



ADABIYOT DARSLARIDA GAMIFIKATSIYA ASOSIDA TERMINLARNI O‘QITISH TEXNOLOGIYASI

Abdullayev F.

*Iqtisodiyot va pedagogika universiteti
nodavlat ta’lim muassasasi samarqand
kampusi stajyor-o‘qituvchisi
+998993383070
abdullayevf1987@gmail.com*

Аннотация. Ushbu maqolada adabiyot darslarida terminlarni o‘qitishda gamifikatsiya texnologiyasidan foydalanishning nazariy va amaliy asoslari yoritiladi. O‘quvchilarning adabiy tushunchalarni ongli o‘zlashtirishi, mustaqil fikrlashi hamda nutqiy kompetensiyalarini rivojlantirishda o‘yin elementlarining samaradorligi tahlil qilinadi.

Калит so‘zlar: gamifikatsiya, adabiy termin, interfaol metod, motivatsiya, kompetensiya, o‘yin texnologiyasi, refleksiya.

Аннотация. В данной статье рассматриваются теоретические и практические основы использования геймификационных технологий в преподавании литературных концепций. Анализируется эффективность игровых элементов в развитии у учащихся осознанного усвоения литературных понятий, самостоятельного мышления и речевых навыков.

Ключевые слова: геймификация, литературный термин, интерактивный метод, мотивация, компетентность, игровые технологии, рефлексия.

Abstract. This article examines the theoretical and practical foundations of using gamification technologies in teaching literary concepts. It analyzes the effectiveness of game elements in developing students' conscious acquisition of literary concepts, independent thinking, and verbal skills.



Keywords: gamification, literary term, interactive method, motivation, competence, game technology, reflection.

Zamonaviy ta'lim tizimida o'quvchilarning faolligini oshirish, ularning dars jarayonidagi ishtirokini kuchaytirish dolzarb vazifalardan biridir. Ayniqsa, adabiyot darslarida nazariy tushunchalar – janr, syujet, kompozitsiya, metafora, konflikt kabi terminlarni o'zlashtirish ko'pincha o'quvchilar uchun murakkab jarayon hisoblanadi.

Gamifikatsiya (o'yinlashtirish) texnologiyasi esa o'quv jarayoniga o'yin mexanizmlarini tatbiq etish orqali bilimlarni samarali egallashga xizmat qiladi. Ta'lim, ish jarayoni yoki boshqa faoliyat turlariga o'yin elementlarini (ball, reyting, bosqich, mukofot, missiya, liderlar jadvali va boshqalar) kiritish orqali ishtirokchilar motivatsiyasini oshirish texnologiyasidir.

Gamifikatsiya atamasi zamonaviy pedagogik texnologiyalardan biri bo'lib, u ta'lim jarayoniga o'yin elementlarini ball tizimi, reyting, bosqichma-bosqich yutuqlar, mukofotlar, missiyalarni joriy etishni anglatadi.

Shuningdek, barcha o'quvchilar gamifikatsiyaga bir xil darajada ijobiy munosabatda bo'lmasligi mumkin – ba'zi o'quvchilar an'anaviy o'qitish usullarini afzal ko'rishlari yoki raqobat muhitini stressli deb hisoblashlari mumkin. Texnik jihozlanish va raqamli savodxonlik darajasi ham cheklash omili bo'lishi mumkin, ayniqsa barcha ta'lim muassasalari yetarli texnologik imkoniyatlarga ega bo'lmagan sharoitda¹.

Ta'lim jarayonida o'yin metodlaridan foydalanish g'oyasi pedagogika tarixida ham uchraydi. Masalan, Jan Amos Komenskiy ta'limda ko'rgazmalilik va qiziqish tamoyillarini ilgari surgan bo'lsa, Konstantin Ushinskiy bolalar psixologiyasini hisobga olgan holda o'qitish zarurligini ta'kidlagan.

¹ Qobilova N.S. Zamonaviy ta'lim texnologiyalari va ularning ona tili darslarida qo'llanilishi // O'zbekiston Respublikasi xalq ta'limi vazirligi axborotnomasi. – 2022. – №2. – B. 78-84.



Adabiyot fanida “janr”, “syujet”, “kompozitsiya”, “metafora”, “ramz”, “konflikt” kabi nazariy tushunchalarni o‘qitish jarayoni ko‘plab metodik va psixologik muammolar bilan bog‘liq. Quyida ushbu muammolar ilmiy-pedagogik nuqtai nazardan tahlil qilinadi.

Adabiy terminlar ko‘pincha mavhum xarakterga ega. Masalan, “metafora” yoki “badiiy obraz” tushunchalari aniq predmet emas, balki tafakkur mahsuli sifatida namoyon bo‘ladi. Bu esa ayniqsa o‘rta sinf o‘quvchilari uchun qiyinchilik tug‘diradi. Ko‘pincha terminlar ta’rif darajasida o‘rgatiladi, lekin badiiy matn bilan bog‘lanmaydi. Natijada o‘quvchi “syujet”ni tariflay oladi, ammo asardagi voqealar rivojini tahlil qilishda qiynaladi.

Masalan, Abdulla Qahhor hikoyalarini o‘rganishda konfliktni amaliy tahlil qilmasdan, faqat nazariy tushuncha bilan cheklanib qolish samaradorlikni pasaytiradi. Adabiyot fanida terminlar soni ko‘p va ular o‘zaro bog‘liq holda shakllanadi. Agar o‘quvchi ularning ichki tizimini anglamasa, tushunchalar chalkashib ketadi.

Masalan: janr → epik tur → roman → syujet → konflikt → kulminatsiya kabi.

Bu zanjir mantiqiy asosda o‘rgatilmasa, bilim parcha-parcha bo‘lib qoladi. Adabiy terminlarni o‘zlashtirish jarayonida quyidagi muammolar kuzatiladi:

- nazariy tushunchalarning abstraktligi;
- terminlarning ko‘pligi;
- o‘quvchilarning passiv eslab qolishiga asoslangan o‘qitish usullari;
- amaliy qo‘llash imkoniyatining kamligi;

Masalan, “metafora” yoki “syujet” tushunchasi oddiy ta’rif bilan cheklanib qolsa, o‘quvchi uni matn tahlilida mustaqil qo‘llay olmaydi.

Gamifikatsiya asosida terminlarni o‘qitish texnologiyasi.



1. **“Adabiy jang” o‘yini.** O‘quvchilar ikki guruhga bo‘linadi. Har bir guruhga termin beriladi (masalan, epitet, konflikt, kulminatsiya). To‘g‘ri ta‘rif va misol uchun ball beriladi.

2. **“Top va izohla” metodi.** Ekranida badiiy matn parchasidan misol beriladi. O‘quvchi undagi adabiy vositani topadi va nomini aytadi.

3. **“Terminlar xaritasi”.** Guruhlar klaster usulida terminlarni bog‘laydi.

Masalan: Janr → epik → roman → syujet → konflikt.

An‘anaviy darslarda terminlar ko‘pincha “ta‘rifni yozib olish” shaklida beriladi. Bu esa mexanik yodlashga olib keladi.

Pedagogik nazariya vakillaridan Lev Vygotsky ta‘lim jarayonida faol muloqot va ijtimoiy o‘zaro ta‘sir muhimligini ta‘kidlagan. Terminlarni o‘qitishda bu tamoyil yetarli darajada qo‘llanmasa, bilim mustahkam bo‘lmaydi.

Adabiyot darslarida terminlarni o‘qitishda gamifikatsiya texnologiyasidan foydalanish o‘quvchilarning nazariy bilimlarini mustahkamlash, ularni amaliy tahlilga yo‘naltirish hamda ijodiy fikrlashini rivojlantirishda samarali vosita hisoblanadi. Nazariy tushunchalar o‘quvchilarga qiziq tuyulmasligi mumkin. Ayniqsa, raqamli avlod vakillari uchun faqat og‘zaki tushuntirish yetarli emas.

Shuning uchun zamonaviy metodlar interfaol texnologiyalar, vizual vositalar, gamifikatsiya elementlari zarur bo‘ladi. Zamonaviy pedagogdan esa nafaqat bilim berish, balki o‘quvchini jarayonga jalb etish, uni faol subyektga aylantirish talab etiladi. Gamifikatsiya ana shu vazifani bajarishga xizmat qiladi.

Adabiyot darslarida terminlarni o‘qitish jarayonidagi asosiy muammolar – abstraktlik, tizimsizlik, nazariya va amaliyot uzilishi, past motivatsiya hamda mexanik yodlashga tayanish bilan bog‘liq.

Ushbu muammolarni bartaraf etish uchun interfaol metodlar, matn asosida tahlil, klasterlash, konseptual xaritalar va gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish maqsadga muvofiqdir.



Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati:

1. Yo‘ldoshev Q. Adabiyot o‘qitish metodikasi. – Toshkent: O‘qituvchi, 2016.
2. Qobilova N.S. Zamonaviy ta'lim texnologiyalari va ularning ona tili darslarida qo'llanilishi // O'zbekiston Respublikasi xalq ta'limi vazirligi axborotnomasi. – 2022. – №2. – B. 78-84.
3. Zichermann Gabe. Gamification by Design. – Sebastopol: O'Reilly Media, 2011.