

GAMIFIKATSIYA ASOSIDA INGLIZ TILINI O'QITISHNING SAMARALI METODLARI

Sa'dullayeva Sabina Rustam qizi

Samarqand davlat universiteti. Ingliz tili fani o'qituvchisi

Annotatsiya

Mazkur maqolada gamifikatsiya texnologiyalarining ingliz tilini o'qitish jarayonidagi didaktik imkoniyatlari, psixologik-pedagogik asoslari va samarali metodik qo'llanilish mexanizmlari ilmiy-nazariy jihatdan tahlil qilinadi. Gamifikatsiya elementlarini ta'lim jarayoniga integratsiyalash orqali o'quvchilarning ichki va tashqi motivatsiyasini kuchaytirish, kommunikativ kompetensiyasini rivojlantirish, leksik-grammatik materiallarni mustahkamlash hamda mustaqil ta'lim faoliyatini faollashtirish masalalariga alohida e'tibor qaratiladi. Shuningdek, ball to'plash, reyting tizimi, raqamli nishonlar, muammoli vaziyatlar, rolli o'yinlar, jamoaviy musobaqalar va syujetga asoslangan topshiriqlarning metodik xususiyatlari yoritiladi. Ingliz tilini o'qitishda Kahoot!, Quizizz, Duolingo va Quizlet kabi raqamli vositalardan foydalanish imkoniyatlari ko'rib chiqilib, ularning samaradorligi o'quv maqsadlari, topshiriqlar mazmuni va pedagogik nazorat bilan bog'liqligi asoslanadi. Bundan tashqari, gamifikatsiyaning raqobatga haddan tashqari tayanish, motivatsiyaning vaqtinchalik kuchayishi va individual farqlarni hisobga olmaslik kabi cheklovlari tahlil qilinadi. Maqola yakunida gamifikatsiya asosida ingliz tilini o'qitish samaradorligini oshirishga qaratilgan metodik tavsiyalar hamda bosqichma-bosqich ta'lim modelining asosiy tarkibiy qismlari taklif etiladi.

Kalit so'zlar: *gamifikatsiya, ingliz tilini o'qitish, kommunikativ kompetensiya, ta'lim motivatsiyasi, interaktiv metodlar, raqamli pedagogika, o'yin elementlari, leksik kompetensiya, grammatik kompetensiya, mustaqil ta'lim, teskari aloqa, raqamli ta'lim texnologiyalari.*

Kirish

Zamonaviy ta'lim tizimida ingliz tilini o'qitish metodikasini takomillashtirish, ta'lim oluvchilarning kommunikativ faolligini oshirish va til o'zlashtirish jarayonini individual ehtiyojlarga moslashtirish ustuvor pedagogik vazifalardan biri hisoblanadi. Globallashtirish, xalqaro akademik hamkorlik va raqamli kommunikatsiya vositalarining keng tarqalishi ingliz tilidan nafaqat nazariy bilimlar majmui, balki amaliy muloqot vositasi sifatida foydalanish zaruratini kuchaytirmoqda. Mazkur sharoitda an'anaviy tushuntirish, takrorlash va nazorat qilishga asoslangan metodlarni interaktiv, kommunikativ va o'quvchini faol ishtirok etishga undaydigan yondashuvlar bilan boyitish muhim ahamiyat kasb etadi.

Shunday yondashuvlardan biri gamifikatsiya bo'lib, u o'yin dizayni elementlarini o'yin bo'lmagan faoliyat, jumladan, ta'lim jarayoniga maqsadli tatbiq etishni anglatadi. Gamifikatsiya mustaqil ravishda o'yin o'ynash bilan aynan bir tushuncha emas. Uning

mohiyati o'quv topshiriqlarini maqsad, qoidalar, bosqichlar, muammolar, teskari aloqa va natijalarni kuzatish kabi o'yin elementlari yordamida tashkil etishdan iborat.

Ingliz tilini o'qitishda gamifikatsiyadan foydalanish o'quv faoliyatini mazmunan boyitish, mashqlarni interaktiv shaklda tashkil etish va til o'rganuvchilarning ta'lim jarayonidagi ishtirokini kuchaytirish imkonini beradi. Zhang va Hasim tomonidan amalga oshirilgan tizimli sharhda ingliz tilini chet yoki ikkinchi til sifatida o'qitishda gamifikatsiyaga oid 40 ta ilmiy maqola tahlil qilingan. Tadqiqotda gamifikatsiyaning motivatsiya, o'quvchilarning munosabati va til ko'nikmalariga ijobiy ta'sir ko'rsatishi mumkinligi qayd etilgan. Shu bilan birga, texnik muammolar, raqobatning salbiy oqibatlar va dastlabki qiziqishning vaqt o'tishi bilan pasayishi kabi cheklovlar ham aniqlangan [1].

Luo tomonidan 2023-yilda e'lon qilingan tizimli sharhda esa chet tilini o'rganishda gamifikatsiyalashgan vositalarning samaradorligi bir xil emasligi, ayrim tadqiqotlarda ijobiy natijalar, boshqalarida esa sezilarli farq kuzatilmaganligi ta'kidlangan [2]. Bu holat gamifikatsiyani universal yechim sifatida emas, balki ilmiy asoslangan metodik loyihalashni talab qiluvchi pedagogik yondashuv sifatida o'rganish zarurligini ko'rsatadi.

Tadqiqotning maqsadi gamifikatsiya asosida ingliz tilini o'qitishning samarali metodlarini aniqlash, ularning didaktik imkoniyatlarini tahlil qilish va ta'lim amaliyotida qo'llashga doir metodik tavsiyalar ishlab chiqishdan iborat.

Tadqiqotning asosiy vazifalari quyidagilardan iborat: gamifikatsiyaning nazariy-pedagogik asoslarini yoritish; uning ingliz tilidagi asosiy kompetensiyalarni rivojlantirish imkoniyatlarini aniqlash; samarali o'yin elementlari va metodlarini tasniflash; gamifikatsiyaning cheklovlarini tahlil qilish hamda metodik model taklif etish.

Tadqiqotda ilmiy adabiyotlarni tahlil qilish, qiyosiy tahlil, umumlashtirish va metodik modellashtirish usullaridan foydalaniladi. Maqola nazariy-tahliliy xususiyatga ega bo'lib, unda mustaqil eksperimental tadqiqot natijalari da'vo qilinmaydi.

1. Gamifikatsiyaning nazariy-pedagogik asoslari

Gamifikatsiya tushunchasi ta'lim jarayonida o'yin dizayniga xos mexanizmlar va elementlardan foydalanishni nazarda tutadi. Deterding va hammualliflar gamifikatsiyani o'yin dizayni elementlarini o'yin bo'lmagan kontekstlarda qo'llash sifatida ta'riflaganlar [3]. Ta'limga nisbatan tatbiq etilganda, ushbu yondashuv o'quv maqsadlarini o'yin mexanikalari bilan uyg'unlashtirish va o'rganuvchining faol ishtirokini rag'batlantirishga yo'naltiriladi.

Gamifikatsiyaning pedagogik mohiyati o'quv jarayonini shunchaki ko'ngilochar faoliyatga aylantirishdan iborat emas. Aksincha, uning vazifasi til o'rganuvchining bilim olishga bo'lgan munosabatini yaxshilash, murakkab o'quv vazifalarini izchil bosqichlarga ajratish, muntazam mashq bajarishga rag'bat yaratish va o'zlashtirish natijalarini ko'rinarli qilishdir.

Gamifikatsiya quyidagi asosiy elementlarni qamrab oladi:

Maqsad va vazifalar. Har bir o'yinlashtirilgan topshiriq muayyan til ko'nikmasini rivojlantirishga qaratilishi kerak. Masalan, yangi so'zlarni o'zlashtirish, grammatik konstruktsiyalarni to'g'ri qo'llash yoki muayyan vaziyatda ingliz tilida muloqot qilish.

Ballar va natijalar. Ball tizimi bajarilgan topshiriqlar va erishilgan natijalarni ko'rsatadi. Biroq ballar faqat tezlikni emas, javoblarning to'g'riligi, mazmuni va individual rivojlanishni ham hisobga olishi maqsadga muvofiq.

Bosqichlar va darajalar. O'quv mazmunini oddiydan murakkabga qarab tashkil etish imkonini beradi. Har bir bosqich muayyan bilim va ko'nikmalarni egallash bilan bog'lanadi.

Teskari aloqa. O'quvchi javobining to'g'ri yoki noto'g'riligini bilishi bilan birga, xato sababini tushunishi va uni tuzatish yo'lini ko'rishi zarur.

Raqamli nishonlar va rag'batlar. Muayyan natijaga erishganlikni e'tirof etadi. Masalan, yangi so'zlarni o'zlashtirish, muntazam qatnashish yoki jamoaviy topshiriqda faol ishtirok etish uchun nishon berilishi mumkin.

Syujet va muammoli vaziyatlar. O'quvchiga aniq kommunikativ maqsad beradi. Masalan, ingliz tilida sayohatni rejalashtirish, mehmonxonada xona band qilish yoki xalqaro konferensiyada taqdimot qilish.

Gamifikatsiyaning samaradorligini izohlashda o'quv motivatsiyasi, o'zini o'zi belgilash nazariyasi va faol o'rganish tamoyillari muhim o'rin tutadi. O'zini o'zi belgilash nazariyasiga ko'ra, insonning ichki motivatsiyasi uning mustaqillik, kompetentlik va ijtimoiy aloqadorlik ehtiyojlari bilan bog'liq [4]. Shu nuqtayi nazardan, yaxshi loyihalashtirilgan gamifikatsiya o'quvchiga topshiriqni tanlash imkonini berishi, rivojlanishini ko'rsatishi va boshqa ishtirokchilar bilan hamkorlik qilishga sharoit yaratishi kerak.

Biroq tashqi rag'batlar, masalan, ball va sovrinlar ichki motivatsiyaning o'rnini to'liq bosa olmaydi. Agar o'quvchi faqat yuqori ball olish uchun topshiriq bajarsa, tilni real vaziyatlarda qo'llashga bo'lgan qiziqish yetarli shakllanmasligi mumkin. Shu sababli gamifikatsiyaning har bir elementi bevosita til o'rganish maqsadlariga xizmat qilishi lozim.

2. Ingliz tilini o'qitishda gamifikatsiyaning samarali metodlari

Gamifikatsiyaning ingliz tili mashg'ulotlariga integratsiyalashda metod tanlovi o'quvchilarning yoshi, til darajasi, mashg'ulot maqsadi va mavjud texnik imkoniyatlarga bog'liq. Quyidagi metodlar til ko'nikmalarini rivojlantirishda qo'llanishi mumkin.

2.1. Ball to'plash va darajali topshiriqlar metodi

Ushbu metod o'quv faoliyatini bir necha darajaga ajratish va har bir daraja uchun aniq mezonlarni belgilashga asoslanadi. Masalan, ingliz tilidagi yangi mavzu uch bosqichda o'zlashtirilishi mumkin: asosiy tushunchalarni tanib olish, ularni gaplarda qo'llash va mustaqil kommunikativ vazifani bajarish.

Birinchi bosqichda o'quvchilar yangi so'zlarning ma'nosini aniqlaydi. Ikkinchi bosqichda ushbu so'zlardan foydalanib gaplar tuzadi. Uchinchi bosqichda esa o'zlashtirilgan leksik birliklarni dialog yoki qisqa matn tarkibida qo'llaydi.

Ballar faqat yakuniy natija uchun emas, balki topshiriqni qayta bajarish, xatoni tuzatish va individual taraqqiyot uchun ham berilishi mumkin. Bunday yondashuv xato qilishni jazolash vositasi emas, balki o'rganish jarayonining tabiiy tarkibiy qismi sifatida qabul qilishga yordam beradi.

2.2. Viktorina va tezkor savol-javob metodi

Viktorinalar ingliz tilidagi leksik va grammatik bilimlarni faollashtirish, o‘tilgan mavzuni takrorlash va o‘zlashtirish darajasini tezkor aniqlash uchun samarali vosita hisoblanadi. Kahoot! va Quizizz kabi platformalar savollarni interaktiv shaklda taqdim etish, javoblarni tekshirish va natijalarni ko‘rsatish imkonini beradi.

Masalan, “Present Perfect” mavzusini o‘rganishda o‘quvchilarga grammatik jihatdan to‘g‘ri gapni tanlash, xatoni aniqlash yoki gapning davomini belgilash topshiriqlari berilishi mumkin.

Biroq bunday mashqlarda javob berish tezligini asosiy mezonga aylantirish barcha o‘quvchilar uchun teng imkoniyat yaratmasligi mumkin. Tilni qayta ishlash sur‘ati, o‘qish tezligi va psixologik xususiyatlar o‘quvchilar o‘rtasida farq qiladi. Shu sababli ayrim topshiriqlarda vaqt cheklovini kamaytirish, jamoaviy javob berish yoki natijalarni individual o‘rish bilan taqqoslash maqsadga muvofiq.

2.3. Leksik kompetensiyani rivojlantirishga yo‘naltirilgan o‘yinlar

Leksik birliklarni o‘zlashtirish ingliz tilidagi tinglab tushunish, o‘qish, yozish va gapirish ko‘nikmalarining muhim asosidir. So‘zlarni faqat yodlash orqali o‘rganish ularni real kommunikativ vaziyatlarda qo‘llash uchun har doim ham yetarli bo‘lmaydi. Shu sababli yangi so‘zlarni kontekstda qo‘llashga yo‘naltirilgan gamifikatsiyalashgan mashqlardan foydalanish zarur.

Bunday mashqlarga quyidagilar kiradi:

- **Word matching:** so‘zlarni ularning ta‘riflari yoki rasmlari bilan moslashtirish.
- **Word association:** bir so‘z bilan mazmunan bog‘liq boshqa so‘zlarni topish.
- **Vocabulary race:** belgilangan mavzu bo‘yicha ma’noli so‘zlar ro‘yxatini tuzish.
- **Context challenge:** berilgan yangi so‘zlarni gap yoki qisqa matnda to‘g‘ri qo‘llash.
- **Spaced repetition:** so‘zlarni muayyan vaqt oralig‘ida qayta takrorlash.

Quizlet kabi vositalar raqamli kartochkalar va takrorlash mashqlarini tashkil etishda yordam beradi. Biroq leksik kompetensiyani rivojlanishini faqat so‘z tarjimasini eslab qolish orqali baholash yetarli emas. O‘quvchi so‘zning talaffuzi, grammatik xususiyatlari, kollokatsiyalari va kommunikativ kontekstdagi ma‘nosini ham o‘zlashtirishi lozim.

2.4. Rolli o‘yinlar va kommunikativ simulyatsiya

Rolli o‘yinlar ingliz tilini real hayotga yaqin vaziyatlarda qo‘llash imkonini beradi. Ushbu metodda o‘quvchilar muayyan rollarni bajarib, til vositalari orqali kommunikativ maqsadga erishishga harakat qiladi.

Masalan, “At the Airport”, “At the Hotel”, “Job Interview”, “Restaurant Conversation” yoki “Business Meeting” kabi vaziyatlar tashkil etilishi mumkin. Har bir o‘quvchiga muayyan rol, maqsad va zarur axborot beriladi.

“Hotel Reservation” mavzusida bir o‘quvchi mehmon, ikkinchisi esa mehmonxona xodimi rolini bajaradi. Mehmon xona narxi, mavjud sanalar va qo‘shimcha xizmatlar haqida savol beradi. Xodim esa ma‘lumotlarni tushuntiradi, muqobil variantlarni taklif qiladi va band qilish jarayonini yakunlaydi.

Mazkur metodning afzalligi shundaki, o'quvchi grammatik qoidalarni alohida mashq qilish bilan cheklanmaydi, balki ularni muloqot davomida qo'llaydi. Natijada ravonlik, tinglab tushunish, savol berish va javob qaytarish ko'nikmalari o'zaro integratsiyalashadi.

Metodning samaradorligini oshirish uchun o'yin yakunida refleksiya tashkil etilishi kerak. O'quvchilar qanday iboralarni muvaffaqiyatli qo'llaganini, qaysi vaziyatlarda qiyinchilikka duch kelganini va qanday xatolarni tuzatish zarurligini tahlil qiladi.

2.5. Jamoaviy musobaqa va hamkorlikka asoslangan metod

Jamoaviy gamifikatsiya o'quvchilarni umumiy maqsad atrofida birlashtirish, o'zaro yordam va hamkorlikni rivojlantirishga qaratiladi. An'anaviy individual reytingdan farqli ravishda, bu yondashuvda natija guruh a'zolarining umumiy hissasi bilan belgilanadi.

Masalan, o'qituvchi sinfni kichik guruhlariga ajratib, har bir guruhga ingliz tilida muayyan muammoni hal qilish vazifasini beradi. Guruhlar berilgan matnni tahlil qilishi, savollarga javob topishi, yangi so'zlardan foydalanib dialog tuzishi yoki qisqa taqdimot tayyorlashi mumkin.

Bunda har bir ishtirokchiga alohida vazifa berilishi muhim. Aks holda, faol o'quvchilar barcha ishni bajarib, boshqa ishtirokchilar passiv holatda qolishi mumkin. O'qituvchi individual ishtirok, jamoaviy natija va til vositalarining to'g'ri qo'llanishini alohida mezonlar asosida baholashi lozim.

2.6. Syujetga asoslangan topshiriqlar va "Escape room" metodi

Syujetga asoslangan gamifikatsiya o'quvchini ketma-ket muammolarni hal qilish orqali maqsadga erishishga yo'naltiradi. "Escape room" metodida o'quvchilar ingliz tilidagi ko'rsatmalarni o'qish, savollarga javob berish, matndan kerakli ma'lumotni topish va mantiqiy xulosalar chiqarish orqali keyingi bosqichga o'tadi.

Masalan, "Solve the Mystery" nomli mashg'ulotda o'quvchilar sirli hodisani aniqlash uchun ingliz tilidagi xabarlar, guvohlarning bayonotlari va tavsiflarni tahlil qiladi. Har bir bosqichni bajarish uchun til bilimlari va mantiqiy fikrlash talab etiladi.

Ushbu metod o'qish, lug'at, tinglab tushunish va guruhda muammo yechish ko'nikmalarini birlashtiradi. Biroq topshiriqning syujeti til o'rganish maqsadidan ustun kelmasligi kerak. O'yin elementlari o'quv mazmunini to'ldirishi, uni ikkinchi darajaga tushirmasligi lozim.

2.7. Raqamli nishonlar va o'quv yutuqlarini kuzatish

Raqamli nishonlar muayyan ko'nikma yoki o'quv maqsadiga erishilganligini ko'rsatuvchi ramziy mukofotlardir. Masalan, "Vocabulary Master" nishoni ma'lum miqdordagi so'zlarni kontekstda to'g'ri qo'llash, "Speaking Champion" nishoni esa og'zaki topshiriqlarni muvaffaqiyatli bajarish uchun berilishi mumkin.

Nishonlar aniq mezonlarga asoslanishi kerak. Faqat mashg'ulotda qatnashganlik uchun mukofot berish o'quv natijasini yetarli darajada aks ettirmaydi. Aksincha, muayyan kompetensiya, individual taraqqiyot va muntazam faoliyat bilan bog'langan nishonlar o'quvchiga o'z rivojlanishini anglash imkonini beradi.

Shuningdek, nishonlar o'quvchilarni bir-biri bilan doimiy taqqoslash vositasi sifatida emas, balki shaxsiy maqsadlarni belgilash va ularga erishishni kuzatish vositasi sifatida qo'llanishi maqsadga muvofiq.

3. Gamifikatsiyaning ingliz tilidagi asosiy kompetensiyalarni rivojlantirishdagi o'rni

Gamifikatsiya samarali tashkil etilganda ingliz tilini o'rganishning turli komponentlariga ta'sir ko'rsatishi mumkin. Bunda har bir metod muayyan ko'nikmaga moslashtirilishi va tegishli baholash mezonlari bilan ta'minlanishi lozim.

3.1. Tinglab tushunish ko'nikmasi

Audio viktorinalar, tinglab topish o'yinlari va ovozli ko'rsatmalarga asoslangan topshiriqlar o'quvchilarning nutqni idrok etish ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi. Masalan, o'quvchilar audioyozuvni tinglab, undagi asosiy ma'lumotni aniqlaydi yoki eshitilgan suhbatning keyingi qismini taxmin qiladi.

Bunda topshiriqlar umumiy mazmunni tushunishdan boshlanib, muayyan faktlarni aniqlash va nutqiy maqsadni anglashga qarab murakkablashtiriladi.

3.2. O'qish ko'nikmasi

Gamifikatsiyalashgan o'qish mashqlarida matnni tushunish, kalit so'zlarni aniqlash, voqealar ketma-ketligini tiklash va matnning asosiy g'oyasini topish kabi vazifalardan foydalanish mumkin.

Masalan, o'quvchilarga qismlarga ajratilgan hikoya berilib, uning mazmuniy ketma-ketligini tiklash topshiriladi. Bunda baholash nafaqat tezlik, balki mantiqiy izchillik va matn mazmunini tushunish darajasiga ham asoslanishi kerak.

3.3. Yozma nutq

Yozma nutqni rivojlantirishda "Story-building challenge", "Sentence construction" va "Collaborative writing" kabi metodlardan foydalanish mumkin. O'quvchilar berilgan so'zlar, rasmlar yoki kommunikativ vaziyat asosida gaplar, dialoglar va qisqa hikoyalar tuzadi.

Jamoaviy yozuvda har bir ishtirokchi matnning muayyan qismini tayyorlaydi. Keyinchalik guruh a'zolari matnning grammatik aniqligi, mazmuniy izchilligi va uslubiy muvofiqligini birgalikda tekshiradi.

3.4. Og'zaki nutq

Og'zaki nutqni rivojlantirishda rol o'yinlar, savol-javob musobaqalari, debatlar va kommunikativ simulyatsiyalar alohida ahamiyatga ega. O'quvchilar ma'lum vaziyatda fikr bildirish, dalillar keltirish, suhbatdoshga savol berish va muqobil nuqtayi nazarni ifodalashga undaladi.

Baholashda grammatik aniqlik bilan bir qatorda ravonlik, talaffuzning tushunarliqligi, lug'at boyligi, kommunikativ strategiyalar va vaziyatga muvofiqlik hisobga olinishi kerak.

Umuman olganda, gamifikatsiya faqat test yoki viktorina shaklida qo'llanilganda til o'rganishning ayrim jihatlari bilan cheklanib qolishi mumkin. Uning kengroq pedagogik imkoniyatlari o'qish, yozish, tinglash va gapirish faoliyatini birlashtiruvchi integratsiyalashgan topshiriqlarda namoyon bo'ladi.

4. Gamifikatsiyalashgan raqamli vositalar va ularning metodik imkoniyatlari

Raqamli platformalar gamifikatsiya elementlarini tezkor joriy etish, natijalarni qayd qilish va o'quvchilarga teskari aloqa berish imkoniyatini kengaytiradi. Biroq vosita tanlashdan oldin uning o'quv maqsadiga muvofiqligi aniqlanishi lozim.

Platforma	Asosiy imkoniyatlari	Metodik qo'llanilishi
Kahoot!	Interaktiv viktorinalar, ballar, natijalarni ko'rsatish	Mavzuni takrorlash va bilimlarni tezkor tekshirish
Quizizz	Interaktiv testlar, mustaqil bajarish va natijalar tahlili	Leksik-grammatik mashqlar va diagnostika
Duolingo	Bosqichli mashqlar, takrorlash va rag'bat elementlari	Kundalik mustaqil til mashg'ulotlari
Quizlet	Raqamli kartochkalar va lug'at mashqlari	Yangi so'zlarni o'zlashtirish va mustahkamlash
Wordwall	Turli interaktiv o'yin shakllari	So'z boyligi va grammatikani mashq qilish
Baamboozle	Jamoaviy savol-javob o'yinlari	Guruhli mashg'ulotlar va hamkorlik

Mazkur platformalar turli metodik vazifalarni bajaradi. Masalan, Kahoot! va Quizizz mavzu bo'yicha tezkor diagnostika uchun qulay bo'lsa, Quizlet leksik birliklarni takrorlashga yo'naltirilgan. Wordwall esa o'quv materialini moslashuvchan o'yin shakllarida taqdim etish imkonini beradi.

Platformadan foydalanishning o'zi ta'lim samaradorligini kafolatlamaydi. O'qituvchi mashg'ulotdan oldin o'quv maqsadini belgilashi, topshiriqlarni til darajasiga moslashtirishi va mashg'ulot yakunida o'zlashtirish natijalarini tahlil qilishi zarur.

Raqamli vositalardan foydalanishda internetga ulanish, qurilmalarning mavjudligi, foydalanuvchi ma'lumotlarini himoya qilish va platformalarning amaldagi funksional cheklovlari ham hisobga olinishi kerak.

5. Gamifikatsiyani qo'llashdagi muammolar va ularni bartaraf etish yo'llari

Gamifikatsiya o'quvchilarni faollashtirish imkoniyatiga ega bo'lsa-da, uni metodik jihatdan noto'g'ri tashkil etish kutilgan natijaga erishishni qiyinlashtiradi.

Birinchi muammo — **raqobatning haddan tashqari kuchayishi**. Reyting va vaqtga asoslangan musobaqalar ayrim o'quvchilarni rag'batlantirishi mumkin, biroq boshqalarda xavotir, o'ziga ishonchsizlik yoki muvaffaqiyatsizlikdan qo'rqish hissini kuchaytirishi ehtimoli mavjud. Buning oldini olish uchun individual rivojlanish, jamoaviy hamkorlik va xatolarni tuzatish ham baholash mezonlariga kiritilishi kerak.

Ikkinchi muammo — **tashqi motivatsiyaga ortiqcha tayanish**. Agar o'quvchi faqat ball yoki sovrin uchun harakat qilsa, o'yin elementlari olib tashlanganida uning faolligi pasayishi mumkin. Shu sababli topshiriqlar mazmunan qiziqarli, kommunikativ jihatdan ahamiyatli va o'quvchining real ehtiyojlariga mos bo'lishi zarur.

Uchinchi muammo — **til bilimlarining yuzaki o'zlashtirilishi**. Tezkor viktorinalar ko'pincha to'g'ri javobni tanlashga yo'naltiriladi, lekin bu bilimni erkin nutqda qo'llash qobiliyatini to'liq ifodalaymaydi. Shuning uchun har bir viktorinadan keyin yangi so'zlarni

gaplarda qo'llash, fikrni og'zaki bayon qilish yoki qisqa yozma matn yaratish kabi topshiriqlar berilishi lozim.

To'rtinchi muammo — **individual farqlarni hisobga olmaslik**. O'quvchilarning til darajasi, o'rganish sur'ati, qiziqishlari va raqamli ko'nikmalari bir xil emas. Shu bois topshiriqlarni murakkablik darajasi bo'yicha farqlash, muqobil vazifalar taklif etish va individual rivojlanishni kuzatish muhim.

Beshinchi muammo — **texnik cheklovlar**. Internet sifati pastligi, qurilmalarning yetishmasligi yoki platformaga kirishdagi qiyinchiliklar o'quv faoliyatini izdan chiqarishi mumkin. Bunday sharoitda raqamli vositalarning oflayn muqobillari, bosma kartochkalar va og'zaki jamoaviy o'yinlardan foydalanish mumkin.

Zhang va Hasimning tizimli sharhida ham gamifikatsiyaning ijobiy jihatlari bilan bir qatorda texnik muammolar va raqobat bilan bog'liq salbiy ta'sirlar qayd etilgan [1]. Shuning uchun gamifikatsiya samaradorligini baholashda o'quvchilarning mashg'ulotdan olgan taassuroti bilangina cheklanmay, ularning real til kompetensiyasidagi o'zgarishlarni ham o'rganish zarur.

6. Gamifikatsiya asosida ingliz tilini o'qitishning metodik modeli

Nazariy tahlil asosida ingliz tilini gamifikatsiya orqali o'qitishning besh bosqichli metodik modelini taklif etish mumkin.

Birinchi bosqich — diagnostik tayyorgarlik. O'quvchilarning dastlabki til darajasi, ehtiyojlari va qiziqishlari aniqlanadi. Mashg'ulotning asosiy maqsadi belgilanib, tegishli til ko'nikmalari tanlanadi.

Ikkinchi bosqich — o'yin elementlarini loyihalash. O'quv maqsadlariga muvofiq topshiriqlar, qoidalar, bosqichlar, ballar va teskari aloqa mexanizmlari ishlab chiqiladi. Bunda o'yin elementlari o'quv mazmunidan ustun kelmasligi ta'minlanadi.

Uchinchi bosqich — gamifikatsiyalashgan faoliyatni amalga oshirish. O'quvchilar individual, juftlik yoki guruh shaklida mashqlarni bajaradi. Faoliyat viktorina, rolli o'yin, muammoli vaziyat, syujetli topshiriq yoki jamoaviy musobaqa shaklida tashkil etilishi mumkin.

To'rtinchi bosqich — teskari aloqa va refleksiya. O'quvchilar o'z natijalarini tahlil qiladi, xatolarini aniqlaydi va ularni tuzatish yo'llarini belgilaydi. O'qituvchi esa individual tavsiyalar beradi va keyingi mashg'ulot uchun zarur metodik o'zgartirishlarni rejalashtiradi.

Beshinchi bosqich — natijalarni baholash. O'quv natijalari dastlabki diagnostika bilan taqqoslanadi. Baholashda testlardan tashqari og'zaki nutq, yozma topshiriqlar, leksik birliklarni kontekstda qo'llash va kommunikativ vazifalarni bajarish natijalari hisobga olinadi.

Mazkur modelni amaliyotga tatbiq etishda, masalan, "Travel and Tourism" mavzusi bo'yicha quyidagi mashg'ulotni tashkil etish mumkin.

Dastlab o'quvchilarga sayohatga oid yangi so'zlar taqdim etiladi. Keyin ular raqamli viktorina orqali so'zlarning ma'nosini mustahkamlaydi. Keyingi bosqichda kichik guruhlar sayohat marshrutini rejalashtiradi va ingliz tilida taqdimot tayyorlaydi. So'ng guruh a'zolari sayohat budjeti, transport va turar joy tanlovi haqida savol-javob o'tkazadi. Yakunda o'qituvchi

leksik aniqlik, grammatik to'g'rilik, ravonlik, jamoaviy ishtirok va kommunikativ samaradorlik bo'yicha tahlil beradi.

Bunday integratsiyalashgan mashg'ulotda gamifikatsiya o'quvchilarni faol ishtirok etishga undash bilan birga, til bilimlarini amaliy vaziyatlarda qo'llashga xizmat qiladi.

Metodik model samaradorligini tekshirish uchun tajriba va nazorat guruhlari asosida tadqiqot tashkil etish mumkin. Bunda dastlabki va yakuniy til testlari, yozma va og'zaki topshiriqlar, motivatsiya so'rovnomalari hamda mashg'ulotlarni kuzatish natijalaridan foydalaniladi. Tajriba natijalari statistik tahlil orqali baholanib, gamifikatsiyaning til o'zlashtirishga ta'siri boshqa omillardan imkon qadar ajratib ko'rib chiqiladi.

Xulosa

Gamifikatsiya ingliz tilini o'qitish jarayonini interaktiv tashkil etish, o'quvchilar motivatsiyasini qo'llab-quvvatlash va til materiallarini amaliy faoliyat orqali o'zlashtirish imkonini beruvchi istiqbolli metodik yondashuv hisoblanadi. Uning samaradorligi o'yin elementlarining soni yoki texnologik murakkabligi bilan emas, balki ularning aniq o'quv maqsadlariga muvofiqligi va pedagogik jihatdan to'g'ri tashkil etilishi bilan belgilanadi.

Maqolada olib borilgan nazariy tahlil asosida quyidagi xulosalar shakllantirildi.

Birinchidan, gamifikatsiya ingliz tilidagi leksik, grammatik va kommunikativ kompetensiyalarni rivojlantirish uchun turli metodik imkoniyatlarni taqdim etadi. Viktorinalar, darajali topshiriqlar, rolli o'yinlar, jamoaviy musobaqalar va syujetga asoslangan vazifalar o'quv faoliyatining turli shakllarini qamrab oladi.

Ikkinchidan, gamifikatsiyaning samaradorligi o'quvchining faol ishtiroki, mazmunli teskari aloqa, individual taraqqiyot va kommunikativ vazifalarning mavjudligi bilan bog'liq. Ballar, reytinglar va raqamli nishonlar ta'lim maqsadlarini qo'llab-quvvatlashi kerak, biroq ularning o'rnini egallamasligi lozim.

Uchinchidan, gamifikatsiyalashgan topshiriqlarni real hayotga yaqin kommunikativ vaziyatlar bilan bog'lash til bilimlarini amaliyotda qo'llash imkoniyatlarini kengaytiradi. Shu sababli raqamli viktorinalarni rolli o'yinlar, munozaralar, loyiha ishlari va ijodiy topshiriqlar bilan uyg'unlashtirish maqsadga muvofiq.

To'rtinchidan, gamifikatsiyaning raqobat, motivatsiyaning vaqtinchalik kuchayishi, texnik muammolar va individual farqlar bilan bog'liq cheklovlarini hisobga olish zarur. O'qituvchi o'quvchilarning psixologik xususiyatlari va til darajasini hisobga olgan holda muvozanatli metodik yechimlarni tanlashi lozim.

Beshinchidan, gamifikatsiya asosida ingliz tilini o'qitish samaradorligini aniqlashda o'quvchilarning subyektiv qoniqishi bilan bir qatorda, ularning til kompetensiyasidagi real o'zgarishlarni ham baholash talab etiladi.

Umuman olganda, gamifikatsiya ingliz tilini o'qitishning mustaqil va universal yechimi emas, balki kommunikativ yondashuv, mustaqil ta'lim va raqamli pedagogika bilan uyg'unlashganda samarali natija berishi mumkin bo'lgan metodik vositadir. Kelgusida turli gamifikatsiya elementlarining alohida va birgalikdagi ta'sirini, ularning uzoq muddatli

natijalarini hamda turli yosh va til darajasidagi o'quvchilarga ta'sirini empirik tadqiqotlar asosida o'rganish dolzarb ilmiy vazifa hisoblanadi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Zhang, S., Hasim, Z. Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in Psychology*, 2023, Vol. 13, Article 1030790. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>
2. Luo, Z. The Effectiveness of Gamified Tools for Foreign Language Learning (FLL): A Systematic Review. *Behavioral Sciences*, 2023, Vol. 13, No. 4, Article 331. <https://doi.org/10.3390/bs13040331>
3. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". In: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. New York: ACM, 2011, pp. 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
4. Deci, E. L., Ryan, R. M. The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 2000, Vol. 11, No. 4, pp. 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
5. Kapp, K. M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
6. Dichev, C., Dicheva, D. Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 2017, Vol. 14, Article 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
7. Sailer, M., Homner, L. The Gamification of Learning: A Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 2020, Vol. 32, pp. 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
8. Chan, S., Lo, N. Enhancing EFL/ESL instruction through gamification: A comprehensive review of empirical evidence. *Frontiers in Education*, 2024, Vol. 9, Article 1395155. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1395155>
9. Laura-De La Cruz, K. M., Noa-Copaja, S. J., Turpo-Gebera, O., Montesinos-Valencia, C. C., Bazán-Velasquez, S. M., Pérez-Postigo, S. G. Use of gamification in English learning in Higher Education: A systematic review. *Journal of Technology and Science Education*, 2023, Vol. 13, No. 2. <https://doi.org/10.3926/jotse.1740>
10. Ülker, D., Yangın Ekşi, G. Gamification in English Language Teaching and Learning: A Systematic Review of Studies. *Journal of Language Teaching and Learning*, 2026, Vol. 16, No. 2, pp. 67–79. <https://doi.org/10.66887/jltl.v16i3.1073>