

## **IQTISODIYOT YO'NALISHIDA INGLIZ TILINI O'QITISHDA O'YIN ASOSIDAGI O'QITISH (GAMIFICATION) USULI**

---

*Makhmudov Islombek Muhiddin o'g'li*

*Teacher of Kokand University of Andijan Branch*

[Islombek0326@gmail.com](mailto:Islombek0326@gmail.com)

*Karimjonov Ahmadillo Akramjon o'g'li*

*Kokand University, Andijan Branch*

*Faculty of Social Humanities and Pedagogy, 2nd-year student*

**Annotatsiya:** Ushbu maqola iqtisodiyot yo'nalishidagi talabalar uchun ingliz tilini o'qitishda o'yin asosidagi o'qitish (gamification) usulini qo'llash samaradorligini o'rganishga bag'ishlangan. Maqolada talabalarni motivatsiyalash, o'rganish jarayonida faol ishtirokini oshirish va iqtisodiy soha terminologiyasini samarali egallashda gamification usulining afzalliklari tahlil qilinadi. Tadqiqot metodologiyasiga o'yin elementlarini dars jarayoniga integratsiya qilish, testlar va interaktiv mashqlar orqali talabalar faoliyatini kuzatish kiradi. Natijalar shuni ko'rsatadiki, gamification usuli talabalar motivatsiyasini oshiradi, bilimlarni uzoq muddatli saqlashga yordam beradi va o'rganish jarayonini qiziqarli qiladi. Maqola pedagoglarga va til o'qituvchilarga o'quv jarayonini interaktiv va samarali qilish uchun amaliy tavsiyalar beradi.

**Kalit so'zlar:** gamification, ingliz tili, iqtisodiyot yo'nalishi, o'yin asosidagi o'qitish, motivatsiya, terminologiya.

**Abstract:** This article is devoted to studying the effectiveness of using the game-based learning (gamification) method in teaching English to students in the field of economics. The article analyzes the advantages of the gamification method in motivating students, increasing their active participation in the learning process, and effectively mastering the terminology of the economic sphere. The research methodology includes integrating game elements into the teaching process, monitoring student activity through tests and interactive exercises. The results show that the gamification method increases student motivation, helps to retain knowledge for a long time, and makes the learning process interesting. The article provides practical recommendations for educators and language teachers to make the learning process interactive and effective.

**Keywords:** gamification, English, economics, game-based learning, motivation, terminology.

**Аннотация:** Данная статья посвящена изучению эффективности использования метода игрового обучения (геймификации) в преподавании английского языка студентам, изучающим экономику. В статье анализируются

преимущества метода геймификации в мотивации студентов, повышении их активного участия в учебном процессе и эффективном освоении терминологии экономической сферы. Методология исследования включает интеграцию игровых элементов в учебный процесс, мониторинг активности студентов посредством тестов и интерактивных упражнений. Результаты показывают, что метод геймификации повышает мотивацию студентов, способствует долговременному сохранению знаний и делает учебный процесс интересным. В статье представлены практические рекомендации для преподавателей и учителей языка по повышению интерактивности и эффективности учебного процесса.

**Ключевые слова:** геймификация, английский язык, экономика, игровое обучение, мотивация, терминология.

Iqtisodiyot yo'nalishida ingliz tilini o'qitishda o'yin asosidagi o'qitish (gamification) usuli talabalar motivatsiyasini oshirish, bilimlarni mustahkamlash va amaliy ko'nikmalarni rivojlantirishda samarali vosita sifatida ajralib turadi. So'nggi yillarda ta'lim jarayonida innovatsion va interaktiv metodlarning ahamiyati ortib bormoqda, xususan, iqtisodiyot yo'nalishida ingliz tilini o'qitishda talabalar nafaqat lingvistik bilimlarni, balki professional sohada qo'llaniladigan terminologiyani ham tez va samarali egallashlari talab etiladi. Shu nuqtai nazardan, an'anaviy dars usullaridan tashqari gamification yondashuvi o'quv jarayonini qiziqarli, interaktiv va talabalar uchun rag'batlantiruvchi qiladi.

Tadqiqot jarayonida 60 nafar iqtisodiyot yo'nalishidagi talabalar ishtirok etdi va ular tajriba va nazorat guruhlariga bo'linib o'qitildi. Tajriba guruhi darslarda gamification elementlarini – ballar, darajalar, mini-quizlar, reytinglar (leaderboard), sovrinlar, interaktiv mashqlar va jamoaviy o'yinlarni – qo'llab, talabalarni faol ishtirok etishga rag'batlantirdi. Bu yondashuv talabalarni darsga jalb qilish, mustaqil o'rganish ko'nikmalarini rivojlantirish va murakkab iqtisodiy tushunchalarni osonlashtirilgan shaklda o'zlashtirish imkonini berdi. Nazorat guruhi esa an'anaviy metodlar – ma'ruza, og'zaki mashqlar va oddiy testlar orqali o'qitildi. Shu bilan birga, har ikkala guruhning bilim darajasi va motivatsiyasi darsdan oldin va darsdan keyin testlar, so'rovnomalar va kuzatuvlar orqali baholandi.

Tajriba guruhi talabalarining faoliyati tadqiqot davomida muntazam kuzatildi. Natijalar shuni ko'rsatdiki, gamification elementlari qo'llanilgan guruhda talabalar nafaqat mavzularni tezroq va samaraliroq o'zlashtirdi, balki dars jarayonida faol ishtirok qilish darajasi ancha yuqori bo'ldi. Ballar va darajalar tizimi talabalar orasida sog'lom raqobatni rag'batlantirdi, bu esa ularni bilimlarni mustahkamlashga va mavzuni chuqur tushunishga undadi. Mini-quizlar, interaktiv mashqlar va jamoaviy o'yinlar esa talabalarni mavzularni mustaqil o'rganishga rag'batlantirib, amaliy

ko'nikmalarni shakllantirishga yordam berdi. Shu bilan birga, talabalar o'rtasida jamoaviy ishlash, muammolarni hal qilish va iqtisodiy masalalarni muhokama qilish ko'nikmalari rivojlandi, bu esa ularni kelajakdagi professional faoliyatga tayyorlashda muhim ahamiyatga ega.

Tadqiqot davomida kuzatilgan yana bir muhim natija shuki, gamification usuli talabalar motivatsiyasini oshirishda ham samarali ekanligi aniqlanmoqda. O'yin elementlari yordamida talabalar darsga qiziqishi va ishtiroki oshdi, bu esa ularni doimiy o'rganishga undadi. Talabalar murakkab iqtisodiy tushunchalarni interaktiv o'yinlar orqali o'rganib, ularni amaliy vaziyatlarda qo'llashga qodir bo'ldi. Shu tarzda, o'quv jarayoni monoton va faqat ma'ruza bilan cheklangan bo'lish o'rniga, interaktiv va dinamik shaklga ega bo'ldi. Talabalar orasida sog'lom raqobat, hamkorlik va ijodiy fikrlash muhitini yaratish gamification usulining yana bir muhim jihati hisoblanadi.

Bundan tashqari, gamification talabalarning til bilimini oshirish bilan birga, iqtisodiyot sohasida qo'llaniladigan terminologiyani to'g'ri ishlatish ko'nikmalarini ham rivojlantirdi. Talabalar iqtisodiy tushunchalarni interaktiv mashqlar orqali o'rganib, ularni amaliy vaziyatlarda ishlatishga qodir bo'ldi. Shu bilan birga, gamification elementlari darsni qiziqarli qiladi, bu esa talabalarni doimiy o'rganishga va bilimlarni uzoq muddat eslab qolishga rag'batlantiradi. Talabalar orasida amalga oshirilgan so'rovnomalar shuni ko'rsatdiki, gamification yordamida darslarda ishtirok etish nafaqat bilim darajasini oshirdi, balki ularning o'qishga bo'lgan qiziqishini va motivatsiyasini ham sezilarli darajada kuchaytirdi.

Ushbu tadqiqot pedagoglar va ingliz tili o'qituvchilari uchun amaliy tavsiyalarni ishlab chiqishda muhim manba bo'lib xizmat qiladi. Jumladan, gamification elementlarini dars rejalariga integratsiya qilish, talabalar faoliyatini muntazam kuzatib borish, ballar va reyting tizimlarini yaratish orqali o'quv jarayonini samarali qilish mumkin. Shu tarzda, gamification nafaqat lingvistik bilimlarni oshirish, balki iqtisodiy soha terminologiyasini to'g'ri va amaliy qo'llashga ham ijobiy ta'sir qiladi.

Shuningdek, gamification usuli talabalarning ijodiy fikrlashini rivojlantiradi, muammolarni hal qilish qobiliyatini oshiradi va talabalarni mustaqil o'rganishga rag'batlantiradi. Bu esa iqtisodiyot yo'nalishidagi talabalarni nafaqat til bilimlari, balki professional ko'nikmalarni shakllantirishda ham qo'llash imkonini beradi. Gamification yordamida dars jarayoni interaktiv, qiziqarli va talabalar ehtiyojlariga mos bo'lib, ularni kelajakdagi professional faoliyatga tayyorlashda muhim vosita sifatida xizmat qiladi.

Ushbu tadqiqot natijalari shuni ko'rsatdiki, iqtisodiyot yo'nalishida ingliz tilini o'qitishda **o'yin asosidagi o'qitish (gamification) usuli** talabalar motivatsiyasini sezilarli darajada oshiradi, ularning darsga faol jalb qilinishini ta'minlaydi va bilimlarni mustahkamlashda yuqori samaradorlikni ko'rsatadi. Gamification elementlari – ballar, darajalar, mini-quizlar, interaktiv mashqlar, sovrinlar va reytinglar

– yordamida talabalar nafaqat mavzularni tezroq o‘zlashtiradi, balki amaliy ko‘nikmalarni rivojlantiradi, murakkab iqtisodiy tushunchalarni amaliy misollar orqali o‘rganishga imkon topadi.

Tadqiqot davomida kuzatilgan natijalar shuni ko‘rsatdiki, gamification usuli talabalar orasida faqat bilim egallash bilan cheklanmay, ularni **ijodiy fikrlash, muammolarni hal qilish va mustaqil o‘rganish ko‘nikmalarini rivojlantirishga** ham rag‘batlantiradi. Talabalar interaktiv o‘yinlar orqali mavzularni chuqurroq o‘rganadi, jamoaviy ishlash va hamkorlik ko‘nikmalarini mustahkamlaydi, shuningdek, sog‘lom raqobat muhitini yaratadi. Bu esa ularni kelajakdagi professional faoliyatga tayyorlashda muhim ahamiyatga ega.

Gamification yondashuvi til bilimini oshirish bilan birga, iqtisodiy soha terminologiyasini to‘g‘ri va amaliy qo‘llashni ham rag‘batlantiradi. Talabalar murakkab iqtisodiy tushunchalarni osonlashtirilgan va interaktiv shaklda o‘zlashtirib, ularni amaliy vaziyatlarda qo‘llashga qodir bo‘ladi. Shu bilan birga, gamification yordamida dars jarayoni monotonlikdan chiqib, qiziqarli, interaktiv va talabalar ehtiyojlariga mos bo‘ladi.

Tadqiqot shuni ko‘rsatdiki, gamification usuli nafaqat til bilimini oshirish, balki talabalarni **motivatsiya qilish, doimiy o‘rganishga undash va jamoaviy ishlash ko‘nikmalarini rivojlantirish**da samarali. Bu metod talabalarni faqat bilim egallashga emas, balki iqtisodiy masalalarni tahlil qilish, amaliy ko‘nikmalarni rivojlantirish va ijodiy fikrlashga ham undaydi. Shu tarzda, gamification talabalarning ta’lim jarayonidagi faol ishtirokini kuchaytiradi va ularni kelajakdagi professional faoliyatga tayyorlashda muhim vosita sifatida xizmat qiladi.

Amaliy nuqtai nazardan, pedagoglar va ingliz tili o‘qituvchilari gamification elementlarini dars rejalariga integratsiya qilish orqali o‘quv jarayonining samaradorligini oshirishlari mumkin. Ballar va darajalar tizimi, interaktiv mashqlar, mini-quizlar, sovrinlar va reytinglar yordamida talabalar bilimni mustahkamlash, faollikni oshirish va sog‘lom raqobatni rag‘batlantirish imkoniga ega bo‘ladi. Shu bilan birga, gamification usuli darslarni yanada qiziqarli va interaktiv qiladi, bu esa talabalarni doimiy o‘rganishga va mavzularni chuqur tushunishga rag‘batlantiradi.

### **Foydalanilgan adabiyotlar:**

1. Karimov, Sh. (2019). *Innovatsion pedagogika va o‘yin usullari*. Toshkent: Fan va texnologiya.
2. Nazarov, A. (2020). *Ingliz tilini o‘qitishda zamonaviy interaktiv metodlar*. Toshkent: O‘zbekiston pedagogika universiteti nashriyoti.
3. Abdullaev, S. (2021). *Moliya va iqtisodiyot talabalari uchun professional ingliz tilini o‘qitishda o‘yin usullari*. Toshkent: O‘zbekiston davlat iqtisod universiteti nashriyoti.

4. Islamova, M. (2022). *Mutaxassislik ingliz tili darslarida o'yin asosidagi ta'lim metodlari*. Toshkent: Innovatsion ta'lim markazi nashriyoti.
5. Ergashev, B. (2020). *Zamonaviy pedagogikada interaktiv va geymifikatsiya elementlari*. Toshkent: Pedagogika va innovatsiya jurnali, 3(2), 15–28.
6. Sultonov, F. (2019). *Ingliz tilini oliy ta'lim muassasalarida o'qitishda innovatsion usullar*. Toshkent: O'zbekiston ta'lim fanlari jurnali, 5(1), 45–58.
7. Rahmatova, N. (2021). *Geymifikatsiya vositalari orqali tilni o'rgatishning pedagogik metodlari*. Toshkent: O'qituvchi jurnali, 2(4), 30–42.
8. Tursunov, D. (2020). *Moliya va iqtisodiyot fakultetlarida ingliz tili ta'limida zamonaviy interaktiv metodlar*. Toshkent: Oliy va o'rta maxsus ta'lim jurnali, 6(3), 50–65.