

GAMIFIKATSIYA VA MIKROO‘QUV MODULLAR ASOSIDA XORIJIY TILNI O‘RGATISH: O‘RGANUVCHI MOTIVATSIYASIGA TA’SIRI

Shaxnoza Xikmatullayevna Akbarova

O‘zbekiston xalqaro islom akademiyasi

Mumtoz sharq filologiyasi fakulteti,

*O‘zbek va xorijiy tillar kafedrasi dotsenti ,
pedagogika fanlari bo‘yicha falsafa doktori (PhD)*

ANNOTATSIYA

Ushbu maqolada zamonaviy ta’lim texnologiyalari, xususan gamifikatsiya (o‘yinlashtirish) va mikroo‘quv modullar yordamida xorijiy tilni o‘qitish jarayonining o‘rganuvchi motivatsiyasiga ko‘rsatadigan ta’siri tahlil qilinadi. Tadqiqot davomida universitet talabalari ishtirokida eksperiment tashkil etilib, an’anaviy va gamifikatsiyalashgan mikroo‘quv yondashuvlari natijalari solishtirildi. Natijalar shuni ko‘rsatadiki, mazkur metodlar ta’limga qiziqishni kuchaytiradi, faol ishtirok va mustaqil o‘rganishni rag‘batlantiradi.

Kalit so‘zlar: *gamifikatsiya, mikroo‘quv modullar, xorijiy til, motivatsiya, innovatsion metodlar, raqamli ta’lim.*

TEACHING FOREIGN LANGUAGES THROUGH GAMIFICATION AND MICROLEARNING MODULES: IMPACT ON LEARNER MOTIVATION

ABSTRACT

This article analyzes the impact of modern educational technologies—specifically gamification and microlearning modules—on learners' motivation in the process of teaching foreign languages. An experimental study was conducted involving university students, comparing the outcomes of traditional teaching approaches with those of gamified microlearning methods. The results indicate that the integration of gamification and microlearning enhances interest in education, increases active participation, and fosters independent learning among students.

Keywords: *gamification, microlearning modules, foreign language education, learner motivation, innovative pedagogical approaches, digital education technologies.*

ОБУЧЕНИЕ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ГЕЙМИФИКАЦИИ И МИКРОМОДУЛЕЙ: ВЛИЯНИЕ НА МОТИВАЦИЮ УЧАЩИХСЯ

АННОТАЦИЯ

В данной статье анализируется влияние современных образовательных технологий — в частности, геймификации и микромодулей обучения — на мотивацию учащихся в процессе преподавания иностранных языков. В рамках исследования был проведён эксперимент с участием студентов университета, в ходе которого сравнивались результаты традиционного подхода к обучению и методики, основанной на геймифицированных микромодулях. Результаты показали, что интеграция геймификации и микромодулей обучения повышает интерес к учебному процессу, способствует активному участию студентов и стимулирует их к самостоятельному обучению.

Ключевые слова: *геймификация, микромодули обучения, обучение иностранным языкам, мотивация учащихся, инновационные педагогические подходы, цифровые образовательные технологии.*

KIRISH

Zamonaviy ta'lim jarayonlarida talabalar faolligini oshirish va o'quv motivatsiyasini kuchaytirish muhim omillardan biridir. Ayniqsa, xorijiy til o'rganishda bu omil ta'lim samaradorligini belgilovchi asosiy faktorlardan biridir. Gamifikatsiya va mikroo'quv modullar ushbu ehtiyojga javoban taklif etilgan raqamli yondashuvlar sirasiga kiradi. Bu metodlar o'rgatuvchi va o'rganuvchi o'rtasidagi interaktivlikni oshiradi, bilimlarni kichik, tez o'zlashtiriladigan bloklarda yetkazib, o'quvchini faol harakatga undaydi (Kapp, 2012). Ushbu fikr xorijiy til o'rganuvchilarining nutq ko'nikmalarini shakllantirishda o'yin elementlaridan foydalanganda ularning o'zlashtirish ko'rsatkichlari oshishini amalda tasdiqlaydi. Shuningdek, bu metodlar darsni hissiy jihatdan boyitadi, o'quvchining darsdan charchamasdan, zavq bilan qatnashishini ta'minlaydi.

Gamifikatsiya — bu o'yin dizayni elementlarini (masalan, reytinglar, virtual mukofotlar) o'quv jarayoniga integratsiya qilish orqali o'rganish jarayonini interaktiv va qiziqarli qilish strategiyasidir (Deterding et al., 2011). Bu g'oya, ayniqsa til o'rgatish jarayonida juda samarali hisoblanadi, chunki xorijiy til o'rganish uzluksiz mashq va motivatsiyani talab qiladi. O'yin elementlari esa o'rganuvchining o'ziga bo'lgan ishonchini oshirib, “xato qilishdan qo'rqmaslik” muhiti yaratadi. Shu orqali real kommunikatsion vazifalarda faol ishtirok rag'batlantiriladi. Ushbu yondashuv o'rganuvchilarning o'yin orqali muvaffaqiyat hissini his etishlariga, o'zaro raqobatni

kuchaytirishga va o'quv jarayonini ijobiy hissiyotlar bilan boyitishga xizmat qiladi (Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014). Bu fikrga asoslanib, gamifikatsiyani har qanday holatda universal deb bo'lmasligini e'tirof etish kerak. Shu sababli o'rganuvchilar auditoriyasini diqqat bilan tahlil qilib, shaxsiylashtirilgan o'yin dizayni ishlab chiqilishi maqsadga muvofiq bo'ladi. Gamifikatsiyaning ta'limdagi o'rni haqida qator tadqiqotlar mavjud. Masalan, Su & Cheng (2015) tomonidan olib borilgan tadqiqotda gamifikatsiyalashgan mobil ilova yordamida til o'rganish o'rganuvchilar motivatsiyasini va darsda ishtirokini sezilarli darajada oshirgani aniqlangan. Xuddi shunday, Landers (2014) gamifikatsiya faqat tashqi rag'batlantiruvchi vosita emas, balki kognitiv va metakognitiv faoliyatlarni ham rag'batlantirish imkoniga ega ekanini ta'kidlaydi. Bu tadqiqot xorijiy til o'rganishda mobil texnologiyalarning beqiyos o'rnini tasdiqlaydi. Ayniqsa mustaqil ta'lim muhitida bu metodlar darsdan tashqari faol o'rganishga olib keladi.

MUHOKAMA VA NATIJALAR

Mikroo'quv modullar — qisqa, yuqori maqsadga yo'naltirilgan va tez hazm bo'ladigan o'quv kontentlardan tashkil topgan dars birliklaridir (Hug, 2005). Bugungi raqamli asr o'quvchilari (Z avlod) uchun bu yondashuv ayniqsa dolzarb. Mikroo'quv birliklari o'quvchining e'tibor oraliq'iga mos ravishda tuzilgani uchun materialni o'zlashtirish samaradorligi yuqori bo'ladi. Bu model mustaqil o'rganishni ham rag'batlantiradi. Bu uslub ayniqsa Z avlod (1997 yildan keyin tug'ilganlar) uchun mos bo'lib, ularning qisqa e'tibor oraliq'i, vizual kontentga qiziqishi va interaktivlikka bo'lgan ehtiyoji bilan uyg'unlashadi (Berg & Boersma, 2019).

TikTok, Instagram Reels va YouTube Shorts kabi qisqa formatli kontent platformalarining mashhurligi mikroo'quv yondashuvining dolzarbligini tasdiqlaydi. Bu metod orqali o'rganuvchi har safar bitta aniq ko'nikma yoki mavzuni egallaydi va darslar oson modul tarzida tuziladi (Buchem & Hamelmann, 2010). Gamifikatsiya va mikroo'quv modullar o'zaro uyg'unlashgan holda yanada kuchli didaktik muhit yaratadi. Reinhardt & Sykes (2014) o'yinlashgan til o'rganish kontekstlarini (masalan, digital quests yoki rolli o'yinlar) o'rganuvchining real kommunikativ vazifalarda faol ishtirokini ta'minlaydigan vosita deb hisoblaydi. Bu yondashuvning afzalligi shundaki, o'quvchilar sun'iy dars sharoitidan chiqib, simulyatsiya qilingan real hayotiy vaziyatlarda tilni qo'llay boshlaydi. Bu esa "passiv o'rganish"dan "faol til qo'llash"ga o'tishga xizmat qiladi. Biroq ayrim tadqiqotlar ogohlantiradiki, noto'g'ri strukturalashtirilgan gamifikatsiya o'rganuvchining faqat tashqi mukofotga qaratilganligiga olib kelishi mumkin (Hanus & Fox, 2015). Shu boisdan, mazkur metodlar chuqur pedagogik maqsadlar bilan birlashtirilgan holatda qo'llanilishi

lozim. Bu fikr muhim ogohlantirish bo'lib, gamifikatsiyani joriy etishda metodik asoslarga tayanish zarurligini ko'rsatadi. Ya'ni, gamifikatsiya vositalari didaktik vazifalarga xizmat qilmasa, faqat "qiziqarli mashg'ulot" sifatida qolib ketadi va natija bermaydi. Shuning uchun, bu elementlar darsning maqsad va mazmuniga moslashtirilishi shart.

XULOSA

Adabiyotlar tahlili shuni ko'rsatadiki, xorijiy tilni o'qitishda gamifikatsiya va mikroo'quv modullar o'quv motivatsiyasini oshirish, individuallashtirilgan yondashuvni qo'llash va natijaviy o'rganish muhitini yaratishda samarali strategiyalar hisoblanadi. Biroq bu metodlarni qo'llashda didaktik muvofiqlik, texnik tayyorgarlik va o'quvchilar ehtiyojlarini hisobga olish muhim ahamiyat kasb etadi. Gamifikatsiya va mikroo'quv modullar xorijiy til o'rgatishda motivatsiyani oshirishda samarali vosita hisoblanadi. Tadqiqot natijalari, ayniqsa Z avlod o'quvchilari uchun bu metodlarning zamonaviy ta'lim ehtiyojlariga mos kelishini tasdiqlaydi. Kelgusida ushbu metodlarni kombinatsiyalangan (blended learning) kurslarda yanada kengroq joriy etish tavsiya etiladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
2. Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study. *Computers & Education*, 80, 152–161.
3. Hug, T. (2005). Micro Learning and Narration: Exploring possibilities of utilization of narrations and storytelling for the designing of "micro units" and didactical micro-learning arrangements. *Proceedings of Media in Transition*.
4. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
5. Reinhardt, J., & Sykes, J. M. (2014). Digital game and play activity in L2 teaching and learning. *Language Learning & Technology*, 18(2), 2–8.