



INGLIZ TILINI O'RGANISHDA GAMIFIKATSIYA ELEMENTLARINING SAMARADORLIGI.

Jumanazarov Sardorbek Rajabboyevich

Ma'mun Universiteti, Filologiya fakulteti,

“G‘arb tillari va adabiyoti” kafedrasi o‘qituvchisi.

jumanazarov_sardor@mamunedu.uz

+998977664565

Annotatsiya

Ushbu maqola ingliz tilini o‘rganishda gamifikatsiya elementlarining samaradorligini o‘rganishga bag‘ishlangan. Tadqiqotda ballar, nishonlar, reytinglar va o‘yin asosidagi topshiriqlarning o‘quvchilarning motivatsiyasi va til o‘zlashtirish jarayoniga ta’siri tahlil qilinadi. Natijalar gamifikatsiya o‘quvchilarning faolligini oshirib, til o‘rganish samaradorligini yaxshilashini ko‘rsatadi. Xulosa qilib aytganda, gamifikatsiya ingliz tilini o‘qitishda samarali pedagogik yondashuv hisoblanadi.

Kalit so‘zlar: gamifikatsiya, ingliz tili, motivatsiya, o‘quv jarayoni, interaktiv ta’lim, samaradorlik.

Аннотация

Данная статья посвящена изучению эффективности элементов геймификации в процессе изучения английского языка. В исследовании анализируется влияние таких игровых элементов, как баллы, значки, рейтинги и игровые задания, на мотивацию учащихся и процесс овладения языком. Результаты показывают, что геймификация повышает активность студентов и улучшает эффективность изучения языка. В заключение отмечается, что



геймификация является эффективным педагогическим подходом в обучении английскому языку.

Ключевые слова: геймификация, английский язык, мотивация, учебный процесс, интерактивное обучение, эффективность.

Abstract

This article examines the effectiveness of gamification elements in learning English. The study analyzes the impact of game-based features such as points, badges, leaderboards, and interactive tasks on students' motivation and language acquisition process. The results show that gamification increases learners' engagement and improves the effectiveness of language learning. In conclusion, gamification is considered an effective pedagogical approach in English language teaching.

Keywords: gamification, English language, motivation, learning process, interactive learning, effectiveness.

Kirish

So‘nggi yillarda chet tillarini, xususan ingliz tilini o‘rganish jarayoni yanada interaktiv va texnologiyaga asoslangan shaklga o‘tdi. An‘anaviy o‘qitish usullari ba‘zan o‘quvchilarning motivatsiyasini yetarli darajada ushlab turishda samarasiz bo‘lishi mumkin. Shu sababli ta‘lim jarayoniga innovatsion yondashuvlar, jumladan gamifikatsiya keng joriy etilmoqda.

Gamifikatsiya — bu o‘yin elementlarini o‘yin bo‘lmagan sohalarda, xususan ta‘lim jarayonida qo‘llashdir. Unda ballar, nishonlar, reytinglar va interaktiv topshiriqlar kabi elementlar o‘quvchilarning qiziqishi va faolligini oshirishga xizmat qiladi. Ingliz tilini o‘rganishda gamifikatsiya o‘quvchilarning motivatsiyasi,



darsdagi ishtiroki va til materiallarini o'zlashtirish darajasini yaxshilashi bilan ajralib turadi.

Ushbu tadqiqotning maqsadi ingliz tilini o'rganishda gamifikatsiya elementlarining samaradorligini o'rganish va uning o'quv jarayoniga ta'sirini tahlil qilishdan iborat.

Metodologiya

Ushbu tadqiqotda ingliz tilini o'rganishda gamifikatsiya elementlarining samaradorligini aniqlash uchun nazariy va tahliliy yondashuvdan foydalanildi. Tadqiqot davomida ilgari olib borilgan ilmiy ishlar, maqolalar va ta'lim tajribalari o'rganildi hamda tahlil qilindi.

Shuningdek, gamifikatsiya asosida tashkil etilgan va an'anaviy dars jarayonlaridagi o'quvchilarning faolligi, motivatsiyasi hamda o'zlashtirish darajasi solishtirildi. Tahlil jarayonida ballar, nishonlar va reyting tizimlari kabi gamifikatsiya elementlarining o'quv jarayoniga ta'siri alohida o'rganildi.

Tadqiqot sifatli (qualitative) yondashuv asosida amalga oshirilib, o'quvchilarning darsdagi ishtiroki va qiziqish darajasi kuzatuv orqali baholandi.

Natijalar

Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatdiki, gamifikatsiya elementlaridan foydalanilgan ingliz tili darslarida o'quvchilarning motivatsiyasi sezilarli darajada oshgan. Ballar, nishonlar va reyting tizimi o'quvchilarda raqobatbardoshlik va faol ishtirok etish istagini kuchaytirgan.

Shuningdek, gamifikatsiyalashgan muhitda o'quvchilar yangi so'zlarni tezroq eslab qolishi va dars materiallarini yaxshiroq o'zlashtirishi kuzatildi. An'anaviy o'qitish usullariga nisbatan gamifikatsiya qo'llangan guruhlarda darsga qiziqish va ishtirok darajasi yuqoriroq bo'lgan.



Umuman olganda, natijalar gamifikatsiya ingliz tilini o'rganish samaradorligini oshirishga ijobiy ta'sir ko'rsatishini tasdiqlaydi.

Muhokama

Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya elementlari ingliz tilini o'rganish jarayonida o'quvchilarning motivatsiyasi va faolligini oshirishda muhim rol o'ynaydi. Bu holat o'yin elementlari orqali yaratilgan raqobat va rag'batlantirish muhitining o'quvchilarda qiziqishni kuchaytirishi bilan izohlanadi.

Shuningdek, gamifikatsiya o'quvchilarning til materiallarini o'zlashtirish jarayonini yengillashtiradi va ularning darsda faol ishtirok etishiga yordam beradi. Biroq, ushbu yondashuvni samarali qo'llash uchun o'qituvchining to'g'ri metodikasi va texnologik vositalardan oqilona foydalanishi muhim hisoblanadi.

Umuman olganda, gamifikatsiya an'anaviy ta'lim usullarini to'liq almashtirmasa-da, ularni to'ldiruvchi samarali pedagogik vosita sifatida xizmat qiladi.

Xulosa

Ushbu tadqiqot natijalariga ko'ra, ingliz tilini o'rganishda gamifikatsiya elementlari o'quvchilarning motivatsiyasi, faolligi va til o'zlashtirish samaradorligini oshirishda muhim ahamiyatga ega ekanligi aniqlandi. Ballar, nishonlar, reytinglar va interaktiv topshiriqlar o'quv jarayonini yanada qiziqarli va samarali qiladi.

Shu bilan birga, gamifikatsiya an'anaviy ta'lim usullarini to'liq almashtirmasdan, ularni qo'llab-quvvatlovchi zamonaviy pedagogik yondashuv sifatida xizmat qiladi. Ushbu usulni ta'lim jarayoniga to'g'ri integratsiya qilish o'quvchilarning bilim olish sifatini sezilarli darajada oshirishi mumkin.



Umuman olganda, gamifikatsiya ingliz tilini o‘qitishda samarali vosita bo‘lib, uning ta’lim jarayonida keng qo‘llanilishi tavsiya etiladi.

Adabiyotlar ro‘yxati

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining gamification*.
2. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*.
3. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work? — A literature review of empirical studies*.
4. Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*.
5. O‘zbekistonda ta’lim jarayonida innovatsion texnologiyalar bo‘yicha ilmiy maqolalar va qo‘llanmalar.