QARDOSH TILLARDA TA’LIM BERILADIGAN MAKTABLARDA 5–6 SINF O‘QUVCHILARIGA INGLIZ TILINI O‘QITISHDA O‘YIN TEXNOLOGIYALARI VA GEYMIFIKATSIYADAN FOYDALANISH

Kazbekova Eleonora Paraxatovna

Ajiniyoz nomidagi

Nukus davlat pedagogika instituti doktoranti (PhD)

Annotatsiya. Maqolada qoraqalpoq, o‘zbek, qozoq va turkman tillarida ta’lim beriladigan maktablarda 5–6-sinf o‘quvchilariga ingliz tilini o‘qitishda o‘yin texnologiyalari va geymifikatsiyadan foydalanish masalalari yoritilgan. O‘yinlarning didaktik imkoniyatlari, ularning til ko‘nikmalari bo‘yicha tasnifi hamda raqamli o‘yin platformalari (Wordwall, Kahoot, Quizlet, LearningApps) bilan ishlash usullari ko‘rib chiqilgan. «My Family» mavzusidagi dars namunasi va o‘qituvchilar uchun amaliy tavsiyalar berilgan.

Kalit so‘zlar: o‘yin texnologiyalari, geymifikatsiya, ingliz tili, qardosh tillar, raqamli o‘yinlar, motivatsiya, interaktiv dars, 5–6-sinf.

Annotation. The article discusses the use of game technologies and gamification in teaching English to 5th–6th grade students in schools with Karakalpak, Uzbek, Kazakh and Turkmen as languages of instruction. It describes the didactic potential of games, classifies them by language skills, and shows how to use digital game platforms (Wordwall, Kahoot, Quizlet, LearningApps). A sample lesson and practical recommendations for teachers are given.

Keywords: game technologies, gamification, English language, kindred languages, digital games, motivation, interactive lesson.

Kirish

O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2021-yil 19-maydagi PQ-5117-son qarori bilan xorijiy tillarni o‘rganishni ommalashtirish faoliyati sifat jihatidan yangi bosqichga

olib chiqildi [1]. Qarorda o‘quvchilarning til bilish darajasini xalqaro standartlarga yaqinlashtirish va o‘qitishning zamonaviy usullarini joriy etish vazifasi qo‘yilgan. Bu vazifani bajarishda o‘quvchilarning qiziqishi va faolligini oshiradigan usullar alohida ahamiyat kasb etadi.

Qoraqalpog‘iston Respublikasida ingliz tili qoraqalpoq, o‘zbek, qozoq va turkman tillarida ta’lim beriladigan maktablarda o‘qitiladi. 5–6-sinf o‘quvchilari uchun ingliz tili ko‘pincha uchinchi yoki to‘rtinchi til hisoblanadi. Bu yoshda bolalarning diqqati tez tarqaladi, uzoq tushuntirishlar ularni charchatadi. Shuning uchun o‘yin bu yoshdagi o‘quvchilar uchun eng tabiiy faoliyat turi bo‘lib qoladi.

Maqolaning maqsadi — qardosh tillarda ta’lim beriladigan maktablarda ingliz tili darslarida o‘yin texnologiyalari va geymifikatsiyadan foydalanishning amaliy yo‘llarini ko‘rsatish.

O‘yin texnologiyalari va geymifikatsiya tushunchasi

Til o‘qitishda o‘yin deganda aniq qoidalari, maqsadi va natijasi bo‘lgan, o‘quvchilar tilni muloqot vositasi sifatida qo‘llaydigan faoliyat tushuniladi [2]. O‘yin jarayonida o‘quvchi xato qilishdan qo‘rqmaydi, chunki uning diqqati til shakliga emas, balki g‘alabaga qaratilgan bo‘ladi.

Geymifikatsiya esa o‘yin bo‘lmagan jarayonga o‘yin elementlarini — ballar, darajalar, nishonlar, reyting jadvali va topshiriqlarni — kiritishdir [3; 4]. Masalan, butun chorak davomida o‘quvchilar to‘plagan ballar asosida «Word Master» yoki «Grammar Hero» unvonlari berilishi mumkin. Tadqiqotlar geymifikatsiya o‘quvchilarning motivatsiyasi va o‘zlashtirishiga ijobiy ta’sir ko‘rsatishini tasdiqlaydi [5; 6].

Qardosh tillar sharoitida o‘yinlarning afzalliklari

Qoraqalpoq, o‘zbek, qozoq va turkman tillari bir xil grammatik tuzilishga ega. Shu sababli bu tillarda ta’lim olayotgan o‘quvchilar ingliz tilida bir xil xatolarga yo‘l qo‘yadi: so‘z tartibini buzadi («I to school go»), artiklni tushirib qoldiradi, «he» va «she»

olmoshlarini adashtiradi, son bilan kelgan otda ko‘plik qo‘shimchasini qo‘llamaydi («three book»).

O‘yinlar aynan shu qiyinchiliklarni bartaraf etishga yo‘naltirilishi mumkin. Bundan tashqari, o‘yinning qoidasini o‘quvchining ona tilida qisqa tushuntirish o‘yin vaqtini tejaydi va barcha o‘quvchilarning ishtirokini ta’minlaydi. Bitta o‘yin to‘rt guruh uchun ham mos keladi, faqat tushuntirish tili o‘zgaradi.

Ingliz tili darslarida qo‘llaniladigan o‘yinlar tasnifi

O‘yinlarni rivojlantiriladigan ko‘nikmaga ko‘ra quyidagicha tasniflash mumkin (1-jadval).

1-jadval. O‘yinlarning til ko‘nikmalari bo‘yicha tasnifi

O‘yin turi	**O‘yin namunasi**	**Raqamli vosita**	**Maqsad**
Leksik o‘yinlar	«Find the pair», «Hangman», «Odd one out»	Wordwall, Quizlet	Yangi so‘zlarni yodlash va mustahkamlash
Grammatik o‘yinlar	«Unjumble the sentence», «He or she?», «One — many»	Wordwall, LearningApps	So‘z tartibi, olmosh, ko‘plik shaklini mashq qilish
Fonetik o‘yinlar	«Minimal pairs» (think — sink, they — day)	Audiokartochkalar	/θ/, /ð/ tovushlarini to‘g‘ri talaffuz qilish
Muloqot o‘yinlari	«Find someone who…», «Guess who?»	Padlet, audioyozuv	Savol berish va javob qaytarish

O‘yin turi	O‘yin namunasi	Raqamli vosita	Maqsad
Viktorina o‘yinlari	Mavzu bo‘yicha jamoaviy viktorina	Kahoot, Quizizz	Mavzuni takrorlash, bilimni tekshirish

Dars namunasi

Quyida 6-sinf uchun «My Family» mavzusidagi 45 daqiqalik dars namunasi keltirilgan (2-jadval). Darsning maqsadi — oila a’zolariga oid so‘zlarni, «he/she» olmoshlarini va «has got» konstruksiyasini o‘yin orqali mustahkamlash.

2-jadval. «My Family» mavzusidagi o‘yinli dars tuzilishi

Bosqich	Vaqt	O‘yin / faoliyat	Geymifikatsiya elementi
Kirish	5 daq.	«Guess who?»: o‘qituvchi oila a’zosini tasvirlaydi, o‘quvchilar topadi	To‘g‘ri javob uchun 1 ball
Leksika	8 daq.	Wordwall «Match up»: so‘z va rasmni moslashtirish	Jamoalar o‘rtasida tezlik musobaqasi
Grammatika	10 daq.	«He or she?» va «Unjumble the sentence»	Har bir to‘g‘ri gap uchun ball
Muloqot	12 daq.	«Find someone who has got a brother / a sister»	Eng ko‘p ism yozgan o‘quvchiga nishon
Takrorlash	7 daq.	Kahoot viktorinasi (10 ta savol)	Reyting jadvali

Bosqich	Vaqt	O‘yin / faoliyat	Geymifikatsiya elementi
Yakun	3 daq.	G‘olib jamoani aniqlash, uyga vazifa	«Family Expert» nishoni

O‘qituvchilar uchun amaliy tavsiyalar

1. **O‘yin maqsadli bo‘lsin.** Har bir o‘yin aniq til materialini mashq qilishga xizmat qilishi kerak; o‘yin uchun o‘yin o‘tkazilmaydi.
2. **Qoidani qisqa tushuntiring.** Zarur bo‘lsa, qoidani o‘quvchilarning ona tilida bir-ikki gap bilan tushuntiring, o‘yinning o‘zi esa ingliz tilida o‘tsin.
3. **Vaqtni nazorat qiling.** Bitta o‘yin 5–12 daqiqadan oshmasligi lozim; aks holda o‘quvchilar charchaydi va intizom buziladi.
4. **Barchani jalb qiling.** Jamoaviy o‘yinlarda kuchli va kuchsiz o‘quvchilarni aralash guruhlarga bo‘ling.
5. **Raqamli vositalarga to‘liq tayanmang.** Internet yoki kompyuter bo‘lmasa, xuddi shu o‘yinni kartochkalar yoki doskada o‘tkazish mumkin.
6. **Natijani rag‘batlantiring.** Ballar, nishonlar va reyting jadvali butun chorak davomida yuritilsa, o‘quvchilarning qiziqishi uzoq saqlanadi.

Xulosa

O‘yin texnologiyalari va geymifikatsiya qardosh tillarda ta’lim beriladigan maktablarda 5–6-sinf o‘quvchilariga ingliz tilini o‘qitishning samarali vositasi hisoblanadi. Ular o‘quvchilarning qiziqishini oshiradi, xato qilish qo‘rquvini kamaytiradi va til materialini tabiiy vaziyatda takrorlash imkonini beradi. Qoraqalpoq, o‘zbek, qozoq va turkman tillarining grammatik tuzilishi o‘xshash bo‘lgani uchun bir xil o‘yinlar to‘rtala guruhda ham qo‘llanilishi mumkin. Wordwall, Kahoot, Quizlet va LearningApps kabi raqamli platformalar o‘yinlarni tayyorlash va o‘tkazishni ancha osonlashtiradi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2021-yil 19-maydagi «O‘zbekiston Respublikasida xorijiy tillarni o‘rganishni ommalashtirish faoliyatini sifat jihatidan yangi bosqichga olib chiqish chora-tadbirlari to‘g‘risida»gi PQ-5117-son qarori. URL: https://lex.uz/uz/docs/5426736

2. Wright A., Betteridge D., Buckby M. Games for Language Learning. 3rd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2006. 193 p.

3. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From game design elements to gamefulness: defining “gamification” // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. Tampere, 2011. P. 9–15.

4. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer, 2012. 336 p.

5. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification // Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences. 2014. P. 3025–3034.

6. Sailer M., Homner L. The gamification of learning: a meta-analysis // Educational Psychology Review. 2020. Vol. 32. P. 77–112.

7. Jalolov J.J. Chet til o‘qitish metodikasi. Toshkent: O‘qituvchi, 2012. 432 b.