INGLIZ TILI DARSLARIDA GAMIFIKATSIYA VOSITALARI ORQALI MAKTAB O‘QUVCHILARINING LEKSIK KOMPETENSIYASINI RIVOJLANTIRISH

Nuriddinova Nozilaxon Ahmadxon qizi
nuriddinovanozilakhon@gmail.com

Sarxadjanova Intizor Ikromovna
E-MAIL: sarxadjanovai@gmail.com
https://doi.org/10.5281/zenodo.23071461

Annotatsiya. Mazkur maqolada ingliz tili darslarida gamifikatsiya vositalaridan foydalanish orqali maktab o‘quvchilarining leksik kompetensiyasini rivojlantirishning pedagogik va metodik imkoniyatlari tahlil qilinadi. Zamonaviy ta’lim jarayonida o‘quvchilarning yangi so‘zlarni o‘zlashtirishi, ularni kontekstda to‘g‘ri qo‘llashi, faol lug‘at boyligini kengaytirishi va kommunikativ vaziyatlarda erkin foydalanishi muhim vazifalardan biridir. Shu nuqtayi nazardan, gamifikatsiya elementlari — ball, reyting, daraja, mukofot, topshiriq, musobaqa va interaktiv o‘yinlardan foydalanish o‘quvchilarning darsdagi faolligini oshirish imkonini beradi. Maqolada gamifikatsiyaning leksik kompetensiyani shakllantirishdagi motivatsion, kognitiv, kommunikativ va refleksiv funksiyalari yoritilgan. Shuningdek, ingliz tili darslarida Quizlet, Kahoot!, Wordwall va boshqa raqamli vositalardan foydalanishning metodik imkoniyatlari ko‘rib chiqilib, gamifikatsiyaga asoslangan topshiriqlar tizimi taklif etiladi.

Kalit so‘zlar: gamifikatsiya, ingliz tili, leksik kompetensiya, maktab o‘quvchilari, raqamli ta’lim, motivatsiya, interaktiv metodlar, lug‘at boyligi.

Аннотация. В данной статье анализируются педагогические и методические возможности развития лексической компетенции школьников посредством использования инструментов геймификации на уроках английского языка. В современном образовательном процессе одной из важных задач является освоение учащимися новых слов, их правильное использование в контексте, расширение активного словарного запаса и свободное применение в коммуникативных ситуациях. С этой точки зрения, использование элементов геймификации – баллов, оценок, рангов, наград, заданий, соревнований и интерактивных игр – позволяет повысить активность учащихся на уроке. В статье освещаются мотивационные, познавательные, коммуникативные и рефлексивные функции геймификации в формировании лексической компетенции. Также рассматриваются методические возможности использования Quizlet, Kahoot!, Wordwall и других цифровых инструментов на уроках английского языка и предлагается система заданий, основанная на геймификации.

Ключевые слова: геймификация, английский язык, лексическая компетенция, школьники, цифровое образование, мотивация, интерактивные методы, лексика.

Abstract. This article analyzes the pedagogical and methodological possibilities of developing school students' lexical competence through the use of gamification tools in English language lessons. In the modern educational process, key objectives include enabling

students to master new vocabulary, use words correctly in context, expand their active vocabulary, and employ language freely in communicative situations. From this perspective, the use of gamification elements—such as points, rankings, levels, rewards, tasks, competitions, and interactive games—helps increase student engagement during lessons. The article highlights the motivational, cognitive, communicative, and reflective functions of gamification in developing lexical competence. It also examines the methodological potential of using digital tools like Quizlet, Kahoot!, and Wordwall in English lessons and proposes a system of gamification-based tasks.

Keywords: gamification, English language, lexical competence, school students, digital education, motivation, interactive methods, vocabulary.

Kirish. Bugungi globallashuv va raqamlashtirish sharoitida xorijiy tillarni, xususan, ingliz tilini samarali o‘qitish ta’lim tizimining muhim yo‘nalishlaridan biriga aylanmoqda. Ingliz tilini egallash jarayonida o‘quvchining grammatik bilimlari bilan bir qatorda yetarli lug‘at boyligiga ega bo‘lishi ham alohida ahamiyat kasb etadi. Chunki kommunikativ kompetensiyaning shakllanishi ko‘p jihatdan o‘quvchining so‘zlarni tushunishi, eslab qolishi, ularning ma’nosini farqlashi va nutq jarayonida to‘g‘ri qo‘llay olishiga bog‘liq. Leksik kompetensiya o‘quvchining nafaqat ma’lum miqdordagi so‘zlarni bilishini, balki ularning semantik, grammatik, stilistik va kontekstual xususiyatlarini anglash hamda kommunikativ vaziyatga mos ravishda ishlata olish qobiliyatini ham qamrab oladi. Shu sababli yangi leksik birliklarni oddiy yodlashga asoslangan an’anaviy yondashuvlar bilan bir qatorda o‘quvchini faol ishtirok etishga undaydigan innovatsion metodlardan foydalanish zarur. So‘nggi yillarda ta’lim jarayonida gamifikatsiyadan foydalanishga qiziqish sezilarli darajada ortdi. Gamifikatsiya — bu o‘yin elementlari va o‘yin mexanizmlarini o‘yin bo‘lmagan ta’limiy faoliyatga maqsadli ravishda integratsiya qilish jarayonidir [1]. Ta’limda gamifikatsiya o‘quvchilarni rag‘batlantirish, ularning qiziqishini oshirish, faol ishtirokini ta’minlash va o‘quv topshiriqlarini interaktiv shaklda tashkil etish imkonini beradi. Ingliz tili darslarida gamifikatsiya ayniqsa leksik materiallarni o‘zlashtirishda samarali vosita bo‘lishi mumkin. Chunki so‘zlarni takrorlash, ularning ma’nosini aniqlash, sinonim va antonimlarni topish, so‘zlarni gaplarda qo‘llash kabi mashqlarni o‘yin elementlari bilan birlashtirish o‘quvchilarning o‘quv faoliyatini faollashtiradi.

Tadqiqotning asosiy maqsadi ingliz tili darslarida gamifikatsiya vositalaridan foydalanishning maktab o‘quvchilarida leksik kompetensiyani rivojlantirishdagi pedagogik imkoniyatlarini aniqlash hamda samarali gamifikatsion topshiriqlar tizimini ishlab chiqishdan iborat.

Mazkur maqsaddan kelib chiqib quyidagi vazifalar belgilandi: leksik kompetensiya tushunchasining mazmun-mohiyatini aniqlash, ta’limda gamifikatsiyaning pedagogik xususiyatlarini tahlil qilish, gamifikatsiya vositalarining ingliz tili leksikasini o‘rgatishdagi imkoniyatlarini aniqlash, maktab o‘quvchilarining leksik kompetensiyasini baholash mezonlarini ishlab chiqish, gamifikatsiyaga asoslangan leksik topshiriqlar tizimini taklif etish.

Adabiyotlar tahlili. Leksik kompetensiyani shakllantirish masalasi xorijiy til o‘qitish metodikasida uzoq yillardan buyon muhim tadqiqot yo‘nalishlaridan biri hisoblanadi. Nation so‘z boyligini o‘rgatishda so‘zning shakli, ma’nosi va qo‘llanish xususiyatlarini kompleks

ravishda o‘zlashtirish zarurligini ta’kidlaydi [2]. Uning fikricha, lug‘atni samarali o‘rganish takrorlash, kontekstual qo‘llash va faol foydalanish bilan bog‘liq. Schmitt esa lug‘atni o‘rgatishda turli xil metod va strategiyalardan foydalanish zarurligini ko‘rsatib, o‘quvchining yangi so‘zlarni mustaqil ravishda o‘zlashtirish ko‘nikmasini shakllantirish muhimligini qayd etadi [3]. Gamifikatsiya masalasida Deterding va hammualliflar gamifikatsiyani o‘yin dizayni elementlarini o‘yin bo‘lmagan kontekstlarda qo‘llash sifatida izohlaydi [1]. Kapp ta’limiy gamifikatsiyani o‘quvchilarni jalb qilish va muayyan ta’limiy natijalarga erishishga yo‘naltirilgan mexanizm sifatida ko‘rib chiqadi [4]. Hamari, Koivisto va Sarsa tomonidan olib borilgan tadqiqotlarda gamifikatsiyaning motivatsiya va ishtirokka ijobiy ta’sir ko‘rsatishi mumkinligi qayd etilgan [5]. Biroq gamifikatsiyaning samaradorligi uning shunchaki mukofot va ball tizimidan iborat bo‘lishiga emas, balki ta’limiy maqsadlar bilan uyg‘unlashtirilishiga bog‘liq. Xorijiy til ta’limida gamifikatsiyadan foydalanish bo‘yicha tadqiqotlar o‘quvchilarning darsga qiziqishi, ishtiroki va motivatsiyasini oshirish imkoniyatlarini ko‘rsatadi. Shu bilan birga, gamifikatsiyaning aynan leksik kompetensiyaning tarkibiy komponentlarini rivojlantirishga ta’sirini tizimli ravishda tashkil etish metodik jihatdan yanada chuqur tadqiq etishni talab qiladi.

Tadqiqot metodologiyasi. Tadqiqotda pedagogik kuzatuv, ilmiy-metodik adabiyotlarni tahlil qilish, qiyosiy tahlil, pedagogik modellashtirish va diagnostik baholash metodlaridan foydalanildi.

Leksik kompetensiyani baholash uchun quyidagi mezonlar belgilandi:

leksik bilim — yangi so‘zlarning shakli va ma’nosini bilish;

semantik kompetensiya — so‘z ma’nolarini kontekst asosida farqlash;

reproduktiv ko‘nikma — o‘rganilgan so‘zlarni mashqlarda to‘g‘ri qo‘llash;

produktiv ko‘nikma — yangi so‘zlardan mustaqil gap va matn yaratishda foydalanish;

kommunikativ qo‘llash — so‘zlarni real yoki modellashtirilgan muloqot vaziyatlarida ishlata olish.

Gamifikatsiyaga asoslangan ta’lim jarayonida o‘quvchilarga murakkablik darajasi bosqichma-bosqich oshib boruvchi topshiriqlar beriladi. Bunda “ball”, “daraja”, “badge”, “challenge”, “leaderboard” kabi o‘yin elementlaridan foydalanish mumkin.

Tadqiqot natijalari va muhokama. Tadqiqot davomida ingliz tili darslarida gamifikatsiya vositalaridan foydalanishning maktab o‘quvchilarining leksik kompetensiyasini rivojlantirishdagi metodik imkoniyatlari tahlil qilindi. Olingan natijalar gamifikatsiyaga asoslangan ta’lim jarayonida o‘quvchilarning yangi leksik birliklarni o‘zlashtirish, ularni eslab qolish, kontekstda qo‘llash va kommunikativ vaziyatlarda faol ishlatish imkoniyatlari kengayishini ko‘rsatdi. Mazkur natija gamifikatsiyaning ta’lim jarayonida o‘quvchi faolligi va motivatsiyasini kuchaytiruvchi vosita sifatidagi xususiyatlari bilan izohlanadi [1]. Tadqiqot natijalarini tahlil qilishda leksik kompetensiya bir nechta o‘zaro bog‘liq komponentlar asosida ko‘rib chiqildi: leksik bilim, so‘z ma’nosini anglash, kontekstual qo‘llash, produktiv foydalanish va kommunikativ qo‘llash. Gamifikatsiya vositalari ushbu komponentlarning har birini rivojlantirish uchun turli darajadagi topshiriqlarni tashkil etish imkonini beradi.

Leksik bilimlarning shakllanishi. Tadqiqotda gamifikatsiyaga asoslangan mashqlarning dastlabki bosqichi yangi so‘zlarni tanib olish va ularning ma’nosini o‘zlashtirishga qaratildi.

Bunda “Word Matching”, “Vocabulary Bingo”, “Flashcard Challenge” va “Find the Pair” kabi topshiriqlardan foydalanish mumkin. Bunday mashqlarda o‘quvchi so‘zning grafik shakli, talaffuzi va ma’nosini o‘zaro bog‘laydi. Natijada yangi leksik birlikni faqat tarjima orqali emas, balki vizual va kontekstual assotsiatsiyalar orqali eslab qolish imkoniyati paydo bo‘ladi. Nation ta’kidlaganidek, lug‘atni o‘zlashtirish faqat yangi so‘z bilan bir marta tanishish orqali amalga oshmaydi; so‘zning shakli, ma’nosi va qo‘llanish xususiyatlari turli faoliyatlar orqali qayta-qayta uchrashi kerak [2]. Gamifikatsiya aynan shu takroriy uchrashuvlarni monoton mashq shaklidan interaktiv faoliyatga aylantirish imkonini beradi.

So‘zlarni eslab qolish va takrorlash samaradorligi. Tadqiqotning muhim natijalaridan biri gamifikatsiya vositalari orqali takrorlash jarayonining faollashishi bilan bog‘liq. An’anaviy usulda o‘quvchi yangi so‘zlar ro‘yxatini qayta-qayta o‘qishi yoki yozishi mumkin. Gamifikatsiyada esa ayni leksik birliklar turli vazifalar tarkibida takrorlanadi. Masalan, “Vocabulary Race” topshirig‘ida o‘quvchi berilgan so‘zning ma’nosini aniqlaydi; keyingi bosqichda shu so‘zni gapda qo‘llaydi; yakuniy bosqichda esa undan dialog yaratishda foydalanadi. Shunday qilib, bitta leksik birlik bir nechta kognitiv faoliyat orqali mustahkamlanadi.

Bu jarayonni quyidagi model orqali ifodalash mumkin:

Tanib olish → Anglash → Takrorlash → Kontekstual qo‘llash → Kommunikativ foydalanish.

Mazkur ketma-ketlik leksik birliklarning passiv lug‘at tarkibidan faol lug‘at tarkibiga o‘tishiga yordam beruvchi metodik mexanizm sifatida qaralishi mumkin.

Kontekstual leksik kompetensiyaning rivojlanishi. Tadqiqotda faqat so‘zning tarjimasini bilish leksik kompetensiyaning yetarli ko‘rsatkichi emasligi aniqlandi. O‘quvchi so‘zning ma’nosini kontekst asosida aniqlay olishi va uni tegishli kommunikativ vaziyatda qo‘llay olishi zarur. Shu sababli gamifikatsion topshiriqlarning keyingi bosqichida “Sentence Challenge”, “Guess the Word” va “Context Quest” kabi mashqlardan foydalanish maqsadga muvofiq.

Masalan, o‘quvchiga quyidagi gap berilishi mumkin:

“The weather was extremely _____, so we decided to stay at home.”

O‘quvchi “cold”, “stormy”, “rainy” kabi variantlardan kontekstga mosini tanlashi kerak. Bunda o‘quvchi faqat so‘zning ma’nosini emas, balki uning gapdagi funksiyasini ham tushunadi. Schmittning lug‘atni o‘qitish bo‘yicha yondashuviga ko‘ra, so‘zlarni kontekstda uchratish va qo‘llash ularning kommunikativ qiymatini anglashga yordam beradi [3]. Shu jihatdan gamifikatsiya kontekstual topshiriqlarni ko‘paytirish uchun qulay metodik muhit yaratadi.

Produktiv lug‘atning rivojlanishi. Tadqiqot natijalari gamifikatsiyaning faqat retseptiv emas, balki produktiv leksik kompetensiyani shakllantirish uchun ham qo‘llanishi mumkinligini ko‘rsatadi. Bunda o‘quvchi tayyor javobni tanlash bilan cheklanmaydi, balki mustaqil ravishda yangi so‘zlardan foydalanib gap, dialog yoki qisqa hikoya tuzadi. Masalan, “Story Challenge” o‘yinida o‘quvchiga 5–7 ta yangi so‘z berilib, ularni bitta mazmunli hikoyada qo‘llash vazifasi beriladi. Shu sababli gamifikatsiya leksik kompetensiyaning reproduktiv darajasidan produktiv darajasiga o‘tish uchun vosita bo‘lib xizmat qilishi mumkin.

O‘quv motivatsiyasi va darsdagi faollik. Gamifikatsiyaning yana bir muhim natijasi o‘quvchilarning darsdagi ishtirokini kuchaytirish imkoniyatidir. Ball to‘plash, bosqichlarni

yakunlash, yangi darajaga ko‘tarilish va jamoaviy topshiriqlarda ishtirok etish o‘quvchilarga aniq va qisqa muddatli maqsadlar beradi. Deterding va hammualliflar gamifikatsiyani o‘yin dizayni elementlaridan o‘yin bo‘lmagan kontekstlarda foydalanish sifatida tavsiflaydi [4]. Ta’lim jarayonida bu mexanizm o‘quv faoliyatini yanada interaktiv shaklga keltirishi mumkin. Biroq motivatsion samaradorlikni faqat ball yoki reyting bilan bog‘lash to‘g‘ri emas. O‘quvchi topshiriqning mazmunini tushunishi va undan kommunikativ natija olishi ham muhim. Shuning uchun gamifikatsiyada tashqi motivatsiya bilan bir qatorda ichki motivatsiyani rivojlantiruvchi elementlar ham qo‘llanishi kerak.

Jamoaviy faoliyat va kommunikativ kompetensiya. Gamifikatsiyaga asoslangan jamoaviy topshiriqlar o‘quvchilarning o‘zaro muloqotini kuchaytiradi. Masalan, “Vocabulary Team Challenge” davomida bir guruh berilgan so‘zning ta’rifini aytadi, ikkinchi guruh esa so‘zni topadi va undan gap tuzadi. Bunday mashqlar o‘quvchilarni ingliz tilida fikr almashishga undaydi. Natijada yangi so‘zlar faqat individual yodlash obyekti emas, balki kommunikativ faoliyat vositasiga aylanadi. Bu jihat ayniqsa boshlang‘ich va o‘rta darajadagi o‘quvchilar uchun muhim, chunki ular yangi leksik birliklarni real nutqiy vaziyatlarda qo‘llash imkoniyatiga ega bo‘ladilar.

Raqamli gamifikatsiya vositalarining metodik imkoniyatlari. Tadqiqot doirasida raqamli gamifikatsiya vositalarining bir nechta funksional imkoniyatlari aniqlandi. Jumladan, Quizlet kabi vositalar yangi so‘zlarni kartochkalar orqali o‘zlashtirish va takrorlashga, Kahoot! tezkor test va musobaqalar tashkil etishga, Wordwall esa turli interaktiv mashqlar yaratishga xizmat qilishi mumkin. Raqamli vositalarning muhim jihatlaridan biri — tezkor qayta aloqa. O‘quvchi javobni yuborgandan so‘ng uning natijasini darhol ko‘rishi mumkin. O‘qituvchi esa o‘quvchilarning qaysi so‘zlar yoki mavzularda ko‘proq xato qilayotganini aniqlab, keyingi darslarda shu materialni qayta mustahkamlashi mumkin.

Bu jarayonni quyidagi pedagogik sikl sifatida ifodalash mumkin:

Topshiriq → Javob → Tezkor qayta aloqa → Xatoni aniqlash → Qayta mashq → Mustahkamlash.

Olingan nazariy va metodik natijalar gamifikatsiya ingliz tili darslarida leksik kompetensiyani rivojlantirish uchun ko‘p komponentli pedagogik vosita ekanligini ko‘rsatadi. Uning asosiy afzalligi yangi so‘zlarni o‘rganishning turli bosqichlarini — tanishish, takrorlash, mustahkamlash, kontekstual qo‘llash va kommunikativ foydalanishni — yagona ta’limiy jarayonga birlashtira olishidadir. Shu bilan birga, gamifikatsiya avtomatik ravishda yuqori ta’limiy natijani kafolatlamaydi. Kapp ta’kidlaganidek, gamifikatsiya o‘quv maqsadlari bilan uyg‘unlashtirilgan taqdirdagina pedagogik jihatdan mazmunli bo‘ladi [5]. Agar o‘yin elementi ta’limiy maqsaddan ustun qo‘yilsa, o‘quvchilar topshiriqning mazmunidan ko‘ra faqat g‘alaba yoki ball olishga e’tibor qaratishi mumkin. Bundan tashqari, raqobat elementlaridan foydalanishda o‘quvchilarning individual xususiyatlari hisobga olinishi kerak. Ayrim o‘quvchilar uchun jamoaviy musobaqa yuqori motivatsiya bersa, boshqalari uchun individual progress, shaxsiy rekord yoki bosqichma-bosqich topshiriqlar samaraliroq bo‘lishi mumkin. Shu sababli gamifikatsiya modeli moslashuvchan bo‘lishi lozim. Umuman, tadqiqot natijalari gamifikatsiyani an’anaviy lug‘at o‘qitish metodlarini to‘liq almashtiruvchi emas, balki ularni to‘ldiruvchi pedagogik texnologiya sifatida ko‘rish maqsadga muvofiqligini ko‘rsatadi. Eng samarali modelda gamifikatsion topshiriqlar tushuntirish, kontekstual o‘qitish, kommunikativ mashqlar va refleksiya bilan uyg‘unlashtiriladi.

Xulosa. Ingliz tili darslarida gamifikatsiya vositalaridan foydalanish maktab o‘quvchilarining leksik kompetensiyasini rivojlantirishning zamonaviy va metodik jihatdan istiqbolli yo‘nalishlaridan biridir. Gamifikatsiya orqali yangi so‘zlarni o‘zlashtirish, ularni takrorlash, kontekstda qo‘llash va kommunikativ faoliyatga integratsiya qilish jarayonlarini yagona tizimga birlashtirish mumkin.

Tadqiqot natijalari asosida gamifikatsiyadan foydalanishda quyidagi metodik tamoyillarga rioya qilish maqsadga muvofiq: o‘yin elementlarini darsning aniq leksik maqsadi bilan bog‘lash, topshiriqlar murakkabligini bosqichma-bosqich oshirish, yangi so‘zlarni turli kontekstlarda takrorlash, individual va guruhli gamifikatsiya shakllarini uyg‘unlashtirish, o‘quvchilarga tezkor qayta aloqa berish, faqat ball va reytingga emas, kommunikativ natijaga ham e’tibor qaratish, raqamli va an’anaviy gamifikatsiya vositalarini birgalikda qo‘llash, o‘quvchilarning yosh va individual xususiyatlarini hisobga olish. Shunday qilib, gamifikatsiya ingliz tili darslarida leksik materialni o‘zlashtirishni faollashtirish, o‘quvchilarning darsdagi ishtirokini kuchaytirish va yangi so‘zlarni kommunikativ vaziyatlarda qo‘llash imkoniyatlarini kengaytiruvchi metodik vosita sifatida qaralishi mumkin. Uning yuqori samaradorligi esa o‘qituvchining o‘yin mexanizmlarini ta’lim maqsadlari bilan to‘g‘ri integratsiya qila olishiga bog‘liq.

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. 2011. P. 9–15.
2. Nation I.S.P. Learning Vocabulary in Another Language. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2013.
3. Schmitt N. Vocabulary in Language Teaching. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.
4. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
5. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification // Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences. 2014. P. 3025–3034.
6. Gee J.P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan, 2003.