

**XXI ASR O‘QUVCHILARINING LINGVISTIK KOMPETENSIYASINI
SHAKLLANTIRISHDA RAQAMLI TEXNOLOGIYALAR VA INTERAKTIV
O‘YIN USULLARINING O‘RNI**

Renessans ta’lim universiteti 5-kurs talabasi

Babayarova Zulxumor

Annotatsiya: *Maqolada ta’limni raqamlashtirish sharoitida o‘quvchilarning lingvistik kompetensiyasini shakllantirishda raqamli texnologiyalar va interaktiv o‘yin usullarining ta’siri ko‘rib chiqiladi. Ta’limning an’anaviy bilim modelidan o‘quvchining ta’lim jarayonida faol ishtirok etishiga yo‘naltirilgan faoliyatga asoslangan yondashuvga o‘tishga alohida e’tibor qaratiladi. Quizlet, Wordwall, Learning Apps kabi zamonaviy raqamli platformalar, shuningdek, VR/AR immersiv muhitlari va geymifikatsiya elementlarining imkoniyatlari tahlil qilinadi. Raqamli o‘yin vositalari leksik, kommunikativ va nutq ko‘nikmalarini rivojlantirishga, o‘quvchilarning motivatsiyasi va faolligini oshirishga xizmat qilishi ko‘rsatilgan. Shu bilan birga, bunday usullarning samaradorligi o‘quv jarayoniga uslubiy jihatdan to‘g‘ri integratsiya qilinishi va pedagogik qo‘llab-quvvatlanishiga bog‘liqligi ta’kidlangan. Raqamli interaktiv o‘yinlar ulardan oqilona foydalanilgan taqdirda chet tillarini o‘rgatishning istiqbolli vositasi ekanligi haqida xulosa chiqarildi.*

Аннотация: *В статье рассматривается влияние цифровых технологий и интерактивных игровых методов на формирование лингвистической компетенции учащихся в условиях цифровизации образования. Особое внимание уделяется переходу от традиционной знаниевой модели обучения к деятельностному подходу, ориентированному на активное участие обучающегося в образовательном процессе. Анализируются возможности современных цифровых платформ, таких как Quizlet, Wordwall, LearningApps а также иммерсивных сред VR/AR и элементов геймификации. Показано, что игровые цифровые инструменты способствуют развитию лексических, коммуникативных и речевых навыков, повышают мотивацию и вовлеченность учащихся. Вместе с тем подчеркивается, что эффективность подобных методов зависит от методически грамотной интеграции в учебный процесс и педагогического сопровождения. Сделан вывод о том, что цифровые интерактивные игры являются перспективным средством обучения иностранным языкам при условии их осмысленного использования.*

Abstract: *The article examines the influence of digital technologies and interactive game methods on the formation of linguistic competence of students in the context of digitalization of education. Special attention is paid to the transition from the traditional knowledge-based learning model to an activity-based approach focused on the active participation of students in the educational process. The possibilities of modern digital platforms such as Quizlet, Wordwall, LearningApps, as well as*

“DUNYO TA’LIMI SIFATINI OSHIRISHNING ILG‘OR USULLARI ILMIY JURNALI”

5-Iyun, 2026-yil

immersive VR/AR environments and gamification elements are analyzed. It is shown that digital gaming tools contribute to the development of lexical, communicative and speech skills, increase motivation and engagement of students. At the same time, it is emphasized that the effectiveness of such methods depends on methodically competent integration into the educational process and pedagogical support. It is concluded that digital interactive games are a promising means of teaching foreign languages, provided they are used meaningfully

Kalit so‘zlar: *lingvistik kompetensiya, raqamli texnologiyalar, geymifikatsiya, interaktiv usullar, "raqamli aboriginlar", til ta’limi.*

KIRISH

XXI asrda ta’lim raqamli texnologiyalarning rivojlanishi, axborot olish usullarining o‘zgarishi va interaktiv ta’lim shakllarining roli ortib borishi bilan bog‘liq chuqur o‘zgarishlarni boshdan kechirmoqda. Zamonaviy o‘quvchi doimiy axborot oqimi sharoitida yashaydi, shuning uchun an’anaviy o‘qitish usullari har doim ham motivatsiya va faollikning yetarli darajasini ta’minlay olmaydi. Bunday sharoitda til o‘zlashtirish jarayonini yanada ko‘rgazmali, dinamik va shaxs uchun ahamiyatli qilish imkonini beruvchi raqamli ta’lim vositalari alohida ahamiyat kasb etadi.

Chet tilini o‘rganish nafaqat so‘z va grammatik qoidalarni yodlashni, balki nutq, o‘qish, tinglash va yozishda doimiy mashq qilishni ham talab etadi. Shuning uchun interaktiv o‘yin usullari lingvistik kompetensiyani shakllantirishning muhim vositasiga aylanib bormoqda. Ular muvaffaqiyat holatini yaratishga yordam beradi, fanga bo‘lgan qiziqishni qo‘llab-quvvatlaydi va o‘quvchilarga qulay sur’atda ishlash imkonini beradi. Bundan tashqari, raqamli muhit turli darajadagi murakkablikdagi topshiriqlardan foydalanish imkonini beradi, bu esa ta’limni individuallashtirishda ayniqsa muhimdir.

Mavzuning dolzarbligi shundaki, zamonaviy ta’lim raqamli jamiyat talablariga javob berishi va yangi avlod o‘quvchilarining xususiyatlarini hisobga olishi kerak. Bugungi kunda maktab o‘quvchilari va talabalar raqamli qurilmalar, mobil ilovalar va internet platformalari bilan faol hamkorlik qilmoqda, shuning uchun bunday vositalarni o‘quv jarayoniga kiritish nafaqat qulay, balki zarur hamdir. Gamifikatsiya va interaktiv texnologiyalar ta’limni o‘quvchilarning tanish raqamli muhiti bilan bog‘lash, uni yanada tabiiy va jozibador qilish imkonini beradi.

Bundan tashqari, tadqiqotlar shuni ko‘rsatadiki, chet tilini o‘rganishda gamifikatsiya, ayniqsa, faollik, qiziqish va o‘quv motivatsiyasini rivojlantirishda ijobiy natija berishi mumkin. Biroq bu ta’sir avtomatik ravishda yuzaga kelmaydi: u topshiriqlarning qanchalik to‘g‘ri tanlanganiga, ularning o‘quv maqsadiga qanchalik mos kelishiga va o‘quvchilarning yoshi hamda tayyorgarlik darajasiga qanchalik mos kelishiga bog‘liq bo‘ladi. Shu sababli bu mavzu zamonaviy o‘qitish metodikasi uchun nafaqat nazariy, balki amaliy ahamiyatga ham ega.

Maqolaning maqsadi - XXI asr o‘quvchilarining lingvistik kompetensiyasini shakllantirishda raqamli texnologiyalar va interaktiv o‘yin usullarining rolini ko‘rib chiqish.

Maqsadga erishish uchun quyidagi vazifalarni belgilash mumkin:

- lingvistik kompetensiya tushunchasini ochib berish;
- raqamli ta’lim texnologiyalarining imkoniyatlarini tavsiflash;
- chet tilini o’qitishda geymifikatsiyaning ahamiyatini ko’rsatish;
- interaktiv o’yin usullarining afzalliklari va cheklovlarini tavsiflash;
- raqamli vositalarni samarali qo’llashning pedagogik shart-sharoitlarini asoslash.

Lingvistik kompetensiya til tizimi haqidagi bilimlar va turli kommunikativ vaziyatlarda tildan foydalanish ko’nikmalari yig’indisidan iborat. U lug’at, grammatika, fonetika, orfografiya va so’z birikmalarini tuzish ko’nikmalarini o’z ichiga oladi.

Zamonaviy ta’lim jarayonida ushbu kompetensiyani shakllantirish faol amaliyot va til materialini muntazam takrorlashsiz amalga oshmaydi.

Raqamli texnologiyalar bunday amaliyotni yanada xilma-xil tashkil etish imkonini beradi. O’quvchi nafaqat materialni o’qib, yodlab olishi, balki interaktiv topshiriqlar bajarishi, testlardan o’tishi, o’yinlarda ishtirok etishi, juftlik yoki guruhlarda ishlashi, tezkor fikr-mulohazalarni olishi mumkin. Bu o’quv jarayonini yanada moslashuvchan qiladi va tilni yaxshiroq o’zlashtirishga yordam beradi. Bu, ayniqsa, lug’at, grammatika va og’zaki nutqni o’rganishda samarali ishlaydi.

O’qitishda raqamli texnologiyalar raqamli muhitning asosiy afzalliklaridan biri shundaki, u o’quv materiallariga tezkor kirishni ta’minlaydi va ta’limni istalgan vaqtda va joyda tashkil etish imkonini Bunday xizmatlar darsni rang-baranglashtirishga, uni yanada jonli qilishga va an’anaviy ish shakllarining bir xilligini kamaytirishga yordam beradi. Ular, ayniqsa, materialni mustahkamlash va takrorlash bosqichlarida foydalidir.

Geymifikatsiya - bu o’yin bo’lmagan ta’lim jarayonida o’yin elementlaridan foydalanish. Bunday elementlarga ballar, darajalar, taymerlar, musobaqalar, mukofotlar, reytinglar va kvest topshiriqlari kiradi. Tadqiqotlar shuni ko’rsatadiki, gamifikatsiyalangan vositalar o’quvchilarning motivatsiyasi va faolligiga ijobiy ta’sir ko’rsatishi mumkin, ammo natijalar har doim ham bir xil bo’lavermaydi. Ta’sir qo’llash uslubiga, topshiriq mazmuniga va o’quvchilarning individual xususiyatlariga bog’liq. Bu shuni anglatadiki, geymifikatsiya o’z-o’zidan emas, faqat to’g’ri pedagogik tashkil etilganda samarali bo’ladi.

Interaktiv o’yin usullari: viktorinalar, tilga oid kvestlar, rolli o’yinlar, musobaqalar, jamoaviy topshiriqlar va onlayn mashqlar kiradi. Ularning o’ziga xosligi shundaki, o’quvchi shunchaki ma’lumotni qabul qilmaydi, balki faol harakat qiladi, qaror qabul qiladi, savollarga javob beradi, boshqa ishtirokchilar bilan muloqot qiladi va natijani darhol ko’radi. Bunday yondashuv nutq faolligini rivojlantirish uchun ayniqsa muhimdir, chunki til faqat nazariy jihatdan emas, balki amalda ham o’zlashtiriladi.

Masalan: "Sayohatlar" mavzusini o’rganishda o’quvchilarga kvest taklif etish mumkin, bunda ular "chipta sotib olish", "mehmonxona xonasiga buyurtma berish", "yo’nalish so’rash" va "aeroportda o’zlarini tasavvur qilish" kabi vazifalarni bajarishlari kerak bo’ladi. Ushbu shaklda ham leksika, ham nutq modellari mashq qilinadi. Bu o’quv materialini real kommunikativ vaziyatlar bilan bog’lashga yordam beradi.

Afzalliklari va xavf-xatarlari

Raqamli va o‘yin usullarining asosiy afzalliklari orasida motivatsiyani oshirish, fanga qiziqishni kuchaytirish, diqqatni faollashtirish, mustaqillikni rivojlantirish va eslab qolishni yaxshilash kiradi. Bundan tashqari, bunday usullar o‘quvchilarning individual ish sur‘ati va tayyorgarlik darajasini hisobga olish imkoniniShuni ham yodda tutish kerakki, barcha o‘quvchilar o‘yin elementlarini bir xil qabul qilmaydi: ayrim o‘quvchilar uchun musobaqa stress keltirib chiqarishi mumkin. Shuning uchun raqamli texnologiyalardan me‘yorida va o‘qituvchi nazorati ostida foydalanish zarur.

Pedagogik shartlar: Raqamli o‘yin usullari haqiqatan ham lingvistik kompetensiyani shakllantirishga xizmat qilishi uchun bir nechta shartlarga rioya qilish zarur. Birinchidan, topshiriqlar shunchaki ko‘ngil ochish uchun emas, balki aniq o‘quv maqsadi bilan bog‘liq bo‘lishi kerak. Ikkinchidan, o‘quvchilarning yoshi, til darajasi va psixologik xususiyatlarini hisobga olish muhimdir. Uchinchidan, raqamli vositalar o‘qituvchining jonli muloqoti va tushuntirishlarini to‘ldirishi, o‘rnini bosmasligi kerak.

Raqamli o‘yinlar darsning turli bosqichlarida: bilimlarni mustahkamlash, takrorlash va nazorat qilishda qo‘llanilsa, samaradorlik oshadi. Texnologiya va pedagogik mazmun o‘rtasidagi muvozanatni saqlash uchun onlayn-faolliklarni oflayn-topshiriqlar bilan uyg‘unlashtirish ayniqsa foydali. Bunday yondashuv raqamli xizmatlardan rasmiy foydalanishdan qochish imkonini beradi.

Xulosa: Raqamli texnologiyalar va interaktiv o‘yin usullari XXI asr o‘quvchilarining lingvistik kompetensiyasini shakllantirishda muhim o‘rin tutadi. Ular ta’limni yanada zamonaviy, faol va rag‘batlantiruvchi qiladi, tilni amaliy qo‘llash uchun sharoit yaratadi va nutq ko‘nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi. Shu bilan birga, ularning samaradorligi uslubiy jihatdan to‘g‘ri qo‘llanilishiga, o‘quv maqsadlariga muvofiqligiga va pedagogik qo‘llab-quvvatlanishiga bog‘liq. Binobarin, ta’limdagi raqamli o‘yinlar o‘yin-kulgi sifatida emas, balki mazmunli didaktik vosita sifatida qaralishi lozim.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Luo Z. Gamified Tools Effectiveness for Foreign Language Learning (FLL): Systematic Review. 2023.
2. 5-sinf o‘quvchilarining muloqot kompetensiyasini rivojlantirish. Quizlet, Wordwall, LearningApps va chet tilini o‘qitishda geymifikatsiya mavzusiga oid materiallar.
3. Z. Babayarova KOMPETENSIYA KRITERIYALARI: MOHIYATI VA MUHIM JIHATLARI / Texnik oliy o‘quv yurtlarida tillarni parallel o‘rganishda kasbiy kompetenlikni shakllantirishning innovatsion yondashuvlari- konferensiya materiallari. Toshkent 2026-yil 5-fevral.
4. Boyko A. M (2019), Kompetensiyalar va ularning rivojlanishi tamoyillari, Moskva: Nauka
5. Spencer I. M Spenser S. M (1993), Competence at Work: Models for Superlor Performance, New York: Wiley 3. McClelland D. C (1973),
6. Testing for a Digital World, OECD Publishing 4. O‘zbekiston Respublikasi Ta’lim Vazirligi (2021), Kasbiy ta’limda kompetensiyaviy yondashuv, Toshkent: Ma’naviyat