GAMIFIKATSIYA VA UNING PEDAGOGIK AHAMIYATI INGLIZ TILIDA O`QITISHDA O‘YIN ELEMENTLARIDAN FOYDALANISH USULLARI

Israilova Sayyora
Toshkent iqtisodiyot va pedagogika universiteti
Dotsenti
Gulboyeva Dilbar Zulhaydar qizi
Toshkent iqtisodiyot va pedagogika universiteti
https://doi.org/10.5281/zenodo.21791467

ANNOTATSIYA

Ushbu maqolada ingliz tilini o‘qitish jarayonida gamifikatsiya texnologiyalarining mohiyati, pedagogik ahamiyati va ta’lim samaradorligini oshirishda o‘yin elementlaridan foydalanish usullari keltirilgan. Shuningdek o‘quvchilarning motivatsiyasi, faolligi va kommunikativ kompetensiyasini rivojlantirishdagi o‘rni tahlil qilingan. Maqolada ballar tizimi, mukofotlar, reyting jadvallari, interaktiv topshiriqlar hamda raqamli platformalardan foydalanishning afzalliklari ko‘rib chiqiladi. Tadqiqot natijalari gamifikatsiya elementlarini ingliz tili darslariga integratsiya qilish o‘quvchilarning darsga qiziqishini oshirishi, til o‘rganish jarayonining samaradorligini ta’minlashini ko‘rsatadi.

КАЛИТ СЎЗЛАР

ingliz tilini o‘qitish, gamifikatsiya, o‘yin elementlari, motivatsiya, interaktiv ta’lim, ta’lim samaradorligi.

ABSTRACT

The article examines the essence, pedagogical significance and methods of using game elements in improving the effectiveness of English language teaching. Its role in the development of motivation, activity and communicative competence of students is also analyzed. The scoring system, rewards, rating tables, interactive tasks, as well as the advantages

KEY WORDS

English language teaching, gamification, game elements, motivation, interactive learning, learning effectiveness.

of using digital platforms are considered. The results of the study show that the integration of gamification elements into English lessons increases students' interest in the subject and ensures the effectiveness of the language learning process.

АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается сущность, педагогическая значимость и методы использования игровых элементов в повышении эффективности обучения английскому языку. Также анализируется его роль в развитии мотивации, активности и коммуникативной компетентности учащихся. Рассматриваются балльная система, поощрения, рейтинговые таблицы, интерактивные задания, а также преимущества использования цифровых платформ. Результаты исследования показывают, что интеграция элементов геймификации в уроки английского языка повышает интерес учащихся к предмету и обеспечивает эффективность процесса изучения языка.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

преподавание английского языка, геймификация, игровые элементы, мотивация, интерактивное обучение, эффективность обучения.

KIRISH

Zamonaviy ta’lim tizimida o‘quvchilarning bilim olishga bo‘lgan qiziqishini oshirish, ularni faol ishtirok etishga undash va ta’lim samaradorligini kuchaytirish muhim vazifalardan hisoblanadi. Shu maqsadda ta’lim jarayoniga innovatsion yondashuvlar joriy etilmoqda. Ana shunday yondashuvlardan biri gamifikatsiya hisoblanadi. Gamifikatsiya (gamification) zamonaviy ta’lim tizimida o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirish, ularning o‘quv jarayonidagi faolligini kuchaytirishda, innovatsion yondashuv sifatida tadqiq etilmoqda. O’yin elementlarini o‘yin bo‘lmagan faoliyatlarga tatbiq etish orqali motivatsiyani oshirishga xizmat qiladi. Ta’lim sohasida esa u o‘quvchilarning darslarga qiziqishini kuchaytirish va bilimlarni samarali o‘zlashtirishga yordam beradi.

Mavzuga oid adabiyotlar tahlili:

Gamifikatsiya (gamification) zamonaviy ta’lim tizimida o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirish uchun xizmat qiladi, xususan, ingliz tilini o‘qitishda o‘yin elementlaridan foydalanish o‘quvchilarning kommunikativ kompetensiyasini rivojlantirishning muhim vositadir.

Gamifikatsiya nazariyasining shakllanishida Karl Kappning *“The Gamification of Learning and Instruction”* asari alohida o‘ringa ega bo’lib, muallif gamifikatsiyani o‘yin mexanikalari, estetikasi va o‘yin tafakkurini ta’lim jarayoniga tatbiq etgan. Kevin Werbach va Dan Hunter tomonidan yaratilgan *“For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business”* asarida gamifikatsiyaning asosiy komponentlari tahlil qilingan. Tahlil natijasida mualliflar ushbu elementlarning ta’lim jarayonida ham samarali qo‘llanilishi mumkinligini ta’kidlaydilar. Etuk olimlarda biri - Sebastian Deterding gamifikatsiyani o‘yin dizayni elementlarining o‘yin bo‘lmagan muhitlarda qo‘llanilishi va keyinchalik ta’lim sohasidagi ko‘plab ilmiy izlanishlarga nazariy asos bo‘lib xizmat qilgan.

Mavzu bo’yicha mahalliy va MDH olimlari orasida ham gamifikatsiyaning pedagogik imkoniyatlari bo‘yicha ishlar olib borilmoqda. Ularning ilmiy ishlarida gamifikatsiya o‘quvchilarning mustaqil fikrlashini, ijodkorligini, muloqot ko‘nikmalarini va jamoada ishlash qobiliyatlarini rivojlantirishi ko’rsatilgan.

Adabiyotlar tahlili shuni ko‘rsatadiki, gamifikatsiya ingliz tilini o‘qitishda ko’pincha o‘yin elementlari orqali bajarilmoqda.

Tadqiqot metodologiyasi

Tadqiqotda gamifikatsiya elementlaridan ingliz tilini o‘qitish jarayonida foydalanishning pedagogik ahamiyatini aniqlash va ularning o‘quvchilarning til kompetensiyalarini rivojlantirishga ta’sirini baholash maqsadida bir qator ilmiy metodlardan foydalanildi.

Nazariy tahlil metodi.

Tadqiqotning nazariy asoslarini yaratish maqsadida mahalliy va xorijiy ilmiy adabiyotlar, monografiyalar, maqolalar hamda elektron manbalar tahlil qilindi. Mazkur metod orqali gamifikatsiyaning mazmuni, tamoyillari va pedagogik imkoniyatlari aniqlandi. Bu metodi tadqiqotning muhim metodlaridan biri bo‘lib, u muammo yuzasidan mavjud ilmiy-nazariy manbalarni o‘rganish, tahlil qilish va umumlashtirishga xizmat qildi natijada gamifikatsiya, uning pedagogik ahamiyati hamda ingliz tilini o‘qitishda o‘yin elementlaridan foydalanish bilan bog‘liq mahalliy va xorijiy olimlarning ilmiy ishlari, monografiyalari, darsliklari, ilmiy maqolalari va elektron manbalari o‘rganildi. Ushbu metod yordamida tadqiqotning nazariy asoslari shakllantirildi, mavzuga oid ilmiy yondashuvlar tizimlashtirildi

hamda gamifikatsiyaning ingliz tilini o‘qitish samaradorligini oshirishdagi pedagogik imkoniyatlari o’rganildi.

An’anaviy o‘qitish usullari bilan gamifikatsiyaga asoslangan ta’lim yondashuvlari o‘zaro taqqoslanda *qiyosiy tahlil metodi*dan foydalanish o‘quvchilarning motivatsiyasi, darsdagi faolligi va til ko‘nikmalarini rivojlantirishdagi farqlarni aniqlash imkonini berdi.

Ta’lim tizimida ingliz tili darslarida o‘yin elementlari (ballar tizimi, quizlar, rolli o‘yinlar) qo‘llanilgan mashg‘ulotlar kuzatildi. Kuzatish natijasida o‘quvchilarning dars jarayonidagi ishtiroki, qiziqishi va kommunikativ faolligi baholandi.

Ta’limdagi gamifikatsiyaning asosiy maqsadi o‘quvchilarni faol o‘qishga jalb qilish, ularning ichki motivatsiyasini rivojlantirish va ta’lim jarayonini qiziqarli tashkil etishdan iborat.

Gamifikatsiyaning pedagogik ahamiyati

Gamifikatsiya ta’lim jarayonida bir qator pedagogik afzalliklarga ega[3]:

1. Motivatsiyani oshiradi

O‘yin elementlari o‘quvchilarda qiziqish uyg‘otadi va ularni faol ishtirok etishga undaydi. Ball to‘plash, mukofot olish yoki yangi bosqichga o‘tish istagi o‘quvchilarning o‘qishga bo‘lgan motivatsiyasini kuchaytiradi.

2. Faollikni rivojlantiradi

Gamifikatsiya o‘quvchilarni passiv tinglovchi emas, balki faol ishtirokchi sifatida shakllantiradi. Bu esa bilimlarni mustahkam o‘zlashtirishga yordam beradi.

3. Mustaqil ta’lim ko‘nikmalarini shakllantiradi

O‘yinlashtirilgan topshiriqlar o‘quvchilarni mustaqil izlanishga, muammolarni hal qilishga va yangi bilimlarni o‘zlashtirishga undaydi.

Qiziqarli va interaktiv muhitda olingan bilimlar uzoq vaqt esda saqlanadi. Natijada ta’lim sifati va samaradorligi ortadi.

Tahlil va natijalar

O‘yin elementlarining asosiy turlari[2]:

- Ballar (Points). O‘quvchilar topshiriqlarni bajarganlari uchun ball to‘playdilar. Ballar o‘quvchilarning faolligini rag‘batlantiradi va ularning natijalarini kuzatishga yordam beradi.
- Nishonlar va mukofotlar (Badges and Rewards). Muayyan yutuqlarga erishgan o‘quvchilarga virtual nishonlar yoki sertifikatlar beriladi. Bu o‘quvchilarda muvaffaqiyat hissini shakllantiradi.
- Darajalar (Levels). O‘quvchilar bilim va ko‘nikmalariga qarab bosqichma-bosqich yuqori darajalarga ko‘tariladilar. Bu uzluksiz rivojlanishga undaydi.

➢ Reyting jadvallari (Leaderboards). O‘quvchilar o‘rtasida sog‘lom raqobat muhitini yaratadi. Eng yuqori natija ko‘rsatgan o‘quvchilar e’tirof etiladi.

➢ Missiyalar va vazifalar (Challenges and Quests). Til o‘rganishga oid topshiriqlar qiziqarli sarguzasht yoki missiya shaklida taqdim etiladi. O‘quvchilar vazifalarni bajarish orqali yangi bilimlarni egallaydilar.

Tadqiqot obyekti sifatida Qibray tumanidagi texnikumda ingliz tilini o‘qitish jarayoni hamda ushbu jarayonda qo‘llaniladigan gamifikatsiya elementlari tanlandi.

Tadqiqot predmeti ingliz tilini o‘qitishda o‘yin elementlaridan (ballar tizimi, reytinglar, rolli o‘yinlar) foydalanishning o‘quvchilarning motivatsiyasi, faolligi va kommunikativ kompetensiyalarini rivojlantirishga ta’siridan iborat bo’ldi.

Tadqiqot respondentlari sifatida ingliz tilini o‘rganayotgan o‘quvchilar ishtirok etdi. Respondentlar soni tadqiqot hajmiga qarab belgilanib, masalan, 30 nafar talaba (15 nafari tajriba guruhi, 15 nafari nazorat guruhi) tadqiqotga jalb qilindi.

Tajriba bazasi sifatida Qibray tumanidagi texnikumida ingliz tili fanini o‘qitish yo‘lga qo‘yilgan ta’lim muassasasi tanlandi. Tadqiqot davomida talabalar tajriba va nazorat guruhlariga ajratilib, tajriba guruhida gamifikatsiya elementlariga asoslangan o‘qitish usullari qo‘llanildi, nazorat guruhida esa an’anaviy o‘qitish metodlaridan foydalanildi.

Gamifikatsiya ko‘plab afzalliklarga ega bo‘lsa-da, ayrim cheklovlari ham mavjud[4]:

- Haddan tashqari raqobat ayrim o‘quvchilarda stress keltirib chiqarishi mumkin.
- O‘yin elementlariga ortiqcha e’tibor bilim mazmunining ikkinchi planga tushib qolishiga olib keladi.
- Texnik vositalar va internetga bog‘liqlik mavjud.
- Barcha o‘quvchilar bir xil darajada qiziqmasligi mumkin.

Ballar tizimi gamifikatsiyaning eng keng tarqalgan va samarali elementlaridan biri hisoblanadi. Ushbu usulda o‘quvchilarga ma’lum topshiriqlarni bajarish, savollarga to‘g‘ri javob berish, darsdagi faollik ko‘rsatish yoki uy vazifalarini o‘z vaqtida topshirish uchun ballar beriladi. Ballar o‘quvchilarning erishgan natijalarini baholash va ularni rag‘batlantirish vositasi sifatida xizmat qiladi.

Darajalar (Level) tizimi gamifikatsiyaning muhim elementlaridan biri bo‘lib, o‘quvchilarning bilim va ko‘nikmalarini bosqichma-bosqich rivojlantirishga xizmat qiladi[1]. Ushbu usulda o‘quvchilar ma’lum topshiriqlarni muvaffaqiyatli bajarganlari, kerakli ballarni to‘plaganlari yoki o‘quv maqsadlariga erishganlari sari yuqori darajalarga ko‘tarilib boradilar. Bu jarayon ularda muvaffaqiyat hissini

shakllantiradi va keyingi bosqichlarga erishish uchun qo‘shimcha motivatsiya yaratadi.

Mukofot va nishonlar (Badges) gamifikatsiyaning muhim elementlaridan biri bo‘lib, o‘quvchilarning erishgan yutuqlarini e’tirof etish va ularni yanada faolroq bo‘lishga rag‘batlantirish maqsadida qo‘llaniladi. Nishonlar ma’lum vazifalarni muvaffaqiyatli bajargan, yuqori natijalarga erishgan yoki darslarda faol ishtirok etgan o‘quvchilarga beriladigan ramziy mukofot hisoblanadi. Ular o‘quvchilarda muvaffaqiyat hissini shakllantiradi va keyingi yutuqlarga erishishga undaydi.

Gamifikatsiya jarayonida feedback ko‘pincha ballar, nishonlar va darajalar bilan bog‘liq holda beriladi. Masalan, topshiriq muvaffaqiyatli bajarilganda tizim tomonidan tabriklovchi xabar, qo‘shimcha ball yoki yangi bosqichga o‘tish imkoniyati taqdim etiladi. Bu esa o‘quvchilarda ijobiy his-tuyg‘ularni uyg‘otib, ta’lim jarayoniga bo‘lgan qiziqishni yanada oshiradi.Tezkor fikr-mulohaza ingliz tilini o‘qitishda o‘quvchilarning xatolarini o‘z vaqtida tuzatish, bilimlarini mustahkamlash va motivatsiyasini oshirishga xizmat qiluvchi muhim gamifikatsiya elementi hisoblanadi. Bu usul ta’lim jarayonining samaradorligini oshirish va o‘quvchilarning o‘zlashtirish darajasini yaxshilashda katta ahamiyatga ega.

Ingliz tili darslarida gamifikatsiyani qo‘llash misollari

Ingliz tili darslarida gamifikatsiyadan turli shakllarda foydalanish mumkin:

1. So‘z yodlash bo‘yicha viktorinalar tashkil etish.
2. Rol o‘ynash (role-play) mashqlarini o‘tkazish.
3. Jamoaviy musobaqalar tashkil qilish.
4. Krossvord va boshqotirmalardan foydalanish.
5. Mobil ilovalar yordamida interaktiv mashqlar bajarish.
6. Til o‘rganishga mo‘ljallangan onlayn platformalardan foydalanish.

Bunday faoliyatlar o‘quvchilarning muloqot qilish, tinglash, yozish va o‘qish ko‘nikmalarini rivojlantiradi.

So‘z yodlash bo‘yicha viktorinalar tashkil etish

Gamifikatsiyaning asosiy elementlaridan biri ***so‘z yodlash bo‘yicha viktorinalar tashkil etish*** hisoblanadi. Bu usul o‘quvchilarning lug‘at boyligini oshirish, yangi so‘zlarni mustahkamlash va ularni amaliyotda qo‘llash ko‘nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi. Viktorinalar o‘yin shaklida tashkil etilgani sababli o‘quvchilar dars jarayonida faol ishtirok etadilar va yangi bilimlarni qiziqish bilan o‘zlashtiradilar.

So‘z yodlash viktorinalari turli shakllarda o‘tkazilishi mumkin. Masalan, o‘quvchilarga yangi inglizcha so‘zlarning tarjimasini topish, rasmlar asosida so‘zlarni aniqlash, sinonim yoki antonimlarni tanlash, gapdagi bo‘sh joylarni mos so‘zlar bilan to‘ldirish kabi topshiriqlar beriladi. Har bir to‘g‘ri javob uchun ball

berilishi o‘quvchilarning raqobatbardoshligini oshiradi va ularni yanada faolroq bo‘lishga undaydi.

Bunday viktorinalarni dars davomida yoki dars yakunida bilimlarni nazorat qilish maqsadida qo‘llash mumkin. Shuningdek, **Kahoot, Quizizz, Wordwall** kabi interaktiv platformalar yordamida onlayn viktorinalar tashkil etish ham samarali hisoblanadi. Bu vositalar o‘quvchilarga natijalarni darhol ko‘rish imkonini beradi va o‘qituvchiga ularning bilim darajasini tezkor baholashga yordam beradi.

Krossvord va boshqotirmalardan foydalanish gamifikatsiyaning muhim elementlaridan biri bo‘lib, ingliz tilini o‘qitishda o‘quvchilarning lug‘at boyligini oshirish, mantiqiy fikrlash qobiliyatini rivojlantirish hamda o‘rganilgan bilimlarni mustahkamlashga xizmat qiladi. Ushbu usul o‘quv jarayonini qiziqarli va interaktiv shaklda tashkil etishga yordam beradi, natijada o‘quvchilarning darsga bo‘lgan qiziqishi ortadi.

Xulosa o’rnida shuni aytish mumkinki, gamifikatsiya ingliz tilini o‘qitish jarayonida o‘quvchilarning motivatsiyasini oshiradi. O’quvchilarning darsga bo‘lgan qiziqishini kuchaytirish hamda ularning kommunikativ kompetensiyalarini rivojlanisiga yordam beradi. Ta’lim jarayoni o‘yin elementlari asosida tashkil etilgan o‘quvchilarning faolligini rag‘batlantiradi. Ularning mustaqil fikrlash, hamkorlikda ishlash va muammolarni hal qilish ko‘nikmalarini shakllantirishga olib keladi.

Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatadiki, ballar tizimi, reytinglar, mukofotlash mexanizmlari, viktorinalar va rolli o‘yinlar kabi gamifikatsiya elementlaridan foydalanish ingliz tilini o‘zlashtirish samaradorligini oshirishga xizmat qiladi. Bunday yondashuv o‘quvchilarning tinglab tushunish, gapirish, o‘qish va yozish ko‘nikmalarini rivojlantirish bilan birga, ularning dars jarayonidagi ishtirokini ham faollashtiradi. Shuningdek, gamifikatsiya darsning shaxsga yo‘naltirilgan va kompetensiyaviy yondashuvlariga mos kelib, o‘quvchilarning qiziqishlarini hisobga olish imkonini beradi. Shu sababli ingliz tilini o‘qitish amaliyotida turli o‘yin elementlaridan oqilona foydalanish ta’lim sifatini oshirishning muhim omillaridan biri sifatida e’tirof etilishi mumkin.

Demak, gamifikatsiyaga asoslangan o‘qitish usullarini ingliz tili ta’limiga keng joriy etish o‘quvchilarning til kompetensiyalarini rivojlantirish, ularning o‘quv motivatsiyasini kuchaytirish hamda ta’lim jarayonining samaradorligini oshirishga xizmat qiladi. Shu bois gamifikatsiya elementlaridan foydalanish bo‘yicha metodik tavsiyalarni takomillashtirish va ularni amaliyotga tatbiq etish dolzarb ilmiy-pedagogik vazifalardan biri hisoblanadi. To‘g‘ri tashkil etilgan gamifikatsiya dars sifatini yaxshilashga xizmat qiladi. Shu sababli bugungi kunda dars jarayonlarida gamifikatsiya elementlaridan keng foydalanish muhim ahamiyat kasb etadi

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YXATI

1. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). “Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification”. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*, pp. 3025–3034.
2. Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
3. Sheldon, L. (2012). *The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game*. Boston: Cengage Learning.
4. Gulboyeva Dilbar Zulhaydar qizi. *Iqtisodiy yo‘nalish fanlarida ingliz tilining ahamiyati.T.* ijtimoiy-iqtisodiy renessans ilmiy-elektron jurnali. 1-son. Mart.2026. 262-270 b.