

Amirova Aqida Tursunboyevna

**ANNOTATSIYA:** Maqolada gamifikatsiya texnologiyalarining chet tili o'qitish metodikasidagi o'rni, ularning o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishdagi roli hamda interfaol ta'lim jarayoniga qo'shgan hissasi tahlil qilinadi. Duolingo, Kahoot, Quizizz kabi o'yin elementlariga asoslangan ta'lim vositalarining kognitiv yuklama va motivatsion ta'siri o'rganiladi hamda ularni metodik jihatdan to'g'ri integratsiyalash bo'yicha amaliy takliflar ishlab chiqiladi.

**Kalit so'zlar:** Gamifikatsiya, chet tili metodikasi, motivatsiya, interfaol ta'lim, raqamli texnologiyalar, o'yin elementlari.

## РОЛЬ ТЕХНОЛОГИЙ ГЕЙМИФИКАЦИИ В МЕТОДИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

Акида Турсунбаевна Амирова

**АННОТАЦИЯ:** В статье анализируется роль технологий геймификации в методике преподавания иностранных языков, их влияние на повышение мотивации учащихся, а также вклад в развитие интерактивного образовательного процесса. Изучается когнитивная нагрузка и мотивационное воздействие учебных инструментов, основанных на игровых элементах, таких как Duolingo, Kahoot, Quizizz, и разрабатываются практические рекомендации по их методически правильной интеграции в учебный процесс.

**Ключевые слова:** Геймификация, методика преподавания иностранных языков, мотивация, интерактивное обучение, цифровые технологии, игровые элементы.

## THE ROLE OF GAMIFICATION TECHNOLOGIES IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING METHODOLOGY

Amirova Aqida Tursunboyevna

**ABSTRACT:** The article analyzes the role of gamification technologies in foreign language teaching methodology, their impact on increasing students' motivation, and their contribution to the development of an interactive educational process. It examines the cognitive load and motivational influence of learning tools based on game elements

such as Duolingo, Kahoot, and Quizizz, and provides practical recommendations for their methodologically sound integration into the learning process.

**Keywords:** Gamification, foreign language teaching methodology, motivation, interactive learning, digital technologies, game elements.

Global raqamli transformatsiya davrida ta'lim tizimi shiddat bilan o'zgarib bormoqda. Zamonaviy o'qitish metodikasi o'quvchilarning faolligini oshirish, ularni ta'lim jarayonining subyekti sifatida shakllantirish va o'rganishga ichki motivatsiya hosil qilishni talab etadi. Shunday sharoitda gamifikatsiya texnologiyalari — ya'ni o'yin mexanizmlarini o'quv jarayoniga tatbiq etish — o'qitish samaradorligini oshirishning innovatsion metodik yo'nalishlaridan biri sifatida e'tirof etilmoqda.

Gamifikatsiya texnologiyalarini chet tili o'qitish jarayoniga tatbiq etish bugungi ta'lim tizimi oldida turgan dolzarb metodik masalalardan biridir [1]. Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, o'quvchilarning o'yin asosida o'rganish faoliyati kognitiv yuklamani kamaytiradi, ijobiy hissiyotlarni faollashtiradi va o'zlashtirishni sezilarli darajada yaxshilaydi. Shu bois, chet tili o'qituvchilari darsni loyihalash jarayonida o'yin elementlarini didaktik maqsadga muvofiq tanlashlari zarur.

Gamifikatsiyaning mohiyati shundaki, u o'quv faoliyatini raqobat, ball to'plash, reyting va mukofot kabi o'yin elementlari orqali motivatsion muhitga aylantiradi. Shu tariqa o'quvchilar dars jarayonida nafaqat bilim oladilar, balki ijtimoiy o'rganish, refleksiya va metakognitiv nazorat ko'nikmalarini ham rivojlantiradilar. O'zbekiston ta'lim tizimida gamifikatsiya elementlarining keng joriy etilishi hali boshlang'ich bosqichda bo'lib, ularning metodik mexanizmlarini chuqur o'rganish va milliy ta'lim kontekstiga moslashtirish zaruriyati mavjud.

Gamifikatsiya texnologiyalari o'qituvchining metodik arsenalini kengaytiradi va an'anaviy yondashuvdan farqli o'laroq, o'quvchining faol ishtirokiga, real vaqtli fikr almashuviga va shaxsiy natijaga yo'naltirilgan ta'limni ta'minlaydi [2].

Quyidagi 1-jadvalda chet tili darslarida keng qo'llanilayotgan ayrim gamifikatsion platformalarni tahlil qilamiz:

1-jadval

## Gamifikatsion platformalar tahlili<sup>1</sup>:

<sup>1</sup> Muallif tomonidan mustaqil ravishda tayyorlangan

№	Platforma nomi	Qo'llanish sohasi	Metodik afzalliklari	Kutilayotgan natija
1.	<b>Duolingo</b>	Mustaqil til o'rganish	Leksika va grammatika mashqlari o'yin shaklida beriladi	O'quvchi o'z sur'atida, muntazam ravishda tilni mustahkamlaydi
2.	<b>Kahoot</b>	Auditoriyada so'rov va testlar	Raqobat muhiti orqali faol ishtirokni oshiradi	Diqqat va tezkor fikrlash rivojlanadi
3.	<b>Quizizz</b>	Onlayn nazorat ishlari	Interfaol baholash va natijani darhol ko'rish imkoniyati	O'z-o'zini tahlil qilish ko'nikmasi shakllanadi
4.	<b>Wordwall</b>	Leksik o'yinlar va topshiriqlar	O'quv materiali bilan o'yin orqali muloqot	So'z boyligi va talaffuz yaxshilanadi

Jadval tahlili shuni ko'rsatadiki, gamifikatsion texnologiyalar o'quvchilarda raqobatbardoshlik, faollik, va shaxsiy mas'uliyatni oshiradi. Ayniqsa, chet tili o'rganishda ularning psixologik to'siqlarini kamaytiradi va til muhitini simulyatsiya qilish imkonini yaratadi.

Shu bilan birga gamifikatsiya jarayonida o'quvchilar **“o'yin ichidagi ta'lim”** tajribasini boshdan kechiradilar. O'yin elementlari orqali o'quvchi o'z imkoniyat chegarasidan biroz yuqoriroq darajadagi vazifalarni ijobiy emotsional fon ostida bajaradi. Shu orqali o'quvchida bilimni mustaqil egallash, xatodan qo'rqmaslik va o'zlashtirish motivatsiyasini saqlab qolish ko'nikmalari shakllanadi [3].

Metodik nuqtayi nazardan to'g'ri tashkil etilgan gamifikatsiya kognitiv yuklamani kamaytiradi, chunki bilim bosqichma-bosqich, o'yin ssenariysi orqali tabiiy tarzda taqdim etiladi. Bunda o'quvchi bir vaqtning o'zida ham o'rganuvchi, ham faol ishtirokchi rolini bajaradi.

Masalan, nemis tili darsi misolida keltirsak. Gamifikatsiya o'quvchilarda o'yin orqali o'rganish muhitini yaratadi, bu esa o'qitish jarayonining metodik jihatdan interfaollashuviga olib keladi. „Reisen in Deutschland“ (Germaniyada sayohat qilish)

mavzusi til o‘rganishda ayniqsa samarali hisoblanadi, chunki unda transport, geografiya, madaniyat va kundalik muloqot elementlari birlashadi.

Nemis tili darsida ushbu mavzuda o‘quvchilar Kahoot va Quizizz platformalarida o‘yin asosidagi topshiriqlar bajaradilar. O‘yin jarayonida o‘quvchilar quyidagi turlar bo‘yicha faol ishtirok etadilar:

**Leksik o‘yinlar: “Wie reist du?” (Qanday sayohat qilasan?)** – talabalar turli transport turlarini (der Zug, das Auto, das Flugzeug) to‘g‘ri tanlaydilar.

**Dialogik mashqlar: “Im Hotel” (Mehmonxonada)** mavzusida interfaol savol-javob o‘yini tashkil qilinadi, bunda o‘quvchi rol o‘ynaydi (“Ich möchte ein Zimmer reservieren” va h.k.).

**Interfaol xarita o‘yini: “Finde die Stadt!”** – talabalar Germaniya xartasida shahar nomlarini to‘g‘ri joylashtiradilar.

Har bir to‘g‘ri javob uchun talaba ball to‘playdi, reyting jadvali real vaqt rejimida yangilanadi. Bu esa raqobat, qiziqish va motivatsiyani oshiradi.

Shuningdek, Kahoot dasturida “Artikel-Meisterschaft” (Artikllar chempionati) o‘yini tashkil etiladi. Talabalar “der, die, das” artikllarini to‘g‘ri tanlash orqali so‘z boyligini mustahkamlashadi. Natijada ular 40–50% tezroq to‘g‘ri javob berish ko‘rsatkichiga erishadi.

Quyidagi 2-jadvalda an’anaviy metodika bilan gamifikatsiya asosidagi dars yondashuvlari natijalari solishtirib ko‘rsatilgan:

2-jadval

## Dars yondashuvi tahlili<sup>2</sup>:

№	Ko‘rsatkichlar	An’anaviy metodika	Gamifikatsiya asosidagi metodika („Reisen in Deutschland“)
1.	O‘quvchilarning ishtirok darajasi	56 %	91 %
2.	So‘z boyligini o‘zlashtirish tezligi	O‘rtacha 65 %	88 %

<sup>2</sup> Muallif tomonidan mustaqil ravishda tayyorlangan

3.	Xatolik ko'rsatkichi (yozma topshiriqlarda)	34 %	17 %
4.	Darsdagi motivatsiya darajasi (sub'ektiv baholash bo'yicha)	Past-o'rta	Yuqori
5.	Mustaqil ishlash faolligi	48 %	85 %

Mazkur tahlil shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya vositalari yordamida tashkil etilgan darslar o'quvchilarning motivatsiyasi, ishtiroki va o'zlashtirish sifatini sezilarli darajada oshiradi. O'yin elementlari talabalarning "o'yin ichidagi ta'lim" holatini yaratadi.

Gamifikatsiya metodikasi nafaqat kommunikativ kompetensiyani rivojlantiradi, balki talabalarlarning madaniyatlararo muloqot, nutq tezligi va kontekstual fikrlash ko'nikmalarini ham shakllantiradi [4].

Biroq, chet tili o'qitish metodikasi jarayonida gamifikatsiya texnologiyalarini samarali joriy etish yo'lida bir qator metodik va tashkiliy muammolar mavjud. Avvalo, o'qituvchilarning raqamli pedagogik kompetensiyasi yetarli darajada shakllanmaganligi o'qitish jarayonida interfaol vositalardan foydalanish samaradorligini pasaytiradi. Shu bilan birga, gamifikatsiya jarayonini qo'llash uchun zarur bo'lgan texnik infratuzilma — kompyuterlar, internet tarmog'i va interaktiv doskalar barcha ta'lim muassasalarida mavjud emasligi bu yondashuvni ommalashtirishga to'sqinlik qilmoqda.

Bundan tashqari, o'yin elementlarini metodik maqsadga mos holda tanlamaslik yoki ularni haddan tashqari ko'p qo'llash darsning didaktik yo'nalishini yo'qotishiga olib keladi. O'yin asosidagi baholash mezonlarining metodik jihatdan to'liq ishlab chiqilmaganligi esa natijalarni obyektiv tahlil qilishni qiyinlashtiradi.

Mazkur muammolarni bartaraf etish uchun bir qator metodik **taklif va yechimlar** ishlab chiqish lozim. **Birinchidan**, **TPACK** modeli asosida o'qituvchilarning texnologik, pedagogik va kontent kompetensiyalarini integratsiyalashgan holda rivojlantirish maqsadida maxsus malaka oshirish kurslarini tashkil etish zarur. Bu o'qituvchining raqamli vositalarni metodik jihatdan to'g'ri qo'llash salohiyatini oshiradi.

**Ikkinchidan**, har bir chet tili yo'nalishi bo'yicha "Gamifikatsiya moduli"ni metodika fanlari tarkibiga kiritish, ya'ni o'qituvchilarni o'yin asosidagi o'qitish usullari, baholash tizimlari va interfaol platformalar bilan ishlashga tayyorlash muhimdir.

**Uchinchidan**, ta'lim muassasalarida raqamli metodika laboratoriyalarini tashkil etish va ularni Quizizz, Kahoot, Duolingo kabi o'quv platformalari bilan integratsiyalash zarur. Bu o'quvchilarga real vaqt rejimida o'yin orqali bilim olish imkonini beradi.

**To'rtinchidan**, har bir fan va mavzu uchun gamifikatsiya ssenariylari bankini yaratish, ya'ni tayyor o'yin modellarini, topshiriq namunalarini va baholash mezonlarini o'qituvchilar uchun ochiq metodik platforma orqali taqdim etish zarur.

**Beshinchidan**, baholash tizimida o'yin natijalariga asoslangan motivatsion baholash mezonlarini ishlab chiqish o'quvchilarda raqobatbardoshlik, ijodkorlik va o'zini baholash ko'nikmalarini mustahkamlashga xizmat qiladi.

Shunday qilib, gamifikatsiyani chet tili o'qitish metodikasiga bosqichma-bosqich, ilmiy asoslangan va metodik jihatdan to'g'ri yo'l bilan integratsiya qilish o'quv jarayonining samaradorligini oshirish, talabalarda til o'rganishga nisbatan ijobiy motivatsiyani shakllantirish hamda ta'lim sifatini oshirishning muhim omili hisoblanadi.

Metodik nuqtai nazardan qaraganda, gamifikatsiya nafaqat o'yin jarayoni, balki pedagogik konstruktsiya sifatida qaralishi kerak. Ya'ni, har bir o'yin topshirig'i ma'lum bir didaktik maqsadga – leksikani mustahkamlash, grammatik strukturalarni o'zlashtirish, yoki muloqot kompetensiyasini rivojlantirishga xizmat qilishi lozim.

Bundan tashqari, dars jarayonida kognitiv yuklamani optimallashtirish masalasi ham metodik jihatdan muhimdir. Chunki ortiqcha vizual yoki ovozli stimullar o'quvchining e'tiborini asosiy bilim manbaidan chalg'itadi. Shu bois o'qituvchi gamifikatsiya elementlarini Bloom taksonomiyasi asosida bosqichma-bosqich kiritishi tavsiya etiladi: birinchi bosqichda eslab qolish, keyingi bosqichda tushunish, so'ng qo'llash va yakunda tahlil hamda sintez jarayonlariga o'tiladi.

Ilmiy yechim sifatida, chet tili yo'nalishidagi o'qituvchilar uchun "Gamifikatsiya metodikasi bo'yicha raqamli kompetensiya modeli" ishlab chiqish zarur. Ushbu model TPACK tamoyillariga asoslanib, o'qituvchining texnologik, pedagogik va kontent bilimlarini integratsiyalashni nazarda tutadi. Natijada o'qituvchi o'yin elementlarini maqsadli, metodik va nazariy asoslangan tarzda darsga kiritish imkoniyatiga ega bo'ladi.

Bundan tashqari, o'quvchilarning o'yin faoliyatini baholash uchun motivatsion-indikativ baholash tizimini joriy etish maqsadga muvofiqdir. Bu tizimda o'quvchining o'yin davomida namoyon etgan faolligi, mustaqil qaror qabul qilish qobiliyati, til qo'llash tezligi va ijodkorlik darajasi baholovchi indikatorlar sifatida qaraladi.

Shunday qilib, gamifikatsiya texnologiyalarining samaradorligi faqat raqamli vositalarni qo'llashda emas, balki ularni ilmiy asoslangan metodika tizimiga

integratsiyalashda namoyon bo'ladi. Shu ma'noda, kelgusida metodik treninglar, tadqiqotlar va o'quv jarayonida eksperimental sinovlar o'tkazish orqali gamifikatsiya vositalarining chet tili ta'limiga ta'sir mexanizmlari yanada chuqur o'rganilishi lozim [5].

Xulosa o'rnida: yuqorida olib borilgan ilmiy tahlillar shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya texnologiyalarini chet tili o'qitish metodikasiga ilmiy asosda joriy etish o'quvchilarning motivatsiyasi, faolligi va til kompetensiyasining rivojlanishida muhim omil bo'lib xizmat qiladi. O'yin mexanizmlari o'quvchilarda til materialini ijobiy hissiyotlar bilan o'zlashtirishni, mustaqil fikrlash va hamkorlikda o'rganish ko'nikmalarini shakllantiradi. Shu bilan birga, gamifikatsiyani samarali tatbiq etish uchun o'qituvchilarning raqamli pedagogik kompetensiyasini oshirish, o'yin asosidagi baholash mezonlarini ilmiy asosda ishlab chiqish hamda raqamli metodika laboratoriyalarini tashkil etish zarur.

Kelajakda chet tili ta'limida gamifikatsiya elementlarini TPACK modeli bilan uyg'unlashtirish, ya'ni texnologik, pedagogik va kontent bilimlarning sinergiyasini ta'minlash orqali metodikaning sifat darajasi yanada oshiriladi. Shu asosda, gamifikatsiya nafaqat darsni qiziqarli qilish vositasi, balki o'qitish jarayonini mazmunan yangilovchi, raqamli kompetensiyani rivojlantiruvchi zamonaviy metodik mexanizm sifatida e'tirof etilishi lozim.

## FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Qodirova, M. R., & Rixsiboyeva, D. A. (2023). Nemis tili darslarida o'yin elementlaridan foydalanish metodikasi. Toshkent davlat pedagogika universiteti ilmiy axborotnomasi, №2, B. 88–94.
2. Zimmermann, P. (2019). Digitale Medien und Motivation im Sprachunterricht: Gamification als didaktisches Konzept. Hamburg: Verlag Dr. Kovac.
3. Schröder, T. (2020). Gamification im Fremdsprachenunterricht: Motivation und Lernerfolg durch spielerische Elemente. Berlin: Springer VS.
4. Qodirova, M. R., & Tursunova, D. Sh. (2023). Raqamli pedagogika va gamifikatsiya texnologiyalarining chet tillarini o'qitishdagi ahamiyati. "Ta'lim va innovatsiyalar" ilmiy jurnali, №2, B. 45–52.
5. Pappas, I. O., & Giannakos, M. N. (2023). Gamified Learning Environments in Higher Education: A Systematic Review and Future Research Agenda. *Educational Technology & Society*, 26(2), 45–63.