

---

## Methodological Aspects of Using Game Technologies in English Language Classes

Inoyatova Umida Bokhadir qizi

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

Teacher, Department of English Language,  
Teaching Methodology and Educational

Technologies,

Uzbekistan State World Languages University

---

### Annotation

*This article examines the theoretical and practical foundations of using game-based technologies in the education system, particularly in foreign language teaching. It highlights the pedagogical and psychological nature of game activities, their role in students' personal development, and their linguistic-didactic significance. Game technologies are classified according to didactic objectives, communicative orientation, and modern digital capabilities. Based on the views of leading educational methodologists, the motivational, communicative-cognitive, socio-cultural, therapeutic, and diagnostic functions of games are analyzed and justified. The article presents a methodological model for organizing didactic games for philology students and provides practical recommendations using various interactive games. Additionally, a comparative analysis of modern digital platforms – Baamboozle, Wordwall, JeopardyLabs, and ZEP Quiz – is included. Research findings demonstrate that game technologies effectively enhance student motivation, reinforce grammatical and lexical knowledge, and develop listening, speaking, reading, and writing skills. The study emphasizes the importance of implementing didactic games in a structured, step-by-step manner: brief games at the introductory stage to increase motivation, thematic games in the main stage to consolidate learning, and quizzes or tests in the concluding stage to assess and evaluate students' knowledge comprehensively.*

### Keywords

*Game technologies, didactic games, digital game platforms, English language teaching methodology, language skills, motivation, students of philology*

---

## Ingliz tili mashg'ulotlarida o'yin texnologiyalarini qo'llashning metodik jihatlari

Inoyatova Umida Boxadir qizi

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

O'qituvchi-stajyor,

Ingliz tilini o'qitish metodikasi va ta'lim  
texnologiyalari kafedrası,

O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti

---

### Annotatsiya

*Mazkur maqolada ta'lim tizimida, xususan, chet tilini o'qitish jarayonida o'yin texnologiyalaridan foydalanishning nazariy va amaliy asoslari tahlil qilinadi. Unda o'yin faoliyatining pedagogik va psixologik mohiyati, uning shaxs rivojlanishidagi o'rni hamda lingvodidaktik ahamiyati yoritilgan. O'yin texnologiyalari didaktik maqsadga, kommunikativ yo'nalishga va zamonaviy raqamli imkoniyatlarga ko'ra tasniflanadi. Metodist olimlarning qarashlari asosida o'yinlarning motivatsion, kommunikativ-kognitiv, sotsial-madaniy, terapevtik va diagnostik funksiyalari asoslab beriladi. Maqolada filologiya yo'nalishi talabalari uchun didaktik o'yinlarni tashkil etishning metodik modeli ishlab chiqilib, turli interaktiv o'yinlar misolida*

*amaliy tavsiyalar beriladi. Shuningdek, zamonaviy raqamli platformalar – Baamboozle, Wordwall, JeopardyLabs va ZEP Quiz imkoniyatlari qiyosiy tahlil qilinadi. Tadqiqot natijalari o'yin texnologiyalari talabalarning motivatsiyasini oshirish, grammatik va leksik bilimlarini mustahkamlash hamda tinglash, gapirish, o'qish va yozish ko'nikmalarini rivojlantirishda samarali vosita ekanligini ko'rsatadi. Didaktik o'yinlarni dars jarayoniga bosqichma-bosqich kiritish maqsadga muvofiq: kirish qismida motivatsiyani oshirish uchun qisqa o'yinlar, asosiy qismda mavzuni mustahkamlash uchun tematik o'yinlar, yakuniy qismda esa bilimlarni baholash uchun test yoki viktorina shaklidagi o'yinlar qo'llanilishi mumkin.*

**Kalit so'zlar** *O'yin texnologiyalari, didaktik o'yinlar, raqamli o'yin platformalari, ingliz tili o'qitish metodikasi, til ko'nikmalari, motivatsiya, filologiya yo'nalishi talabalari*

---

## **Методические аспекты применения игровых технологий на занятиях по английскому языку**

**Иноятова Умида Бохадир қизи**  
[inoyatovaumi@gmail.com](mailto:inoyatovaumi@gmail.com)  
Преподаватель-стажёр,  
Кафедра методики преподавания  
английского языка и образовательных  
технологий,  
Узбекский государственный университет  
мировых языков

**Аннотация** *В данной статье анализируются теоретические и практические основы применения игровых технологий в системе образования, в частности в процессе обучения иностранным языкам. Раскрывается педагогическая и психологическая сущность игровой деятельности, её роль в развитии личности обучающихся, а также лингводидактическое значение. Игровые технологии классифицируются по дидактической цели, коммуникативной направленности и современным цифровым возможностям. На основе взглядов ведущих методистов обосновываются мотивационная, коммуникативно-когнитивная, социокультурная, терапевтическая и диагностическая функции игр. В статье разработана методическая модель организации дидактических игр для студентов филологического направления, представлены практические рекомендации на примере различных интерактивных форм работы. Кроме того, проводится сравнительный анализ возможностей современных цифровых платформ – Baamboozle, Wordwall, JeopardyLabs и ZEP Quiz. Результаты исследования показывают, что игровые технологии способствуют повышению мотивации студентов, укреплению грамматических и лексических знаний, а также развитию навыков аудирования, говорения, чтения и письма. Подчёркивается целесообразность поэтапного внедрения дидактических игр в структуру занятия: во вводной части – краткие игровые задания для повышения мотивации, в основной части – тематические игры для закрепления изучаемого материала, а в заключительной части – тесты или викторины для контроля и оценки знаний.*

**Ключевые слова** *Игровые технологии, дидактические игры, цифровые игровые платформы, методика преподавания английского языка, языковые навыки, мотивация, студенты филологического направления*

### **Kirish**

Ta'lim tizimida o'yin texnologiyalaridan foydalanish zamonaviy pedagogikaning dolzarb yo'nalishlaridan biri sifatida e'tirof etiladi. Xususan, chet tilini o'qitish jarayonida o'yinlardan foydalanish samarali kommunikativ muhitni shakllantirish, o'quvchilarning o'qishga bo'lgan qiziqishini kuchaytirish hamda ularning darsdagi faolligini oshirishga xizmat qiladi. Ilmiy tadqiqotlarda o'yin faoliyati shaxsning tabiiy rivojlanish jarayonining ajralmas qismi sifatida talqin qilinadi. O'yin davomida o'quvchi bilimni tayyor holda qabul qilmaydi, balki uni faol ravishda o'zlashtiradi, ijtimoiy tajriba orttiradi va ijodiy tafakkurini rivojlantiradi.

O'qitish texnologiyasi deganda ta'lim jarayonini ilmiy asosda loyihalash, tashkil etish va boshqarish tizimi tushuniladi. Ya'ni, bu yerda gap kompyuter yoki texnika haqida emas, balki pedagogik jarayonni texnologik yondashuv asosida qurish haqida ketadi. Pedagogik manbalarda o'yin texnologiyalari o'quv jarayonini didaktik maqsadlar asosida tashkil etishga xizmat qiluvchi o'yin faoliyati bilan bog'liq metod va usullar tizimi sifatida izohlanadi. Jack C. Richards o'yinlarni kommunikativ metodika tarkibidagi faoliyat turi sifatida izohlaydi. Ularning fikricha: "O'yinlar – o'quvchilarga tilni mazmunli va qiziqarli vaziyatlarda qo'llash imkonini beradigan o'quv faoliyatidir." (Richards & Rodgers, 2001).

Bunday yondashuv o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan motivatsiyasini kuchaytiradi, mustaqil fikrlash qobiliyatini rivojlantiradi hamda muloqot ko'nikmalarini shakllantirishga yordam beradi. Bu yerda oddiy o'yin va o'yin texnologiyasi tushunchalarini farqlash muhimdir. O'yin – bu faoliyat shakli bo'lsa, o'yin

texnologiyasi esa bu o'qitish jarayoniga raqobat, qoidalar, maqsad, o'zaro hamkorlik va qiziqish elementlarini ongli ravishda integratsiya qiluvchi pedagogik tizimdir. Rus metodisti A.N. Shchukin fikricha didaktik o'yin – shartli vaziyatda tashkil etilgan va bilim, ko'nikma hamda malakalarni egallashga yo'naltirilgan o'quv faoliyati turidir (Azimov & Shchukin, 2009). Didaktik o'yinlar - bu ta'lim jarayonining ajralmas qismi bo'lib, o'quvchilarning bilish faolligini oshirish, ularning bilim, ko'nikma va malakalarini shakllantirish hamda mustahkamlashga qaratilgan, qat'iy belgilangan qoidalarga ega bo'lgan o'yin faoliyatining bir turidir.

O'yin texnologiyalarining samaradorligi mashhur psixolog va pedagog olimlarning fundamental nazariyalariga asoslanadi. Ularni chet tili darslarida qo'llash shunchaki qiziqarli faoliyat emas, balki inson qanday o'rganishini tushuntiruvchi ilmiy yondashuv bilan bog'liqdir. Psixologik nuqtai nazardan o'yin inson rivojlanishining muhim omillaridan biri hisoblanadi. Mashhur psixolog L.S. Vygotsky o'yinning bola rivojlanishidagi o'rnini izohlaydi. Ya'ni, o'yin jarayonida bola o'zining kundalik rivojlanish darajasidan yuqoriroq faoliyat ko'rsatadi. Ushbu fikr Vygotskiyning "yaqin rivojlanish zonasi" (Zone of Proximal Development) nazariyasi bilan bevosita bog'liq bo'lib, o'yin faoliyati bolaning mavjud bilim va ko'nikmalaridan yuqori darajadagi vazifalarni bajarishiga imkon yaratishini anglatadi. Demak, o'yin nafaqat qiziqarli mashg'ulot, balki shaxsning intellektual va ijtimoiy rivojlanishini tezlashtiruvchi muhim pedagogik omildir.

Chet tilini o'qitish metodikasida ham o'yinlarning ahamiyati alohida ta'kidlanadi. Masalan, Jeremy Harmer o'yinlarni

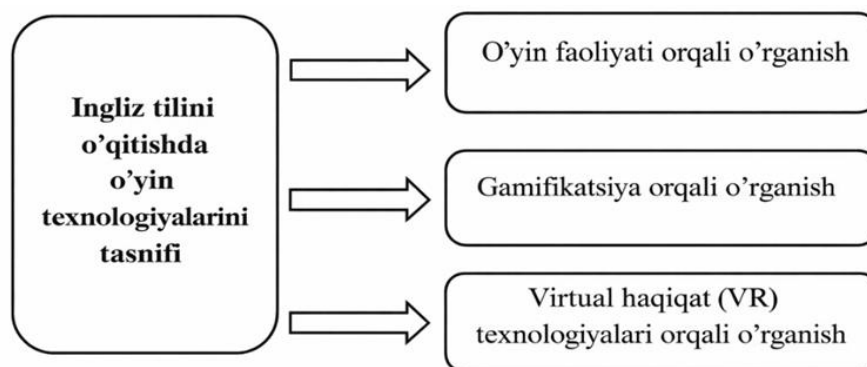
kommunikativ yondashuvning muhim elementi deb hisoblab ular qiziqishni oshirib o'quvchilarga motivatsiya berishi haqida ta'kidlagan. Harmerning fikricha, o'yinlar o'quvchilarning dars jarayonidagi faolligini oshiradi va tilni tabiiy muloqot orqali o'rganishga yordam beradi. Xuddi shunday, Andrew Wright, David Betteridge va Michael Buckby o'zlarining mashhur metodik qo'llanmasida o'yinlarning til o'rganishdagi rolini quyidagicha izohlaydilar: "Til o'rganish mashaqqatli jarayondir... O'yinlar esa o'quvchilarga qiziqishni saqlab qolish va uni davom ettirishga yordam beradi hamda ularni rag'batlantiradi" (Andrew Wright, David Betteridge va Michael Buckby, 2006).

Chet tilini o'qitishda yosh xususiyatlarini inobatga olish ayniqsa muhimdir. Kichik yoshdagi o'quvchilar uchun ko'proq harakatli, vizual va takroriy o'yinlar samarali bo'lsa, o'smirlar uchun kommunikativ va ijodiy o'yinlar muhimroqdir. Talabalar bilan ishlashda esa muammoli vaziyatlar, rolli simulyatsiyalar va real hayotga yaqin kommunikativ topshiriqlar yuqori natija beradi. Jeremy Harmer til o'qitishda metod tanlashda o'quvchilarning yosh xususiyatlari va ehtiyojlarini hisobga olish zarurligini ta'kidlaydi (Harmer, 2007). Shunday qilib, o'yin faoliyati har bir yosh bosqichida turlicha pedagogik vazifani bajaradi. Maktabgacha davrda u rivojlantiruvchi va ijtimoiylashtiruvchi ahamiyatga ega bo'lsa, maktab yoshida didaktik vosita sifatida namoyon bo'ladi, o'smirlik davrida kommunikativ va shaxsiy rivojlanish vositasiga aylanadi, oliy ta'limda esa kasbiy kompetensiyalarni shakllantirishga xizmat qiladi. Demak, o'yin texnologiyalarini qo'llashda yosh omili metodik jihatdan asosiy determinantlardan biri hisoblanadi.

Chet tilini o'qitishda o'yin metodlarining tasnifi masalasi tadqiqotchilar tomonidan turlicha yondashuvlar asosida ishlab chiqilgan. Quyida turli olimlarning o'yin metodlari bo'yicha bergan tasniflarini ko'rib chiqamiz. M.F. Stronin o'zining "Educational games in the English lesson" nomli fundamental asarida

o'yinlarni ikki yirik guruhga ajratadi: til materiali bilan ishlashga qaratilgan o'yinlar (tayyorgarlik o'yinlari) va nutqiy ko'nikmalarni rivojlantirishga qaratilgan o'yinlar (ijodiy o'yinlar). Stronin tasnifi lingvodidaktikada klassik yondashuv sifatida e'tirof etilib, unda o'yinlarning didaktik maqsadlari va o'quv jarayonidagi o'rni inobatga olingan (Stronin, 2001).

V. Hurskaya zamonaviy ingliz tili o'qitishda o'yin texnologiyalarini uchta asosiy toifaga bo'ladi va har bir toifaga izoh keltiradi (1-rasm). O'yin faoliyati orqali o'rganish - bu o'quvchilarga ma'lum bir o'quv maqsadlariga erishish uchun tuzilgan hikoya yoki stsensariy (masalan, stol o'yinlari (board games) yoki rolli o'yinlar) yordamida o'yin jarayoniga jalb qilishni nazarda tutadi. O'yin orqali talabalar tinglash, gapirish, o'qish va yozish kabi turli til vazifalarida faol ishtirok etadilar, bu esa til o'rganishni qiziqarli va interfaol tarzda mustahkamlashga yordam beradi. Demak, o'yin faoliyati orqali o'rganish (game-based learning) bu an'anaviy didaktik o'yinlardan foydalanib til o'rgatish jarayoni. Bunda o'yin darsning bir qismi sifatida qo'llanadi. Gamifikatsiya orqali o'rganish (gamification) - bu butun o'quv jarayoniga o'yin mexanikasini qo'llash demakdir. Ya'ni bu alohida o'yin emas, balki ta'lim texnologiyasi hisoblanadi. Bunda o'yin mexanikasi, ball tizimi, mukofotlar va progress ko'rsatkichlari kabi elementlarni ta'lim maqsadlariga yo'naltirilgan tarzda qo'llaniladi. Hurskaya gamificationni ta'lim jarayonida o'quvchi motivatsiyasini oshirish va o'rganishni samarali tashkil etish uchun o'yin elementlarini pedagogik struktura sifatida qo'llash deb tavsiflaydi. Virtual haqiqat (VR) texnologiyalari orqali o'rganish - raqamli immersiv muhitda til o'rganish bo'lib, texnologik jihatdan eng zamonaviy yo'nalish hisoblanadi. Asosiy xususiyatlari sifatida 3D virtual muhit, real hayotga yaqin kommunikativ vaziyatlar, simulyatsiya asosida o'rganish, VR qurilmalaridan foydalanish kabilarni sanab o'tish mumkin.



**1-rasm.** O'yin texnologiyalarining tasnifi (Hurskaya, 2024)

Didaktik maqsadga ko'ra tasnif. Mazkur yondashuvda o'yinlar ularning o'quv jarayonidagi vazifasiga qarab guruhlanadi. Azimov va Shchukin (2009) "New dictionary of methodological terms and concepts" asarida til o'rgatish jarayonida qo'llaniladigan o'yinlarni quyidagi turlarga ajratadi:

- fonetik o'yinlar (tovushlarni to'g'ri talaffuz qilishni o'rgatish)
- leksik o'yinlar (so'z boyligini oshirish)
- grammatik o'yinlar (grammatik tuzilmalarni mustahkamlash)
- nutqiy o'yinlar (og'zaki nutq ko'nikmalarini rivojlantirish)

Kommunikativ yo'nalishga ko'ra tasnif. M.F. Stronin tomonidan asoslab berilgan bu yondashuvda o'yinlar ikki katta guruhga bo'linadi: til o'yinlari (language games) va nutq o'yinlari (speech games). Til o'yinlari til materialini (leksika, grammatika, fonetika) o'zlashtirishga qaratilgan bo'lib, ular asosan tayyorgarlik bosqichida qo'llaniladi. Nutq o'yinlari esa olingan bilimlarni amaliyotda qo'llash, erkin muloqot qilish ko'nikmalarini shakllantirishga xizmat qiladi.

Lingvodidaktika tilni o'qitishning ilmiy asoslari, metodlari, prinsiplari va usullarini o'rganuvchi soha hisoblanar ekan o'yin metodlarining lingvodidaktik ahamiyati ularning til o'rganish jarayoniga ko'p qirrali ta'siri bilan belgilanadi. Tadqiqotchilar tomonidan o'yinlarning quyidagi lingvodidaktik funksiyalari ajratib ko'rsatiladi:

- *Motivatsion va emotional funktsiya.* O'yinlar o'quvchilarda til o'rganishga

nisbatan ijobiy munosabat shakllanishiga yordam beradi.

- *Kommunikativ-kognitiv funktsiya.* O'yinlar real muloqot vaziyatlarini modellashtirish orqali o'quvchilarning kommunikativ kompetensiyasini rivojlantiradi. O'yin orqali til o'rganish lingvistik ko'nikmalarni rivojlantiradi, zavq bag'ishlaydi va til faolligini oshiradi.
- *Sotsial-madaniy funktsiya.* O'yinlar orqali o'quvchilar nafaqat tilni, balki o'rganilayotgan til mamlakatining madaniyati, urf-odatlarini, ijtimoiy normalari haqida ham ma'lumot oladilar.
- *Terapevtik va relaksatsion funktsiya.* D.B. Elkonin o'yinlarning bolalardagi psixologik zo'riqishni yengillashtirish, salbiy his-tuyg'ularni bartaraf etish vositasi ekanligini qayd etgan.
- *Diagnostik va nazorat qilish funktsiyasi.* O'yinlar o'quvchilarning bilim va ko'nikmalarini aniqlash, ularning til o'zlashtirish darajasini baholash imkonini beradi.

Filologiya yo'nalishi talabalari (B2-C1 daraja) uchun didaktik o'yinlarni tashkil etish maktab o'quvchilarinikidan farq qiladi. Bu bosqichda o'yinlar nafaqat til ko'nikmalarini, balki tanqidiy fikrlash, analitik qobiliyat va ijodiy yondashuvni ham rivojlantirishi lozim. Shu sababli, metodik model ishlab chiqishda quyidagi bosqichlarga amal qilish maqsadga muvofiq:

- Tayyorgarlik bosqichi (maqsadni aniqlash, o'yin tanlash, materiallar tayyorlash)
- Tashkiliy bosqich (qoidalar bilan tanishtirish, guruhlarini shakllantirish)
- Amaliy bosqich (o'yinni o'tkazish, jarayonni kuzatish)
- Yakuniy bosqich (natijalarni tahlil qilish, baholash, xulosa chiqarish)

Xitoy tili bo'yicha metodist Shasaidova L.Sh. o'zining "Xitoy tilida og'zaki nutqni rivojlantirish usullari (o'yin metodlari asosida)" nomli dissertatsiyasida o'yinlarning struktur-

funksional sxemasini quyidagicha ishlab chiqqan (2-rasm) va bunda o'yinning har bir bosqichida qilinishi lozim bo'lgan vazifalar belgilanib, vaqt va me'yor inobatga olinishi kerak deb takidlagan.

Yuqorida berilgan tadqiqotlar modellaridan kelib chiqib o'yin texnologiyasi tatbiq qilishda o'yin maqsadi, turi, kerakli didaktik material yoki jihozlar, o'yin qoidalari va bosqichlarini ishlab chiqish muhim hisoblanadi. Quyida shu model bo'yicha ingliz tili mashg'ulotlarida qo'llaniladigan quyidagi o'yinni ko'rib chiqamiz.



**2-rasm.** O'yinlarning struktur-funksional sxemasi (Shasaidova L.Sh, 2020)

*"Matching Headings Race"* (Sarlavhalarni Moslashtirish Poygasi)

**O'yin maqsadi:** Matching headings topshiriqlarida paragrafning asosiy g'oyasini (main idea) tezda aniqlash, topic sentences bilan ishlash ko'nikmasini rivojlantirish.

**O'yin turi:** Jamoaviy musobaqa, fizik harakatli o'yin, moslashtirish o'yini

**Kerakli didaktik material/jihozlar:** C1 darajasidagi 5-6 paragrafli matn (har bir paragraf alohida A4 varag'iga chop etilgan), sarlavhalar yozilgan kartochkalar (matndagi paragraflar sonidan 2-3 ta ortiq), doskaga yopishtirish uchun magnitlar yoki skotch.

**O'yin qoidalari va bosqichlari:** 1. Guruh 3-4 kishilik jamoalarga bo'linadi. 2. Matn paragraflari xonaning turli devorlariga (yoki doskaga) tartibsiz ravishda yopishtiriladi. 3. Sarlavhalar yozilgan kartochkalar esa o'qituvchi stolida yoki bir markaziy nuqtada joylashgan bo'ladi. 4. O'qituvchi "Start" degan zahoti, har bir jamoadan bitta talaba yugurib borib, bitta sarlavha kartochkasini oladi va uni qaysi

paragrafga mos kelishini taxmin qilib, o'sha paragraf yoniga qo'yadi (yoki magnitlab qo'yadi). 5. Keyin u jamoasiga qaytib keladi va navbatdagi talaba yuguradi. 6. O'yin davomida talabalar avvalgi qo'yilgan sarlavhalarni o'zgartirishlari mumkin (agar yangi ma'lumot asosida xato deb topsalar). 7. Barcha sarlavhalar joylashtirilgach, o'qituvchi to'g'ri javoblarni e'lon qiladi. Eng ko'p to'g'ri moslashtirish qilgan jamoa g'olib bo'ladi.

Raqamli texnologiyalarning rivojlanishi interaktiv va motivatsion o'quv muhitini yaratish imkonini bermoqda. Shu jarayonda digital games (raqamli o'yinlar) samarali vositalardan biri sifatida qo'llanilmoqda. Raqamli o'yinlar til o'rganish jarayonini qiziqarli va faol shaklga keltiradi. An'anaviy mashqlardan farqli ravishda, o'yin elementlari talabalarda ichki motivatsiyani oshiradi, raqobat va hamkorlik muhitini yaratadi hamda o'rganilayotgan materialni tabiiy kontekstda qo'llash imkonini beradi. Raqamli o'yinlar til o'qitishda juda dolzarb va samarali

vosita bo'lganligi sababli ingliz tili mashg'ulotlarida hozirda keng qo'llaniladigan raqamli o'yin platformalarini quyida ko'rib chiqamiz.

*Baamboozle* – bu interaktiv viktorina platformasi bo'lib, onlayn va an'anaviy darslarda qo'llash mumkin. Talabalar hech qanday login yoki telefon talab qilmaydi, o'yin to'liq o'qituvchi tomonidan boshqariladi. Dars yakunida o'tilgan mavzuni takrorlash uchun, dars boshida qisqa o'yin sifatida yoki tayyor quizlar orqali grammatikani mustahkamlashda juda yaxshi vosita hisoblanadi.

*Wordwall* – bu onlayn ta'lim platformasi bo'lib, u raqamli didaktik o'yinlar yaratish va qo'llash imkonini beruvchi interaktiv vosita hisoblanadi. Zamonaviy digital game-based learning (DGBL) konsepsiyalari doirasida Wordwall o'qituvchilarga o'quv jarayonini o'yinlashtirish (gamification) asosida tashkil etish imkonini beradi. Wordwall turli xil o'yin formatlarini taklif etadi. Har bir shablon bir xil kontent asosida turli formatda ishlashi mumkin. Bu esa bir o'quv materialini turli didaktik maqsadlarda qo'llash imkonini beradi. Masalan, yangi leksika dastlab "Match up" orqali mustahkamlanib, keyinchalik "Quiz" formatida nazorat qilinishi mumkin. Platformada quyidagi o'yin elementlari mavjud:

- ball yig'ish
- reyting jadvali (leaderboard)
- vaqt bilan musobaqa
- vizual animatsiyalar

*JeopardyLabs* – bu mashhur "Jeopardy" viktorina formati asosida ishlaydigan onlayn o'yin platformasi bo'lib, ta'lim jarayonida interaktiv va raqobatbardosh muhit yaratish imkonini beradi. Mazkur platforma o'qituvchilarga o'z faniga mos savol-javob o'yinlarini yaratish, ularni sinfda yoki masofaviy ta'lim jarayonida qo'llash imkoniyatini taqdim etadi. Platformaning asosiy xususiyati – savollarni kategoriya va ball tizimi asosida tashkil etishidir. O'qituvchi ma'lum mavzu doirasida 4–6 ta kategoriya yaratadi va har bir kategoriya uchun murakkablik darajasiga

qarab savollar joylashtiradi. Har bir savol ma'lum ball qiymatiga ega bo'lib, talabalar javob berish orqali ball to'playdi. Bu jarayon o'quvchilarda raqobat, qiziqish va faollikni oshiradi. Ayniqsa, ingliz tili darslarida leksika, grammatika, reading comprehension va madaniyat bo'yicha bilimlarni mustahkamlashda samarali qo'llaniladi.

*ZEP Quiz* – bu Janubiy Koreyada ishlab chiqilgan, sun'iy intellekt (AI) va metaverse texnologiyalarini birlashtirgan zamonaviy ta'limiy platformadir. Ingliz tili darslarida qo'llash uchun mo'ljallangan ushbu platforma o'qituvchilarga AI yordamida bir necha daqiqada testlar yaratish, fayllardan avtomatik savol tuzish va ularni turli tillarga tarjima qilish imkonini beradi. Eng muhim xususiyati – talabalar avatar yaratib, 3D metaverse muhitida (masalan, "Piknik tepaligi" yoki "Sakura bayrami" kabi xaritalarda) harakatlanib, testlarni yechadilar. Bu gamifikatsiya talabalarning motivatsiyasini sezilarli oshiradi. Ilmiy tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, ZEP Quizdan foydalanish talabalarning so'z boyligi va o'qish tushunish ko'nikmalarini statistik jihatdan sezilarli darajada yaxshilaydi.

### **Xulosa**

O'yinlar orqali barcha til ko'nikmalarini (tinglab tushunish, gapirish, o'qish, yozish) rivojlantirish mumkin. Xususan, rolli o'yinlar va simulyatsiyalar og'zaki nutqni, viktorinalar va krossvordlar leksik boyligini, grammatik o'yinlar esa grammatik qoidalarni mustahkamlashda samarali hisoblanadi. O'yin platformalarining qiyosiy tahlili shuni ko'rsatdiki, har bir platformaning o'ziga xos afzalliklari va cheklovlari mavjud. JeopardyLab tezkor bilim tekshirish uchun qulay bo'lsa, Wordwall turli xil mashq turlarini yaratish imkoniyati bilan ajralib turadi. Baamboozle jamoaviy o'yinlar uchun, ZEP Quiz esa vizual effektlar orqali motivatsiyani oshirishda samarali hisoblanadi. O'yin texnologiyalarining to'g'ri tanlanishi va dars jarayoniga moslashtirilgan holda qo'llanilishi, shuningdek, talabalarning yosh xususiyatlari, qiziqishlari va til bilish darajalarining hisobga olinishi



muhim omil hisoblanadi. Raqamli o'yin platformalaridan foydalanish esa darslarni

zamonaviy talablar darajasida tashkil etish imkonini beradi.

### References:

1. Azimov, E. G., & Shchukin, A. N. (2009). *Novyy slovar' metodicheskikh terminov i ponyatiy* (Theory and Practice of Language Teaching). Moscow: IKAR Publishing House.
2. Harmer, J. (2007). *How to Teach English*. Harlow: Longman.
3. Hurskaya, V. (2024). The use of gaming technologies and gamification in the process of learning English. *Universum: psikhologiya i obrazovanie*, 9(123).
4. Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching (2nd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press.
5. Shasaidova, L. Sh. (2020). *Xitoy tilida og'zaki nutqni rivojlantirish usullari (o'yin metodlari asosida)* [Methods of developing oral speech in Chinese (based on game methods)]. Doctoral dissertation. Tashkent.
6. Stronin, M. F. (2001). *Educational Games in the English Lesson*. Moscow: Education Publishing House.
7. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard: Harvard University Press.
8. Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning (3rd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press.