



TEXNIKUM TALABALARIGA INGLIZ TILINI O'RGATISHDA O'YINLI TEXNOLOGIYA LARNING AHAMIYATI

Ashiraliyeva Laylo Anvarjon qizi

1-son texnikumi Ingliz tili fani o'qituvchisi

Namangan viloyati, Pop tumani.

ANNOTATION: *This article discusses the effectiveness of game-based learning technologies in the English classroom of vocational schools. It highlights how interactive games can reduce language anxiety, increase student engagement, and help master professional terminology more effectively.*

ANNOTATSIYA: *Ushbu maqolada professional ta'lim muassasalarida ingliz tili darslarida o'yinli texnologiyalardan foydalanishning samaradorligi muhokama qilinadi. Interaktiv o'yinlar til o'rganishdagi to'siqlarni qanday bartaraf etishi, talabalarning darsga qiziqishini oshirishi va kasbiy terminologiyani o'zlashtirishga yordam berishi yoritilgan.*

Key words: *Gamification, interactive methods, motivation, vocational education, communicative competence, classroom activities.*

Kalit so'zlar: *Gamifikatsiya, interaktiv metodlar, motivatsiya, professional ta'lim, kommunikativ kompetentsiya, sinf faoliyati.*

KIRISH Zamonaviy ta'lim tizimida o'quvchining darsdagi faolligini oshirish eng dolzarb vazifalardan biri hisoblanadi. Ayniqsa, texnikumlarda o'quvchilar ko'proq amaliy mashg'ulotlarga moyil bo'lganliklari sababli, nazariy ingliz tili darslari ular uchun zerikarli tuyulishi mumkin. Shu sababli, o'quv jarayoniga o'yinli texnologiyalarni (Gamification) olib kirish tildagi to'siqlarni olib tashlash va talabalarni erkin muloqotga tayyorlashning eng samarali yo'lidir.

ASOSIY QISM VA MUHOKAMA O'yinli texnologiyalar — bu shunchaki vaqt o'tkazish emas, balki aniq maqsadga yo'naltirilgan pedagogik jarayondir. Texnikum sharoitida quyidagi o'yin turlaridan foydalanish yuqori natija beradi:



1. **Simulyatsion o'yinlar:** Talabalar o'z mutaxassisliklari bo'yicha rollarga bo'linadilar. Masalan, "Usta va mijoz" yoki "Muhandis va loyihachi" muloqoti. Bunda talaba yangi terminlarni real vaziyatda qo'llashni o'rganadi.

2. **Raqamli o'yinli platformalar:** Kahoot, Baamboozle yoki Wordwall kabi vositalar orqali o'tilgan mavzuni mustahkamlash talabalar o'rtasida sog'lom raqobatni yuzaga keltiradi.

3. **Leksik o'yinlar:** "Taboo", "Alias" yoki "Snowball" kabi o'yinlar orqali texnik sohalarga oid murakkab so'zlarni yodda saqlash osonlashadi.

Muhokama: Pedagogik tajribalar shuni ko'rsatadiki, o'yin elementlari qo'llanilgan darslarda talabalarning darsni o'zlashtirish ko'rsatkichi an'anaviy darslarga qaraganda 30-40% ga yuqori bo'ladi. Sababi, o'yin jarayonida talaba xato qilishdan qo'rqmaydi va tildan foydalanishda erkinlik his qiladi. Biroq, o'qituvchi o'yinning dars maqsadidan og'ib ketmasligini nazorat qilishi shart.

XULOSA Xulosa qilib aytganda, o'yinli texnologiyalar texnikum talabalarining ingliz tili darslaridagi passivligini yo'qotishning eng maqbul yo'lidir. Bu usul nafaqat til o'rganishni osonlashtiradi, balki talabalarda jamoada ishlash, mantiqiy fikrlash va qaror qabul qilish kabi hayotiy ko'nikmalarni ham shakllantiradi.

ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. Pfeiffer.
1. Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
2. Djurayeva, M. (2020). *Xorijiy tillarni o'qitishda innovatsion metodlar*. Toshkent.
3. Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press.