# O’YIN TEXNOLOGIYALARI-GAMIFICATION ORQALI LUG’AT BOYLIGINI OSHIRISH

***Habibullayeva So’g’diyona Sherzod qizi***
*Samarqand davlat chet tillari instituti 3-bosqich talabasi*

**Annotatsiya:** Maqolada ingliz tilini o'qitishda lug'at boyligini oshirish vositasi sifatida o'yin texnologiyalari (gamification) ning nazariy asoslari, turlari va samaradorligi tahlil qilinadi. Gamification tushunchasi o'yin-o'qitish (game-based learning) va oddiy didaktik o'yinlardan farqlanadi, uning motivatsion mexanizmlari o'z-o'zini belgilash nazariyasi (Self-Determination Theory) va lug'atni o'zlashtirishga oid zamonaviy qarashlar asosida yoritiladi. Shuningdek, raqamli va raqamsiz o'yin vositalarining (Kahoot, Quizlet, Wordwall, Duolingo va boshqalar) imkoniyatlari ko'rib chiqilib, o'zbek maktablari va oliy ta'lim muassasalari sharoitida ularni qo'llash bo'yicha amaliy tavsiyalar beriladi.

**Kalit so'zlar:** gamification, o'yin texnologiyalari, lug'at boyligi, ingliz tili, motivatsiya, vocabulary acquisition, raqamli vositalar, o'qitish metodikasi.

**Abstract:** The article examines gamification as a means of developing English vocabulary. It discusses the theoretical background, types of game elements, digital and non-digital tools, their effectiveness and limitations, and offers practical recommendations for teachers in Uzbek educational contexts.

**Keywords:** gamification, vocabulary acquisition, English language teaching, motivation, digital tools, game elements.

## Kirish

Chet tilini o'rganishda lug'at boyligi (vocabulary) asosiy tarkibiy qismlardan biri hisoblanadi. Uilkinsning ko'p keltiriladigan fikriga ko'ra, grammatikasiz juda oz narsani ifodalash mumkin, lug'atsiz esa hech narsani ifodalab bo'lmaydi. Tilni tinglab tushunish, o'qish, gapirish va yozish ko'nikmalarining barchasi yetarli lug'at zaxirasiga tayanadi. Biroq amaliyotda o'quvchilar yangi so'zlarni yodlash jarayonini zerikarli deb hisoblaydilar, o'rganilgan so'zlarni tez unutadilar va ularni nutqda faol qo'llay olmaydilar.

Bu muammoni hal etishning samarali yo'llaridan biri o'qitish jarayoniga o'yin elementlarini kiritish, ya'ni gamification texnologiyasidan foydalanishdir. Bugungi avlod o'quvchilari raqamli o'yinlar, mobil ilovalar va ijtimoiy tarmoqlar muhitida o'sgan, shu bois ular uchun o'yin shaklidagi topshiriqlar tabiiy va jozibali hisoblanadi.

Maqolaning maqsadi – gamification yordamida lug'at boyligini oshirishning nazariy asoslarini yoritish, mavjud vositalarni tasniflash va o'zbek ta'lim sharoitida qo'llash yo'llarini ko'rsatish. Maqsadga erishish uchun quyidagi vazifalar belgilandi:

(1) gamification tushunchasi va uning o'yin-o'qitishdan farqini aniqlash; (2) lug'atni o'zlashtirish jarayonining asosiy omillarini ko'rib chiqish; (3) o'yin vositalarining samaradorligini tahlil qilish; (4) amaliy tavsiyalar ishlab chiqish.

## 1. Gamification tushunchasi va nazariy asoslari

1.1. Gamification nima?

"Gamification" atamasi dastlab biznes va dasturiy ta'minot sohasida paydo bo'lgan. S. Deterding va hammualliflar (2011) uni o'yin bo'lmagan kontekstlarda o'yin dizayni elementlaridan foydalanish deb ta'riflaydilar. Ta'lim sohasida bu – o'quv jarayoniga ballar, darajalar, mukofotlar, reyting jadvallari, vazifalar kabi o'yin mexanikasini kiritib, o'quvchilarning faolligi va qiziqishini oshirishni anglatadi (Kapp, 2012).

Gamificationni quyidagi tushunchalardan farqlash lozim:

- Didaktik o'yin (game): to'liq shakllangan o'yin bo'lib, aniq qoidalar, raqobat va natijaga ega (masalan, krossvord, "Bingo");
- O'yin asosidagi o'qitish (game-based learning): o'quv maqsadiga erishish uchun to'liq o'yin yaratilgan yoki tanlangan bo'ladi;
- Gamification: o'yinning alohida elementlari mavjud o'quv jarayoniga qo'shiladi; butun dars yoki kurs o'yin tuzilishiga ega bo'lishi shart emas.

Amalda bu tushunchalar ko'pincha bir-biriga aralashib ketadi. O'qituvchi uchun muhimi – o'yin o'z-o'zicha maqsad emas, balki lug'at o'zlashtirishni kuchaytiruvchi vosita ekanini unutmaslikdir.

1.2. Asosiy o'yin elementlari

Zihtenberg, Kapp va boshqa tadqiqotchilar o'yin elementlarini odatda uch guruhga ajratadilar:

- Dinamika: o'quvchi his qiladigan umumiy tuyg'ular – qiziqish, raqobat, hamkorlik, yutuqqa erishish hissi, qiziquvchanlik;
- Mexanika: o'yinni harakatga keltiruvchi qoidalar – vazifalar (quests), vaqt cheklovi, navbat, tasodifiylik, mukofot;
- Komponentlar: aniq ko'rinadigan elementlar – ballar (points), nishonlar (badges), reyting jadvallari (leaderboards), darajalar (levels), avatarlar, "hayot" soni, progress chizig'i.

1.3. Motivatsion asoslar

Gamificationning samaradorligi motivatsiya nazariyalari bilan izohlanadi. R. Rayan va E. Desining o'z-o'zini belgilash nazariyasi (Self-Determination Theory, 2000) ga ko'ra, insonning ichki motivatsiyasi uchta asosiy ehtiyojni qondirishga bog'liq:

1. Avtonomiya – tanlash erkinligi (o'quvchi vazifa yoki o'yin darajasini tanlay oladi);

2. Kompetentlik – o'z qobiliyatiga ishonch va yutuqni his qilish (ballar, darajalar, nishonlar);

3. Aloqadorlik – boshqalar bilan bog'liqlik hissi (jamoaviy o'yinlar, hamkorlik).

Bu nazariyani Z. Dörnyei (2001) chet tillarini o'rganishdagi motivatsiya bilan bog'lagan. Shuningdek, M. Csikszentmihalyi (1990) ning "oqim" (flow) tushunchasi muhim: qiyinlik darajasi o'quvchining imkoniyatiga mos kelganda, u topshiriqqa to'liq sho'ng'iydi va vaqtni sezmay qoladi. Yaxshi loyihalangan o'yin vazifalari aynan shunday muvozanatni ta'minlashi mumkin.

Shuningdek, S. Krashenning "affektiv filtr" gipotezasiga ko'ra (1982), qo'rquv, xavotir va zerikish til o'zlashtirishga to'sqinlik qiladi. O'yin muhiti esa xavotirni kamaytirib, xato qilish qo'rquvini yumshatadi va o'quvchini tilni erkin qo'llashga undaydi.

## 2. Lug'atni o'zlashtirish va o'yin imkoniyatlari

2.1. So'zni "bilish" nimani anglatadi?

P. Neyshn (Nation, 2001) so'zni bilish bir necha jihatni o'z ichiga olishini ko'rsatadi: so'zning shakli (talaffuzi, imlosi, qismlari), ma'nosi (tushunchasi, assotsiatsiyalari) va qo'llanilishi (grammatik xususiyatlari, birikuvchanligi, ishlatilish doirasi). Shuningdek, so'zni retseptiv (tushunish) va produktiv (nutqda ishlatish) darajada bilish farqlanadi. O'yinlar ko'pincha tanib olish (retseptiv bilim)ni rivojlantirishga qulay bo'lsa-da, produktiv bilimga o'tish uchun mashqlarni to'g'ri loyihalash talab etiladi.

2.2. Samarali lug'at o'rganishning shartlari

Lug'at o'zlashtirish bo'yicha tadqiqotlar (Nation, 2001; Schmitt, 2008) quyidagi omillarni ajratib ko'rsatadi:

- Takrorlash va intervalli takrorlash: so'z turli kontekstlarda va oraliq vaqtlar bilan takror uchrashi kerak;
- Chuqur ishlov berish (depth of processing): so'z bilan faol aqliy ish bajarilganda (ma'nosini aniqlash, qiyoslash, jumla tuzish) u yaxshiroq eslab qolinadi;
- Ishtirok yuki gipotezasi (Involvement Load Hypothesis): Laufer va Hulstijn (2001) fikricha, topshiriq so'zga bo'lgan ehtiyoj, izlash va baholash elementlarini qancha ko'p o'z ichiga olsa, o'zlashtirish shuncha samarali bo'ladi;
- Ma'noli kontekst va hissiy ta'sir: emotsional bog'liq, qiziqarli kontekstdagi so'zlar yaxshi yodda qoladi.

Oyin elementlari aynan shu omillarni qo'llab-quvvatlashi mumkin: o'yin takrorlashni zerikarli emas, balki qiziqarli qiladi; raqobat va vaqt cheklovi diqqatni jamlaydi; hikoyaviy kontekst (storyline) so'zlarga ma'no beradi.

## 3. Lug'at o'rgatishda qo'llaniladigan gamification vositalari

3.1. Raqamsiz (an'anaviy) o'yinlar

Kompyuter yoki internet bo'lmagan sharoitda ham ko'plab samarali usullar mavjud (Wright, Betteridge & Buckby, 2006). Quyida eng keng tarqalganlari keltirilgan:

| O'yin | Mohiyati | Rivojlantiriladigan ko'nikma |
|---|---|---|
| Bingo | O'quvchilar kartochkadagi so'zlarni tinglab belgilaydilar | So'zni tanib olish, tinglab tushunish |
| Charades / Pictionary | So'zni imo-ishora yoki rasm bilan tushuntirish | Ma'no va shaklni bog'lash, ijodkorlik |
| Hangman ("So'zni top") | Harflarni taxmin qilib so'zni topish | Imlo, so'z tuzilishi |
| Taboo | Taqiqlangan so'zlarsiz berilgan so'zni tushuntirish | Parafraza, sinonimlar, ravonlik |
| Word chain | Oldingi so'zning oxirgi harfidan yangi so'z aytish | Faol lug'at, tezkorlik |
| Memory (juft topish) | So'z va rasm yoki ta'rifni juftlash | Ma'no bilan shaklni bog'lash |
| Two truths and a lie | Yangi so'zlar qatnashgan jumlalar orasidan yolg'onni topish | Kontekstda qo'llash |
| Krossvord, wordsearch | Berilgan ta'rif bo'yicha so'zni topish | Imlo, ta'rif tushunish |

Bunday o'yinlar katta xarajat talab qilmaydi va har qanday maktabda, shu jumladan texnik jihozlar cheklangan qishloq maktablarida ham qo'llanishi mumkin.

3.2. Raqamli vositalar

Zamonaviy raqamli platformalar gamification elementlarini tayyor holda taklif etadi:

- Kahoot! va Quizizz: real vaqtdagi viktorinalar. Ball va tezlik asosida reyting, musiqa va vizual effektlar sinfda jonli raqobat muhitini yaratadi. Lug'atni takrorlash va mustahkamlash uchun juda qulay;
- Quizlet: flesh-kartochkalar, "Learn", "Match", "Test" rejimlari va jamoaviy "Quizlet Live" o'yini orqali so'zlarni intervalli takrorlash imkonini beradi;
- Wordwall: o'qituvchi bir ro'yxat asosida bir necha xil o'yin (matching, anagram, "Whack-a-mole", "Maze chase") yarata oladi;
- Duolingo, Memrise va shunga o'xshash mobil ilovalar: kunlik maqsadlar, "streak" (ketma-ket kunlar), XP ballari, ligalar va yutuq nishonlari orqali mustaqil o'rganishni rag'batlantiradi;
- Genially, Baamboozle, Blooket, Gimkit: interaktiv o'yinlar, "escape room" va viktorinalar yaratish imkoniyatini beradi;

• Sun'iy intellekt asosidagi vositalar: o'quvchi bilan so'z o'yinlarini o'ynaydigan, individual mashq va hikoyalar yaratadigan dasturlar. Ular o'quvchining darajasiga moslashgan topshiriqlar tayyorlashda o'qituvchiga yordam beradi.

O'qituvchi vositani tanlashda quyidagilarni inobatga olishi tavsiya etiladi: o'quvchilarning yoshi va darajasi, internet va qurilmalar mavjudligi, vositaning bepul imkoniyatlari, shuningdek, ma'lumotlar maxfiyligi talablari.

3.3. Dars va kursni gamifikatsiya qilish

Ayrim o'yinlardan tashqari, butun kursni o'yin tuzilishiga keltirish ham mumkin. Masalan, "Word Explorers" (so'z tadqiqotchilari) loyihasida:

• o'quvchilar sinf bo'yicha jamoalarga bo'linadi;

• har bir mavzu – "daraja" (level), har bir so'z guruhi – "vazifa" (quest);

• topshiriq bajarilganda jamoalarga ball beriladi, haftalik yutuqlar uchun "nishonlar" (masalan, "Word Master", "Speaker of the Week") tarqatiladi;

• yetarli ball yig'ilganda yangi daraja ochiladi va qiyinroq topshiriqlarga o'tiladi.

Bunday tuzilma o'quvchilarda uzoq muddatli motivatsiyani saqlashga yordam beradi.

## 4. Gamificationning samaradorligi: tadqiqot natijalari va muammolar

4.1. Ijobiy natijalar

Ilmiy tadqiqotlar o'yin elementlarining ta'limdagi ijobiy ta'sirini qayd etadi. Xamari va hammualliflar (2014) o'z sharhida gamification ko'p hollarda ijobiy natijalar berishini, biroq samaradorlik kontekst va foydalanuvchi xususiyatlariga bog'liq ekanini ko'rsatdilar. Ingliz tilini o'qitishga bag'ishlangan sistematik sharhda (Dehghanzadeh va boshq., 2021) gamification asosan o'quvchilarning motivatsiyasi, ishtiroki va lug'at o'zlashtirish natijalariga ijobiy ta'sir ko'rsatishi, ayniqsa lug'at va grammatika o'rgatishda kuzatilishi qayd etilgan.

Amaliy kuzatuvlar asosida gamificationning quyidagi afzalliklarini sanash mumkin:

• Motivatsiya va faollikning ortishi: o'quvchilar odatda passiv bo'lgan so'z yodlash jarayonida faol ishtirok etadilar;

• Takrorlash imkoniyatining kengayishi: o'yin shaklidagi takrorlash zerikish keltirmaydi;

• Xavotirning kamayishi: jamoaviy o'yin sharoitida xato qilish jiddiy muammo sifatida qabul qilinmaydi;

• Zudlik bilan fikr-mulohaza (instant feedback): raqamli o'yinlarda javob to'g'ri yoki noto'g'riligi darhol ko'rinadi;

• Hamkorlik va jamoaviy ruh: juftlik va guruh o'yinlari ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantiradi;

• Individuallashtirish: o'quvchi o'z tezligida va darajasida ishlay oladi.

4.2. Cheklovlar va xavflar

Gamification "sehrli tayoqcha" emas. Tadqiqotchilar quyidagi xavflarga e'tibor qaratadilar:

- Tashqi motivatsiyaga haddan ziyod tayanish: ball va mukofotlar ichki qiziqishni susaytirib, o'quvchi faqat ball uchun harakat qila boshlashi mumkin ("overjustification effect");
- Yangilik effekti (novelty effect): dastlab qiziqarli bo'lgan o'yin vaqt o'tishi bilan jozibasini yo'qotishi mumkin;
- Raqobatning salbiy ta'siri: reyting jadvali zaifroq o'quvchilarni ruhiy tushkunlikka solishi mumkin; shu bois jamoaviy ball va shaxsiy o'sishga yo'naltirilgan mukofotlar afzal;
- Yuzaki o'zlashtirish: o'yinlarda so'zlarni tezda tanib olish ko'pincha chuqur bilim va produktiv foydalanishga aylanmaydi;
- Vaqt va tayyorgarlik talabi: o'yin tayyorlash o'qituvchidan ko'p vaqt talab qiladi;
- Texnik va tengsizlik muammolari: internet, qurilmalar yetishmasligi yoki o'quvchilar o'rtasida raqamli ko'nikmalarning turlichaligi;
- Dars maqsadidan chalg'ish: o'yin qiziqarli bo'lsa-da, o'quv maqsadiga xizmat qilmasa, vaqt behuda sarflanadi.

## 5. O'zbek ta'lim sharoitida qo'llash bo'yicha tavsiyalar

O'zbekiston maktab va oliy ta'lim muassasalarida gamificationni joriy etishda quyidagi tavsiyalarga amal qilish maqsadga muvofiq.

1. Dars maqsadini birinchi o'ringa qo'ying. O'yinni tanlashdan oldin qaysi so'zlar, qanday darajada (tanib olish yoki nutqda qo'llash) o'rgatilishi aniq belgilanishi lozim. O'yin maqsadga xizmat qiluvchi vosita bo'lishi kerak.

2. "Taqdimot – mashq – qo'llash" bosqichlariga mos o'yinlarni tanlang. Yangi so'zni tanishtirishda rasm va imo-ishorali o'yinlar, mustahkamlashda Quizlet yoki Kahoot, nutqda faollashtirishda Taboo, rolli o'yin va hikoya tuzish mashqlari qulaydir. Shu tariqa tanib olishdan produktiv qo'llashga o'tish ta'minlanadi.

3. Takrorlash tizimini yarating. So'zlarni bir marta o'rgatish yetarli emas. Haftalik va oylik takrorlash o'yinlari, "so'z devori" (word wall), shaxsiy lug'at daftari yoki raqamli kartochkalar orqali intervalli takrorlashni tashkil eting.

4. Raqobat va hamkorlikni muvozanatlashtiring. Individual reytingdan ko'ra jamoaviy ball va shaxsiy o'sishni rag'batlantiruvchi mexanikalar afzal. Har bir o'quvchi qandaydir yutuqqa erishish imkoniyatiga ega bo'lishi kerak (masalan, "Eng ko'p yaxshilangan", "Eng ijodkor" nishonlari).

5. Mahalliy mazmundan foydalaning. So'z ro'yxatlari va o'yin kontekstlarini o'quvchilarning hayoti va madaniyatiga bog'lang: oila, mahalla, milliy taomlar, bayramlar (Navro'z, Mustaqillik kuni), tarixiy joylar (Registon, Shohi Zinda), sport va texnologiya. Bu so'zlarni mazmunli qiladi va esda saqlashni yengillashtiradi.

6. Texnik imkoniyatlarga moslashing. Internet va qurilmalar cheklangan joylarda qog'oz kartochkalar, doska o'yinlari, "jonli" o'yinlar (masalan, "Run and Touch", "Fly-swatter") dan foydalaning. Mobil qurilma bo'lgan sharoitda esa ilovalar va onlayn viktorinalarni qo'shing.

doskada "Four corners" o'yini shaklida beriladi (sinfning to'rt burchagi to'rt javob variantiga mos keladi).

**Xulosa**

O'yin texnologiyalari ingliz tilini o'qitishda lug'at boyligini oshirishning samarali va zamonaviy vositasi hisoblanadi. Ular o'quvchilarning motivatsiyasini kuchaytiradi, takrorlashni qiziqarli qiladi, xavotirni kamaytiradi va hamkorlikni rivojlantiradi. Nazariy jihatdan bu o'z-o'zini belgilash nazariyasi, "oqim" tushunchasi va lug'atni o'zlashtirishning zamonaviy qarashlari bilan asoslanadi.

Biroq gamification o'z-o'zidan natija bermaydi. Uning samaradorligi o'yinning o'quv maqsadiga mosligi, o'quvchilarning yoshi va darajasi, takrorlash tizimi va o'qituvchi tayyorgarligiga bog'liq. Ball va mukofotlarga haddan ziyod tayanish, yuzaki o'zlashtirish va raqobatning salbiy ta'siri kabi xavflarni hisobga olish zarur.

O'zbek maktablari va oliy ta'lim muassasalari sharoitida raqamli va raqamsiz vositalarni uyg'unlashtirish, mahalliy mazmundan foydalanish, takrorlash tizimini yaratish va natijani kechiktirilgan testlar orqali baholash tavsiya etiladi. Kelgusida o'zbek o'quvchilari misolida gamificationning lug'at o'zlashtirishga uzoq muddatli ta'sirini eksperimental tadqiqotlar yordamida o'rganish ilmiy jihatdan dolzarb vazifa bo'lib qolmoqda.

**Foydalanilgan adabiyotlar:**

1. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2021-yil 19-maydagi PQ-5117-sonli "Xorijiy tillarni o'rganishni ommalashtirish faoliyatini davlat tomonidan qo'llab-quvvatlash chora-tadbirlari to'g'risida"gi qarori.
2. Csikszentmihalyi M. Flow: The Psychology of Optimal Experience. – New York: Harper & Row, 1990.
3. Dehghanzadeh H., Fardanesh H., Hatami J., Talaee E., Noroozi O. Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review // Computer Assisted Language Learning, 2021, 34(7). – pp. 934–957.
4. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From game design elements to gamefulness: defining "gamification" // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 2011. – pp. 9–15.
5. Dörnyei Z. Motivational Strategies in the Language Classroom. – Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

6. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification // 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 2014. – pp. 3025–3034.
7. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. – San Francisco: Pfeiffer, 2012.
8. Krashen S. Principles and Practice in Second Language Acquisition. – Oxford: Pergamon Press, 1982.
9. Laufer B., Hulstijn J. Incidental vocabulary acquisition in a second language: the construct of task-induced involvement // Applied Linguistics, 2001, 22(1). – pp. 1–26.
10. Nation I.S.P. Learning Vocabulary in Another Language. – Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
11. Ryan R.M., Deci E.L. Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being // American Psychologist, 2000, 55(1). – pp. 68–78.
12. Schmitt N. Review article: Instructed second language vocabulary learning // Language Teaching Research, 2008, 12(3). – pp. 329–363.