



UO'K: 378.147:811.111

Shuhrat MURODOV,

Katta o'qituvchi, Qarshi davlat universiteti, Qarshi, O'zbekiston

E-mail: murodovshuhrat627@gmail.com, Orcid: 0009-0007-1630-9722

Professor L.S.Turapova taqrizi asosida

GAMIFIKATSIYA ELEMENTLARI ORQALI INGLIZ TILI DARSLARIDA TALABALAR MOTIVATSIYASINI OSHIRISH

Аннотация

Mazkur maqolada ingliz tilini o'qitish jarayonida gamifikatsiya elementlaridan foydalanish orqali talabalar motivatsiyasini oshirishning nazariy va metodik asoslari tahlil qilingan. Gamifikatsiyaning mazmuni, uning o'yinga asoslangan ta'limdan farqi, shuningdek, ball, daraja, nishon, reyting, topshiriq, progress indikatori, tezkor teskari aloqa va hamkorlik kabi elementlarning pedagogik imkoniyatlari yoritilgan. Talabalarning ichki va tashqi motivatsiyasi, faolligi, mustaqilligi va ingliz tilini o'rganishga qiziqishini qo'llab-quvvatlashda gamifikatsiyadan maqsadli foydalanishning ahamiyati asoslangan. Shu bilan birga, gamifikatsiyani faqat raqobat va tashqi mukofotga bog'lab qo'yishning metodik cheklovlari ko'rsatilib, uni aniq o'quv maqsadlari hamda mazmunli kommunikativ faoliyat bilan uyg'unlashtirish zarurligi ta'kidlangan.

Kalit so'zlar: Gamifikatsiya, ingliz tili, motivatsiya, talaba, o'yin elementlari, interfaol ta'lim, raqamli texnologiyalar, teskari aloqa, hamkorlik, o'quv faolligi.

ПОВЫШЕНИЕ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ НА ЗАНЯТИЯХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА ПОСРЕДСТВОМ ЭЛЕМЕНТОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ

Аннотация

В статье анализируются теоретические и методические основы повышения мотивации студентов посредством использования элементов геймификации при обучении английскому языку. Рассматриваются сущность геймификации, ее отличие от игрового обучения, а также педагогические возможности баллов, уровней, значков, рейтингов, заданий, индикаторов прогресса, оперативной обратной связи и сотрудничества. Обосновывается значение целенаправленного применения геймификации для поддержки внутренней и внешней мотивации, активности, самостоятельности и интереса студентов к изучению английского языка. Одновременно отмечаются ограничения чрезмерной ориентации на соревнование и внешние награды и подчеркивается необходимость связывать игровые элементы с конкретными учебными целями и содержательной коммуникативной деятельностью.

Ключевые слова: Геймификация, английский язык, мотивация, студент, игровые элементы, интерактивное обучение, цифровые технологии, обратная связь, сотрудничество, учебная активность.

ENHANCING STUDENTS' MOTIVATION IN ENGLISH LANGUAGE CLASSES THROUGH GAMIFICATION ELEMENTS

Annotation

This article analyzes the theoretical and methodological foundations of enhancing university students' motivation through gamification in English language teaching. It discusses the concept of gamification, its distinction from game-based learning, and the pedagogical potential of points, levels, badges, leaderboards, challenges, progress indicators, immediate feedback, and collaboration. Particular attention is paid to the purposeful use of gamification for supporting students' intrinsic and extrinsic motivation, engagement, autonomy, and interest in English language learning. The article also outlines the limitations of excessive reliance on competition and external rewards and argues that game elements should be integrated with explicit learning objectives and meaningful communicative activities.

Key words: Gamification, English language teaching, motivation, students, game elements, interactive learning, digital technologies, feedback, collaboration, learner engagement.

Kirish. Zamonaviy oliy ta'lim tizimida talabani faqat bilim oluvchi emas, balki o'quv jarayonida faol, mustaqil va barqaror motivatsiyaga ega subyekt sifatida shakllantirish muhim vazifalardan biridir. Ingliz tilini o'rganayotgan talabalar dastlab yuqori qiziqish bilan mashg'ulotlarga kirishgan bo'lsalar-da, bir xil shakldagi mashqlar, murakkab grammatik mavzular, katta hajmdagi lug'at materiallari yoki nutqiy muvaffaqiyatsizliklar ta'sirida ularning faolligi susayishi mumkin. Bunday sharoitda o'qituvchi talabaning nafaqat bilim darajasiga, balki o'rganishga bo'lgan munosabati, darsdagi ishtiroki va shaxsiy progressini his etishiga ham ta'sir ko'rsata oladigan metodlardan foydalanishi zarur.

Ana shunday yondashuvlardan biri gamifikatsiyadir. Ilmiy adabiyotlarda gamifikatsiya o'yin dizayniga xos elementlardan o'yin bo'lmagan kontekstlarda foydalanish sifatida ta'riflanadi [1]. Kapp gamifikatsiyada o'yin mexanikasi, estetika va o'yincha fikrlashdan o'rganuvchini faoliyatga jalb qilish, muammoni hal

etishga undash hamda o'rganishni rivojlantirish uchun foydalanishni ta'kidlaydi [2]. Shuning uchun gamifikatsiyaning pedagogik qiymati darsning shunchaki qiziqarli ko'rinishida emas, balki talabaning maqsadli o'quv faoliyatini kuchaytirishida namoyon bo'ladi.

Motivatsiyaning nazariy tahlilida Ryan va Deci ning Self-Determination Theory yondashuvi alohida ahamiyatga ega. Mazkur nazariyada avtonomiya, kompetentlik va boshqalar bilan aloqadorlik insonning sifatli va barqaror motivatsiyasini qo'llab-quvvatlovchi asosiy psixologik ehtiyojlar sifatida ko'riladi [3]. Gamifikatsiyaning samaradorligi barcha vaziyatlarda bir xil emas. Hamari, Koivisto va Sarsa empirik tadqiqotlar sharhida ko'plab ijobiy natijalarni qayd etgan bo'lsalar-da, ta'sir kontekst va foydalanuvchi xususiyatlariga bog'liqligini ko'rsatganlar [4]. Demak, gamifikatsiya universal yechim emas; uning natijasi elementlarning qanday tanlangani, qanday vazifaga xizmat qilishi va talabalar ehtiyojlariga qanchalik mos kelishiga bog'liq.

Metodologiya. Mazkur tadqiqot nazariy-metodik xarakterga ega. Tadqiqot davomida gamifikatsiya, ta'lim motivatsiyasi va chet tilini o'qitishda o'yin elementlaridan foydalanishga oid ilmiy adabiyotlar mazmunini, qiyosiy va tizimli tahlil qilindi. Nazariy baza sifatida gamifikatsiyaning konseptual ta'rifi [1], ta'limdagi gamifikatsiya modeli [2], o'zini o'zi belgilash nazariyasi [3] hamda ta'lim va EFL/ESL kontekstidagi empirik sharh va meta-tahlillar olindi [4–10].

Tahlil metodi orqali gamifikatsiya elementlarining pedagogik vazifalari aniqlandi; qiyosiy metod yordamida turli o'yin mexanizmlarining motivatsion imkoniyatlari solishtirildi; umumlashtirish metodi asosida ingliz tili darslari uchun metodik tamoyillar shakllantirildi. Shuningdek, sistematik sharh va meta-tahlillarning xulosalari o'zaro qiyoslandi [7–10].

Tadqiqotning nazariy asoslari. Gamifikatsiya o'quv faoliyatiga o'yin elementlarini qo'shish orqali talabani topshiriqqa kirishishi, faoliyatni davom ettirishi, progressini kuzatishi va keyingi bosqichga o'tishga intilishini qo'llab-quvvatlashi mumkin. Biroq gamifikatsiyaning motivatsion ta'sirini tushuntirishda ichki va tashqi motivatsiyani farqlash muhim. Ichki motivatsiyada talaba faoliyatning o'zidan qiziqish va qoniqish oladi; tashqi motivatsiya esa ball, baho, nishon, status yoki boshqa tashqi natijalar bilan bog'liq.

Ryan va Deci tashqi rag'batning o'zi barqaror ichki qiziqishni kafolatlamasligini ko'rsatadi [3]. Shu sababli gamifikatsiya faqat ball va mukofotlar tizimiga aylantirilsa, talaba e'tibori tilni o'rganishdan mukofot yig'ishga ko'chishi mumkin. Pedagogik jihatdan kuchli gamifikatsiya esa talabani tanlov qilishiga, progressini ko'rishiga, qiyinchilikni bosqichma-bosqich yengishiga va boshqalar bilan hamkorlik qilishiga sharoit yaratadi.

Sailer va hammualliflarning eksperimental tadqiqotida turli o'yin dizayni elementlari turli psixologik ehtiyojlarga bir xil bo'lmagan ta'sir ko'rsatishi aniqlangan [6]. Jumladan, badge, leaderboard va performance graph kabi vositalar kompetentlik tajribasiga, mazmunli hikoya va jamoaviy elementlar esa ijtimoiy aloqadorlikka ta'sir qilishi mumkin. Bundan kelib chiqadiki, ingliz tili darsida birgina elementni doimiy takrorlashdan ko'ra, dars maqsadiga mos kombinatsiyani tanlash maqsadga muvofiq. Sailer va Homnerning meta-tahlili gamifikatsiyaning kognitiv, motivatsion va xulq-atvor natijalariga ijobiy, lekin asosan kichik effekt berishini ko'rsatgan [7]. Ratinho va Martinsning sistematik sharhi ham gamifikatsiyaning motivatsiyaga ko'pincha ijobiy ta'sirini qayd etadi, ammo yangilik effekti vaqt o'tishi bilan kamayishi mumkinligini ta'kidlaydi [8]. Demak, gamifikatsiya dinamik bo'lishi, vazifalar va rag'batlar vaqti-vaqti bilan yangilanib turishi lozim.

EFL/ESL ta'limi bo'yicha Chan va Lo 30 ta empirik tadqiqotni umumlashtirib, gamifikatsiya til o'rganish natijalari, munosabat va emotsional jalb qilinishga ijobiy ta'sir ko'rsatishi mumkinligini ko'rsatganlar [9]. Shu bilan birga, gamifikatsiya dizayni va kontekst omillari alohida e'tiborni talab qiladi. Shuning uchun ingliz tili darsida o'yin elementi bevosita til kompetensiyasi bilan bog'lanishi kerak.

Metodologiyani ishonchliligi. Tadqiqotning ishonchliligi gamifikatsiya nazariyasi, motivatsiya psixologiyasi va ta'limdagi gamifikatsiyaga oid bir nechta turdagi manbalarni o'zaro qiyoslash orqali ta'minlandi. Fundamental konseptual ishlardan tashqari [1], empirik tadqiqotlar, sistematik sharhlar va meta-tahlillar [4–10] birgalikda tahlil qilindi. Bu bir manba xulosasini mutlaq haqiqat sifatida qabul qilishdan saqlaydi.

Shu bilan birga, maqolaning nazariy-metodik xarakteri uning chegarasini belgilaydi. Tavsiya etilgan usullarning ma'lum universitet, kurs yoki CEFR darajasidagi statistik samaradorligini mazkur maqola asosida tasdiqlash mumkin emas. Buning uchun

tajriba va nazorat guruhlari, valid motivatsiya so'rovnomalari, boshlang'ich va yakuniy o'lovch hamda tegishli statistik tahlil talab qilinadi.

Munozara. Gamifikatsiyaning ingliz tili darslaridagi asosiy pedagogik kuchi talabani o'quv jarayonini ko'rinadigan, bosqichli va faol tarzda his qilishiga yordam berishidir. Biroq u mustaqil ravishda yuqori motivatsiyani kafolatlamaydi. Hamari va hammualliflarning sharhi gamifikatsiya ko'plab holatlarda ijobiy natija berganini, lekin natija kontekst va foydalanuvchi xususiyatlariga bog'liq ekanini ko'rsatgan [4]. Sailer va Homner meta-tahlilida ham motivatsion natijalarga ijobiy, ammo kichik umumiy effekt aniqlangan [7].

Gamifikatsiyadagi muhim xavflardan biri tashqi mukofotga haddan tashqari tayanishdir. Talaba faqat ball yoki nishon uchun topshiriq bajarsa, mukofot yo'qolganda faoliyat ham susayishi mumkin. Shu sababli tashqi rag'bat vaqt o'tishi bilan shaxsiy progress, tanlov erkinligi, murakkablikni yengish va real kommunikativ natija bilan almashtirib borilishi maqsadga muvofiq [3; 8].

Ikkinchi xavf – raqobatning haddan tashqari kuchayishi. Leaderboard faol talabalarni rag'batlantirishi bilan birga, ayrim talabalarni chetga chiqarishi ham mumkin. Shuning uchun jamoaviy topshiriqlar, hamkorlikda ball yig'ish va guruh umumiy maqsadga erishadigan missiyalar individual raqobatni muvozanatlashtiradi. Bu ayniqsa speaking darslarida muhim, chunki talabani nutqiy xavfsizlik hissi uning muloqotga kirishishiga ta'sir qiladi.

Uchinchi masala o'yin elementlari va o'quv mazmuni nisbatidir. Juda ko'p animatsiya, badge, rang, mukofot yoki turli qoida talabani diqqatini til materialidan chalg'itishi mumkin. Shuning uchun gamifikatsiya elementi o'z-o'zidan maqsad emas, balki til faoliyatini tashkil etuvchi vosita bo'lishi kerak. Chan va Lo EFL/ESL bo'yicha sharhida ham gamifikatsiya istiqbolli ekani bilan birga puxta dizayn zarurligi qayd etiladi [9].

Gamifikatsiyani talabalarning til darajasi va individual xususiyatlariga moslashtirish ham muhim. Boshlang'ich darajada sodd qest, qisqa quiz va aniq progress indikatorlari yetarli bo'lishi mumkin. Yuqori darajada esa kasbiy vaziyatlar, murakkab team mission, debat, loyiha yoki real hayotga yaqin problem-solving faoliyatlari samaraliroq bo'ladi. Moslashtirishga oid zamonaviy tadqiqotlar ham o'quvchining dinamik ma'lumotlari va tezkor feedbackdan foydalanishga e'tibor qaratadi [10].

Xulosa. Gamifikatsiya elementlaridan maqsadli foydalanish ingliz tilini o'qitishda talabalar motivatsiyasi va o'quv faolligini qo'llab-quvvatlashning istiqbolli vositalaridan biridir. Ball, badge, levels, progress indikatorlari, missiyalar, tezkor feedback va hamkorlik aniq o'quv maqsadlari bilan integratsiyalashganda talabani darsdagi ishtiroki, progressni his qilishi va faoliyatni davom ettirishiga yordam berishi mumkin. Tahlil gamifikatsiyaning samarasi elementlarning mavjudligiga emas, ularning pedagogik dizayniga bog'liqligini ko'rsatadi. Ilmiy tadqiqotlarda ijobiy natijalar qayd etilgan bo'lsa-da, effekt kontekstga qarab farq qiladi [4; 7–9]. Shuning uchun gamifikatsiyani universal yechim sifatida emas, kommunikativ, talaba markazli va maqsadga yo'naltirilgan darsni kuchaytiruvchi vosita sifatida qo'llash lozim.

Ingliz tili darslarida raqobat va hamkorlikni muvozanatlashtirish, talabani faqat tashqi mukofotga bog'lab qo'ymaslik, shaxsiy progressni ko'rsatish, qayta urinish imkoniyatini yaratish va o'yin elementlarini real kommunikativ topshiriqlar bilan bog'lash tavsiya etiladi. Kelgusida ushbu yondashuvning samaradorligini real tajriba-sinov asosida, motivatsiya hamda til ko'nikmalarining boshlang'ich va yakuniy ko'rsatkichlarini qiyoslash orqali tekshirish maqsadga muvofiq.

ADABIYOTLAR

1. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. – New York: ACM, 2011. – P. 9–15. DOI: 10.1145/2181037.2181040.
2. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – 336 p.

3. Ryan R.M., Deci E.L. Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being // *American Psychologist*. – 2000. – Vol. 55, No. 1. – P. 68–78. DOI: 10.1037/0003-066X.55.1.68.
4. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification // *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*. – IEEE, 2014. – P. 3025–3034. DOI: 10.1109/HICSS.2014.377.
5. Dicheva D., Dichev C., Agre G., Angelova G. Gamification in Education: A Systematic Mapping Study // *Educational Technology & Society*. – 2015. – Vol. 18, No. 3. – P. 75–88.
6. Sailer M., Hense J.U., Mayr S.K., Mandl H. How Gamification Motivates: An Experimental Study of the Effects of Specific Game Design Elements on Psychological Need Satisfaction // *Computers in Human Behavior*. – 2017. – Vol. 69. – P. 371–380. DOI: 10.1016/j.chb.2016.12.033.
7. 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.
8. Ratinho E., Martins C. The Role of Gamified Learning Strategies in Student's Motivation in High School and Higher Education: A Systematic Review // *Heliyon*. – 2023. – Vol. 9, No. 8. – e19033. DOI: 10.1016/j.heliyon.2023.e19033.
9. Chan S., Lo N. Enhancing EFL/ESL Instruction through Gamification: A Comprehensive Review of Empirical Evidence // *Frontiers in Education*. – 2024. – Vol. 9. – Article 1395155. DOI: 10.3389/educ.2024.1395155.
10. Hong Y., Saab N., Admiraal W. Approaches and Game Elements Used to Tailor Digital Gamification for Learning: A Systematic Literature Review // *Computers & Education*. – 2024. – Vol. 212. – Article 105000. DOI: 10.1016/j.compedu.2024.105000.