

GAMIFIKATSIYALASHGAN RAQAMLI TA'LIMNING MAKTAB O'QUVCHILARIDA INGLIZCHA SO'ZLARNI UZOQ MUDDAT ESLAB QOLISHGA TA'SIRI

Yuldasheva Hilola Zohidjonovna

Andijon viloyati Asaka tumani 32-maktab Ingliz tili o'qituvchisi

Xoshimova Azizaxon Muxtorjon qizi

Andijon viloyati Asaka tumani 32-maktab o'quvchisi

Annotatsiya: Ushbu maqolada maktab o'quvchilariga ingliz tilidagi yangi so'zlarni o'rgatishda gamifikatsiyalashgan raqamli ta'limdan foydalanish imkoniyatlari tahlil qilinadi. Bugungi kunda raqamli texnologiyalarning ta'lim jarayoniga kirib kelishi xorijiy til o'rganish usullariga ham yangi imkoniyatlar yaratmoqda. Ayniqsa, o'yin elementlari asosida tashkil etilgan topshiriqlar o'quvchining darsdagi faolligini oshirish, takrorlash jarayonini qiziqarli tashkil etish va o'rganilgan so'zlarni qayta qo'llashga yordam berishi mumkin. Maqolada raqamli o'yinlar orqali lug'at o'rganish bo'yicha mavjud ilmiy tadqiqotlar tahlil qilinib, so'zlarni qisqa muddatda yodlash bilan bir qatorda ularni uzoq muddat eslab qolish masalasiga e'tibor qaratiladi. Shuningdek, maktab sharoitida gamifikatsiyalashgan lug'at mashg'ulotlarini tashkil etish bo'yicha amaliy tavsiyalar beriladi.

Kalit so'zlar: gamifikatsiya, raqamli ta'lim, ingliz tili, lug'at boyligi, so'z yodlash, uzoq muddatli xotira, o'yin asosida ta'lim, maktab o'quvchilari.

Abstract: This article examines the possibilities of using gamified digital learning to develop English vocabulary among school students. The integration of digital technologies into education has created new opportunities for foreign language learning. In particular, game-based activities can make vocabulary practice more engaging, encourage repeated learning, and provide opportunities for students to use newly learned words in different contexts. The article reviews previous studies on digital game-based vocabulary learning and focuses on the importance of long-term vocabulary retention rather than only short-term memorization. Practical recommendations for using gamified vocabulary activities in school education are also presented.

Keywords: gamification, digital learning, English language, vocabulary, vocabulary learning, long-term retention, game-based learning, school students.

Kirish

Ingliz tilini o'rganishda lug'at boyligi muhim o'rin tutadi. O'quvchi grammatik qoidalarni bilgan taqdirda ham yetarli so'z boyligiga ega bo'lmasa, o'z fikrini og'zaki yoki yozma shaklda to'liq ifodalashi qiyinlashadi. Shu sababli maktabda ingliz tili darslarining muhim vazifalaridan biri o'quvchilarning yangi so'zlarni o'rganishi va ularni amaliy nutqda qo'llay olishga yordam berishdir.

An'anaviy usullarda yangi so'zlar ko'pincha tarjima qilish, yozib olish va qayta takrorlash orqali o'rgatiladi. Bunday usullar foydali bo'lsa-da, barcha o'quvchilar uchun

bir xil darajada qiziqarli bo'lmisligi mumkin. Ayniqsa, zamonaviy o'quvchilar raqamli texnologiyalardan kundalik hayotida faol foydalanayotgan sharoitda ta'lim jarayonida interaktiv vositalardan foydalanish dolzarb hisoblanadi.

Shu nuqtai nazardan, gamifikatsiya, ya'ni ta'lim jarayoniga o'yin elementlarini kiritish, ingliz tili lug'atini o'rgatishning qo'shimcha vositasi sifatida qaralmoqda. Raqamli o'yinlar, ball to'plash, bosqichlardan o'tish, tezkor savollar, moslashtirish va takroriy mashqlar o'quvchining darsdagi ishtirokini faollashtirishi mumkin.

Biroq lug'at o'rganishda faqat o'quvchining topshiriqni bajargan paytdagi natijasi yetarli emas. Muhim masalalardan biri — yangi so'zlarning vaqt o'tganidan keyin ham esda qolishidir. Shuning uchun ushbu maqolada gamifikatsiyalashgan raqamli ta'limning aynan **uzoq muddatli lug'atni eslab qolish** bilan bog'liq imkoniyatlariga e'tibor qaratiladi.

Adabiyotlar tahlili

Raqamli o'yinlar yordamida lug'at o'rganish so'nggi yillarda xorijiy til ta'limining muhim yo'nalishlaridan biriga aylandi. Turli tadqiqotlarda o'yin elementlaridan foydalanish o'quvchilarning lug'at o'rganish jarayonidagi ishtiroki va motivatsiyasi bilan bog'liq bo'lishi mumkinligi ko'rsatilgan.

Chen, Tseng va Hsiao tomonidan olib borilgan tadqiqotda raqamli o'yinlar asosidagi lug'at o'rganishning samaradorligi tahlil qilingan. Mualliflar raqamli o'yinlardan foydalanish lug'at o'rganish jarayonini qo'llab-quvvatlashi mumkinligini ta'kidlaydi [1].

Tsai tomonidan amalga oshirilgan meta-tahlilda raqamli o'yinlarga asoslangan ikkinchi til lug'atini o'rganish bo'yicha mavjud tadqiqotlar umumlashtirilgan. Tadqiqot raqamli o'yinlarning lug'at o'rganish jarayonidagi imkoniyatlarini tizimli ravishda ko'rib chiqadi [2].

Thompson va von Gillern esa ingliz tilini o'rganuvchilar uchun video-o'yin asosidagi ta'limning lug'atni o'zlashtirishga ta'sirini tahlil qilgan. Ularning tadqiqoti o'yin asosidagi yondashuvni turli sharoitlarda o'rganish zarurligini ko'rsatadi [3].

Vnucko va Klimova tomonidan olib borilgan tizimli sharhda raqamli o'yinlar yordamida lug'at o'rganishning mavjud imkoniyatlari ko'rib chiqilgan. Mualliflar ushbu yo'nalishda raqamli vositalarning ta'lim jarayonidagi roliga e'tibor qaratadi [4].

Ushbu manbalar shuni ko'rsatadiki, raqamli o'yinlardan foydalanish lug'at o'rganish uchun istiqbolli yo'nalishlardan biridir. Shu bilan birga, o'quvchi so'zni bir marta to'g'ri topishi bilan uni haqiqatan ham o'zlashtirdi, deb hisoblash to'g'ri emas. So'zning uzoq muddatli xotirada saqlanishi uchun takrorlash, turli vaziyatlarda qo'llash va vaqt oralig'ida qayta eslash muhim ahamiyatga ega.

Tadqiqot maqsadi va vazifalari

Tadqiqotning asosiy maqsadi maktab o'quvchilariga ingliz tilidagi yangi so'zlarni o'rgatishda gamifikatsiyalashgan raqamli ta'limdan foydalanish imkoniyatlarini nazariy va metodik jihatdan tahlil qilishdan iborat.

Tadqiqotning asosiy vazifalari:

1. Ingliz tili lug'atini o'rgatishda raqamli o'yinlardan foydalanish bo'yicha ilmiy manbalarni o'rganish.

2. Gamifikatsiyaning lugʻat oʻrganish jarayonidagi asosiy elementlarini aniqlash.
3. Yangi soʻzlarni uzoq muddat eslab qolishga yordam beruvchi omillarni koʻrib chiqish.
4. Maktab sharoitida gamifikatsiyalashgan lugʻat mashgʻulotlarini tashkil etish boʻyicha tavsiyalar ishlab chiqish.
5. Kelgusida ushbu yondashuvning amaliy samaradorligini tekshirish uchun oddiy tadqiqot modelini taklif qilish.

Gamifikatsiyalashgan taʼlim va lugʻat oʻrganish

Gamifikatsiya deganda oʻyin boʻlmagan taʼlim jarayoniga oʻyinga xos elementlarni kiritish tushuniladi. Bunday elementlarga ball, daraja, mukofot, topshiriqlar, vaqt chegarasi, natijalarni koʻrish va bosqichma-bosqich rivojlanish kabi vositalar kirishi mumkin.

Ingliz tili lugʻatini oʻrgatishda gamifikatsiyaning afzalliklaridan biri — takrorlashni qiziqarli shaklda tashkil etish imkoniyatidir. Masalan, oʻquvchi yangi soʻzning tarjimasini topishi, soʻz va rasmni moslashtirishi, jumladagi boʻsh joyni toʻldirishi yoki berilgan soʻzlardan toʻgʻri javobni tanlashi mumkin.

Bunda oʻquvchi bir xil soʻzni faqat daftariga yozib qoʻyish bilan cheklanib qolmaydi. U soʻzni bir necha xil topshiriq orqali koʻradi va eslaydi. Bu esa soʻz bilan takroriy uchrashuvni taʼminlashga yordam beradi.

Biroq gamifikatsiyaning oʻzi avtomatik ravishda yaxshi natija beradi, degan xulosaga kelish ham toʻgʻri emas. Oʻyin elementlari taʼlim maqsadiga xizmat qilishi kerak. Agar oʻquvchi faqat ball yigʻishga eʼtibor bersa, soʻzning maʼnosi va qoʻllanishiga yetarlicha eʼtibor bermasligi mumkin.

Shuning uchun raqamli oʻyin topshiriqlarini tanlashda taʼlim mazmuni birinchi oʻrinda turishi kerak.

	Gamifikatsiya elementi	Oʻquvchi faoliyati	Asosiy maqsad	Uzoq muddatli eslab qolishdagi ahamiyati
	Takrorlash	Yangi soʻzlarni turli vaqtlarda qayta koʻrib chiqadi	Oʻrganilgan soʻzlarni mustahkamlash	Soʻzning xotirada saqlanishini qoʻllab-quvvatlaydi
	Faol eslash	Javobni tayyor koʻrmasdan, oʻzi eslab topadi	Xotiradan maʼlumotni qayta chaqirish	Soʻzni mustaqil eslash koʻnikmasini rivojlantiradi
	Kontekstda qoʻllash	Soʻzni gap yoki vaziyatda ishlatadi	Soʻzning maʼnosi va qoʻllanishini tushunish	Soʻzni real vaziyat bilan bogʻlashga yordam beradi
	Oʻyin topshiriqlari	Test, moslashtirish, rasmlar	Oʻrganish jarayonini faol va	Takroriy mashqlarni davom

		topshiriq va boshqalarni bajaradi	qiziqarli tashkil etish	ettirishga yordam beradi
	Daraja va ball	Topshiriqlarni bajarib, natijasini kuzatadi	O'z faoliyatini nazorat qilish	Muntazam mashq qilishga rag'batlantirishi mumkin

1-jadval. Gamifikatsiyalashgan lug'at o'rganishning asosiy elementlari va ularning vazifalari

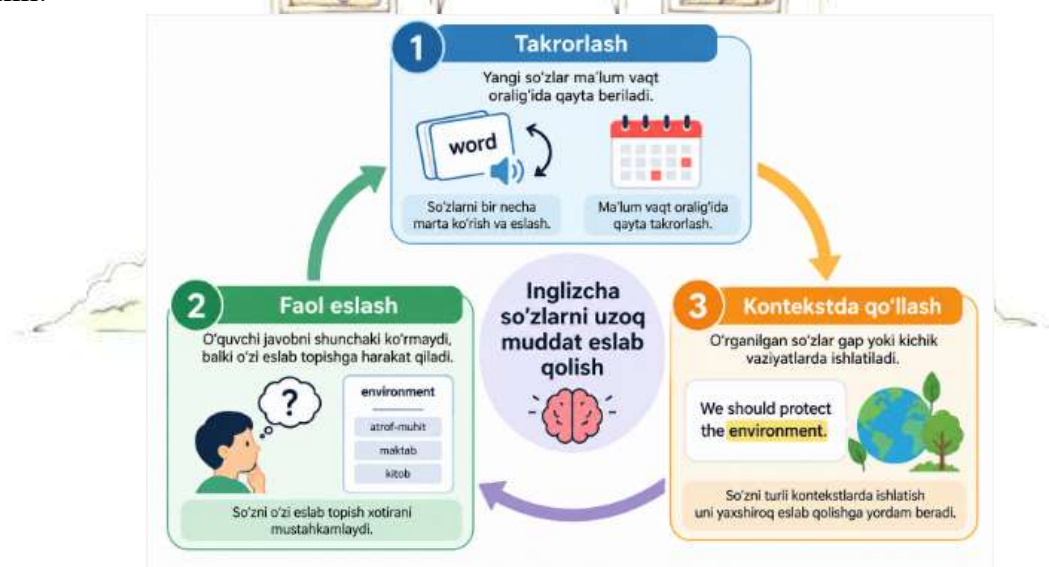
Uzoq muddatli eslab qolish masalasi

Yangi so'zni o'rganish va uni uzoq vaqt eslab qolish bir xil jarayon emas. O'quvchi yangi so'zni dars davomida to'g'ri topishi mumkin, biroq bir necha hafta o'tgach uning ma'nosini eslay olmasligi mumkin.

Shu sababli lug'at o'rganishda takrorlashning to'g'ri tashkil etilishi muhim. Raqamli platformalar bu jarayonni avtomatlashtirish uchun qulay imkoniyat yaratadi. Masalan, o'quvchi bugun o'rgangan so'zlarini keyingi mashg'ulotda, bir necha kundan keyin va ma'lum vaqt o'tgach yana takrorlashi mumkin.

Bundan tashqari, so'zni turli kontekstlarda ko'rish ham muhim. Masalan, "environment" so'zini faqat "atrof-muhit" deb yodlashdan tashqari, uni "protect the environment", "environmental problems" kabi birikmalarda ko'rish o'quvchiga so'zdan foydalanish imkoniyatini yaxshiroq tushunishga yordam beradi.

Shu sababli samarali raqamli lug'at mashg'ulotlari uchta oddiy tamoyilga asoslanishi mumkin:



1-rasm. Inglizcha so'zlarni uzoq muddat eslab qolishning 3 asosiy tamoyili

Ushbu tamoyillar gamifikatsiyalashgan topshiriqlar bilan birlashtirilganda lug'at o'rganish jarayoni o'quvchi uchun yanada faol va qiziqarli bo'lishi mumkin.

Maktab sharoitida qo'llash bo'yicha metodik tavsiyalar

Maktab ingliz tili darslarida gamifikatsiyalashgan raqamli lug'at mashg'ulotlarini quyidagi ketma-ketlikda tashkil etish mumkin.

Birinchi bosqich — yangi soʻz bilan tanishish. Oʻquvchiga soʻz, uning maʼnosi, talaffuzi va imkon qadar rasmi yoki qisqa misoli beriladi.

Ikkinchi bosqich — dastlabki mustahkamlash. Soʻz va tarjimani moslashtirish, test, rasm asosida topish kabi qisqa oʻyin topshiriqlaridan foydalaniladi.

Uchinchi bosqich — faol eslash. Tarjima yoki soʻzning oʻzi berilmaydi. Oʻquvchi maʼnoni eslab, javobni mustaqil topadi.

Toʻrtinchi bosqich — kontekstda foydalanish. Oʻquvchi yangi soʻz ishtirokidagi gapni tanlaydi yoki oʻzi gap tuzadi.

Beshinchi bosqich — kechiktirilgan takrorlash. Oldingi darslarda oʻrganilgan soʻzlar keyingi mashgʻulotlarda yana beriladi. Bu bosqich ayniqsa uzoq muddatli eslab qolishni qoʻllab-quvvatlash uchun muhim.

Bunday tizimda oʻyin elementi taʼlimning maqsadi emas, balki oʻquv maqsadiga erishish vositasi sifatida ishlatiladi.

Tadqiqotning amaliy ahamiyati

Maqolada koʻrib chiqilgan yondashuvdan ingliz tili oʻqituvchilari dars jarayonida qoʻshimcha metod sifatida foydalanishlari mumkin. Ayniqsa, oʻquvchilarga yangi soʻzlarni mustaqil takrorlash imkoniyatini beruvchi raqamli topshiriqlar darsdan tashqari mashgʻulotlarda ham qoʻl kelishi mumkin.

Ushbu yondashuvning yana bir muhim tomoni — oʻquvchining oʻz natijasini koʻrib borishidir. Ball, bosqich yoki bajarilgan topshiriqlar soni oʻquvchiga oʻz rivojlanishini kuzatish imkonini beradi. Biroq natijani faqat ball bilan baholash emas, oʻquvchining soʻzni toʻgʻri tushunishi va amalda qoʻllay olishi ham hisobga olinishi kerak.

Kelgusidagi amaliy tadqiqotlarda ushbu metodning samaradorligini maktab oʻquvchilari ishtirokida pre-test, post-test va kechiktirilgan test yordamida oʻrganish mumkin. Bunda oʻquvchilarning dastlabki bilim darajasi, oʻrganish jarayonidagi natijasi va maʼlum vaqt oʻtgandan keyingi eslab qolish darajasi alohida koʻrib chiqilishi mumkin.

Muhokama

Adabiyotlar tahlili gamifikatsiyalashgan raqamli taʼlimning ingliz tili lugʻatini oʻrganishda foydali imkoniyatlarga ega ekanligini koʻrsatadi. Biroq uning samaradorligi faqat oʻyin elementlarining mavjudligiga bogʻliq emas.

Eng muhim jihatlardan biri — raqamli faoliyatning qanday tashkil etilganidir. Agar oʻyin topshirigʻi oʻquvchini yangi soʻzni qayta-qayta eslashga, uni turli kontekstlarda koʻrishga va mustaqil qoʻllashga undasa, uning taʼlimiy qiymati yuqori boʻlishi mumkin.

Shuningdek, barcha oʻquvchilarning raqamli texnologiyalardan foydalanish imkoniyati bir xil emasligini ham hisobga olish kerak. Internet, qurilma va texnik imkoniyatlarning mavjudligi raqamli taʼlimdan foydalanishga taʼsir qilishi mumkin.

Shu sababli gamifikatsiyalashgan raqamli taʼlim anʼanaviy darsni toʻliq almashtiruvchi vosita sifatida emas, balki oʻqituvchining metodik faoliyatini toʻldiruvchi vosita sifatida qaralishi maqsadga muvofiq.

Xulosa

Gamifikatsiyalashgan raqamli taʼlim ingliz tili lugʻatini oʻrganishda zamonaviy va amaliy imkoniyatlardan biri hisoblanadi. Mavjud ilmiy adabiyotlar tahlili raqamli

o'yinlar asosidagi yondashuvlarning lug'at o'rganish jarayonida qo'llanishi mumkinligini ko'rsatadi.

Biroq lug'at o'rganish samaradorligini faqat o'quvchining dars paytidagi natijasi bilan baholash yetarli emas. O'rganilgan so'zlarning vaqt o'tganidan keyin ham esda qolishi muhim. Shu sababli takrorlash, faol eslash va so'zlarni kontekstda qo'llash gamifikatsiyalashgan mashg'ulotlarning asosiy qismlaridan bo'lishi kerak.

Maktab ta'limida raqamli o'yin elementlaridan maqsadli foydalanish o'quvchilarning lug'at bilan ishlash jarayonini qiziqarli va faol tashkil etishga yordam berishi mumkin. Shu bilan birga, ushbu yondashuvning maktab sharoitidagi uzoq muddatli samaradorligini real o'quvchilar ishtirokidagi kelgusi tadqiqotlar orqali alohida tekshirish zarur.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Chen, M.-H., Tseng, W.-T., & Hsiao, T.-Y. (2018). The effectiveness of digital game-based vocabulary learning: A framework-based view of meta-analysis. *British Journal of Educational Technology*, 49(1), 69–77. <https://doi.org/10.1111/bjet.12526>
2. Tsai, Y.-L., & Tsai, C.-C. (2018). Digital game-based second-language vocabulary learning and conditions of research designs: A meta-analysis study. *Computers & Education*, 125, 345–357. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.020>
3. Thompson, C. G., & von Gillern, S. (2020). Video-game based instruction for vocabulary acquisition with English language learners: A Bayesian meta-analysis. *Educational Research Review*, 30, 100332. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100332>
4. Vnucko, G., & Klimova, B. (2023). Exploring the potential of digital game-based vocabulary learning: A systematic review. *Systems*, 11(2), 57. <https://doi.org/10.3390/systems11020057>
5. Wu, Q., Zhang, J., & Wang, C. (2020). The effect of English vocabulary learning with digital games and its influencing factors based on the meta-analysis of 2,160 test samples. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(17).
6. Shahiwala, S., & Rahul, D. R. (2026). A Bayesian meta-analysis of digital game-enhanced vocabulary learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 42(3), e70246. <https://doi.org/10.1002/jcal.70246>