



SAN'AT TALABALARIGA INGLIZ TILINI O'QITISHDA
GAMIFIKATSIYA USULIDAN FOYDALANISH

Kamoliddin Behzod nomidagi Milliy rassomlik va dizayn instituti

Samatova Shoxsanam Abdijabbor qizi

Annotatsiya

Zamonaviy ta'lim tizimi talabalarning motivatsiyasi va dars jarayonidagi faolligini oshiruvchi innovatsion metodlarni talab qiladi. Gamifikatsiya xorijiy tillarni o'qitishda, ayniqsa kreativ fikrlovchi talabalar bilan ishlashda samarali usullardan biri hisoblanadi. Mazkur tezisdan san'at yo'nalishi talabalariga ingliz tilini o'qitishda gamifikatsiyaning ahamiyati tahlil qilinadi. San'at talabalari an'anaviy grammatika asosidagi darslarga nisbatan vizual, interaktiv va ijodiy faoliyatlarga ko'proq qiziqish bildiradilar. Musobaqalar, rolli o'yinlar, viktorinalar, hikoya yaratish hamda raqamli platformalar kabi o'yin elementlari talabalarning speaking, lug'at boyligi, kommunikativ va jamoada ishlash ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi. Tadqiqot natijalari gamifikatsiya dars jarayonida ijobiy muhit yaratishi hamda talabalarni ingliz tilida erkin muloqot qilishga undashini ko'rsatadi.

Kalit so'zlar: gamifikatsiya, ingliz tilini o'qitish, san'at talabalari, kreativ ta'lim, motivatsiya, interaktiv metodlar, speaking ko'nikmasi

Kirish

San'at yo'nalishi talabalariga ingliz tilini o'qitish o'ziga xos yondashuvni talab qiladi. Chunki kreativ fikrlovchi talabalar boshqa akademik yo'nalish talabalari bilan solishtirganda turlicha o'rganish usullariga ega bo'ladilar. An'anaviy o'qitish metodlari ayrim hollarda talabalarning darsga bo'lgan qiziqishini pasaytiradi va ularning faol ishtirokini cheklaydi. Shu sababli o'qituvchilar talabalar ijodkorligi va tasavvuriga mos keluvchi interaktiv hamda motivatsion metodlardan foydalanishlari zarur.



Gamifikatsiya — bu o‘yin elementlarini ta’lim jarayoniga tatbiq etish usulidir. Ingliz tilini o‘qitishda ushbu metod ball tizimi, ta’limiy o‘yinlar, rolli vazifalar, musobaqalar, simulyatsiyalar hamda raqamli platformalar orqali amalga oshiriladi. Bunday metodlar talabalar motivatsiyasini oshirib, darslarni qiziqarli va samarali tashkil etishga yordam beradi.

San’at talabalari uchun gamifikatsiya ayniqsa muhim hisoblanadi, chunki ular vizual materiallar, kreativ faoliyat, hamkorlik va erkin fikr bildirishga ijobiy munosabat bildiradilar. Ta’limiy o‘yinlar talabalarni xato qilishdan qo‘rqmagan holda ingliz tilida muloqot qilishga undaydi.

Asosiy qism

Gamifikatsiya til o‘rganish jarayonini bir necha muhim jihatlar orqali qo‘llab-quvvatlaydi. Avvalo, u talabalarning motivatsiyasini oshiradi. Ko‘plab san’at talabalari darslarda kreativ musobaqalar, jamoaviy faoliyat va interaktiv topshiriqlar qo‘llanilganda yanada faol ishtirok etadilar. Natijada talabalar lug‘atlarni oddiy yodlash orqali emas, balki qiziqarli tajribalar asosida o‘zlashtiradilar.

Ikkinchidan, gamifikatsiya speaking ko‘nikmasini rivojlantirishga yordam beradi. Rolli o‘yinlar, hikoya yaratish va taqdimot asosidagi o‘yinlar orqali talabalar ingliz tilida o‘z fikrlarini erkin ifodalashni o‘rganadilar. Masalan, talabalar rasmlar, moda loyihalari yoki dizayn ishlanmalarini ingliz tilida tasvirlab berishlari mumkin.

Shuningdek, gamifikatsiya professional lug‘at boyligini rivojlantirishda ham samarali hisoblanadi. O‘qituvchi dizayn, rassomchilik, marketing va vizual san’atga oid terminlarni viktorinalar, moslashtirish o‘yinlari hamda raqamli kartochkalar yordamida o‘rgatishi mumkin. Natijada yangi so‘zlar talabalar xotirasida uzoqroq saqlanadi.

Raqamli texnologiyalar ham gamifikatsiyalashgan ta’limning muhim qismi hisoblanadi. Kahoot! va Quizizz kabi platformalar dars jarayonini yanada dinamik tashkil qilish imkonini beradi. Ushbu platformalar yordamida

o'qituvchi tezkor baholashni amalga oshirib, talabalar faolligini oshirishi mumkin.

Bundan tashqari, gamifikatsiya hamkorlik va tanqidiy fikrlash ko'nikmalarini rivojlantiradi. Guruhli topshiriqlar va kreativ vazifalar talabalarni birgalikda muammo yechishga va faol muloqot qilishga undaydi. Bu esa san'at va dizayn yo'nalishida tahsil olayotgan talabalar uchun muhim ahamiyatga ega, chunki ijodiy sohalarda jamoaviy ishlash muhim hisoblanadi. Pedagogik amaliyot davomida san'at va dizayn yo'nalishi talabalarining an'anaviy grammatika va darslik asosidagi mashg'ulotlarga unchalik qiziqish bildirmasligi kuzatildi. Talabalar ko'proq kreativ topshiriqlar, vizual materiallar va interaktiv muloqotga qiziqish bildirdilar. Shu sababli speaking va vocabulary darslarida gamifikatsiya elementlaridan foydalanildi.

Eng samarali faoliyatlardan biri "Art Gallery Presentation" nomli rolli loyiha bo'ldi. Unda talabalar kichik guruhlarda ishlashib, o'z san'at ko'rgazmalarini xorijiy mehmonlarga ingliz tilida taqdim etish vazifasini bajardilar. Har bir guruh rasmlar, moda eskizlari yoki dizayn loyihalarini ingliz tilida tasvirlab berdi. Talabalar kreativlik, talaffuz, jamoaviy hamkorlik va lug'atdan foydalanish mezonlari asosida baholandilar. Ushbu faoliyat darsdagi ishtirokni sezilarli darajada oshirdi.

Shuningdek, professional terminologiyani mustahkamlash maqsadida Kahoot! va Quizizz platformalaridan foydalanildi. Musobaqa shaklidagi mashg'ulotlar talabalar motivatsiyasini oshirib, hatto kamgap talabalarni ham faol qatnashishga undadi.

Yana bir samarali faoliyat sifatida mashhur kartinalar asosida hikoya yaratish mashqi tashkil qilindi. Ushbu topshiriq talabalar speaking ravonligini va tasavvurini bir vaqtning o'zida rivojlantirishga yordam berdi. Ko'plab talabalar kreativ o'yinlar va san'atga oid vazifalar qo'llanilganda ingliz tili darslari yanada qiziqarli bo'lishini ta'kidladilar.

Kuzatuv natijalariga ko‘ra, gamifikatsiya nafaqat til ko‘nikmalarini, balki talabalar o‘rtasidagi muloqot, hamkorlik va o‘ziga bo‘lgan ishonchni ham rivojlantiradi. Shu sababli gamifikatsiyalashgan metodlar kreativ ta‘lim muhitida ingliz tilini o‘qitish uchun samarali usul hisoblanadi.

Biroq, o‘qituvchi o‘yin va ta‘lim maqsadlari o‘rtasidagi muvozanatni saqlashi lozim. Chunki o‘yinlarga ortiqcha e‘tibor qaratilishi ta‘limning akademik jiddiyligiga salbiy ta‘sir ko‘rsatishi mumkin. Shuning uchun gamifikatsiya asosiy maqsad — sifatli ta‘limni qo‘llab-quvvatlovchi vosita sifatida xizmat qilishi zarur.

Xulosa

Xulosa qilib aytganda, gamifikatsiya san‘at talabalari uchun ingliz tilini o‘qitishda samarali metodlardan biri hisoblanadi. Ushbu metod dars jarayonida qiziqarli va faol muhit yaratib, talabalar kommunikativ ko‘nikmalari, lug‘at boyligi va motivatsiyasini rivojlantiradi. Kreativ fikrlovchi talabalar interaktiv hamda vizual boyitilgan ta‘lim jarayonidan yuqori darajada foyda oladilar. Zamonaviy texnologiyalar va o‘yin elementlarini ingliz tili darslariga integratsiya qilish orqali o‘qituvchilar ta‘lim samaradorligini oshirishlari mumkin. Kelgusida ham gamifikatsiya metodlarini ta‘lim jarayoniga keng joriy etish muhim ahamiyat kasb etadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Deterding, S. *Gamification in Education and Learning*. 2011.
2. Harmer, J. *The Practice of English Language Teaching*. Pearson Education, 2007.
3. Gee, J. P. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. 2003.
4. Richards, J. C., Rodgers, T. S. *Approaches and Methods in Language Teaching*. 2014.
5. Kapp, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction*. 2012.