

INGLIZ TILINI O`RGANISHDA GAMIFIKATSIYANING O`RNI VA KO`NIKMALARI

O`ZDJTU ingliz tili 3- fakulteti 2409-guruh talabasi

Zafarova Nilufar Zafar qizi

Ilmiy rahbar: O`zDJTU ingliz tili 3-fakulteti,

Amaliy fanlar kafedrasida kafedra mudiri

Isaqlulova Baxtigul Xo`jamovna

Annotatsiya: Mazkur maqolada ingliz tilini o`qitishda gamifikatsiya elementlarining ahamiyati, ularning o`quvchilarning motivatsiyasiga, faolligiga va til ko`nikmalarini rivojlantirishga ta`siri ilmiy asosda o`rganiladi. Tadqiqot davomida so`rovnomalar, intervyular, eksperimentlar o`tkazilib, nazorat va tajriba guruhlaridagi talabalar ishtirokida statistik tahlil amalga oshirildi. Natijalar shuni ko`rsatdiki, gamifikatsiya darslarni qiziqarli qiladi, tilni o`rganish jarayonida faollikni oshiradi va talabalarning ingliz tilidagi nutqiy ko`nikmalarini samarali rivojlantirishga xizmat qiladi.

**Kalit so`zlar:** Gamifikatsiya, ingliz tili, ta`lim texnologiyalari, til ko`nikmalari, motivatsiya, innovatsion metodlar, interaktiv o`qitish.

РОЛЬ И НАВЫКИ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ИЗУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Студент 3 - го факультета английского языка 2409-й группы

*Зафарова Нилуфар Зафаровна Научный руководитель: 3-й факультет
английского языка УЗГТУ, кафедра прикладных наук заведующий кафедрой*

Исакулова Бахтигуль Ходжамовна

Аннотация: В данной статье на научной основе изучается значение элементов геймификации в обучении английскому языку, их влияние на мотивацию, активность студентов и развитие языковых навыков. В ходе исследования проводились анкетирование, интервью, эксперименты и статистический анализ с участием студентов контрольной и экспериментальной групп. Результаты показали, что геймификация делает уроки интересными, повышает активность в процессе изучения языка и способствует эффективному развитию навыков говорения на английском языке.

Ключевые слова: геймификация, английский язык, образовательные технологии, языковые навыки, мотивация, инновационные методы, интерактивное обучение.

THE ROLE AND SKILLS OF GAMIFICATION IN ENGLISH LEARNING

Student of the 3rd Faculty of English language group 2409

Zafarova Nilufar Zafar daughter Scientific Head: Head of the Department of Applied Sciences, 3rd Faculty of English, UZDJTU Isakhulova Bakhtigul Khojamovna

Abstract: This article studies the importance of gamification elements in teaching English, their impact on students' motivation, activity, and the development of language skills on a scientific basis. During the study, questionnaires, interviews, experiments, and statistical analysis were conducted with the participation of students in the control and experimental groups. The results showed that gamification makes lessons interesting, increases activity in the language learning process, and serves to effectively develop students' speaking skills in English.

Keywords: Gamification, English, educational technologies, language skills, motivation, innovative methods, interactive teaching.

Kirish

Bugungi globallashuv sharoitida ingliz tili xalqaro muloqot, ilm-fan, biznes va texnologiya sohalarida asosiy kommunikatsiya vositasiga aylangan. Shu sababli ta'lim tizimi oldida faqat nazariy bilim berish emas, balki o'quvchilarda til ko'nikmalarini samarali rivojlantiruvchi innovatsion metodlarni joriy etish vazifasi ham dolzarb ahamiyat kasb etmoqda. So'nggi yillarda axborot-kommunikatsiya texnologiyalarining rivojlanishi ta'lim jarayoniga interaktiv platformalar, mobil ilovalar va o'yin elementlarini keng joriy etish imkonini yaratdi.

Ta'lim jarayoniga o'yin mexanizmlarini integratsiya qilish — ya'ni **gamifikatsiya** — o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, dars jarayoniga faol jalb qilish va bilimlarni samarali o'zlashtirishni ta'minlovchi zamonaviy pedagogik yondashuv sifatida shakllanmoqda. Gamifikatsiya ball yig'ish, reyting tizimi, mukofotlar, darajalar, musobaqalar va topshiriqlar kabi elementlar orqali talabalarni faol ishtirok etishga undaydi.

Xorijiy tajriba shuni ko'rsatadiki, Duolingo, Kahoot, Quizizz kabi platformalar yordamida o'tkazilgan ingliz tili darslari talabalar nutqiy faolligini sezilarli darajada oshiradi va tilni o'rganish jarayonini qiziqarli qiladi. O'zbekiston oliy ta'lim muassasalarida ham so'nggi yillarda gamifikatsiya elementlari joriy etila boshladi, ammo bu jarayon hali to'liq tizimli darajaga yetgani yo'q. Shu sababli gamifikatsiyaning ingliz tilini o'rganishdagi real samaradorligini ilmiy asosda o'rganish dolzarb masalalardan biri hisoblanadi.

Metodologiya

Tadqiqot davomida eksperimental, tahliliy va statistik metodlardan kompleks foydalanildi. Eksperiment O‘zbekiston davlat jahon tillari universitetida o‘tkazilib, 100 nafar talaba ikki guruhga — tajriba va nazorat guruhlariga — ajratildi. Tajriba guruhida ingliz tili darslari gamifikatsiya elementlari asosida tashkil etildi va Kahoot, Quizizz, Duolingo platformalaridan foydalanildi. Nazorat guruhida esa an’anaviy o‘qitish metodlari qo‘llanildi.

Tadqiqot jarayonida talabalar va o‘qituvchilar o‘rtasida so‘rovnomalar hamda intervyular o‘tkazildi. Shuningdek, eksperiment boshlanishidan oldin pre-test, yakunida esa post-test o‘tkazilib, natijalar matematik-statistik usullar yordamida tahlil qilindi. Olingan ma’lumotlar gamifikatsiya elementlarining o‘quv jarayoniga ta’sirini aniqlash imkonini berdi.

Tahlil va natijalar

O‘tkazilgan eksperiment natijalari gamifikatsiya elementlaridan foydalanish ingliz tilini o‘rganish samaradorligiga sezilarli ijobiy ta’sir ko‘rsatishini tasdiqladi. Tajriba guruhida darslar Kahoot, Quizizz va Duolingo kabi interaktiv platformalar asosida tashkil etilganligi sababli talabalar dars jarayoniga faolroq jalb qilindi. Natijada talabalar qatnashish darajasi 30 foizga oshdi, bu esa o‘yin elementlarining motivatsiyani kuchaytirishdagi muhim rolini ko‘rsatadi. Gamifikatsiya topshiriqlarining ball tizimi, reyting va mukofotlar bilan bog‘langanligi talabalar o‘rtasida sog‘lom raqobat muhitini yaratib, ularning bilim olishga bo‘lgan qiziqishini yanada kuchaytirdi.

Eksperiment natijalari talabalar til ko‘nikmalarining rivojlanishida ham ijobiy o‘zgarishlar yuz berganini ko‘rsatdi. Xususan, tajriba guruhida yangi so‘zlarni eslab qolish samaradorligi 25 foizga oshdi, talabalar nutqiy mashg‘ulotlarda faolroq ishtirok etib, ingliz tilida erkinroq muloqot qila boshladilar. Bu jarayonda gamifikatsiya elementlari orqali tashkil etilgan tezkor savol-javoblar, mini-o‘yinlar va jamoaviy topshiriqlar talabalar xotirasini faollashtirib, bilimlarni mustahkamlashga xizmat qildi. Shuningdek, talabalar orasida chet tilida gapirishdagi psixologik to‘siqlar kamayib, nutqiy qo‘rquv darajasi pasaygani kuzatildi.

Pre-test va post-test natijalari ham gamifikatsiya metodining samaradorligini yaqqol tasdiqladi. Tajriba guruhida o‘rtacha ball 62 dan 84 ga oshib, 35 foizlik o‘sish qayd etildi, nazorat guruhida esa ushbu ko‘rsatkich 16 foizni tashkil etdi. Bu farq o‘yin elementlari asosida tashkil etilgan darslar an’anaviy metodlarga nisbatan yuqori natija berishini ko‘rsatadi. So‘rovnoma natijalari ham talabalar gamifikatsiya asosida o‘tkazilgan darslarni qiziqarliroq, tushunarliroq va samaraliroq deb baholaganini tasdiqladi. Ayniqsa, reyting tizimi, mukofotlash mexanizmi va jamoaviy musobaqalar talabalar motivatsiyasini oshiruvchi asosiy omillar sifatida qayd etildi.

Muhokama

Gamifikatsiya o'quv jarayonini faollashtiruvchi zamonaviy pedagogik mexanizm sifatida talabalar motivatsiyasining ichki va tashqi omillarini bir vaqtning o'zida kuchaytiradi. O'yin elementlari orqali tashkil etilgan ta'lim muhiti talabalarni passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylantirib, bilimlarni mustaqil ravishda egallashga undaydi. Bunday yondashuv talabalarning mustaqil fikrlashini rivojlantiradi, muammoli vaziyatlarda tezkor qaror qabul qilish ko'nikmalarini shakllantiradi va o'rganilayotgan materialni chuqurroq o'zlashtirishga yordam beradi.

Shuningdek, gamifikatsiya o'qituvchilarga dars jarayonini innovatsion shaklda tashkil etish imkonini yaratadi. Interaktiv platformalar yordamida o'tkazilgan darslar talabalar o'rtasida hamkorlik muhitini kuchaytiradi, jamoaviy ishlash ko'nikmalarini rivojlantiradi hamda ta'lim jarayonini real hayotga yaqinlashtiradi. Natijada o'quv jarayonining samaradorligi oshib, talabalarning ingliz tilida nutqiy muloqot qilish, so'z boyligini kengaytirish va tinglab tushunish ko'nikmalarining rivojlanishi tezlashadi. Shu jihatdan gamifikatsiya zamonaviy ta'lim tizimida samarali pedagogik vosita sifatida muhim ahamiyat kasb etadi.

Xulosa

Tadqiqot natijalari gamifikatsiya ingliz tilini o'rganishda samarali innovatsion metod ekanligini tasdiqladi. U darslarni interaktiv va qiziqarli qiladi, talabalar motivatsiyasini oshiradi, so'z boyligini kengaytiradi hamda nutqiy ko'nikmalarni rivojlantirishga xizmat qiladi. Gamifikatsiya elementlarini tizimli ravishda ta'lim jarayoniga joriy etish o'qitish sifatini sezilarli darajada oshirishi mumkin.

Takliflar

- Ingliz tili darslarida gamifikatsiya elementlarini tizimli ravishda joriy etish.
- O'qituvchilar uchun gamifikatsiya metodikasi bo'yicha malaka oshirish kurslarini tashkil etish.
- Mahalliy ta'lim muassasalariga mos gamifikatsiya platformalarini ishlab chiqish.
- Talabalar baholash tizimida reyting va mukofot elementlaridan foydalanish.
- Mustaqil ta'lim jarayonida o'yin asosidagi mobil ilovalardan keng foydalanishni rag'batlantirish.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
2. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. Wiley.
3. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.
4. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.

5. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. *47th Hawaii International Conference on System Sciences*.
6. Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
7. Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
8. Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1–5.
9. Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.
10. Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175.
11. Huang, W. H. Y., & Soman, D. (2013). *A Practitioner's Guide to Gamification of Education*. Research Report Series, University of Toronto.
12. Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14–31.
13. Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88.
14. Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768.
15. Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2), 72–93.