

LINGVOKREATIV O'YINLARNI ISHLAB CHIQISH TAMOIYILLARI TAMOIYILLARI

Amonov Sunatillo Nusratovich
Buxoro davlat pedagogika instituti
Buxoro shahar, Piridastgir kochasi, 2
Birinchi bosqich tayanch doktoranti
+998 99 706 5118 / amonovs@gmail.com

Annotatsiya. Ushbu maqolada o'yin tushunchasi ya'ni: gamification, game kabi so'zlarning kelib chiqishi, dastlab qaysi sohada keng foydalanganligi va boshqa sohalardan ta'lim sohasiga kirib ketishi haqida ma'lumot beriladi. Kluster uslubi, so'zlarni to'g'ri tartibga qo'yib grammatik jihatdan to'g'ri gap tuzish. Umuman olganda o'yin tushunchasi haqida tushuncha beriladi.

Kalit so'zlar o'yin, linguokreativ, marketing, virtual, klaster, tinglash, gapirish, lug'at boylik, talaba, o'qituvchi.

PRINCIPLES OF DEVELOPING LINGUOCREATIVE GAMES PRINCIPLES

Annotation. This article provides information about the concept of games, namely the origin of terms such as gamification and game, the fields in which they were first widely used, and how they later entered the field of education. It also examines the cluster method, which focuses on arranging words in the correct order to form grammatically accurate sentences. In general, the article gives an overview of the concept of games.

Keywords: game, linguocreative, marketing, virtual, cluster, listening, speaking, vocabulary, student, teacher.

ПРИНЦИПЫ РАЗРАБОТКИ ЛИНГВОКРЕАТИВНЫХ ИГР ПРИНЦИПЫ

Аннотация. В данной статье рассматривается понятие игры, а именно происхождение таких терминов, как gamification и game, области их первоначального широкого применения, а также процесс проникновения в сферу образования. Кроме того, описывается кластерный метод, который направлен на правильное упорядочивание слов для построения грамматически верных предложений. В целом в статье дается общее представление о понятии игры.

Ключевые слова: игра, лингвокреативность, маркетинг, виртуальный, кластер, аудирование, говорение, словарный запас, студент, преподаватель.

KIRISH

Bugungi kunda ta'lim jarayonini samarali tashkil etishda zamonaviy yondashuvlardan foydalanish zarurati ortib bormoqda. Shunday yondashuvlardan

biri bu – lingvokreativ o'yinlardir. O'yin texnologiyalari nafaqat o'quvchilarni qiziqtirish, balki ularning mustaqil fikrlash, tezkor qaror qabul qilish, nutqiy kompetensiyalarini rivojlantirishda ham muhim rol o'ynaydi.

Demak, lingvokreativ o'yinlar o'qituvchi va o'quvchi o'rtasidagi samarali aloqani ta'minlabgina qolmay, balki o'quvchilarda til o'rganishga nisbatan ijobiy motivatsiyani ham shakllantiradi. Shu sababli ushbu maqolada lingvokreativ o'yinlarni ishlab chiqish tamoyillari va ularni ta'lim jarayonida samarali qo'llash masalalari yoritib beriladi.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODOLOGIYA

Gamification – bu so'z o'zbek tiliga so'zma-so'z tarjima qilinmaydi, shu sababli ham uni shunchaki uni o'yin deb tarjima qilinadi. Ingliz tilida esa bu so'z boshqacha so'zlar bilan almashtiriladi. Shu sababli o'xshash so'zlarni ya'ni o'zakdosh so'zlarni quyidagicha variantlarni ko'rsa bo'ladi: Gamified va Game-enhanced. O'yinlarning nazariy jihatdan ishlatilishini ko'rib chiqadigan bo'lsak, biz ularni asosan darsda muayyan maqsadimizni yana kichik maqsadlarga bo'lish orqali, oldimizga qo'ygan katta maqsadga erishish uchun ishlatamiz. Natijada esa dars oldi qo'yilgan maqsadlarga erishish oson bo'ladi. Eng asosiysi, har bir o'quvchi mustaqil shug'ullana oladi, har bir o'quvchi o'zlashtirish tezligi bo'yicha harakatlanadi yoki rivojlanib keyingi qiyinchilik darajasiga ko'tariladi. Baholash individuallashtiriladi, bunda har bir o'quvchiga o'yin oxirida mukofot sifatida ball yoki sovrinlar beriladi, garchi ular virtual sog'alar, haqiqiy sovgalar bolmasada.

Dastavval gamification terminalogiyasi biznes va marketing sohasida ishlatilingan. Keyinchalik esa uning foydalanish chegarasi kengaygan. Kappning 2012 izohlashicha, gamifikatsiya yoki oyin texnologiyasidan foydalanish bu asosan ta'lim sohasida keng foydalaniladi. Aslida oyin bu tamoyillar toplami va uslublar yigindisi bolib, unda bu konikmalar real voqeiylikda ishlatiladi. Har qanday jarayonni yoki mashgulotni turli strategiyalar orqali oyinga aylantirsa boladi. Masalan deylik reklama sanoatini oladigan bolsak, bu soha yangi mijozlarni oziga chaqirish va jalb qilish maqsadida yangi xaridorlarga quyidagilarni tavsiya qilishi mumkin masalan: ballar yigish, mukofotlar berish yoki sovgalar berish bu esa yanada katta turki boladi koproq savdo qilishga yoki sotuvlarni oshirishga. Bundan

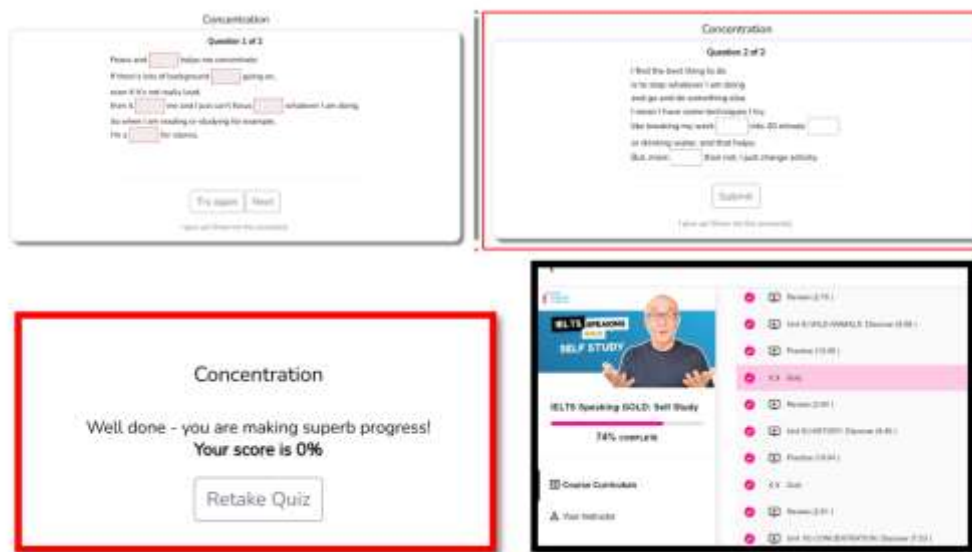
tashqari bu har qanday kishiga motivatsiya beradi. Ozbekiston asta sekin bozor iqtisodiyoti tizimiga otar ekan, bizda ham Korzinka, Havas, Oasis va boshqa shunga oxshash kompaniyalarda koproq xodimlarini oziga saqlab qolish uchun turli xil bonuslar, mijozlariga esa sadoqatlik kartalari, ballar yigib borish imkoniyatini yaratish orqali ularning oziga tortadi. Buni goyani Kenez 2015 aytib otgan, ma'lum bir xaridlar uchun ballar toplash, maqsadlarga erishish, mukofotlar berish orqali koplalab mijozlarni jalb qiladi. Shunday konsepsiyalarni Nike, Sears, Macys kabi kompaniyalar foydalanishmoqda. Xuddi shu konsepsiya Keith speaking academy platformasida, pullik kontentida, ya'ni Gold dasturida korish mumkin. Bu kursda har bir oquvchi oz akkauntiga kiradi. Muayyan speaking mavzuni otib bolgach, u mustahkamlanadi. Keyin esa otilgan mavzu takrorlanadi, mavzu tushuntirilib otib bolinganidan keyin, quiz beriladi, ya'ni oyin. Oyinda otilgan iboralar, frazalar, lugatlar turli yondashuvlar orqali yana bir bor xotirada mustahkamlanadi. Chiqish paytida esa, hikoya beriladi. Bu hikoyada berilgan bob yoki unit boyicha sozlar yana bir bor takrorlanadi. Bu esa xotirada mustahkamlanadi.

NATIJALAR VA MUHOKAMA

Oyin sozini eshitganimiz bizga beixtiyor xayomizga hozirgi kunda kopincha kopmyuter, telefon, planshet va boshqa shunga oxshash texnologiyalar bilan chambarchas bogliq bolgan jismlar keladi. Hozirgi axborot davrida biz, ya'ni XXI asr yoshlarining hayotini internetsiz, qurilmalarsiz tasavvur qila olmaymiz. Raqamli avlodga an'anaviy metodlar orqali dars berishni tasavvur qilish juda mushkul. Shuning uchun ularga raqamli texnologiyaladan foydalangan holda dars otish maqsadga muvoffiq. Prenskiyning ta'kidlashicha oldingi avlod bilan solishtirilganda, yosh raqamli avlod texnologiyadan oqilona foydalana oladi, erkin ishlata oladi. Internet avlodi texnologiyalarni, internet, telefon, noutbuk, kompyuter va boshqa shunga oxshash qurilmalardan foydalanadilar. Prenskiy shuning uchun quyidagi ikki kalit sozni kiritadi: technology migrant va technology native. Shu bois darslarni Yoshi katta ustozlar otayotganda, raqamli avlodga, texnologiyalarni unchalik yaxshi tushunmaydigan ustozlar darsni yaxshilab rejalashtirishi kerak boladi, shu yol orqali ularni qiziqishlarni inobatga olingan holda dars rejasi tuziladi. Hozirgi kunda ayrim ustozlar uchun avval kundalik.com da ishlash va moslashish qiyin boldi,

chunki bu platforma orqali davomat, baholash, uyga vazifasini, oquv dasturini yuklash imkoni bor. Agar shu platforma imkoniyatlari kengaytirilsa interaktiv oyinlar, mashqlar va video darslar kiritilishi kerak. Shu yol orqali, yoshi katta ustozlarni texnologiyalardan foydalanish imkoniyati kengayadi, ularni amaliyotda tadbiq etadi. Kundalik.com esa virtual birlashtiruvchi makon vazifasini o'taydi, ham yoshi katta ota onalar ham bundan foydalanishadi. Oblinger (2005) va Kennedy va boshqalar (2009), ushbu olimlarning ta'kidlashicha garchi yoshlar texnologiyalardan har kuni foydalansalar ham, ulardan hammasi ham yaxshi foydalana olmasligi mumkin, chunki yoshlarning texnologik savodxonligi yetarli darajada mukammal bolmasligi mumkin. Xuddi shunday bizning holatda, Ozbekistonda ota onalarning barchasi ham kundalik.com ga kirish boyicha yetarlicha konikma, tajribaga va bilimga ega emas. Shuning uchun kundalik.com ni tushunmaydigan ota onalar maktab oqituvchilari bilan doim aloqada bolib turishadi va ko'plab maktablarda sinf rahbarlar ota onalarning profilidan kirishadi.

Oyinlardagi asosiy eng ijobiy tomonini agar aniq misollarda koradigan bolsak, ular motivatsiya beradi, takrorlash imkoni borligi sabab ularni yana qayta korish imkoni mavjud agarda ular video formatida bolsa, imkoniyatlari keng chunki izohlar yoziladi. Chunki aynan izohlar qismida fikr va mulohazalar va takliflar beradi. Agar biz Keith speaking academy Gold kursi misolida koradigan bolsak, har bir otilgan darsdan keyin, takrorlash va amaliyot qismi mavjud, bundan keyin esa quiz ya'ni savol javob qismi mavjud. Eng qiziqarli tomoni, har bir savol javobdan keyin natija beriladi. Agar oquvchi bu natijasidan qanoatlanmasa, u savol javob uslubidagi qiziqarli testni qayta topshirsa boladi. Xuddi shu formatdagi online darslarni courser platformasida ham uchratish mumkin. Masalan: TESOL kursi Arizona State University tomonidan professorlar otib beradi, har bir darsdan keyin savol javob qilinadi, berilgan maqolalar boyicha quizlar beriladi. Bu esa agarda xato qilinsa yana qayta ishlash imkoniyatini beradi. Takrorlash esa bu bilim kalitidir.



Jemore Brunerning aytishicha, pedagogik samaradorlik shunday bir narsaki, unda oqituvchi oquvchilarini hayron qoldirishi kerak. Bunda holda oqituvchi bamisoli baliqchi kabi, qarmoqqa ilishi kerak boladi. Chunki darsda bolani diqqatini jalb qilishimiz uchun, unda yangi, ozgacha, oddiy bolgan pedagogik mexanizmlardan foydalanish kerak.

Kutilmagan: hayron qoldirishi kerak odamni, va oquvchini e'tiborini qarmoqqa ilgan kabi oziga tortishi kerak.

Oddiy: Oddiylilik bu sayqallik ozagidir deydi Leonardo DaVinci. Materiallarni toppish oson va hech qanday qiyinchilik tugdirmasligi kerak.

Lekin bundanda oldinroq avval biz ularni darsga tayyor ekanligini, ularning butun fikri va xayoli darsda ekanligiga ishonch hosil qilishimiz kerak, undan keyingina biz kreativ qolbilyatimizdan mohirlik bilan foydalanib dars otishni boshlasak boladi. Deylik biz biror mavzuni, mashgulotni otmoqchi bolsak bunda yaratuvchanlik qobilyatimizni foydalanishimiz kerak. Masalan, essay berildi yozish uchun deylik crime mavzusi bilan bogliq. Bunda oquvchilardan qanday shu mavzuga mos lugatlarni bilishini soraymiz. Tajribamizga asoslanib, ko'plab oquvchilar xato qiladigan vaziyatlarni organamiz. Masalan jinoyat sodir etmoqni ayrimlar do crime deb beradi, aslida esa commit crime deyiladi. Dorskaga yoki HDMI portidan foydalanib, kompyuterimizni televizorga ulaymiz. Shunda Cluster uslubida sozlarni

yoziq chiqamiz. Bunda yana kreativ qobiliyatimizdan foydalanib, bolalarga deylik klasterdagi sozlarni imkon qadar kopini esda saqlab qolishini soraymiz. Deylik besh daqiqa otganidan keyin, motivator ochiriladi va oquvchilardan yodida qolgan sozlar soriladi. Bu ham xotira, diqqat va nutqni shakllantiradi. Bu pastda berilgan klaster, shunchaki namuna xolos.



Deylik mavzu “animals”, cluster ortasida shu soz yoziladi. Atrofiga shu jumla bilan bogliq sozlar yoziladi. Masalan: zoo, wild, domestic, cat, dog, wolf. Bu oyin uslubidagi dars diqqatni jalb qiladi, tinglab tushunishni rivojlantiradi, nutqni rivojlantiradi, gapirish konikmasini shakllantiradi.

Bu oyin har qanday leveldagi ya’ni darajadagi bolani lugat boyligini oshirishga yordam beradi. Deylik keying soz bu family, markazda bu soz yoziladi. Atrofiga, father, mother, children, son, daughter, grandparents kabi sozlar yoziladi. Bu oddiy matkab bolalari uchun bolishi mumkin. Lekin Speaking konikmasini juda yaxshi oshirib beradi. Agar shunda kluster yonida biror bir oila rasmi berilsa. Bolalar gap tuzadi.

XULOSA

Yuqorida keltirilgan fikrlar shuni ko’rsatadiki, lingvokreativ o’yinlardan foydalanish ta’lim jarayonini samarali tashkil etishda muhim ahamiyat kasb etadi. O’yin texnologiyalari orqali o’quvchilarda mustaqil fikrlash, tezkor qaror qabul qilish, nutqiy kompetensiyalarni rivojlantirish imkoniyati yaratiladi. Shuningdek, ular til o’rganishga bo’lgan qiziqish va motivatsiyani oshiradi, o’qituvchi va o’quvchi o’rtasida samarali muloqotni ta’minlaydi.

Shu sababli lingvokreativ o’yinlarni nafaqat xorijiy til darslarida, balki boshqa fanlarda ham qo’llash ta’lim sifatini yuksaltirishga xizmat qiladi. Mazkur maqolada keltirilgan tamoyillar kelgusida ta’lim jarayonini innovatsion yondashuvlar asosida

boyitishga, o'quvchilarning bilim va ko'nikmalarini yanada mustahkamlashga asos bo'lib xizmat qiladi.

ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
2. Kenez, P. (2015). *Marketing strategies and consumer engagement through gamification*.
3. Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
4. Oblinger, D. G., & Oblinger, J. L. (2005). *Educating the Net Generation*. EDUCAUSE.
5. Kennedy, G., Judd, T., Dalgarno, B., & Waycott, J. (2009). Beyond natives and immigrants: Exploring types of net generation students. *Journal of Computer Assisted Learning*, 25(5), 332–343.
6. Bruner, J. S. (1996). *The culture of education*. Harvard University Press.
7. Da Vinci, L. *Collected thoughts on simplicity and design*.