



INGLIZ TILI DARSLARIDA GAMIFIKATSIYA
TEXNOLOGIYASI: DUOLINGO VA QUIZIZZ PLATFORMALARINING
METODIK SAMARADORLIGI

Xasanova Sitora O'ktam qizi

Samarqand iqtisodiyot va servis institute

E-mail: hasanovasitora1997@gmail.com

Annotatsiya: Ushbu maqola zamonaviy ta'limda gamifikatsiya (o'yinlashtirish) texnologiyasining ingliz tili darslaridagi o'rni va samaradorligini tahlil qiladi. Tadqiqotda Duolingo va Quizizz platformalarining o'quvchilar motivatsiyasini oshirish, lug'at boyligini kengaytirish va dars sifatini yaxshilashdagi imkoniyatlari yoritilgan.

Kalit so'zlar: Gamifikatsiya, raqamli ta'lim, Duolingo, Quizizz, motivatsiya, interfaol metodlar, OTM.

Аннотация: Данная статья анализирует роль и эффективность технологий геймификации в преподавании английского языка. Рассматривается влияние платформ Duolingo и Quizizz на повышение мотивации студентов и качество обучения.

Ключевые слова: Геймификация, цифровое образование, Duolingo, Quizizz, мотивация, интерактивные методы, Высшие учебные заведения (ВУЗы).

Annotation: This article analyzes the role and effectiveness of gamification technologies in English language teaching. It focuses on the impact of Duolingo and Quizizz platforms on enhancing student motivation and learning quality.

Keywords: Gamification, digital education, Duolingo, Quizizz, motivation, interactive methods, Higher Education Institutions (HEIs).

Kirish

Global axborotlashuv davrida oliy ta'lim muassasalarida talabalarning darsga bo'lgan qiziqishini ushlab turish an'anaviy metodlar bilan tobora qiyinlashib bormoqda. Samarqand iqtisodiyot va servis instituti kabi ixtisoslashgan OTMlarda ingliz tili nafaqat fan, balki kelajakdagi professional muloqot vositasidir. Shuning uchun dars jarayoniga gamifikatsiya (o'yinlashtirish) elementlarini kiritish davr talabiga aylandi. Gamifikatsiya — bu o'yin bo'lmagan jarayonlarga o'yin mexanizmlarini (ballar, reytinglar, yutuqlar) tatbiq etishdir.

II. Gamifikatsiyaning pedagogik asoslari

Gamifikatsiya talabada "ichki motivatsiya" (intrinsic motivation) shakllanishiga yordam beradi. Psixologik nuqtayi nazardan, inson miyasi yutuq (mukofot) olishga moyil. Darsda talaba har bir to'g'ri javob uchun ball olishi yoki reytingda ko'tarilishi uning darsga bo'lgan mas'uliyatini oshiradi.





III. Duolingo platformasi: mustaqil ta'lim vositasi

Duolingo — bu dunyodagi eng mashhur til o'rganish platformasi bo'lib, uning samaradorligi quyidagilarda namoyon bo'ladi:

Mikro-ta'lim (Micro-learning): Talabalar kuniga 5-10 daqiqa davomida lug'at va grammatikani takrorlashlari mumkin.

Shaxsiylashtirilgan yondashuv: Algoritmalar talabaning xatolarini eslab qoladi va aynan o'sha mavzularni qayta takrorlatadi.

Lingvistik takrorlash: "Spaced repetition" (interval takrorlash) metodi so'zlarning uzoq muddatli xotirada saqlanishini ta'minlaydi.

O'qituvchi sifatida tavsiya: Institutda talabalarga "Duolingo for Schools" orqali guruh yaratib, ularning haftalik progressini kuzatish va eng ko'p "XP" (ball) to'plaganlarni rag'batlantirish dars samaradorligini 30-40% ga oshiradi.

IV. Quizizz: interfaol nazorat va musobaqa

Quizizz platformasi darsning eng hayajonli qismi bo'lishi mumkin. Uning afzalliklari:

Real vaqt rejimi (Live Mode): Talabalar sinfda bir vaqtda musobaqa qiladilar. Reyting jadvali (Leaderboard) ekranda ko'rinib turishi sog'lom raqobatni uyg'otadi.

Meme va musiqiy elementlar: To'g'ri yoki noto'g'ri javoblardan so'ng chiqadigan hazilomuz suratlar talabalarning darsdagi charchog'ini oladi.

Analitika: O'qituvchi dars yakunida har bir talabaning qaysi savolda xato qilganini batafsil hisobot (Excel) shaklida oladi.

V. Iqtisodiyot va servis yo'nalishida qo'llanilishi

Iqtisodiyot yo'nalishi talabalari uchun Quizizz orqali "Economic Terminology" yoki "Customer Service Dialogues" mavzularida testlar o'tkazish juda samarali. Bu talabalarga zerikarli atamalarni o'yin orqali yod olish imkonini beradi.

VI. Xavf-xatarlar va kamchiliklar

Hamma narsaning me'yori bo'lgani kabi, gamifikatsiyaning ham salbiy tomonlari bor:

Haddan tashqari raqobat: Reytingda doim pastda turadigan talabaning motivatsiyasi tushib ketishi mumkin.

Yuzaki o'rganish: Talabalar ba'zida ma'noni tushunmasdan, tezroq ball yig'ish uchun tavakkal javob belgilashga o'tib ketishadi.

Texnik muammolar: Internet tezligi yoki qurilmalarning yo'qligi dars sifatiga ta'sir qiladi.

VII. Xulosa va tavsiyalar

Gamifikatsiya — bu darsni faqat o'yinga aylantirish emas, balki o'qitish samaradorligini oshirish uchun vositadir. Duolingo va Quizizz platformalarini darsning ma'lum qismlarida (masalan, dars boshi — "Warmer" yoki dars oxiri — "Assessment") qo'llash tavsiya etiladi. Samarqand iqtisodiyot va servis institutida ushbu texnologiyalarni tatbiq etish talabalarning nafaqat til o'rganishga bo'lgan qiziqishini, balki ularning raqamli savodxonligini ham oshiradi.





1. Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.
2. Deterding, S. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
3. Hockly, N. (2016). Digital literacies in language teaching. Cambridge University Press.
4. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design. O'Reilly Media.
5. Turdiyeva, M. (2024). "Digital transformation in Uzbekistan's higher education." Journal of Foreign Language Teaching and Applied Linguistics.

