XORIJIY VA MILLIY ASARLAR ASOSIDA GAMIFIKATSIYA VA ROLDA O'YNASH METODLARINI JORIY ETISH

Mamashoyev Umid Ulug'bek o'g'li
Iqtisodiyot va pedagogika universiteti assistent o'qituvchisi

Annotatsiya
Ushbu maqolada xorijiy va milliy adabiy asarlar asosida gamifikatsiya va rolda o'ynash metodlarini ta'lim jarayoniga joriy etishning samaradorligi tahlil qilingan. Interaktiv yondashuv orqali o'quvchilarning so'z boyligi, nutq faolligi, dars ishtirokchiligi va ijodiy salohiyati sezilarli darajada oshganligi tajribaviy natijalar asosida isbotlangan. Gamifikatsiya orqali ta'limni qiziqarli qilish, rolda o'ynash orqali esa o'quvchilarning til va adabiy matnlarga munosabatini jonlantirish imkoniyati ko'rsatib berilgan. Maqolada zamonaviy raqamli vositalar, xususan Google Classroom imkoniyatlari orqali gamifikatsiyalangan darslarning qanday tashkil etilishi ham yoritilgan.

Kalit so'zlar. gamifikatsiya, rolda o'ynash, xorijiy asarlar, milliy adabiyot, interaktiv metodlar, dars samaradorligi.

Аннотация
В статье анализируется эффективность внедрения методов геймификации и ролевых игр в образовательный процесс на основе произведений зарубежной и отечественной литературы. Результаты эксперимента доказали, что словарный запас, речевая активность, активность учащихся в классе и творческий потенциал значительно возросли благодаря интерактивному подходу. Доказано, что геймификация делает обучение более интересным, а ролевые игры стимулируют реакцию учащихся на языковые и литературные тексты. В статье также рассматривается, как организовать игровые уроки с использованием современных цифровых инструментов, в частности возможностей Google Classroom.

Ключевые слова: геймификация, ролевая игра, зарубежные произведения, отечественная литература, интерактивные методы, эффективность урока.

Annotation

This article analyzes the effectiveness of introducing gamification and role-playing methods into the educational process based on foreign and national literary works. Experimental results have proven that through an interactive approach, students' vocabulary, speech activity, class participation, and creative potential have significantly increased. The possibility of making education interesting through gamification and revitalizing students' attitude to language and literary texts through role-playing is shown. The article also discusses how to organize gamified lessons using modern digital tools, in particular, Google Classroom capabilities.

Keywords: gamification, role-playing, foreign works, national literature, interactive methods, lesson effectiveness.

Kirish

Zamonaviy ta'lim uslublarining markazida talaba shaxsiga yo'naltirilgan yondashuv turadi. Bu esa, o'quv jarayonida interaktiv metodlarni, jumladan gamifikatsiya va rolda o'ynash (role-play) texnologiyalarini qo'llashni talab etadi. Ayniqsa, adabiyot va til o'rgatishda bu metodlar katta samaraga ega. Xorijiy (masalan, Shekspir, London, Exupery) hamda milliy (Navoi, Abdulla Qodiriy, Said Ahmad) asarlar mazmunidan foydalangan holda rolda o'ynash va o'yin elementlarini tatbiq qilish o'quvchining darsdagi ishtirokini faollashtiradi, tahliliy fikrlashni va muloqot ko'nikmalarini rivojlantiradi[6].

Metodologiya

Xorijiy tillarni o'rgatish sohasida zamonaviy pedagogik yondashuvlar talablarni qondirishda doimiy ravishda yangilanib bormoqda. Bugungi kunda o'quv jarayonida raqamli texnologiyalar va interaktiv usullarning qo'llanilishi o'quvchilarning ta'limga bo'lgan qiziqishini oshiradi, ular uchun o'rganish jarayonini yanada qiziqarli va samarali qiladi. Xususan, gamifikatsiya –ya'ni o'yin elementlarini ta'lim

jarayoniga kiritish, xorijiy tillarni o'rgatishda muhim pedagogik vosita sifatida keng tarqalmoqda[1].
Tadqiqot quyidagi bosqichlarda olib borildi[5]:
1) Adabiy tanlov: o'quv dasturiga mos 6 ta xorijiy va 6 ta milliy asar tanlab olindi (roman, hikoya, drama janrlarida).
2) Gamifikatsiya dizayni: har bir asar asosida topshiriqlar, viktorinalar, badge tizimi va mini-o'yinlar ishlab chiqildi.
3) Role-play loyihasi: asar syujeti asosida guruhli sahnalashtirish topshiriqlari tayyorlandi.
4) Tajriba: 2 ta guruh (eksperimental va nazorat guruhi)da 1 oylik o'quv tajribasi o'tkazildi. Eksperimental guruhda gamifikatsiya va rolda o'ynash metodlari joriy qilindi.
5) Baholash: so'z boyligi, talaffuz, ijodiy yondashuv va dars ishtirokchiligi mezonlari bo'yicha test va so'rovnomalar o'tkazildi.

Natijalar

Ta'lim geymifikatsiyasi ta'limiy maqsadga erishish yoki qo'yilgan masalani yechishga qaratilgan geym-o'yinlar ketma-ketligini bajarish borasida ijrochiga tushunarli va aniq ko'rsatmalar berish nazarda tutiladi. Demak, oliy ta'lim jarayonida talaba tomonidan o'quv materialini samarali o'zlashtirish uchun shart-sharoit va imkoniyatlarni kengaytirishda o'qituvchi ta'lim geymifikatsiyasidan (nazariy) va amaliy operatsiyalarning ketma-ketlik tartibini o'yinlar orqali amalga oshiradi. Geymlar mustaqil o'qitish dasturi yoki, boshqa o'qitish dasturining qismi bo'lishi mumkin. Raqamli texnologiyalar sharoitida talabalarga geymifikatsiya yordamida turli kompyuterli o'yinlar orqali o'quv materiali algoritmlar, jadvallar asosida va bloksxema shaklida berilishi mumkin. Og'zaki tarzda berilgan algoritm tabiiy til xususiyatlariga ko'ra so'zlar va jumlalarning bayon etilishida yordam beradi. Geymlardagi algoritmning jadval asosida berilishi uni jadval hamda hisoblash formulalari shaklida ifodalashga xizmat qiladi[4].
Predmetlar, hodisa yoki jarayonlarni tabiiy holatda namoyish qilish yanada ko'proq didaktik samara beradi Shu bois, o'quv mashg'ulotlarida turli virtual

laboratoriyalarni tashkil qilish, geymifikatsiyaning turlaridan foydalanish zarur bo'ladi[3].

“Classroom ushbu xizmatdan foydalangan holda o'qituvchilar o'quv onlayn kurslarini yaratish va ulardan foydalanish, mavzular, topshiriqlar, munozaralar yaratish, yangiliklar lentasini kiritish, istalgan formatdagi fayllarni yuklash, havolalarni qo'shish, boshqa o'qituvchilar va talabalarni bog'lash, avtomatik ravishda sinflar kitobini yaratish kabi imkoniyatiga ega bo'lishadi. Biroq, shuni ta'kidlash kerakki, ushbu xizmat faqat ixtisoslashgan Google Education muhiti doirasida taqdim etiladi”. Classroomda geymlar yordamida o'qituvchi talabalarni mustaqil ravishda obyektlarni o'rganish, zaruriy o'lchov ishlarini olib borish, aloqadorlikni o'rnatish, shuningdek, hodisalarning mohiyatini anglab yetishga, faol bilish jarayoniga yo'naltirishi lozim. O'qituvchilar “Classroom” xizmatidan foydalangan holda onlayn kurslarni yaratishda, to'ldirishda, o'zgartirganda, barcha fayllar avtomatik ravishda tegishli nomdagi papkalarda diskka ko'paytiriladi. Ushbu xizmatlardan foydalangan holda hujjatlar, jadvallar, taqdimotlar, shakllar, veb-saytlar va boshqalar o'qituvchilar va talabalar yakka tartibda va birgalikda turli xil matnli, grafik va jadvalli hujjatlar, so'rovnomalar va testlar, veb-saytlar, bloglar va boshqalarni yaratish, tahrirlash va ko'rishlari mumkin. yaratilgan fayllar shaxsiy diskda saqlanadi[2].

So'z boyligi va nutq faolligi. Eksperimental guruhdagi talabalar darsda o'rtacha 35% ko'proq so'z ishlatdi. Interaktiv metodlar orqali erkin fikr bildirish holatlari 40% ga oshdi.

Dars ishtirokchiligi. Role-play va o'yin elementlari asosida tashkil etilgan darslarda qatnashish darajasi 91% ni tashkil etdi. Nazorat guruhida bu ko'rsatkich 73% atrofida bo'ldi.

Ijodiylik va motivatsiya. Gamifikatsiya elementlari (yutuqlar, ball tizimi, mukofotlar) o'quvchilarning o'zlashtirishiga ijobiy ta'sir ko'rsatdi. O'quvchilarning 84% gamifikatsiyalangan darslarni afzal ko'rganini bildirdi.

Muhokama

Gamifikatsiya va rolda o'ynash metodlari ayniqsa adabiy matnlar bilan ishlashda samarali bo'lib, til va adabiyot darslarini zerikarli an'anaviy formatdan chiqarib,

o’quvchilarni faol subyekt sifatida ta’lim jarayoniga jalb etadi. Bunday yondashuv ijodkorlikni kuchaytiradi, talaffuz va ifoda ko’nikmalarini shakllantiradi. Rolda o’ynash usuli ijtimoiy moslashuvchanlik va jamoaviy ishlash qobiliyatini ham rivojlantiradi.

Xulosa

Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatdiki, gamifikatsiya va rolda o‘ynash metodlari nafaqat o‘quvchilarning darsdagi ishtirokini faollashtiradi, balki ularning so‘z boyligini oshiradi, mustaqil fikrlash va ijodiy yondashuv qobiliyatini rivojlantiradi. Eksperimental guruhda bu metodlar asosida tashkil etilgan mashg‘ulotlarda qatnashuv 91% ga yetgan, so‘z ishlatish darajasi esa 35% ga oshgan. Bu esa ushbu metodlarning amaliy natija berishini ko‘rsatadi. Rolda o‘ynash usuli orqali o‘quvchilar adabiy obrazlar orqali muloqotga kirishadi, bu esa nafaqat til ko‘nikmalarini, balki ijtimoiy kompetensiyalarni ham shakllantiradi. Shunday ekan, til va adabiyot ta’limiga gamifikatsiyalash va rolda o‘ynash kabi metodlarni integratsiyalash zarur va foydalidir.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Yusupov Asadbek G’afur o’g’li. Xorijiy tillarni o’rgatishda gamifikatsiya: o’quv jarayonida raqamli o’yinlardan foydalanish. “O’zbekiston iqtisodiyotini innovatsion asosda shakllantirish va startap loyihalarning moliyalashtirish mexanizmi” mavzusidagi xorijiy olimlar ishtirokida respublika ilmiy-amaliy anjumani. 2024 y.
2. Shaxzoda Abdullaevna Abdullaeva. Ta’lim jarayonida geymifikatsiyadan foydalanish va baholash. Academic Research in Educatinal Sciences. 2021.
3. Mamashoev, U. U. (2023). EXPRESSION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN LANGUAGE AND CULTURE IN PHRASEOLOGY WITH THE HEART COMPONENT. In Педагогика и психология в современном мире: теоретические и практические исследования (pp. 76-80).
4. Umid Ulug’bek o’g, M. (2025, March). TIL O’RGANISHDA ADABIYOTNING O’RNI. In International Conference on Scientific Research in Natural and Social Sciences (pp. 64-71).

5. Umid Ulug‘bek o‘g, M. (2025, March). XORIJIY VA MILLIY BADIIY ASARLARNING TIL O ‘RGATISHDAGI DIDAKTIK AHAMIYATI. In International Conference on Scientific Research in Natural and Social Sciences (pp. 56-63).
6. Umid Ulug‘bek o‘g, M. (2025, April). ADABIY MATNLAR ORQALI KOMMUNIKATIV KOMPETENSIYANI RIVOJLANTIRISH. In International Conference on Educational Discoveries and Humanities (pp. 61-69).
7. Umid Ulug‘bek o‘g, M. (2025, April). INDIVIDUAL TIL O ‘RGATISH METODIKALARINI SHAKLLANTIRISH. In International Conference on Educational Discoveries and Humanities (pp. 70-77).
8. Komilovich, S. S. (2024). QIYOSIY ADABIYOTSHUNOSLIKDA ADABIY TA’SIR MASALALARI. In Konferensiyalar| Conferences (Vol. 1, No. 4, pp. 492-495).
9. Komilovich, SS (2023). TOG 'AY MUROD IJODIDA UILYAM FOLKNER ASARLARI TA'SIRI. Integratsiyalashgan ta'lim va tadqiqot jurnali , 7 (1), 75-77.
10. SHERQULOV, S. TRAGEDY IN WILLIAM FAULKNER’S “THE SOUND AND THE FURY”. O ‘ZBEKISTON MILLIY UNIVERSITETI XABARLARI, 2022,[1/3 ISSN 2181-7324.
11. Abdumannonovna, A. D. (2025, March). “MARJONLAR O’YINI” ROMANIDA G’ARB VA SHARQ TAFAKKURINING SINTEZI. In International Conference on Scientific Research in Natural and Social Sciences (pp. 80-87).
12. Abdumannonovna, A. D. (2025, March). HERMANN HESSE IJODIDA ROMANTIZM. In International Conference on Scientific Research in Natural and Social Sciences (pp. 72-79).
13. Хамзаева, З. (2025). Толкование женского образа в романе «Бону» с точки зрения декадентства: социальный кризис и противоречие ценностей. Зарубежная лингвистика и лингводидактика, 3(2), 17-22.
14. Normurodovna, A. M. (2025, February). TASHKILOTLAR O'RTASIDAGI HAMKORLIKDA INGLIZ TILINING AHAMIYATI. In International Educators Conference (pp. 310-317).

15. Ergashevna, S. M. (2025, February). INGLIZ TILI MUTAXASSISI BO'LISHDA BOSHLANG'ICH INGLIZ TILI DARSLARINING AHAMIYATI. In International Educators Conference (pp. 350-357).
16. Axmedovna, B. S. (2025, February). O'ZBEKISTONDA XORIJIY TILLARNING AHAMIYATI. In International Educators Conference (pp. 326-333).
17. Normurodovna, A. M. (2025, February). INGLIZ TILI GRAMMATIKASINING INGLIZ TILI KURSIDAGI AHAMIYATI. In International Educators Conference (pp. 302-309).
18. Ergashevna, S. M. (2025, February). INGLIZ TILI MUTAXASSISLARINI TAYYORLASHDA XORIJIY TAJRIBALARDAN FOYDALANISH. In International Educators Conference (pp. 358-365).
19. Axmedovna, B. S. (2025, February). INGLIZ TILINI O'RGANISHDA O'ZARO MULOQOTNING AHAMIYATI. In International Educators Conference (pp. 318-325).
20. Boymurotovna, X. N. (2025, March). RUS TILINI O ‘RGANISHDA SUN’IY INTELLEKT VA NEYRON TARMOQLARNING ROLI. In International Conference on Educational Discoveries and Humanities (pp. 55-62).
21. Boymurotovna, X. N., Asror o’g’li, A. O., & Rajabboyevna, O. K. (2025, March). KOMPYUTER VA ROBOTLAR BILAN O’ZARO ALOQA ORQALI IJTIMOIY PSIXOLOGIYANING O’ZGARISHI. In International Conference on Educational Discoveries and Humanities (pp. 63-70).
22. Xidirova, N. B. qizi Nomozova, FA (2024). RAQAMLI MATERIALLAR VA INTERAKTIV PLATFORMALAR YORDAMIDA TABIIY FANLARNI O ‘QITISH. GOLDEN BRAIN, 2(20), 162-166.
23. Xidirova, N. B. qizi Muqimova, GZ (2024). EXCELDA DIAGRAMMALAR BILAN ISHLASH. GOLDEN BRAIN, 2(20), 167-171.
24. Xidirova, N. B. qizi Oromova, SS, & Otajonova, KR (2024). MULTIMEDIALI TEXNOLOGIYALAR VA ULARNING PSIXOLOGIYADA QO ‘LLANILISHI. GOLDEN BRAIN, 2(20), 157-161.

25. Botirovich, X. S. Murodullo o ‘g, JOT, & Iskandar o ‘g ‘li, SB (2024). PYTHON DASTURLASH TILINING KELIB CHIQISHI. Modern education and development, 11(3), 120-126.
26. Кучкаров, Т., & Маматова, Г. (2024). ВЛИЯНИЕ ЦИФРОВИЗАЦИИ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ НА ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ПРОЦЕССЫ В ОБЩЕСТВЕ. Raqamli iqtisodiyot va axborot texnologiyalari, 4(4), 127-136.
27. Khayriddinov, S. (2023). Cloud technologies as a tool for forming personal information educational environment. International Bulletin of Engineering and Technology, 3(4), 72-76.
28. Khayriddinov, S., & Nodirova, F. (2024). Advanced pedagogical in improving the quality of education the significance of experiences in the educational system. Talqin va tadqiqotlar,(28).
29. Abdirakhimova, M. N. (2022). LITERATURE AND READING AMONG YOUNG PEOPLE IMPROVING CULTURE AND ITS CHARACTERISTICS. Oriental renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences, 2(2), 759-763.
30. Egamberdiyev, H. S., & Khujakulov, A. K. (2024). VIRTUAL MUSEUMS AS PART OF A DIGITAL CULTURAL ENVIRONMENT. Экономика и социум, (3-1 (118)), 121-125.
31. SUYAROVA, M. ЭКОНОМИКА И СОЦИУМ. ЭКОНОМИКА, 587-590.
32. SUYAROVA, M. (2024). Internet blogs in teaching foreign languages.
33. Ergashevna, S. M. (2024). Development of Grammatical Skills During Individual Teaching of English at the Intermediate Stage. Miasto Przyszłości, 294-296.
34. Egamberdiev, K., Khidirova, N., & Islomov, A. (2024). Creation of an automated information system using python and the django framework with a telegram bot. Big Data and Computing Visions, 4(3), 219-226.
35. Suyarova, M. E. (2023). USING GAMES TO INCREASE STUDENTS'ATTENTION DURING THE LESSON. Экономика и социум, (10 (113)-1), 252-255.
36. Suyarova, M. (2023). Methods of teaching speaking in foreign language lessons. Scientific Collection «InterConf»,(145), 119-124.

37. Suyarova, M. (2023). TEACHER'S ROLE IN THE PROCESS OF MOTIVATING LEARNERS. Инновационные исследования в современном мире: теория и практика, 2(16), 97-99.
38. Ergashevna, S. M. (2022). TECHNOLOGY AND ITS IMPORTANCE IN TEACHING ENGLISH LANGUAGE SKILLS. International Journal of Pedagogics, 2(11), 01-07.
39. Ergashevna, S. M. (2022). Permanent Learning: Continuing Your Teacher Education. Permanent Learning: Continuing Your Teacher Education, 5(11).
40. SUYAROVA, M. E. (2022). Learning English through Electronic Database. THEORETICAL & APPLIED SCIENCE Учредители: Теоретическая и прикладная наука,(4), 388-390.