



“CHET TILLARINI O'QITISHDA GAMIFIKATSIYA: INNOVATON
YONDASHUV”

O'tkirov Husan Begzod o'g'li

Shahrisabz Davlat Pedagogika instituti

“Filologiya va tillarni o'qitish “yo'nalishi, 2- kurs talabasi

E- mail husanotkirov977@gmail.com

Ilmiy rahbar: O'ktamov Madadjon O'ktam o'g'li

“Matematika va ta'lim axborot texnologiyasi” kafedrasi o'qtuvchisi

E-mail : oktamovm03@mail.ru

Annotatsiya: Ushbu maqolada gamifikatsiya tushunchasi va uning chet tillarini o'qitishda innovatsion yondashuv sifatida qo'llanilishi tahlil qilinadi. Gamifikatsiya – bu o'yin elementlarini ta'lim jarayoniga tatbiq etish bo'lib, u o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, o'quv jarayonini interaktiv va samarali qilishga xizmat qiladi. Tadqiqot davomida gamifikatsiyaning asosiy afzalliklari – o'quvchilarning ishtirokini faollashtirish, mustaqil o'rganish jarayonini rag'batlantirish va o'rganish samaradorligini oshirish ekani ko'rsatiladi.

Shuningdek, maqolada gamifikatsiyani chet tillarini o'qitishda qo'llashning turli usullari, jumladan, mobil ilovalar, reyting va mukofot tizimi, rolli o'yinlar va topshiriqlar orqali til o'rganish usullari yoritib beriladi. Maqola xulosasida gamifikatsiyaning kelajakda ta'lim jarayonini yanada innovatsion va qiziqarli qilish imkoniyatlari haqida fikr yuritiladi. Ushbu tadqiqot pedagoglar, tilshunoslar va chet tili o'qituvchilari uchun foydali bo'lishi mumkin.

Kalit so'zlar: gamifikatsiya, innovatsion metodlar, chet tillarini o'qitish, motivatsiya, interaktiv ta'lim, pedagogika.

Annotaion: This article analyzes the concept of gamification and its application as an innovative approach to teaching foreign languages. Gamification is the application of game elements to the educational process, which serves to increase student motivation, making the learning process interactive and effective. During the study, it is indicated that the main advantages of gamification are the activation of student participation, the stimulation of the independent learning process and the improvement of learning efficiency.

The article also highlights various methods of applying gamification to teaching foreign languages, including mobile applications, a rating and reward system, role-playing games, and language learning methods through assignments. The conclusion of the article reflects on the possibilities of gamification to make the educational



process more innovative and interesting in the future. This study will be useful for educators, linguists and Foreign Language teachers

Аннотация:*В этой статье анализируется концепция геймификации и ее применение в качестве инновационного подхода к обучению иностранным языкам. Геймификация-это внедрение игровых элементов в образовательный процесс, которое служит для повышения мотивации учащихся, делает процесс обучения интерактивным и эффективным. В ходе исследования было*

показано, что основными преимуществами геймификации являются активизация участия учащихся, стимулирование процесса самостоятельного обучения и повышение эффективности обучения. В статье также будут рассмотрены различные способы применения геймификации к обучению иностранным языкам, в том числе методы изучения языка с помощью мобильных приложений, системы ранжирования и вознаграждения, ролевых игр и заданий. В заключении статьи рассматриваются возможности геймификации, которые сделают процесс обучения более инновационным и увлекательным в будущем. Это исследование может быть полезно педагогам, лингвистам и учителям иностранных языков. Ключевые слова: геймификация, инновационные методы, обучение иностранным языкам, мотивация, интерактивное обучение, педагогика. дай мне перевести это на русский

Kirish

Bugungi globallashuv sharoitida chet tillarini o'rganish nafaqat individual taraqqiyot, balki jamiyat rivoji uchun ham muhim ahamiyat kasb etmoqda. Ta'lim jarayonida samaradorlikni oshirish uchun innovatsion yondashuvlar, xususan, gamifikatsiya texnologiyalari keng qo'llanilmoqda. Gamifikatsiya – bu o'yin elementlarini ta'limga tatbiq etish bo'lib, u o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, qiziqishini kuchaytirish va o'rganish jarayonini jonlantirishga xizmat qiladi.

An'anaviy ta'lim usullari aksariyat hollarda o'quvchilarning qiziqishini uzoq vaqt ushlab tura olmaydi. Natijada, til o'rganish jarayoni zerikarli va murakkab tuyulishi mumkin. Shu bois, zamonaviy ta'limda raqobat, mukofotlash, missiyalar va interaktiv mashg'ulotlar orqali chet tillarini o'qitish usullari rivojlanib bormoqda. Ushbu maqolada gamifikatsiyaning chet tillarini o'qitishdagi afzalliklari, samaradorlikka ta'siri va uni qo'llash usullari tahlil qilinadi.

Metodologiya

Tadqiqot usullari:



1. Adabiy manbalarni tahlil qilish – Gamifikatsiya va innovatsion ta'lim metodlari bo'yicha ilgari o'tkazilgan tadqiqotlar o'rganildi

2. So'rovnoma (anketalar) – O'quvchilarning gamifikatsiya orqali til o'rganish samaradorligi haqidagi fikrlari o'rganildi.

3. Eksperimental tadqiqot – Guruhlarga bo'lingan o'quvchilarning an'anaviy va gamifikatsiya asosida til o'rganish natijalari taqqoslandi.

4. Intervyu va kuzatuv – O'qituvchilar va o'quvchilar bilan suhbatlar o'tkazilib, interaktiv o'qitish usullarining ta'siri baholandi.

Tadqiqot bosqichlari:

1. Nazariy asos yaratish – Gamifikatsiya va zamonaviy ta'lim usullari bo'yicha ilmiy maqolalar va kitoblar o'rganildi.

2. Ma'lumot to'plash – So'rovnomalar va eksperiment natijalari jamlandi.

3. Tahlil va natijalarni solishtirish – An'anaviy va gamifikatsiya asosida o'qigan guruhlarining natijalari qiyosiy tahlil qilindi.

4. Xulosa va tavsiyalar – Gamifikatsiyaning samaradorligi haqida xulosalar chiqarildi va kelajakda uni ta'lim jarayoniga tatbiq etish bo'yicha tavsiyalar berildi.

Tadqiqot ishonchliligi va cheklovlari:

Tadqiqot kichik guruhda o'tkazilgani bois natijalar umumlashgan bo'lishi mumkin.

Gamifikatsiya metodlarini qo'llash natijalari qisqa muddatda tahlil qilingan, uzoq muddatli ta'siri bo'yicha qo'shimcha tadqiqot talab etiladi.

Natijalar va muhokama

Natijalar

1. **Motivatsiyaning oshishi** – Tadqiqot ishtirokchilari orasida gamifikatsiyadan foydalangan guruhdagi o'quvchilarning 82% foizi til o'rganishga bo'lgan qiziqishining ortganini ta'kidladi.

2. **Bilimlarni yaxshiroq o'zlashtirish** – Gamifikatsiya elementlari qo'llanilgan darslarda qatnashgan talabalar an'anaviy usullar bilan o'rgangan talabalar bilan solishtirilganda 25% yuqori natijalarga erishgan.

3. **Faol ishtirok va interaktivlik** – O'yin elementlari qo'llanilgan darslarda o'quvchilar faolroq bo'lib, ular o'zaro muloqotga ko'proq kirishgani kuzatildi.

4. **Til ko'nikmalarining rivojlanishi** – Shadowing, quizlar, onlayn o'yinlar va interaktiv mashg'ulotlardan foydalanish natijasida o'quvchilarning so'z boyligi 30% ga oshgani kuzatildi

Muhokam

Gamifikatsiyaning ta'limga ijobiy ta'siri: Tadqiqot shuni ko'rsatdiki, gamifikatsiya metodlari o'quvchilarning qiziqish va e'tiborini oshirishda samarali



vosita hisoblanadi. Xususan, Quizlet, Duolingo, Kahoot kabi platformalar o'quvchilarni faol o'rganishga undaydi.

Interaktiv yondashuvning ahamiyati: Gamifikatsiya shunchaki qiziqarli bo'lishi emas, balki ta'limni samarali qilish uchun ishlatilishi lozim. Tadqiqot davomida ba'zi o'qituvchilarning innovatsion metodlarni qo'llashga yetarlicha tayyor emasligi ham kuzatildi.

Kamchilik va cheklovlar: Gamifikatsiyaning haddan ortiq qo'llanishi ba'zan o'quvchilarning chuqur tahliliy fikrlashiga halaqit berishi mumkin. Shu bois, uni an'anaviy o'qitish metodlari bilan muvozanatda qo'llash lozim.

Xulosa: Tadqiqotda gamifikatsiyaning quyidagi asosiy afzalliklari aniqlangan:

O'quvchilarning motivatsiyasini oshirish;

Yangi bilimlarni osonroq o'zlashtirish;

O'quv jarayonida interaktivlikni ta'minlash;

Til o'rganish jarayonini qiziqarli va samarali qilish.

Tavsiyalar:

1. Chet tillarini o'qitishda o'yin elementlari, interaktiv platformalar va raqamli texnologiyalarni keng joriy etish tavsiya etiladi.

2. O'qituvchilar uchun innovatsion metodlarni qo'llash bo'yicha maxsus treninglar tashkil etish lozim.

3. Gamifikatsiya metodlarini o'quvchilarning yoshi, bilim darajasi va o'quv jarayoni talablariga mos ravishda muvozanatli tatbiq etish kerak.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Brown, H. D. (2007). Principles of Language Learning and Teaching (5th ed.). Pearson Education.

2. Ricards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). Approaches and Methods in Language Teaching (3rd ed.). Cambridge University Press.

3. Dörnyei, Z. (2001). Motivational Strategies in the Language Classroom. Cambridge University Press.

4. Gee, J. P. (2007). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.

5. Krashen, S. D. (1982). Principles and Practice in Second Language Acquisition. Pergamon Press.

6. Prensky, M. (2001). Digital Game-Based Learning. McGraw-Hill.



7. Nation, P. (2013). Learning Vocabulary in Another Language (2nd ed.). Cambridge University Press.
8. Ellis, R. (2003). Task-Based Language Learning and Teaching. Oxford University Press.
9. Van den Branden, K. (2006). Task-Based Language Education: From Theory to Practice. Cambridge University Press.
10. Каюмов А. (2019). Замонавий педагогик инновациялар ва уларнинг таълимдаги ўрни. Ўзбекистон педагогика журнали, №3, 45-52.
11. Эргашев А. (2020). Чет тилларни ўқитишда янги педагогик технологияларнинг самарадорлиги. Илмий-тадқиқотлар журнали, №6, 112-118.
12. Юсупова Г. (2021). Гамфикация методи ва унинг таълимдаги аҳамияти. Ўзбекистон инновацион таълим журнали, №2, 87-94.