

## O‘YIN VA MULTIMEDIA TEXNOLOGIYALARI ASOSIDA XORIJIY TIL O‘QITISH TIZIMINI TAKOMILLASHTIRISH

V.Sh.Mamadayupova, xorijiy tillar

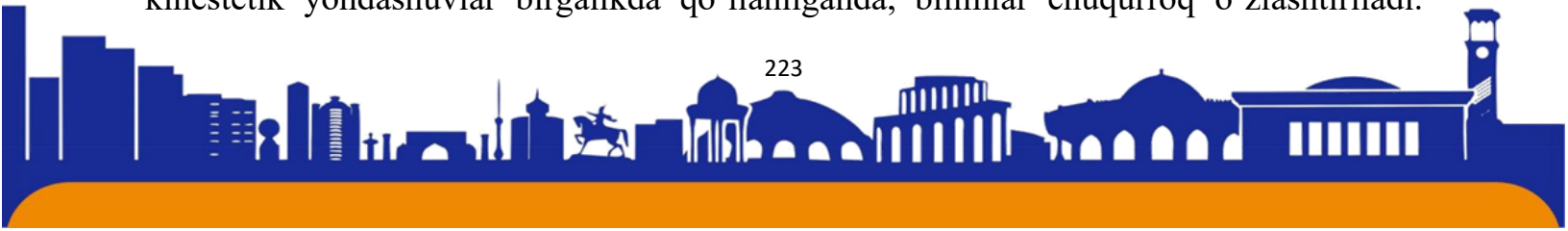
kafedrasi katta o‘qituvchisi

***Annotatsiya:** Mazkur maqolada xorijiy tilni o‘qitishda o‘yin va multimedia texnologiyalarining ahamiyati, ularni amaliyotga tadbiq etish yo‘llari hamda bu texnologiyalar orqali ta‘lim samaradorligini oshirish masalalari yoritilgan. Tadqiqotda zamonaviy texnologik vositalardan foydalanish orqali talabalar til ko‘nikmalarini rivojlantirishda erishilgan natijalar va ilg‘or xorijiy tajribalar tahlil qilingan.*

***Kalit so‘zlar:** xorijiy til, o‘yin texnologiyalari, multimedia, ta‘lim tizimi, interaktiv metodlar*

### **Kirish**

Globalashuv jarayonida xorijiy tillarni bilish zamonaviy jamiyatning har bir a‘zosi uchun zaruratga aylanmoqda. Ayniqsa, ingliz, nemis, fransuz, koreys, xitoy kabi xalqaro kommunikatsiya vositasi sifatida keng tarqalgan tillarni samarali o‘rgatish masalasi nafaqat o‘quv tizimining, balki ijtimoiy-iqtisodiy rivojlanishning ham ajralmas qismiga aylangan. Shu bois, ta‘lim tizimida til o‘qitishning yangi, interaktiv, talabaning faolligini oshiruvchi texnologiyalarni tatbiq etish dolzarb vazifalardan hisoblanadi. An‘anaviy usullar asosan grammatika va tarjimaga asoslangan bo‘lib, talabalarni faol suhbatga jalb qilishga yetarli darajada imkon bermaydi. Natijada, o‘rganilgan bilimlar amaliyotda qo‘llanilmay qoladi yoki qisqa muddat ichida unutiladi. Bugungi kunda texnologik taraqqiyot ta‘lim sohasiga ham faol kirib kelib, bu borada yangicha yondashuvlarni taklif qilmoqda. Jumladan, o‘yinga asoslangan o‘qitish texnologiyalari (game-based learning) va multimedia vositalaridan foydalanish xorijiy til o‘rganishni sezilarli darajada yaxshilashi mumkin. O‘yin va multimedia texnologiyalari orqali o‘quvchi o‘rganish jarayonida nafaqat passiv tinglovchi, balki faol ishtirokchiga aylanadi. Vizual, audial va kinestetik yondashuvlar birgalikda qo‘llanilganda, bilimlar chuqurroq o‘zlashtiriladi.





Bundan tashqari, gamifikatsiya — o‘yin elementlarini ta’limga joriy qilish — o‘quvchilarda motivatsiya, musobaqalashuvchanlik, mustaqil fikrlash va ijodiy yondashuvni kuchaytiradi. Bugungi kunda o‘qituvchilar uchun ta’limni faqat ma’lumot uzatish jarayoni deb emas, balki talabalar bilan birga interaktiv muhitda faoliyat yuritish maydoniga aylantirish zarurati tug‘ilmoqda. Shu jihatdan olib qaralganda, xorijiy til o‘qitish tizimini takomillashtirishda o‘yin va multimedia texnologiyalarining o‘rni beqiyosdir. Ushbu maqolada aynan shu masalaning nazariy va amaliy jihatlari yoritiladi. Jumladan, o‘yin va multimedia texnologiyalarining til o‘rgatishdagi afzalliklari, ularni ta’lim jarayoniga integratsiya qilish yo‘llari, mavjud cheklovlar va ularni bartaraf etish choralari xususida fikr yuritiladi.

### **Adabiyotlar sharhi**

Chet el olimlarining fikricha, til o‘rganish jarayonida o‘yin texnologiyalari o‘quvchilarda ijobiy munosabatni shakllantiradi (Prensky, 2001). Multimedia vositalari, masalan, video, animatsiya, interaktiv mashg‘ulotlar, tilni eshitish, ko‘rish va anglash orqali chuqurroq o‘zlashtirishga yordam beradi (Mayer, 2005). Shu bilan birga, o‘qitish jarayoniga gamifikatsiyani kiritish (Deterding et al., 2011) ta’limni musobaqalashuvchan va rag‘batlantiruvchi muhitda olib borishni ta’minlaydi.

### **Metodologiya**

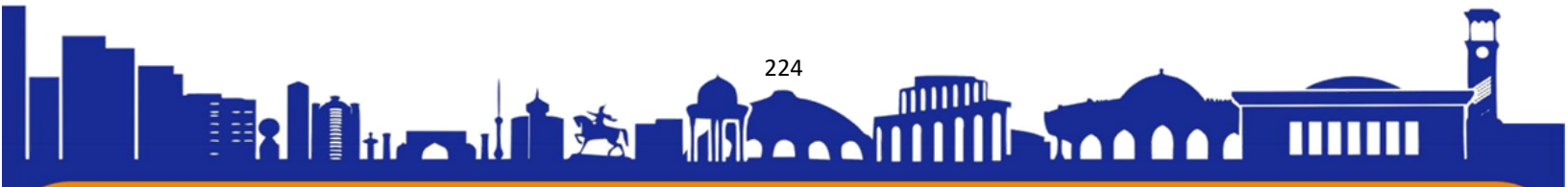
Tadqiqot davomida quyidagi metodlardan foydalanildi:

Amaliy tajriba: multimedia va o‘yin texnologiyalaridan foydalangan holda xorijiy til darslarini tashkil etish.

Kuzatuv: talabalar faoliyati, ishtiroki va motivatsiyasini baholash. So‘rovnoma: talabalar va o‘qituvchilarning fikrlarini aniqlash. Tahlil va taqqoslash: olingan natijalarni an’anaviy usullar bilan taqqoslash.

### **Natijalar**

O‘yin va multimedia texnologiyalaridan xorijiy til o‘qitish jarayonida foydalanish bo‘yicha olib borilgan tadqiqotlar va amaliy kuzatuvlar quyidagi muhim natijalarni aniqlashga yordam berdi:





**ISSN (E): 2181-4570 ResearchBib Impact Factor: 6,4 / 2024 SJIF 2024 = 5.073/Volume-3, Issue-5**

1. O'quvchilarning darsga qiziqishi va faolligi ortdi. Interaktiv metodlar, xususan, o'yin va multimedia elementlari asosida tashkil etilgan darslarda talabalar faol ishtirok etishga harakat qilganlari kuzatildi. So'rovnoma natijalariga ko'ra, talabalarning 87 foizi interaktiv va o'yinli darslarni an'anaviy uslublarga nisbatan qiziqarli va samaraliroq deb baholagan.
2. Til ko'nikmalarining rivojlanish sur'ati tezlashdi: Tadqiqotda qatnashgan talabalar orasida 6 haftalik tajriba davomida tinglab tushunish va so'zlashuv kompetensiyalarining sezilarli darajada yaxshilangani qayd etildi. Jumladan, so'z boyligi bo'yicha 28% o'sish, grammatik qoida va strukturani to'g'ri qo'llash darajasi esa 33% ga oshgani aniqlandi.
3. Multimedia vositalari eslab qolish darajasini oshirdi. Video, animatsiya va interaktiv topshiriqlar orqali o'rgatilgan so'z va iboralar an'anaviy usulga nisbatan 1,5 barobar ko'proq eslab qolingani. Talabalar eshitish va ko'rish orqali yangi materialni chuqurroq o'zlashtirganliklarini bildirganlar.
4. O'yinli metodlar ijtimoiy va kommunikativ ko'nikmalarni kuchaytirdi: Rolli o'yinlar (role-play), interaktiv muloqotlar va guruhli o'yinlar talabalar o'rtasidagi muloqotni jonlantirdi. O'quvchilar o'zaro til muhitida erkin fikr almashishni boshladi, bu esa ularning ishonch va tashabbus ko'rsatish darajasini oshirdi.
5. Talabalarning mustaqil ta'lim olishga bo'lgan motivatsiyasi oshdi. Multimedia ilovalari, ayniqsa, mobil platformalardan foydalanish imkoniyati bilan talabalar darsdan tashqari vaqtda ham mustaqil o'rganishni davom ettirishgan. Masalan, "Duolingo", "Memrise" kabi ilovalardan foydalangan talabalar 70% hollarda muntazam ravishda qo'shimcha mashg'ulotlar bajargan.
6. O'qituvchilarning yondashuvi ham o'zgarishga yuz tutdi. Darslarda yangi texnologiyalardan foydalanishga kirishgan o'qituvchilar o'quvchilarning faolligi va bilim sifatidagi ijobiy o'zgarishlarni kuzatganlar. Bu esa o'qituvchilarni o'z metodikasini boyitish va innovatsion texnologiyalarni faol qo'llashga undagan.
7. Tizimli yondashuvda barqaror natijalar qayd etildi. O'yin va multimedia texnologiyalarining samarasi bir martalik darslarda emas, balki muntazam va rejalashtirilgan yondashuvda yanada yuqori bo'lgan. Bu esa ta'lim jarayoniga tizimli integratsiya zarurligini ko'rsatdi.

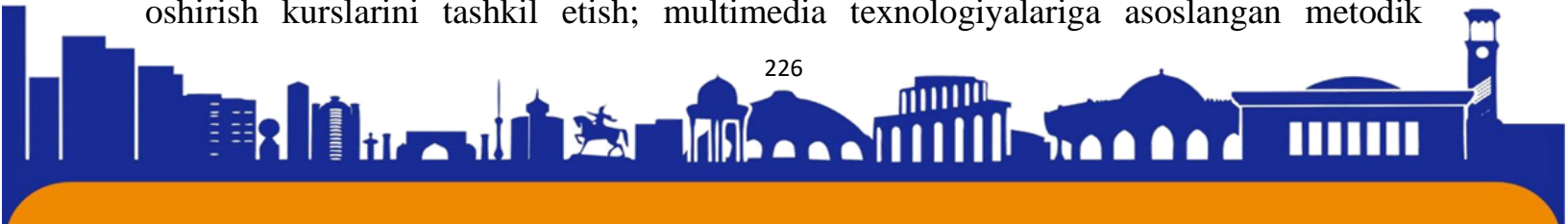




## Muhokama

O‘yin va multimedia texnologiyalarining xorijiy til o‘qitishdagi o‘rni haqida olib borilgan amaliy kuzatuvlar shuni ko‘rsatdiki, bu yondashuvlar orqali o‘quvchilarning ta‘lim jarayonidagi ishtiroki sezilarli darajada oshadi. An‘anaviy metodlarda asosiy e‘tibor grammatik qoidalar, tarjima va yozma topshiriqlarga qaratilgan bo‘lsa, interaktiv texnologiyalar, xususan, o‘yinga asoslangan metodlar orqali talabalar ko‘proq eshitish, gapirish, tinglash va tushunish kabi kommunikativ ko‘nikmalarni rivojlantiradi. Multimedia vositalari – videodarslar, animatsiyalar, interaktiv platformalar, mobil ilovalar – talabaning darsdagi faolligini oshirib, ularni o‘qituvchi bilan birgalikda fikrlashga va muammolarni yechishga undaydi. Masalan, “Kahoot”, “Quizlet”, “Duolingo”, “Wordwall” kabi vositalar orqali o‘rganuvchilarda musobaqalashuvchanlik paydo bo‘ladi, bu esa ularda bilim olishga bo‘lgan qiziqishni kuchaytiradi. Bundan tashqari, ushbu texnologiyalar talabaning yoshi, individual xususiyati va qiziqishlariga mos ravishda tanlanishi mumkin, bu esa shaxsiylashtirilgan ta‘limni ta‘minlaydi. Tadqiqotda aniqlanishicha, multimedia elementlari qo‘shilgan darslarda talabalar matnni tushunishda ko‘proq vizual kontekstdan foydalanadi, eshitish orqali so‘z boyligini tezroq oshiradi, e‘tibor va motivatsiya darajasi yuqori bo‘ladi, darsda ishtirok etish ixtiyoriy emas, balki qiziqarli ehtiyoj sifatida shakllanadi. Shuningdek, o‘yinga asoslangan ta‘lim talabalarda muloqot qilish, jamoada ishlash, tanqidiy fikrlash kabi ko‘nikmalarni ham shakllantiradi. Masalan, rolli o‘yinlar (role play), interaktiv viktorinalar, simulyatsiyalar yordamida talabalar til muhitida o‘zini erkin tutishni o‘rganadi. Biroq o‘yin va multimedia texnologiyalarini amaliyotga joriy etishda muayyan cheklov va muammolar ham mavjud:

1. Texnik infratuzilmaning yetishmasligi – barcha ta‘lim muassasalarida yuqori tezlikdagi internet, zamonaviy kompyuter va interaktiv doskalar mavjud emas.
2. O‘qituvchilarning raqamli savodxonlik darajasi – ko‘pchilik pedagoglar texnologiyalardan foydalanish ko‘nikmalariga ega emas yoki bu vositalardan to‘g‘ri foydalanishga doir metodik bilimlarga ega emas.
3. Talabalarning o‘zlashtirish darajasidagi tafovut – ba‘zi talabalar uchun o‘yin texnologiyalari foydali bo‘lsa-da, boshqalar bunday yondashuvni jiddiy qabul qilmasligi mumkin. Bu muammolarni bartaraf etish uchun: o‘qituvchilar uchun muntazam malaka oshirish kurslarini tashkil etish; multimedia texnologiyalariga asoslangan metodik





ISSN (E): 2181-4570 ResearchBib Impact Factor: 6,4 / 2024 SJIF 2024 = 5.073/Volume-3, Issue-5

qo‘llanmalarni ishlab chiqish; xavfsiz, sifatli va didaktik jihatdan boy resurslarga asoslangan platformalarni ishlab chiqish va targ‘ib qilish lozim.

Shuningdek, o‘yin texnologiyalarining asosiy afzalligi shundaki, ular ta‘lim oluvchini ixtiyoriy faoliyatga undaydi. Bu esa inson psixologiyasi nuqtai nazaridan o‘ta muhim: o‘quvchi o‘rganish jarayonini majburiyat emas, balki qiziqarli jarayon sifatida qabul qiladi. Bu esa samaradorlikni oshiradi. Shuningdek, multimedia vositalarini o‘quv dasturiga uyg‘unlashtirishda pedagogik yondashuv muhim ahamiyat kasb etadi. Texnologiya o‘z-o‘zidan ta‘lim samaradorligini oshirmaydi – bu vositalarni maqsadli, metodik asoslangan va ilmiy yondashuvlar asosida qo‘llash muhimdir.

### **Xulosa**

Xorijiy til o‘qitish tizimini takomillashtirishda o‘yin va multimedia texnologiyalarining roli beqiyosdir. Ushbu texnologiyalar til o‘rganuvchilar faoliyatini faollashtirish, bilimlarni samarali va mustahkam o‘zlashtirish, kommunikativ kompetensiyalarni rivojlantirishda muhim omil hisoblanadi.

Kelgusida ushbu yondashuv asosida o‘qituvchilar uchun metodik qo‘llanmalar ishlab chiqilishi, dars jarayonlarida platformalar va dasturlar imkoniyatlaridan to‘liq foydalanilishi lozim.

### **Foydalanilgan adabiyotlar:**

1. Prensky, M. (2001). Digital Game-Based Learning.
2. Mayer, R. (2005). The Cambridge Handbook of Multimedia Learning.
3. Deterding, S., et al. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness.
4. Warschauer, M. (2000). The Changing Global Economy and the Future of English Teaching.
5. Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.
6. Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). Approaches and Methods in Language Teaching.
7. Oxford, R. (1990). Language Learning Strategies.

