

**INGLIZ TILI DARSLARIDA RAQAMLI O'YINLAR VA
GEYMIFIKATSIYA TEXNOLOGIYALARIDAN
FOYDALANISHNING DIDAKTIK IMKONIYATLARI**

Xushvaqтова Dildora Ilxomjon qizi

dildorilhamovna@gmail.com

Annotatsiya: Tezisdagi ingliz tili darslarida raqamli o'yinlar va geymifikatsiya (o'yin elementlarini o'quv jarayoniga joriy etish) texnologiyalarining didaktik imkoniyatlari tahlil qilingan. "O'yinga asoslangan o'qitish" va "geymifikatsiya" tushunchalari farqlangan, ularning leksika, grammatika, tinglab tushunish, og'zaki nutq va baholash jarayonlarida qo'llanilish yo'nalishlari ko'rsatilgan. Shuningdek, bu texnologiyalarni o'ylamasdan qo'llash xavfi — o'yinning o'ziga maqsad aylanib qolishi — alohida ta'kidlangan.

Аннотация: В тезисе анализируются дидактические возможности цифровых игр и геймификации (внедрения игровых элементов в учебный процесс) на уроках английского языка. Разграничены понятия «обучение на основе игр» и «геймификация», показаны направления их применения при формировании лексических, грамматических навыков, навыков аудирования, устной речи и в процессе оценивания. Отдельно отмечен риск бездумного использования данных технологий, при котором игра превращается в самоцель.

Annotation: The thesis analyzes the didactic potential of digital games and gamification (the introduction of game elements into the learning process) in English language lessons. The concepts of "game-based learning" and "gamification" are differentiated, and their areas of application in developing



vocabulary, grammar, listening comprehension, speaking skills, and assessment are outlined. Particular attention is given to the risk of thoughtless use of these technologies, where the game becomes an end in itself rather than a means to a learning goal.

Kalit so'zlar: geymifikatsiya; raqamli o'yinlar; o'yinga asoslangan o'qitish; motivatsiya; formativ baholash; til ko'nikmalari.

Ключевые слова: геймификация; цифровые игры; игровое обучение; мотивация; формативное оценивание; языковые навыки.

Keywords: gamification; digital games; game-based learning; motivation; formative assessment; language skills.

Kirish

Raqamli texnologiyalarning ta'lim jarayoniga kirib kelishi bilan o'quvchi e'tiborini ushlab turish va motivatsiyasini saqlash masalasi yangicha yechim talab eta boshladi. Shu o'rinda raqamli o'yinlar va geymifikatsiya — ballar, darajalar, nishonlar va reyting jadvallari kabi o'yin elementlarini o'quv jarayoniga kiritish — ingliz tili o'qitishda tobora ko'proq qo'llanilayotgan vositalardan biriga aylandi. Biroq amaliyotda bu ikki tushuncha ko'pincha farqlanmaydi: "o'yinga asoslangan o'qitish" (to'liq o'yin shaklidagi mashg'ulot) va "geymifikatsiya" (an'anaviy mashqqa o'yin unsurlarini qo'shish) bir xil narsa sifatida qabul qilinadi, bu esa ularni noto'g'ri yoki samarasiz qo'llashga olib keladi.

Yana bir muammo shundaki, ko'p hollarda o'yin faqat darsni "jonlantirish" yoki vaqtni to'ldirish vositasi sifatida qo'llaniladi, uning ortida aniq til ko'nikmasini rivojlantirish maqsadi bo'lmaydi. Natijada o'quvchilar vaqt o'tkazadi, biroq o'lchanadigan o'quv natijasiga erishilmaydi. Ushbu tezisning maqsadi — raqamli o'yinlar va geymifikatsiya texnologiyalarining ingliz tili



darsidagi aniq didaktik imkoniyatlarini til ko'nikmalari kesimida ko'rsatib berish va ularni samarasiz qo'llashning asosiy xavfini belgilashdir.

Asosiy qism

1. So'z boyligini rivojlantirishda. Wordwall, Quizlet, Kahoot kabi platformalar leksik birliklarni mashq qilish, takrorlash va mustahkamlashda an'anaviy yozma mashqlarga nisbatan darhol fikr-mulohaza (instant feedback) berish imkonini beradi. O'quvchi noto'g'ri javobni darhol ko'radi va tuzatadi, bu esa mustahkamlash jarayonini tezlashtiradi hamda o'yin formatidagi raqobat elementi orqali qo'shimcha motivatsiya yaratadi.

2. Grammatik ko'nikmalarni mustahkamlashda. Geymifikatsiyalangan platformalarda (Quizizz va shunga o'xshash tizimlar) grammatik struktura bosqichma-bosqich darajalar (level) ko'rinishida beriladi, bu o'quvchiga xatosini kechiktirmay anglash va mashqni takrorlash orqali avtomatlashtirish imkonini yaratadi. Bunda muhim shart — har bir daraja aniq bitta grammatik maqsadga (masalan, Present Perfect yoki artikllar qo'llanishiga) qaratilgan bo'lishi, aks holda o'yin elementi diqqatni grammatik maqsaddan chalg'itadi.

3. Tinglab tushunish va o'qishda. Syujetga asoslangan (narrative) raqamli o'yinlar o'quvchini ingliz tilidagi matn yoki audio kontekstga tabiiy ravishda jalb etadi: o'yinni davom ettirish uchun u berilgan matnni tushunishi shart bo'ladi. Bu "vazifa uchun tilni tushunish" holatini yaratadi, bu esa sun'iy, faqat test uchun o'qish/tinglashdan farqli o'laroq, tilni haqiqiy maqsad vositasi sifatida idrok etishga undaydi.

4. Og'zaki nutq va muloqot ko'nikmalarida. Rolli o'yinlar va simulyatsion topshiriqlar (masalan, mehmonxonada joy band qilish yoki do'konda xarid qilish ssenariysi) o'quvchini xavfsiz, xatodan qo'rqqmasdan muloqot qilish mumkin bo'lgan vaziyatga qo'yadi. O'yin konteksti til xatosini "baholanadigan xato" emas, balki "o'yin jarayonining tabiiy qismi" sifatida qabul qilishga



yordam beradi, bu til ishlatishdagi psixologik to'siqni (language anxiety) kamaytiradi.

5. Motivatsiya va affektiv omillarda. Ballar, nishonlar va reyting jadvallari o'z-o'zidan samarali emas — ularning ta'siri o'z-o'zini belgilash nazariyasi (self-determination theory) asosida tushuntiriladi: geymifikatsiya o'quvchida avtonomiya (tanlov imkoniyati), kompetentlik (o'sish hissi) va bog'liqlik (boshqalar bilan raqobat yoki hamkorlik) hissini uyg'otgandagina chinakam motivatsion ta'sir ko'rsatadi. Faqat ball to'plashga qaratilgan geymifikatsiya, aksincha, tashqi (ekstrinsik) motivatsiyaga o'rganib qolishga va ichki qiziqishning susayishiga olib kelishi mumkin.

6. Baholashda. Geymifikatsiyalangan baholash tizimlari (progress bar, darajama-daraja ochiladigan topshiriqlar) yakuniy baholashdan farqli o'laroq, formativ baholash vositasi sifatida o'quv jarayonining har bosqichida o'quvchi va o'qituvchiga o'sish dinamikasini kuzatish imkonini beradi, bu esa o'z vaqtida tuzatish kiritishga yordam beradi.

Keltirilgan imkoniyatlarning barchasi bitta shart bilan amalga oshadi: o'yin yoki geymifikatsiya elementi orqasida aniq til ko'nikmasini rivojlantirish maqsadi turishi shart. Aks holda o'yin ko'ngilochar vositaga aylanib, dars vaqti o'quv natijasisiz sarflanadi.

Xulosa

Raqamli o'yinlar va geymifikatsiya texnologiyalari ingliz tili darsida nafaqat qiziqarli vaqt o'tkazish vositasi, balki so'z boyligi, grammatika, tinglab tushunish, og'zaki nutq va baholash jarayonlarini qo'llab-quvvatlovchi to'liq huquqli didaktik vosita bo'lish salohiyatiga ega. Biroq bu salohiyat faqat o'yin elementi aniq o'quv maqsadiga bog'langan, o'quvchining ichki motivatsiyasini qo'llab-quvvatlaydigan va natijasi formativ tarzda kuzatiladigan holatlarda ro'yobga chiqadi. Shu sababli o'qituvchilar tayyorgarligida geymifikatsiyani

"qiziqarli qo'shimcha" emas, balki didaktik maqsadga xizmat qiluvchi uslubiy vosita sifatida o'rgatish zarur.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification" // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. — ACM, 2011. — P. 9–15.
2. Reinhardt J. Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning: Theory, Research, and Practice. — Cham: Palgrave Macmillan, 2019.
3. Ülker D., 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. — P. 67–79.
4. Pham Xuan Tung. Digital Gamification in English Language Education: A Systematic Review Research from 2020 to 2025. — 2025.

(14 shrift, Times New Roman, barcha tomondan 2 sm qoldirib rasmiylashtirilgan)

