e-ISSN 3060-5059
DOI: 10.67227

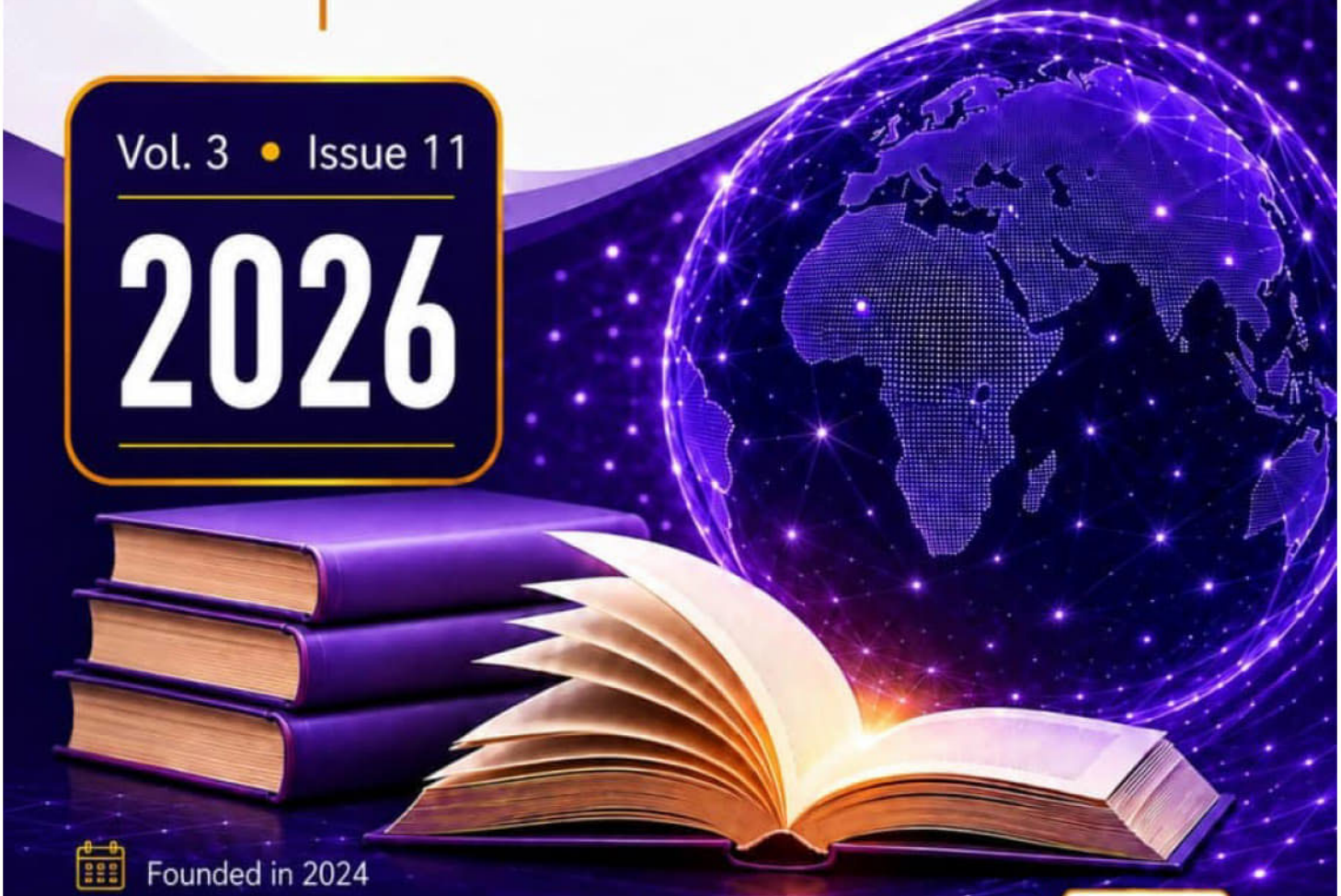
IJTIMOIY-GUMANITAR SOHADA ILMIY-INNOVATSION TADQIQOTLAR

ILMIY METODIK JURNAL

Scientific and Innovative Research in Social and Humanitarian Studies

Vol. 3 • Issue 11

2026



Founded in 2024

publishscience.uz | publish_science_journal@mail.ru

PEER REVIEWED • OPEN ACCESS

ISSN 3060-5059 (Online)
Article / Original paper https://doi.org/10.67227/bc4z7a66

O‘YIN TEXNOLOGIYALARI ASOSIDA 6–7-SINF O‘QUVCHILARIDA INGLIZ TILINI O‘RGANISHGA BARQAROR QIZIQISHNI SHAKLLANTIRISH MODELI

Nuritdinova Dilnoza Abdumalikovna
Namangan davlat pedagogika instituti, mustaqil izlanuvchi.
e-mail: dilnozanuriddinova.085@gmail.com **ORCID**: https://orcid.org/0009-0007-4701-6375

Annotatsiya.
Maqolada o‘yin texnologiyalari asosida 6–7-sinf o‘quvchilarida ingliz tilini o‘rganishga barqaror qiziqishni shakllantirish modeli ishlab chiqilgan va nazariy jihatdan asoslangan. Pedagogik modellashtirish metodi yordamida to‘rt bosqich belgilangan: kommunikativ vazifani qo‘yish, nutqiy tayanchlar yordamida o‘yin topshirig‘ini bajarish, o‘zlashtirilgan til vositalarini yangi vaziyatda mustaqil qo‘llash va refleksiya. Model “Sayohat” mavzusidagi rolli o‘yin misolida yoritilgan. O‘z tashabbusi bilan muloqotga kirishish, ingliz tilini qo‘llashni talab qiladigan topshiriqlarni mustaqil tanlash va til bilan bog‘liq qiyinchiliklarda muloqotni davom ettirish barqaror qiziqishning kuzatiladigan ko‘rsatkichlari sifatida taklif etilgan. Ushbu ko‘rsatkichlarni bir necha dars davomida o‘yinli va o‘yin shaklida bo‘lmagan topshiriqlarda kuzatish nazarda tutilgan.

Kalit so‘zlar: ingliz tilini o‘qitish, o‘yin texnologiyalari, barqaror qiziqish, pedagogik modellashtirish, rolli o‘yin, kommunikativ topshiriq, 6–7-sinf o‘quvchilari.

МОДЕЛЬ ФОРМИРОВАНИЯ УСТОЙЧИВОГО ИНТЕРЕСА К ИЗУЧЕНИЮ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА У УЧАЩИХСЯ 6–7-Х КЛАССОВ НА ОСНОВЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Нуритдинова Дилноза Абдумаликовна
Наманганский государственный педагогический институт, независимый соискатель.

Аннотация.
В статье разработана и теоретически обоснована модель формирования устойчивого интереса к изучению английского языка у учащихся 6–7-х классов на основе игровых технологий. С помощью метода педагогического моделирования выделены четыре этапа: постановка коммуникативной задачи, выполнение игрового задания с использованием речевых опор, самостоятельное применение освоенных языковых средств в новой ситуации и рефлексия. Модель раскрыта на примере ролевой игры на тему «Путешествие». В качестве наблюдаемых показателей устойчивого интереса предложены инициативное вступление в общение, самостоятельный выбор заданий, требующих использования английского языка, и продолжение общения при возникновении языковых трудностей. Предусматривается наблюдение за данными показателями в процессе выполнения игровых и неигровых заданий на протяжении нескольких уроков.

Ключевые слова: преподавание английского языка, игровые технологии, устойчивый интерес, педагогическое моделирование, ролевая игра, коммуникативное задание, учащиеся 6–7-х классов.

A MODEL FOR DEVELOPING SUSTAINED INTEREST IN LEARNING ENGLISH AMONG GRADE 6–7 STUDENTS THROUGH GAME-BASED TECHNOLOGIES

Nuritdinova Dilnoza Abdumalikovna
Namangan State Pedagogical Institute, Independent Researcher.

Abstract.
This article develops and theoretically substantiates a model for fostering sustained interest in learning English among Grade 6–7 students through game-based technologies. Using the pedagogical modeling method, four stages are identified: setting a communicative task, completing a game-based task with linguistic scaffolding, independently applying acquired language resources in a new situation, and reflection. The model is illustrated through a role-playing activity on the topic of “Travel.” Initiating communication independently, selecting tasks that require the use of English, and maintaining communication despite linguistic difficulties are proposed as observable indicators of sustained interest. The model envisages monitoring these indicators across several lessons through both game-based and non-game-based tasks.

Keywords: English language teaching, game-based technologies, sustained interest, pedagogical modeling, role-play, communicative task, Grade 6–7 students.

ISSN 3060-5059 (Online)

Введение. Формирование устойчивого интереса к изучению английского языка у учащихся 6–7-х классов связано с тем, насколько регулярно школьники получают возможность использовать язык для решения понятных им задач. Учащиеся могут успешно выполнять лексико-грамматические упражнения и при этом испытывать затруднения, когда им необходимо самостоятельно задать вопрос, объяснить свой выбор или поддержать диалог. Если такие речевые действия включены в доступную и значимую для школьников ситуацию, у них появляется возможность осознать практическую ценность изучаемого материала и проявить инициативу в общении.

Игровые технологии позволяют организовать учебное взаимодействие, при котором использование английского языка становится условием достижения игровой цели. Так, в задании «Найди маршрут» один участник располагает картой, а другой знает пункт назначения. Для выполнения задания учащимся необходимо запросить недостающую информацию, объяснить направление и уточнить маршрут на английском языке. После игры учитель может предложить аналогичную задачу с другой картой и меньшим количеством речевых подсказок. Такая последовательность создаёт условия для самостоятельного выбора языковых средств и их применения в новой ситуации.

Проблема исследования заключается в определении педагогических условий, при которых ситуативная заинтересованность игровым заданием перерастает в устойчивый интерес к изучению английского языка. Активность во время отдельной игры характеризует вовлечённость учащихся в конкретное занятие. Устойчивость интереса можно проследить, наблюдая за деятельностью школьников на протяжении серии уроков, в том числе при выполнении заданий вне игрового формата.

Цель исследования — разработать и теоретически обосновать модель формирования устойчивого интереса к изучению английского языка у учащихся 6–7-х классов на основе игровых технологий, определить этапы её реализации и признаки, по которым можно проследить динамику интереса учащихся.

МЕТОДОЛОГИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ

В исследовании применён метод педагогического моделирования. Теоретической основой послужила четырёхфазная модель развития интереса С. Хиди и К. Э. Реннингер [1]. При проектировании модели это позволило связать первоначальную вовлечённость школьников в игровое задание с последующим самостоятельным использованием английского языка в других учебных ситуациях.

Моделирование осуществлялось в три этапа. На первом этапе определены цель модели и педагогические условия её реализации. К ним отнесены соответствие заданий уровню языковой подготовки учащихся, необходимость использования английского языка для достижения игровой цели и постепенное сокращение количества речевых подсказок. На втором этапе спроектирован учебный цикл, включающий постановку коммуникативной задачи, выполнение игрового задания с речевой поддержкой, самостоятельное применение освоенных выражений в новой ситуации и рефлексию. На третьем этапе определены предполагаемые показатели устойчивого интереса и условия их последующей эмпирической проверки.

АНАЛИЗ ЛИТЕРАТУРЫ

С. Хиди и К. Э. Реннингер выделяют четыре фазы развития интереса: возникновение ситуативного интереса, его поддержание, становление индивидуального интереса и сформированный индивидуальный интерес. Развитие интереса авторы связывают с эмоциональным откликом учащегося, накоплением знаний и осознанием ценности изучаемого содержания [1]. На уроках английского языка игровая ситуация может привлечь внимание учащихся, а повторное обращение к языку при решении различных коммуникативных задач создаёт условия для углубления интереса.

В узбекистанской методической литературе О. М. Хабибуллаева рассматривает применение игровых заданий при обучении иностранному языку в 6-м классе. Особое внимание автор уделяет ролевой игре как средству стимулирования учебно-познавательной деятельности школьников и описывает её методическую структуру [2]. В предлагаемой модели это положение конкретизировано посредством распределения ролей, каждая из которых предполагает выполнение определённого речевого действия.

Ю.-Л. Цай и Ч.-Ч. Цай обобщили результаты 26 исследований, посвящённых применению цифровых игр для освоения лексики второго языка. Величина эффекта различалась в зависимости от исследовательского дизайна, в частности от того, с каким видом учебной деятельности сравнивалась игра [3]. Эти данные обосновывают включение цифровых игр в учебный процесс в качестве одного из способов лексической практики. Усвоение слов и готовность учащихся по собственной инициативе применять их в новой ситуации следует оценивать отдельно.

В исследовании Ц.-В. Хуна и соавторов участвовали 57 семиклассников на Тайване. Учащиеся экспериментальной группы соотносили предметы с их английскими названиями в цифровой игре, предполагающей поиск объектов. Эта группа продемонстрировала статистически значимое преимущество в распознавании английских слов. Различия между группами по уровню учебной мотивации не достигли статистической значимости [4]. Для изучения устойчивого интереса в предлагаемой модели предусмотрено повторное наблюдение за учащимися при выполнении игровых и обычных коммуникативных заданий.

М. Зайлер и Л. Хомнер в метаанализе геймификации обучения выявили небольшой средний положительный эффект в отношении мотивационных результатов (g = 0,36). Величина эффекта заметно различалась между исследованиями, а при проведении более строгого анализа подгрупп выводы о мотивационных и поведенческих результатах оказались менее устойчивыми [5]. Эти результаты учитываются

ISSN 3060-5059 (Online)

при выборе игровых элементов, таких как сюжет и командное взаимодействие. Сохранение интереса к английскому языку после выполнения задания требует отдельной проверки.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ И ОБСУЖДЕНИЕ

Разработанная модель объединяет три взаимосвязанных блока: педагогические условия, последовательность учебной деятельности и показатели динамики интереса. В основу модели положено постепенное расширение самостоятельности учащихся: от выполнения речевого действия с опорой на образец до инициативного использования знакомых выражений в новой ситуации. Чтобы достижение игровой цели требовало речевого взаимодействия, участникам предоставляются различные сведения. Например, один учащийся знает требования туриста, а другой располагает информацией о расписании и ценах. Выбор маршрута предполагает запрос и уточнение информации, а также обоснование принятого решения на английском языке.

Таблица 1. Этапы реализации модели

Этап модели	Учебная деятельность	Пример по теме «Путешествие»
Постановка коммуникативной задачи	Учитель знакомит учащихся с ситуацией и обозначает ожидаемый результат.	Подобрать поездку с учётом времени отправления и бюджета.
Игровое задание с речевой поддержкой	Учащиеся обмениваются недостающей информацией и используют речевые опоры.	В игре «Туристическое бюро» один учащийся задаёт вопросы, другой предлагает маршрут.
Самостоятельное применение языковых средств	Учащиеся решают сходную задачу в новых условиях.	Учащиеся без распределения ролей сравнивают новые маршруты для школьной экскурсии и обосновывают выбор.
Рефлексия	Учащиеся обсуждают, какие выражения помогли им договориться.	Каждый называет полезное выражение и предлагает ситуацию, в которой его можно использовать снова.

Для учащихся 6-го класса предусмотрены карточки с образцами вопросов и ответов, небольшое количество вариантов и чёткое распределение ролей. Учащиеся могут опираться на выражения «How much is the ticket?» и «What time does the bus leave?». В 7-м классе можно предложить маршруты с различными преимуществами, сократить количество подсказок и попросить учащихся согласовать решение. Один маршрут может быть дешевле, а другой — удобнее по времени. Объём речевой поддержки определяется уровнем языковой подготовки учащихся конкретного класса.



Рис. 1. Модель формирования устойчивого интереса к изучению английского языка у учащихся 6–7-х классов на основе игровых технологий.

Для последующей проверки модели предложены три наблюдаемых показателя интереса. Добровольное вступление в диалог проявляется, например, когда учащийся по собственной инициативе задаёт уточняющий вопрос. Самостоятельный выбор задания, предполагающего использование английского языка, можно

ISSN 3060-5059 (Online)

наблюдать в ситуации, когда учащемуся предлагаются задания, сопоставимые по сложности. О готовности продолжать общение при возникновении затруднений свидетельствует попытка переформулировать реплику или попросить о помощи на английском языке. Динамику интереса предлагается оценивать по повторяемости этих проявлений на протяжении серии уроков, в том числе при выполнении заданий вне игрового формата.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате педагогического моделирования разработана модель формирования устойчивого интереса к изучению английского языка у учащихся 6–7-х классов на основе игровых технологий. Модель объединяет постановку коммуникативной задачи, выполнение игрового задания с речевой поддержкой, самостоятельное применение освоенных выражений в новой ситуации и рефлексию. Переход к самостоятельному общению осуществляется посредством постепенного сокращения количества подсказок и усложнения заданий с учётом уровня языковой подготовки школьников.

Игровая цель достигается посредством речевого взаимодействия: учащиеся запрашивают недостающую информацию, уточняют ответы и обосновывают свой выбор. Выполнение заданий в изменённых условиях позволяет проследить, используют ли школьники освоенные выражения по собственной инициативе. Предложенные показатели и повторные наблюдения на протяжении серии уроков создают основу для последующей эмпирической проверки модели.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Hidi S., Renninger K. A. The Four-Phase Model of Interest Development // Educational Psychologist. – 2006. – Vol. 41, No. 2. – P. 111–127. – DOI: 10.1207/s15326985ep4102_4.
2. Habibullayeva O. M. The Methodology of Using Game Activities Teaching a Foreign Language in the 6th Grades // Educational Research in Universal Sciences. – 2023. – Vol. 2, Special Issue 18. – URL: https://erus.uz/index.php/er/article/view/5429.
3. Tsai Y.-L., Tsai C.-C. Digital Game-Based Second-Language Vocabulary Learning and Conditions of Research Designs: A Meta-Analysis Study // Computers & Education. – 2018. – Vol. 125. – P. 345–357. – DOI: 10.1016/j.compedu.2018.06.020.
4. Hong Z.-W., Shen W.-W., Chin K.-Y., Chen Y.-L. The Impact of a Hidden Object Game on English Vocabulary Learning and Motivation // Journal of Internet Technology. – 2022. – Vol. 23, No. 1. – P. 73–78. – URL: https://jit.ndhu.edu.tw/article/view/2642.
5. Sailer M., Homner L. The Gamification of Learning: A Meta-Analysis // Educational Psychology Review. – 2020. – Vol. 32. – P. 77–112. – DOI: 10.1007/s10648-019-09498-w.