

**O'yinlashtirish metodining og'zaki muloqot ko'nikmalarini  
rivojlantirishdagi roli va turlari**

*NavDPI Ingliz tili va adabiyoti fakulteti 2-kurs magistri:*

***Davronova Munisa Alijon qizi***

*Ilmiy rahbar:p.f.f.d (PhD)*

***Istamova Dilnoza Sa'dulloyevna***

**Abstrakt:** *Ushbu maqola og'zaki muloqot ko'nikmalarini rivojlantirishda o'yinlashtirishning roli va uning turli shakllarini o'rganadi. O'yinlashtirish — o'yindan tashqari kontekstlarga o'yin elementlarini kiritish jarayoni — ta'lim muassasalarida talabalarning ishtiyoqi va motivatsiyasini oshirish maqsadida tobora keng qo'llanilmoqda. Maqola o'yinlashtirishning og'zaki til ko'nikmalariga ta'sirini tahlil qilishda raqobat, mukofot tizimlari va fikr-mulohazalar kabi asosiy elementlarga e'tibor qaratadi. Tadqiqot ilmiy manbalar va amaliy tajribalarga tayanadi hamda o'yinlashtirishning talabalarni og'zaki ko'nikmalarni samaraliroq mashq qilishga undovchi interaktiv o'quv muhitini yaratishini ko'rsatadi. Natijalar shuni ko'rsatadiki, o'yinlashtirish usullari o'quv dasturiga kiritilganda talabalar ishtiroki va og'zaki ravonligi sezilarli darajada yaxshilanadi. Maqola o'yinlashtirishning til o'rganishdagi kelajakdagi salohiyati va uning ta'limga kengroq ta'siri haqida muhokama bilan yakunlanadi.*

**Abstract:** *This article examines the role of gamification in the development of oral communication skills and its various forms. Gamification—the process of incorporating game elements into non-game contexts—is increasingly used in educational institutions to boost students' engagement and motivation. The article focuses on key elements such as competition, reward systems, and feedback when analyzing the impact of gamification on oral language skills. The study is based on academic sources and practical experiences and shows that gamification creates an interactive learning environment that encourages students to practice oral skills more effectively. The*

results indicate that when gamification methods are integrated into the curriculum, student participation and oral fluency significantly improve. The article concludes with a discussion of the future potential of gamification in language learning and its broader impact on education.

**Аннотация:** В данной статье изучается роль геймификации в развитии навыков устной речи и её различные формы. Геймификация — процесс внедрения игровых элементов в неигровые контексты — всё чаще используется в образовательных учреждениях для повышения вовлечённости и мотивации студентов. Статья сосредоточена на ключевых элементах, таких как соревнование, системы поощрений и обратная связь, при анализе влияния геймификации на навыки устной речи. Исследование основывается на научных источниках и практическом опыте и показывает, что геймификация создаёт интерактивную учебную среду, которая побуждает студентов более эффективно практиковать устные навыки. Результаты показывают, что при интеграции методов геймификации в учебную программу значительно улучшаются участие студентов и их устная речь. Статья завершается обсуждением будущего потенциала геймификации в изучении языков и её более широкого влияния на образование.

**Kalit so‘zlar:** o‘yinlashtirish, og‘zaki muloqot, til o‘rganish, ishtirok, ta’lim vositalari

**Keywords:** gamification, oral communication, language learning, engagement, educational tools

**Ключевые слова:** геймификация, устная коммуникация, изучение языков, вовлечённость, образовательные инструменты

## **Kirish**

Og‘zaki muloqot ko‘nikmalarini rivojlantirish til o‘rganishning muhim jihatlaridan biri bo‘lib, amaliyot va o‘zaro ta’sirni talab qiladi. Nutq ko‘nikmalarini o‘rgatishning an’anaviy usullari, ko‘pincha, ma’ruza, takrorlash va tuzilgan suhbatlarga asoslangan bo‘lib, bu usullar talabalarni to‘liq jalb

qilmasligi yoki ularning individual motivatsiya ehtiyojlarini qondirmasligi mumkin. So‘nggi yillarda ta’limdagi innovatsiyalar talabalarni yanada faol o‘quv muhitiga jalb qilish maqsadida o‘yinlashtirish metodlarini kiritdi. O‘yinlashtirish o‘yin dizayni elementlari — ballar, reytinglar, belgilar kabi unsurlarni o‘yindan tashqari kontekstlarda qo‘llab, ishtirok, motivatsiya va o‘quv natijalarini oshirishga qaratilgan.

Ushbu maqola og‘zaki muloqot ko‘nikmalarini rivojlantirishda o‘yinlashtirishning turli shakllari va uning rolini o‘rganadi. Tadqiqot raqobat o‘yinlari, hamkorlikdagi topshiriqlar va mukofot tizimlarining samaradorligini baholab, ularning til bilish darajasiga ta’sirini o‘rganadi. Tadqiqotning bosh savoli: *o‘yinlashtirishning turli turlari til o‘rganayotgan talabalar og‘zaki muloqot ko‘nikmalarini rivojlantirishga qanday darajada ta’sir qiladi?*

### **Metodlar**

Tadqiqotda miqdoriy va sifatli ma’lumotlarni birlashtirgan aralash metodlar qo‘llanildi. Ishtirokchilar uchta universitetdan 120 nafar til o‘rganuvchi talabalar bo‘lib, ular tasodifiy ravishda ikki guruhga bo‘lindi: nazorat guruhi (an’anaviy o‘qitish usullari) va eksperimental guruh (o‘yinlashtirilgan o‘qitish usullari). Eksperimental guruhga raqobat, hamkorlikdagi vazifalar va real vaqt rejimida fikr-mulohazalarni o‘z ichiga olgan o‘yinlashtirilgan texnikalar taqdim etildi.

### **Ishtirokchilar**

Ishtirokchilar boshlang‘ich va o‘rta darajadagi ingliz tilini ikkinchi til sifatida (ESL) o‘rganayotgan talabalar orasidan tanlab olindi. Har bir guruhda 60 nafar talaba bo‘lib, ular tadqiqot uchun maqsadli populyatsiyaning vakili bo‘lgan namuna yaratdi.

### **Foydalanilgan vositalar**

Ma’lumotlarni to‘plash uchun quyidagi vositalar ishlatildi:

- Og‘zaki Nutqni Baholash: Tadqiqotning boshida va oxirida o‘tkazilgan standart nutq sinovi.

- Motivatsiya So'rovlari: Talabalarning ishtirok va motivatsiya darajalarini o'lchash uchun AMTB (Attitude/Motivation Test Battery) dan moslashtirilgan so'rovnoma.

- O'yinlashtirilgan vositalar: Eksperimental guruh Duolingo, Kahoot! va Quizlet kabi o'yinlashtirilgan xususiyatlarga ega ilovalardan foydalandi.

### **Jarayonlar**

Har ikkala guruh ham 12 haftalik kurs davomida qatnashdi. Nazorat guruhi standart og'zaki muloqot dasturiga amal qildi, eksperimental guruh esa o'yinlashtirilgan yondashuv orqali ta'lim oldi. Darslar jarayonida real vaqt rejimida fikr-mulohazalar, reytinglar va og'zaki ko'nikmalar uchun mukofotlar taqdim etildi.

### **Ma'lumotlar tahlili**

Miqdoriy ma'lumotlar ikkala guruh orasidagi test natijalarini taqqoslash uchun juft namunalar t-testi yordamida tahlil qilindi. Talabalarning o'yinlashtirish nutq ko'nikmalariga ta'siri haqidagi his-tuyg'ulari tematik tahlil yordamida tahlil qilindi.

### **Natijalar**

Tadqiqot eksperimental guruhda og'zaki muloqot ko'nikmalarida nazorat guruhiga nisbatan sezilarli yaxshilanishlarni aniqladi.

### **Miqdoriy natijalar**

Juft namunalar t-testi nazorat guruhi va o'yinlashtirilgan guruh orasidagi nutq ballarida sezilarli farqni ko'rsatdi ( $p < 0.05$ ). Eksperimental guruhda og'zaki ravonlik 25% ga yaxshilandi, nazorat guruhida esa bu ko'rsatkich faqat 12% ni tashkil etdi. Motivatsiya natijalari eksperimental guruhda ishtirok darajasi 30% ga oshganligini ko'rsatdi.

O'lchov	Nazorat Guruhi	Eksperimental Guruh
Ilk test balli	50	52
Testdan keying ball	56	68
Motivatsiya oshishi	12%	30%

### **Sifatga oid natijalar**

Talabalar o‘yinlashtirishning afzalliklari sifatida og‘zaki mashqlarda ishtirok etishga bo‘lgan ishtiyoqning oshishi, xavotir darajasining pasayishi va yanada qiziqarli o‘quv muhitining yaratilganligini ta’kidlashdi. Bir talaba shunday dedi: "Ball tizimi meni har bir suhbat mashg‘ulotida ko‘proq harakat qilishga undadi. Har safar gapirganda, biror yutuqqa erishgandek his qildim."

### **O‘yinlashtirishning turlari va samaradorligi**

Tadqiqot o‘yinlashtirishning quyidagi turlarini aniqladi va ularning og‘zaki muloqotni rivojlantirishdagi ta’sirini baholadi:

- Raqobat o‘yinlari: Spontan nutqni rag‘batlantirdi va ravonlikni oshirdi.

Talabalar bir-biridan ustun bo‘lishga intildilar.

-Hamkorlikdagi topshiriqlar: Guruhdagi muhokama va jamoaviy ishlashni rivojlantirib, suhbat ko‘nikmalarini oshirdi.

-Rag‘batlantirish: Harakat uchun moddiy rag‘batlar orqali ishtirokni oshirdi va muvaffaqiyatsizlikdan qo‘rqishni kamaytirdi.

### **Muhokama**

Tadqiqot natijalari o‘yinlashtirishning og‘zaki muloqot ko‘nikmalarini rivojlantirishda muhim rol o‘ynashini ko‘rsatadi. O‘yinlashtirilgan o‘quv muhitlari talabalarga xavfsiz makon taqdim etib, ularning til amaliyotini bajarishda ishonchini oshiradi. Raqobatbardosh va hamkorlikdagi elementlar talabalarni ko‘proq gapirishga undagan. Motivatsiya va ishtirokning ortishi ham O‘z-o‘zini aniqlash nazariyasiga mos keladi, bu esa ichki motivatsiyaning ta’limdagi muhim rolini ta’kidlaydi.

Cheklovlar orasida qisqa muddatli intervensiya va boshlang‘ich darajadagi talabalarga qaratilgan tadqiqot ko‘rsatilgan. Kelgusidagi tadqiqotlar yuqori darajadagi o‘quvchilar bilan uzoq muddatli ta’sirlarni o‘rganishi mumkin.

### **Xulosa**

Ushbu tadqiqot o‘yinlashtirish til o‘rganayotgan talabalar uchun og‘zaki muloqot ko‘nikmalarini rivojlantirishda samarali usul ekanligini ko‘rsatadi. O‘yinga asoslangan elementlarni til o‘rganish jarayoniga qo‘shish nafaqat motivatsiya va ishtirokni oshiradi, balki gapirish ravonligi va o‘ziga ishonchni sezilarli darajada yaxshilaydi. Ta’lim muassasalari til o‘qitish dasturlariga

o‘yinlashtirilgan strategiyalarni kiritishni ko‘rib chiqishlari kerak, bu esa yanada dinamik va interaktiv o‘quv muhitini qo‘llab-quvvatlaydi.

**Foydalanilgan adabiyotlar:**

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9-15.
2. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
3. Liu, Y., Holden, C., & Zheng, D. (2016). Contextual Gamification of Language Learning: The Design of Products for Learning Experiences. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 9(2), 63-85.
4. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
5. Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.