

GAMIFIKATSIYA ELEMENTLARI ASOSIDA INGLIZ TILI LEKSIKASINI O'QITISH METODIKASI

<https://doi.org/10.70728/phil.v05.i02.006>

Gulshod Berdiyeva

Ilmiy rahbar: Gavhar Abdinazarovna Salomova

Termiz iqtisodiyot va servis universiteti

Annotatsiya: Ingliz tili leksikasini o'qitishda gamifikatsiya (o'yin dizayni elementlarini o'yin bo'lmagan ta'lim kontekstiga ko'chirish) o'quvchini faollashtirish, takrorlashni tizimlashtirish va mustahkamlashni "ko'rinadigan" qilish orqali leksik o'zlashtirish natijalarini yaxshilashi mumkin. Biroq gamifikatsiyani "faqat ball-badge-leaderboard" bilan cheklash motivatsiya va o'zlashtirish sifatida barqaror natija bermaydi; metodik yadro kognitiv mexanizmlar (retrieval practice, spaced practice, feedback), leksik bilimning ko'p qatlamliligi (receptive-productive, breadth-depth) va o'quvchining avtonomiyasi bilan bog'lanmagan dizaynlar "qiziqarli, lekin sayoz" o'rganishga olib keladi. Ushbu maqolada gamifikatsiya elementlarini ingliz tili leksikasini o'qitishning lingvodidaktik maqsadlari bilan moslashtiruvchi metodik model taklif qilinadi: (1) leksik birlikni ko'rish-anglash-chaqirib olish-qo'llash zanjiri, (2) fazalangan qayta chaqirish va "me'yoriy qiyinchilik" (desirable difficulty) tamoyili, (3) mahoratga yo'naltirilgan baholash (mastery) hamda ijtimoiy hamkorlikni qo'llovchi mexanikalar. Modelning ilmiy asoslari gamifikatsiya va o'yinlashtirilgan ta'lim bo'yicha meta-tahlillar, ELTga oid tizimli sharhlar va mobil ilovalar orqali leksik o'rganish natijalari bilan dalillanadi.

Kalit so'zlar: gamifikatsiya; ingliz tili leksikasi; vocabulary acquisition; retrieval practice; spaced practice; feedback; motivatsiya; Kahoot; Duolingo; mobil o'rganish; receptive va productive bilim; metodik dizayn

METHODOLOGY OF TEACHING ENGLISH LEXICAN BASED ON GAMIFICATION ELEMENTS

Gulshod Berdiyeva

Scientific supervisor: Gavhar Abdinazarovna Salomova

Termez University of Economics and Service

Abstract: Gamification (transposing game design elements into a non-game educational context) in teaching English vocabulary can improve lexical acquisition outcomes by activating the learner, systematizing repetition, and making reinforcement

“visible.” However, limiting gamification to “only score-badge-leaderboard” does not provide sustainable results in terms of motivation and acquisition; designs that are not linked to methodological core cognitive mechanisms (retrieval practice, spaced practice, feedback), the multi-layeredness of lexical knowledge (receptive-productive, breadth-depth), and learner autonomy lead to “interesting but shallow” learning. This article proposes a methodological model that aligns elements of gamification with the linguodidactic goals of teaching English vocabulary: (1) the chain of seeing-understanding-recalling-using a lexical unit, (2) the principle of phased recall and “normative difficulty”, (3) mechanics that support mastery and social interaction. The scientific basis of the model is substantiated by meta-analyses of gamification and gamified education, systematic reviews of ELT, and the results of lexical learning through mobile applications.

Keywords: gamification, English vocabulary, vocabulary acquisition, retrieval practice, spaced practice, feedback, motivation, Kahoot, Duolingo, mobile learning, receptive and productive knowledge, methodological design

KIRISH

Ta’limda gamifikatsiya atamasi ko‘pincha “o‘yin” bilan sinonimlashtiriladi, holbuki nazariy jihatdan u o‘yin dizayni elementlarini (qoidalar, maqsad, qayta aloqa, ijtimoiy mexanika, progress) o‘yin bo‘lmagan vazifalarga tatbiq etishni bildiradi va bu “serious games” yoki to‘liq o‘yin asosidagi ta’limdan farq qiladi. Deterding va hammualliflar gamifikatsiya fenomenini aynan shu ko‘chirish (transfer) sifatida ko‘rsatadi; shu sababli metodik tahlilda “qaysi element nima uchun ishlaydi?” savoli markaziy bo‘lishi kerak.

Ingliz tili leksikasini o‘qitishda muammo ikki qatlamli: bir tomondan, leksik birlik “bilish” deganda faqat tarjimani eslab qolish emas, balki shakl (talaffuz/yozuv), ma’no (semantika), ishlatish (kollokatsiya, registr, grammatik moslashuv) va chaqirib olish tezligi (access) kabi komponentlar tushuniladi; ikkinchi tomondan, o‘quvchi bu birliklarni passiv tanishdan (receptive) faol qo‘llashga (productive) o‘tkazishi kerak. Receptive va productive bilim o‘rtasidagi tafovut ham nazariy, ham o‘lchov (test) darajasida muhimligi ko‘rsatib kelingan: ya’ni bir xil “so‘z boyligi” turli testlarda turlicha ko‘rinadi va metodika shunga mos dizaynlansa natija barqaror bo‘ladi.

So‘nggi yillarda gamifikatsiya bo‘yicha dalillar bazasi “qiziqarli tajriba” darajasidan chiqib, meta-tahlil va tizimli sharhlar darajasida umumlashtirilmoqda. Masalan, gamifikatsiya va game-based learningni qiyoslagan meta-tahlil (Education Research International) o‘quv yutuqlari va motivatsiya bo‘yicha ta’sirlar turlicha ekanini ko‘rsatadi: game-based learning yutuqda barqarorroq, gamifikatsiya esa motivatsiya ko‘rsatkichlarida kuchliroq ijobiy og‘ishlar berishi mumkin; shu bilan birga ichki va tashqi motivatsiya bo‘yicha ta’sirlar ham bir xil emas. Bu xulosa metodik

jihatdan shuni anglatadiki: leksik o'rganishda "qisqa muddatli qiziqish" emas, "barqaror chaqirib olish va qo'llash" maqsad qilinsa, gamifikatsiya elementlari aynan retrieval va spacingni kuchaytiradigan tarzda joylashtirilishi kerak.

ELT yo'nalishidagi virtual ta'lim muhitlarida gamifikatsiya va shaxsiylashtirish bo'yicha 2015-2024 davrini qamragan PRISMA asosidagi tizimli sharh ham bitta umumiy shartni ajratib ko'rsatadi: dizayn o'quv dasturi maqsadlariga, resurs imkoniyatlariga va o'quvchi profiliga mos kelgandagina UX va ayrim natija ko'rsatkichlari sezilarli yaxshilanadi; aks holda gamifikatsiya "bezak" bo'lib qoladi. Shuningdek, ESL sinflarida gamifikatsiyalangan o'rganish bo'yicha tizimli sharh (2016-2021 oralig'idagi 16 tadqiqot) ko'p ishlar o'quv tajribasi va natijalar bo'yicha ijobiy effektlar qayd etganini bildiradi, lekin metodik sifat, o'lchov bir xilligi va muddat masalalari doimiy cheklov sifatida qaytadi.

Leksik o'rganish uchun ayniqsa muhim bo'lgan dalillar mobil va raqamli vositalar kontekstida kuchaydi. ReCALL jurnalida e'lon qilingan mobil ilovalar yordamida leksik o'rganish bo'yicha meta-tahlil (onlayn 2025-10-08; soni 2026-yil yanvar) uzoqroq (10 hafta va undan ortiq) aralashuvlarda mobil ilovalarning umumiy samaradorligi katta bo'lishi mumkinligini ko'rsatadi (ta'sir kattaligi haqida xulosa meta-tahlil matnida beriladi). Bu natija bevosita gamifikatsiya dizaynini "uzoq muddatli spacing + qayta chaqirish" mexanizmi bilan bog'lash zarurligini asoslaydi: agar gamifikatsiya faqat bir martalik viktorina bo'lsa, meta-tahlillarda kuzatiladigan "katta effekt" sharoiti (muddat, takror, interval) ta'minlanmaydi.

Spacing (fazalangan mashq) bo'yicha ikkinchi til o'rganishda meta-tahlil 48 tajriba va 3 411 ishtirokchini qamrab olib, spacing ikkinchi til o'rganishda o'rta-katta effekt berishini, uzoqroq interval kechiktirilgan testlarda yaxshiroq saqlanishga xizmat qilishini va effektga o'rganilayotgan birlik turi, sessiyalar soni, mashq tipi hamda feedback va retention interval kabi omillar moderatorlik qilishini ko'rsatadi. Bu leksik metodika uchun to'g'ridan-to'g'ri ko'rsatma: gamifikatsiya "progress/level" bilan sessiyalarni ko'paytirishi, "streak/missiya" bilan intervalni boshqarishi, "instant feedback" bilan xatoni tuzatish oynasini optimallashtirishi mumkin.

METODOLOGIYASI

Quyidagi metodologik model gamifikatsiya elementlari asosida ingliz tili leksikasini o'qitish samaradorligini tekshirish uchun OAK formatiga mos, qayta tiklanadigan (replicable) dizayn sifatida beriladi.

Tadqiqot dizayni sifatida kvazi-eksperimental pretest-posttest nazorat guruhli sxema tanlanadi: bir guruh gamifikatsiyalangan leksik trening oladi (eksperimental guruh), ikkinchi guruh esa mazmunan bir xil, ammo gamifikatsiyasiz (an'anaviy yoki "oddiy raqamli") trening oladi (nazorat guruh). Randomizatsiya amalda har doim ham mumkin bo'lmagani uchun sinflar yoki akademik guruhlar bo'yicha klaster tanlash qo'llanadi; guruhlar boshlang'ich darajada ekvivalentligini ta'minlash uchun pretest

natijalari bo'yicha muvozanat tekshiriladi (masalan, pretest farqi statistik ahamiyatli emasligi yoki keyingi tahlilda ANCOVA orqali pretest kovariat sifatida kiritilishi). Intervensiya davomiyligi kamida 8-10 hafta qilib belgilanadi, chunki uzoqroq muddatli mobil va raqamli leksik intervensiyalar bo'yicha meta-tahlillar aynan 10 hafta va undan yuqori davomiylikda barqarorroq yirik effektlar qayd etishini ko'rsatadi.

Ishtirokchilar odatda 10-11-sinf, akademik litsey yoki 1-kurs EFL (English as a Foreign Language) o'quvchilari bo'lishi mumkin; minimal talab sifatida A2-B1 oralig'ida umumiy daraja (placement test yoki muassasa reytingi) hujjatlashtiriladi. Namuna hajmi "o'rtacha effekt"ni ushlashga yetarli bo'lishi kerak: amaliyotda har bir guruhda kamida 25-30 nafardan pastga tushmaslik tavsiya etiladi; ideal holatda 40-60 nafardan (klaster dizayn bo'lsa, dizayn effekti hisobga olinadi).

Intervensiya mazmuni leksik maqsadlar bo'yicha standartlashtiriladi: bir xil so'z oilalari/lemmlar to'plami, bir xil semantik mavzular va bir xil mashq turlari (form-meaning bog'lanishi, kontekstda qo'llash, kollokatsiya, so'z yasalishi, gap tuzish). Gamifikatsiya komponentlari esa "o'qitish mazmuni" emas, "ta'lim jarayoni mexanizmi" sifatida qat'iy operatsionallashadi: ball (points), daraja (levels), belgi/beydj (badges), reyting jadvali (leaderboard), topshiriq-missiya (quests), "ketma-ketlik" (streak), tezkor fikr-mulohaza (immediate feedback), mikro-mukofot (micro-rewards). Ushbu elementlar o'quvchi xulqini kuchaytirish (reinforcement), o'zini boshqarish (self-regulation) va motivatsiya arxitekturasini (ayniqsa avtonomiya-kompetentlik-alohidlik) orqali ishlashi SDT (Self-Determination Theory) doirasida nazariy asoslanadi; motivatsiya turlarini (intrinsik/ekstrinsik) alohida o'lchash shu sababli metodologik talab hisoblanadi.

Leksik natijalarni o'lchashda kamida ikki qatlamli baholash tavsiya etiladi: reseptiv (tanish/anglash) va produktiv (faol qo'llash). Reseptiv leksika uchun Vocabulary Size Test (Nation & Beglar) yoki Vocabulary Levels Test kabi keng qo'llanadigan, validatsiyadan o'tgan testlar tanlanadi; bu testlar leksik darajalar (1000-5000 va h.k.) bo'yicha profillash imkonini beradi. Produktiv leksika uchun Productive Vocabulary Levels Test (Laufer & Nation) tipidagi nazoratli produktiv test qo'llansa, "bilish" va "ishlatish" farqi natijada aniqroq ko'rinadi.

Motivatsiya va ishtirok (engagement) ko'rsatkichlari uchun intrinsik/ekstrinsik subshkalali so'rovnoma (SDTga mos konstruktsiyalar) olinadi; qo'shimcha ravishda platforma loglari orqali ob'ektiv xulqiy indikatorlar yig'iladi: haftalik topshiriq bajarish foizi, qayta kirishlar soni, bir topshiriqqa sarflangan vaqt, xatolar dinamikasi, "streak" uzunligi, ixtiyoriy (optional) mashqlar ulushi. Aynan shunday ko'p manbali (test + so'rovnoma + log) triangulyatsiya OAK uslubida "metodologik ishonchlilik"ni kuchaytiradi.

Protsedura odatda shunday ketadi: pretest (reseptiv+produktiv), motivatsiya bazaviy o'lchovi, 8-10 haftalik intervensiya (haftasiga 2-3 sikl mikrotrening), posttest

(darhol), va imkon bo'lsa kechiktirilgan posttest (delayed) 2-4 hafta o'tgach. Kechiktirilgan posttest alohida muhim, chunki leksik o'sishning "saqlanishi" (retention) gamifikatsiya bilan birga rejalashtirilgan takrorlash (spacing) orqali sezilarli yaxshilanadi; spacingning L2 o'rganishga ta'siri bo'yicha meta-tahlilda darhol natijada ham, ayniqsa retentionda ham ijobiy effektlar aniq ko'rsatilgan.

Statistik tahlil rejasida kamida quyidagilar aniq yoziladi: guruhlararo farq uchun ANCOVA (posttest DV, pretest kovariat), yoki aralash ANOVA / linear mixed model (vaqt $\times$ guruh), effekt o'lchami (Hedges g yoki Cohen's d), ishonch oralig'i (95% CI), va ahamiyat darajasi (p). Log-indikatorlar uchun korrelyatsiya/regressiya (masalan, "bajarish foizi" va "posttest o'sishi" bog'lanishi) ham berilishi mumkin. O'lchovlarning ichki konsistensiyasi (Cronbach's alpha) va test ishonchliligi (agar mos bo'lsa) ko'rsatiladi.

Natijalar

Gamifikatsiya va game-based learning samarasi bo'yicha meta-analitik taqqoslashlarda o'quv yutuqlari (learning achievement) bo'yicha game-based learning o'rtacha $ES \approx 0.54$ (95% CI [0.42; 0.78]) ko'rsatgan; gamifikatsiya esa o'rtacha $ES \approx 0.85$ atrofida qayd etilgan, biroq mualliflar gamifikatsiya effektining barqarorligi (stability) game-based learningga nisbatan pastroq bo'lishi mumkinligini ham ta'kidlaydi. Motivatsiya bo'yicha umumiy yig'ma effekt $ES \approx 0.67$ (95% CI [0.53; 0.81]) deb beriladi; gamifikatsiyaning intrinsik motivatsiyaga ta'siri $ES \approx 0.64$ (95% CI [0.37; 0.91]), ekstrinsik motivatsiyaga ta'siri $ES \approx 0.92$ (95% CI [0.50; 1.34]); game-based learningda esa ekstrinsik motivatsiya $ES \approx 0.56$ (95% CI [0.35; 0.77]) va intrinsik motivatsiya $ES \approx 0.62$ (95% CI [0.12; 1.13]) ko'rsatkichlari keltiriladi. Bu raqamlar metodik jihatdan shuni anglatadi: gamifikatsiya "mukofot-qoidalar-raqobat" kabi tashqi stimullarni kuchliroq ishga tushirishi mumkin, ammo SDT nuqtayi nazaridan intrinsik motivatsiya barqarorligi uchun avtonomiya va kompetentlikni qo'llab-quvvatlovchi dizayn shart.

Leksikani "eslab qolish va saqlash" mexanizmlarida spacing (tarqatib takrorlash) alohida kuchli omil sifatida ko'rinadi. Ikkinchi til o'rganishda spaced practice bo'yicha meta-tahlilda spaced amaliyot massed (ketma-ket, intervalsz) amaliyotga nisbatan darhol o'lchovda $g \approx 0.58$, retentionda esa $g \approx 0.80$ effekt bergani ko'rsatiladi. Bundan tashqari, "uzoqroq interval"ning retentionga qo'shimcha ustunligi o'rtacha $g \approx 0.40$ atrofida baholanadi; "equal" va "expanding" spacing rejimlari esa ko'p holatda statistik jihatdan teng (farq ishonchli emas) deb talqin qilinadi, biroq ayrim topshiriq turlarida (masalan, paired-associate) expandingning kichik ustunligi ham uchrashi mumkin. Amaliy metodika uchun bu shuni beradi: gamifikatsiya elementlari (ball, streak, leaderboard) aynan spacing jadvaliga "rioya qilish"ni oshirish uchun ishlatilsa, natijaning retention qismi kuchayishi ehtimoli yuqori.

Mobil ilovalar orqali leksika o'qitish bo'yicha 2010-2024 yillardagi (kvazi)eksperimentlarni jamlagan meta-tahlilda (Bayes yondashuv) mobil ilovalar yordamida leksika o'rganish umumiy yirik effekt ko'rsatgani, ayniqsa 10 hafta va undan uzun intervensiyalarda umumiy effekt $d \approx 1.28$ (95% CI [1.03; 1.52]) ekani beriladi; kechiktirilgan posttestlar bo'yicha ham umumiy effekt ≈ 1.41 (95% CI [.86; 1.95]) sifatida qayd etiladi. Shu bilan birga, mualliflar nashr tarafkashligi (publication bias) belgilarini ham ochiq ko'rsatadi: Egger testi $\beta \approx 6.56$, $t \approx 5.62$, $p < .001$; trim-and-fill tuzatishidan keyin umumiy effekt ≈ 0.74 (95% CI [0.44; 1.03]) bo'lib, baribir "kamida o'rtacha" ijobiy ta'sir saqlanib qoladi. Moderator natijalaridan metodika uchun eng muhimlari: o'rta namuna hajmli tadqiqotlarda $d \approx 1.40$ (95% CI [1.07; 1.74]) atrofida yuqoriroq effekt; ta'limiy (educational-purpose) ilovalarda $d \approx 1.31$, umumiy maqsadli (general-purpose) ilovalarda $d \approx 1.08$; shuningdek, sinfdan tashqari erkin muhit ko'pincha sinf ichiga nisbatan ko'proq o'sish berishi mumkinligi qayd etiladi. Bu natijalar gamifikatsiyalangan leksik treningni mobil muhitda berish va uni darsdan tashqari mustaqil ishlash bilan bog'lash metodikasining empirik asosini kuchaytiradi.

Leksik baholash instrumentlari bo'yicha natijalarni "aniq" qilish uchun maqolada odatda shunday real ko'rinishda beriladi: pretest-posttest o'sish foizi, guruhlararo farq (ANCOVA) va effekt o'lchami (d/g), hamda reseptiv-produktiv tafovut. Buni ishonchli qilishning sharti shuki, reseptiv va produktiv leksikani alohida o'lchaydigan, adabiyotda keng ishlatiladigan testlar qo'llanadi; VLT/VST reseptiv profillashni, Laufer-Nation produktiv testi esa nazoratli produktiv bilimni tutib beradi

Xulosa sifatida, ingliz tili leksikasini gamifikatsiya asosida o'qitish metodikasi "o'yin elementlari qo'shish" emas, balki leksik o'zlashtirishning kognitiv mexanizmlarini (retrieval, spacing, feedback, kontekstli qo'llash) tizimli boshqarishdir. Dalillar (tizimli sharhlar va meta-tahlillar) gamifikatsiya o'quvchini jalb qilish va motivatsiyani qo'llashda kuchli bo'lishi mumkinligini, lekin barqaror leksik yutuq uchun dizaynning o'lchovli va uzoq muddatli bo'lishi zarurligini ko'rsatadi.

Foydalanilgan adabiyotlar

- [1] Núñez R., Cooperrider K. The tangle of space and time in human cognition // Trends in Cognitive Sciences. 2013. Vol. 17(5). P. 220-229.
- [2] Boroditsky L. Metaphoric Structuring: Understanding Time through Spatial Metaphors // Cognition. 2000. Vol. 75(1). P. 1-28.
- [3] Boroditsky L. Does Language Shape Thought?: Mandarin and English Speakers' Conceptions of Time // Cognitive Psychology. 2001. Vol. 43(1). P. 1-22.
- [4] Casasanto D., Boroditsky L. Time in the Mind: Using Space to Think About Time // Cognition. 2008. Vol. 106. P. 579-593 (SSRN preprint).

[5] Chen J.-Y., O'Seaghdha P. Do Mandarin and English speakers think about time differently? Review of existing evidence and some new data // *Journal of Chinese Linguistics*. 2013. Vol. 41(2). P. 338-358.

[6] Pragglejaz Group. MIP: A Method for Identifying Metaphorically Used Words in Discourse // *Metaphor and Symbol*. 2007. Vol. 22(1). P. 1-39.

[7] Cao Y., Graham S. A corpus analysis of time is money metaphors in American English // *International Journal of English and Studies*. 2025.

[8] Boltaqulova G.F. Paremiological units representing time in English // *American Journal of Pedagogical and Educational Research*. 2023. Vol. 12.

[9] Ziyouz.uz. Vaqt va fursat qadri haqida maqollar (elektron manba). 2013.

[10] Bahramovna, Y. S. (2022). Etymological And Semantic Analysis Of Clothing Names In Different Systemic Languages. *Web Of Scientist: International Scientific Research*, 83-88.

[11] Bahromovna, Y. S. (2021). Thematic Division of Clothing Names in English and Uzbek. *European Journal Of Innovation In Nonformal Education*, 1(2), 61-62.