MULTIDISCIPLINARY JOURNAL: FUNDAMENTAL RESEARCH SCIENTIFIC JOURNAL
VOLUME 02. ISSUE 07. JULY 2026.
ResearchBib Impact Faktor: 13.943 ISSN: 3060-513X

Ingliz tilini ikkinchi xorijiy til sifatida o‘qitishda gamifikatsiya va jamoaviy o‘yinlarning samaradorligi

Ibodullayeva Diyora Orifjon qizi
Samarqand davlat chet tillar instituti talabasi
diyoraibodullayeva50@gmail.com

Annotatsiya: Ushbu maqolada ingliz tilini o'rganish jarayoniga zamonaviy texnologiyalarni tatbiq qilishning foydalari haqida aytib o'tilgan. An’anaviy metodlarning bugungi kun talablariga mos kelmasligi, ularning o'rniga jamoaviy va interaktiv o'yinlardan foydalanish kerakligi va ularning samarasi haqida so'z yuritilgan. Shuningdek, bugungi kunda ingliz tili o'rganuvchilari duch kelayotgan muammolar va raqamli platformalar (Kahoot!, Quizizz, Quizlet) ularning gapirish ko'nikmasini rivojlantirishda, grammatik qoidalarni oson o'rganishi va ulardan to'g'ri foydalanishda, passiv lug'at boyligini faol so'z boyligiga o'tishda yechim sifatida keltirib otilgan. Bu kabi platformalarning nafaqat til o'rganish uchun, balki ularning o'quvchining salomatligi hamda raqamli texnologiyalardan foydalanish ko'nikmalarini rivojlantirish borasidagi samaralari yoritib berilgan. Raqamli platformalardan foydalanish jarayonida o'qituvchilar til o'rganuvchilarining darajasiga ahamiyat berishi eng muhim jihatlardan biri ekanligi aytib o'tilgan.

Kalit so‘zlar: Gamifikatsiya, ikkinchi chet tili, jamoaviy o‘yinlar, Kahoot!, Quizizz, Quizlet, og‘zaki nutq (speaking), xato qilish xavotiri, motivatsiya, raqamli ta'lim.

Abstract: This article discusses the benefits of integrating modern technologies into the English language learning process. It highlights the inadequacy of traditional methods in meeting present-day demands and emphasizes the necessity and effectiveness of utilizing collaborative and interactive games instead. Furthermore, the study addresses the challenges currently faced by English language learners and presents digital platforms (Kahoot!, Quizizz, Quizlet) as solutions for developing speaking skills, simplifying grammar acquisition, promoting correct grammatical usage, and transitioning passive vocabulary into active usage. The effectiveness of such platforms is highlighted not only for language learning, but also in relation to student

well-being and the development of digital technology skills. Finally, it is noted that one of the most crucial aspects during the use of digital platforms is for educators to pay careful attention to the proficiency levels of language learners.

Keywords: Gamification, EFL/ESL instruction, team-based games, Kahoot!, Quizizz, Quizlet, speaking skill, language anxiety, motivation, digital learning.

Аннотация. В данной статье рассматриваются преимущества внедрения современных технологий в процесс изучения английского языка. Отмечается несоответствие традиционных методов современным требованиям, а также подчеркивается необходимость и эффективность использования командных и интерактивных игр взамен им. Кроме того, в работе освещаются проблемы, с которыми сегодня сталкиваются изучающие английский язык, и в качестве решения предлагаются цифровые платформы (Kahoot!, Quizizz, Quizlet), способствующие развитию навыков говорения, простому усвоению и правильному применению грамматических правил, а также переводу пассивного словарного запаса в активный. Продемонстрирована эффективность подобных платформ не только для изучения языка, но и в контексте заботы о здоровье учащихся и развития у них навыков использования цифровых технологий. Отдельно подчеркивается, что одним из важнейших аспектов при использовании цифровых платформ является учет преподавателями уровня подготовки учащихся.

Ключевые слова. Гамификация, второй иностранный язык, командные игры, Kahoot!, Quizizz, Quizlet, устная речь (speaking), страх совершения ошибок, мотивация, цифровое обучение.

Bugungi kunda ingliz tili butun dunyo bo‘ylab xalqaro muloqot vositasi, balki shaxsiy va akademik hayotimiz uchun bir qancha imkoniyatlar eshigini ochib beruvchi kalit sifatida muhim ahamiyatga ega. Shuning uchun ingliz tilini o‘rganishga bo‘lgan ehtiyoj va qiziqish kundan kunga oshib bormoqda, ammo bugungi texnologiyalar asrida ingliz tilini o‘rganish uchun an’anaviy usullardan foydalanish – quruq qoidalarni yodlatish va shunchaki grammatikani o‘zini o‘rgatish ancha zerikarli va eskirgan samarasiz usul hisoblanadi. Ingliz tilini ikkinchi xorijiy til sifatida o‘qitish sifatini oshirish dolzarb masalalardan biri va ushbu muammoni hal etish uchun dars jarayonlariga zamonaviy va interaktiv pedagogik metodlarni tatbiq etish zarur.

Darslarda mavzuga aloqador o‘yinlardan foydalanish, ularni hayotga bog‘lash, o‘quvchilarda yangi mavzularni tez va oson o‘rganishga, ularni o‘rganishga bo‘lgan qiziqish va motivatsiyasini oshishiga hamda o‘zlariga bo‘lgan ishonch ortishiga yordam beradi.

Ingliz tilini o‘qitishda o‘quvchilar faolligini oshirish va darsni interaktiv shaklga keltirishda gamifikatsiya va jamoaviy o‘yinlarning o‘rni beqiyosdir. Gamifikatsiya – bu o‘yin bo‘lmagan dars jarayonlarini o‘yin shaklida tashkil qilish va o‘yin elementlaridan foydalanishdir [1; 2-b]. Darslarda gamifikatsiyadan foydalanishdan maqsad — tushunish, eslab qolish yoki tushuntirish qiyin bo‘lgan mavzularni o‘yinlar bilan integratsiya qilish orqali oson va qiziqarli usulda o‘rgatishdir. Bu yondashuv orqali o‘rganuvchida tilga bo‘lgan qiziqish uyg‘onadi, o‘ziga bo‘lgan ishonchi va motivatsiyasi ortadi hamda til o‘rganishga nisbatan qo‘rquvini yengadi [3; 3-b]. Zamonaviy texnologiyalar sababli gamifikatsiyani mobil qurilmalar va raqamli muhitda qo‘llash juda osonlashdi. Masalan, Duolingo, Kahoot va Quizlet kabi ilovalar nafaqat til o‘rganishga yordam beradi, balki dars jarayonini jamoaviy musobaqalar, test va sinovlardagi natijalarni boshqa o‘rganuvchilar bilan taqqoslash ile reyting tizimini yaratib, tilni mukammal o‘rganishga undaydi [5; 3-b].

Ingliz tilini, umuman olganda xorijiy tillarni o‘rganishdan asosiy maqsad — ushbu tilda erkin muloqot qila olishdir [4; 6-b]. Ammo aksariyat o‘quvchilar grammatikani yaxshi bilsalar-da, og‘zaki nutqda ularni to‘g‘ri qo‘llashda qiyinchilikka uchraydilar va xato qilib qo‘yishdan qo‘rqadilar. Natijada ushbu psixologik to‘siqlar ularda nutqiy (Speaking) ko‘nikmaning rivojlanishiga xalaqit beradi. Bu borada darslarda jamoaviy o‘yinlardan foydalanish og‘zaki nutq ko‘nikmasini o‘stirishda muhim ahamiyatga ega. Chunki til o‘rganuvchi musobaqa muhitiga tushganida, jamoasining g‘alabasi uchun harakat qilib, xato qilish qo‘rquvini unutadi. U faqat yuqori ball olish va jamoasi bilan g‘olib bo‘lishga intilib, qanday bo‘lmasin fikrini ingliz tilida bayon etishga harakat qiladi. Biroq nutqiy ko‘nikmalarni to‘g‘ri shakllantirish, o‘quvchilar motivatsiyasini oshirish va qo‘rquvni yengishda o‘qituvchi interaktiv metodlarni to‘g‘ri tanlashi kerak. Aks holda, bilimi nisbatan pastroq bo‘lgan o‘quvchilar o‘zlaridan kuchliroq tengdoshlari oldida kamsitilish hissini tuyishlari va natijada til o‘rganish jarayoni ular uchun yanada murakkablashib ketishi mumkin.

Ingliz tilini o‘rganishda so‘z boyligini oshirish va grammatik qoidalarni egallash eng muhim bosqichlardan biri hisoblanadi. An’anaviy darslarda so‘zlarni va qoidalarni quruq yodlatish ko‘pincha samarasiz bo‘lib, uzoq muddatli xotiraga o‘tmaydi va natijada tez unutib yuboriladi. O‘yin elementlari esa yangi so‘zlarni mantiqiy bog‘liqlik hamda emotsional tajriba orqali eslab qolishga yordam beradi. Ta'lim jarayonini o‘quvchilar uchun qulay va qiziqarli qiluvchi hamda eng ko‘p qo‘llaniladigan raqamli ilovalarga Kahoot!, Socrative, Google Forms, QR code, Facebook, YouTube, Quizizz va Quizlet kiradi [6; 3-b]. Ulardan biri Kahoot! grammatikani o‘rganishda eng samarali vositalardan biri bo‘lib, u vizual testlar va natijalarni reyting ko‘rinishida taqdim etadi. Bu esa o‘rganuvchilarda raqobat hissini uyg‘otib, qo‘rquv va xavotirni yo‘qotadi hamda qoidalarni to‘g‘ri qo‘llashga undaydi [7; 5-b]. Shuningdek, Quizizz va Quizlet platformalaridagi peshqadamlar doskasi (leaderboards) va interaktiv mashqlar o‘quvchilar o‘rtasida real raqobat muhitini yaratib, so‘z boyligini oshirish va grammatik xatolarni mustaqil tahlil qilish imkonini beradi. Natijada, dars jarayoni qiziqarli kechishi bilan birga, o‘quvchilarning zamonaviy texnologik ko‘nikmalari ham rivojlanadi [2; 5-b].

Xulosa qilib aytganda, ingliz tilini ikkinchi chet tili sifatida o‘rganish jarayonida zamonaviy raqamli texnologiyalar va gamifikatsiya vositalaridan foydalanish yuqori samaradorlikni ta’minlaydi. Ushbu yondashuv til o‘rganuvchilar uchun nafaqat real muloqot muhitini yaratib beradi, balki murakkab grammatik tuzilmalar va tushunilishi qiyin bo‘lgan mavzularni interaktiv shaklda oson o‘zlashtirishga xizmat qiladi. Raqamli o‘yinlar, Kahoot!, Quizizz va Quizlet kabi ilovalarning eng muhim afzalliklaridan biri — o‘quvchining passiv so‘z boyligini amaliyotga tatbiq etish orqali faol (active vocabulary) darajaga o‘tkazishidir. Shuningdek, jamoaviy musobaqa va o‘yinlar til o‘rganishdagi psixologik to‘siqlar va xato qilish xavotirini kamaytirib, nutqiy ko‘nikmalarning erkin shakllanishiga zamin yaratadi. Shu sababli, ingliz tili o‘qituvchilariga dars jarayonlarini rejalashtirishda an'anaviy metodlar bilan bir qatorda gamifikatsiya elementlarini o‘quvchilarning bilimi va yosh xususiyatlariga mos holda tizimli ravishda integratsiya qilish tavsiya etiladi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati:

1. Deterding et al, Frontiers in Psychology, Gamification in EFL/ESL instruction: a systematic review of empirical research. Barry Lee Reynolds, University of Macau, Macao SAR, China 2023. 2-bet
2. Dewi et al, Teaching English with Technology, Nur Lailatur Rofiah, Budi Waluyo, EFFECTS of GAMIFIED GRAMMAR and VOCABULARY LEARNING in an ENGLISH COURSE on EFL STUDENTS in THAILAND 2024. 5-bet
3. Flores, Mufida and Lam, Education and humanities, The Effects of Gamification On Student Motivation And Achievement In Learning English As A Foreign Language In Higher Education, MAP Education and Humanities (MAPEH) 2023. 3-bet
4. Harmer, Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología, Gamification for improving oral communication skills in English as a Foreign Language learners, Año IX. Vol. IX. N°2. Edición Especial II 2023. 6-bet
5. Lee and Hammer, Education and humanities, The Effects of Gamification On Student Motivation And Achievement In Learning English As A Foreign Language In Higher Education, MAP Education and Humanities (MAPEH) 2023. 3-bet
6. Nur Lailatur Rofiah, Budi Waluyo, Teaching English with Technology, EFFECTS of GAMIFIED GRAMMAR and VOCABULARY LEARNING in an ENGLISH COURSE on EFL STUDENTS in THAILAND 2024. 2-bet
7. Zarzycka-Piskorz, Teaching English with Technology, Nur Lailatur Rofiah, Budi Waluyo, EFFECTS of GAMIFIED GRAMMAR and VOCABULARY LEARNING in an ENGLISH COURSE on EFL STUDENTS in THAILAND 2024. 6-bet