



STUDENTLERDIŇ LINGVOMETODIKALÍQ KOMPETENCIYASÍN RAWAJLANDÍRÍWDA INTERAKTIV OYÍNLÍ PLATFORMALARDÍŇ DIDAKTIKALÍQ IMKANIYATLARI

Mirzabaeva Muxabbat Baxitbaevna
Ájiniyaz atundağı NMPI tayanish doktoranti

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17704422>

Annotaciya. *Bul maqalada studentlerdiŇ lingvometodikaliq kompetenciyasin rawajlandirıwda interaktiv oynli oqıw platformalari - Quizlet, Padlet hám Kahoot sıyaqlı qurallardan paydalanıwdıŇ didaktikalıq imkaniyatlari analizlengen. Zamanagóy málimleme-kommunikaciya texnologiyalariniŇ bilimlendiriw procesine engiziliwi studentlerdiŇ lingvometodikaliq tayarlıgın arttırıw, olardıŇ interaktiv úyreniw ortalıǵı arqalı til úyreniwge bolǵan qızıǵıwshılıǵın kúsheytiw hám erkin pikirlew kónlikpelerin rawajlandırıwǵa xızmet etetuǵını ilimiy tiykarda sáwlelendirilgen.*

Tayanish sózler: *lingvometodikaliq kompetenciya, sanli bilimlendiriw, Quizlet, Padlet, Kahoot, didaktikalıq imkaniyat, tálim platformalari.*

Аннотация. *В данной статье анализируются дидактические возможности использования интерактивных игровых учебных платформ, таких как Quizlet, Padlet и Kahoot, в развитии лингвометодической компетенции студентов. Научно обосновано, что внедрение современных информационно-коммуникационных технологий в образовательный процесс служит повышению лингвометодической подготовки студентов, усилению их интереса к изучению языка через интерактивную учебную среду и развитию навыков самостоятельного мышления.*

Ключевые слова: *лингвометодическая компетенция, цифровое образование, Quizlet, Padlet, Kahoot, дидактическая возможность, образовательные платформы.*

Abstract. *This article analyzes the didactic possibilities of using tools such as interactive game learning platforms - Quizlet, Padlet, and Kahoot - in developing students' linguomethodological competence. It is scientifically substantiated that the introduction of modern information and communication technologies into the educational process contributes to increasing the linguomethodological readiness of students, increasing their interest in language learning through an interactive learning environment, and developing free thinking skills.*

Keywords: *linguomethodical competence, digital education, Quizlet, Padlet, Kahoot, didactic opportunity, educational platforms.*

Búgingi kúnde zamanagóy bilimlendiriw sharayatında ásirese, joqarı oqıw ornı bilimlendiriw sistemasında sanlı texnologiyalardı qollanıw tálimniŇ nátiyjeliligin arttırıwda áhmiyetli faktorǵa aylanıp barmaqta. Mámleketimiz prezidenti SH.M.MirziyoyevtiŇ “Sanlı Ózbekstan-2030” strategiyasin tastıyıqlaw hám onı nátiyjeli ámelge asırıw ilajlari haqqında” PF-6079-sanlı pármanı bunıŇ ayqın dáliyli bola aladı [1]. “Sanlı Ózbekstan-2030” strategiyasında bilimlendiriw procesine zamanagóy málimleme-kommunikaciya texnologiyaların qollanǵan halda bilimlendiriwdi basqarıwdı avtomatlastırıw hám hár tárepleme analizlew sistemasın jaratıw, málimleme texnologiyaları tarawında aralıqtan, onlayn hám virtual oqıtıw texnologiyaların engiziw



hám rawajlandırıw, onlayn kurslar ushın platformalar islep shıǵıw haqqında bahalı pikirler bildirilgen.

Ásirese, filologiya baǵdarındaǵı bilim alıp atırǵan studentlerdiń lingvometodikalıq kompetenciyasın rawajlandırıw procesinde interaktiv oynlı platformalardan paydalanıw tálim sıpatınıń joqarılawına hám bolajaq pedagoglardıń kásiplik sheberligin arttırıwǵa járdem beredi.

Lingvometodikalıq kompetenciya - bul studenttiń lingvistikanı oqıtıw teoriyası hám metodikası boyınsha tereń bilimge iye bolıwı hám onı tálim procesinde nátiyjeli qollana alıwı menen belgilenedi. Usı kóz qarastan, Kahoot, Quizlet hám Padlet sıyaqlı platformalar bilimlendiriw procesin qızıqlı, interaktiv hám dóretiwshilik proceske aylandırıp, studentlerdiń lingvometodikalıq kompetenciyasın qalıplestiriwde áhmiyetli rol oynaydı.

Interaktiv oynlı platformalar oqıwshılardı sabaqqa belsene qatnasıwǵa shaqıradı, olardıń bilimlerin bekkemleydi hám úyrenilgen temalardı tákirarlaw ushın qolaylı imkaniyat jaratadı. Kahoot platforması testler hám viktorinalar tiykarında oqıw procesin oyn túrinde shólkemlestiriw imkaniyatın beredi. Kahoot oyınǵa tiykarlangan tálim platforması bolıp, ol 2012-jılı Norvegiya ilim hám texnologiyalar universiteti ilimpazları tárepinen jaratılǵan. Platformada qısqa múddet ishinde túrli interaktiv shınǵıwlardı hám viktorinaların jaratıw, olardı bólisiw hám de bilim alıw procesin jáne de qızıqlı hám mazmunlı etiwge járdem beretuǵın zamanagóy pedagogikalıq programmalıq qural esaplanadı. Búgingi kúnde Kahoot qolaylıǵı hám ańsatlıǵı menen bilimlendiriw shólkemlerinde eń kóp paydalanılatuǵın interaktiv bilimlendiriw platformalarınan biri bolıp, 14 túrdegi hár qıylı viktorinalardı jaratıw múmkin. A.I.Wang, R.Tahir izertlewlerinde “Kahoot” platformasınıń bilimlendiriw procesindegi tásiiri analizlenedi. Izertlewshiler interaktiv viktorinalar studentlerdiń sabaqqa belsene qatnasıwın, olarda báseki hám qızıǵıwshılıq oyatıwı haqqında pikir bildirgen [Wang, A. I., & Tahir, R.2020:15]. S.A.Licorish, H.E.Owen, B.Daniel, J.L.George izertlewlerinde “Kahoot” platforması arqalı oqıtıwdıń nátiyjeliligi kórsetip beriledi. Izertlew nátiyjeleri gamifikaciya oqıw procesine unamlı tásir etedi hám studentlerde bilim alıwǵa bolǵan qızıǵıwshılıqtı arttıradı [Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L.2018: 7].

Kahoot platformasınıń tiykarǵı ózgeshelikleri tómendegilerden ibarat:

- *Maǵlıwmatlar oyn formasında jetkeriledi.* Sabaq procesi qızıqlı bolıp ótiwi ushın gamifikaciya elementlerinen paydalanıladı. Bul platformadan paydalanıw studentlerdiń sabaqqa bolǵan itibarın arttırıw menen birge, olardı sabaqqa belsene qatnasıwǵa shaqıradı.



- *Hár bir juwaptı bahalaw hám dodalaw imkaniyatın beredi.* Oqıtıwshı hár bir studenttiń nátiyjelerin baqlap barıwı hám talqılawı múmkin. Bul bolsa bilimlendiriw procesinde hár bir studenttiń individual qatnasın qalıplestiriw imkaniyatın beredi.

- *Báseki ortalıǵın jaratıw imkaniyatın beredi.*

- *Mobil qurılmalar hám kompyuter sáykesligi.* Studentler planshet, smartfon yamasa kompyuter arqalı platformaǵa jalǵanıwı hám interaktiv testlerde qatnasıwı múmkin.

- *Kreativ kontent jaratıw imkaniyatı.* Oqıtıwshılar temaǵa sáykes túrli formattaǵı sorawlar (test, súwret tiykarındaǵı sorawlar, juplıqlardı tabıw hám basqalar) jaratıwı múmkin.

- *Nátiyjelerdi saqlaw hám analizlew.* Oqıtıwshılar hár bir test nátiyjelerin saqlap, keyin ala olardı analizlew arqalı studentlerdiń sabaqlardı ózlestiriw dárejesin bahalawı múmkin.

Quizlet platforması bolsa kóbirek leksikalıq hám grammatikalıq bilimlerde bekkemlewge qaratılǵan bolıp, onda oqıtıwshı testler hám shınıǵıwları jaratadı. Oqıtıwshılar bolsa olardı interaktiv túrde úyreniw arqalı sózlik baylıǵın keńeytedi. Sonday-aq, bul platformada studentler oqıw materialların tákirarlaw imkaniyatına iye boladı.

Padlet platforması óziniń vizual hám birge islesiwge tiykarlanǵan ózgeshelikleri menen ajralıp turadı. Bul platforma studentlerge óz pikirlerin virtual doska kórinisinde bildiriw, tekst, súwret, video hám siltemeler jaylastırıw imkaniyatın beredi. Nátiyjede oqıw procesi interaktiv baylanıs, analiz hám básikeyge tiykarlanadı. Padlet járdeminde oqıtıwshı hár bir oqıwshınıń pikirini baqlap, talqılay aladı, bul bolsa refleksiya hám talqılaw kompetenciyasını rawajlandırıwǵa xızmet etedi.

Bul platformalardıń ulıwma didaktikalıq imkaniyatları tómendegilerden ibarat:

1. Bilimlendiriw procesinde interaktiv oynlı tapsırmalardı islew arqalı studentlerdiń sabaqqa degen qızıǵıwshılıǵınıń payda bolıwı;

2. Lingvistikalıq bilimlerde ámeliyat penen baylanıstırıw;

3. Óz betinshe hám birgelikte (toparda) úyreniwdi xoshametlew;

4. Studentler arasında interaktiv pikir almasıw hám qarım-qatnastı rawajlandırıw;

5. Oqıw nátiyjelerin tez analizlew imkaniyatı.

Sonday-aq, bul platformalar arqalı studentlerdiń lingvistikalıq bilimlerde ózlestiriw tezligi artadı;

- studentlerdiń metodikalıq pikirlewi rawajlanadı;

- zamanagóy texnologiyalardan paydalanıw kónlikpesi rawajlanadı;

- studentlerde dóretiwshilik qatnas hám jámiyette islesiw kónlikpeleri qalıpleseidi;



- toparda birge islew hám kommunikativlik kompetensiyası rawajlanadı.

Joqarı oqıw ornı bilimlendiriw sistemasında bunday sanlı platformalardı tálım procesine engiziw studentlerdiń belsendiligin arttırıw, kommunikativ kompetenciyanı qalıplestiriw hám oqıtıw nátiyjeliligin arttırıw imkaniyatın beredi. Sonıń menen birge, oqıtıwshılar ushın da bul platformalar studentlerdiń ózlestiriw procesin individual tallaw hám differenciallıq qatnastı ámelge asırıw imkaniyatın jaratadı.

Juwmaqlap aytqanda, Kahoot, Quizlet hám Padlet sıyaqlı interaktiv tálım platformaları studentlerdiń lingvometodikalıq kompetensiyasını rawajlandırıwdıń zamanagóy qurallarınan esaplanadı. Olar bilimlendiriw procesin qızıqlı, interaktiv hám innovaciyalıq túrge keltiredi. Ásirese, Padlet platforması studentlerdiń dóretiwshilik pikirlew, óz betinshe islew hám birgelikte úyreniw kónlikpelerin rawajlandırıwda ayırıqsha áhmiyetke iye. Solay etip, bul platformalardı oqıw procesine engiziw oqıtıw nátiyjeliligin arttıradı, studentlerdiń lingvometodikalıq kompetensiyasını kompleksli qalıplestiriwge xızmet etedi.

Ádebiyatlar

1. Sh.M.Mirziyoyev .“Raqamli O‘zbekiston — 2030” strategiyasini tasdiqlash va uni samarali amalga oshirish chora-tadbirlari to‘g‘risida” 05.10.2020 yildagi PF-6079-son farmoni. <https://lex.uz/ru/docs/-5030957>
2. Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. "Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning." *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 2018. 1-23.
3. Wang, A. I., & Tahir, R. "The effect of using Kahoot! for learning – A literature review." *Computers & Education*, 149, 2020, 10-18.