Odina Ozodova – tayanch doktorant

O‘zbekiston milliy pedagogika universiteti (Toshkent, O‘zbekiston)
E-mail: odinaarifjanova@gmail.com
ORCID: https://orcid.org/0009-0003-9920-5478

INGLIZ TILINI O‘QITISHDA GEYMIFIKATSIYANING GIBRID MODELI ASOSIDA BO‘LAJAK O‘QITUVCHILARNI TAYYORLASH

Annotatsiya. Maqola ingliz tilini o‘qitish jarayonidageyimifikatsiyaning gibrid modelini va uning kelajakdagi o‘qituvchilarning metodik kompetensiyalarini rivojlantirishda qanday ahamiyatga ega ekanligini tadqiq etishga qaratilgan. Tadqiqotning asosiy maqsadi an’anaviy o‘qitish usullari, raqamli platformalar va o‘yinning mexanikasini birlashtirish orqali pedagogik imkoniyatlarni aniqlashdir. Ishda gibrid gamifikatsiyaning motivatsiya, kommunikativ faoliyat va kasbiy tayyorgarlikka ta'sirini o‘rganish uchun qiyosiy, deskriptiv va pedagogik modellashtirish usullari qo‘llanildi. Tadqiqotda «Kahoot», «Quizizz», reflektiv topshiriqlar, badge tizimi va interaktiv kommunikativ mashqlarining bo‘lajak o‘qituvchilarni tayyorlashdagi muhimligi alohida ta'kidlandi. Natijalar shuni ko‘rsatadiki, gibrid geymifikatsiya talabalarning o‘quv jarayonidagi faolligini oshirishga yordam beradi, metodik ko‘nikmalarini rivojlantiradi va kreativ hamda hamkorlikka asoslangan fikrlashni shakllantiradi. Bundan tashqari, o‘yin texnologiyalari va raqamli vositalarning birga ishlashi shaxsiyatga yo‘naltirilgan ta'lim muhitini shakllantirishga yordam berishi va ingliz tilini o‘rganish samaradorligini oshirishi ma’lum bo‘ldi. Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatdiki, gibrid geymifikatsiya zamonaviy xorijiy til o‘qituvchilarini tayyorlash tizimida innovatsion pedagogik yondashuv sifatida xizmat qiladi.

Kalit so‘zlar: geymifikatsiya, gibrid ta’lim, ingliz tili, metodik tayyorgarlik, bo‘lajak o‘qituvchi.

Odina Ozodova – Doctoral Student
National pedagogical University of Uzbekistan (Tashkent, Uzbekistan)

HYBRID GAMIFICATION IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING

Abstract. This study investigates the Hybrid Model of Gamification as a way to improve Pre-Service Teachers’ Methodological Competence in English Language Teaching. The aim of this research is to evaluate the Pedagogical Potential of using Hybrid Methods of Instruction (Traditional Teaching Methods, Digital Platforms, Game Mechanics) in Foreign Language Education. In order to assess the Effectiveness of Hybrid Gamification in Increasing Motivation, Communicative Activity, Professional Readiness and other key factors for successful teaching, three methods were used: comparative method, descriptive method and pedagogical modeling method. Special emphasis was placed on “Kahoot”, “Quizizz” and other forms of Reflective Tasks, Badges and Interactive Communicative Activities in Teacher Training Programs. According to the results, hybrid gamification contributes significantly to increasing Student Engagement, Improving their Methodological Skills, and Developing Collaborative and Creative Thinking Abilities. The Analysis shows that by combining Game-Based Learning with Digital Technologies, a Learner-Centered Educational Environment can be created, which will lead to an improvement of Efficiency in Teaching.

Keywords: gamification, hybrid learning, English teaching, pre-service teachers.

Одина Озодова – базовый докторант
Национальный педагогический университет Узбекистана (Ташкент, Узбекистан)

ГИБРИДНАЯ МОДЕЛЬ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Аннотация. Статья посвящена исследованию гибридной модели геймификации в обучении английскому языку и её роли в формировании методической компетенции будущих учителей. Цель исследования - выявить педагогический потенциал интеграции традиционных методов обучения с цифровыми платформами и игровыми механиками в процессе иноязычного образования. В исследовании использованы сравнительно-сопоставительный, дескриптивный и педагогико-моделирующий методы анализа эффективности гибридной геймификации в повышении мотивации, коммуникативной активности и профессиональной готовности студентов. В частности, было внимательно проанализировано использование платформ "Kahoot", "Quizizz", рефлексивных заданий, игровых наград и интерактивных коммуникативных упражнений в подготовке будущих учителей. Результаты показывают, что гибридная геймификация реально способствует повышению учебной вовлечённости студентов, развитию методических навыков, а также формированию креативного и collaborative мышления. Установлено также, что интеграция игровых технологий и цифровых инструментов создает персонально-ориентированную образовательную среду и тем самым повышает эффективность обучения английскому языку.

Ключевые слова: геймификация, гибридное обучение, английский язык, будущие учителя.

KIRISH

Zamonaviy ta'lim tizimida innovatsion pedagogik texnologiyalarni qo‘llash va o‘qitish jarayonini raqamli shaklga o‘tkazish strategik jihatdan juda muhimdir. Ingliz tilini o‘qitishda interaktiv usullar, raqamli platformalar va o‘yin texnologiyalari ta'lim jarayonini samarali qilib, o‘quvchilarning motivatsiyasini oshiradi va kommunikativ kompetensiyalarini rivojlantirishga yordam beradi. So‘nggi yillarda geymifikatsiya texnologiyasi xorijiy tillarni o‘rganish jarayonida samarali pedagogik vosita sifatida keng tarqalmoqda. Tadqiqotchilar, o‘yin elementlari ta’lim tizimini qiziqarli, interaktiv va talaba asosidagi holatga aylantirishini ta’kidlamoqdalar (Sailer & Homner, 2020). Geymifikatsiya tushunchasi, o‘yin mexanikalarini ta’lim jarayoniga kiritish orqali o‘quvchilarning darslarga qiziqishini oshirish, ichki motivatsiyasini rivojlantirish va faol ishtirok etishlarini rag‘batlantirishni nazarda tutadi. O‘quvchilarda raqobat hissini va muvaffaqiyatni oshirishga yordam beradigan o‘yin elementlari, masalan, to‘p, belgi, daraja, reyting, bonus va mukofotlar mavjud. Shunday qilib, ingliz tilini o‘qitishda geymifikatsiya kommunikativ vazifalarni yanada tabiiy tarzda tashkil eta olish, lug‘at boyligini oshirish va nutq faoliyatini kuchaytirishga yordam beradi. Biroq amaliyotda geymifikatsiya ko‘plab hollarda faqatgina ayrim o‘yin komponentlari bilan cheklangan bo‘lib, metodik tizim sifatida yetarlicha qo‘llanilmayapti. Zamonaviy ta'lim yondashuvi, geymifikatsiyani an'anaviy metodlar, raqamli texnologiyalar va muloqotga oid topshiriqlar bilan birlashtirishning zarurligini ko‘rsatadi. Shu kontekstda, geymifikatsiyaning gibrid modeli o‘ziga xos ilmiy va metodik ahamiyatga ega bo‘lmoqda. Gibrid gamifikatsiya an’anaviy darslarni, internet-platformalarni va o‘yin mexanikalarini bir joyda foydalanishga imkon beruvchi yagona didaktik tizim yaratishga qaratilgan. Ushbu model o‘quv jarayonini moslashuvchan, interaktiv va talabalar ehtiyojlariga mos ravishda tashkil etishga imkon beradi (Huang va boshq., 2019).

Bo‘lajak ingliz tili o‘qituvchilarini tayyorlashda gibrid geymifikatsiya muhim rol o‘ynaydi. Kelajakdagi o‘qituvchi faqat til bilimiga emas, balki zamonaviy pedagogik texnologiyalarni qo‘llay olish ko‘nikmalariga ham ega bo‘lishi lozim. Gibrid model yordamida geymifikatsiya bo‘lajak o‘qituvchilarda interaktiv saboq loyihalash, raqamli vositalarni qo‘llash, ijodiy pedagogik vaziyatlar yaratish va talabalarni

rag‘batlantirish kabi muhim kasbiy ko‘nikmalarni rivojlantiradi. Tadqiqotchilar geymifikatsiyaning pedagogik kreativlik va metodik moslashuvchanlikni rivojlantirishga yordam berishini ta’kidlaydilar (Zainuddin va boshqalar., 2020). Ushbu tadqiqotning ahamiyati ingliz tilini o‘qitishda geymifikatsiyaning gibrid modelini nazariy va metodik jihatdan asoslash zaruriyatidan kelib chiqadi. Tadqiqotning asosiy maqsadi gibrid geymifikatsiyaning kelajakdagi ingliz tili o‘qituvchilarining metodik tayyorgarligini rivojlantirishdagi ahamiyatini aniqlash va uning ta'lim berish jarayonidagi imkoniyatlarini o‘rganishdan iboratdir.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODOLOGIYA

Geymifikatsiya texnologiyalarining ta’limdagi ahamiyati haqida olib borilgan ilmiy tadqiqotlar uning motivatsion va didaktik samaradorligini ko‘rsatmoqda. Dichev va Dicheva esa geymifikatsiyani o‘quvchilarning ta’lim jarayonidagi faoliyatini yanada oshiruvchi pedagogik usul sifatida e'lon qiladilar. Mualliflar shunday deydiki, o‘yin elementlari talabalarning faol qatnashishini rag‘batlantiradi va ta’lim jarayonining emotsional tomonini kuchaytirishga yordam beradi (Dichev & Dicheva, 2017).

Sailer va Homner esa o‘z meta-tahlilida geymifikatsiyaning talabalar ichidagi motivatsiyani ijobiy ravishda oshirishiga e'tibor qaratadilar. Ularning fikrlariga ko‘ra, badge, daraja va reyting tizimlari o‘quvchilarda muvaffaqiyat hissini rivojlantirib, ta’lim jarayonining davomiyligini ta'minlaydi (Sailer & Homner, 2020). Bu, ayniqsa, ingliz tilini o‘qitishda muhimdir, chunki shu tilni o‘zlashtirish doimiy mashq va muloqotni talab qiladi.

Hamari hamda hammualliflar ta’kidlaganidek, o‘yin asosida qurilgan ta’lim muhiti talabalarda “flow” holatini yaratadi. Tadqiqotlar shuni ko‘rsatadiki, interaktiv o‘yin vazifalari talabalarni dars jarayoniga yanada kuchli jalb qiladi va ularning bilimlarni faol ravishda o‘zlashtirishiga yordam beradi (Hamari et al., 2016). Shuning uchun geymifikatsiya kommunikativ tilni o‘qitish usuli bilan samarali ravishda birlashadi. Huang, Hew va Lo, gibrid ta'lim bilan geymifikatsiya birlashganda talabalarining kognitiv va xulqiy faolligini oshirishga yordam berishini aniqlashdi. Mualliflar “Kahoot” va “Quizizz” kabi platformalar o‘quvchilarning tez fikrlash, reflektiv yondashuvi va hamkorlikda ishlash qobiliyatlarini rivojlantirishi haqida gapirishadi (Huang et al., 2019). Ushbu tadqiqotda nazariy tahlil, taqqoslash, pedagogik modellashtirish va tizimli yondashuv usullari qo‘llanildi. Nazariy tahlil yordamida geymifikatsiya va gibrid ta'lim bilan bog‘liq ilmiy fikrlar o‘rganildi. Taqqoslash usuli orqali an'anaviy va gibrid geymifikatsiya metodlari orasida solishtirishlar o‘tkazildi. Pedagogik modellashtirishga tayangan holda, kelajakdagi ingliz tili o‘qituvchilari uchun gibrid geymifikatsiya modeli yaratildi. Tizimli yondashuv, gamifikatsiyani metodik kompetensiya, kommunikativ faoliyat va raqamli texnologiyalar bilan bog‘liq tushuncha sifatida keng ko‘lamda tahlil qilish imkonini taqdim etdi.

NATIJALAR

Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatdiki, gibrid geymifikatsiya modeli kelajakdagi ingliz tili o‘qituvchilarining metodik tayyorgarligini yaxshilashda samarali pedagogik vosita hisoblanadi. Buning birinchi misoli sifatida, gibrid model talabalarning o‘quv motivatsiyasini oshirishga yordam beradi. O‘yinning elementlari bilan to‘ldirilgan topshiriqlar tələbalarni faol ishtirok etishga rag‘batlantiradi va dars jarayonini emotsional jihatdan qiziqarli qiladi. Masalan, “Kahoot” platformasi yordamida o‘tkazilgan viktorinalar talabalar o‘rtasida yaxshi raqobat muhitini shakllantirib, ularning darslarda faoliyat ko‘rsatishini oshiradi.

Bundan tashqari, gibrid geymifikatsiya kommunikativ qobiliyatlarni rivojlantirishda foydali bo‘ladi. Interaktiv topshiriqlar va jamoaviy o‘yinlar talabalarning ingliz tilida muloqot qilish qobiliyatlarini rivojlantiradi. Talabalar dialoglar, rol o‘yinlari va muammoli vaziyatlarni hal etish jarayonida til elementlarini haqiqiy kommunikativ kontekstda qo‘llash imkoniyatiga ega bo‘ladi. Natijalar, shuningdek, gibrid model orqali metodik kompetensiyani rivojlantirishga olib kelishini ko‘rsatdi. Talabalar geymifikatsiya yordamida dars rejalari ishlab chiqish, interaktiv mashqlar yaratish va raqamli platformalardan pedagogik maqsadlarda foydalanishni o‘rganadilar. Bu esa ularning kelajakdagi kasbiy faoliyatida innovatsion pedagogik texnologiyalarni muvaffaqiyatli qo‘llash imkonini beradi.

To‘rtinchidan, gibrid geymifikatsiya ijodiy va reflektiv fikrlash qobiliyatlarini rivojlantiradi. Talabalar o‘yinli vaziyatlarda mustaqil qarorlar chiqarish, muammolarga ijodiy yondashish va o‘z faoliyatlarini tahlil qilish ko‘nikmalarini rivojlantiradilar. Refleksiya elementlari esa o‘quvchilarga o‘z muvaffaqiyatlari va zaifliklarini baholash imkonini taqdim etadi.

MUHOKAMA

Olingan natijalar shuni ko‘rsatadiki, gibrid model asosidagi geymifikatsiya ingliz tilini o‘qitishda an'anaviy usullarga nisbatan yanada keng imkoniyatlar taqdim etadi. An’anaviy ta’lim jarayonida talabalar ko‘pincha passiv ravishda tinglovchi rolida bo‘ladi, ammo gibrid geymifikatsiya sharoitida ular faol muloqot qiluvchi tomonlarga aylanadilar. Bu holat konstruktivistik va talaba markazli yondashuv tamoyillariga mos keladi. Biroq, o‘yinlashtirishni haddan tashqari qo‘llash ayrim metodik muammolarni keltirib chiqarishi mumkin. Agar ta’lim maqsadlari ikkinchi darajaga surilib qolsa, talabalar o‘yinga ko‘proq e’tibor berib, ta’limiy mazmunni yetarli darajada olib olmay qolishlari ehtimoli mavjud. Shu sababli, geymifikatsiya elementlarini metodik jihatdan puxta rejalashtirish va o‘quv maqsadlariga moslashtirish ajralmas ahamiyatga ega.

Bundan tashqari, raqamli texnologiyalarni qo‘llash imkoniyatlari har bir ta’lim muassasasida teng emasligi ham e’tiborga molik masala. Internet sifatining pasayishi, texnik vositalarning yoqligi yoki raqamli savodxonlikning past darajasi geymifikatsiyalashgan platformalardan foydalanishni to‘sishi mumkin. Shuning uchun, gibrid modelni ishga tushirishda texnologik infratuzilma va o‘qituvchilarning raqamli ko‘nikmalarini rivojlantirish muhim ahamiyat kasb etadi. Bundan tashqari, gibrid gamifikatsiya kelajak o‘qituvchilarining soft skills ko‘nikmalarini ham rivojlantiradi. Hamkorlikda ishlash, liderlik ko‘nikmalari, kreativ fikrlash va tezkor qarorlar qabul qilish kabi kompetensiyalar zamonaviy o‘qituvchining faoliyatida katta ahamiyatga ega. O‘yinli vaziyatlar bu mahoratlarni rivojlantirish uchun zarur bo‘lgan qulay pedagogik muhitni ta'minlaydi.

XULOSA

Ushbu tadqiqot ingliz tilini o‘qitishda geymifikatsiyaning gibrid modelining kelajakdagi o‘qituvchilar uchun metodik tayyorgarlikni rivojlantirishda samarali va yangilikka e'tibor qaratadigan pedagogik vosita ekanligini isbotladi. An'anaviy usullar, raqamli platformalar va o‘yin mexanikasining birlashishi ta'lim jarayonini yanada interaktiv, motivatsion va samarali qilishga yordam beradi. Tadqiqotlar shuni ko‘rsatmoqda-ki, gibrid geymifikatsiya talabalarning o‘qishga bo‘lgan motivasiyasini oshiradi, metodik mahoratini yaxshilaydi va innovatsion pedagogik faoliyatga tayyorlik darajasini yuqorilaydi. «Kahoot» va «Quizizz» kabi platformalarni ishlatish talabalarni faol o‘qish jarayoniga jalb etadi hamda ingliz tilini muloqotga asoslangan usul yordamida o‘rganishga ko‘mak beradi. Gibrid model shuningdek, kelajakdagi o‘qituvchilarda kreativ fikrlash, reflektiv yondashuv va hamkorlik ko‘nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi. Bu esa zamonaviy ta’lim tizimida pedagoglarning kasbiy moslashuvchanligini va innovatsion faoliyatini qo‘llab-quvvatlashda muhim ahamiyatga ega. Ushbu model asosida tajriba-sinov ishlari o‘tkazishni, uning empirik samaradorligini aniqlashni hamda turli yosh va ta’lim darajalari uchun moslangan geymifikatsiya metodik tizimlarini ishlab chiqishni maqsadga muvofiq hisoblash mumkin.

ADABIYOTLAR

1. Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning, 13*(2), 72–93.
2. Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 14*(1), 1–36.

3. Hamari, J., Shernoff, D., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion. *Computers in Human Behavior, 54*, 170–179.
4. Huang, B., Hew, K. F., & Lo, C. K. (2019). Investigating the effects of gamification-enhanced flipped learning on undergraduate students' behavioral and cognitive engagement. *Interactive Learning Environments, 27*(8), 1106–1126.
5. Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review, 32*(1), 77–112.
6. Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning, 31*(3), 268–286.
7. Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review. *Educational Research Review, 30*, 100326.