



## B1 DARAJADAGI TALABALARNING GRAMMATIK KOMPETENSIYASINI OSHIRISHDA O'YIN TEHNOLOGIYALARINING AHAMIYATI

**Ergashev Jahongir**

Qo'qon Universiteti Andijon filiali  
Kompyuter injiniring yo'nalishi 25-01 guruh talabasi

**Mamirova Shodiyaxon Rafiqdjon qizi**

Nazoratchi o'qituvchi:

Qo'qon Universiteti Andijon filiali "Xorijiy tillar" kafedrası o'qituvchisi

Elektron pochta: mamirova.shodiyakjon@gmail.com

<https://doi.org/10.5281/zenodo.18280288>

### ARTICLE INFO

Qabul qilindi: 10-yanvar 2026 yil

Ma'qullandi: 13-yanvar 2026 yil

Nashr qilindi: 17-yanvar 2026 yil

### KEY WORDS

*gamifikatsiya, grammatik kompetensiya, B1 daraja, chet tilini o'qitish, innovatsion texnologiyalar*

### ABSTRACT

*Ushbu maqolada chet tilini o'rganayotgan B1 darajadagi talabalar grammatik kompetensiyasini rivojlantirishda gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish masalalari yoritilgan. Tadqiqot davomida gamifikatsiya elementlarining talabalarning motivatsiyasi, darsdagi faolligi hamda grammatik bilimlarni mustahkamlashdagi samaradorligi tahlil qilindi. Shuningdek, gamifikatsiyaga asoslangan topshiriqlarning an'anaviy o'qitish usullariga nisbatan ustun jihatlari ko'rsatib berildi. Tadqiqot natijalari gamifikatsiya B1 darajadagi talabalar uchun grammatikani o'zlashtirish jarayonini qiziqarli va samarali tashkil etishga xizmat qilishini ko'rsatdi.*

Bugungi kunda chet tillarini o'qitish jarayonida kommunikativ yondashuv bilan bir qatorda innovatsion pedagogik texnologiyalardan foydalanish muhim ahamiyat kasb etmoqda. Xususan, B1 darajadagi talabalar uchun grammatik kompetensiyani rivojlantirish til o'rganishning muhim bosqichlaridan biri hisoblanadi. Ushbu bosqichda talabalar asosiy grammatik strukturalarni bilsalar-da, ularni nutqda erkin va to'g'ri qo'llashda qiyinchiliklarga duch keladilar.

Grammatikani an'anaviy usullar orqali o'qitish ko'pincha talabalar uchun zerikarli bo'lib, ularning motivatsiyasini pasaytirishi mumkin. [2,150 b] Shu sababli ta'lim jarayoniga gamifikatsiya elementlarini joriy etish dolzarb masalaga aylanmoqda. Gamifikatsiya o'quv jarayonini o'yin elementlari orqali tashkil etib, talabalarni faol ishtirok etishga undaydi.

### Asosiy qism

Grammatik kompetensiya chet tilini o'rganishda asosiy tarkibiy qismlardan biri bo'lib, til o'rganuvchining grammatik qoidalarni nafaqat nazariy jihatdan bilishi, balki ularni real nutq jarayonida to'g'ri va o'rinli qo'llay olish qobiliyatini anglatadi. B1 darajada bo'lgan talabalar odatda asosiy grammatik bilimlarga ega bo'lsalar-da, ushbu bilimlarni amaliy nutqda izchil va xatolarsiz qo'llashda muayyan qiyinchiliklarga duch keladilar.

Mazkur bosqichda talabalardan asosiy zamon shakllarini to'g'ri qo'llash, murakkab gap tuzilmalarini tushunish va ulardan foydalanish, modal fe'llar hamda shartli gaplar yordamida

fikrni aniq ifodalash talab etiladi. Shuningdek, grammatik vositalar orqali mantiqan izchil va tushunarli nutq hosil qilish B1 darajaning muhim ko'rsatkichlaridan biri hisoblanadi. **[3,32 b]** Ushbu kompetensiyani samarali shakllantirishda an'anaviy yondashuvlar bilan bir qatorda interaktiv va innovatsion metodlardan foydalanish muhim ahamiyat kasb etadi.

Zamonaviy ta'lim tizimida gamifikatsiya innovatsion yondashuvlardan biri sifatida tobora keng qo'llanilmoqda. Gamifikatsiya deganda o'yin elementlari va mexanizmlarini — jumladan, ball to'plash, reyting tizimi, darajalar, mukofotlar va bellashuvlarni — o'yin bo'lmagan sohalarga, xususan, ta'lim jarayoniga joriy etish tushuniladi. Ushbu yondashuv o'quv jarayonini qiziqarli va interaktiv tarzda tashkil etishga xizmat qiladi. **[1,4b]**

Ta'lim jarayonida gamifikatsiyadan foydalanish talabalar motivatsiyasini sezilarli darajada oshiradi, ularni faol ishtirok etishga undaydi hamda sog'lom raqobat va hamkorlik muhitini shakllantiradi. Ayniqsa, B1 darajadagi talabalar psixologik jihatdan faol va musobaqaga moyil bo'lganligi sababli gamifikatsiya ular uchun samarali pedagogik vosita hisoblanadi. O'yin elementlari orqali berilgan topshiriqlar talabalarni mustaqil fikrlashga, tezkor qaror qabul qilishga va grammatik bilimlarini amaliyotda mustahkamlashga yordam beradi.

Grammatik kompetensiyani rivojlantirish jarayonida gamifikatsiyaning turli usullaridan foydalanish mumkin. Xususan, Kahoot va Quizizz kabi onlayn grammatik viktorinalar talabalarning darsdagi faolligini oshiradi va tezkor teskari aloqa olish imkonini beradi. Rol o'yinlari esa real hayotiy vaziyatlarga asoslangan holda grammatik strukturalarni nutqda qo'llashga yordam beradi.

Shuningdek, ball va reyting tizimi talabalarni doimiy ravishda faol bo'lishga undaydi, "Grammar quest" kabi bosqichma-bosqich topshiriqlar esa bilimlarni izchil rivojlantirishga xizmat qiladi. Jamoaviy o'yinlar orqali talabalar bir-biridan o'rganadi, xatolarni aniqlash va tuzatish jarayonida grammatik qoidalarni yanada chuqurroq o'zlashtiradi. Ushbu usullar grammatikani zerikarli mavzu sifatida emas, balki qiziqarli va interaktiv jarayon sifatida qabul qilishga yordam beradi. **[5,8b]**

#### **Tadqiqot natijalari va muhokama**

O'tkazilgan tajriba mashg'ulotlari shuni ko'rsatdiki, gamifikatsiya asosida tashkil etilgan darslarda talabalar grammatik topshiriqlarni an'anaviy usullarga nisbatan tezroq va aniqroq bajargan. Dars jarayonida grammatik xatolar sonining kamayishi, talabalarning o'z fikrini ishonch bilan bayon etishi va darsga bo'lgan qiziqishining oshishi kuzatildi.

Natijalar shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya nafaqat talabalarning bilim darajasini oshiradi, balki ularning darsga bo'lgan ijobiy munosabatini shakllantiradi. An'anaviy o'qitish usullari bilan taqqoslaganda, gamifikatsiya grammatik kompetensiyani rivojlantirishda yuqori samaradorlikka ega bo'lib, B1 darajadagi talabalar uchun ayniqsa maqbul pedagogik yondashuv hisoblanadi.

#### **Xulosa**

Xulosa qilib aytganda, gamifikatsiya B1 darajadagi talabalar grammatik kompetensiyasini oshirishda samarali innovatsion vosita hisoblanadi. U nafaqat grammatik bilimlarni mustahkamlaydi, balki talabalar motivatsiyasi va darsdagi faolligini ham oshiradi. Shuning uchun chet tilini o'qitish jarayonida gamifikatsiya elementlaridan tizimli va maqsadli foydalanish tavsiya etiladi.

**Foydalanilgan adabiyotlar:**

1. Deterding S. et al. From Game Design Elements to Gamefulness. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 2011. — 9–15 b. (maqola) → 7 sahifa.
2. Harmer J. How to Teach English. Longman/Pearson Education (2015). — taxm. (288 b).
3. Richards J.C. Communicative Language Teaching Today. Cambridge University Press, 2015 (2006). (47 b) (Cambridge Press ma'lumotiga ko'ra).
4. Ur P. Grammar Practice Activities. Cambridge University Press. — taxm. (288 b)
5. Zokirova M. Chet tillarni o'qitishda innovatsion texnologiyalar. Toshkent, 2021

