O‘ZBEKISTONDAGI INGLIZ TILI O‘RGANUVCHILARI ORASIDA GAMIFIKATSIYALANGAN TA’LIMNING MOTIVATSIYA VA YUTUQLARGA TA’SIRI

Masharipova Shoxida Umidbekovna
Xorazm viloyati Xiva tumani 10-son Umumta'lim maktabi Oliy toifali Ingliz tili o'qituvchisi
E-mail: shoxidamasharipova2@gmail.com

Qabul qilindi: 12.10.2025
Ko‘rib chiqildi: 13.10.2025
Tasdiqlandi: 14.10.2025

Kalit so‘zlar:
gamifikatsiya, ingliz tili o‘rganish, motivatsiya, akademik yutuqlar, o‘quv jarayoni.

Annotatsiya. Ushbu tadqiqot O‘zbekistondagi ingliz tili o‘rganuvchilari orasida gamifikatsiyalangan ta’limning motivatsiya va yutuqlarga ta’sirini o‘rganishga qaratilgan. Tadqiqotda o‘quvchilarning dars jarayonidagi ishtirokini, motivatsiya darajasini va akademik yutuqlarini baholash uchun eksperimental metodlar qo‘llanildi. Tadqiqot natijalari gamifikatsiyalangan metodlarning o‘quvchilarning faol ishtirokini oshirishi va o‘rganish samaradorligini yaxshilashini ko‘rsatdi.

Kirish. Ingliz tili zamonaviy ta’lim tizimida eng ko‘p o‘rganiladigan chet tillardan biri hisoblanadi va u nafaqat xalqaro kommunikatsiya, balki ilmiy, kasbiy va shaxsiy rivojlanish uchun ham muhim ahamiyatga ega. So‘nggi yillarda pedagogik jarayonlarda o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirish va dars samaradorligini kuchaytirish maqsadida innovatsion yondashuvlar, xususan, gamifikatsiyalangan ta’lim metodlari keng qo‘llanilmoqda. Gamifikatsiya – bu o‘quv jarayonini o‘yin elementlari bilan boyitish, qiziqish va faol ishtirokni rag‘batlantirish orqali o‘rganish samaradorligini oshirishga qaratilgan strategiya bo‘lib, u o‘quvchilarning o‘zlashtirish darajasini, muammolarni yechish qobiliyatini va ijodiy fikrlashini rivojlantirishga xizmat qiladi. Ilmiy tadqiqotlar shuni ko‘rsatadiki, gamifikatsiyalangan metodlar o‘quvchilarda motivatsiya va qiziqishni oshirib, darsga bo‘lgan ijobiy munosabatni kuchaytiradi va akademik natijalarga sezilarli ta’sir ko‘rsatadi. Shuningdek, gamifikatsiya o‘quvchilarni raqobatbardosh muhitda faol ishtirok etishga undab, o‘zini sinab ko‘rish, maqsad qo‘yish va erishilgan natijalarni baholash imkoniyatini beradi. O‘zbekistonda ingliz tilini o‘rganayotgan talabalar va o‘quvchilar orasida gamifikatsiyalangan ta’limning samaradorligini o‘rganish dolzarb masala bo‘lib, bu metodologiya

nafaqat motivatsiyani oshirish, balki akademik yutuqlarni ham yaxshilashda muhim vosita sifatida xizmat qilishi mumkin. Shu munosabat bilan, ushbu tadqiqotning asosiy maqsadi gamifikatsiyalangan ta'limning motivatsiya va o'quv yutuqlariga ta'sirini aniqlash, o'quv jarayonida uning samaradorligini baholash va kelgusida chet tilini o'rganishda qo'llash imkoniyatlarini aniqlashdir. Ingliz tili zamonaviy ta'lim tizimida eng ko'p o'rganiladigan chet tillardan biri hisoblanadi va u nafaqat xalqaro kommunikatsiya, balki ilmiy, kasbiy va shaxsiy rivojlanish uchun ham muhim ahamiyatga ega. So'nggi yillarda pedagogik jarayonlarda o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish va dars samaradorligini kuchaytirish maqsadida innovatsion yondashuvlar, xususan, gamifikatsiyalangan ta'lim metodlari keng qo'llanilmoqda. Gamifikatsiya – bu o'quv jarayonini o'yin elementlari bilan boyitish, qiziqish va faol ishtirokni rag'batlantirish orqali o'rganish samaradorligini oshirishga qaratilgan strategiya bo'lib, u o'quvchilarning o'zlashtirish darajasini, muammolarni yechish qobiliyatini va ijodiy fikrlashini rivojlantirishga xizmat qiladi. Ilmiy tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiyalangan metodlar o'quvchilarda motivatsiya va qiziqishni oshirib, darsga bo'lgan ijobiy munosabatni kuchaytiradi va akademik natijalarga sezilarli ta'sir ko'rsatadi. Shu bilan birga, gamifikatsiya o'quvchilarni raqobatbardosh muhitda faol ishtirok etishga undab, o'zini sinab ko'rish, maqsad qo'yish va erishilgan natijalarni baholash imkoniyatini beradi. O'zbekiston sharoitida ingliz tilini o'rganayotgan talabalar va o'quvchilar orasida gamifikatsiyalangan ta'limning samaradorligini o'rganish dolzarb masala bo'lib, bu metodologiya nafaqat motivatsiyani oshirish, balki akademik yutuqlarni ham yaxshilashda muhim vosita sifatida xizmat qilishi mumkin. Shu munosabat bilan, ushbu tadqiqotning asosiy maqsadi gamifikatsiyalangan ta'limning motivatsiya va o'quv yutuqlariga ta'sirini aniqlash, o'quv jarayonida uning samaradorligini baholash va kelgusida chet tilini o'rganishda qo'llash imkoniyatlarini aniqlashdir.

Adabiyotlar tahlili. Ingliz tilini o'rganishda gamifikatsiya motivatsiyani oshirish va o'quv jarayonini qiziqarli qilishda muhim vosita sifatida e'tirof etiladi. Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, o'quvchilarga o'yin elementlarini joriy etish ularning darsga bo'lgan qiziqishini sezilarli darajada oshiradi [1]. Gamifikatsiyalangan metodlar o'quvchilarning ijobiy raqobat muhitida faol ishtirok etishini rag'batlantiradi, bu esa ularning bilimlarni mustahkamlashga bo'lgan intilishlarini kuchaytiradi va o'z-o'zini baholash ko'nikmalarini rivojlantiradi [2]. Shu bilan birga, gamifikatsiya akademik yutuqlarga bevosita ta'sir qiladi. Ilmiy tadqiqotlar natijalari gamifikatsiyalangan darslarda o'quvchilarning baholari va test natijalari an'anaviy darslarga nisbatan yuqori

ekanligini ko‘rsatadi [3]. O‘zbekiston sharoitida chet tilini o‘rganishda gamifikatsiya elementlarini qo‘llashning ijobiy tajribalari mavjud. Ular o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirib, faol ishtirok etish darajasini yaxshilaydi, shu bilan birga tilni amaliy qo‘llash qobiliyatini rivojlantiradi [4]. Gamifikatsiya pedagogik jarayonda o‘quvchilarning ijodiy fikrlash va muammolarni yechish qobiliyatini rivojlantirishga yordam beradi. O‘yin elementlari o‘quvchilarga vazifalarni turli usullar bilan bajarishga va o‘z strategiyalarini ishlab chiqishga imkon yaratadi [5]. Tadqiqotlar shuni ko‘rsatadiki, gamifikatsiyalangan ta’lim metodlari o‘quvchilarning o‘zlashtirish tezligini oshiradi va ular orasida o‘zini sinash, maqsad qo‘yish va natijalarni kuzatish kabi ko‘nikmalarni shakllantiradi [6]. Shu sababli, ingliz tilini o‘rganishda gamifikatsiyalangan metodlarni joriy etish nafaqat motivatsiyani oshiradi, balki akademik yutuqlarni yaxshilash va o‘quv jarayonini samarali qilishda muhim ahamiyatga ega ekanligi ilmiy jihatdan tasdiqlangan [7].

Tadqiqot muhokamasi. Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatdiki, gamifikatsiyalangan ta’lim metodlari o‘quvchilarning motivatsiyasini sezilarli darajada oshiradi va akademik yutuqlarga ijobiy ta’sir ko‘rsatadi. Eksperimental guruhdagi o‘quvchilar darslarda faolroq ishtirok etib, berilgan vazifalarni qiziqish bilan bajarishdi va ular o‘zlashtirish darajasini nazorat guruhidagi o‘quvchilarga nisbatan aniq oshirdi. Test natijalari o‘quvchilarning grammatika, lug‘at va muloqot qobiliyatlarida 15-20% ga yaxshilanish bo‘lganligini ko‘rsatdi. So‘rovnomalar natijalari esa o‘quvchilarning motivatsiya va qiziqish darajasi eksperimental guruhda yuqori ekanligini tasdiqladi. Kuzatuvlar shuni ko‘rsatdiki, o‘yin elementlari, ball tizimi, mukofotlar va jamoaviy vazifalar o‘quvchilarning o‘zaro hamkorligini rivojlantirdi, ular o‘zini sinash va strategiyalarini ishlab chiqishga intildi. Shu bilan birga, gamifikatsiya o‘quvchilarda o‘z-o‘zini baholash ko‘nikmalarini shakllantirishga yordam berdi, bu esa ularning mustaqil o‘rganish qobiliyatini oshirdi. Eksperimental guruhdagi o‘quvchilarning darsga bo‘lgan ijobiy munosabati va faolligi ularning akademik yutuqlariga bevosita ta’sir ko‘rsatdi, bu esa gamifikatsiyalangan metodlarni an’anaviy metodlar bilan taqqoslaganda sezilarli afzalliklarini ko‘rsatdi. Tadqiqot shuningdek, o‘quvchilar orasida raqobat va jamoaviy o‘yin elementlarining psixologik rag‘batlantiruvchi ta’sirini ham ochib berdi, bu esa ularning darsga qiziqishini va vazifalarni bajarish motivatsiyasini oshirdi. Shu sababli, gamifikatsiyalangan ta’lim metodlarini joriy etish nafaqat motivatsiyani oshiradi, balki o‘quvchilarning akademik yutuqlarini yaxshilash va dars jarayonini samarali qilishda muhim vosita ekanligi ilmiy jihatdan tasdiqlangan. Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatdiki,

gamifikatsiyalangan ta'lim metodlari o'quvchilarning motivatsiyasini sezilarli darajada oshiradi va akademik yutuqlarga ijobiy ta'sir ko'rsatadi. Eksperimental guruhdagi o'quvchilar darslarda faolroq ishtirok etib, berilgan vazifalarni qiziqish bilan bajarishdi va ular o'zlashtirish darajasini nazorat guruhidagi o'quvchilarga nisbatan aniq oshirdi. Test natijalari o'quvchilarning grammatika, lug'at va muloqot qobiliyatlarida 15-20% ga yaxshilanish bo'lganligini ko'rsatdi. So'rovnomalar natijalari esa o'quvchilarning motivatsiya va qiziqish darajasi eksperimental guruhda yuqori ekanligini tasdiqladi. Kuzatuvlar shuni ko'rsatdiki, o'yin elementlari, ball tizimi, mukofotlar va jamoaviy vazifalar o'quvchilarning o'zaro hamkorligini rivojlantirdi, ular o'zini sinash va strategiyalarini ishlab chiqishga intildi. Shu bilan birga, gamifikatsiya o'quvchilarda o'z-o'zini baholash ko'nikmalarini shakllantirishga yordam berdi, bu esa ularning mustaqil o'rganish qobiliyatini oshirdi. Eksperimental guruhdagi o'quvchilarning darsga bo'lgan ijobiy munosabati va faolligi ularning akademik yutuqlariga bevosita ta'sir ko'rsatdi, bu esa gamifikatsiyalangan metodlarni an'anaviy metodlar bilan taqqoslaganda sezilarli afzalliklarini ko'rsatdi. Tadqiqot shuningdek, o'quvchilar orasida raqobat va jamoaviy o'yin elementlarining psixologik rag'batlantiruvchi ta'sirini ham ochib berdi, bu esa ularning darsga qiziqishini va vazifalarni bajarish motivatsiyasini oshirdi.

Xulosa. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatdiki, gamifikatsiyalangan ta'lim metodlari o'quvchilarning motivatsiyasini sezilarli darajada oshiradi, darsga bo'lgan qiziqishni kuchaytiradi va akademik yutuqlarga ijobiy ta'sir ko'rsatadi. Eksperimental guruhdagi o'quvchilar an'anaviy ta'lim metodlariga nisbatan faolroq ishtirok etib, vazifalarni qiziqish bilan bajarishdi va o'zlashtirish darajasi yuqori bo'ldi. Gamifikatsiya elementlari, jumladan ball tizimi, mukofotlar va jamoaviy o'yinlar o'quvchilarning ijodiy fikrlash, muammolarni yechish va o'z-o'zini baholash ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam berdi. Tadqiqot shuni ko'rsatdiki, gamifikatsiyalangan metodlarni joriy etish o'quv jarayonini samarali qilish, o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish va akademik natijalarni yaxshilashda muhim vosita sifatida xizmat qiladi. Shu bilan birga, ushbu metodologiya o'quvchilarning mustaqil o'rganish qobiliyatini mustahkamlash va dars jarayonida faol ishtirokni rag'batlantirish imkonini beradi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9–15.
2. Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer.
3. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.
4. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? — A literature review of empirical studies on gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025–3034.
5. Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. Journal of Computer Assisted Learning, 31(3), 268–286.