



Pedagogical foundations of applying gamification technologies in mother tongue lessons

Yulduz UROKOVA ¹

Alisher Navo'i Tashkent State University of Uzbek Language and Literature

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 2025

Received in revised

form 15 August 2025

Accepted 15 September 2025

Available online

05 October 2025

Keywords:

gamification,
Uzbek language,
game-based learning,
motivation,
interactive methods,
sixth-grade students,
educational technology.

ABSTRACT

This article analyzes the theoretical foundations of applying gamification technologies in teaching the Uzbek language to 6th-grade students. It discusses the essence of gamification, its implementation in the educational process, and the psychological characteristics of students at this age. The study highlights effective ways of integrating game elements into Uzbek language lessons and their impact on learners' motivation, participation, and creative thinking.

2181-3701/© 2025 in Science LLC.

DOI: <https://doi.org/10.47689/2181-3701-vol3-iss5-pp175-179>

This is an open-access article under the Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.ru>)

Ona tili darslarida geymifikatsiya texnologiyalarini qo'llashning pedagogik asoslari

ANNOTATSIYA

Kalit so'zlar:

geymifikatsiya,
ona tili,
o'yinli ta'lim,
motivatsiya,
interfaol metod,
6-sinf o'quvchilari,
ta'lim texnologiyasi.

Ushbu maqolada 6-sinflarda ona tili fanini o'qitishda geymifikatsiya texnologiyalaridan foydalanishning nazariy asoslari tahlil qilinadi. Unda geymifikatsiyaning mohiyati, ta'lim jarayonida qo'llanish imkoniyatlari va o'quvchilarning yosh hamda psixologik xususiyatlari yoritilgan. Shuningdek, o'yin elementlarini ona tili darslariga integratsiya qilishning samarali usullari, ularning o'quvchilarning motivatsiyasi, faol ishtiroki va ijodiy fikrlashiga ta'siri ko'rsatib berilgan.

¹ Independent Researcher, Alisher Navo'i Tashkent State University of Uzbek Language and Literature
Deputy Hokim of Akdarya District, Head of the Department for Family and Women's Affairs.

Педагогические основы применения технологий геймификации на уроках родного языка

АННОТАЦИЯ

Ключевые слова:

геймификация,
узбекский язык,
игровое обучение,
мотивация,
интерактивные методы,
учащиеся 6 класса,
образовательные
технологии.

В статье анализируются теоретические основы применения технологий геймификации при обучении узбекскому языку в 6-х классах. Рассматриваются сущность геймификации, возможности её использования в учебном процессе, а также психологические особенности учащихся данного возраста. Показаны эффективные способы интеграции игровых элементов в уроки узбекского языка и их влияние на мотивацию, активность и творческое мышление школьников. Результаты исследования подтверждают, что использование геймификации способствует повышению интереса учащихся к узбекскому языку, развитию их коммуникативных навыков и усилению речевой активности.

Bugungi kunda mamlakatimiz ta'lim tizimida zamonaviy pedagogik texnologiyalarni tatbiq etish, o'quv jarayonini innovatsion shakllarda tashkil etish muhim ahamiyat kasb etmoqda. Shu nuqtai nazardan, geymifikatsiya, ya'ni o'yin elementlarini ta'lim jarayoniga integratsiya qilish — o'quvchilarning fanga bo'lgan qiziqishini oshirish, ularning faolligini rag'batlantirish va o'quv faoliyatini samarali tashkil etishning dolzarb metodlaridan biri hisoblanadi.

Geymifikatsiya (lotincha game — o'yin so'zidan) — bu o'yin mexanizmlari va elementlarini o'yin bo'lmagan sohalarda, xususan ta'lim jarayonida qo'llash metodidir. U o'quvchilarda o'qishga ijobiy munosabatni shakllantiradi, ularni faol ishtirokchi sifatida o'quv jarayoniga jalb etadi va o'rganishdan zavq olish hissini uyg'otadi.

Geymifikatsiyaning ta'limdagi mohiyatini quyidagi jihatlar orqali tushuntirish mumkin:

1. Motivatsiyani kuchaytirish. O'yin mexanizmi raqobat, qiziqish va mukofot orqali o'quvchilarning ichki motivatsiyasini faollashtiradi.

2. Faol ishtirokni ta'minlash. geymifikatsiya o'quvchini darsning passiv kuzatuvchisidan faol ijrochiga aylantiradi.

3. Darhol fikr-mulohaza (feedback) olish. O'yin elementlari natijani tezda ko'rsatadi — bu o'quvchining o'z o'sishini kuzatishiga imkon beradi.

4. Ijtimoiy hamkorlikni rivojlantirish. O'yin shakllari o'quvchilarni jamoa bo'lib ishlashga, muloqotga kirishishga undaydi.

5. Ijodkorlik va mustaqil fikrlashni rag'batlantirish. O'yinli topshiriqlar ijodiy yondashuvni talab qiladi.

Geymifikatsiya g'oyasi o'tgan asrning 80-yillarida pedagogika va psixologiya sohasida shakllangan bo'lib, bugungi kunda dunyo ta'limida innovatsion yondashuv sifatida keng qo'llanmoqda. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2020-yil 6-noyabrdagi "Ta'lim-tarbiya tizimini yanada takomillashtirishga oid qo'shimcha chora-tadbirlar to'g'risida"gi PQ-4884-son qarorida ta'lim jarayoniga zamonaviy raqamli texnologiyalarni, shu jumladan o'yin va interaktiv metodlarni joriy etish zarurligi alohida ta'kidlangan. Shu

boisdan, 6-sinflarda ona tilini o'qitishda geymifikatsiya nafaqat o'yin tarzida o'qitish, balki o'quvchilarning tildan foydalanish kompetensiyasini, fikrni ifoda etish va nutqiy faolligini oshirish vositasi sifatida xizmat qiladi.

O'yin elementlari orqali o'tilgan dars o'quvchilarda:

- grammatik tushunchalarni yodda saqlashni osonlashtiradi;
- imlo va nutq madaniyatiga e'tiborni kuchaytiradi;
- tilni "amaliy faoliyat vositasi" sifatida his etish imkonini beradi.

Masalan, ona tili darsida "So'z turkumlari safari" nomli o'yin tashkil etish orqali o'quvchilar ot, sifat, fe'l, son, olmosh kabi mavzularni bosqichma-bosqich o'rganadilar. Har bir to'g'ri javob uchun "til tangasi" yoki "yulduzcha" olish orqali ular o'z natijasini ko'radi va bu jarayonni o'yin deb emas, sarguzasht sifatida qabul qiladi.

Geymifikatsiya o'qitish jarayoniga faqatgina o'yin deb emas, balki didaktik maqsadga yo'naltirilgan metodik tizim sifatida kiritilishi zarur. Ayniqsa 6-sinf o'quvchilari uchun ularning psixologik va yosh xususiyatlarini hisobga olish nihoyatda muhimdir.

O'quvchilarning bu yoshdagi o'ziga xos jihatlari:

- ular hali bolalikka xos o'yin faoliyatidan butunlay voz kechmagan;
- e'tibor barqaror emas, tez charchash kuzatiladi;
- ijobiy bahoga, e'tirofga kuchli ehtiyoj mavjud;
- raqobat va g'alaba hissi kuchli.

Shu sababli geymifikatsiya aynan shu yoshda o'quvchilarning tabiiy ehtiyojlariga mos keladi. Ona tili darslarida geymifikatsiyani tatbiq etish shakllari:

1. Ball tizimi ("Til tangalari"). Har bir to'g'ri bajarilgan topshiriq uchun o'quvchi "til tangasi" yoki "yulduz" oladi. 10 yulduz yig'gan o'quvchi "Til bilimdoni" unvonini qo'lga kiritadi.

2. Bosqichli topshiriqlar ("Darajalar"). Masalan, "Fe'l olami" bo'yicha 3 bosqichli o'yin:

- 1-daraja — fe'lni aniqlash;
- 2-daraja — fe'lning zamonini topish;
- 3-daraja — fe'lni gapda ishlatish.

3. Rolli o'yinlar ("Til elchisi"). O'quvchilar "so'z tahlilchisi", "imlo nazoratchisi", "matn yaratuvchisi" kabi rollarda chiqish qiladi.

4. Liderlar jadvali. Har oyda o'quvchilarning umumiy yutuqlari "Eng faol o'quvchi" burchagida e'lon qilinadi.

5. Jamoaviy missiyalar. Guruhlar o'z jamoasiga nom tanlaydi (masalan, "Otlar", "Fe'llar") va vazifalarni bajarib, sinf reytingida o'rin egallaydi.

Geymifikatsiyani qo'llashda muhim jihat — bu rag'bat tizimini to'g'ri yo'lga qo'yishdir. Rag'bat faqat baho shaklida emas, balki e'tirof, diplom, belgilar, kichik sovg'alar ko'rinishida bo'lishi mumkin. Shunda o'quvchi o'qish jarayonidan ruhiy qoniqish oladi. Shuningdek, geymifikatsiyada raqamli vositalar (Quizizz, Kahoot, Wordwall, LearningApps) dan foydalanish katta samaradorlik beradi. Bu platformalar orqali o'qituvchi mavzuni mustahkamlash, so'z boyligini kengaytirish, diktant mashqlarini interaktiv tarzda tashkil qilishi mumkin.

Misol uchun:

- "Wordwall" da "To'g'ri yozilgan so'zni toping" o'yini;
- "Kahoot" da "Fe'lning zamonini tanlang" testlari;
- "Quizizz" da "Sinonim va antonimlarni juftlang" topshiriqlari.

Geymifikatsiya yordamida o'quvchi o'rganayotgan mavzuni faqat nazariy emas, balki amaliy faoliyat orqali anglaydi. Natijada, dars jarayoni tirik, harakatli, raqobatli va ijodiy tus oladi.

6-sinf o'quvchilari o'sish va shakllanishning oraliq bosqichida bo'lib, ular hali bolalikning o'yin ehtiyojlaridan butunlay chiqmagan, ammo kattalikka intilish boshlangan davrda turadilar. Shu sababli ularni o'qishga jalb etishda o'yin faoliyati bilan uyg'un metodlardan foydalanish maqsadga muvofiqdir.

Psixologik nuqtai nazardan, bu yoshdagi bolalarda quyidagi jarayonlar faol kechadi:

- qiziqishning beqarorligi — bir mavzuga tez berilib, tez charchash;
- raqobatga moyillik — g'alaba va e'tirofga ehtiyoj;
- o'z fikrini bildirish istagi — o'qituvchining bahosiga sezgirlik;
- hamkorlikka ehtiyoj — do'stlar bilan ishlashni yoqtirish;
- ijodkorlikka moyillik — yangi g'oyalarni sinab ko'rish istagi.

Geymifikatsiya bu ehtiyojlarning barchasiga mos keladi. O'yinli darslarda har bir o'quvchi o'z o'rniga ega bo'ladi, xatodan qo'rqmaydi va o'qish jarayonidan zavq oladi. Ayniqsa ona tili kabi nutqiy fanlarda bu yondashuv o'quvchilarning faol so'zlashuvini rag'batlantiradi. Geymifikatsiya 6-sinflar uchun quyidagi psixologik-pedagogik foydalarni beradi:

- diqqatni jamlashni o'rgatadi;
- xotirani mustahkamlaydi (ayniqsa imlo va so'z yodlashda);
- muloqot madaniyatini shakllantiradi;
- mustaqil fikrlashga o'rgatadi;
- ijobiy hissiy muhit yaratadi.

Masalan, "Til jumboqlari", "Matn xazinasini toping" kabi o'yinlar orqali o'quvchi o'z bilimni mustahkamlaydi, lekin bu jarayonni "imlo mashqi" emas, "kashfiyot" deb qabul qiladi.

Geymifikatsiya 6-sinflarda ona tilini o'qitishda o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, bilimni mustahkamlash va darslarni jonlantirishning samarali vositasidir. U o'yin orqali o'rganish, raqobat orqali rag'batlanish, hamkorlik orqali o'zaro o'rganish tamoyillariga tayanadi. Shu boisdan, ona tili o'qituvchilari geymifikatsiya metodlarini qo'llashda quyidagi tamoyillarga amal qilishi lozim:

1. O'yin ta'limiy maqsadga xizmat qilishi kerak;
2. Rag'bat tizimi har bir o'quvchining mehnatini e'tirof etsin;
3. O'yin jarayoni sog'lom raqobat asosida tashkil etilsin;
4. O'yin natijalari tahlil qilinib, xulosa chiqarilsin.

To'g'ri tashkil etilgan geymifikatsiya 6-sinflarda ona tilini o'rganishga bo'lgan munosabatni o'zgartiradi, o'quvchilarni darsning faol ishtirokchisiga aylantiradi va tilni o'rganish jarayonini quvonchli, mazmunli qiladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2020-yil 6-noyabrdagi "Ta'lim-tarbiya tizimini yanada takomillashtirishga oid qo'shimcha chora-tadbirlar to'g'risida"gi PQ-4884-son qarori.. — lex.uz.

2. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2022-yil 11-maydagi "O'quv jarayoniga zamonaviy axborot-kommunikatsiya texnologiyalarini joriy etish chora-tadbirlari to'g'risida"gi PQ-220-son qarori. — lex.uz.

3. Azizxo'jayeva N.N. Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat. — Toshkent: TDPU, 2021. — 256 b.
4. Hasanboeva O.U., Yo'ldosheva Sh., Jo'rayev R. Ta'lim jarayonida innovatsion texnologiyalar. — Toshkent: Fan va texnologiya, 2020. — 212 b.
5. Yuldashev M.A. Interfaol metodlar asosida o'qitishning nazariy asoslari. — Toshkent: TDPU nashriyoti, 2019. — 180 b.
6. Prensky M. Digital Game-Based Learning. — New York: McGraw-Hill, 2001. — 303 p.
7. Zichermann, G. & Cunningham, C. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. — O'Reilly Media, 2011. — 158 p.
8. 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.
9. Omonov H. Raqamli ta'lim muhitida o'yin texnologiyalaridan foydalanish usullari. — "Ta'lim va innovatsiyalar" jurnali, 2022-yil, №3. — B. 45–50.
10. Shirinova N. ona tilini o'qitishda interfaol metodlardan foydalanish. — Toshkent: TDPU, 2023. — 134 b.