



MODERN PROBLEMS IN EDUCATION AND THEIR SCIENTIFIC
SOLUTIONS

MAKTAB INGLIZ TILI TA'LIMIDA DARSLIK LUG'ATINI
RAQAMLI O'YINLARGA INTEGRATSIYALASH MODELI

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 ingliz tili darsliklarida berilgan lug'at materiallarini raqamli o'yinli ta'limga integratsiyalash masalasi ko'rib chiqiladi. An'anaviy darsliklarda yangi so'zlar odatda mavzu, tarjima, rasm va mashqlar orqali taqdim etiladi. Biroq raqamli ta'lim vositalaridan foydalanish ushbu materiallarni interaktiv topshiriqlar, testlar, moslashtirish mashqlari va kontekstli o'yinlarga aylantirish imkonini beradi. Maqolada raqamli o'yin asosida lug'at o'rganish bo'yicha ilmiy tadqiqotlar tahlil qilinib, maktab ingliz tili uchun darslikdagi lug'atni raqamli o'yinlarga integratsiyalashning bosqichma-bosqich modeli taklif etiladi. Model besh asosiy bosqichdan iborat: darslik lug'atini tanlash, raqamlashtirish, o'yinli topshiriqlarni loyihalash, takrorlash va kontekstda qo'llash. Taklif etilayotgan model o'qituvchiga darslik mazmunini saqlagan holda o'quvchilarning mustaqil va interaktiv lug'at o'rganishini tashkil etishga yordam berishi mumkin.

Kalit so'zlar: ingliz tili, maktab ta'limi, darslik, lug'at boyligi, raqamli ta'lim, gamifikatsiya, raqamli o'yin, interaktiv ta'lim, vocabulary learning.

Abstract: This article examines the integration of textbook vocabulary into digital game-based English learning in school education. In traditional textbooks, new vocabulary is commonly presented through topics, translations, pictures, and exercises. Digital learning tools make it possible to transform the same textbook content into interactive tasks, quizzes, matching activities, and contextual games. The article reviews relevant research on digital game-based vocabulary learning and proposes a step-by-step model for integrating textbook vocabulary into digital game-based learning. The proposed model includes five main stages: selecting textbook vocabulary, digitizing the content, designing game-based activities, organizing repetition, and applying vocabulary in context. The model is intended to help teachers preserve the original textbook content while creating a more interactive environment for vocabulary learning.

Keywords: English language, school education, textbook, vocabulary, digital learning, gamification, digital games, interactive learning, vocabulary learning.

Kirish

Ingliz tilini o'rganishda lug'at boyligi asosiy tarkibiy qismlardan biridir. O'quvchi qancha ko'p so'zlarni tushunsa va ularni kerakli vaziyatda qo'llay olsa, uning o'qish, tinglash, yozish va gapirish imkoniyatlari ham kengayadi. Shu sababli maktab ingliz tili





MODERN PROBLEMS IN EDUCATION AND THEIR SCIENTIFIC SOLUTIONS

darslarida yangi soʻzlarni tanishtirish va mustahkamlash muhim vazifalardan biri hisoblanadi.

Maktab taʼlimida darslik asosiy oʻquv manbalaridan biri boʻlib qolmoqda. Darsliklarda har bir mavzuga mos yangi soʻzlar, ularning maʼnolari, rasmlar, mashqlar va matnlar beriladi. Oʻquvchi ushbu materiallar bilan dars davomida ishlaydi. Biroq darslikdagi lugʻat materialini darsdan tashqari va mustaqil oʻrganish uchun yanada interaktiv shaklga keltirish imkoniyati mavjud.

Raqamli texnologiyalarning rivojlanishi darslik materiallarini yangi formatlarda taqdim etish imkonini bermoqda. Xususan, lugʻat mashqlarini test, soʻz va rasmni moslashtirish, toʻgʻri javobni topish, soʻzni gap ichida qoʻllash va bosqichli oʻyinlar shaklida tashkil etish mumkin.

Raqamli oʻyin asosidagi lugʻat oʻrganish boʻyicha tadqiqotlar ham ushbu yoʻnalishga ilmiy qiziqish ortib borayotganini koʻrsatadi. Tsai va Tsai tomonidan oʻtkazilgan meta-tahlilda 2001–2017-yillarda chop etilgan 26 ta tadqiqot tahlil qilingan va raqamli oʻyinlar orqali ikkinchi til lugʻatini oʻrganish turli sharoitlarda oʻrganilgan.

Shu bilan birga, masala faqat “raqamli oʻyinlardan foydalanish”da emas. Muhim jihat — **maktab darsligidagi mavjud lugʻatni qanday qilib pedagogik maqsadga muvofiq raqamli oʻyinli faoliyatga aylantirishdir.**

Ushbu maqolaning asosiy maqsadi aynan shu masala boʻyicha sodda va amaliy modelni taklif qilishdan iborat.

Tadqiqot maqsadi va vazifalari

Tadqiqotning asosiy maqsadi maktab ingliz tili darsliklaridagi lugʻat materiallarini raqamli oʻyinli taʼlimga integratsiyalashning metodik modelini ishlab chiqishdan iborat.

Ushbu maqsaddan kelib chiqib quyidagi vazifalar belgilandi:

1. Raqamli oʻyinlar yordamida lugʻat oʻrganish boʻyicha ilmiy tadqiqotlarni tahlil qilish.
2. Maktab darsligidagi lugʻat materiallarining raqamli shaklga oʻtkazish imkoniyatlarini aniqlash.
3. Lugʻatni oʻrganishda qoʻllanishi mumkin boʻlgan asosiy oʻyinli topshiriqlarni guruhlash.
4. Darslik lugʻatini raqamli oʻyinlarga integratsiyalash bosqichlarini belgilash.
5. Oʻqituvchilar foydalanishi mumkin boʻlgan amaliy modelni taklif qilish.

Adabiyotlar tahlili

Raqamli oʻyinlardan xorijiy til oʻrganishda foydalanish masalasi soʻnggi yillarda keng oʻrganilmoqda. Chen, Tseng va Hsiao tomonidan amalga oshirilgan meta-tahlil raqamli oʻyin asosidagi lugʻat oʻrganish natijalari oʻyin dizayni xususiyatlari bilan bogʻliq boʻlishi mumkinligini koʻrsatgan. Mualliflar oʻyin dizaynidagi farqlar oʻquv natijalariga taʼsir qilishi mumkinligini taʼkidlaydi.





MODERN PROBLEMS IN EDUCATION AND THEIR SCIENTIFIC SOLUTIONS

Tsai tadqiqotida esa raqamli o'yin asosidagi ikkinchi til lug'atini o'rganishning turli tadqiqot sharoitlari tahlil qilingan. Tadqiqot natijalari raqamli o'yinlarning ta'limiy qiymatini o'rganishda o'yin turi, ta'lim mazmuni, o'quvchi darajasi va boshqa omillarni hisobga olish zarurligini ko'rsatadi.

Vnucko va Klimova tomonidan olib borilgan sistematik sharhda 13 ta tadqiqot chuqur tahlil qilingan. Mualliflar raqamli o'yinli lug'at o'rganish ijobiy ta'limiy muhit yaratishi va lug'atni o'zlashtirish jarayonini qo'llab-quvvatlashi mumkinligini qayd etgan.

2026-yilda e'lon qilingan yangi sistematik sharhda esa 20 ta tadqiqot ko'rib chiqilib, raqamli o'yinli lug'at o'rganish tadqiqotlarida ko'proq so'zning ma'nosini tanish kabi receptive knowledge o'rganilgani, so'zni mustaqil qo'llash kabi productive knowledge esa nisbatan kamroq yoritilgani qayd etilgan. Bu holat darslik lug'atini nafaqat tanish va tarjima qilish, balki kontekstda qo'llashga yo'naltirilgan topshiriqlarni ham kiritish zarurligini ko'rsatadi.

Shunday qilib, mavjud adabiyotlar raqamli o'yinlardan foydalanish imkoniyatlarini ko'rsatadi. Biroq maktab darsligidagi tayyor lug'at materialini **tanlash** → **raqamlashtirish** → **o'yinlashtirish** → **takrorlash** → **kontekstda qo'llash** ketma-ketligida tashkil etish bo'yicha sodda amaliy modelga ehtiyoj mavjud.

Tadqiqot metodologiyasi

Ushbu maqola nazariy-tahliliy va metodik yo'nalishda olib borildi. Tadqiqotda raqamli o'yin asosida lug'at o'rganish bo'yicha ilmiy maqolalar, sistematik sharhlar va meta-tahlillar tahlil qilindi.

Tahlil jarayonida raqamli o'yinlarning lug'at o'rganishdagi imkoniyatlari; o'yinli topshiriqlarning asosiy turlari; lug'atni takrorlash va faol eslash; so'zlarni kontekstda qo'llash; maktab darsligi mazmunini raqamli formatga moslashtirish masalalarga e'tibor qaratildi.

Maqolada amalda o'tkazilmagan tajriba natijalari, o'quvchilar soni, foizlar yoki statistik ko'rsatkichlar keltirilmaydi. Taklif etilgan model mavjud ilmiy adabiyotlar tahlili va metodik yondashuvlar asosida ishlab chiqilgan.

Darslik lug'atini raqamli o'yinlarga integratsiyalash modeli

Taklif etilayotgan model darslikdagi mavjud lug'atni o'zgartirib yuborishni emas, balki uni raqamli o'quv faoliyatiga moslashtirishni nazarda tutadi.

Model besh bosqichdan iborat.

1-bosqich. Darslik lug'atini tanlash. Avvalo ma'lum dars yoki mavzuda o'rganilishi kerak bo'lgan asosiy so'zlar ajratib olinadi.

Masalan, "Environment" mavzusida: environment; pollution; recycle; protect; waste; nature. Bu bosqichda o'qituvchi barcha so'zlarni emas, balki dars maqsadi uchun eng muhim bo'lgan lug'at birliklarini tanlashi mumkin.

2-bosqich. Lug'atni raqamlashtirish. Tanlangan so'zlar raqamli formatga o'tkaziladi. Har bir so'z uchun uning yozilishi, ma'nosi, talaffuzi, rasmi yoki qisqa misoli berilishi mumkin. Masalan:





MODERN PROBLEMS IN EDUCATION AND THEIR SCIENTIFIC SOLUTIONS

environment → atrof-muhit → We should protect the environment.

Bunday taqdimot o'quvchiga so'zni faqat tarjimasi bilan emas, balki uning qo'llanishi bilan ham tanishtiradi.

3-bosqich. O'yinli topshiriq yaratish. Keyingi bosqichda so'zlar o'yin elementlari bilan birlashtiriladi. Quyidagi topshiriqlardan foydalanish mumkin:

- so'z va tarjimani moslashtirish;
- so'z va rasmni moslashtirish;
- to'g'ri javobni tanlash;
- harflardan so'z tuzish;
- gapdagi bo'sh joyni to'ldirish;
- so'zning ma'nosini topish;
- tezkor savollar;
- bosqichdan bosqichga o'tish.

Bu yerda o'yin shakli o'z-o'zidan maqsad emas. U lug'atni yaxshiroq o'rganishga xizmat qilishi kerak.

4-bosqich. Takrorlash. Yangi so'zlar faqat bir marta berilmasligi kerak. Ularni keyingi mashg'ulotlarda qayta uchratish muhim. Masalan, "environment" so'zi dastlab tarjima bilan berilsa, keyingi mashqda rasm orqali, undan keyin esa gap ichida berilishi mumkin. Shunday qilib, bir xil so'z turli topshiriqlarda qayta uchraydi.

5-bosqich. Kontekstda qo'llash. Modelning yakuniy bosqichida o'quvchi o'rganilgan so'zni real yoki o'quv vaziyatida qo'llaydi. Masalan:

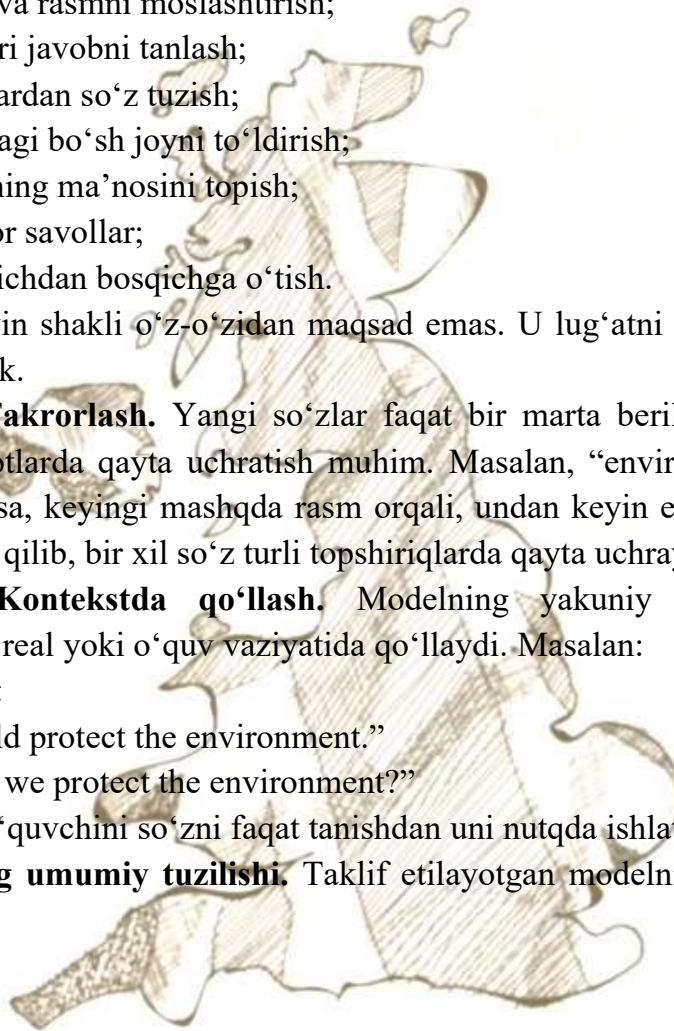
environment

→ "We should protect the environment."

→ "How can we protect the environment?"

Bu bosqich o'quvchini so'zni faqat tanishdan uni nutqda ishlatishga olib boradi.

6. Modelning umumiy tuzilishi. Taklif etilayotgan modelni quyidagi ko'rinishda ifodalash mumkin:





MODERN PROBLEMS IN EDUCATION AND THEIR SCIENTIFIC SOLUTIONS



Bu ketma-ketlikning asosiy afzalligi shundaki, darslikdagi o'quv mazmuni saqlanib qoladi. Faqat uni o'quvchining raqamli muhitda ishlashi uchun yangi shaklda tashkil etish imkoniyati paydo bo'ladi.

1-jadval. Darslik lug'atini raqamli o'yinli ta'limga integratsiyalash bosqichlari

Bosqich	Asosiy faoliyat	Misol	Kutiladigan pedagogik vazifa
1. Tanlash	Muhim so'zlarni ajratish	environment, pollution, recycle	O'rganiladigan lug'atni aniqlash
2. Raqamlashtirish	So'z, ma'no, rasm va misolni joylashtirish	environment → atrof-muhit	So'zni tushunarli taqdim etish
3. O'yinlashtirish	Interaktiv topshiriq yaratish	Matching, Quiz, Word Game	Faol ishtirokni ta'minlash
4. Takrorlash	So'zlarni qayta berish	Oldingi so'zlardan mini-test	Lug'atni mustahkamlash
5. Kontekstda qo'llash	So'zni gap yoki vaziyatda ishlatish	"Protect the environment"	So'zni amaliy qo'llash

Manba: muallif tomonidan ilmiy adabiyotlar tahlili asosida ishlab chiqilgan.

Modelning pedagogik imkoniyatlari

Taklif etilgan modelning muhim jihati — darslik va raqamli ta'limni bir-biriga qarama-qarshi qo'ymasligidir. Aksincha, darslik asosiy mazmun manbasi bo'lib qoladi, raqamli o'yinli topshiriqlar esa ushbu mazmunni mustahkamlash vositasi sifatida ishlatiladi.





MODERN PROBLEMS IN EDUCATION AND THEIR SCIENTIFIC SOLUTIONS

Bunday yondashuvda o'qituvchi darslikdagi mavzuni o'zgartirmaydi. U faqat o'quvchilarning qo'shimcha ishlashi uchun lug'at materialini raqamli shaklda tashkil etadi. Masalan, darslikda "Food" mavzusi berilgan bo'lsa, undagi asosiy so'zlar raqamli topshiriqlarga aylantirilishi mumkin:

bread → non

vegetables → sabzavotlar

healthy → sog'lom

fruit → meva

Birinchi topshiriqda o'quvchi so'z va tarjimini moslashtiradi. Ikkinchisida rasm orqali so'zni topadi. Keyingi bosqichda gapdagi bo'sh joyni to'ldiradi. Yakunda esa yangi so'zlardan foydalanib oddiy gap tuzadi. Shu tarzda bir xil lug'at materialini turli faoliyatlar orqali o'rganiladi.

Muhokama

Mavjud ilmiy tadqiqotlar raqamli o'yinli lug'at o'rganish istiqbolli yo'nalish ekanini ko'rsatadi. Shu bilan birga, o'yinlarning samaradorligi ularning qanday ishlab chiqilganiga va ta'lim mazmuni bilan qanchalik bog'langaniga ham bog'liq. Chen va hamkorlarining tadqiqotida ham o'yin dizayni xususiyatlari lug'at o'rganish natijalari bilan bog'liqligi ko'rsatilgan.

Shu sababli maktab ta'limida "o'yin bo'lsa, demak ta'lim samarali bo'ladi" degan oddiy yondashuvdan qochish kerak. O'yin topshirig'i aniq o'quv maqsadiga ega bo'lishi lozim.

Yana bir muhim masala — lug'atni faqat tarjima qilish bilan cheklanmaslikdir. 2026-yilgi sistematik sharhda raqamli o'yinli lug'at tadqiqotlarining katta qismi so'zning ma'nosini tanishga qaratilgani, so'zni faol qo'llash esa kamroq o'rganilgani qayd etilgan.

Shu nuqtai nazardan, taklif qilinayotgan modelda so'zni tanishdan tashqari, uni gap va vaziyatda qo'llash bosqichi ham alohida berilgan.

Modelning yana bir afzalligi — u turli sinflarga moslashtirilishi mumkin. Boshlang'ich sinflarda rasmiy va oddiy moslashtirish topshiriqlari ko'proq ishlatilishi mumkin. Yuqori sinflarda esa gap tuzish, kontekstni aniqlash va mavzuga oid murakkabroq topshiriqlardan foydalanish mumkin.

Amaliy tavsiyalar

Maktab ingliz tili o'qituvchilari uchun quyidagi tavsiyalarni berish mumkin:

1. Raqamli o'yinlarni darslikdagi mavzu bilan bog'lash.
2. Har bir mavzu uchun eng muhim lug'at birliklarini tanlash.
3. Bir so'zni bir nechta turdagi topshiriqlarda takrorlash.
4. Rasm, tarjima, talaffuz va kontekstni imkon qadar birlashtirish.
5. Faqat test emas, balki gap tuzish va so'zni qo'llash topshiriqlaridan ham foydalanish.
6. O'yin elementlarini ta'lim maqsadidan ustun qo'ymaslik.
7. O'quvchiga o'z natijasini kuzatish imkoniyatini berish.





MODERN PROBLEMS IN EDUCATION AND THEIR SCIENTIFIC
SOLUTIONS

8. Raqamli topshiriqlarni o'quvchilarning yosh va til darajasiga moslashtirish.

Xulosa

Maktab ingliz tili darsliklarida berilgan lug'at materiallarini raqamli o'yinli ta'limga integratsiyalash o'quv mazmunini zamonaviy raqamli muhitga moslashtirish imkonini beradi.

Ushbu maqolada taklif etilgan model besh asosiy bosqichga asoslanadi: **darslik lug'atini tanlash, raqamlashtirish, o'yinli topshiriqlar yaratish, takrorlash va kontekstda qo'llash.**

Modelning asosiy g'oyasi darslikni raqamli vosita bilan almashtirish emas, balki darslikdagi mavjud materialdan samarali raqamli o'quv faoliyati yaratishdir.

Bunday yondashuv o'qituvchiga darslik mazmunini saqlagan holda o'quvchilar uchun interaktiv mashg'ulotlar tashkil etish imkonini beradi. Shu bilan birga, kelgusida ushbu modelni turli yoshdagi maktab o'quvchilari bilan amaliy sinovdan o'tkazish va uning o'quv natijalariga ta'sirini alohida tadqiq qilish mumkin.

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. DOI: 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. DOI: 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. DOI: 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. DOI: 10.3390/systems11020057.
5. Shahiwala, S., & Rahul, D. R. (2026). A Bayesian Meta-Analysis of Digital Game-Enhanced Vocabulary Learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 42(3), e70246. DOI: 10.1002/jcal.70246.
6. A Systematic Review of Digital Game-Based Vocabulary Learning. *International Journal of Game-Based Learning*, 16(1), 2026. DOI: 10.4018/IJGBL.415335.

