



USE OF ONLINE COMPUTER GAMES IN MODERN CHINESE LANGUAGE TEACHING

Shasaidova L.¹, Abdukodirov P.²

¹ Teacher of UzSWLU, Doctor of Philosophy (PhD) in pedagogy, ² master's degreestudents of UzSWLU

<https://doi.org/10.5281/zenodo.4899832>

ARTICLE INFO

Received: 20th May 2021

Accepted: 25th May 2021

Online: 30th May 2021

KEY WORDS

Chinese language, computer online games, online platform.

ABSTRACT

The article outlines the usage of modern information technologies, namely computer online games in teaching Chinese language.

ЗАМОНАВИЙ ХИТОЙ ТИЛИ ТАЪЛИМИДА ОНЛАЙН КОМПЬЮТЕР ЎЙИНЛАРИДАН ФОЙДАЛАНИШ

Шасаидова Л.¹, Абдукодиров П.²

¹ ЎзДЖТУ ўқитувчиси, педагогика фанлари бўйича фалсафа доктори (PhD), ² ЎзДЖТУ магистратура босқичи талабаси

MAQOLA TARIXI

Qabul qilindi: 20-May 2021

Ma'qullandi: 25-May 2021

Chop etildi: 30-May 2021

KALIT SO'ZLAR

хитой тили, онлайн компьютер ўйинлар (ОКЎ), онлайн платформа, метод.

ANNOTATSIYA

Мазкур мақолада хитой тили таълимида замонавий ахборот технологиялар: онлайн компьютер ўйинларидан фойдаланиш масалалари кўриб чиқилган.

Глоблалашув давридаги технологик ўзгаришлар тил таълимнинг қолипли, чекланган шаклидан интерфаол ва коммуникативликка йўналтирилган шаклига ўзгаришига олиб келди. Натижада, таълимнинг янги кўринишлари ва усуллари пайдо бўла бошлади. Булар орасида компьютер ўйинларига асосланган онлайн таълим сўнгги ўн йил ичида оммалашиб, тил ўрганувчилар томонидан

илиқ кутиб олинди. Чунки замонавий ёшлар ўзгарувчан ва янгиланувчан чексиз ахборотлар замонида таълим олмақдалар. Бундай мухитда ахборотларни саралаш ва кераклиларини ўзлаштириш борасида қийинчиликлар учрайди. Ёшларнинг эътиборини содда, ёрқин, қизиқ ва ўзгача тақдим этилган маълумотлар кўпроқ жалб этади. Интернет ва онлайн компьютер ўйинларига бўлган қизиқишлари сабаб,



мазкур воситалар ёрдамида берилган ахборотни осон ўзлаштирадilar. Таълимни таълим олувчилар қизиқишлари билан уйғунлаштириш яхши натижага олиб келиши ҳақида кўп бора таъкидланган. Айнан тил таълими учун мўлжалланган онлайн ўйинларнинг аҳамияти мавзуси Li ва Topolewski, Mich, Betta, Giuliani [1, 6, 7, 9.] каби кўплаб тадқиқотчилар томонидан ўрганилди. Онлайн компьютер ўйинларни (ОКЎ) жиддий ўйинлар (serious games) [4], яъни таълимни ривожлантиришга қаратилган ўйинлар деб ҳам юритила бошлади. Sykes, Oskoz, Thorne, Jauregi, Canto, de Graaff, Koenraad, Moonen, Wang, Chen [9, 3, 11.] каби тадқиқотчиларнинг изланишларида ўйин асосидаги таълимни самарасини компьютер воситалари интеграцияси орқали ошириш имкониятлари ҳақида илмий ва амалий тақлифлар берилган.

Хитой тили машғулотида ўйинлардан фойдаланишнинг аҳамияти ва самараси бўйича сўнги йилларда юртимизда ва хорижда ҳам бир қатор илмий тадқиқотлар олиб борилди. [12, 10]. Бироқ хитой тили таълимида онлайн ўйинларни қўллаш масаласига доир эмпирик тадқиқотлар нисбатан оз.

Мавжуд ОКЎларнинг 2 кўриниши бор. Булар: тижорий ва таълимий (жиддий) компьютер ўйинлари. Когнитив тадқиқотлар бўйича олиб борилган изланишларда келтирилишича, энг яхши тижорий ўйинлар ҳам таълим назарияси асосида яратилади ва у орқали кучли таълим олиш мумкин бўлади. [2]. Аммо тижорий ўйинларнинг аксарияти кўнгилочар мақсадга қаратилган. Таълимий ОКЎларнинг асосий мақсади таълим натижасига самарали эришиш бўлиши керак. Онлайн компьютер ўйинларининг яна бир хусусияти реал вазиятларга яқин муҳит, билимларни амалда қўлай олиш,

кутилмаган қарорларни қабул қилиш, вазиятни бошқариш, лойиҳалаш, ўзини бирон соҳада синаб кўриш, яратувчанлик, инноваторлик қилиш, ва эркин бўлиш ва энг асосийси натижага эришиш яъни ғолиб бўлиш имкониятини яратиб бера олишидир.

Jauregi, Canto, de Graaff, Koenraad, Moonen каби бир гуруҳ тадқиқотчилар ўз аудиторияларида турли ОКЎларни синовдан ўтказиб, тил таълимни бўйича Second Life номли 3D онлайн платформасидаги ўйинлар воситасида яхши самарадорлик кўрсатгичига эришганлар.

Shuyi Guan [10.] хитой тили таълимида онлайн ўйинлар бўйича олиб борган тадқиқотида Конфуций институтлари томонидан яратилган Zon онлайн платформасини тажрибадан ўтказган. Мазкур платформадаги ўйинлар топшириқ ва вазифаларга асосланган ўқитиш методи, лойиҳалаш методи асосида яратилган бўлиб, мавзуга доир исталган виртуал аутентик вазиятни тақлиф этиш имкониятига эга бўлиб, нафақат тил, балки маданиятни ўрганишга қаратилгани, тил ўрганувчиларни фикрлаш, мустақил ишлашга мотивация бера олиши каби бир қатор ютуқларга эга.

Бугунга келиб, турли онлайн мактаблар томонидан хитой тилини ўрганувчиларга турли кўринишдаги онлайн компьютер ўйинларини тақлиф этмоқдалар. Шулардан бири Хитойнинг LTL Mandarin School Shanghai [13] онлайн хитой тили таълими мактаби томонидан хитой тили ўрганувчилар учун ҳар йили кўплаб ўйинлар ишлаб чиқилади. Мазкур ўйинлар орасида Farm Manager (ферма бошқарувчиси) номли ўйин реал ҳаётги вазиятларга яқин шаротда тилдан амалий фойдаланиш имкониятини беради. Ўйин лойиҳалаш методи асосида яратилган



бўлиб, унинг мазмуни фермер бошқарувчиси сифатида ферма лойихасини яратишдан иборат. Ўйин ферма учун сотиб олинадиган ускуналар, етиштириладиган жонзодлар ва ўсимликлар номларини амалда қўллаш билан бирга стратегик қобилиятларни ҳам ривожлантиришга ёрдам беради.

Шу мазмундаги яна бир ўйин Football Manager (футбол бошқарувчиси) ўйини бўлиб, футболни севувчи тил ўрганувчилар учун жуда мос келади. Чунки

ўйин давомида севимли футбол командаси ва футболчиларни бемалол бошқариш билан бирга футбол терминологиясини осонликча ўзлаштириш мумкин бўлади.

Хулоса қилганда, замонавий хитой тили таълимида ОКЎлардан ўз ўрнида ва тўғри фойдаланиш, замонавий ёшларнинг тилни эгаллашга бўлган мотивациясини ошириб, тилни қийинчиликсиз ва самарали эгаллашларига имкон беради.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Aldrich. C. Learning online with games, simulations, and virtual worlds: Strategies for online instruction. San Francisco. 2009.
2. Gee, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. ACM Computers in Entertainment. 2003. P. 20-24.
3. Jauregi, K., Canto, S., de Graaff, R., Koenraad, T., & Moonen, M. Verbal interaction in Second Life: Towards a pedagogic framework for task design. Computer Assisted Language Learning . 2011. 77-101.
4. Johnson. W. Serious use of a serious game for language learning. International Journal of Artificial Intelligence in Education. 2010. P.175-195.
5. John Wiley., Prensky. M. Digital game-based learning. New York, NY: McGraw Hill. 2001.
6. Li.R.C., & Topolewski, D. ZIP & TERRY: A new attempt at designing language learning simulation. Simulation & Gaming: An Interdisciplinary Journal. 2002. P.181-186.
7. Mich, O., Betta, E., & Giuliani, D. PARLING: E-literature for supporting children learning English as a second language. J. Proceedings of the 4th International Conference on Intelligent user interfaces. 2004. P. 238-285. New York: ACM Press.
8. Prensky. M. Don't bother me mom, I'm learning. St. Paul, MN: Paragon House. 2006.
9. Sykes, J. M., Oskoz, A., & Thorne, S. L. Web 2.0, synthetic immersive environments, and mobile resources for language education. CALICO Journal. 2008. P. 528-546.
10. Shuyi Guan. Cognitive and emotional effects of learning chinese by playing an online game. Doctor of philosophy. State University of New York. 2015. – 103 p.
11. Wang, Y., & Chen, N.-S. Online Synchronous Language Learning: SLMS over the Internet. Innovate: Journal of Online Education. 2007.
12. Шасайдова Л. Хитой тилида оғзаки нутқни ривожлантириш усуллари (ўйин методлари асосида). Пед.фан.фал.д-ри ...дисс.автореф. Т., 2020 – 54 б.
13. [https://www.ltl-shanghai.com/chinese-gaming/Gaming in Chinese Your Complete Guide \(for 2021\)](https://www.ltl-shanghai.com/chinese-gaming/Gaming in Chinese Your Complete Guide (for 2021))