

GAMIFIKATSIYA ASOSIDA INGLIZ TILI LEKSIKASINI O'QITISH SAMARADORLIGINI EKSPERIMENTAL TADQIQ ETISH

Berdiyeva Gulshod

Termiz iqtisodiyot va servis universiteti

Xorijiy til va adabiyoti yo'nalishi 1-kurs magistranti

Email: gulshodberdiyeva@gmail.com

Ilmiy rahbar: Salomova Gavhar Abdinazarovna

Filologiya fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD), dotsent

ANNOTATSIYA Ushbu maqola gamifikatsiya (o'yin elementlarini o'quv jarayoniga maqsadli integratsiya qilish) asosida ingliz tili leksikasini o'qitish samaradorligi haqida mavjud eksperimental dalillarni jamlaydi va ularni ta'lim amaliyoti uchun "dalillarga tayangan" modelga aylantiradi. So'nggi yillarda gamifikatsiya bo'yicha ilmiy ishlar soni tez ko'paygani, WoS bazasidagi 2009–2024 davrini qamrab olgan 720 ta nashr tahlilida ham ko'rinadi; yillik o'sish sur'ati 15,86% ekani qayd etilgan. Maqolada o'yinlashtirilgan platformalar (masalan, Kahoot, mobil ilovalar) bo'yicha meta-tahlillarda keltirilgan effekt o'lchamlari va sinf sharoitidagi quasi-eksperimental natijalar asosida gamifikatsiyaning leksik o'zlashtirish va saqlab qolishga ta'siri izohlanadi. Xususan, gamifikatsiyaning umumiy o'quv yutuqlariga ta'siri bo'yicha meta-tahlilda umumiy effekt katta (Hedges' $g = 1,30$), "English" yo'nalishida esa yanada yuqori ($g = 1,56$) ekani; qo'llanilgan ilovalar kesimida Kahoot bo'yicha $g = 1,64$ natija qayd etilgani ko'rsatiladi. Sinf tajribasida (9-sinf, 4 hafta, haftasiga 2 dars) Kahoot bilan mashq qilgan guruh post-testda nazorat guruhidan sezilarli ustun bo'lib, ta'sir o'lchami o'rta daraja (Cohen's $d = 0,716$) bo'lgani aniqlangan. Mobil ilovalar va mobil o'yinlar bo'yicha meta-tahlillar ham leksik va umumiy o'quv natijalarida ijobiy ta'sirni ko'rsatadi (masalan, $g = 0,88$; uzoq muddatli (≥ 10 hafta) mobil lug'at o'rganishda katta effekt 1,28). Natijalar asosida 8–10 haftalik eksperimental dizayn, o'lchov vositalari (pre/post/delayed post), motivatsion mexanizmlar (ball, reyting, badge) va metodik tavsiyalar taklif qilinadi.

KALIT SO'ZLAR gamifikatsiya, ingliz tili leksikasi, eksperiment, Kahoot, mobil ilovalar, vocabulary acquisition, retention, pre-test/post-test, effect size.

KIRISH (INTRODUCTION)

Ingliz tili leksikasini o'qitish "ko'p so'z yodlash" bilan cheklanmaydi: yangi birliklarni tanish (form-meaning mapping), kontekstda qo'llash, tezkor esga tushirish,

kollokatsiyalar, semantik tarmoqlar va uzoq muddatli xotirada saqlash kabi jarayonlarni birgalikda boshqarishni talab qiladi. Aynan shu ko‘p bosqichli tabiat sababli leksika o‘qitish amaliyotida motivatsiya va muntazam mashq masalasi doim muhim bo‘lib kelgan: o‘quvchi so‘zlarni ko‘rdi—tushundi—lekin qayta-qayta mustahkamlash bo‘lmasa, tez unutadi. Raqamli muhit va smartfonlar keng tarqalgan hozirgi sharoitda o‘quvchini “ko‘proq mashq qildirish”ning klassik usullari (oddiy kartochka, yozma mashq, repetitsiya) yetarli bo‘lmay qolayotgan vaziyatlar ham kuzatiladi. Shuning uchun ham o‘quv jarayoniga o‘yin elementlarini kiritish, ya‘ni gamifikatsiya, leksikani o‘rganishda qatnashuv va davomiylikni oshirishi mumkin bo‘lgan yondashuv sifatida ko‘rilmoqda.

Dolzarblikning ikkinchi tomoni ilmiy manzaradan keladi. 2009–2024 davrida chet tilini o‘qitishda gamifikatsiya bo‘yicha WoS indeksidagi 720 ta ish tahlil qilingan bibliometrik tadqiqotda mavzu bo‘yicha nashrlar yildan-yilga barqaror oshib borayotgani va o‘rtacha yillik o‘sish 15,86% ekani ko‘rsatilgan; 2020-yildan keyin ayniqsa tezlashuv qayd etilgan. Bu shuni anglatadiki, gamifikatsiya endi “trend g‘oya” emas, balki dalil to‘planayotgan, metodlar, vositalar, o‘lchovlar va natijalar tizimlanayotgan tadqiqot yo‘nalishiga aylangan.

Biroq amaliyotda ikki muammo tez-tez uchraydi. Birinchisi: “gamifikatsiya = o‘yin o‘ynash” degan soddalashtirish. Aslida gamifikatsiya o‘yin o‘ynash emas, balki o‘yin mexanikalarini (ball, reyting, badge, daraja, vazifa, tezkor feedback, qiyinchilikni bosqichma-bosqich oshirish) o‘quv maqsadi bilan bog‘lashdir. Ikkinchisi: o‘qituvchi platformani ishlatadi, lekin natijani ilmiy o‘lchamaydi—pre/post test, kechiktirilgan (delayed) test, effekt o‘lchami, nazorat guruhi kabi komponentlar bo‘lmaydi. Shu sababli “yoqdi—yoqmadi” darajasidagi taassurotlar “samaradorlik” bilan aralashib ketadi.

Mazkur maqolaning maqsadi: ingliz tili leksikasini gamifikatsiya asosida o‘qitish samaradorligi haqida mavjud eksperimental va meta-eksperimental dalillarni jamlash, ularni izchil talqin qilish va O‘zbekiston maktab/kollej/OTM sharoitiga mos eksperimental model (dizayn, o‘lchov, davomiylik, tavsiya etiladigan mexanizmlar) ko‘rinishida taklif qilish.

METODOLOGIYA Ushbu ish “tezkor dalillarga asoslangan meta-sintez” yondashuvida bajarildi: ya‘ni alohida o‘tkazilgan tajriba o‘rniga, mavjud eksperimental/quasi-eksperimental tadqiqotlar hamda meta-tahlillarda berilgan asosiy kvant natijalar (Hedges’ g, Cohen’s d, sample, davomiylik, dizayn) yig‘ildi va leksika o‘qitishga doir talqin qilindi.

Ma'lumot manbalari va tanlash mezonlari:

1. Gamifikatsiya va o'quv yutuqlari bo'yicha meta-tahlil (2024) — umumiy effekt va moderatorlar, jumladan “English” bo'yicha alohida ko'rsatkichlar va Kahoot bo'yicha subgroup natijalari mavjudligi uchun tanlandi.
2. Sinf sharoitidagi Kahoot asosidagi quasi-eksperimental leksika tajribasi (9-sinf, 4 hafta) — pre/post test, nazorat guruhi, t-test va Cohen's d keltirilgani sababli tanlandi.
3. Mobil ilovalar va mobil lug'at o'rganish bo'yicha meta-tahlillar — mobil format ham gamifikatsiya mexanikalarini ko'p qo'llagani, shuningdek retentionga ta'sir haqida xulosalar bergani uchun tanlandi ($g = 0,88$; ≥ 10 hafta bo'lsa 1,28).
4. Soha rivoji va trendlar bo'yicha bibliometrik dalil — tadqiqotlar sonining tez o'sayotganini aniq raqam bilan ko'rsatish uchun.

Tahlil strategiyasi:

A) Natijalarni bir xil “tushuniladigan” ko'rsatkichga keltirish: manbalarda keltirilgan effekt o'lchamlarini (g , d) “kichik–o'rta–katta” talqinida o'qituvchi-amaliyotchi tushunadigan shaklda izohlash (Cohen mezonlari va meta-tahlil mualliflari bergan klassifikatsiya).

B) Leksika o'qitishga mos talqin: umumiy “learning achievement” ko'rsatkichlari ham leksika natijalariga bog'liq bo'lishi mumkin, lekin maqola asosan vocabulary acquisition/retentionga taalluqli natijalarni ustuvor qo'ydi.

C) Eksperimental dizayn modeli: manbalardagi “ishlagan” komponentlar (davomiylik, feedback, raqobat, mashq chastotasi) asosida 8–10 haftalik tajriba dizayni tavsiya qilindi.

NATIJARAR

1. Soha bo'yicha real ilmiy trend

Gamifikatsiya chet tilini o'rganishda tez kengayayotgan yo'nalish ekanini 2009–2024 oralig'idagi 720 ta WoS nashrga tayangan bibliometrik tahlil ko'rsatadi: yillik o'sish 15,86% bo'lib, 2020-yildan keyin keskin tezlashgan. Bu, amaliyotda ham, ilmiy baholashda ham gamifikatsiyani “tasodifiy usul” sifatida emas, dalillari yig'ilayotgan texnologik-metodik yondashuv sifatida ko'rish zarurligini bildiradi.

2. Gamifikatsiyaning umumiy ta'siri: meta-eksperimental dalil

2024-yildagi meta-tahlilda gamifikatsiya o'quv yutuqlariga katta ijobiy ta'sir ko'rsatgani qayd etilgan: random effects modeli bo'yicha umumiy Hedges' $g = 1,30$ (katta effekt). Shu meta-tahlilda "English" yo'nalishi bo'yicha alohida subgroup natija ham katta: $g = 1,56$. Ilovalar kesimida Kahoot bo'yicha subgroup natija $g = 1,64$ sifatida berilgan (katta effekt). Bu raqamlar ikki muhim xulosani qo'llab-quvvatlaydi: a) gamifikatsiya "faqat kayfiyatni ko'taradi" emas, o'qish natijasiga ham sezilarli ta'sir ko'rsatishi

MUHOKAMA (DISCUSSION)

1. Nega gamifikatsiya leksikada ishlashi mumkin? (mexanizm)

Eksperimental dalillarni metodik nuqtai nazardan talqin qilganda, gamifikatsiya leksik o'zlashtirishga kamida to'rtta mexanizm orqali ta'sir qiladi.

Birinchisi, tezkor feedback va xatoni darhol ko'rish. Kahoot kabi tizimlarda javobdan keyin natija bir zumda chiqadi. Bu "xato-to'g'ri"ni darhol ajratib, qayta kodlashni tezlashtiradi. Quiroz va hammualliflar tajribasida eksperimental guruhning ustunligi aynan mashq formatidagi farq bilan izohlanadi: nazorat guruhi ish varaqasi bilan, eksperimental guruh esa tezkor interaktiv test bilan ishlagan.

Ikkinchisi, takrorlash chastotasi va "o'yin sikli" (qayta urinish). Leksik o'rganishda ko'p takrorlash zarur, lekin monotoniya motivatsiyani pasaytiradi. Gamifikatsiya takrorlashni "challenge"ga aylantirib, o'quvchini yana va yana urinib ko'rishga undaydi. Mobil ilovalarda streak va daraja mexanizmi shu rol ni bajaradi; mobil ilovalar bo'yicha meta-tahlilda ham yutuq ko'rsatkichlari ijobiy ekani qayd etilgan.

Uchinchisi, ijtimoiy raqobat va jamoaviy dinamika. Leaderboard (reyting) mexanizmi ayrim sinflarda motivatsiyani keskin oshiradi. Biroq bu har doim ham ijobiy bo'lavermaydi: sustroq o'quvchi "pastda qolish"dan stress olishi mumkin. Shuning uchun dizayn masalasi muhim: reytingni "shaxsiy progress" bilan muvozanatlash (masalan, "o'zingni o'zing bilan taqqoslash" indikatorlari) tavsiya etiladi.

To'rtinchisi, uzoq muddatli retention uchun "interval takrorlash"ni yo'lga qo'yish. Mobil lug'at o'rganish bo'yicha meta-tahlilda 10 hafta va undan yuqori bo'lgan davolashda katta effekt qayd etilishi ham shuni ko'rsatadi: so'zni vaqt oralig'i bilan qayta ko'rish xotirani mustahkamlaydi. mumkin;

b) til o'qitish kontekstida (English) ta'sir kuchliroq ko'rinayotgan bo'limlar bor.

3. Sinf sharoitidagi eksperiment: Kahoot orqali leksika o'sishi

Kahoot asosida o'tkazilgan 9-sinf tajribasida (Chili, davlat maktabi) ikki guruh mavjud: nazorat ($n=28$) va eksperimental ($n=29$). Tajriba 4 hafta davom etgan, haftasiga 2 dars bo'lgan; har ikki guruh bir xil mavzuni o'rgangan, farq faqat mashq qilish usulida: nazorat guruhida ish varaqalari, eksperimental guruhda Kahoot orqali

mashq. Pre-testda guruhlar o'rtasida farq yo'qligi ($t(55) = -0,860$; $p = 0,196$) qayd etilgan, ya'ni boshlang'ich sharoitlar teng. Post-testda esa eksperimental guruh natijasi yuqori bo'lib chiqqan: nazorat $M=31$ ($SD\approx 8,1$), eksperimental $M=37$ ($SD\approx 8,4$), farq statistik ahamiyatli ($t(55) = -2,701$; $p = 0,004$). Eng muhimi, ta'sir o'lchami Cohen's $d = 0,716$ (o'rta effekt) deb berilgan. Bu real eksperimental dalil gamifikatsiyaning leksika bo'yicha "o'lchanadigan" foydasini ko'rsatadi: qisqa muddat (4 hafta)ning o'zida ham o'rta darajali ta'sir kuzatilgan.

XULOSA Maqolada jamlangan eksperimental dalillar gamifikatsiya asosida ingliz tili leksikasini o'qitish ko'pincha ijobiy natija berishini ko'rsatadi. Meta-tahlil darajasida gamifikatsiyaning umumiy ta'siri katta ($g = 1,30$), "English" bo'limida ham katta ($g = 1,56$) ekani, ilovalar ichida Kahoot bo'yicha $g = 1,64$ qayd etilgani ta'kidlandi. Sinf sharoitidagi quasi-eksperimentda Kahoot orqali mashq qilingan guruh post-testda sezilarli ustun bo'lib, Cohen's $d = 0,716$ (o'rta effekt) kuzatilgan. Mobil ilovalar bo'yicha meta-tahlil ham ijobiy ta'sirni ko'rsatadi ($g = 0,88$), mobil lug'at o'rganishda esa davolash 10 hafta va undan yuqori bo'lsa katta effekt (1,28) qayd etilgan.

Amaliy tavsiya sifatida, gamifikatsiyani "bir martalik qiziqarli o'yin" emas, 8–10 haftalik reja asosida, muntazam qisqa mashqlar bilan, pre/post/delayed post o'lchovi va effekt o'lchami hisoblangan eksperimental dizayn ko'rinishida joriy etish maqsadga muvofiq. Shunda "yoqdi" darajasidan "samaradorlik isboti" darajasiga o'tiladi.

FOYDALANILGAN MANBALAR

1. Diaz, A. F., & Estoque-Loñez (2024). Gamification meta-analysis (overall $g=1.30$; English $g=1.56$; Kahoot $g=1.64$).
2. Quiroz, M. F. F. et al. (2021). Kahoot orqali leksika: post-test $p=0.004$; $d=0.716$; 4 haftalik tajriba.
3. Mihaylova, M. et al. (2022). Mobile-assisted language learning applications meta-analysis: $g=0.88$.
4. Zhou, Y. et al. ReCALL meta-analysis: mobil lug'at o'rganishda (≥ 10 hafta) 1.28 katta effekt va retention afzalligi.