

**YOZUVNI O'QITISHDA GAMIFIKATSIYA:
YOZUV MASHG'ULOTLARIGA O'YIN ELEMENTLARINI QO'SHISH
ORQALI TALABALAR MOTIVATSIYASINI OSHIRISH**

Ochilboyeva Mahliyo Murod qizi
Aniq va Ijtimoiy fanlar Universiteti
1-kurs magistranti
maxliyoochilboeva2807@gmail.com
Ilmiy rahbar: Bekmuradova Firuza

Annotatsiya: Ushbu maqolada talabalarda yozuv mashg'ulotlariga qiziqishini oshirish maqsadida gamifikatsiya o'yin elementlaridan foydalanish samarali ekanligi asoslab berilgan. Ushbu yondashuv nafaqat talabalarning yozishga bo'lgan motivatsiyasini oshiradi, balki Universitet darajasida chet tilini o'rganishda muvaffaqiyatga erishish ehtimolini oshirishga ham xizmat qiladi.

Kalit so'zlar: gamifikatsiya, qiziqish, jalb qilish, parchalanish, tanlash, fikr, mulohaza.

**GAMIFICATION IN TEACHING WRITING : ENHANCING STUDENT
MOTIVATION THROUGH INTEGRATING GAME ELEMENTS INTO
WRITING ACTIVITIES**

Abstract : This article substantiates the effectiveness of using gamification and elements to increase students' interest in writing activities. This approach not only enhances students' motivation to learn writing but also contributes to the likelihood of success in mastering foreign languages , particularly at the university level.

Key words : gamification , interest ,engagement ,fragmentation ,choice , thinking , imagination.

Hozirgi kunda talabalarning qiziqishin uyg'otish va motivatsiyani saqlash o'qitish jarayonida katta ahamiyat kasb etmoqda. Xususan, yozuv mashg'ulotlari ko'pchilik uchun murakkab va zerikarli bo'lib tuyulishi mumkin. Shu bois, gamifikatsiya– ya'ni o'yin elementlarini o'qitish jarayoniga qo'shish talabalarni yozuv mashg'ulotlariga jalb qilish va bu jarayonni qiziqarli qilishda dolzarb yondashuv hisoblanadi. Yozuv mashg'ulotlariga gamifikatsiya elementlarini qo'shish orqali talabalar motivatsiyasi oshib, ularning faoliyati samaraliroq bo'lishi kutilmoqda. Bunga global ta'lim muassasalarining gamifikatsiya orqali muvaffaqiyatli natijalarga erishayotganligi misol bo'laoladi. Gamifikatsiya nima? Gamifikatsiya "gamifikatsiya" yoki "o'yinga asoslangan ta'lim" deb nomlanuvchi, Real muammolarni hal qilishda ishtirokchilarning faolligini oshirish maqsadida o'yin prinsiplarini o'yin bo'lmagan jarayonlar va senariylarga qo'llashdir."Gamifikatsiya" atamasi, uning nomidan

ko'rinib turibdiki, kompyuter o'yinlarini rivojlantirishda qo'llaniladigan texnikaga asoslangan va ma'lum sharoitlarda individual xulq-atvor naqshlari bo'yicha statistic olingan ma'lumotlarni tahlil qilishga asoslangan Gamifikatsiya shunchaki hamma narsani oyinga aylantirish emas.[4;23] Aksincha, bu xodimlarning motivatsiyasi va xatti-harakatlarini bevosita boshqarish va ularni real dunyodagi muayyan faoliyat bilan asta-sekin tanish tirishorqali tashkiliy strategiyalarni amalga oshirish uchun ishlab chiqilgan o'yin modeli.

Gamifikatsiya nazariyasi shaxslarning ularga taqdim etilgan vazifalarni hal qilishda ishtirok etish usullarini va kelajakdagi faoliyatga qiziqishni izchil saqlab turishni qo'llab-quvvatlaydi. Gamified yondashuv tashkilotlarga tashqi omillar (ichkimotivatsiya) orqali xodimlarning motivatsiyasi ni oshirish mexanizmlaridan foydalanishga imkon beradi. Ushbu yondashuvning asosiy jihatlari shundan iboratki, shaxslar o'zlari yoqtirgan va o'zi xohlagan narsani qilish orqali rag'batlantiriladi. Masalan:

- taklif etilayotgan muammolarni hal qilishda (involvement) ishtirok etishning ixtiyoriyligidankelibchiqadi va ularni hal qilish usullarini (option) tanlash imkoniyatini nazarda tutadi, bu odamda vaziyatni nazorat qilish tuyg'usini yaratadi (self-awareness and responsible decision making
- butun vazifani yoki uning qismlarini bajarish vaqtini cheklash bilan bog'liq (countdown);
- faoliyat subyekting individual xususiyatlariga muvofiq vazifalarni sozlash, tuzatishga imkon beradi (alignment and customisation);
- kutilmagan holat ajablanish effektini o'z ichiga oladi (surprise);
- ijodiy tasavvur va ixtiro bilan bog'liq (imagination);
- yozuv bilan bog'liq muammolar yoki muammolarni hal qilishni o'z ichiga oladi (problem-solving)
- tanqidiy fikrlashni faollashtirishni o'z ichiga oladi (critical thinking);
- tadqiqot bilan bog'liq (exploring);
- resurslar, tajriba, baholarni to'plash va yig'ishni o'z ichiga oladi (collecting);

Umuman olganda, gamifikatsiyani o'qitishning har bir jabhasida qo'llash mumkin. Sinfda ushbu xizmatdan foydalangan holda yozuvni bexato, tez, zerikmasdan, tartibli qilib yozishda asqotadi. Masalan, biz "omadli yozuv" gamifikatsiyadan foydalanib, guruhdagi talabalarni ikki qismga bo'lib olamiz. 1-guruh talabalari 2-guruhdagi talabalarga turli savollar aytishadi. Ushbu savollarni yozib olib, o'zlarining javoblarini yozma ifodalaydi. O'yin oxirida qaysi jamoa vakillari savollarga chiroyli va to'g'ri javob berishsa, o'sha guruh g'olib bo'ladi. Bunda, tahliliy yozuv mashg'ulotlari, savollar yordamida tanqidiy fikrlashni rivojlantirish, argumentatsiya va qarashlarni himoya qilish, turli xil dalillarga asoslangan yozuvlar tayyorlash kabi yondashuvlar ham sinab ko'riladi.

Xulosa qilib aytganda, o'qituvchining gamifikatsiyadan foydalanish faoliyati ta'limdagi har qanday o'qitish usullarida oqilona foydalansa bo'ladi. Shuningdek, Yozuv mashg'ulotlarida tanqidiy fikrlash ko'nikmalarini rivojlantirish orqali talabalar o'z fikrlarini aniq va ishonarli tarzda ifodalashni, qarashlarini himoya qilish va turli nuqtai nazarlarni tahlil qilishni o'rganadilar. Bu nafaqat ularning yozuv ko'nikmalarini rivojlantiradi, balki turli masalalarga tanqidiy yondashishga yordam beradi, kelgusida esa turli kasbiy va ijtimoiy faoliyatda muvaffaqiyatli bo'lish imkonini oshiradi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati

1. Samatova B.R. Ingliz tilini o'qitishda nofilologik yo'nalish talabalarining motivatsiyasi (yurispenssiya yo'nalish misolida): ped. fan. bo'y. fal. d-ri (PhD) ...diss.-T.:2020.-172b.;
2. Tursunnazarova E.T. Developing nonspecial teachers motivation in 6. learning English. //Multidisciplinary scientific journal "ARHIVARIUS" collection of scientific publications// - Ukraine, Kiev: 2019, -p:130-134// Impact factor 2,8.
3. Tursunnazarova E.T. O'quvchi yoshlarga chettilini o'qitishda 8. Samarali usullardan foydalanish. // "Uzluksiz Ta'lim" ilmiy-uslubiy jurnal № 2 // Toshkent, 2018. – B. 108-111. 9. Tursunnazarova E.T. Foreign experiences in the formation of nonprofessional teachers' English learning motivation. // EPRA International Journal of Research and Development (IJRD). India, 2021, - Value: 1.241. -B. 63-66. Impact Factor: 8.013. 10. Tursunnazarova E.T. Nomutaxassis o'qituvchilarning ingliz tilini o'rganish
4. Nazarova Ch. Gamifikatsiya usuli chettilini o'rganish motivatsiyasini oshirish vositasi sifatida. Zamonaviy dunyoda innovatsion tadqiqotlar: Nazariya va amaliyot nomli ilmiy, masofaviy, onlayn konferensiya. Toshkent. 23 b.