

ISPAN TILINI O'QITISH METODIKASI: O'YIN TEKNOLOGIYALARI MISOLIDA

Muxrumboyeva Xusnora Fayzullo qizi

O'zbekiston davlat jahon tillar universiteti

1-kurs magistr, Lingvistika (ispan tili)

Xusnorichka@gmail.com

Annotatsiya: Mazkur maqolada ispan tilini o'qitish metodikasida o'yin texnologiyalaridan foydalanish masalalari yoritilgan. O'yin texnologiyalari til o'rganishda innovatsion yondashuv sifatida qaralib, o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, muloqot ko'nikmalarini shakllantirish va mustaqil fikrlashni rivojlantirishga xizmat qilishi tahlil qilinadi. Maqolada metodikaning nazariy asoslari, gamifikatsiya tushunchasi, didaktik o'yinlarning turlari va ularning ta'lim samaradorligiga ta'siri yoritilgan. Amaliy qismda ispan tili darslarida qo'llangan o'yin metodlari misol asosida ko'rib chiqilgan.

Kalit so'zlar: ispan tili, metodika, o'yin texnologiyalari, didaktik o'yinlar, gamifikatsiya, innovatsion ta'lim, interaktiv metodlar, motivatsiya.

Globalashuv va axborot asri sharoitida chet tillarini bilish shaxsning kasbiy va madaniy rivojida muhim ahamiyat kasb etadi. Shu bois til o'qitish metodikasida samarali metod va yondashuvlarni ishlab chiqish zarurati ortib bormoqda. An'anaviy metodlar ko'pincha o'quvchilarning passiv qabul qilishiga olib keladi, bu esa ularning faol muloqot ko'nikmarini rivojlantirishga to'sqinlik qiladi.

So'nggi yillarda pedagogik amaliyotda o'yin texnologiyalari keng qo'llanilmoqda. O'yin jarayoni inson psixologiyasida tabiiy ehtiyoj sifatida qaraladi va u ta'limda motivatsiyani kuchaytiruvchi omil hisoblanadi. Shuning uchun ham chet tili ta'limida o'yin metodlaridan foydalanish nafaqat didaktik, balki psixologik va kommunikativ vazifalarni ham bajaradi.

Maqolaning maqsadi - ispan tilini o'qitish metodikasida o'yin texnologiyalarining nazariy asoslari va amaliy qo'llanishini o'rganish hamda ularning samaradorligini tahlil qilishdir. Chet tilini o'qitish metodikasi pedagogika fanining mustaqil sohasi sifatida shakllangan bo'lib, o'quvchilarni til tizimi va nutq faoliyati bilan tanishtirish, kommunikativ kompetensiyani rivojlantirishni maqsad qiladi. Chet tilini o'qitish metodikasi tarixan turli yondashuvlarga tayangan holda shakllanib kelgan. N.D.Galskova (2019) o'z asarlarida til o'rgatish metodlarining rivojlanishini bosqichma – bosqich ko'rib chiqadi va ularni quyidagi yo'nalishlarga ajratadi: Grammatik – tarjima metodi. Bu metod XIX asrda keng qo'llanilgan. Asosiy e'tibor grammatik qoidalarni yod olish va matnlarni tarjima qilishga qaratilgan.

O'quvchilarning yozma nutqi rivojlangan bo'lsada, og'zaki muloqotga deyarli ahamiyat berilmagan.

To'ridan – to'g'ri metod. XIX asr oxiri XX asr boshida vujudga kelgan. Bu yondashuvda chet tili ona tilisiz o'rgatiladi, tushuntirishlar ko'rgazmali vositalar orqali amalga oshiriladi. Galskovaning fikricha, bu metod tabiiy muhitga yaqinlashishga yordam beradi, biroq grammatik bilimlar yuzaki qolishi mumkin.

Kommunikativ yondashuv. Bugungi kunda samarali metodlardan biri sifatida qoraladi. Asosiy maqsad – o'quvchilarni real muloqot vaziyatlari, juftlik va guruh ishlari, ijodiy topshiriqlar asosida nutq jarayoniga jalb qilishdir.

Faoliyatga yo'naltirilgan yondashuv. O'quvchilar bilimni tayyor shaklda emas qabul qilmaydi, balki uni faoliyat davomida egallaydi (muammoli vaziyatni hal qilish, o'yin, loyiha, munozara orqali). [1]

Ta'lim jarayonida o'yin texnologiyalaridan foydalanish g'oyasi XX asrning birinchi yarimida shakllangan bo'lib, uning dastlabki ko'rinishlari didaktik o'yinlar tarzida namoyon bo'lgan. O'yin insonning tabiiy faoliyat shakli bo'lgani sababli uni o'qitish jarayoniga kiritish o'quvchilarning fikrlash, eslab qolish va muloqot ko'nikmalarini rivojlantirishda juda samarali natija beradi. Didaktik o'yinlarning ilmiy asoslarini N. K. Krupskaya, A. S. Makarenko, I. V. Zankov va D. B. Elkonin kabi pedagoglar yatargan. Ularning fikricha, o'yin – bu faqat hordiq emas, balki shaxs rivojning muhim pedagogik vositasidir. Shundan kelib chiqib o'yin texnologiyalari metod sifatida quyidagi afzalliklarga ega:

O'quvchilarni faol jalb etadi;

Bilimlarni mustahkamlash va amaliyotda qo'llash imkonini beradi;

Darsni qiziqarli va ijodiy muhitda tashkil etadi;

Raqobat va hamkorlik elementlarini uyg'unlashtiradi;

O'quvchilarda mustaqil fikrlashni shakllantiradi.

Ta'lim jarayonida o'yin elementlaridan foydalanishning ikki muhim yo'nalishi mavjud – didaktik o'yinlar va gamifikatsiya. Ular bir – biriga o'xshash jihatlarga ega bo'lsa-da, mazmunan va maqsadan farqlanadi.

Zamonaviy davrda o'yin texnologiyalariga asoslangan yondashuv “gamifikatsiya” deb ataladi. Sebastian Deterding fikriga ko'ra “Gamifikatsiya – bu har narsani o'yinga aylantirish emas, balki o'yinlardan o'rganish jarayonidir” [4] ya'ni, ta'lim jarayoniga o'yin mexanizmlarini (ball to'plash, reyting, musobaqa, rag'bat) qo'shish orqali samaradorlikni oshirish metodidir. Bu metod talabalarda musobaqalashish ruhini kuchaytiradi va ularni darsdan tashqari ham faol bo'lishga undaydi.

Didaktik o'yinlar – bu o'quvchilarga ma'lum bilim, ko'nikma yoki malakani o'rgatishga mo'ljallangan maxsus o'yin shakllaridir. Bunday o'yinlarda qat'iy qoidalar, rollar, syujet va maqsad mavjud bo'lib, ularning asosiy vazifasi – ta'limiy natijaga erishishdir.

Didaktik o'yinlar odatda dars jarayoning bir qismi sifatida qo'llaniladi va o'quvchilarning bilim olish faoliyatini faollashtiradi.

Karl M. Kapp (2012) bo'yicha didaktik o'yinlarning asosiy turlari:

1. Instructional games (o'quv o'yinlari). O'quvchilarga muayyan bilim yoki ko'nikmani o'rgatish uchun yaratilgan.

Masalan: grammatika o'yini, til mashqlari asosidagi o'yinlar.

2. Simulation games (simulyatsion o'yinlar). Haqiqiy hayotdagi holatni modellashtiradi, muammolarni hal qilishni o'rgatadi.

Masalan: "rol o'ynash" (role-play) yoki interaktiv ssenariylar.

3. Serious games (ta'limiy o'yinlar). Asosiy maqsad — o'yin orqali ta'lim berish yoki ijtimoiy ko'nikmalarni shakllantirish. Masalan: til o'rganishda muloqot madaniyatini o'rgatuvchi o'yinlar.

4. Assessment games (baholash o'yinlari). O'quvchilar bilimini o'yin davomida tekshirishga mo'ljallangan.

Masalan: "Quiz", "Kahoot", "Wordwall" kabi o'yinlar. [4, 5]

Ispan tilini o'qitish jarayonida o'yin texnologiyalarining ahamiyati juda yuqori deb hisoblaniladi. Chunki o'yin metodlari o'quvchilarda tilga nisbatan ijobiy munosabatni shakllantiradi, darsni jonli, qiziqarli va samarali qiladi. Ayniqsa, ispan tili kabi o'ziga xos fonetik va grammatik tuzilishga ega bo'lgan tilni o'rganishda o'yin elementlari orqali o'quvchilar tilni tabiiy muhitda o'zlashtira oladilar. O'yin texnologiyalari orqali o'quvchilar dars jarayonida o'zalarini erkin tutishadi, xatodan qo'rqmay fikr bildirishadi va o'z bilimlarini amalda qo'llash imkoniyatiga ega bo'lishadi. Bu esa ularning motivatsiyasi, faolligi va tilni o'rganishga bo'lgan ishtiyoqini oshiradi.

Amaliy faoliyatda ispan tili darslarida talabalar motivatsiyasini oshirish va ularni faol ishtirok etishga undash maqsadida turli didaktik va gamifikatsiya asosidagi o'yinlardan foydalanildi. Bu o'yinlar nafaqat o'quv jarayonini qiziqarli qiladi, balki tilni o'zlashtirish samaradorligini ham oshiradi. Masalan, "Encuentra la palabra" (so'zni top) o'yini orqali talabalar yangi so'zlarni yodlab, ularni kontekstda qo'llashni o'rganadilar. "Corrección rápida" o'yini esa grammatik xatolarni aniqlash va to'g'irlash ko'nikmalarini mustahkamlaydi. Shuningdek, "Juego de roles" (rol o'ynash o'yini) orqali talabalar real hayotiy vaziyatlarda muloqot qilishni mashq qiladilar. "Kahoot" yoki "Quizizz" kabi raqamli o'uinlar yordamida esa bilimlarni tekshirish jarayoni raqobat va qiziqish uyg'otuvchi shaklga aylanadi. Bunday o'yinlar darsda ijobiy muhit yaratib, talabalar orasida hamkorlik, tez fikrlash va ijodkorlikni rivojlantirishga xizmat qiladi.

Ushbu o'yinlarning barchasi Karl M. Kapp (2012) tomonidan ilgari surilgan "o'yin asosida o'qitish" (game – based learning) tamoyiliga asoslanadi. Muallif ta'kidlaganidek, didaktik o'yinlar o'qitish jarayonida o'quvchining faolligini oshiruvchi samarali vosita bo'lib, gamifikatsiya esa o'yin elementlari orqali ichki motivatsiyani shakllantirish usuludur.

Shunday ekan, o'yin texnologiyalari va gamifikatsiya o'zaro uzviy bog'liq bo'lib, ular zamonaviy ta'limda o'quvchi shaxsini markazga qo'yuvchi, kommunikativ yondashuvni qo'llab – quvvatlovchi metodik yo'nalish sifatida muhim ahamiyat kasb etadi. Ushbu yondashuv o'quvchilarda mustaqil fikrlash, hamkorlikda ishlash, ijodiy yondashuv va o'z fikrini erkin ifoda etish ko'nikmalarini rivojlantiradi.

Zamonaviy tadqiqotchi Amanda Muller ham shunday fikrni ilgari suradi: “ Til o'rganishda o'yin asosida metodlardan foydalanilganda, o'yinlarga bo'lgan qoniqish va o'yinlar bilan o'rganishga istak kabi motivatsion omillar ijobiy natijalar keltiradi” [6]. Xulosa qilib aytganda, o'yinli metodlar va gamifikatsion yondashuvlar ispan tilini o'qitishda nafaqat o'quvchilarning til kompetensiyasini oshiradi, balki ularning darsga nisbatan ijobiy munosabatini shakllantirib, ta'lim jarayonini jonli va mazmunli qiladi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Гальскова Н.Д. (2019). «Современная методика обучения иностранным языкам». Пособие для учителей. Москва, Академия.
2. Bakhronova, D., Narziyeva, M. M., Yuldosheva, N., Zayniyeva, U., Yusupov, J., Uralov, B., ... & Khikmatov, N. (2025). Intelligent Information Security System for Language and History Education Using Machine Learning-based Intrusion Detection Algorithm. *Journal of Internet Services and Information Security*, 15(1), 520-529. <https://doi.org/10.58346/JISIS.2025.I1.03422>.
3. Baxronova D.K., Escudero M.Pilar, Xakimov X. Jinoyat-protsessual tilidagi obrazli ifodalar: metafora madaniyat ko'zgusi sifatida.// Zamonaviy tilshunoslikning dolzarb muammolari: ko'p tillilik va madaniyatlararo mulogot xalqaro ilmiy-amaliy konferensiyasi. Toshkent, 2025. – B. 198-201.
4. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15).
5. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
6. Müller, A. (2018). Attitudinal and motivational factors in game-based language learning. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(1), 101–122. DOI: 10.1177/0735633117729292