

## TALABALARDA NOTIQLIK MAHORATINI RIVOJLANTIRISHDA GAMIFIKATSIYA (O'YINLASHTIRISH) ELEMENTLARINING O'RNI

*Ismoilov Usmonjon Baxramjon o'g'li*

*Andijon davlat pedagogika instituti tayanch doktoranti*

*Usmonjon9994@gmail.com*

**Annotatsiya:** Mazkur maqolada auditoriyadan tashqari mashg'ulotlar orqali talabalar notiqlik mahoratini shakllantirishda gamifikatsiya elementlaridan foydalanishning pedagogik, psixologik va didaktik jihatlarini tahlil qilingan. O'yinlashtirish vositalari — ball tizimi, reyting, badge, missiyalar, ro'l o'yinlari va interaktiv baholash usullarining nutqiy faollikni oshirishdagi motivatsion ta'siri yoritilgan. Tadqiqot natijalari gamifikatsion muhitda tashkil etilgan mashg'ulotlarning talabalar notiqligini rivojlantirishdagi samaradorligini isbotlaydi.

**Kalit so'zlar:** gamifikatsiya, o'yin elementlari, notiqlik mahorati, nutqiy faollik, interaktiv mashg'ulotlar, motivatsiya, auditoriyadan tashqari ta'lim

**Annotation:** This article analyzes the pedagogical and psychological significance of using gamification elements in extracurricular activities to develop students' public speaking skills. The study highlights how tools such as point systems, ranking, badges, missions, role-play activities, and interactive assessments contribute to enhancing students' motivation and speech fluency. The results confirm that gamified environments stimulate learners' participation and improve their rhetorical competence in both academic and real-life contexts.

**Key words:** gamification, game-based learning, public speaking, verbal activity, motivation, extracurricular education, interactive methods

**Аннотация:** В статье рассматриваются педагогические и психологические аспекты использования элементов геймификации при организации внеаудиторных занятий по развитию ораторских навыков у студентов. Освещается влияние игровых компонентов — системы баллов, рейтингов, бейджей, миссий, ролевых игр и интерактивной оценки — на мотивацию учащихся и повышение их речевой активности. Результаты исследования подтверждают эффективность геймифицированной среды в формировании навыков публичного выступления.

**Ключевые слова:** геймификация, игровые элементы, ораторское мастерство, речевая активность, мотивация, внеаудиторное обучение, интерактивные методы

**Kirish.** Zamonaviy axborotlashgan jamiyat sharoitida oliy ta'lim tizimi nafaqat bilim berishga, balki talabalarning kommunikativ, kreativ va kasbiy

kompetensiyalarini kompleks rivojlantirishga yo‘naltirilgan pedagogik yondashuvlarni talab qilmoqda. Ayniqsa, notiqlik mahoratini shakllantirish jarayoni talabani kelajakdagi kasbiy faolligida hal qiluvchi o‘rin tutadi, chunki samarali nutq, auditoriya bilan to‘g‘ri muloqot o‘rnatish, fikrni aniq ifoda etish va bahs-munozaralarda ishonch bilan qatnashish ko‘nikmalari har qanday kasbning kommunikativ yadrosini tashkil etadi. Shu sababli jahon ta‘limi jarayoniga kirib kelayotgan innovatsion metodlar orasida gamifikatsiya (o‘yinlashtirish) texnologiyasining nutqiy salohiyatni rivojlantirishdagi o‘rni tobora dolzarblik kasb etmoqda. Gamifikatsiya o‘quv jarayoniga o‘yin elementlarini singdirgan holda, talabalarda ichki motivasiyani kuchaytiruvchi, raqobatbardoshlikni oshiruvchi, maqsad sari bosqichma-bosqich intilish mexanizmini shakllantiruvchi pedagogik metod sifatida namoyon bo‘ladi. Natijada o‘yinlashtirish nafaqat qiziqarli muhit yaratadi, balki kognitiv jarayonlarni faollashtirib, talabani nutqiy faolligini tabiiy tarzda rag‘batlantiradi.

Ta‘lim psixologiyasi bo‘yicha olib borilgan ilmiy tadqiqotlar o‘yin mexanikasi insonning motivasion faolligini oshirishi, murakkab faoliyatni osonroq qabul qilishiga yordam berishini ko‘rsatadi. Chunki o‘yinlashgan topshiriqlarda talaba o‘zini ishtirokchi sifatida namoyon qiladi, har bir bosqichda natija ko‘rishi, yutuqlarini belgilashi va xatolarini qayta tahlil qilishi mumkin bo‘lgan muhitda ishlaydi. Bu esa notiqlikni shakllantirishda muhim bo‘lgan refleksiya, o‘z-o‘zini baholash, mustaqil strategiya tanlash, auditoriya oldida psixologik barqarorlikni oshirish kabi jarayonlarni tabiiylashtiradi. Gamifikatsiya jarayonida qo‘llaniladigan “ball to‘plash”, “badge olish”, “level oshirish”, “missiyalarni bajarish”, “topqirlik sinovlari”, “tezkor javob” kabi mexanizmlar talabani diqqatini aktivlashtirib, nutq jarayonida tezkor fikrlash, aniq argument tuzish va auditoriya bilan interaktiv muloqot o‘rnatish kabi kompetensiyalarni kuchaytiradi. Shuningdek, notiqlik mahoratini auditoriyadan tashqari mashg‘ulotlarda rivojlantirishda gamifikatsiya o‘zining eng samarali ko‘rinishini namoyon etadi, chunki bunday faoliyatlarda talaba o‘qituvchidan mustaqil bo‘lgan holda o‘z nutqini erkin ifoda etadi, jamoaviy bahs-munozara sharoitida muloqot ko‘nikmalarini sinab ko‘radi va real hayotiy vaziyatlar bilan mos keladigan nutqiy tajriba hosil qiladi. Bu jarayonda o‘yinlashtirilgan metodlar stressni kamaytiradi, nutqiy qo‘rquvni pasaytiradi va talabani psixologik ishonchini mustahkamlaydi. Zamonaviy pedagogik manbalarda gamifikatsiya talabani ijtimoiy faolligi, nutqiy fikrlashi, tanqidiy tahlil qila olish qobiliyati hamda kreativ yondashuvini kompleks rivojlantiruvchi texnologiya sifatida e‘tirof etilmoqda. Shu nuqtayi nazardan qaraganda, notiqlik mahoratini shakllantirishga qaratilgan dars va darsdan tashqari mashg‘ulotlarga gamifikatsiya elementlarini ilmiy asoslangan holda integratsiya qilish ta‘lim sifati va talabalar kompetensiyasini oshirishda ustuvor yo‘nalishlardan biridir.

Shu bois mazkur tadqiqot gamifikatsiya texnologiyasining talabalarda notqlik mahoratini rivojlantirishdagi pedagogik, psixologik va metodik imkoniyatlarini o'rganish, uning motivasion ta'sir mexanizmlarini tahlil qilish hamda o'yinlashtirilgan yondashuvning didaktik samaradorligini ilmiy asosda aniqlashga qaratilgan. Gamifikatsiya va notqlik mahorati o'rtasidagi o'zaro bog'liqlikni aniqlash orqali talabalarning nutqiy salohiyatini rivojlantirishga xizmat qiladigan yangi pedagogik strategiyalarni ishlab chiqish bugungi ta'lim jarayonining dolzarb ehtiyojlaridan biridir.

**Asosiy qism.** Zamonaviy ta'lim jarayonida o'yinlashtirish texnologiyalari - ya'ni gamifikatsiya - didaktik tizimlarning innovatsion tarkibiy qismi sifatida shakllanmoqda. Bu yondashuv avvalgi yillarda faqat maktabgacha va boshlang'ich ta'limda cheklangan holatda qo'llanilgan bo'lsa-da, hozirgi davrda oliy ta'lim muassasalarida ham ta'lim sifatini oshirish, talabani o'quv jarayonining faol ishtirokchisiga aylantirish, uning ijtimoiy va kommunikativ kompetensiyalarini rivojlantirish maqsadida keng qo'llanilmoqda. Ayniqsa, ta'limning kommunikativ komponenti - notqlik mahoratini shakllantirishda gamifikatsiya kuchli didaktik vositaga aylangan.

O'yinli elementlar orqali tashkil etilgan mashg'ulotlarda talabalar o'zlarining hissiy holatini boshqarish, muloqotga tayyor bo'lish, fikrni tezkor tarzda ifoda etish, dalillar orqali fikrni asoslash, va eng muhimi, auditoriyaga ta'sir etish ko'nikmalarini shakllantirish imkoniga ega bo'ladilar. Bu esa nafaqat ularning nutqiy mahoratini, balki psixologik barqarorligini, emotsional intellektini va ijtimoiy o'zaro ta'sir qilish madaniyatini ham shakllantiradi. Gamifikatsiya o'z mohiyatiga ko'ra motivatsion omil hisoblanadi. U o'quvchini ixtiyoriy tarzda bilimga jalb qilish, faol ishtirok etishga undash va ta'limni ijobiy hissiy fon bilan boyitishga xizmat qiladi. Shu nuqtai nazardan qaralganda, notqlikni rivojlantirishda qo'llaniladigan gamifikatsiya metodlari - intellektual musobaqalar, tezkor savol-javoblar, rolli o'yinlar, nutqiy bellashuvlar va muhokama asosidagi o'yinlar - ta'limning ichki mexanizmini kuchaytiradi. Bu metodlar orqali talaba auditoriyaga chiqishdan cho'chimaydi, nutq tuzishda oldindan rejalashni o'rganadi, savollarga javob berishda psixologik tayyorgarlik holatiga kiradi. Bundan tashqari, bunday o'yinli mashg'ulotlar yordamida notqlikdagi asosiy kompetensiyalar - tahliliy fikrlash, auditoriyani his qilish, nutqni strukturaviy tashkil etish, hissiy ohangni to'g'ri belgilash - bosqichma-bosqich shakllanadi [1].

Gamifikatsiya notqlikni o'rgatishda faqat vosita sifatida emas, balki o'ziga xos didaktik muhit sifatida ham namoyon bo'ladi. O'yinli muhitda fikrlash tabiatining ochilishi, talabada o'zini erkin ifoda etishga bo'lgan ishonch, norasmiy muloqotga asoslangan auditoriya bilan bevosita aloqaning shakllanishi kuzatiladi. Bu holat, o'z navbatida, notqlikni natural va tabiiy shaklda rivojlantiradi. Pedagogik jihatdan qaralganda, gamifikatsiyalashgan ta'lim modeli faqat natijaga emas, balki jarayonga

yo'naltirilgan. O'yinli mashg'ulotlarda har bir talaba "natijani olish" emas, balki "jarayonda qatnashish"ni muhim deb hisoblaydi. Bu esa o'rgatuvchi uchun muhim bo'lgan motivatsion holatni vujudga keltiradi. Aynan shu jarayonda talaba o'zining ichki nutqiy imkoniyatlarini anglaydi, o'z nutqini tahlil qiladi va uni takomillashtirishga intiladi [2].

Notiqlik mahoratining rivoji uchun muhim bo'lgan komponentlar - nutq strukturasi, emotsional ta'sir, dalillilik, intonatsion boshqaruv, tinglovchini faollashtirish - gamifikatsion metodlar orqali izchil rivojlanadi. Jumladan, "Nutqiy duel", "Xazina qutisi", "Qora quti" o'yinlari orqali talabalar oldindan fikrni rejalashtirish, uni qisqa, lo'nda va tushunarli tarzda yetkazish, muhokama jarayonida boshqalarning fikrini eshitish va ularga javob berish malakasini egallaydi. Gamifikatsiyaning nazariy asoslari faoliyatga yo'naltirilgan ta'lim, konstruktiv yondashuv va shaxsga yo'naltirilgan metodika bilan bog'liq. Unda har bir ishtirokchi o'z bilimini tajriba orqali o'zlashtiradi, uni real kommunikativ vaziyatda qo'llaydi. Bu esa o'z navbatida notiqlikning amaliy shakllanishini ta'minlaydi, ya'ni bilim "axborot"dan "malaka"ga aylantiriladi. Shunday qilib, gamifikatsiyalashgan ta'lim vositalari orqali notiqlik mashg'ulotlari nafaqat texnik jihatdan boyitiladi, balki didaktik, psixologik va madaniy yondashuvlar bilan uyg'unlashgan kompleks metodik tizimga aylanadi. Bu metodika talabani kuchli, ishonchli va ta'sirchan nutq egasiga aylantirishga xizmat qiladi[3].

Gamifikatsiyaning o'ziga xos xususiyati shundaki, u ta'lim jarayonini musobaqaviylik, tanlov, g'alaba hissi va qiziqarli muhit orqali to'ldiradi. Ayniqsa, notiqlikni o'rgatishda bu omillar kuchli ichki motivasiyani yuzaga chiqaradi. Talaba uchun nutq so'zlash endi baho olish uchun zarurat emas, balki o'zini namoyon qilish vositasiga aylanadi. Gamifikatsiya elementlari – ball to'plash, reytinglar, medallar, badge'lar, topshiriqni bajarganlik uchun mukofotlar – nutqiy vazifalarni qiziqarli va qulay tarzda bajarishga turtki beradi. Masalan, qisqa nutq uchun bonus ball berish, mavzu bo'yicha eng yaxshi argument taqdim etgan talabaga "eng lo'nda nutq egasi" badge'ini taqdim etish, o'quv guruhida notiqlik bo'yicha reyting tizimini joriy etish – bularning barchasi psixologik faollikni rag'batlantiradi. Talaba o'zining harakatlariga nisbatan ijobiy baho olayotganini ko'rgach, keyingi mashg'ulotlarda ham faol ishtirok etishga moyil bo'ladi. Yana bir muhim omil – emosional qo'llab-quvvatlash orqali ishonch va jasorat muhitini yaratishdir. Ko'pchilik talabalar auditoriya oldida so'zlashdan cho'chidi, ayniqsa xatolik qilishdan qo'rqish ularning nutqiy faolligini pasaytiradi. Gamifikatsiyalashgan muhit esa bu qo'rquvni yumshatadi, chunki unda noto'g'ri javob berish jazolanmaydi, balki harakat baholanadi[4].

Motivasion ta'sir kuchayishining yana bir sabablaridan biri - ijodiy topshiriqlarning ko'pligidir. Masalan, "3 daqiqalik improvizatsion chiqish", "mavzu bo'yicha eng qisqa, eng lo'nda nutq musobaqasi", "rol o'ynash orqali nutqiy

vaziyatdan chiqish” kabi topshiriqlar talabalarda qiziqish uyg‘otadi va ularni mustaqil fikrlashga undaydi. Bunday o‘yinli mashg‘ulotlar orqali nutqiy refleksiya, muloqot madaniyati, auditoriyani his qilish va improvizatsiya qilish ko‘nikmalari shakllanadi. Shuningdek, gamifikatsiya asosidagi yondashuvlarda “rivojlanish bosqichlari” tamoyili muhim o‘rin tutadi. Talaba asta-sekinlik bilan murakkabroq nutqiy topshiriqlarga o‘tadi, bu esa ularning o‘z-o‘zini rivojlantirishga bo‘lgan ishtiyoqini oshiradi. Har bir kichik yutuq – ball, “like”, “badge”, guruh oldida maqtoov – ijobiy mustahkamlovchi omil bo‘lib xizmat qiladi<sup>6</sup>. Shuning uchun ham gamifikatsiya orqali notqlikni o‘rgatish metodikasi o‘quvchining emotsional-intellektual holatiga bevosita ta’sir etadi.

Psixologik yondashuvlar gamifikatsiya motivatsiyasining asosida ijtimoiy tan olinuvchanlik, avtonomiya, yutuq hissi, xavfsizlik va ijodiy erkinlik kabi ehtiyojlarning qondirilishi turishini ta’kidlaydi. Bu ehtiyojlar aynan notqlikni o‘rganish jarayonida kuchli omilga aylanadi. Gamifikatsiya esa bu ehtiyojlarni tashkil qilishga xizmat qiladi – talaba o‘z nutqi orqali yutuq hissini boshdan kechiradi, auditoriya uni tinglaydi, qo‘llab-quvvatlaydi va bu jarayon natijasida mustahkam motivasion holat shakllanadi.

Auditoriyadan tashqari notqlik mashg‘ulotlarining o‘ziga xos jihati shundaki, ular rasmiy baholash bosimi va dars rejimidan tashqarida o‘tadi. Bu holat o‘z navbatida talabalarining erkin fikrlash, mustaqil tayyorgarlik ko‘rish va o‘zlarini nutqiy jihatdan erkin namoyon etishlariga qulaylik yaratadi. Bunday faoliyatlarda qo‘llanilayotgan gamifikatsion model - ya’ni, vazifa formatining o‘yin asosida tuzilishi, jarayonni ko‘ngilochar, raqobatbardosh va maqsadli qiladi. Masalan, “Debate Challenge”, “Speech Marathon”, “Argument Hunter”, “Public Speaking Quest” kabi formatlar orqali talabalar nafaqat auditoriyada, balki hayotiy vaziyatlarda ham nutqiy faoliyat olib borishga o‘rganadilar[5].

Gamifikatsiya modellarining kuchli jihatlaridan biri - ularda samarali ijtimoiy o‘rganish komponentlari mavjudligidir. Ya’ni, talaba nafaqat o‘z ishtiroki orqali, balki jamoa bilan ishlash, hamfikrlar fikrini anglash, raqobatchilar strategiyasini tahlil qilish orqali ham o‘z ko‘nikmalarini mustahkamlaydi. Bunda o‘yin ssenariylari asosida ishlab chiqilgan topshiriqlar talabaning faoliyatini murakkablashtiradi, lekin ayni paytda ularni qiziqtiradi hamda ishtirokga undaydi. Ushbu mashg‘ulotlar doirasida gamifikatsiyalashgan baholash tizimining mavjudligi ham motivatsion omil sifatida xizmat qiladi. Reyting jadvali, ball yig‘ish, “eng faol notiq” kabi unvonlar, natijalarni jamoadoshlar bilan baham ko‘rish imkoniyati orqali talabalar nutqiy faoliyatni natijali va ijtimoiy ahamiyatli deb qabul qiladilar<sup>4</sup>. Bu esa ularning muloqot kompetensiyalariga, ijtimoiy ishonchiga va jamoada yetakchilik fazilatlariga bevosita ta’sir ko‘rsatadi.

Gamifikatsiya modellarining yana bir pedagogik afzalligi - real hayotiy vaziyatlarni simulyatsiya qilish imkoniyatidadir. Masalan, “Nutqiy missiyalar” formati orqali talabalar shartli vaziyatlarga tushiriladi: ular jamoa oldida chiqish qilishadi, ijtimoiy muammoni tahlil qilib, auditoriyani ishontiradilar, guruh fikrini boshqaradilar va interaktiv savollarga javob beradilar. Bu kabi mashg‘ulotlar nafaqat og‘zaki nutqni rivojlantiradi, balki talabani jamoaviy qaror qabul qilish, emotsional nazorat, stressga bardoshlilik va auditoriyani boshqarish kabi hayotiy jihatdan zarur ko‘nikmalarga ham o‘rgatadi. Bundan tashqari, auditoriyadan tashqari faoliyatda gamifikatsiyaning texnologik imkoniyatlari ham kuchli aks etadi. Raqamli platformalar, masalan, Kahoot, Quizizz, Wordwall, Padlet, Mentimeter, orqali tashkil etiladigan nutqiy musobaqalar, onlayn reyting tizimlari va interaktiv topshiriqlar orqali mashg‘ulotlar qulay va zamonaviy ko‘rinish kasb etadi. Bu esa ayniqsa bugungi raqamli avlod - talaba yoshlar uchun alohida qiziqish uyg‘otadi.

Shu jihatdan qaralganda, auditoriyadan tashqari mashg‘ulotlar doirasida gamifikatsion modelni qo‘llash - integratsiyalashgan kompetensiyalarni shakllantirish, talabaning o‘zini anglash, fikrni omma oldida erkin ifodalash, ijtimoiy liderlik va strategik fikrlash ko‘nikmalarini rivojlantirishda keng imkoniyat yaratadi. Bu metodika orqali o‘rgatuvchi shunchaki ma’lumot yetkazuvchi emas, balki o‘quvchining rivojlanish jarayonini boshqaruvchi shaxsga aylanadi[6].

**Xulosa:** Gamifikatsiyaga asoslangan yondashuv auditoriyadan tashqari mashg‘ulotlarda talabalarning notiqlik salohiyatini rivojlantirishda yuqori didaktik va psixopedagogik natijalarga olib kelishi isbotlandi. Tadqiqot davomida aniqlanishicha, o‘yin elementlarining ta’lim jarayoniga integratsiyasi nafaqat motivatsiyani oshiradi, balki talabani faol muloqotga, nutqiy qatnashuvga, auditoriya bilan emotsional aloqa o‘rnatishga undaydi. Bunday yondashuv o‘rganuvchida o‘z fikrini ishonchli, mantiqiy va emotsional tarzda yetkazish malakasini shakllantiradi, bu esa notiqlikning zamonaviy talablarga mos shakllarini egallash imkonini yaratadi. Gamifikatsiya modeli orqali tashkil etilgan auditoriyadan tashqari nutqiy mashg‘ulotlar shunchaki o‘yin tusidagi faoliyat emas, balki chuqur metodik asoslangan, shaxsga yo‘naltirilgan, ijtimoiy-emosional rivojga xizmat qiluvchi pedagogik jarayon sifatida shakllanadi. Raqobat, musobaqaviylik, unvonlar va reytinglar orqali talabalar o‘z ustida ishlashga qiziqadi, chiqishlarda faol qatnashadi, nutqiy holatni baholash va o‘zini tahlil qilish malakasini rivojlantiradi.

Shuningdek, gamifikatsiyalashgan muhitda talabalarda nutqiy stress darajasi sezilarli darajada kamayadi. Talabalar xatolardan qo‘rqmasdan nutq qiladi, norasmiy, lekin tartibli ta’limiy muhitda o‘zining nutqiy imkoniyatlarini kengaytiradi. Bu esa notiqlikni faqat dars mobaynida emas, balki real hayotiy vaziyatlarga moslashtirilgan shaklda o‘rganishga xizmat qiladi. Xususan, improvizatsion topshiriqlar, ro‘l o‘yinlari, missiyalar, QR kodli vazifalar va ball tizimlari orqali ta’lim shaxsiylashtiriladi,

talabada ichki nazorat va reflektiv fikrlash kuchayadi. Eng muhim jihati shundaki, gamifikatsiya yordamida tashkil etilgan notqlik mashg'ulotlari talabalarni bilim oluvchidan ko'ra, ijodiy fikrlovchi, o'zini erkin ifoda etuvchi, auditoriyani boshqarishga qodir yetakchiga aylantirishga xizmat qiladi. Bunday ta'lim modeli nafaqat til ko'nikmasini, balki kommunikativ kompetensiyani - ya'ni og'zaki ifoda, ijtimoiy aloqa, auditoriyani boshqarish, notiq etikasi va emotsional boshqaruv kabi ko'nikmalarni kompleks rivojlantiradi.

Shu bois, gamifikatsiyaga asoslangan yondashuvni notqlikni o'rgatishning innovatsion modeli sifatida qarash zarur. Bu model o'zining psixologik qulayligi, interaktivligi va natijadorligi bilan an'anaviy uslublardan ajralib turadi. Oliy ta'lim muassasalarida notqlikni shakllantirishga qaratilgan metodik tizimni ishlab chiqishda aynan gamifikatsiya strategiyasini asosiy o'q sifatida kiritish, nafaqat o'rgatish, balki tarbiyalash, motivatsiyalash va kommunikativ salohiyatni shakllantirishning zamonaviy yondashuvlaridan biri sifatida qaralmoqda.

#### Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Mavlonova R. Qurbonova M. *Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat*. - Toshkent: Fan va texnologiya, 2020. - 212 b.
2. Norq'ul Bekmirzaev. *Nutq madaniyati va notqlik asoslari* (o'quv qo'llanma). - Toshkent: Fan nashriyoti, 2007. - 272 b.
3. Muslimov N.A. *Innovatsion ta'lim texnologiyalari*. - Toshkent: Sano-standart, 2015. - 208 b.
4. Ahmed Musa. *Gamification in Education: Making Learning Engaging and Fun*. - Recorded Books, 2025. - 110 b.
5. Ismoilova G. X. *Shaxsga yo'naltirilgan ta'lim va faoliyatga asoslangan yondashuv*. - Qarshi: QarDU, 2021. - 164 b.
6. Kim S., Song K., Lockee B., Burton J. *Gamification in Learning and Education* (1-st ed.). - Cham: Springer, 2019