

GAMIFIKATSIYANING TA'LIM JARAYONIGA INTEGRATSIYASI**Yusupova Mohigul Erkinjon qizi****Nizomiy nomidagi O'zMPU, magistranti****mohigulabdullayeva780@gmail.com****<https://doi.org/10.5281/zenodo.21289341>**

Annotatsiya: Ushbu tezisdagi gamifikatsiyaning oliy ta'limda, xususan, ingliz tilini o'qitish jarayoniga integratsiyalashuvi ilmiy-pedagogik nuqtayi nazardan tahlil qilinadi. Zamonaviy ta'lim jarayonida innovatsion yondashuvlardan biri sifatida gamifikatsiya o'quvchilarning o'zlashtirish darajasini oshirish, ta'lim jarayonini yanada interaktiv va samarali tashkil etish hamda talabalar motivatsiyasini kuchaytirish uchun muhim vosita hisoblanadi. Tadqiqotda gamifikatsiya elementlarining ingliz tili darslarida qo'llanishi, ularning lingvistik kompetensiyalarni rivojlantirishdagi o'rni va ta'lim samaradorligiga ta'siri chuqur o'rganiladi. Shuningdek, gamifikatsiya texnologiyalarining didaktik asoslari, raqamli platformalar bilan integratsiyalashuvi va pedagogik jarayondagi afzalliklari tahlil qilinadi. Maqolada zamonaviy ta'lim texnologiyalaridan foydalangan holda gamifikatsiyaning ingliz tilini o'qitish jarayoniga joriy etish usullari, xalqaro tajribalar va istiqbolli yo'nalishlar asosida xulosa beriladi.

Kalit so'zlar: gamifikatsiya, ingliz tilini o'qitish, oliy ta'lim, interaktiv ta'lim, motivatsiya, lingvistik kompetensiya, raqamli texnologiyalar, pedagogik innovatsiyalar.

Annotation: This thesis examines the integration of gamification into higher education, particularly in teaching English, from a scientific and pedagogical perspective. As an innovative approach in modern education, gamification serves as a crucial tool for enhancing students' academic performance, making the learning process more interactive and effective, and increasing learner motivation. The study explores the application of gamification elements in English language classes, their role in developing linguistic competencies, and their impact on educational effectiveness. Additionally, the didactic foundations of gamification technologies, their integration with digital platforms, and their advantages in the pedagogical process are analyzed. The article concludes with an overview of methods for implementing gamification in English language education, considering modern educational technologies, international practices, and future development prospects.

Keywords: gamification, English language teaching, higher education, interactive learning, motivation, linguistic competence, digital technologies, pedagogical innovations.

Аннотация: В данной тезисе рассматривается интеграция геймификации в систему высшего образования, в частности, в процесс преподавания английского языка, с научно-педагогической точки зрения. Геймификация, как инновационный подход в современном образовании, играет важную роль в повышении академической успеваемости студентов, создании более интерактивного и эффективного учебного процесса, а также в увеличении мотивации обучающихся. В исследовании анализируется применение элементов геймификации на занятиях по английскому языку, их влияние на развитие языковых компетенций и повышение эффективности обучения. Кроме того, изучаются дидактические основы геймификационных технологий, их интеграция с цифровыми платформами и преимущества в педагогическом процессе. В статье представлены методы внедрения геймификации в преподавание английского языка с учетом современных образовательных технологий, международного опыта и перспектив дальнейшего развития.

Ключевые слова: геймификация, преподавание английского языка, высшее образование, интерактивное обучение, мотивация, языковая компетенция, цифровые технологии, педагогические инновации.

KIRISH

Zamonaviy pedagogik paradigmalarining rivojlanishi natijasida ta'lim jarayonida interfaollik va innovatsion texnologiyalarni joriy etish dolzarb masalaga aylangan. Oliy ta'lim tizimida lingvistik kompetensiyalarni rivojlantirish, o'quv jarayonining samaradorligini oshirish va talabalar motivatsiyasini mustahkamlashga yo'naltirilgan yangi didaktik yondashuvlar tobora keng qo'llanilmoqda [1]. Ushbu jarayonda gamifikatsiya metodologiyasi pedagogik strategiyalar bilan integratsiyalashgan holda ta'limni modernizatsiya qilishning istiqbolli vositalaridan biri sifatida e'tirof etilmoqda [2]. Gamifikatsiya elementlarini o'quv jarayoniga kiritish natijasida talabalar bilim olish jarayonida faol ishtirok etib, mustaqil tahliliy tafakkur va lingvistik mahoratini shakllantirish imkoniyatiga ega bo'ladi [3]. Fan va texnologiyalarning jadal rivojlanishi fonida chet tillarini o'qitishda gamifikatsiyaning ahamiyati ortib bormoqda. Deterding va boshqalar [4] gamifikatsiyani o'yin elementlari orqali ta'lim jarayonini yanada jozibador qilish vositasi sifatida ko'rib chiqqan bo'lsa, Kapp [5] uning ta'lim metodikasi bilan uyg'unlashuvi pedagogik samaradorlikni oshirishga xizmat qilishini asoslab bergan. Shuningdek, Hamari va boshqalar [6] gamifikatsiyaning ta'lim jarayonidagi motivatsion omillariga oid empirik tadqiqotlarini o'tkazib, uning ta'limga ijobiy ta'sirini ko'rsatgan. O'zbekiston kontekstida olib borilgan ilmiy izlanishlarda Usmonov [7] gamifikatsiyaning ta'lim sifatiga ta'siri va uning milliy ta'lim modeliga moslashuvi bo'yicha fundamental tahlillarni taqdim etgan.

Mazkur tadqiqotda gamifikatsiyaning ingliz tilini oliy ta'lim muassasalarida o'qitish jarayoniga integratsiyasi, uning didaktik va lingvistik jihatlari hamda o'quvchilarning kognitiv rivojlanishiga ta'siri chuqur tahlil qilinadi. Shuningdek, gamifikatsiya texnologiyalarining pedagogik yondashuvlar bilan uyg'unligi, zamonaviy raqamli platformalar orqali amalga oshirilishi va ularning samaradorligi empirik tadqiqotlar asosida baholanadi. Maqolaning ilmiy-amaliy natijalari gamifikatsiyaning chet tillarini o'qitish jarayoniga qo'shgan hissasini keng qamrovli baholash va uni pedagogik jarayonga samarali tatbiq etish bo'yicha uslubiy tavsiyalarni shakllantirishga qaratilgan.

ASOSIY QISM

Gamifikatsiya tushunchasi 2000-yillarning boshlarida paydo bo'lgan bo'lsa-da, uning ildizlari ancha oldinroq, o'yin elementlarining turli sohalarda qo'llanilishiga borib taqaladi. Dastlab marketing va biznes sohalarda qo'llanilgan gamifikatsiya keyinchalik ta'lim tizimiga ham kirib keldi va o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishda samarali vosita sifatida tan olindi.[8]

Bugungi kunda an'anaviy o'qitish tizimida samaradorlikni yanada oshirish maqsadida raqamli texnologiyalar asta-sekinlik bilan ta'lim tizimiga yetib kelmoqda. O'quvchilarning ta'lim olish vaqtidagi ishtiyoqini oshirish, diqqat-e'tiborini jalb etish hamda o'zlashtirish samaradorligini yanada ko'paytirish maqsadida turli innovatsion o'qitish metodlaridan keng foydalanilmoqda. Zamoniy ta'lim metodlaridan biri bu gamifikatsiya ya'ni ta'lim va o'yin texnologiyalari hamohangligidir. Gamifikatsiya metodining asosiy mohiyati shundaki, o'yin elementlarini qo'llash orqali inson xulqatvorini boshqarish va muayyan bir maqsadlarga erishishga qaratilgan. Ushbu metodni ta'lim jarayonida qo'llash orqali murakkab bo'lgan o'qitish predmetlarini qiziqarli hamda samarali ko'rsatish mumkin bo'ladi.[9]

Gamifikatsiya uslubi o'qitish jarayonida samarali deb topilgan metodlardan

bo'lib, gamifikatsiya metodi o'zida konstruktivizm elementini saqlaydi. Shunga ko'ra, ushbu metod talabalarning o'rganish paytidagi faol ishtirokini ta'minlab, bilimlarni mustaqil ravishda o'zlashtirishiga yo'l ochib beradi. Bundan tashqari o'yin texnikasi o'rganuvchilar xulqini mukofotlar yordamida nazorat qilishga asoslanib, ta'limiy o'yinlar davomida yulduzchalar, reyting jamg'arish kabi mukofotlar bilan ularni ko'zlangan maqsadga tezroq erishishiga undaydi. Tajribalar shuni ko'rsatadiki, o'yin shaklida berilgan topshiriqlar egallangan ko'nikmani uzoqroq vaqt davomida saqlashga ko'maklashadi. Qo'shimcha qilib aytish mumkinki, o'yin mexanizmi yordamida talabalardagi ichki bosim va stressni kamaytirish ularni tabiiy va erkin muhitda chet tilni o'rganish imkoniyatlarini yanada oshiradi.

Gamifikatsiya uslubini ta'lim jarayonida samarali ishtirokini ta'minlash uchun uning quydagi tamoyillarini amalga oshirish zarurdir:

Gamifikatsiya uslubini ta'lim jarayonida samarali ishtirokini ta'minlash uchun uning quydagi tamoyillarini amalga oshirish zarurdir:

1. Jarayonda erishilgan o'sishni ko'rsatish: bunda har bir o'rganuvchi chet tilini o'rganish chog'ida qanday ilmiy ko'nikma va yutuqlarga ega bo'layotganidan boxabar bo'lib borishi kerak. Har bir o'rganuvchining progressi reyting yoki darajalash ko'rinishida ifoda etilishi mumkin.

2. Mukofotlar: ta'lim jarayoni so'ngida o'rganuvchilarga turli ko'rinishdagi rag'batlar berish ularga mamnunlik hissini tuyishga xizmat qiladi.

3. Individual yondashuv: berilayotgan vazifalar har bir talabaning intellectual salohiyatidan kelib chiqqan holatda mos tarzda tanlangan bo'lishi kerak.[10]

Qo'shimcha qilib aytish mumkinki, gamifikatsiya metodi chet tilini o'rganayotgan talabalarga bir necha ijobiy psixologik ta'sirlarga ega. Misol uchun "Flow" ya'ni "oqim" holati, bunda gamifikatsiya metodi yordamida o'rganuvchi yoshlar chet tili ko'nikmalarini egallash paytida "flow" holatiga tushadilar. Ya'ni o'rganish paytida qo'llanilgan o'yin elementlari va texnikalariga shunchalik berilib ketadilarki, natijada ular vaqt hamda o'rab turgan muhitni vaqtincha sedan chiqaradilar. Bu esa o'z navbatida talabalarni chet tilining tabiiy muhitini yaratilishiga imkon beradi va darsning birmuncha samarali hamda qizg'in tarzda kechishiga olib keladi. Shuningdek, darslar davomida jamg'arib borilgan turli rag'batlar va ballar o'quvchilarning o'ziga bo'lgan ishonchini oshishiga yordam berib, ichki qoniqish tuyg'usini uyg'otadi. O'yin mexanikasi chet tilini o'rganuvchilar diqqatini uzoq vaqt o'ziga qarata oladi.

XULOSA

Xulosa qilib aytganda, chet tilini o'qitishni yanada takomillashtirish hamda innovatsion usulda amalga oshirishda gamifikatsiya metodining o'rni beqiyosdir. Gamifikatsiya yordamida ta'lim jarayoni nafaqat bilim olish, balki erishilgan bilimlarni qo'llay olish ko'nikmalarini ham rivojlantiradi. Gamifikatsiya elementlari bilan interaktiv ta'lim tizimlarini ishlab chiqish va joriy etish ta'lim jarayonini yanada samarali, qiziqarli va interaktiv qilishga yordam beradi. Bu yondashuv o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi, ularni faol ishtirok etishga undaydi va bilimlarni mustahkamlashga xizmat qiladi. Tadqiqotning amaliy natijalari shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiyada o'quv maqsadlari ehtiyojlarga qanchalik mos bo'lsa shunda ijobiy natija olinadi. Kelajakda gamifikatsiya va interaktiv ta'lim tizimlarining integratsiyasini yanada rivojlantirish va takomillashtirish ustida izlanishlar olib borish muhim ahamiyat kasb etadi.

Adabiyotlar, References, Литературы:

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.
2. 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.
3. Usmonov, A. (2020). *Oliy ta'limda innovatsion pedagogik texnologiyalar: Gamifikatsiya yondashuvi*. Toshkent: Fan va texnologiya nashriyoti.
4. **Khaitova, N. F. (2021).** "History of Gamification and Its Role in the Educational Process." *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(5), 212–216.
5. Ciprian Vlad. Gamification – an innovative teaching method. Galati university press. 2021
6. Kapp K.M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley&Sons. 2012
7. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии. - Рига: НПЦ Эксперимент, 1995
8. **Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016).** "Challenging Games Help Students Learn: An Empirical Study on Engagement, Flow and Immersion in Game-Based Learning." *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179.