014 - 45(6), 752-768.p
7. Domínguez, A., *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*. *Computers & Education*, 2015 - 63, 380-392.p
8. Seaborn, K., & Fels, D. I. *Gamification in theory and action: A survey*. *International Journal of Human-Computer Studies*, 2015 - 74, 14-31.p
9. Zichermann, G., & Cunningham, C. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media, 2011
10. Werbach, K., & Hunter, D. *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press, 2012.

