

Ingliz tilini o'qitishda gamifikatsiya elementlarini qo'llash orqali talabalarning motivatsiyasini oshirish

*Baxramova Zamira Rahimovna,
Buxoro davlat texnika universiteti
o'zbek va chet tillari kafedrası o'qituvchisi*

Annotatsiya. Ushbu tadqiqot gamifikatsiya elementlari orqali talabalarning motivatsiyasini oshirish masalasiga bag'ishlangan bo'lib, o'quv jarayonida o'yin mexanizmlaridan foydalanishning samaradorligi tahlil qilingan. Gamifikatsiya ta'lim jarayonini interaktiv, qiziqarli va samarali qilish orqali talabalarni darslarga faol jalb etishga xizmat qiladi.

Tadqiqotda asosiy gamifikatsiya elementlari – ballar va reyting tizimi, belgilar (badges) va mukofotlar, qiyinchilik darajalari va missiyalar, jamoaviy raqobat va hamkorlik, hikoya asosida o'qitish (storytelling), shuningdek, vaqtga cheklangan topshiriqlar kabi usullar tahlil qilinib, ularning o'quvchilarning ishtiyoqini oshirishdagi o'rni yoritilgan. Shuningdek, Kahoot!, Quizizz, Duolingo, Classcraft, Minecraft: Education Edition kabi zamonaviy interaktiv platformalar orqali gamifikatsiya elementlarini qo'llash imkoniyatlari o'rganilgan.

Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya elementlarining to'g'ri qo'llanilishi talabalar bilim olish jarayoniga bo'lgan qiziqishini oshiradi, o'rganish jarayonini yanada interaktiv va samarali qiladi. Ushbu metodlarni ingliz tili ta'limiga keng joriy etish talabalar motivatsiyasini oshirish va ularning mustaqil o'rganish qobiliyatlarini rivojlantirish uchun muhim ahamiyatga ega.

Kalit so'zlar: gamifikatsiya, motivatsiya, interaktiv ta'lim, o'yin elementlari, ingliz tilini o'qitish, ta'lim texnologiyalari.

Increasing student motivation through the use of gamification elements in english teaching

*Bakhramova Zamira Rakhimovna,
Lecturer, Department of Uzbek and Foreign Languages,
Bukhara State Technical University*

Annotation. This study is devoted to the issue of increasing student motivation through gamification elements, and the effectiveness of using game mechanisms in the learning process is analyzed. Gamification serves to actively involve students in lessons by making the learning process interactive, interesting and effective.

The study analyzes the main gamification elements - points and rating systems, badges and awards, difficulty levels and missions, team competition and cooperation, storytelling, as well as time-limited tasks, and highlights their role in increasing student motivation. The possibilities of using gamification elements through modern interactive platforms such as Kahoot!, Quizizz, Duolingo, Classcraft, Minecraft: Education Edition were also studied.

The results of the study show that the correct use of gamification elements increases students' interest in the learning process, makes the learning process more interactive and effective. The widespread introduction of these methods into English language teaching is important for increasing student motivation and developing their independent learning skills.

Keywords: gamification, motivation, interactive education, game elements, English language teaching, educational technologies.

Повышение мотивации учащихся за счет использования элементов игрофикации в преподавании английского языка

Бахрамова Замира Рахимовна,

*Преподаватель кафедры узбекского и иностранных языков
Бухарского государственного технического университета*

Аннотация. Данное исследование посвящено повышению мотивации учащихся посредством элементов геймификации и анализирует эффективность использования игровых механизмов в процессе обучения. Геймификация позволяет активно вовлекать учащихся в процесс обучения, делая его интерактивным, интересным и эффективным.

В исследовании были проанализированы ключевые элементы геймификации – баллы и рейтинговые системы, значки и награды, уровни сложности и миссии, командное соревнование и сотрудничество, рассказывание историй, а также ограниченные по времени задания – и подчеркнута их роль в повышении вовлеченности учащихся. Также были изучены возможности использования элементов геймификации через современные интерактивные платформы, такие как Kahoot!, Quizizz, Duolingo, Classcraft и Minecraft: Education Edition.

Результаты исследования показывают, что правильное использование элементов геймификации повышает интерес учащихся к процессу обучения, делая процесс обучения более интерактивным и эффективным. Широкое внедрение этих методов в преподавание английского языка важно для повышения мотивации студентов и развития у них навыков самостоятельного обучения.

Ключевые слова: геймификация, мотивация, интерактивное образование, игровые элементы, преподавание английского языка, образовательные технологии.

Kirish. Ushbu tadqiqot ingliz tilini o'qitishda gamifikatsiya elementlari orqali talabalar motivatsiyasini oshirishga bag'ishlangan. Ta'lim jarayonida o'yin mexanizmlaridan foydalanish darslarni qiziqarli, interaktiv va samarali qilishga yordam beradi. Gamifikatsiya elementlari, masalan, ballar, reyting tizimlari, mukofotlar va o'yin ssenariylari, talabalarning darsga bo'lgan qiziqishini oshiradi hamda ularning faol ishtirokini ta'minlaydi (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011). Tadqiqotda ingliz tili ta'limida gamifikatsiya metodlarini joriy qilish tajribalari va ilmiy asoslari o'rganilgan. Shuningdek, onlayn ta'lim platformalarida gamifikatsiyaning o'rni va samaradorligi tahlil qilingan (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014). Natijalar shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya elementlari ta'lim motivatsiyasini oshirish va o'quvchilarning bilim olish jarayonini sezilarli darajada yaxshilashga yordam beradi. Tadqiqot gamifikatsiyani ta'limda yanada kengroq qo'llash uchun tavsiyalar berish bilan yakunlanadi.

Zamonaviy ta'lim jarayonida talabalarni qiziqitirish va ularning motivatsiyasini oshirish muhim masalalardan biri hisoblanadi. Xususan, ingliz tilini o'rganishda talabalarning o'quv jarayoniga qiziqishini oshirish uchun turli innovatsion yondashuvlar qo'llanilmoqda. Ulardan biri – gamifikatsiya bo'lib, u o'yin elementlarini ta'lim jarayoniga tatbiq etish orqali o'quvchilarning faolligini oshirishga qaratilgan. Ushbu maqolada gamifikatsiyaning nazariy asoslari, uning ingliz tilini o'qitishda qo'llanilishi va amaliy jihatlari ko'rib chiqiladi.

Gamifikatsiya dastlab biznes va marketing sohalarida mijozlarni jalb qilish va ularning sodiqligini oshirish maqsadida qo'llanilgan. Ayniqsa, mijozlarni mahsulot yoki xizmatga jalb qilish uchun mukofot tizimlari, reytinglar, missiyalar va motivatsion elementlardan foydalanilgan. Ushbu yondashuv muvaffaqiyatli bo'lgani sababli, u boshqa sohalarga, jumladan, ta'lim tizimiga ham kirib keldi (Kapp, 2012).

Gamifikatsiyaning ta'limda qo'llanilishi asosan so'nggi yillarda ta'lim jarayonlarida keng qo'llanilishi kuzatilmoqda. Ta'lim tizimida gamifikatsiya o'quvchilarni dars jarayonlariga jalb qilish, ularning ishtirokini oshirish va motivatsiyasini mustahkamlash uchun turli o'yin elementlarini joriy etishni o'z ichiga oladi. Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, to'g'ri tashkil etilgan gamifikatsiya elementi ta'lim samaradorligini oshirishi va bilimlarni chuqurroq o'zlashtirishga yordam berishi mumkin.

Tahsil: Gamifikatsiyaning ta'limga tatbiq etilishi quyidagi yo'llar bilan amalga oshirilmoqda:

1. Ballar va reyting tizimlari: O'quvchilar ma'lum topshiriqlarni bajargan sari ball to'plashlari va darajalar bo'ylab ko'tarilishlari mumkin. Ballar va reyting tizimlari talabalar o'z yutuqlarini kuzatishlari va boshqalar bilan raqobatlashishlari uchun muhim motivatsion omildir (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014). Ballar va reyting tizimlari gamifikatsiyaning asosiy elementlaridan biri bo'lib, ular talabalarni rag'batlantirish, o'quv jarayoniga jalb qilish va ularning yutuqlarini kuzatish uchun qo'llaniladi. Ushbu elementlar o'quvchilarning raqobat ruhini oshirishga yordam beradi va ularga o'z natijalarini real vaqt rejimida baholash imkonini beradi.

Hamari, Koivisto & Sarsa (2014) tadqiqotiga ko'ra o'zlarining "Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification" nomli ilmiy sharhida turli sohalarida gamifikatsiyaning samaradorligini o'rganishgan. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, ballar va reyting tizimlari motivatsiyani oshirish va ta'lim jarayonlarini samarali tashkil qilish uchun muhim vositalardan biri hisoblanadi. Ularning ta'kidlashicha:

Ballar va reytinglar talabalarni doimiy ravishda o'z natijalarini yaxshilashga undaydi.

O'quvchilar reyting tizimi orqali o'z pozitsiyalarini ko'rib, raqobat muhitida ishtirok etishadi.

Bu yondashuv ijobiy fikr-mulohazalar (feedback) tizimini shakllantiradi va talabalarni yangi marralarni zabt etishga ilhomlantiradi.

Ballar va reyting tizimlarining ta'limdagi ahamiyati

1. O'quvchilar o'z rivojlanishini kuzatish imkoniyatiga ega bo'ladi

Ballar tizimi talabalar bajarilgan topshiriqlar uchun mukofotlanishini ta'minlaydi.

O'quvchilar o'z natijalarini tahlil qilib, zaif tomonlarini aniqlash imkoniga ega bo'ladi.

2. Raqobat muhiti yaratiladi

Reyting tizimlari talabalar o'rtasida sog'lom raqobat muhitini shakllantiradi.

Bu yondashuv motivatsiyani oshirib, o'quvchilarning ko'proq harakat qilishiga undaydi.

3. Tashqi va ichki motivatsiyani oshiradi

Ballar va reytinglar talabalarni rag'batlantirish vositasi bo'lib xizmat qiladi.

O'quvchilar o'z muvaffaqiyatlarini boshqalar bilan taqqoslab, ichki motivatsiyalarini oshiradilar.

Duolingo kabi til o'rgatuvchi platformalar foydalanuvchilarga ballar berib, ularning rivojlanishini kuzatish imkonini beradi.

Kahoot yoki Quizizz singari o'yinlar orqali dars jarayonida reyting tizimlari qo'llanilib, o'quvchilarni faol ishtirok etishga undaydi.

Classcraft kabi tizimlar sinf muhitida gamifikatsiyani qo'llab-quvvatlab, o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishga yordam beradi.

Umuman olganda, Hamari va uning hamkasblari olib borgan tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, ballar va reyting tizimlari o'quv jarayonining samaradorligini oshirishda muhim rol o'ynaydi. Shu sababli, zamonaviy ta'limda gamifikatsiyani keng joriy etish dolzarb hisoblanadi.

2. Missiyalar va sinovlar: O'quvchilarga aniq maqsadlar qo'yilib, ularni bosqichma-bosqich bajarish tavsiya etiladi. Missiyalar va vazifalar o'quvchilarning faol ishtirokini oshirishga xizmat qiladi (Deterding et al., 2011). Missiyalar va sinovlar gamifikatsiya elementi sifatida

Missiyalar va sinovlar gamifikatsiyaning muhim tarkibiy qismlaridan biri bo'lib, ular o'quvchilarning dars jarayoniga faol jalb qilinishiga va ularning maqsad sari harakat qilishiga yordam beradi. Ushbu elementlar o'quvchilar uchun aniq bosqichma-bosqich topshiriqlar belgilash orqali ularning qiziqishini oshiradi va ta'lim jarayonini interaktiv shaklga keltiradi.

Deterding et al. (2011) tadqiqotiga ko'ra Sebastian Deterding va uning hamkasblari "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification" nomli tadqiqotlarida gamifikatsiyaning asosiy elementlari, jumladan, missiyalar va sinovlarning ta'lim jarayoniga ta'sirini o'rganishgan. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki:

O'quvchilarga aniq maqsadlar qo'yish ularning darsga bo'lgan qiziqishini oshiradi.

Missiyalar va sinovlar o'quvchilarni faol ishtirok etishga undaydi, chunki ular topshiriqlarni bajarishda bosqichma-bosqich o'sishni ko'rishlari mumkin.

Ushbu yondashuv o'quvchilarning o'z-o'zini boshqarish qobiliyatini rivojlantiradi, chunki ular maqsad sari harakat qilishni o'rganadilar.

Missiyalar va sinovlarning ta'limda ahamiyati

1. O'quvchilarning motivatsiyasini oshirish

Aniq belgilangan missiyalar talabalarga erishilishi mumkin bo'lgan maqsadlarni beradi, bu esa ularning darsga bo'lgan qiziqishini kuchaytiradi.

O'quvchilar o'z harakatlarining natijasini ko'rib, maqsad sari harakat qilishga ko'proq intiladilar.

2. Progressiyani kuzatish va mukofot tizimi

O'quvchilar bosqichma-bosqich topshiriqlarni bajargan sayin oldinga siljiydi.

Har bir bosqich o'tilganidan so'ng, mukofotlar yoki rag'batlantiruvchi elementlar kiritilishi mumkin (masalan, yangi darajalar, imtiyozlar yoki sertifikatlar).

3. O'rganish jarayonini qiziqarli qilish

Darslarni o'yin shaklida tashkil etish o'quvchilarga zerikmasdan o'rganish imkonini beradi.

Missiyalar real hayotiy vazifalar bilan bog'langanda, o'quvchilarning o'rganish jarayoni yanada samarali bo'ladi.

Deterding va uning hamkasblari ta'kidlaganidek, missiyalar va sinovlarni ta'lim jarayoniga qo'shish o'quvchilarning darsga bo'lgan munosabatini ijobiy tomonga o'zgartiradi. Shu sababli, bu elementlar gamifikatsiyaning samarali tarkibiy qismlaridan biri sifatida keng qo'llanilmoqda.

3. Virtual mukofotlar va nishonlar: Yaxshi natijalar uchun talabalar virtual medal, sertifikat yoki boshqa rag'batlantiruvchi mukofotlarga ega bo'lishadi. Mukofot va yutuq tizimi – talabalarning darsga bo'lgan qiziqishini oshirishning eng samarali usullaridan biri hisoblanadi (Zichermann & Cunningham, 2011).

Virtual mukofotlar va nishonlar gamifikatsiya tizimining asosiy motivatsion vositalaridan biri bo'lib, ular talabalarni o'z yutuqlarini vizual tarzda ko'rish va tan olish imkoniyati bilan ta'minlaydi. Bu element o'quvchilarni yaxshi natijalarga erishishga undaydi va ularga dars jarayonida davomiy rag'batlantirish hissini beradi.

Zichermann & Cunningham (2011) tadqiqotiga ko'ra Gabe Zichermann va Christopher Cunningham o'zlarining "Gamification by Design" (2011) kitobida gamifikatsiyaning asosiy tamoyillaridan biri sifatida mukofot va yutuq tizimining ahamiyatini ta'kidlaydilar. Ularning tadqiqotlariga ko'ra:

Virtual mukofotlar o'quvchilarni harakat qilishga undaydi, chunki ular o'z yutuqlarini sezilarli va namoyon bo'ladigan ko'rinishda qabul qilishadi.

Rag'batlantirish tizimi o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishga yordam beradi va ularni uzluksiz o'rganishga undaydi.

Mukofot va yutuqlar tizimi talabalarga o'z natijalarini baholash va jamoadagi o'rnini ko'rish imkonini beradi.

Virtual mukofot va nishonlarning ta'lim jarayonidagi ahamiyati

1. Ichki va tashqi motivatsiyani oshirish

O'quvchilar ma'lum bir vazifani bajarganlaridan keyin mukofot olishi ularning ichki motivatsiyasini mustahkamlashga yordam beradi.

Virtual nishonlar va sertifikatlar talabalarni o'z natijalarini boshqalar bilan taqqoslashga undaydi.

2. Dars jarayoniga jalb qilishni kuchaytirish

Talabalar virtual mukofotlarni olish uchun faol ishtirok etishga harakat qilishadi.

Qiziqarli vizual mukofotlar dars jarayonini yanada interaktiv va o'yinbop qiladi.

3. O'quvchilarning ishonchini oshirish

Yutuqlarni vizual tarzda ko'rsatish ularning o'ziga bo'lgan ishonchini kuchaytiradi.

Har bir mukofot va nishon o'quvchining rivojlanish yo'lida qo'lga kiritgan natijalarini aks ettiradi.

Zichermann va Cunninghamning tadqiqotlari shuni ko'rsatadiki, virtual mukofotlar va nishonlar ta'lim jarayonida talabalarni faol ishtirok etishga undovchi samarali gamifikatsiya elementlaridan biri hisoblanadi. Shu sababli, zamonaviy ta'lim tizimida ushbu yondashuv keng qo'llanilmoqda.

4. Raqobat va hamkorlik: O'quvchilar jamoaviy yoki individual tarzda topshiriqlarni bajarib, bir-birlari bilan bellashadilar. Gamifikatsiya interaktiv ta'lim vositasi sifatida – bu usul nafaqat o'quv jarayonini qiziqarli qiladi, balki talabalarning mustaqil o'rganish jarayonini ham rag'batlantiradi (Bakhramova, 2024).

Raqobat va hamkorlik gamifikatsiya elementi sifatida

Raqobat va hamkorlik ta'lim jarayonida talabalarni faol ishtirok etishga undovchi asosiy gamifikatsiya elementlaridan hisoblanadi. Ushbu yondashuv orqali o'quvchilar individual yoki jamoaviy shaklda topshiriqlarni bajaradilar, natijada ularning qiziqishi ortadi va bilimlarni mustahkamlash samarali amalga oshadi.

Raqobat o'quvchilarning qiziqishini kuchaytiradi, chunki ular o'z bilimlarini boshqalar bilan taqqoslab, yanada yaxshi natijalarga erishishga intiladilar.

Hamkorlik o'quvchilarning ijtimoiy va kommunikativ ko'nikmalarini rivojlantiradi, chunki ular jamoa sifatida ishlashni va umumiy maqsad sari harakat qilishni o'rganadilar.

Bu yondashuv mustaqil o'rganishni rag'batlantiradi, chunki o'quvchilar topshiriqlarni bajarayotganda qo'shimcha resurslardan foydalanishga va o'z bilimlarini mustahkamlashga harakat qilishadi.

Raqobat va hamkorlikning ta'lim jarayonidagi ahamiyati

1. Motivatsiyani oshirish

Bellashuv ruhiyatini yaratish orqali o'quvchilar o'z bilimlarini chuqurroq o'rganishga undaladi. Jamoaviy topshiriqlar esa sinf ichidagi hamkorlikni rivojlantiradi.

2. O'rganish jarayonini qiziqarli qilish

O'yin elementlari kiritilgan darslar talabalarni faol ishtirok etishga jalb qiladi.

Reytinglar va jamoaviy vazifalar dars jarayoniga dinamika qo'shadi.

3. Ijtimoiy ko'nikmalarni shakllantirish

Hamkorlik talabalar o'rtasidagi muloqotni rivojlantirishga yordam beradi.

Jamoaviy topshiriqlar orqali talabalar muammolarni hal qilish va mantiqiy fikrlash ko'nikmalarini oshiradilar.

Bakhramova (2024) ta'kidlaganidek, gamifikatsiyaning raqobat va hamkorlik elementlari ta'limni yanada samarali va interaktiv qiladi. Shu sababli, zamonaviy pedagogik yondashuvlarda ushbu usul keng qo'llanilmoqda.

Kapp (2012) tadqiqotiga ko'ra Karl Kapp o'zining "The Gamification of Learning and Instruction" (2012) kitobida gamifikatsiyaning ta'lim jarayonlariga ta'siri haqida batafsil ma'lumot beradi. U gamifikatsiya faqat o'yin vositalaridan foydalanish emas, balki ta'limni yanada qiziqarli, interaktiv va samarali qilishga yordam beruvchi psixologik va pedagogik tamoyillarga asoslanganini ta'kidlaydi. Kapp ta'kidlaganidek, to'g'ri qo'llangan gamifikatsiya:

O'quvchilarni faollikka undaydi,

O'rganish jarayonini yanada mazmunli qiladi,

Mustaqil va ijodiy fikrlashni rivojlantiradi,

O'quvchilarning rag'batini oshirishga xizmat qiladi.

Bugungi kunda gamifikatsiya nafaqat onlayn kurslar va elektron ta'lim platformalarida, balki an'anaviy sinf xonalarida ham qo'llanilmoqda. Masalan, Kahoot, ClassDojo, Duolingo kabi ta'lim platformalari gamifikatsiyaning eng muvaffaqiyatli namunalari. Shu sababli, kelajakda ta'lim sohasida gamifikatsiyaning ahamiyati yanada ortishi kutilmoqda. Gamifikatsiya – bu ta'lim jarayonida o'yin elementlari, tamoyillari va mexanizmlaridan foydalanish orqali talabalar

motivatsiyasini oshirish strategiyasidir. Dastlab biznes va marketing sohalarida muvaffaqiyatli qo'llanilgan gamifikatsiya bugungi kunda ta'lim tizimida ham keng tarqalmoqda.

Gamifikatsiyaning ingliz tilini o'qitishdagi ahamiyati shundaki ingliz tilini o'rganish jarayoni ko'pincha qiyin va zerikarli bo'lib ko'rinishi mumkin. Gamifikatsiya talabalarga til o'rganish jarayonini yanada qiziqarli va samarali qilish imkonini beradi. Quyida uning asosiy afzalliklari keltirilgan:

Motivatsiyani oshiradi – o'yin elementlari dars jarayoniga qiziqish uyg'otadi va talabalar faol ishtirok etishadi.

Xotirada yaxshi saqlanadi – vizual va interaktiv yondashuvlar ma'lumotlarni yaxshiroq eslab qolishga yordam beradi.

Talabalarining mustaqil ta'lim olishiga rag'batlantiradi – gamifikatsiya elementlari orqali talabalar mustaqil o'rganishga bo'lgan ishtiyoqini oshiradi.

Hamkorlik va ijtimoiy o'zaro ta'sirni kuchaytiradi – jamoaviy o'yinlar va topshiriqlar talabalar o'rtasidagi muloqotni rivojlantiradi.

Ingliz tilini o'qitishda gamifikatsiya elementlarini qo'llash usullari

Amaliy misollar: Gamifikatsiya elementlari:

1. Dars davomida gamifikatsiya: misol uchun, o'qituvchi ingliz tilida gapirishni rag'batlantirish maqsadida "Eng ko'p yangi so'z ishlatgan o'quvchi" nomli o'yin tashkil qilishi mumkin. O'quvchilar dars davomida yangi o'rgangan so'zlarini ishlatib, ball to'plashadi va natijada eng ko'p ball to'plagan ishtirokchi g'olib bo'ladi.

Bundan tashqari, Kahoot, Quizizz kabi interaktiv platformalar yordamida testlarni o'tkazish mumkin. O'quvchilar real vaqt rejimida savollarga javob berib, reyting bo'yicha bir-birini ortda qoldirishga harakat qilishadi.

2. Onlayn platformalarda gamifikatsiya

Dunyo miqyosida mashhur bo'lgan Duolingo, Memrise va Busuu kabi onlayn platformalar gamifikatsiya elementlarini keng qo'llaydi. Masalan, Duolingo foydalanuvchilarni kunlik maqsad qo'yishga, ketma-ket kunlik mashg'ulotlarni bajarganlik uchun mukofot olishga va boshqa foydalanuvchilar bilan bellashishga undaydi.

3. "Achievement Badges" (Yutuq nishonchalari), darajalar tizimi, va topshiriqlar orqali mukofot olish kabi tizimlar qo'llanilib, talabalar faoliyatini rag'batlantirish mumkin.

Ilmiy dalillar: Turli tadqiqotlar gamifikatsiyaning ta'limdagi samaradorligini tasdiqlagan. Masalan, Hamari, Koivisto va Sarsa (2014) tomonidan o'tkazilgan tadqiqot natijalariga ko'ra, gamifikatsiya elementlaridan foydalangan o'quvchilarning darslarga bo'lgan motivatsiyasi an'anaviy ta'lim usullaridan foydalanganlarga qaraganda sezilarli darajada yuqori bo'lgan.

Bundan tashqari, Zichermann va Cunningham (2011) gamifikatsiyaning o'quv jarayonida mantiqiy fikrlashni rivojlantirishga ham yordam berishini ta'kidlaydi. Ushbu tadqiqotlar gamifikatsiyaning samaradorligini ilmiy asosda tasdiqlaydi.

Ingliz tilini o'qitishda gamifikatsiya elementlaridan foydalanish nafaqat dars jarayonini qiziqarli qiladi, balki o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan qiziqishini oshiradi. Ballar, reyting tizimlari, mukofotlar, raqobat muhiti kabi elementlar ta'lim jarayonini interaktiv va samarali qiladi.

Gamifikatsiya asosida tashkil etilgan ta'lim jarayoni o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan munosabatini ijobiy tomonga o'zgartirishi mumkin. Shu sababli, kelajakda bu yondashuv yanada keng qo'llanilishi kutilmoqda.

Xulosa. Ingliz tili ta'limida gamifikatsiya zamonaviy pedagogikaning muhim tarkibiy qismi sifatida o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish va o'rganish jarayonini samarali tashkil etish imkonini beradi. Ushbu bo'lim doirasida gamifikatsiyaning nazariy asoslari, uning ta'lim jarayonidagi o'rni va talabalarining motivatsiyasini rivojlantirishga ta'siri tahlil qilindi.

Gamifikatsiya tushunchasi nafaqat o'yin mexanizmlarining ta'limga tatbiq etilishini, balki o'quv jarayonini yanada interaktiv va qiziqarli qilishga xizmat qiluvchi pedagogik strategiyani ham

o'z ichiga oladi. Uning asosiy maqsadi – talabalarni faol ishtirok etishga undash, dars jarayonida ularning e'tiborini saqlash va bilim olish jarayonini iloji boricha samarali qilishdir.

Talabalarining motivatsiyasini gamifikatsiya orqali rivojlantirish shuni ko'rsatadiki, turli o'yin elementlari – ballar, reyting tizimlari, missiyalar, mukofot va unvonlar – o'quvchilarning qiziqishini orttiradi, ularning faolligini oshiradi va bilimlarni mustahkamlashga yordam beradi. Ayniqsa, raqobat va hamkorlik muhiti yaratish orqali o'quvchilar bir-biridan o'rganish imkoniyatiga ega bo'ladilar.

Ingliz tilini o'qitishda gamifikatsiya elementlaridan foydalanish nafaqat ta'lim samaradorligini oshiradi, balki o'quvchilarni tilga nisbatan qiziqtirish, ularning amaliy qo'llash ko'nikmalarini shakllantirish va darslarni yanada jonli qilishga xizmat qiladi. Xususan, zamonaviy texnologiyalar va onlayn ta'lim platformalari yordamida gamifikatsiya elementlarini keng qo'llash mumkinligi isbotlangan.

Umuman olganda, gamifikatsiya ta'lim jarayonini yanada samarali va qiziqarli qilish imkonini beradi. Shu boisdan, kelajakda ingliz tili o'qitish tizimida gamifikatsiya elementlaridan foydalanish kengayishi kutilmoqda. Bu nafaqat o'quvchilarning ta'lim jarayonidagi ishtirokini oshirishga, balki ularning ingliz tilini tezroq va samaraliroq o'zlashtirishlariga ham yordam beradi.

Adabiyotlar ro'yxati:

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification".
2. Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction. Pfeiffer.
3. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification.
4. Bakhramova, Z. (2024). LEXICO-SEMANTIC FIELD "NEGATIVE EMOTIONS" IN ENGLISH AND UZBEK LANGUAGES: COGNITIVE-PRAGMATIC ASPECT. B CENTRAL ASIAN JOURNAL OF ACADEMIC RESEARCH (T. 2, Выпуск 11, сс. 89–91). Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14249736>
5. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design. O'Reilly Media.