

INGLIZ TILI DARSLARIDA GAMIFIKATSIYA VOSITASIDA O'QUVCHILARNING OG'ZAKI NUTQ FAOLLIGINI RIVOJLANTIRISH

Hakimova Sevinch

Shahrisabz davlat pedagogika instituti

“Filologiya” fakulteti “Xorijiy til va adabiyoti” (ingliz tili) 4- kurs talabasi

<https://doi.org/10.5281/zenodo.19840186>

Annotatsiya: Mazkur maqolada ingliz tili darslarida gamifikatsiya metodidan foydalanish orqali o'quvchilarning og'zaki nutq faolligini rivojlantirish masalasi tahlil qilinadi. Tadqiqotda speaking ko'nikmasining shakllanishida motivatsiya, ishtirok, psixologik erkinlik va kommunikativ muhitning o'рни asoslab beriladi. Gamifikatsiyalashgan topshiriqlar, xususan role mission, speaking challenge, debate arena, storytelling quest va speaking ladder formatlari o'quvchilarning nutqiy faolligini kuchaytiruvchi samarali vosita sifatida baholanadi. Amaliy tahlil shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya speaking faoliyatini sun'iy mashq shaklidan tabiiy muloqotga yaqinlashtiradi, xato qilishdan qo'rqishni kamaytiradi, nutqiy tashabbusni kuchaytiradi va o'quvchining o'ziga ishonchini oshiradi.

Kalit so'zlar: gamifikatsiya, ingliz tili, speaking, og'zaki nutq, motivatsiya, interfaol metod, role-play, quest, speaking mission, nutqiy faollik.

KIRISH: Bugungi kunda ingliz tilini o'qitishda og'zaki nutq ko'nikmasini rivojlantirish eng dolzarb metodik masalalardan biri bo'lib qolmoqda. Ko'plab o'quvchilar grammatik qoidalarni va mavzuviy lug'at birliklarini bilgan holda ham, real muloqot vaziyatida o'z fikrini erkin ifodalashda qiynaladilar. Buning asosiy sabablari sifatida xato qilishdan qo'rqish, nutqiy tajribaning yetishmasligi, darsdagi passivlik, tayyor kommunikativ qoliplarning kamligi hamda ichki motivatsiyaning sustligi ko'rsatiladi. Amaliyotda ko'pincha speaking mashqlari “savolga javob berish” yoki “matnni qayta aytish” bilan cheklanib qoladi. Natijada o'quvchi ingliz tilida gapirishni tabiiy ehtiyoj sifatida emas, balki nazorat qilinadigan majburiy faoliyat sifatida qabul qiladi.

Shu nuqtai nazardan, ingliz tili darslarini o'quvchini faol nutqiy harakatga olib kiradigan, topshiriqni ma'noli va qiziqarli qiladigan metodlar asosida tashkil etish zarurati kuchaymoqda. Gamifikatsiya shunday yondashuvlardan biri bo'lib, u noo'yin muhitiga o'yin elementlarini kiritish orqali o'quvchi faoliyatini rag'batlantiradi. Speaking faoliyatida gamifikatsiya o'quvchining fikr aytishga bo'lgan ichki ehtiyojini kuchaytiradi, topshiriqni bosqichli va qiziqarli qiladi hamda muloqotni aniq maqsadli vazifaga aylantiradi. Masalan, oddiy “Talk about your holiday” topshirig'i ko'pincha qisqa javoblarga olib keladi, biroq u “Travel Mission: Convince your team to choose your holiday plan” formatida berilganda o'quvchi nafaqat gapiradi, balki dalil keltiradi, sherik fikriga munosabat bildiradi va nutqni davom ettiradi. Aynan shu jihat gamifikatsiyaning speaking faoliyatidagi metodik ahamiyatini ko'rsatadi.

Mazkur maqolaning maqsadi gamifikatsiyaning o'quvchilarning og'zaki nutq faolligini rivojlantirishdagi samaradorligini ilmiy va amaliy jihatdan tahlil qilishdan iborat.

Metod va metadologiya: Tadqiqotda ilmiy-nazariy tahlil, kuzatish, qiyosiy tahlil, tajriba-sinov va natijalarni umumlashtirish metodlaridan foydalanildi. Tajriba davomida ikki guruh bilan ish olib borildi: nazorat guruhida speaking mashqlari an'anaviy formatda tashkil etildi, tajriba guruhida esa gamifikatsiyalashgan speaking topshiriqlari qo'llanildi. Har ikki guruh

uchun mavzu, o'quv material va umumiy vaqt hajmi bir xil saqlandi, shu sababli farqlar qo'llangan metodik yondashuv bilan izohlandi.

Tajriba guruhida quyidagi speaking formatlari qo'llanildi:

1. Role Mission: O'quvchilar ma'lum ijtimoiy yoki kasbiy rolni bajarib gapirdilar. Bu format speakingni vaziyatli va kommunikativ qiladi. Misol: At the airport speaking mission. Rollar: passenger, airport officer, tourist guid

Topshiriq:

- yo'lovchi kechikkan reys haqida shikoyat qiladi;
- aeroport xodimi vaziyatni tushuntiradi;
- gid muqobil marshrut taklif qiladi.

Tayanch iboralar:

- My flight has been delayed.
- Could you explain the situation?
- You should check the next available flight.
- Let me help you with the information desk.

Ball tizimi:

- rolga kirish — 5 ball
- mavzuga mos leksika — 5 ball
- dialogni davom ettirish — 5 ball
- sherik fikriga javob berish — 5 ball

Bu format o'quvchining tayyor gap aytishini emas, vaziyatga mos nutq qurishini talab qiladi.

2. Debate Arena: Ikki guruh muammoli savol yuzasidan bahs olib bordi.

Misol: Should school uniforms be compulsory? Bir guruh "for", ikkinchi guruh "against" pozitsiyasini himoya qildi.

Nutqiy tayanchlar:

- In my opinion...
- I strongly believe that...
- On the one hand...
- However, we should also consider...
- I disagree because...

Baholash mezonlari:

- fikrning aniqligi
- dalilning mantiqiyligi
- mavzuga mos leksika
- nutqning ravonligi
- javobning tezkorligi

Bu topshiriq speakingni bir tomonlama javobdan chiqarib, interaktiv muloqotga aylantiradi.

3. Storytelling Quest: O'quvchilar rasm, kalit so'z yoki voqea ketma-ketligi asosida hikoya tuzdilar.

Misol: o'quvchilarga 4 ta rasm beriladi:

1. a lost bag

2. a train station
3. a policeman
4. a happy ending

Topshiriq: shu rasmlar asosida 6–8 gapli hikoya aytish

Qo'shimcha shart: Past Simple va 3 ta linking word ishlatish.

Namuna boshlanish: Yesterday I was at the train station when I suddenly lost my bag. I looked around, but I couldn't find it. Then I saw a policeman and asked for help...

Bu topshiriq speakingni grammatik va mazmunij jihatdan boshqarilgan, lekin ijodiy faoliyatga aylantiradi.

4. Speaking Ladder

Topshiriqlar oddiydan murakkabga tomon bosqichma-bosqich berildi.

Misol: My Favourite Teacher mavzusi bo'yicha:

- 1-bosqich: 3 ta sifat ayt
- 2-bosqich: 2 ta sabab ayt
- 3-bosqich: 4–5 gapli mini speech ayt
- 4-bosqich: sheriging savol bersa javob ber

Bu usul ayniqsa tortinchoq o'quvchilar uchun foydali bo'lib, birdan katta nutq talab qilmaydi.

5. Confidence Badge

Faol gapirgan, xatodan qo'rqmay ishtirok etgan yoki nutqini yaxshilagan o'quvchilarga rag'bat berildi.

Badge namunalari:

- Brave Speaker
- Active Listener
- Fast Responder
- Creative Storyteller
- Debate Star

Bu rag'bat faqat eng kuchli o'quvchiga emas, individual o'sishga ham berildi.

Natijalar: Tajriba natijalari gamifikatsiyalashgan speaking topshiriqlari qo'llangan guruhda sezilarli ijobiy o'zgarishlar kuzatilganini ko'rsatdi. Avvalo, o'quvchilarning darsdagi og'zaki ishtiroki ortdi. Ular ko'proq savol bera boshladilar, javoblarni kengroq shaklda ifodaladilar va sherik nutqiga faol munosabat bildirdilar. An'anaviy speaking mashg'ulotida bir savolga 2–3 o'quvchi javob berishi mumkin bo'lsa, role mission yoki debate arena davomida deyarli barcha o'quvchilar muloqotga jalb qilindi.

Ikkinchidan, xato qilishdan qo'rqish darajasi kamaydi. Gamifikatsiya jarayonida xato jazolanadigan holat emas, balki keyingi bosqichga o'tish uchun tuzatiladigan vazifa sifatida qabul qilindi. Masalan, speaking mission jarayonida noto'g'ri gapirgan o'quvchiga darhol "stop" berilmadi; aksincha, unga repair chance berilib, gapni qayta tuzish taklif qilindi. Bu yondashuv o'quvchilarni gapirmay qolishga emas, qayta urinib ko'rishga undadi.

Uchinchidan, speaking natijalarining sifati yaxshilandi. O'quvchilar:

- uzunroq javob bera boshladilar;
- tayyor kommunikativ iboralardan samaraliroq foydalandilar;
- mavzuga mos leksik birliklarni faol ishlatdilar;

- dialogni davom ettirish ko'nikmasini rivojlantirdilar;
- follow-up questions berishga harakat qildilar.

Masalan, tajriba boshida "What did you do yesterday?" savoliga I played football kabi qisqa javob bilan cheklangan o'quvchilar, tajriba oxirida:

Yesterday I played football with my friends after school, and it was really exciting because we won the game. After that, we went to a small cafe and talked about our next match kabi batafsilroq nutq tuza boshladilar. Bu o'zgarish speaking faoliyatining ham hajm, ham sifat jihatdan rivojlanganini ko'rsatadi. To'rtinchidan, o'quvchilarning o'ziga ishonchi kuchaydi. Dastlab speaking topshiriqlarida past ishtirok ko'rsatgan ayrim o'quvchilar badge va kichik yutuqlar tizimi tufayli faolroq bo'lib qoldilar. Masalan, avval gapirishdan tortinadigan o'quvchi Brave Speaker badge olgach, keyingi darsda ham tashabbus bilan gapirishga uringani kuzatildi.

Muhokama: Olingan natijalar shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya speaking faoliyatida eng avvalo psixologik to'siqlarni kamaytiradi. O'quvchi vazifani oddiy dars topshirig'i sifatida emas, balki bosqichli missiya sifatida qabul qilgani sababli unda qiziqish va ishtirok kuchayadi. Ayniqsa, role mission va debate arena kabi usullar speakingni real hayotdagi tabiiy muloqotga yaqinlashtiradi. Bu esa o'quvchining tilni "javob berish" uchun emas, "muloqot qilish" uchun ishlatishiga yordam beradi.

Gamifikatsiyaning yana bir muhim afzalligi — speakingni ko'rinadigan progress bilan bog'lay olishi. An'anaviy darsda o'quvchi o'zidagi o'sishni darhol sezmasligi mumkin, gamifikatsiyalashgan darsda esa badge, level, mission completion, team points kabi elementlar kichik yutuqlarni ham ko'rinadigan qiladi. Bu, ayniqsa, pastroq o'zlashtiruvchi o'quvchilar uchun muhimdir. Ular eng zo'r speaker bo'lmasalar ham, "improved response", "active participation", "good teamwork" kabi mezonlar bo'yicha rag'bat oladilar.

Biroq gamifikatsiyani speaking darslariga tatbiq etishda ayrim metodik talablar mavjud. O'qituvchi:

- topshiriqning kommunikativ maqsadini aniq belgilashi;
- leksik va grammatik tayanchlarni oldindan tayyorlashi;
- baholash mezonlarini tushunarli berishi;
- kuchli va sust o'quvchilar o'rtasida muvozanat saqlashi lozim.

Masalan, debatni gamifikatsiyalashdan oldin o'quvchilarga tayyor nutq formulalari, linking devices va argument structure berilmasa, ayrim o'quvchilar vazifada qiynalib qolishi mumkin. Shu sababli gamifikatsiya improvizatsiyani rag'batlantirsa-da, u metodik tayanchsiz bo'lmasligi kerak. Yana bir muhim jihat shundaki, barcha speaking faoliyatlari ham baland raqobat asosida qurilmasligi lozim. Ayrim o'quvchilar uchun jamoaviy hamkorlik, boshqalar uchun individual progress samaraliroq bo'ladi. Demak, leaderboard va team score bilan bir qatorda, individual badge va reflection-based rewardlardan ham foydalanish maqsadga muvofiqdir. Shunga qaramay, speaking ko'nikmasini rivojlantirishda gamifikatsiya metodining afzalligi yaqqol namoyon bo'ladi: u muloqotga kirishish ehtiyojini kuchaytiradi, vazifani mazmunli qiladi, motivatsiyani oshiradi, xatodan qo'rqishni kamaytiradi va nutqiy dadillikni shakllantiradi.

Xulosa qilib aytganda, ingliz tili darslarida gamifikatsiya vositasida o'quvchilarning og'zaki nutq faolligini rivojlantirish samarali metodik yo'nalish hisoblanadi. U speaking topshiriqlarini qiziqarli, bosqichli va kommunikativ mazmunga ega faoliyatga aylantiradi.

Tajriba natijalari gamifikatsiya yordamida o'quvchilarning ishtiroki, nutqiy erkinligi, o'ziga ishonchi va muloqotga tayyorligi oshishini ko'rsatdi. Shu sababli speaking darslarida role mission, debate arena, storytelling quest, speaking ladder va confidence badge kabi formatlardan tizimli foydalanish tavsiya etiladi. Bu yondashuv o'quvchini passiv javob beruvchidan faol nutq subyektiga aylantirishga xizmat qiladi.

Adabiyotlar, References, Литературы:

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. In: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 2011, pp. 9–15.
2. Kapp, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
3. Kapp, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. Wiley, 2014.
4. Landers, R. N. "Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning." *Simulation & Gaming*, 2014, Vol. 45, No. 6, pp. 752–768.
5. Harmer, J. *The Practice of English Language Teaching*. 5th ed. Pearson Education, 2015.
6. Thornbury, S. *How to Teach Speaking*. Harlow: Pearson Education, 2005.
7. Nation, I. S. P. *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
8. Schmitt, N. *Vocabulary in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.
9. Lewis, M. *The Lexical Approach: The State of ELT and a Way Forward*. Hove: Language Teaching Publications, 1993.
10. McGonigal, J. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin Books, 2011.
11. Luo, Z. "The Effectiveness of Gamified Tools for Foreign Language Learning: A Systematic Review." 2023. Ushbu manba gamifikatsiyaning xorijiy til o'rganishdagi umumiy samaradorligini tahlil qiladi.
12. Ndayishimiye, E. "The Effect of Gamification on Learners' English-Speaking Skills Performance." 2024. Ushbu tadqiqot gamifikatsiyaning aynan speaking ko'nikmasiga ta'sirini o'rganadi.
13. Nathan, L. S., & Hashim, H. "A Systematic Review on Gamified Learning for Improving Language Skills in ESL Classrooms." 2023.