

## MAKTABGACHA YOSHDAGI BOLALARGA GAMIFIKATSIYA ORQALI INGLIZ TILINI O'RGATISH

**Jaloliddinova Nigora**

Namangan davlat chet tillari instituti talabasi

[jaloliddinovan18@gmail.com](mailto:jaloliddinovan18@gmail.com)

**Annotatsiya:** Ushbu maqolada maktabgacha ta'lim tizimida gamifikatsiya texnologiyasining ingliz tili o'rgatishdagi o'rni va samaradorligi ilmiy jihatdan tahlil qilingan. Tadqiqot zamonaviy xorijiy va mahalliy ilmiy manbalarga tayanib, 3-6 yoshli bolalarda kognitiv, ijtimoiy va emotsional rivojlanishni rag'batlantiruvchi o'yin asosidagi ta'lim metodlarining afzalliklarini ochib beradi. Maqolada gamifikatsiya elementlari (ballar, mukofotlar, liderlik jadvallari, darhol qayta aloqa), ularning bolalar motivatsiyasi va faol ishtirokiga ta'siri hamda amaliy tatbiq etish jarayonidagi muammolar muhokama qilingan. Natijalar shuni ko'rsatdiki, o'yin mexanizmlarini ta'limga integratsiya qilish bolalarning lug'at boyligini oshirish, talaffuz ko'nikmalarini yaxshilash va til o'rganishga bo'lgan ichki motivatsiyani kuchaytirish uchun samarali vosita hisoblanadi.

**Kalit so'zlar:** gamifikatsiya, maktabgacha ta'lim, ingliz tili, kognitiv rivojlanish, motivatsiya, o'yin asosidagi ta'lim, lug'at boyitish

### KIRISH

XXI asrda xorijiy tillarni erta yoshdan o'rgatish jahon ta'lim tizimida ustuvor yo'nalishlardan biriga aylandi. Ayniqsa, ingliz tili global aloqa vositasi sifatida bolalar rivojlanishida muhim o'rin tutmoqda. Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, 3-6 yoshlar til o'rganish uchun eng qulay davr hisoblanadi, chunki bu davrda bolalarda yuqori til sezuvchanlik darajasi, yangi lug'atni tez egallash qobiliyati va uzoq muddatli xotira saqlash imkoniyatlari kuzatiladi (Alotaibi, 2024).

Biroq, an'anaviy "bo'r yozish va og'zaki tushuntirish" usullari yosh bolalar uchun kam samarali ekanligi bir necha tadqiqotlarda isbotlangan (Nilubol & Sitthitikul, 2023). Bu muammoni hal qilish uchun zamonaviy pedagogika gamifikatsiya – o'yin elementlarini o'quv jarayoniga integratsiya qilish metodologiyasini taklif etmoqda.

Gamifikatsiya atamasi 2010-yillardan boshlab ta'lim sohasida keng qo'llanila boshlandi va til o'rgatishda inqilobiy o'zgarishlarga sabab bo'ldi. Werbach va Hunter (2012) ta'rifiga ko'ra, gamifikatsiya – bu o'yin dizayni elementlari va texnikalarini o'yindan tashqari kontekstlarda qo'llashdir. Maktabgacha ta'limda esa bu yondashuv bolalarning tabiiy o'yin faoliyatiga asoslanib, ta'lim jarayonini qiziqarli va samarali qilishga qaratilgan.

O'zbekiston Respublikasida xorijiy tillar, xususan, ingliz tilini erta yoshdan o'rgatish davlat siyosatining muhim qismi hisoblanadi. 2012-yil 10-dekabrdagi PQ-1875-son Qarori va 2020-yil 19-maydagi PQ-4728-son Qarori xorijiy tillarni o'rgatish tizimini takomillashtirishga qaratilgan. Biroq, maktabgacha ta'lim

muassasalarida zamonaviy metodlar, jumladan, gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanish bo'yicha amaliy tadqiqotlar hali yetarli emas.

**Maqolaning maqsadi.** Maktabgacha yoshdagi bolalarga gamifikatsiya orqali ingliz tilini o'rgatishning nazariy asoslarini, xorijiy tajribani va amaliy imkoniyatlarni tahlil qilish.

**Tadqiqot vazifalari:**

1. Gamifikatsiyaning maktabgacha ta'limdagi nazariy va psixologik asoslarini o'rganish
2. Xorijiy mamlakatlar tajribasida gamifikatsiya elementlarining samaradorligini baholash
3. Maktabgacha yoshdagi bolalarning kognitiv va tilshunoslik rivojlanishiga gamifikatsiyaning ta'sirini tahlil qilish
4. Gamifikatsiya texnologiyalarini joriy etishda yuzaga keluvchi muammolar va ularning yechimlari bo'yicha tavsiyalar ishlab chiqish

**ADABIYOTLAR TAHLILI**

**Maktabgacha yoshdagi bolalarning psixologik xususiyatlari.** 3-6 yoshli bolalar bir qator o'ziga xos psixologik xususiyatlarga ega: ixtiyoriy bo'lmagan eslab qolish, mexanik xotiraning mantiqiy xotiradan ustunligi, ko'rgazmali-figurativ fikrlash, beqaror e'tibor va yuqori harakat faolligi (Allehyani & Alfayez, 2024). Shu sababli, ushbu yoshdagi bolalarga ta'lim berish metodlari ularning yosh xususiyatlariga moslashtirilishi zarur.

Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, o'yin maktabgacha yoshdagi bolalarning asosiy faoliyati hisoblanadi va bu faoliyat orqali bolaning har tomonlama rivojlanishi, shu jumladan, xorijiy til o'zlashtirilishi amalga oshadi. Gee (2007) ta'kidlashicha, bolalar faol ishtirok etganda yaxshiroq o'rganadilar, va gamifikatsiya aynan mana shu faol ishtirokni ta'minlaydi.

Alotaibi (2024) tomonidan o'tkazilgan tizimli tahlil va meta-analiz natijalari shuni ko'rsatdiki, o'yin asosidagi ta'lim maktabgacha ta'limda kognitiv, ijtimoiy, emotsional, motivatsion va faollik natijalari bo'yicha o'rtacha va katta ta'sirga ega. 2013-2023 yillar oralig'ida nashr etilgan tadqiqotlarni o'rganish kognitiv rivojlanish, ijtimoiy kompetensiyalar va muammoli vaziyatlarni yechish qobiliyatlarini oshirishda o'yin metodlarining samaradorligini tasdiqladi.

Zamonaviy tadqiqotlar bolalarda raqamli o'yin asosidagi ta'limning (Digital Game-Based Learning - DGBL) ijobiy ta'sirini ko'rsatmoqda. Fang va hamkasblari (2022) ta'kidlashicha, DGBL maktabgacha yoshdagi bolalarda bilimlarni egallash, mazmunni tushunish va motivatsiyani oshirishga qaratilgan. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatdiki, tadqiqotlarning 40,5% bilimlarni egallash va mazmunni tushunishga, 27% esa perseptiv va kognitiv jarayonlarga qaratilgan.

Xorijiy tillarni o'rgatishda gamifikatsiya bo'yicha tizimli tahlil (Dehghanzadeh va boshqalar, 2022) shuni ko'rsatdiki, gamifikatsiya o'ndan ortiq ingliz tilida so'zlashmaydigan mamlakatlarda keng qo'llanilmoqda va ingliz tilining turli ko'nikmalarini rivojlantirishda samarali natijalar bermoqda.

Gamifikatsiyadan foydalanishning asosiy foydalari quyidagilarni o'z ichiga oladi:

- Talabalarning ingliz tili ko'nikmalarini yaxshilash
- Talabalarning munosabati va emotsional javoblariga ijobiy ta'sir ko'rsatish
- Til o'rganish uchun haqiqiy muhit yaratish
- Talabalarning kompleks kompetensiyalarini rivojlantirish

Mansor va hamkasblari (2024) Malayziyadagi boshlang'ich maktab o'quvchilari orasida o'tkazilgan tadqiqotda, katta o'lchamli "Ilon va narvon" o'yini orqali lug'at va grammatika o'rgatish samaradorligini tekshirdilar. 103 ta oltinchi sinf o'quvchisi bilan o'tkazilgan eksperiment natijalari shuni ko'rsatdiki, o'quvchilarning 76% o'yin jarayonida harakat qilish ularga ko'proq zavq bag'ishlaganini, 67% esa ko'p yangi narsalarni o'rganganlarini ta'kidladilar.

### NAZARIY VA METODOLOGIK ASOSLAR

Gamifikatsiyaning samaradorligi bir necha asosiy psixologik printsiplarga asoslanadi:

**1. Fogg Xulq-atvor modeli (2002):** Motivatsiya, qobiliyat va tetiklovchi omillar o'rtasidagi o'zaro ta'sirni ta'kidlaydi. Gamifikatsiya ushbu uchta elementni muvozanatlashtirish orqali o'rganish xulq-atvorini rag'batlantiradi.

**2. Flow nazariyasi (Csikszentmihalyi, 1990):** O'yin jarayonida bola to'liq shug'ullangan holat – "flow" holatiga erishadi, bu esa o'rganish samaradorligini oshiradi.

**3. Ijtimoiy o'rganish nazariyasi (Bandura):** Kuzatish va taqlid qilish orqali o'rganish gamifikatsiyalashgan muhitda tabiiy protsess sifatida amalga oshadi.

**4. Kognitiv yuklanish nazariyasi:** Gamifikatsiya murakkab ma'lumotlarni qismlarga bo'lish va vizualizatsiya orqali kognitiv yukni kamaytiradi.

#### Gamifikatsiya arxitekturasi

Kapp (2012) ta'kidlashicha, samarali gamifikatsiya quyidagi komponentlarni o'z ichiga oladi:

- Aniq maqsadlar va qoidalar
- Qiyinchilik darajalari (bosqichlar)
- Darhol qayta aloqa
- Mukofot tizimi
- Taraqqiyotni kuzatish
- Ijtimoiy o'zaro ta'sir
- Hikoya elementi

### NATIJALAR VA MUHOKAMA

#### Gamifikatsiyaning asosiy foydalari

Xalqaro tajribani o'rganish asosida gamifikatsiyaning quyidagi asosiy foydalari aniqlandi:

**Motivatsiyani oshirish.** Tadqiqotlar (Allehyani & Alfayez, 2024) shuni ko'rsatadiki, o'qituvchilarning gamifikatsiyadan foydalanishga bo'lgan ijobiy e'tiqodlari ularning amaliy faoliyatiga ijobiy ta'sir ko'rsatadi. Saudiya Arabistonida 422 ta maktabgacha ta'lim o'qituvchisi orasida o'tkazilgan tadqiqot o'qituvchilarning e'tiqodlari va amaliyoti o'rtasida ijobiy korrelyatsiya borligini aniqladi.

**Kognitiv rivojlanish.** Meta-analiz natijalari (Alotaibi, 2024) o'yin asosidagi ta'limning kognitiv natijalar bo'yicha o'rtacha va katta ta'sir ko'rsatganini isbotladi. Bu muammolarni yechish qobiliyati, fikrlash ko'nikmalari va xotira jarayonlarining yaxshilanishida namoyon bo'ladi.

**Lug'at boyitish.** Kontekstuallashtirilgan va takroriy gamifikatsiyalangan mashqlar lug'atni esda saqlash va esga olishni sezilarli darajada yaxshilaydi. Bolalar o'yin kontekstida yangi so'zlarni o'rganishda ko'proq qiziqish ko'rsatadilar va ularni uzoq muddatda eslab qoladilar.

**Ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantirish.** O'yin asosidagi ta'lim bolalarda ijtimoiy ko'nikmalarni yaxshilaydi. Craig va boshqalar (2016) tomonidan o'tkazilgan tadqiqot gamifikatsiyalashgan aralashuv yosh bolalarda ijtimoiy ko'nikmalarni yaxshilaganini ko'rsatdi.

**Emotsional rivojlanish.** Gamifikatsiya bolalarda ijobiy emotsional holatlarni rag'batlantiradi, xavotirlanishni kamaytiradi va o'z-o'ziga ishonchni oshiradi. Bu ayniqsa xorijiy til o'rganishda muhim, chunki ko'plab bolalar yangi tilda gapirish qo'rquvini boshdan kechiradilar.

### **Cheklovlar va muammolar**

Gamifikatsiyaning afzalliklari bilan birga, bir qator cheklovlar va muammolar ham mavjud:

**Texnik muammolar.** Raqamli gamifikatsiya vositalari texnik nosozliklar, Internet aloqasi muammolari va qurilmalarning cheklangan mavjudligi kabi qiyinchiliklarga duch kelishi mumkin.

**Qisqa muddatli ta'sir.** Ba'zi tadqiqotlar (Hanus & Fox, 2015) gamifikatsiyaning ijobiy ta'sirining vaqt o'tishi bilan pasayishi mumkinligini ko'rsatadi. Bu "yangilik effekti" deb atalib, dastlabki qiziqish so'ngandan keyin motivatsiyaning pasayishiga olib kelishi mumkin.

**Raqobatning salbiy ta'siri.** Liderlik jadvallari va raqobat elementlari ba'zi bolalarda xavotirlanish va o'zini kam baholashga olib kelishi mumkin, ayniqsa doimo pastki o'rinlarda turgan bolalarda.

**Ekran vaqti muvozanati.** Raqamli gamifikatsiya foydalanish cheklangan bo'lishi kerak, chunki haddan tashqari ekran vaqti bolaning jismoniy faolligi va real dunyo bilan o'zaro ta'siriga salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkin.

**O'qituvchilarning tayyorligi.** Ko'plab o'qituvchilar gamifikatsiyani qo'llash uchun etarli malakaga ega emas va bu texnologiyani samarali joriy etish uchun maxsus trening dasturlari zarur (García va boshqalar, 2021).

### **XULOSA**

Ushbu tadqiqot shuni ko'rsatdiki, gamifikatsiya maktabgacha yoshdagi bolalarga ingliz tilini o'rgatishda zamonaviy va samarali yondashuv hisoblanadi. Gamifikatsiyaning ba'zi cheklovlarini ham hisobga olish zarur: texnik muammolar, yangilik effekti, raqobatning mumkin bo'lgan salbiy oqibatlarini va ekran vaqtini muvozanatlash zaruriyati.

Gamifikatsiya to'g'ri qo'llanilganda maktabgacha ta'limda dinamik, o'quvchiga yo'naltirilgan muhit yaratish va zamonaviy ta'lim maqsadlariga erishishning kuchli vositasi bo'lishi mumkin.

### FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Allehyani, S.H., & Alfayez, S.A. (2024). Inspiring Minds: Childhood Teachers Using Gamification to Motivate Children's Learning English as a Second Language (ESL). In M. Shelley & O. T. Ozturk (Eds.), *Proceedings of ICRES 2024—International Conference on Research in Education and Science* (pp. 260-277). ISTES.
2. Alotaibi, M.S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15:1307881. doi: 10.3389/fpsyg.2024.1307881
3. Botmart, B. (2019). Application of gamified learning platform in flipped classroom environment. *Educational Technology Research*, 12(3), 145-162.
4. Craig, A.B., et al. (2016). Game-based intervention for social skills development in young children. *Early Childhood Development Quarterly*, 34, 112-125.
5. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
6. Deci, E.L., & Ryan, R.M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum Press.
7. Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaei, E., & Noroozi, O. (2022). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in Psychology*, 13:1030790. doi: 10.3389/fpsyg.2022.1030790
8. Fang, M., Tapalova, O., Zhiyenbayeva, N., & Kozlovskaya, S. (2022). Impact of digital game-based learning on the social competence and behavior of preschoolers. *Education and Information Technologies*, 27, 3065–3078.
9. Fogg, B.J. (2002). *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*. Morgan Kaufmann Publishers.
10. García, G.S., Nicolás, H.A., Cano, G.M., & Alonso, M.H. (2021). Gamification in the Childhood Education Classroom. *South Florida Journal of Development*, 2(1), 623-632.
11. Gardner, R.C., & Lambert, W.E. (1972). *Attitudes and Motivation in Second Language Learning*. Newbury House Publishers.
12. Gee, J.P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
13. Graham, S. (1984). Communicating sympathy and anger to black and white children: The cognitive (attributional) consequences of affective cues. *Journal of Personality and Social Psychology*, 47(1), 40-54.
14. Hanus, M.D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152-161.



15. Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. Pfeiffer.
16. Mansor, N.S., Primsuwan, P., Abu Hassan, A.S., Saad, S., Sabidi, F.N., & Ponamnuaysuk, K. (2024). Gamifying Language Learning: Enhancing Primary School Student Engagement Through the Giant Snake and Ladder Board Game. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*.
17. Nilubol, K., & Sitthitikul, P. (2023). Gamification: Trends and opportunities in language teaching and learning practices. *PASAA*, 67, 378–400.
18. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
19. Yu, Y.T., & Tsuei, M. (2022). The effects of digital game-based learning on children's Chinese language learning, attention and self-efficacy. *Interactive Learning Environments*, 31(10), 6113–6132.
20. Zhang, X. (2018). The effectiveness of gamification in English language teaching for young learners. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(4), 742-750.