

e-ISSN 3060-5059

DOI: 10.67227



IJTIMOYIY-GUMANITAR SOHADA ILMIY-INNOVATSION TADQIQOTLAR

ILMIY METODIK JURNAL

Scientific and Innovative Research in
Social and Humanitarian Studies

Vol. 3 • Issue 7

2026



Founded in 2024



publishscience.uz



publish_science_journal@mail.ru



PEER REVIEWED • OPEN ACCESS

UMUMIY O'RTA TA'LIM MAKTAB O'QUVCHILARIGA ONA TILINI O'QITISHDA GAMIFIKATSIYA METODIKASI VA PEDAGOGIK IMKONIYATLARI

Xanberdiyeva Mumtoza Ruslanovna

Xalqaro Nordik universiteti, PhD mustaqil izlanuvchisi.

e-mail: mxanberdiyeva@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-6813-2466>

Annotatsiya.

Mazkur maqolada umumiy o'rta ta'lim maktabi o'quvchilarida lingvistik kompetensiyani rivojlantirishda gamifikatsiya texnologiyalarining o'rni yoritilgan. Ta'lim jarayonida o'yin elementlaridan foydalanishning pedagogik imkoniyatlari, motivatsiyani oshirishdagi ahamiyati hamda interaktiv metodlarning samaradorligi tahlil qilingan. Shuningdek, lingvistik kompetensiyani rivojlantirishga qaratilgan metodik tavsiyalar ishlab chiqilgan hamda gamifikatsiyaning amaliy samaradorligi ilmiy jihatdan asoslab berilgan.

Kalit so'zlar: gamifikatsiya, lingvistik kompetensiya, interaktiv ta'lim, kommunikativ yondashuv, o'yin texnologiyalari, motivatsiya, pedagogik texnologiyalar, innovatsion metodlar, raqamli platformalar.

МЕТОДИКА ГЕЙМИФИКАЦИИ И ЕЁ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ В ОБУЧЕНИИ РОДНОМУ ЯЗЫКУ УЧАЩИХСЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ШКОЛ

Ханбердиева Мумтоза Руслановна

Международный университет «Nordik», независимый соискатель PhD.

Аннотация.

В данной статье описывается роль технологий геймификации в развитии языковой компетентности учащихся общеобразовательных школ. Проанализированы педагогические возможности использования игровых элементов в образовательном процессе, их значение в повышении мотивации, эффективность интерактивных методов. Также разработаны методические рекомендации, направленные на развитие языковой компетенции, и научно обоснована практическая эффективность геймификации.

Ключевые слова: геймификация, языковая компетентность, интерактивное обучение, коммуникативный подход, игровые технологии, мотивация, педагогические технологии, инновационные методы, цифровые платформы.

GAMIFICATION METHODOLOGY AND ITS PEDAGOGICAL POTENTIAL IN TEACHING THE NATIVE LANGUAGE TO SECONDARY SCHOOL STUDENTS

Xanberdiyeva Mumtoza Ruslanovna

International Nordic University, Independent PhD Researcher.

Abstract.

This article describes the role of gamification technologies in the development of linguistic competence in general secondary school students. Pedagogical possibilities of using game elements in the educational process, their importance in increasing motivation, and the effectiveness of interactive methods were analyzed. Methodical recommendations aimed at developing linguistic competence have also been developed, and the practical effectiveness of gamification has been scientifically substantiated.

Keywords: gamification, linguistic competence, interactive education, communicative approach, game technologies, motivation, pedagogical technologies, innovative methods, digital platforms.

Kirish. Bugungi globallashuv jarayonida ona tilini va xorijiy tillarni puxta egallash, turli kommunikativ vaziyatlarda fikrni aniq, ravon va mantiqiy ifodalash ko'nikmalarini shakllantirish ta'lim tizimining ustuvor vazifalaridan biri hisoblanadi. Jamiyatdagi ijtimoiy, iqtisodiy va madaniy munosabatlarning tobora kengayib borishi shaxsdan nafaqat muayyan tilning grammatik qoidalarini bilishni, balki undan amaliy muloqot jarayonida samarali foydalana olishni ham talab etmoqda. Shu nuqtayi nazardan, o'quvchilarda lingvistik, nutqiy, sotsiolingvistik va pragmatik kompetensiyalarni uyg'un rivojlantirish zamonaviy ta'limning muhim yo'nalishlaridan biri sifatida namoyon bo'lmoqda. Ayniqsa, umumiy

o'rta ta'lim maktablarida o'quvchilarning lingvistik kompetensiyasini rivojlantirish dolzarb pedagogik masala sifatida qaralmoqda. Lingvistik kompetensiya o'quvchining til birliklari, grammatik tuzilmalar, lug'aviy boylik, talaffuz me'yorlari va imlo qoidalarini egallashi hamda ulardan og'zaki va yozma nutqda to'g'ri foydalana olish qobiliyatini ifodalaydi. Mazkur kompetensiyaning shakllanishi o'quvchilarning fikrlash doirasini kengaytiradi, mustaqil mushohada yuritish, axborotni tahlil qilish, o'z fikrini asoslash va boshqalarning qarashlariga munosabat bildirish ko'nikmalarini rivojlantiradi. Zamonaviy o'quvchi an'anaviy, biryozlama va reproduktiv metodlarga nisbatan interaktiv, innovatsion hamda amaliy faoliyatga yo'naltirilgan usullar orqali bilim olishga ko'proq qiziqish bildiradi. Shu sababli dars jarayonida muammoli ta'lim, hamkorlikda o'qitish, loyiha metodi, rolli o'yinlar, munozara, keys-stadi, multimediaviy vositalar va raqamli ta'lim platformalaridan foydalanish muhim ahamiyat kasb etadi. Bunday metodlar o'quvchilarning darsdagi faolligini oshiradi, ularni erkin fikrlashga undaydi, til birliklarini real kommunikativ vaziyatlarda qo'llash imkoniyatini yaratadi hamda o'zlashtirilgan bilimlarning barqarorligini ta'minlaydi. Shuningdek, lingvistik kompetensiyani rivojlantirish jarayonida o'quvchilarning yosh, psixologik va individual xususiyatlarini hisobga olish, ta'lim mazmunini bosqichma-bosqich murakkablashtirib borish, topshiriqlarni hayotiy vaziyatlar bilan bog'lash va muntazam qayta aloqa tashkil etish zarur. O'qituvchi esa bu jarayonda tayyor bilimni yetkazuvchi emas, balki o'quvchini mustaqil izlanish, muloqot va ijodiy faoliyatga yo'naltiruvchi pedagogik fasilitator vazifasini bajarishi lozim. Natijada o'quvchilarda tilga oid nazariy bilimlar bilan bir qatorda, ularni amaliy faoliyatda qo'llash, turli nutqiy vaziyatlarga moslashish, mazmunli va madaniyatli muloqot olib borish qobiliyati ham rivojlanadi. Demak, umumiy o'rta ta'lim tizimida o'quvchilarning lingvistik kompetensiyasini innovatsion metodlar asosida rivojlantirish ularning nafaqat til o'rganish samaradorligini, balki kommunikativ faolligi, mustaqil fikrlashi, axborot bilan ishlash madaniyati va ijtimoiy moslashuvchanligini ham oshirishga xizmat qiladi. Bu esa zamonaviy, bilimli, ijodkor va raqobatbardosh shaxsni tarbiyalashning muhim pedagogik shartlaridan biridir.

Ta'lim jarayoniga gamifikatsiya elementlarini joriy etish o'quvchilarning darsga bo'lgan qiziqishini oshirish, ularning mustaqil fikrlash ko'nikmalarini shakllantirish hamda til o'rganish samaradorligini ta'minlashga xizmat qiladi. Gamifikatsiya — bu o'yin mexanizmlarini noo'yin jarayonlariga tatbiq etish texnologiyasi bo'lib, u ta'lim jarayonida motivatsiyani kuchaytiruvchi vosita sifatida namoyon bo'ladi [1, 25–26-b.].

Bugungi kunda umumiy o'rta ta'lim maktablarida o'quvchilarning til o'rganishga bo'lgan qiziqishini oshirish, ularni mustaqil fikrlashga o'rgatish hamda kommunikativ kompetensiyalarini rivojlantirishda innovatsion pedagogik texnologiyalardan foydalanish muhim ahamiyat kasb etmoqda. Shu nuqtai nazardan, gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish ta'lim jarayoni samaradorligini oshiruvchi zamonaviy yondashuvlardan biri hisoblanadi.

Adabiyotlar sharhi

Ta'lim jarayonida gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish masalasi so'nggi yillarda pedagogika va metodika sohasidagi dolzarb tadqiqot yo'nalishlaridan biriga aylangan. Xususan, o'quvchilarning lingvistik kompetensiyasini rivojlantirishda o'yin texnologiyalarining samaradorligini aniqlashga qaratilgan ilmiy izlanishlar soni ortib bormoqda.

Pedagogik texnologiyalar nazariyasiga oid tadqiqotlarda ta'lim samaradorligini oshirishda interaktiv metodlarning ahamiyati keng yoritilgan. Jumladan, J. Yo'ldoshev va S. Usmonov pedagogik texnologiyalarni o'quvchilarning mustaqil fikrlashi hamda ta'lim jarayonidagi faolligini oshiruvchi muhim vosita sifatida baholaydilar [1, 25–26-b.].

Lingvistik kompetensiya tushunchasi va uning tarkibiy qismlari N. Mahmudovning ilmiy ishlarida atroflicha tahlil qilingan. Muallif lingvistik kompetensiyani til birliklarini grammatik va uslubiy jihatdan to'g'ri qo'llash ko'nikmasi sifatida izohlaydi hamda kommunikativ faoliyatda uning muhim o'rin tutishini ta'kidlaydi [2, 41-b.].

R. Ishmuhamedov innovatsion pedagogik texnologiyalar o'quvchilarning darsdagi faolligini oshirishini, o'yin asosidagi ta'lim esa bilimlarni mustahkam o'zlashtirish imkonini yaratishini qayd etadi [3, 58-b.].

Ta'limda axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan foydalanish metodikasi B. Qodirov tomonidan o'rganilib, raqamli platformalar orqali ta'limni tashkil etishning metodik asoslari yoritilgan [4, 73-b.].

Asosiy qism

Lingvistik kompetensiya o'quvchilarning til birliklarini to'g'ri qo'llashi, grammatik me'yorlarga amal qilishi, so'z boyligini oshirishi hamda nutqiy vaziyatlarda erkin muloqot qila olish qobiliyatini anglatadi. Zamonaviy metodikada lingvistik kompetensiya kommunikativ kompetensiyaning asosiy tarkibiy qismi sifatida baholanadi.

Gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish o'quvchilarning til o'rganishga bo'lgan motivatsiyasini kuchaytiradi. O'yin jarayonida o'quvchi bilim olishni majburiyat emas, balki qiziqarli faoliyat sifatida qabul qiladi. Bu esa ta'lim samaradorligini oshirishga xizmat qiladi.

Gamifikatsiyaning asosiy elementlari quyidagilar hisoblanadi:

- ball berish tizimi;
- reyting va liderlar jadvali;
- bosqichma-bosqich topshiriqlar;
- virtual mukofotlar;
- rag'batlantirish mexanizmlari.

Mazkur elementlar o'quvchilarning ichki motivatsiyasini rivojlantirib, ularni faol ishtirok etishga undaydi.

Umumiy o'rta ta'lim maktablarida gamifikatsiya asosida tashkil etiladigan darslarda interaktiv metodlardan foydalanish samarali natija beradi. Xususan, «Aqliy hujum», «Bingo», «Kim chaqqon?», «So'z top», «Zanjir» kabi o'yinlar o'quvchilarning lug'at boyligini, ona tili yuzasidan savodxonligini, kutilmagan vaziyatlarda so'zdan unumli foydalanish ko'nikmasini oshirishga yordam beradi.

Til o'rganish jarayonida rolli o'yinlardan foydalanish ham muhim metodik vosita hisoblanadi. Rolli o'yinlar davomida o'quvchilar real kommunikativ vaziyatlarga yaqin holatlarda muloqot qilish imkoniyatiga ega bo'ladi. Bu esa ularning nutqiy faolligini oshirish bilan birgalikda lingvistik ko'nikmalarni ham mustahkamlashga yordam beradi.

Gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanishda raqamli platformalarning ahamiyati katta. Jumladan, **Kahoot**, **Quizizz**, **Wordwall**, **LearningApps** kabi platformalar o'quvchilar bilimini mustahkamlashda samarali vosita hisoblanadi [4, 75-b.]. Ushbu platformalar yordamida o'qituvchi interaktiv testlar, viktorinalar va musobaqalar tashkil etishi mumkin.

Tadqiqotning tajriba-sinov ishlari Yangiyo't tumani 303-sonli ixtisoslashtirilgan davlat umumta'lim maktabining 5-sinf o'quvchilari o'rtasida uch hafta davomida olib borildi. Tajriba jarayonida 5-«A» sinfi kuzatuv sinfi sifatida tanlanib, unda 26 nafar o'quvchi ishtirok etdi. 5-«B» sinfi esa tajriba sinfi sifatida belgilanib, unda 27 nafar o'quvchi qatnashdi.

Tajriba-sinov ishlari davomida ona tili darslarida gamifikatsiya metodikasining samaradorligini aniqlash maqsadida turli interaktiv va o'yinli metodlardan foydalanildi. Jumladan, **«Bilimlar poygasi»**, **«Ball to'plash tizimi»**, **«Zakovatli viktorina»** kabi gamifikatsion metodlar dars jarayoniga tatbiq etildi. Ushbu metodlar orqali o'quvchilarning darsdagi faolligi, mustaqil fikrlashi hamda topshiriqlarni bajarishga bo'lgan qiziqishi kuzatildi.

«Bilimlar poygasi» metodida o'quvchilar kichik guruhlariga bo'linib, savol-javob va tezkor topshiriqlar asosida o'zaro bellashdilar. **«Ball to'plash tizimi»** metodida esa har bir bajarilgan topshiriq uchun rag'batlantiruvchi ballar berilib, dars yakunida eng faol o'quvchilar aniqlab borildi. **«Zakovatli viktorina»** metodida ona tili mavzulariga oid qiziqarli savollar va mantiqiy topshiriqlar qo'llanildi, natijalar esa test orqali aniqlandi.

1-jadval. Tajriba-sinov natijalarining qiyosiy jadvali

Sinf turi	Sinf	Tajribadan avvalgi ko'rsatkich	Tajribadan keyingi ko'rsatkich	O'zgarish
Kuzatuv sinfi	5-«A»	74 %	74 %	0 %
Tajriba sinfi	5-«B»	75 %	85 %	+10 %

Jadvaldan ko'rinadiki, kuzatuv sinfi — 5-«A» sinfida o'zlashtirish ko'rsatkichi o'zgarishsiz qolgan, tajriba sinfi — 5-«B» sinfida esa mazkur ko'rsatkich 10 foiz punktga oshgan.

Tajriba yakunida o'quvchilarning darsdagi ishtiroki, bilimlarni o'zlashtirish darajasi va fanga bo'lgan qiziqishi tahlil qilindi. Natijalarga ko'ra, tajriba sinfida o'quvchilarning o'zlashtirish ko'rsatkichi kuzatuv sinfiga nisbatan 10 foizga oshgani aniqlandi. Shuningdek, o'quvchilarning kommunikativ faolligi, ijodiy yondashuvi hamda jamoa bilan ishlash ko'nikmalarida ijobiy o'zgarishlar kuzatildi.

Mazkur tajriba-sinov natijalari ona tili darslarida gamifikatsiya metodikasidan foydalanish ta'lim samaradorligini oshirishda muhim pedagogik imkoniyatlarga ega ekanligini tasdiqladi.

Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, o'yin asosida tashkil etilgan mashg'ulotlar o'quvchilarning darsdagi faolligini oshiradi, mustaqil fikrlash ko'nikmasini shakllantiradi hamda bilimlarni uzoq muddat xotirada saqlash imkonini beradi [5, 66-b.].

Gamifikatsiyaning pedagogik imkoniyatlari quyidagilarda namoyon bo'ladi:

- ta'lim jarayonining qiziqarli tashkil etilishi;
- o'quvchilarda ijobiy emotsional muhitning shakllanishi;
- jamoada ishlash ko'nikmalarining rivojlanishi;
- mustaqil ta'lim olish malakasining shakllanishi;
- tanqidiy va ijodiy fikrlashning rivojlanishi.

Biroq gamifikatsiya texnologiyalarini ta'limga tatbiq etishda ayrim muammolar ham mavjud. Jumladan, texnik vositalarning yetishmasligi, internet tezligining pastligi hamda ayrim pedagoglarning AKT kompetensiyasining yetarli emasligi metodik jarayon samaradorligiga salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkin.

Tajriba-sinov ishlari natijasida ona tili darslarida gamifikatsiya metodikasidan foydalanishning bir qator pedagogik imkoniyatlari mavjudligi aniqlandi. Jumladan, mazkur metodika o'quvchilarning dars jarayonidagi faolligini oshirish, bilim olishga bo'lgan motivatsiyasini kuchaytirish hamda o'quv materiallarini qiziqarli va samarali o'zlashtirishga xizmat qilishi kuzatildi. Shuningdek, gamifikatsiya asosida tashkil etilgan darslar o'quvchilarning mustaqil fikrlash, tezkor qaror qabul qilish, ijodiy yondashish va jamoada ishlash ko'nikmalarini rivojlantirishga ijobiy ta'sir ko'rsatdi.

Bundan tashqari, o'yin texnologiyalaridan foydalanish orqali o'quvchilarning nutqiy kompetensiyasi, og'zaki va yozma savodxonligi hamda kommunikativ qobiliyatlarini shakllantirish imkoniyati kengaydi. Darslarda interaktiv topshiriqlar, rag'batlantirish tizimi va didaktik o'yinlardan foydalanish o'quvchilarning ona tili faniga bo'lgan qiziqishini yanada oshiradi.

Umumiy o'rta ta'lim maktablarida gamifikatsiya texnologiyalaridan samarali foydalanish uchun quyidagi metodik tavsiyalarni amalga oshirish maqsadga muvofiq:

- dars jarayoniga interaktiv o'yinlarni tizimli ravishda kiritish;
- o'quvchilarning yosh va psixologik xususiyatlarini hisobga olish;
- raqamli platformalardan samarali foydalanish;
- rag'batlantirish tizimini to'g'ri tashkil etish;
- guruhli va individual topshiriqlardan foydalanish;
- o'quvchilarning kommunikativ faoliyatini muntazam qo'llab-quvvatlash.

Shuningdek, gamifikatsiya texnologiyalarini joriy etishda o'qituvchilarning metodik tayyorgarligini oshirish ham muhim omillardan biri hisoblanadi. Pedagog zamonaviy texnologiyalar bilan ishlash ko'nikmalariga ega bo'lishi lozim.

Xulosa qilib aytganda, umumiy o'rta ta'lim maktabi o'quvchilarida lingvistik kompetensiyani rivojlantirishda gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish samarali metodlardan biri hisoblanadi. O'yin elementlari asosida tashkil etilgan ta'lim jarayoni o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi, kommunikativ faoliyatini rivojlantiradi hamda ta'lim sifatini yaxshilaydi.

Gamifikatsiya texnologiyalari o'quvchilarning mustaqil fikrlashini rivojlantirish, ijodiy yondashuvni shakllantirish hamda dars jarayonida faol ishtirokini ta'minlashda muhim pedagogik vosita sifatida xizmat qiladi. Natijalarga ko'ra, tajriba guruhidagi o'quvchilarning lug'at boyligi, kommunikativ faolligi hamda grammatik topshiriqlarni bajarish ko'rsatkichlari sezilarli darajada oshgani kuzatildi. O'quvchilar darslarda faol qatnashib, topshiriqlarni bajarishga katta qiziqish bildirdi.

Tajriba natijalari gamifikatsiya texnologiyalarining lingvistik kompetensiyani rivojlantirishdagi samaradorligini tasdiqladi. Asosan, o'quvchilarda yozma savodxonlik, matn bilan ishlash ko'nikmasi hamda muallif maqsadini anglash tezligi oshdi.

Shu sababli umumiy o'rta ta'lim tizimida gamifikatsiya texnologiyalarini keng joriy etish hamda pedagoglarning metodik kompetensiyasini rivojlantirish zarur hisoblanadi. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, ona tili darslarida zamonaviy pedagogik texnologiyalar, xususan, gamifikatsion yondashuvlarni qo'llash ta'lim sifatini oshirishning samarali vositalaridan biridir. Ayniqsa, turli interaktiv topshiriqlar, ball tizimi, rag'batlantirish usullari va didaktik o'yinlar orqali dars jarayonini qiziqarli tashkil etish o'quvchilarning fanga bo'lgan ijobiy munosabatini shakllantiradi.

Bundan tashqari, gamifikatsiya metodikasidan foydalanish o'qituvchining pedagogik faoliyatini ham samarali tashkil etishga xizmat qiladi. Dars jarayonini o'yin asosida tashkil etish o'qituvchidan ijodkorlik, zamonaviy pedagogik texnologiyalarni bilish va innovatsion yondashuvlarni qo'llashni talab qiladi. Bu esa o'qituvchining kasbiy kompetensiyasini rivojlantirishga yordam beradi. Shu bilan birga, o'quvchilar bilan samarali muloqot o'rnatish va ularning individual xususiyatlarini hisobga olish imkonini yaratadi. Kelgusida gamifikatsiya metodikasini ona tili fanining turli mavzulariga moslashtirish, raqamli platformalar bilan integratsiya qilish hamda metodik tavsiyalarni yanada takomillashtirish muhim ahamiyat kasb etadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Yo'ldoshev J., Usmonov S. Pedagogik texnologiya asoslari. – Toshkent: O'qituvchi, 2019. – 256 b.
2. Mahmudov N. Til va nutq kompetensiyasi masalalari. – Toshkent: Fan, 2020. – 184 b.
3. Ishmuhamedov R. Innovatsion pedagogik texnologiyalar. – Toshkent: Tafakkur, 2018. – 220 b.
4. Qodirov B. Ta'limda axborot texnologiyalaridan foydalanish metodikasi. – Toshkent: Mumtoz so'z, 2021. – 198 b.
5. Saidahmedov N. Zamonaviy pedagogik mahorat va interaktiv metodlar. – Toshkent: Ilm Ziyo, 2017. – 172 b.
6. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. – New York: John Wiley & Sons, 2012. – 302 p.
7. Zichermann G., Cunningham C. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. – Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2011. – 208 p.