

INGLIZ TILINI O'QITISHDA TALABALARNI "GIMKIT" ORQALI BAHOLASH VA RAQOBATNI RIVOJLANTIRISH

Marufjon Karimov

Toshkent Xalqaro Vestminster Universiteti ingliz tili o'qituvchisi

ANNOTATSIYA

Hozirda chet tilini o'qitishda Gamifikatsiya usuli ommalashib bormoqda va zamonaviy hamda ishonchli raqamli platformani to'g'ri tanlay bilish muhim hisoblanadi. Gimkit platformasining ishonchliligi va talabani baholashda qo'llash usullari ushbu maqolada o'z aksini topgan.

Kalit so'zlar: *Raqamli dastur, Gimkit, baholash, ishonchlilik, raqobat*

ABSTRACT

The method of gamification is currently gaining popularity in foreign language teaching, and it is important to choose the right modern and reliable digital platform. The reliability of the Gimkit platform and the methods used in student assessment are covered in this article.

Keywords: *Digital software, Gimkit, rating, reliability, competition*

АННОТАЦИЯ

В настоящее время метод геймификации набирает популярность в обучении иностранным языкам, и важно уметь правильно выбрать современную и надежную цифровую платформу. В этой статье рассказывается о надежности платформы Gimkit и методах, используемых при оценке студентов.

Ключевые слова: *Цифровое ПО, Gimkit, рейтинг, надежность, конкуренция.*

KIRISH

O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2019-yil PF-5847 son farmoniga muvofiq 2020/2021 o'quv yilidan boshlab respublika oliy ta'lim muassasalarida o'quv jarayonini bosqichma-bosqich kredit-modul tizimiga o'tkazish tartibini joriy etish to'g'risidagi Vazirlar Mahkamasi qarori oliy ta'limni yanada takomillashtirish uchun yo'l ochib berdi. Kredit-modul ta'lim tizimini tadbqiq etish orqali oliy o'quv yurti talabalarida mustaqil ta'lim ko'nikmasini shakllantirish va ularni auditoriyadan tashqari bo'sh vaqtlarida mustaqil o'rganishga undash ko'nikmasi dolzarb mavzu bo'lib, hozirda bosqichma-bosqich amalga oshirilmoqda. Mazkur jarayon biroz murakkab va vaqt talab etadigandek ko'rinsada uni zamonaviy o'qitish metodlari hamda raqamli dasturlar orqali tezlashtirish mumkin. Talaba mustaqil o'quv-bilim

bilim ko'nikmasini rivojlantirishda kitob va o'quv materiallardan tashqari raqamli o'rganish dasturlariga murojaat qilishi uning o'z bilimlarini sayqallashda juda katta ahamiyat kasb etadi. Bir oy davomida Toshkent Xalqaro Vestminster Universitetining Universitetgacha tayyorlash bo'limi, Ingliz tilini akademik maqsadlarda o'qitish asoslari yo'nalishi 2-bosqich talabalari o'rtasida o'tkazilgan tajriba natijalari bunga misol bo'ladi oladi.^{3-bet} O'qituvchi uzluksiz izlanishi va o'z o'qitish malakasini rivojlantirishi orqali o'z darslaridagi ta'lim sifatini yanada yaxshilashi mumkin.

METOD

García & Alvaro (2017) asosiy ta'limda ingliz tilini o'rgatishda gamifikatsiyani o'rganib chiqdi va natijada o'yinlashtirish til o'rgatishda foydali bo'lishi mumkin bo'lgan innovatsion usul degan xulosa keldi, chunki u harakat, ishtirok etish, motivatsiya va barcha elementlarni o'z ichiga olgan va turli lingvistik ko'nikmalarni egallashda muhim rol o'ynagan. Hassel (2012) fikriga ko'ra, raqamli media o'qitish jarayonini uchta usulda o'zgartirish imkoniyatiga ega:

- malakali o'qituvchilarga ko'proq talabalarni jalb qilish imkonini berish. Mazkur o'qituvchilar ko'proq talabalarga raqamli dasturlar orqali individual o'qitish imkoniyatiga ega bo'ladi va ta'lim o'quv qismlarini individual tarzda almashtiradi hamda talabani baholash vaqtini tejaydi;

- o'qituvchilar darsga ko'proq talabalarni qamrab olsa, ular har bir o'quvchiga to'lanadigan muntazam mablag'lardan ko'proq pul ishlashlari mumkin bo'ladi. Raqamli o'rganish orqali mumkin bo'lgan yuqori maosh va martaba imkoniyatlari kombinatsiyasi, o'z navbatida, o'qitishga eng yaxshi ko'rsatkichlarni jalb qilish va saqlashga yordam beradi.

- raqamli texnologiyalar va dasturlarning keng qamrovli imkoniyatlari o'qituvchilarga o'zlarining vazifalar ro'yxatidan murakkab vazifalarni olib tashlaganlari uchun foyda ko'radilar, bu ularga sinfning o'zlari erisha oladigan qismlariga e'tibor qaratish imkonini beradi. Texnologiyalar yordamida ular real vaqtda ma'lumotlar va har bir o'quvchiga muvaffaqiyatga erishish, vaqtni tejash va o'quv faoliyatini yaxshilash bo'yicha maslahatlar olishlari mumkin. Raqamli ta'lim ko'plab o'qituvchilarga turli xil ehtiyojlarga ega bo'lgan talabalar bilan butun bir sinfda individual ishlashga erishish qiyin yoki imkonsiz bo'lgan jarayonni osonlashradi.

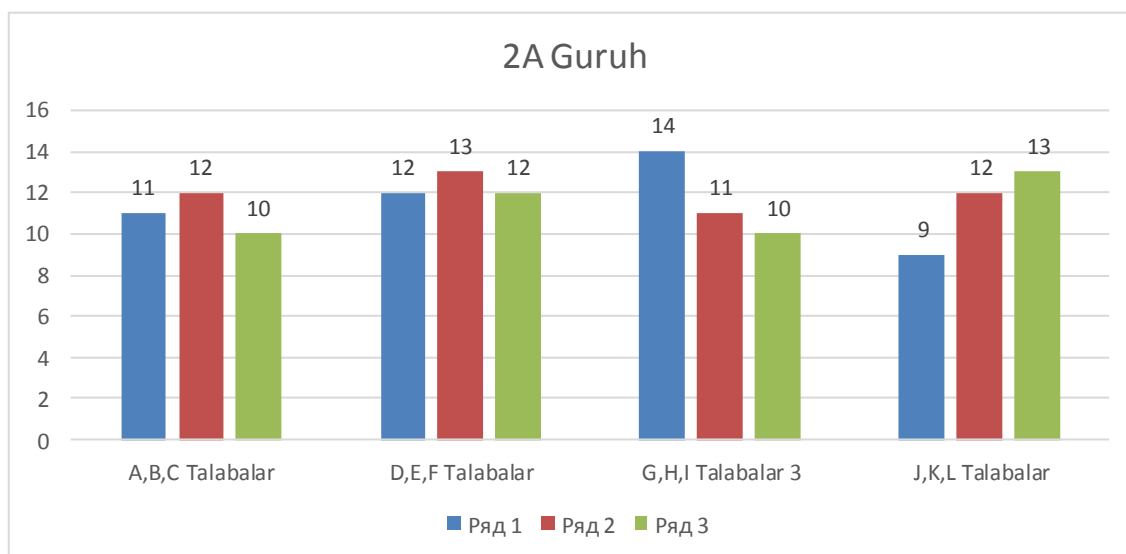
Bundan ko'rinib turibdiki raqamli dasturlarning o'qitishdagi o'rni nafaqat talabaga balki o'qituvchiga ham katta manfaat keltiradi. Gimkit dasturi websayti www.gimkit.com sayti bo'lib, mazkur websayt 160 mingdan ziyod savol

to'plamlarini o'z ichiga oladi. Gimkitning uning alternativlari bo'lgan Kahoot yoki Quizlet dan asosiy ustunligi o'qituvchiga dasturni boshqarishga berilgan erkinliklar hisoblanadi. Dasturda o'qituvchi istagan vaqtni belgilashi mumkin va 8 dan ziyod rejimlardan birini tanlashi mumkin. Flores (2015) ikkinchi tilni o'rganishni yaxshilash uchun gamifikatsiyadan foydalanishni o'rganib chiqdi va natijada ikkinchi tilni o'rganishda raqamli o'yinlardan foydalanish talabalarning o'rganish tajribasiga ijobiy hissa qo'shdi. Gimkitdan asosan talabalarda ingliz tilidagi grammatikaga oid mavzular hamda qoidalar bo'yicha tayyorlangan tayyor savol to'plamlaridan foydalanildi. Dars jarayonida gimkitdan foydalanishda to'g'ri vaqtni tanlay bilish va mustaqil topshiriq sifatida berish ham ta'minlandi. Gimkit talabani mustaqil o'rganishda o'z o'zini baholashda ham yordam beradi.

NATIJARLAR

Gimkitni qo'llash va natijalarni nazorat qilish har haftada tekshirilib, solishtirib borildi. Tajriba bir xil yoshdagi va til bilish darajasidagi talabalardan tashkil topgan 2 ta alohida 2A va 2D guruhlar orasida o'tkazildi. Ikkala guruhda ham talabalar soni 12 tani tashkil qilgan. Gimkit vaqti 7 daqiqa etib belgilandi. Birinchi tahlilda 2A guruhda Gimkitdan foydalanildi ikkinchi 2D guruhda esa foydalanilmadi. Birinchi haftada ingliz tili grammatikasining "Verb patterns" mavzusi o'rgatildi. Gimkitdan esa <https://www.gimkit.com/view/61668fff2a660a0023542e60> shu savollar to'plamidan foydalanildi. Gimkitdan foydalanish vaqtida 2A talabalari o'rtasida o'rganishga bo'lgan ijobiy raqobatning keskin ortishi kuzatildi. Shuningdek, Kinestetik hamda Vizual o'rganuvchilar toifasiga kiruvchi talabalardan tashqari Auditory hamda o'qish-yozish toifasidagi o'rganuvchilarda ham dars bo'lgan qiziqish birdek ortdi. Bundan ko'rinib turibdiki, to'g'ri tanlangan raqamli dasturlar sinfda barcha o'rganish uslubidagi talabalarga birdek mos kela oladi. 2D guruhida esa o'tilgan mavzu bo'yicha og'zaki savol-javob usulidan foydalanildi.

Ikkinchi haftada Relative clauses mavzusidan <https://www.gimkit.com/view/5fea1c94ca49cd0022f52da9> topshiriq, uchinchi haftada Future forms mavzusidan <https://www.gimkit.com/view/6012b8b409155f0022ca2c83> ushbu savollar to'plami. So'nggi haftada esa Quantifiers mavzusidan <https://www.gimkit.com/view/603f90f0d75db1002202f2bb> ushbu to'plamlardan foydalanildi. Talabar o'rtasida beshinchi haftada mazkur o'tilgan mavzular bo'yicha test sinov (progress test) o'tkazildi. Test sinovi(progress test) 50 ta savoldan iborat bo'lib, mazkur savollarning 15 tasi aynan o'tilgan grammatika mavzulari bo'yicha edi. 2A va 2D guruhi talabalari 15 ta savoldan turli xil natijalar ko'rsatishdi.



1- diagrammada 2A guruhidagi 12 nafar talaba 15 ta savoldan o'rtacha 12 tasiga to'g'ri javob topishgan va 100% dan 85% natija bilan qayt etilgan.



2- diagrammada 2D guruh talabarlari 15 ta savoldan o'rtacha 9 tasiga to'g'ri javob topishgan va 100% dan 70% natija bilan qayd etilgan.

2A guruh talabalarining natijalari 2D guruhiga nisbatan 15% ga yaxshiroq bo'ldi. Bunga sabab o'tilgan mavzuni takrorlash va mustahkamlashda "Gimkit" dan qo'shimcha material sifatida 7-10 daqiqa davomida har darsda foydalanilganligi deb topildi.

XULOSA

Kredit-modul ta'lim tizimiga bosqichma bosqich o'tishda o'qituvchiga standartlarishtirilgan raqamli dasturlardan tashqari qo'shimcha raqamli platformalarni tavsiya qilish hamda tadbiq qilish mazkur jarayonni yanada tezlashtirishi va osonlashtirishiga yordam beradi. Gimkit bilan o'tkazilgan tajriba bunga misol bo'ladi. Rivojlanayotgan va sifatli ta'lim juda muhim bo'lgan hozirgi vaqtda talabani darsga yanada jalb qilish, undagi zerikish hissini va unga sabab bo'ladigan eski usullarni biroz qisqartirib, yangi o'qitish uslublaridan foydalanish katta imkoniyatlar eshigini ochadi. Gamifikatsiyaning raqamli dasturlardan foydalanish yo'nalishida eng ishonchli va samarali resurslarni tanlay bilish dars sifatini oshirishda juda muhim ahamiyatga ega. Darsda vaqtni to'g'ri taqsimlash va har bir daqiqadan unumli foydalanish o'qituvchiga talabalarni o'qitishdagi muvaffaqiyatga erishishda muhim omil hisoblanadi.

REFERENCES

1. Flores, J. F. (2015). Using Gamification to enhance second language learning. *Digital Education Review*, (27), 32–54. <https://doi.org/10.1344/der.2015.27.32-54>
2. García, L. A., & Alvaro, B. T. (2017). Gamification in English Teaching in Primary Education Resumen. Thesis.
3. Hassel, B. C., & Hassel, E. A. (2011). Teachers in the Age of Digital Instruction (No. 1). *Education Reform for the Digital Era*. Washington, DC. Retrieved from <http://edexcellencemedia.net/publications/2012/20120425-educationreform-for-the-digital-era/20120425-Education-Reform-for-the-Digital-EraFINAL-Chapter-1.pdf>
4. Precourt, G. (2013). What we know about creativity. *Journal of Advertising Research*, 53(3), 238–239. <https://doi.org/10.2501/JAR-53-3-238-239>