

**ЖИЗЗАХ ДАВЛАТ ПЕДАГОГИКА ИНСТИТУТИ ҲУЗУРИДАГИ  
ИЛМИЙ ДАРАЖАЛАР БЕРУВЧИ PhD.03/04.06.2020.Ped.113.01 РАҚАМЛИ  
КЕНГАШ АСОСИДАГИ БИР МАРТАЛИК ИЛМИЙ КЕНГАШ**

---

**ГУЛИСТОН ДАВЛАТ УНИВЕРСИТЕТИ**

**ШАВКИЕВА ДИЛФУЗА ШАКАРБОЕВНА**

**РАҚАМЛИ ТЕХНОЛОГИЯЛАР ШАРОИТИДА ТАЛАБАЛАРГА  
ГЕЙМИФИКАЦИЯ ЁРДАМИДА ИНГЛИЗ ТИЛИНИ ЎРГАТИШ  
МЕТОДИКАСИ**

**13.00.02 – Таълим ва тарбия назарияси ва методикаси (инглиз тили)**

**ПЕДАГОГИКА ФАНЛАРИ БЎЙИЧА ФАЛСАФА ДОКТОРИ (PhD) ДИССЕРТАЦИЯСИ  
АВТОРЕФЕРАТИ**

**Жиззах – 2021**

**Педагогика фанлари бўйича фалсафа доктори (PhD) диссертацияси  
автореферати мундарижаси**

**Оглавление автореферата диссертации доктора философии (PhD) по  
педагогическим наукам**

**Contents of dissertation abstract of doctor of philosophy (PhD) on  
pedagogical sciences**

**Шавкиева Дилфуза Шакарбоевна**

Рақамли технологиялар шароитида талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатиш методикаси.....3

**Шавкиева Дилфуза Шакарбоевна**

Методика обучения студентов английскому языку с использованием геймификации в условиях цифровых технологий. ....25

**Shavkieva Dilfuza Shakarboevna**

Method of teaching English for students using gamification in the conditions of digital technologies. ....46

**Эълон қилинган ишлар рўйхати**

Список опубликованных работ

List of published works. ....50

**ЖИЗЗАХ ДАВЛАТ ПЕДАГОГИКА ИНСТИТУТИ ҲУЗУРИДАГИ ИЛМИЙ  
ДАРАЖАЛАР БЕРУВЧИ PhD.03/04.06.2020.Ped.113.01 РАҚАМЛИ  
КЕНГАШ АСОСИДАГИ БИР МАРТАЛИК ИЛМИЙ КЕНГАШ**

---

**ГУЛИСТОН ДАВЛАТ УНИВЕРСИТЕТИ**

**ШАВКИЕВА ДИЛФУЗА ШАКАРБОЕВНА**

**РАҚАМЛИ ТЕХНОЛОГИЯЛАР ШАРОИТИДА ТАЛАБАЛАРГА  
ГЕЙМИФИКАЦИЯ ЁРДАМИДА ИНГЛИЗ ТИЛИНИ ЎРГАТИШ  
МЕТОДИКАСИ**

**13.00.02 – Таълим ва тарбия назарияси ва методикаси (инглиз тили)**

**ПЕДАГОГИКА ФАНЛАРИ БЎЙИЧА ФАЛСАФА ДОКТОРИ (PhD) ДИССЕРТАЦИЯСИ  
АВТОРЕФЕРАТИ**

**Жиззах – 2021**

Педагогика фанлари бўйича фалсафа доктори (PhD) диссертация мавзуси Ўзбекистон Республикаси Вазирлар Маҳкамаси ҳузуридаги Олий аттестация комиссиясида В2021.3.PhD/Ped2210 рақам билан рўйхатга олинган.

Диссертация Гулистон давлат университетида бажарилган.  
Диссертация автореферати уч тилда (Ўзбек, рус, инглиз (резюме)) Илмий кенгаш веб-саҳифасида (www.jsri.uz) ҳамда «Ziynet» ахборот-таълим порталида (www.ziynet.uz) манзилларида жойлаштирилган.

**Илмий раҳбар:** Абдуллаева Шахзода Абдуллаевна  
педагогика фанлари доктори, профессор

**Расмий  
опонентлар:** Ахмедова Лайлохон Толибжоновна  
педагогика фанлари доктори, профессор

Назарова Мадина Атахановна  
педагогика фанлари бўйича фалсафа доктори (PhD),  
доцент

**Етакчи ташкилот:** Фарғона давлат университети

Диссертация ҳимояси Жиззах давлат педагогика институти ҳузуридаги илмий даражалар берувчи PhD.03/04.06.2020.Ped.113.01 рақамли кенгаш асосидаги бир марталик Илмий кенгашнинг 2021 йил «29» сентябр кuni соат 14<sup>00</sup> даги мажлисида бўлиб ўтади. (Манзил: 130100, Жиззах шаҳри, Ш.Рашидов шоҳ кўчаси, 4. Тел.: (872) 226-13-57, 226-21-73, факс: (872) 226-46-56; e-mail: jsri\_info@umail.uz. Жиззах давлат педагогика институти. Бош ўқув бино, 2-қават, маърузалар зали.

Диссертация билан Жиззах давлат педагогика институтининг Ахборот-ресурс марказида танишиш мумкин (8 рақами билан рўйхатга олинган). Манзил: 130100, Жиззах шаҳри, Ш.Рашидов шоҳ кўчаси, 4. Тел.: (872) 226-13-57, 226-21-73, факс: (872) 226-46-56

Диссертация автореферати 2021 йил «21» сентябр кuni тарқатилди.  
(2021 йил «21» сентябрда 11 - рақамли реестр баённомаси).



**Ф.Н. Жўрақулов**  
Илмий даражалар берувчи Илмий  
кенгаш раиси, с.ф.д., доцент

**Н.Х. Кушвақтов**  
Илмий даражалар берувчи Илмий  
кенгаш котиби, п.ф.н., доцент

**О.Х. Турақулов**  
Илмий даражалар берувчи Илмий  
кенгаш қошидаги илмий семинар  
раиси, п.ф.д., профессор

## КИРИШ (фалсафа доктори (PhD) диссертацияси аннотацияси)

**Диссертация мавзусининг долзарблиги ва зарурати.** Дунё миқёсида таълим ва фан соҳасида халқаро ҳамкорлик муносабатларининг чуқурлашиши ҳамда рақамли технологияларнинг жадал суръатлар билан ривожланиши ўзаро мулоқот воситаси сифатида хорижий тилларни ўрганишга бўлган эҳтиёжни янада кучайтирмоқда. Бунда ахборот-коммуникация технологиялардан кенг фойдаланиш, таълим жараёнига уларни татбиқ қилиш орқали таҳсил олувчиларнинг геймификацион технологиялар воситасида хорижий тиллар бўйича билим, малака ва кўникмаларини ошириш ҳамда фан-технологияларнинг сўнгги ютуқларини таълим жараёнига татбиқ этиш долзарблик касб этади.

Жаҳон етакчи таълим муассасаларида (АҚШ, Сингапур, Жанубий Корея, Хитой) бўлажак мутахассисларнинг ахборот-коммуникация воситалари орқали касбий компетентлигини ривожлантиришга оид тадқиқот ишлари кўлами ошмоқда. Шунингдек, хорижий тилларни ўқитишда педагогларнинг касбий коммуникатив компетентлигини ривожлантириш учун турли янги мазмундаги дидактик шакллардан фойдаланиш, инновацион тавсифдаги таълим воситаларини амалиётга қўллаш, таҳсил олувчиларда мотивацион ва когнитив қизиқиш доираларини кенгайтиришга эҳтиёж мавжуд. Бу эса, таълим жараёнида академик билимларни ўзлаштиришга мўлжалланган геймификация технологияларини такомиллаштиришни тақозо этади.

Республикамызда сўнгги йиллар ичида ахборот-коммуникация технологиялари ёрдамида чет тилларини ўқитишга эътибор қаратилиб, бир қатор ислохотлар амалга оширилмоқда. «Замонавий ахборот коммуникация технологиялари ва чет тилларини чуқур ўзлаштирган кадрларни тайёрлашнинг юқори даражаси ва сифатини таъминлаш; олий таълим муассасаларида илмий-тадқиқот ишларини ташкил этиш, уларнинг самарадорлигини ошириш, тадқиқот натижаларини амалиётга кенг жорий этиш, таълим, фан ва ишлаб чиқаришнинг ўзаро мустаҳкам интеграциясини таъминлаш, илмий-тадқиқот ишларига иқтидорли ёшларни жалб қилиш ва ҳар томонлама қўллаб-қувватлашга катта эътибор берилмоқда»<sup>1</sup>. Шу билан бирга, таълим жараёнини инновацион босқичга кўтариш ҳамда ўқитишнинг илғор шаклларида фойдаланиш асосида талабаларнинг келгусидаги фаолияти учун зарур бўлган малакалар квинтэссенциясини шакллантириш, ушбу малакаларни ривожлантиришда рақамли технологиялар қаторидан ўрин олган геймификациялардан фойдаланиш тизимини ишлаб чиқиш каби муҳим вазифалар белгиланди.

---

<sup>1</sup> Ўзбекистон Республикаси Президенти Ш.Мирзиёевнинг 2019 йил 11 июлдаги «Олий ва ўрта махсус таълим соҳасида бошқарувни ислох қилиш чора-тадбирлари тўғрисида»ги ПҚ-4391-сон қарори. Электрон ресурс:<http://www.lex.uz>. (мурожат санаси: 08.12.2020)

Мамлакатимиз раҳбарининг 2017 йил 7 февралдаги ПФ-4947-сон «Ўзбекистон Республикасини янада ривожлантириш бўйича Ҳаракатлар стратегияси тўғрисида»ги Фармони, 2012 йил 10 декабрдаги ПҚ-1875-сон «Чет тилларни ўрганиш тизимини янада такомиллаштириш чора-тадбирлари тўғрисида»ги, 2017 йил 20 апрелдаги ПҚ-2909-сон «Олий таълим тизимини янада ривожлантириш чора-тадбирлари тўғрисида»ги, 2020 йил 6 октябрдаги ПҚ-4851-сон «Ахборот технологиялари соҳасида таълим тизимини янада такомиллаштириш, илмий тадқиқотларни ривожлантириш ва уларни ИТ-индустрия билан интеграция қилиш чора-тадбирлари тўғрисида»ги қарорлари ва шу соҳага алоқадор бўлган меъёрий-ҳуқуқий ҳужжатларда кўрсатма сифатида берилган функционал аҳамиятли йўриқларни бажаришда ушбу диссертация муайян даражада хизмат қилади.

**Тадқиқотнинг республика фан ва технологиялари ривожланишининг устувор йўналишларига мослиги.** Диссертация республика фан ва технологиялари ривожланишининг I. «Ахборотлашган жамият ва демократик давлатни ижтимоий, ҳуқуқий, иқтисодий, маданий, маънавий-маърифий ривожлантиришда инновацион ғоялар тизимини шакллантириш ва уларни амалга ошириш йўллари» устувор йўналишига мувофиқ бажарилган.

**Муаммонинг ўрганилганлик даражаси.** Республикада чет тилларни ўқитиш масалалари: Л.Т.Ахмедова, Г.Х.Бакиева, Ж.Ж.Жалолов, Б.Ғ.Кулматов, Г.Т.Маҳкамova, С.А.Мисиров<sup>2</sup>; нофилологик йўналишларда тилларни ўқитиш муаммолари Т.К.Саттаров, Б.Р.Саматова ва Н.Ҳ.Кушиева<sup>3</sup>лар томонидан ўрганилган.

Ахборот-коммуникация технологиялари ёрдамида тилларни ўқитиш масалалари бўйича С.Х.Абдуллаева, М.Ч.Алиев, Г.С.Собирова, Д.Х.Кадирбекова, А.Б.Рахмонов; У.Ш.Бегимкулов, М.М.Мухитдинов, С.Қ.Турсунов, М.Х.Лутфиллаев, Н.А.Муслимов<sup>4</sup> каби олимлар илмий изланишлар олиб боришган.

---

<sup>2</sup> Ахмедова Л.Т. Дистанционное обучение как инновационная образовательная технология // Материалы международной научно-практической конференции / Инновации в преподавании иностранных языков: вопросы и перспективы. – Нукус, 2019. –С. 14-16.; Бакиева Г.Х., Башатова Н.А. Использование современных методов контроля знаний языка для повышения мотивации учебной деятельности студентов. Проблемы многоуровневой подготовки специалистов и современные методы контроля знаний студентов. –Т., 1993 –С. 63-65.; Жалолов Ж.Ж. Чет тили ўқитиш методикаси. Тошкент: Ўқитувчи, 1996. 368 б., Кулматов Б.Ғ. Инглиз тилини инновацион технологиялар ёрдамида ўқитишда CEFR мезонларидан фойдаланишнинг назарий асосларини такомиллаштириш: Пед.фан.фал.док...дисс. автореф. –Т., 2018.45 б.; Makhkamova G.T., Alimov Sh.S., Ziyayev A.I. Innovative pedagogical technologies in the English Language Teaching. –Т., 2017. –Р. 232; Мисиров С.А. Касб-хунар коллежларида инглиз тили ўқитишнинг лингводидактик асослари: Пед.фан.ном...дисс. –Т.: ТДПУ, 2007. 232 б.;

<sup>3</sup> Саттаров Т.К. Мутахассислик бўйича амалий машғулотларда бўлажак чет тили муаллимининг касбий-услубий малакаларини шакллантириш (инглиз тили материалида); Дисс. пед.фан.док. –Т.: 2000. 329 б.; Саматова Б.Р. Инглиз тилини ўқитишда нофилологик йўналиш талабаларининг мотивацияси (юриспруденция йўналиши мисолида): дисс. пед. фан.фалсафа доктори (PhD) Т.:2019. -154 б., Кушиева Н.Х. Талабаларга инглиз тилини ўқитишда кластерли ёндашув хусусиятлари. Пед. фанлари фалсафа доктори 2020 Т.:–Б.123.

<sup>4</sup> Абдуллаева С.Х. Рус тилини ўргатишда нофилологик ОТМ талабаларини инфокоммуникацион технологияси лексикасига ўқитиш: Пед. фан. фал. док. (PhD) ...дисс. –Т., 2020. –157 б.; Алиев М.Ч. Методика обучения русскому языку с использованием компьютеров в национальных группах неязыковых вузов: Дисс. ...кан. пед. наук. Т., 1991. С162.; Собирова Г.С. Умумтаълим мактаблари ўқувчиларига инглиз тили олмошларини ахборот технологиялари асосида ўргатиш методикаси: Пед. фан. фал. д-ри (PhD) ...дисс. –Т.2017. –230б.; Кадирбекова Д.Х. Инглизча-ўзбекча ахборот коммуникация технологиялари терминологияси ва унинг лексикографик хусусиятлари: Фил. фан. ном. ...дисс. –Т., 2017; Рахмонов А.Б. Ўқувчиларнинг коммуникатив кўникмаларини ахборот-коммуникация

Мустақил давлатлар ҳамдўстлиги мамлакатларида чет тилларни ўрганиш ва ўзлаштиришнинг лингводидактик томонларини ўрганиш ҳамда турли таълимий технологияларни ушбу жараёнга татбиқ қилиш методикаларини яратиш бўйича изланишлар олиб боришган Е.С.Полат, С.В.Титова, Л.С.Коновалец, В.В.Копылова, Л.А.Подопригорова, С.В.Федорова<sup>5</sup>лар; хорижий мамлакатларда S.B.Bates, M.K.Barbour, N.Bijnens, J.Sheils, R.Gairns, Z.Yang<sup>6</sup> каби олимларнинг ишларини кўрсатиш мумкин.

**Диссертация мавзусининг диссертация бажарилган олий таълим муассасасининг илмий-тадқиқот ишлари режаси билан боғлиқлиги.** Тадқиқот Гулистон давлат университети илмий-тадқиқот ишлари режаларига мувофиқ №71-07 «Олий таълим муассасаларида маънавий-касбий баркамол шахсни шакллантиришнинг педагогик технологиялари» (2017-2020йй.) мавзусидаги амалий лойиҳаси доирасида бажарилган.

**Тадқиқотнинг мақсади** рақамли технологиялар шароитида талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатиш методикасини такомиллаштиришдан иборат.

#### **Тадқиқотнинг вазифалари:**

талабаларга геймификация технологиялари асосида ўқитиш дидактик имкониятини асослаш орқали барча олий таълим муассасаларига мўлжалланган геймификация технологияларидан фойдалана олиш даражалари ва уларни танлаш мезонларини аниқлаш;

талабаларнинг нутқ компетенциясини ривожлантиришда тилнинг номинатив, коммуникатив, кумулятив функциясидан синхрон фойдаланишнинг

---

технологиялари воситаситалари ёрдамида шакллантириш: Пед. фан. фал. д-ри (PhD)... дисс.–Т., 2019. –121 б.; Бегимкулов У.Ш. Педагогик таълимда замонавий ахборот технологияларини жорий этишнинг илмий-назарий асослари: Монография. –Т.: Фан, 2007. – 135 б.; Мухитдинов М.М. Электронный репетитор эффективное средство повышения качества подготовки кадров. –Т., 2018. –С 272.; Турсунов С.Қ. Таълимда электрон ахборот ресурсларини яратиш ва уларни жорий қилишнинг методик асослари: Пед. фан. фал. д-ри (PhD) ...дисс. автореф. –Т., 2011.; Лутфиллаев М.Х. компьютерные имитационные модели в учебном процессе. Монография. Самарқанд, 2013. –С 102.; Муслимов Н.А., Усмонбоева М.Х. Инновацион таълим технологиялари. Ўқув-методик кўлланма –Т., 2015. – 208 б.

<sup>5</sup> Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. –М., 2019. –С 198.; Титова С.В. Цифровые технологии в языковом обучении: теория и практика : Учеб. пособие. –М., 2017. –С 259.; Коновалец Л.С. Познавательная самостоятельность учащихся в условиях компьютерного обучения. Педагогика. 1999. – №2. –С 46-50.; Копылова В.В., Воронихина Г.И. Организация обучения иностранным языкам и профессиональной подготовки педагогических кадров в условиях модернизации содержания образования. Иностранные языки в школе. 2003. – №1. –С 4.; Подопригорова Л.А. Использование Интернета в обучении иностранным языкам. Иностранные языки в школе. 2019. – №5. –С 25.; Федорова С.В. Формирование этических ценностей школьников средствами информационно- коммуникационных технологий в учреждении дополнительного образования: на материале английского языка: Автореф. дисс. ... канд. пед. наук – Якутск., 2008. –С 21.;

<sup>6</sup> Bates S.B. Technology, E-learning and distance education. Second edition 2008 P.9.; Barbour M.K. Handbook of research on K-12 online and blending learning. (second edition) by Carnegie Mellon University: ETC Press 2018.; Bijnens H., Bijnens M., Vanbuel M. Streaming media in the classroom. - Austria: Education Highway Innovation Centre, 2014. -117 p. Sheils J. Communication in the Modern Language Classroom. Stratsbourg: Council of Europe Press, 1993; Yang Z., Liu Q. Research and development of web-based virtual online classroom. Computers & Education. 2005.

самарали механизмини «Сирли меҳмон», «Баррелдаги саволлар» каби геймлар типологиясини моделлаштириш орқали такомиллаштириш;

талабаларнинг инглиз тилида лингвистик компетенциясини ривожлантиришга йўналтирилган ўйин-топшириқларнинг методик таъминоти тил аспекти ва нутқ фаолияти интеграциясини киритиш, инновацион арт технологиялар ҳамда визуал органайзерлар орқали такомиллаштириш;

олий таълим тизимидаги инглиз тили ўқитувчиларининг инновацион педагогик фаолиятида виртуал лабораторияларни ташкил этиш орқали геймификация технологияларидан фойдаланиш малакаларини ривожлантириш механизмларини такомиллаштириш.

**Тадқиқотнинг объекти** сифатида талабаларга рақамли технологиялар шароитида геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатиш методикасини такомиллаштириш жараёни олинган.

**Тадқиқотнинг предмети** рақамли технологиялар шароитида талабаларни геймификация ёрдамида ўқитиш жараёнининг мазмуни, шакли ва ахборот-методик таъминоти тизими ташкил этади.

**Тадқиқотнинг усуллари.** Тадқиқот жараёнида ижтимоий-педагогик (кузатиш, суҳбат, анкета, сўров, тест), ретроспектив (қиёсий таҳлил, илмий умумлаштириш, моделлаштириш), математик-статистик таҳлил ва тажриба-синов усулларида фойдаланилган.

**Тадқиқотнинг илмий янгилиги** қуйидагилардан иборат:

талабаларга геймификация технологиялари асосида ўқитиш дидактик имкониятини асослаш орқали барча олий таълим муассасаларига мўлжалланган геймификация технологияларидан фойдалана олиш даражалари (юқори, ўрта, қониқарли, қониқарсиз) ва уларни танлаш мезонлари аниқланган;

талабаларнинг нутқ компетенциясини ривожлантиришда тилнинг номинатив, коммуникатив, кумулятив функциясидан синхрон фойдаланишнинг самарали механизми «Сирли меҳмон», «Баррелдаги саволлар» каби геймлар типологиясини моделлаштириш орқали такомиллаштирилган;

талабаларнинг инглиз тилида лингвистик компетенциясини ривожлантиришга йўналтирилган ўйин-топшириқларнинг методик таъминоти тил аспекти ва нутқ фаолияти интеграциясини киритиш, инновацион арт технологиялар ҳамда визуал органайзерлар орқали такомиллаштирилган;

олий таълим тизимидаги инглиз тили ўқитувчиларининг инновацион педагогик фаолиятида виртуал лабораторияларни ташкил этиш орқали геймификация технологияларидан фойдаланиш малакаларини ривожлантириш механизмлари такомиллаштирилган.

**Тадқиқотнинг амалий натижалари** қуйидагилардан иборат:

003112 рақамли «Талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатиш технологияси» номли илмий ишланма ишлаб чиқилган ва олий таълим муассасалари амалиётига татбиқ этилган;

«Талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатиш» номли монография ишлаб чиқилган;



110-245 рақамли «Speaking extra topics» номли ўқув қўлланма барча бакалавр таълим йўналишлари учун геймификация технологияларига оид инглиз тилидан таржима қилишга қаратилган машқ ва топшириқлар асосида ишлаб чиқилган ва амалиётга татбиқ этилган.

«Геймлар воситасида инглиз тилини ўргатиш» (1-босқич талабалари учун) номли ўқув-методик қўлланма ишлаб чиқилган ва амалиётга татбиқ этилган.

**Тадқиқот натижаларининг ишончлилиги** тажриба-синов ишлари самарадорлигининг кўрсаткичлари статистик методлар воситасида асосланганлиги, қўлланилган методлар, ишончли назарий ахборотларнинг расмий манбалардан олинганлиги, ўтказилган илмий таҳлиллар ва ишлаб чиқилган технологиялар тажриба майдончаларида апробациядан ўтказилганлиги, педагогик амалиётда жорий этилганлиги билан изоҳланади.

**Тадқиқот натижаларининг илмий ва амалий аҳамияти.** Тадқиқот натижаларининг илмий аҳамияти илмий асосланган маълумотлар, тақдим қилинган методлар («Брейн-ринг», «Кейс», «Брейнсторминг») ва ўқув геймлари (мантқиқий, ривожлантирувчи, симуляцион)ни таълим жараёнига татбиқ қилиш орқали технологиялар ҳамда тадқиқот давомида ишлаб чиқилган дастур, тавсиялардан қўлланма тайёрлаш, шунингдек педагог кадрларни тайёрлаш жараёни мазмунини такомиллаштиришда фойдаланиш мумкинлиги билан изоҳланади.

Тадқиқот натижаларининг амалий аҳамияти рақамли технологиялар шароитида талабаларга ўйин, қўшиқ, веб-сайт, мултимедиа тақдимоти ва бошқаларни маҳсулот яратиш; муаллиф томонидан ишлаб чиқилган «Unusual animal of the planet», «The longest animal in Africa» ва ҳк. геймларни ишлаб чиқиш орқали инглиз тилини мамлакатимиздаги ўқув адабиётларининг янги авлодини яратишда кенг фойдаланиш имконияти билан белгиланади.

**Тадқиқот натижаларининг жорий қилиниши.** Рақамли технологиялар шароитида талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатиш методикаси мавзуси доирасида амалга оширилган ишлар асосида:

талабаларга геймификация технологиялари асосида ўқитишнинг дидактик имконияти ҳамда геймификация технологияларига асосланган ўқув ахборотини ўзлаштириш контенти (мотивацион, илмий-педагогик, ўқув)га оид илмий хулосалардан ОТ-Ф1-«Оммавий лисоний маданиятини шакллантириш методлари ва методологиясини ишлаб чиқиш» номли фундаментал лойиҳада фойдаланилган (Инновацион ривожланиш Вазирлигининг 2021 йил 17 сентябрдаги 02/15/5118-сон маълумотномаси). Натижада геймификация ёрдамида инглиз тилини ўқитиш асосида талабаларнинг коммуникатив компетенциясини ривожлантиришга эришилган;

талабаларнинг нутқ компетенциясини ривожлантиришда тилнинг номинатив, коммуникатив, кумулятив функциясидан синхрон фойдаланишнинг самарали механизми ҳамда инглиз тилидаги ўқув материални ўзлаштириш босқичларини геймификация технологияси асосида такомиллаштиришга оид тавсиялардан №2018-519-сонли ОТ-Атех-«Компьютер имитацион моделлар асосидаги виртуал ресурсларни веб иловасини дастурий таъминотини яратиш»

номли амалий лойиҳада фойдаланилган (Самарқанд давлат чет тиллар институтининг 2021 йил 20 ноябрдаги 02/03/143-сон маълумотномаси). Натижада, геймификация технологиялари ўқув ахборотини ўзлаштириш контенти (мотивацион, илмий-педагогик, ўқув) геймификация технологияларига муружаат этишга устуворлик бериш асосида оммалаштирилган;

геймификация технологиялари ёрдамида инглиз тилидаги ўқув материалларини ўзлаштириш тизимини такомиллаштириш, тил аспекти ва нутқ фаолияти интеграцияси асосида инновацион арт технологиялар ҳамда визуал органайзерлардан фойдаланишга оид фикр-мулоҳазалардан «Талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатиш технологияси» номли илмий ишланма яратилган (Ўзбекистон Республикаси Адлия Вазирлиги хузуридаги Интеллектуал Мулк Агентлигининг 2021 йил 21 январдаги 003112-сон гувоҳномаси). Натижада талабаларнинг билимларини яхшилашга ва замонавий техник воситаларидан фойдаланишни ўқув жараёнига киритиш талабаларнинг ижобий ўрганиш мотивациясини шакллантиришга хизмат қилган;

«Сирли меҳмон», «Баррелдаги саволлар», «Unusual animal of the planet», «The longest animal in Africa», «Dignified and beautiful animal», «Friendship-loving animal» («Сайёрадаги энг антиқа ҳайвон», «Виқорли ва гўзал жонивор», «Дўстликни севувчи жонивор») каби геймларни таълим жараёнида қўллаш бўйича ишлаб чиқилган тавсиялардан 2020-2027-сонли Arkansas Spring International Language Center «English language capacity building project» амалий лойиҳада фойдаланилган (Олий ва ўрта махсус таълим вазирлигининг 2021 йил 3 февралдаги 89/03/613-сон маълумотномаси). Натижада талабалар томонидан инглиз тилидаги ўқув материаллари (конвергент, дивергент, аудиовизуал) ўзлаштиришнинг ҳиссий-эмоционал фаолияти, тил ўрганиш қобилияти, компетенцияларининг ривожланишига хизмат қилган;

геймификация технологияларига асосланган ўқув ахборотини ўзлаштириш контенти (мотивацион, илмий-педагогик, ўқув)га оид илмий хулосалардан бакалавр талабалари учун «Speaking extra topics» номли ўқув қўлланмасини тайёрлашда фойдаланилган (Олий ва ўрта махсус таълим вазирлигининг 2021 йил 1 мартдаги 110-245-сон маълумотномаси). Натижада талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўқитиш орқали уларнинг коммуникатив компетенциясини ривожлантиришга хизмат қилган;

олий таълим тизимидаги инглиз тили ўқитувчиларининг инновацион педагогик фаолиятини такомиллаштиришда виртуал лабораторияларни ташкил этиш орқали геймификация технологияларидан фойдаланиш малакаларини ривожлантиришга оид фикр-мулоҳазалардан «Сирдарё» телеканалининг «Диёр янгиликлари» информацион дастурида фойдаланилган (Ўзбекистон Миллий телерадиокомпаниясининг Сирдарё вилоят телерадиокомпаниясининг 2021 йил 27 апрелдаги 481-сон маълумотномаси). Натижада инглиз тили ўқитувчиларининг геймификация технологиясидан фойдаланиш компетенцияси хусусида батафсил маълумотга эга бўлиш имконияти яратилган.

**Тадқиқот натижаларининг апробацияси.** Мазкур тадқиқот натижалари 11 та халқаро, 4 та республика миқёсидаги илмий-амалий анжуманларда муҳокамадан ўтказилган.

**Тадқиқот натижаларининг эълон қилинганлиги.** Диссертация жами 21 та илмий иш, шу жумладан, Ўзбекистон Республикаси Вазирлар Маҳкамаси ҳузуридаги Олий аттестация комиссиясининг докторлик диссертациялари асосий илмий натижаларини чоп этиш тавсия этилган илмий нашрларда 5 та мақола, шу жумладан, 2 таси хорижий ва 3 таси республика илмий журналларда ҳамда 1 та Scopus маълумотлар базасига киритилган халқаро илмий журналда чоп этилган.

**Диссертациянинг тузилиши ва ҳажми.** Диссертация 129 саҳифани ташкил этиб, у кириш, уч боб, боблар бўйича хулосалар, умумий хулоса ва тавсиялар, фойдаланган адабиётлар рўйхати ва иловалардан иборат.

## ДИССЕРТАЦИЯНИНГ АСОСИЙ МАЗМУНИ

**Кириш** қисмида мавзунинг долзарблиги ва зарурати республика ва хорижий илмий-тадқиқотлар шарҳи асосида асосланган; муаммонинг ўрганилганлик даражаси, илмий-тадқиқот ишлари дастури билан боғлиқлиги кўрсатилган; тадқиқотнинг мақсади, вазифалари, объекти ва предмети аниқланган; ишнинг фан ва технологияларни ривожлантиришнинг муҳим йўналишларига мослиги акс эттирилган; диссертациянинг вазифалари, илмий янгилиги, натижаларининг ишончлилиги, илмий ва амалий аҳамияти асосланган; натижаларнинг амалиётга жорий этилиши, эълон қилинганлиги, ишнинг таркиби тўғрисидаги маълумотлар ўз ифодасини топган.

Диссертациянинг «**Рақамли технологиялар шароитида талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатишнинг назарий – методологик асослари**» деб номланган биринчи бобида талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатишнинг педагогик – концептуал асослари, олий таълим жараёнида қўлланиладиган геймификациянинг ўзига хос жиҳатлари, таълимий гейм турлари, уларни таълим жараёнига қўллашнинг педагогик шароитлари ўз ифодасини топган. Шунингдек, муаллифлик нуқтаи назаридан «гейм», «геймификация», «таълим геймификацияси» каби атамаларга таъриф берилган.

XXI аср ахборот-коммуникация асрида маълумотлар ҳажмининг кескин кўпайиши таҳсил олувчиларда ўқув материални идрок қилиш баробарида узатилаётган ахборотнинг сифатига ҳам алоҳида талаблар қўймоқда. Инглиз тилидаги ўқув ахборотини ўзлаштириш технологияларини такомиллаштириш алоҳида эътибор талаб қилинаётган масалалар сирасига киради.

Рақамли технологиялар шароитида талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатиш машғулотларни самарали ташкил этишга, ёшларнинг муҳим ҳаётий ютуқларини қондиришга, ўз нуқтаи назарларини илмий асослашга имконият яратади ва инглиз тилини ўқитишда самарали натижаларни беради. Шу жиҳатдан олганда, замонавий аудитория ва

аудиториядан ташқари машғулотларда инглиз тилидаги ўқув ахборотини геймификация ёрдамида ўзлаштириш масалалари алоҳида долзарблик касб этади.

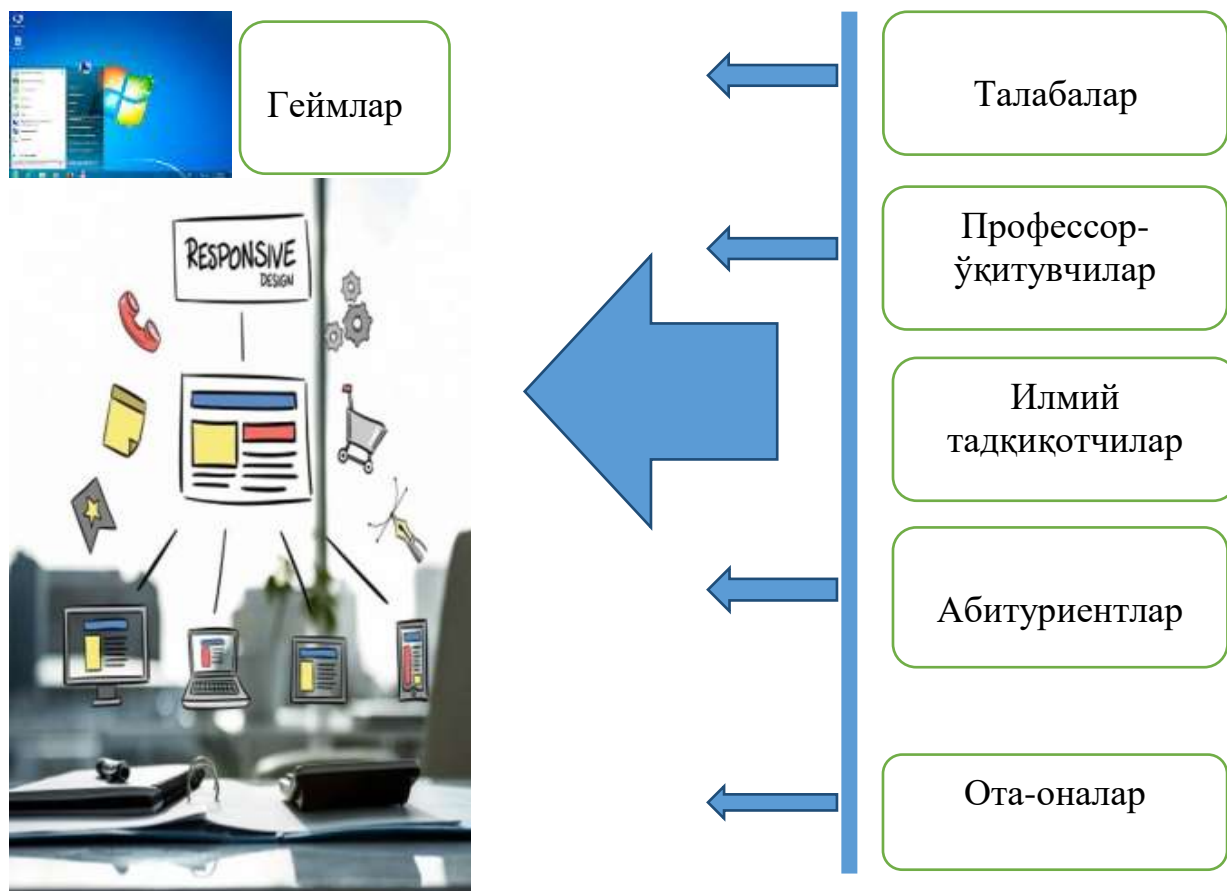
**Геймификация** – таълим жараёни субъектларининг ўқув топшириқларини компьютер ўйинларига ўхшаш вазиятда қўллаш жараёни. Гарчи, ҳозирги кунда геймификация кўпроқ бизнес ва ишлаб чиқариш соҳаларида қўлланилиб келинсада, таълим жараёнига геймларнинг тобора кириб келиши, унинг самарадорлигини оширишга хизмат қилмоқда. Илмий манбалар, адабиётлар ва луғатлар таҳлилидан «гейм» сўзи бир неча маъноларда ишлатилишини аниқладик.

**Гейм** (ингл.: «game» – ўйин) – 1) спорт соҳасида айрим ўйинларнинг бир қисми. Масалан, теннис ўйинида бир неча геймлар мавжуд (Ушаков. Толковый словарь русского языка Ушакова. 2012); 2) қолт револьверига ўхшаш, чўнтакда олиб юришга мўлжалланган, вазни 700-740 г. бўлган 22 и 38 калибрли олти зарядли немис револьвери; 3) немис қурол-яроқ ишлаб чиқариш фирмасининг номи; 4) Гейм (Heim) Альберт (1849-1937)- швейцар геологи. Москва академиясининг фахрий аъзоси (1925). Гляциология (музликлар) бўйича тадқиқотлар олиб борган.

Барча тавсифларни таҳлил қилиб, муаллифлик нуқтаи назаридан «гейм» атамасига қуйидагича таъриф берилди: **гейм** ИТ соҳасида бир неча даражали ўйинни билдириб, ҳар бир босқичда ўйин фойдаланувчисига дидактик топшириқни бажариб бўлгач, навбатдаги босқичга ўтиш имкониятини яратади. Таълим жараёнида геймлар дидактик тавсифга эга бўлиб, таҳсил олувчини ўқув предметига қизиқишини ва мотивациясини оширишга мўлжалланади. Инглиз тилини ўқитишда геймлар таҳсил олувчиларда creative product tasks, яъни ижодий топшириқларни бажариш кўникмаларини ривожлантиради, ўқув курслари бўйича мавзуларни сифатли ўтишга ёрдам беради.

Рақамли технологиялар шароитида талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатиш орқали: 1) профессор-ўқитувчиларда ахборот технологиялари, бу соҳадаги илғор хориж тажрибалари ҳақида тасаввур ҳосил қилиш ва улардан амалиётда фойдалана олиш компетенцияларини ривожлантириш; 2) таҳсил олувчиларда эса ижодий қобилиятни ривожлантириш, билим олишни фаоллаштиришга имконият яратиш ҳамда келгусидаги касбий компетентлигини оширишга хизмат қилади; 3) рақамли технологиялар шароитида талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатишни самарали ташкил этиш, ўқитиш жараёнида ахборот технологиялар асосида он лайн ва оф лайн семинар-тренинглар, махсус ўқув курсларини ташкил этиш ва амалиётга татбиқ этишга имконият яратилади; 4) талабаларда бўлажак мутахассисликка йўналтирилган компетенцияларни ахборот коммуникацион технологиялар асосида ўрганиш ҳамда уни жорий этиш орқали таклифлар ишлаб чиқиш; 5) рақамли технологиялар шароитида талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатиш келгуси меҳнат фаолиятига йўналтирилган креатив қобилиятларининг ривожланганлик даражасини ўлчаш ва мониторинг асосида тавсиялар ишлаб чиқишга хизмат қилади.

**Таълим геймификацияси** таълимий мақсадга эришиш, ёки, кўйилган масалани ечишга қаратилган гейм-ўйинлар кетма-кетлигини бажариш борасида ижрочига тушунарли ва аниқ кўрсатмалар бериш назарда тутилади. Демак, олий таълим жараёнида инглиз тилидаги ўқув материаллини самарали ўзлаштириш учун шарт-шароит ва имкониятларни кенгайтиришда инглиз тили ўқитувчиси таълим геймификациясидан (назарий) ва амалий операцияларнинг кетма-кетлик тартибини ўйинлар орқали амалга оширади. Геймлар мустақил ўқитиш дастури ёки, бошқа ўқитиш дастурининг қисми бўлиши мумкин (1-расм).



**1-расм. Рақамли технологиялар шароитида таълим жараёнига геймификацияни татбиқ этиш**

Предметлар, ҳодиса ёки жараёнларни табиий ҳолатда намойиш қилиш янада кўпроқ дидактик самара беради. Шу боис, инглиз тили машғулотларида турли виртуал лабораторияларни ташкил қилиш, геймификациянинг турларидан фойдаланиш зарур бўлади (2-расм).



2-расм. Гейм турлари

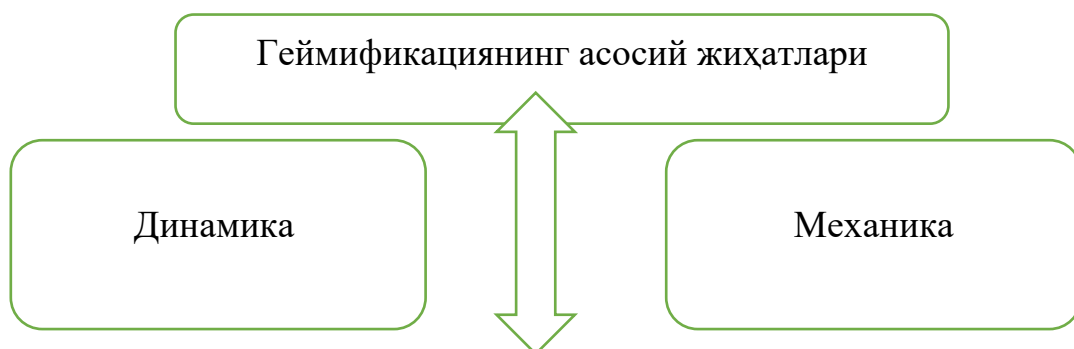
Геймификация жараёнида талабаларнинг фаолликлари ошади, улар машғулотларни диққат билан тинглаб, ўқув материални таҳлил қилиш, таққослаш, хулосалар чиқариш каби ақлий фаолиятлари орқали намоён бўлади.

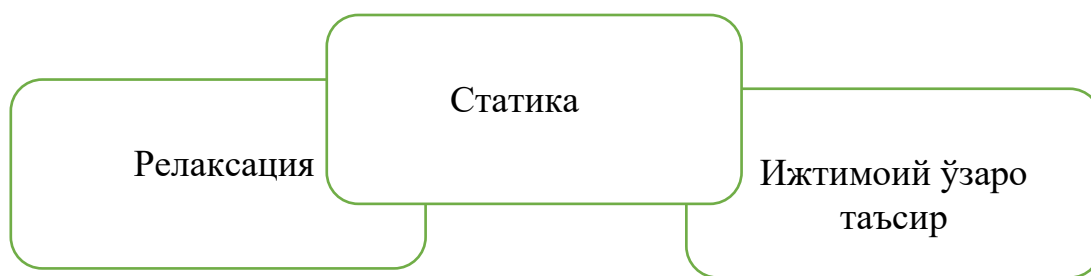
Маълумки, анъанавий таълимда талабалар ўқитувчи томонидан тақдим қилинаётган тартибли маълумотини тинглаб, тайёр кўрсатмалар асосида билим оладилар. Бундай репродуктив таълим жараёнида талабалар ўқитувчи ёздирган ахборотни ёдлаш, ўхшатиб мисол келтириш, ўқитувчидан эшитганларини такрорлаш каби фаолият билан шуғулланиб, таълим жараёнининг оддий кузатувчиси, тингловчиси бўлиб қоладилар.

Мавжуд адабиётлар, ўрганилган илмий ва интернет манбаларидан олинган маълумотларга таяниб, «геймификация» тушунчасига қуйидаги тавсиф келтирилди: **геймификация** - бу таълим жараёни иштирокчиларини жараёнга кўпроқ жалб қилиш учун ўйин усулларини ўйиндан ташқари жараёнларга ва ҳодисаларга мослаштириш технологияси. Инглиз тили машғулотларида бизнес, спорт, санъат соҳаларига «жалб» қилиш орқали «музокараларни ўтказиш», «мижозларни маҳсулотларни қизиқиш билан сотиб олишга мажбур қилиш», «санъат асарларини сўзлаб бериш» учун квестлардан фойдаланиш мумкин. Масалан, чегирма олиш квест сифатида, сотув эса ўйин сифатида ташкил қилиниши мумкин.

Талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўқитишда ривожлантириш технологиялари: муаммоли маъруза, маъруза-мунозара, муайян вазиятларни таҳлил қилиш, ташкилий ва ақлий ўйинлар, ўқув ва касбий матнларни танқидий таҳлил қилиш, лойиҳалар усули, ижодкорликни ривожлантириш бўйича тренинглари, диагностик ўқув семинари, ривожланиш диагностикаси, амалиётга йўналтирилган вазифалардан фойдаланилади.

Геймификация ўзининг асосий жиҳатлари билан аҳамиятли (3-расм):





**3-расм. Таълим жараёнида қўлланиладиган геймификациянинг ўзига хос жиҳатлари**

Таълим жараёнида қўлланиладиган геймификациянинг динамикаси - реал вақт режимда талабанинг эътиборини ва жавобини талаб қиладиган сценарийлардан фойдаланиш;

**механика** - ўйин учун характерли бўлган сценарий элементларидан, масалан, виртуал мукофотлар, мақомлар, бонуслар, виртуал товарлар;

**статика**- ҳиссий алоқага ёрдам берадиган умумий ўйин тажрибасини яратиш;

**ижтимоий ўзаро таъсир**- ўйинлар учун одатий бўлган фойдаланувчилараро ўзаро таъсирни таъминлайдиган кенг қўламли техникалар.

**Геймификация дастурида ишлатиладиган атамалар:**

**Ўйинчилар** (player) – истеъмолчилар (consumers-таълим жараёни иштирокчилари) ва потенциал истеъмолчилар;

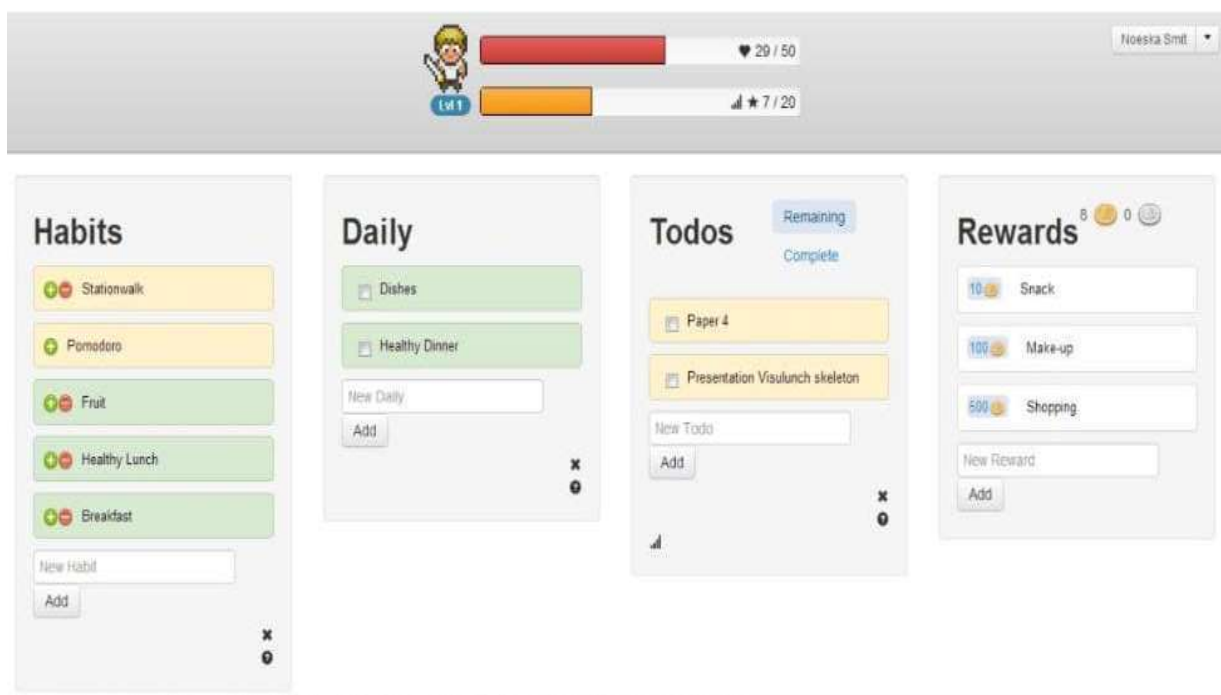
**ҳаракатлар** (инглизча: actions) - фойдаланувчидан талаб қилинадиган реакциялар;

**маҳорат даражалари** (skill levels) - фойдаланувчиларни ютуқ даражалари бўйича табақалаштириш (масалан, оддий ўйинчи ёки истеъмолчи бошқа ўйинчилар орасида етакчи даражасига етишиши мумкин);

**мотивация** - ҳаракатлар, реакциялар учун рағбатлантиришни яратиш. Геймификацияда ишлатиладиган ўйин компонентлари орасида: скорлама, қийинчилик ва маҳорат даражаси, ютуқлар, етакчилар жадваллари, ютуқлар панели, виртуал валюталар, иштирокчилар ўртасидаги мусобақалар, мукофотлар бўлиши кузатилади.

Диссертациянинг «**Рақамли технологиялар шароитида талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатишнинг педагогик шарт-шароитлари**» деб номланган иккинчи бобда олий таълим жараёнида геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатиш мазмуни, метод, воситалари баён этилган. Бобда инглиз тили бўйича, мавжуд бўлган адабиётлар, дастур ва ўқув режаларнинг таҳлиллари келтирилган бўлиб, унда ўқитиш методлари ва воситаларини танлаш амалий машқларни талабаларга тақдим этиш кетма-кетлиги ҳақида фикр юритилган. Тадқиқот доирасида *геймификация* тушунчасини батафсил ўрганиб, унинг асосий принципларини ўрганишга киришдик ва изланиш фаразидан келиб чиқиб, ушбу концепция тадқиқот мақсадига мос келишини таҳлил қилдик. Аниқланишича, геймификация анчадан бери мавжуд бўлган технология сифатида қўлланилиб келинишига қарамасдан, унинг аксарият форматлари истеъмолчилар эҳтиёжларига жавобан

ҳатти-ҳаракатларига таъсир қилишнинг экспериментал усуллари сифатида ишлаб чиқилган. Таълим тизимида мазкур технология дидактик маҳсулотларни сотиб олиш учун мўлжалланган бўлиб, улар асосида истеъмолчилар унга кўра он лайн тарзда харид қилинган электрон ресурс учун харитага эга бўлишади ва ҳар бир кейинги харидга стикер ёпиштирилади. Муайян миқдордаги стикерларни йиғгандан сўнг, таълим истеъмолчиси харитани бепул маҳсулотга алмаштириши мумкин. Бугунги кунда шахсий ўйин тажрибаси ва самарадорлиги учун Habit RPG ни синаб кўришни тавсия этамиз (4-расм).



**4-расм. Таълим тизимида шахсий ўйин тажрибаси ва самарадорлиги учун HabitRPGдан фойдаланиш.**

Бунинг учун ушбу браузер ўйини таълим жараёнидаги топшириқларни илмий изланиш дебчасига айлантиради. Таҳсил олувчилар бадий қаҳрамонлар сиймоларини, ёки, таниш вазиятлардаги ижтимоий ролларнинг тақсимланишини геймлар асосида ижро этиб кўришга имконият яратилади. Бунда таҳсил олувчи вазифаларни рўйхат қилиб олгач, унга мос равишда муайян стратегия режасини тузиши мумкин. Масалан, Уильям Шекспир, Сомерсет Моэм, Джон Голсуорси, Даниэль Дефо, Артур Конан Дойль, Агата Кристи, Джейн Остен, Бронте опа-сингиллар, Чарльз Диккенс каби инглиз классик ёзувчиларининг асарларини ўқиш учун рўйхат бўйича уларни инглиз тилида ўрганиш имконияти яратилади ва ушбу асар қаҳрамонлари иштирок этган геймларни браузер ўйини тариқасида ташкил қилиш мумкин. Бунда талаба ҳам асар қаҳрамонлари билан танишади, ҳам инглиз тилидаги нутқни тинглаб, эшитишга муяссар бўлади.

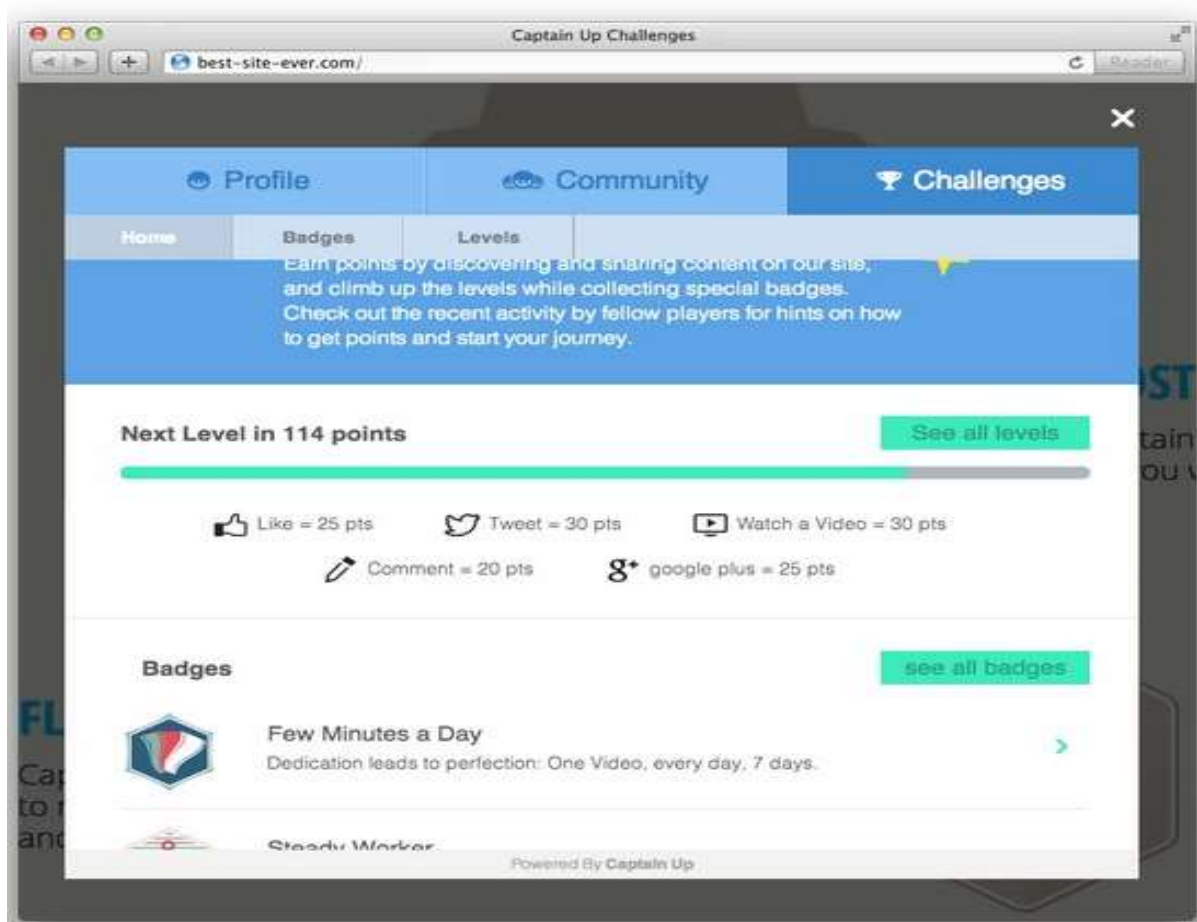
Геймификация мақсадли ҳаракатларни амалга оширишни қизиқарли тажрибага айлантиришга имкон беради. Масалан, Word Press-плагин Captain



Ур орқали амалга оширилган топшириқлар учун балл йиғишга имкон беради (масалан, инглиз тилида изоҳлаш учун, бирон объектни тавсифлаш учун ва ҳ.к.).

Геймификациядан фойдаланишнинг яхши намунаси HubPages (фойдаланувчи томонидан яратилган контент портали) бўлиб, унинг фойдаланувчилари маълум ютуқлар, масалан, ёзилган ёзувлар сони ва уларнинг сифати учун бирон нишонлар ёки белгилар билан мукофотланади.

Геймификация, шунингдек, онлайн ўқитишда қўлланилади – тараққиёт сатрлари, мукофотлар ва модул нишонлари иштирокчиларга курсларни тугатиш мотивациясини сақлашга ёрдам беради. Энг яхши шарҳ учун танлов – бу талабаларни жалб қилишнинг яна бир кучли усули. Ижодий веб-квестлар (ижодий маҳсулотлар вазифаси) талабалардан маълум бир шаклда (расм, плакат, ўйин, қўшиқ, веб-сайт, мултимедиа тақдими ва бошқалар) маҳсулот яратишни талаб қилади.



### **5-расм. Геймификациядан фойдаланиш намуналаридан бири HubPages контент портали кўриниши**

Муаллиф томонидан тавсия этилаётган геймлар талабаларнинг инглиз тилида маълумотларни йиғиши, саралashi, интерпретация қилиши, шунингдек, зарур бўлганда, улардан фойдаланиш кўникмаларини шакллантиришга мўлжалланади, ва энг асосийси, инглиз тилини ўқитиш методикасидаги

дидактиканинг энг асосий шарти - фанлараро боғлиқлик принципини намоён этади. Геймлар асосида талабаларнинг назарий ва амалай билимлари даражасини ўстириш учун бадий матн билан ишлаш, инглиз тилидаги қисқа ва осон ўқиш учун дастлабки учта қийинчилик даражасини (starter, beginner, elementary) ривожлантириш, тақдим этилган ҳикояда нотаниш сўзларнинг маъносини тахмин қилиш, гейм қахрамони ҳатти-ҳаракатлари орқали матндаги воқеалар идрок этишга замин ҳозирланади. Шунингдек, инглиз тилидаги кўшимча ўқиш учун: The Banks of the Sacramento. J.London (Сакраменто соҳилларида Д.Лондон); A Dog and Three Dollars. M.Twain (Ит. МаркТвен); A Day's Wait. E.Hemingway (Хотира куни. Э.Хэмингуэй); The Green Door. O.Henry (Яшил эшик. О.Генри); The Reading Public. S.Leacock (Ўқиётган халқ. С.Ликок); The Nightingale and the Rose. O.Wilde (Булбул ва атиргул. О.Уайлд); Is He Living or Is He Dead? M. Twain (Тирикми, ўлик? МаркТвен); As You Like It. After W.Shakespeare (Бу сизга ёқадими? У.Шекспир); A Service of Love. O.Henry (Санъатга муҳаббат О.Генри); Surprise. J.Galsworthy (Сюрприз. Д.Голсуорси); No Story. O.Henry (Муболағасиз. О.Генри) каби адабиётлар билан танишиш имконияти туғилади. Талабаларнинг инглиз тилидаги дефиницияларни геймлар ёрдамида ўзлаштиришлари орқали уларда инглиз тили грамматикаси ривожлантирилади. Талабанинг уй вазифасини бажариш ва мустақил билим олиш, қўйилган муаммони пайдо бўлиши, уни ҳал қилиш имкониятлари тўғрисида ўйлаш (фараз яратиш), топшириқни бажаришга киришиш, тест вариантларини ечиш, йўллари ва усулларини танлаш, ечиш давомида вақти-вақти билан ички нутқнинг ташқи нутққа кўчиб туриши, психофизиологик ҳатти-ҳаракатларнинг намоён бўлиш жараёнини кузатиш орқали унинг ақлий фаолиятига баҳо берилади.

Бобда рақамли технологиялар шароитида талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатиш методикаси мазмунини бойитиш учун **«Омадли имконият»**, **«Компьютер топишмоқлари»**, **«Баррелдаги саволлар»**, **«Сирли меҳмон»** каби гейм иловаси мазмуни ва ундан фойдаланиш методикаси келтирилган. Шу тариқада ташкил қилинган таълимий геймлар воситасида талабаларнинг инглиз тилини ўзлаштириш ҳолати ўрганилган ва талабалар ўртасида саволномалар тарқатилган. Респондентларга «Фикрингизча, таълимий геймлар воситасида инглиз тилини ўзлаштириш осонми?» деган савол билан мурожаат этилганда, «Осон» (99%), «Қизиқарли» (91%), «Вақт ўтганини сезмай қоламиз» (97%), «Билим олишга мотивация ҳосил бўлади» (48%), «Инглиз тилида мулоқот қилишга ёрдам беради» (62%), «Геймлар асосида ўзимиз учун янги нарсаларни билиб оламиз» (67%), «Инглиз тилидаги тушунчаларни тез англаймиз» (61%), «Инглиз тилидаги сўзларни ёд олишга кўмак беради» (82%) каби жавоблар олинган. Инглиз тили ўқитувчисининг геймификациядан фойдаланиш фаолияти маъруза, семинар, амалий машғулотлар, лаборатория машғулотлари, ўқув анжуманлари, маслаҳатлар, экскурсия, экспедиция каби шаклларда ўз ифодасини топиши мумкинлиги илмий-педагогик жиҳатдан асосланган.

Диссертациянинг «Рақамли технологиялар шароитида талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатиш бўйича ўтказилган тажриба-синов ишлари, натижалари, самарадорлиги» деб номланган учинчи бобида тадқиқот дастури, ўтказилган тажриба-синов методикаси, тажриба-синов ишларининг мақсади, йўналишлари, мазмуни, босқичлари ва тамойиллари ўз ифодасини топган. Шунингдек, 2017-2020 йилларда тажриба-синов ишларига Гулистон давлат университети, Алишер Навоий номидаги Тошкент давлат ўзбек тили ва адабиёти университети ва Навоий давлат педагогика институтидан 877 та талаба ва 46 нафар ўқитувчи жалб қилинди ва амалга оширилган педагогик тажриба-синов ишларида педагогик таъсирнинг энг муқобил ва самарали шакл, восита ва усуллари амалиётга жорий этилганлиги, улар асосида оптимал педагогик шарт-шароитлар таъминланганлиги баён этилган.

Рақамли технологиялар шароитида талабаларнинг геймификация ёрдамида инглиз тилини ўрганиш бўйича аудитория ва аудиториядан ташқари ташкил қилинган машғулотларда инглиз тилини ўргатиш бўйича тажриба-синов ишларининг бошидаги билим, малака ва кўникмалар даражаси кўрсаткичлари қуйидагилардан иборат бўлди:

#### 1-жадвал.

**Талабалар томонидан геймификация ёрдамида инглиз тилини ўзлаштириш бўйича билим, кўникма, малака ва компетенцияларга эга бўлиши кўрсаткичлари (тажриба боши)**

ГУРУҲЛАР	Респондентлар сони	Ўзлаштириш даражалари		
		Юқори	Ўрта	Паст
Тажриба гуруҳи	438	42	156	240
Назорат гуруҳи	439	34	169	236
Жами	877			

#### 2-жадвал.

**Талабалар томонидан геймификация ёрдамида инглиз тилини ўзлаштириш бўйича билим, кўникма, малака ва компетенцияларга эга бўлиши кўрсаткичлари (тажриба охири)**

ГУРУҲЛАР	Респондентлар сони	Ўзлаштириш даражалари		
		Юқори	Ўрта	Паст
Тажриба гуруҳи	438	156	250	32

Назорат гуруҳи	439	120	236	83
Жами	877			

Тажриба-синов ишларини ташкиллаштириш жараёнида бўлажак инглиз тили ўқитувчиларининг геймификациядан фойдалана олиш кўникмаларининг илмий, интеллектуал, ахлоқий ва ҳиссий-эмоционал жиҳатдан билим, малака ва кўникмалари даражасини белгиловчи хусусиятлар ишлаб чиқилди (3-жадвал):

**3-жадвал.**

**Талабаларнинг геймификациядан фойдалана (ГФО) олиш даражалари.**

<b>Геймификациядан фойдалана(ГФО) олиш даражалари</b>	<b>ГФО мезонлари</b>
I - юқори даража	Рақамли технологиялар шароитида талабалар геймификация бўйича тўлиқ ва ҳар томонлама мукамал ахборотлар, назарий ва амалий билимларнинг мавжудлиги, уларда инновациялар ва улар тамойиллари, техник воситалар, улар билан ишлаш малакалари, ахборот коммуникацияси воситалари ва улардан фойдаланиш малакалари, инновацион методлар ва улар характеристикалари бўйича тўлиқ, мукамал ва анланган билимларнинг шакланганлиги. Геймификация методларига ўз фаолиятида мунтазам, давомли ва тизимли амал қилиши, уларнинг аҳамиятини тан олиши, геймификациянинг таркибий қисмлари, уларни таълим жараёнига амалга оширишнинг хусусиятларини билишлари. Рақамли технологиялар шароитида талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатишга тўлиқ тайёрлиги.
II – ўрта даража	Рақамли технологиялар шароитида талабалар геймификация мазмунини англайди, унинг талабларини билади, улар тўғрисида фикр юрита олади, аммо кўпроқ анаъанавий методларга интилади, уларни яхшироқ қўллай олади, Унинг тажрибасида инновацион омил билан анаъанавийдек курашда бўлади. Лекин аста-секинлик билан инновацион омилнинг ривожланиб бораётганлиги, геймификацияга нисбатан ишонч, қизиқиш ва рағбат ўйғонаётганлиги сезилади, яъни ишончи ва кўникмалари ҳали тўла шакланган эмас. Барча маълумотлар амалий ҳаракатлар билан таъминланмаган, назарий ҳолда мавжуд. Талаба онги ва тафаккурида, унинг педагогик тажрибасида инновацион методлар ва улар тамойиллари фаол бўлмай, суст ҳолатда. Аммо ҳаётий хулосалар қилиш шакланган.

III–қоникарли даража	Рақамли технологиялар шароитида талабаларда геймификация ҳақида билим ва кўникмалар умумий маълумот сифатида шакланган. Аммо конкрет билимлар мавжуд эмас. Аммо конкрет дарс ва машғулот таркибида уларни қандай амалга ошириш лозимлигини билмайди. Геймификация ёрдамида инглиз тилини ўрганишга муносабат юқори эмас.
IV–қоникарсиз даража	Рақамли технологиялар шароитида талабаларга геймификация ҳақида тасаввурга эга эмас. Уни инкор этади, керак эмас бўлган талаб деб тушинади. Геймификацияни келгусидаги педагогик фаолиятида зарур бўлган йўналиш сифатида инкор этади. Келгусида ўқитувчи учун педагогик маҳорат зарур эканлиги тан олинади, бироқ педагогик маҳорат ичида геймификация инновацион технология сифатида қўлланилиши инкор этилади.

Жадвалда кўрсатилганидек, талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатиш даражалари ва мезонларини аниқлаб берувчи классификация универсал ҳолда тузилган бўлиб, барча ОТМ да ГФ учун тавсия этилади. Унинг универсаллиги барча мавжуд ҳолат ва вазиятларни, педагогик техника ҳаракатларини умумлаштириб, бир меъёрга келтирилганлиги билан белгиланади. Мазкур даража ва мезонларнинг талабалар педагогик амалиётига нисбатан ўқув жараёнида бир неча бор қўлланилиши жуда катта қизиқиш ва интилиш билан кутиб олинди. Талабалар томонидан мазкур меъёрлар асосида ўзларининг фаолиятлари ва сайи-ҳаракатларини баҳолашга интилиш кескин ошди, шу билан бирга, уларда ГФ бўйича билим, малака ва кўникмаларининг мустақиллиги ва давомийлигини таъминлашга иштиёқ кучайганлиги кўринди.

Тажриба-синов натижаларига кўра рақамли технологиялар шароитида талабаларда геймификация ёрдамида инглиз тилини ўрганишнинг самарадорлик даражаси қуйидагича белгиланди:

Назорат ва тажриба гуруҳи респондентларининг геймификациядан фойдаланиш компетентлиги таҳлил этилганда, тажриба гуруҳи синалувчиларининг бу борадаги лаёқатлари юқори даражада эканлиги аниқланди. Масалан, 82% раҳбар-ходимлар педагогик жараёнларни бошқаришда автоматлаштиришнинг яхлит тизимини кенгайтириш; профессор-ўқитувчиларнинг 58% дидактик фаолият жараёнларини, таркибни таҳрирлаш, яъни ўқув материалларини яратиш ва таҳрирлаш, уларни ўқув курсларига бирлаштириш ва уларнинг ўтиш шартларини созлаш компетенцияларини намойиш этдилар. Респондент профессор-ўқитувчиларнинг 81% синовларни яратиш ва ўтказиш бўйича турли хил тест саволларини тузиш, онлайн тестларни ўтказиш ва автоматик равишда натижаларни олиш, таълим таркибини нафақат компьютерлардан, балки мобил қурилмалардан ҳам кўриш, ўз-ўзини рўйхатдан ўтказиш, рўйхатдан ўтказилиши, маълумотлар базаси билан синхронизация таъминланишига эришиш малакаларини кўрсата олдилар.

Тажриба-синовда қатнашган талабаларнинг геймификациядан фойдаланиш ва шу асосда келгусидаги педагогик фаолиятини ташкил қилиш натижалари

қийматларининг мослиги ёки фарқ қилиши ишончлилигини Вилкоксон-Манн-Уитни мезони ёрдамида аниқлаш қуйидаги алгоритм асосида амалга оширилади:

1. Таққосланаётган танланмалар учун Вилкоксон мезонининг эмпирик қиймати  $W_{эмн}$  ҳисобланади.

2. Мазкур қиймат  $W_{0,05}=1,96$  чегаравий (критик) қиймат билан солиштирилади: агар  $W_{эмн} \leq 1,96$  бўлса, у ҳолда «таққосланаётган танланмаларнинг тавсифлари (характеристикалари) 0,05 даражада мос келади» – деб хулоса қилинади; агар  $W_{эмн} > 1,96$  бўлса, у ҳолда «таққосланаётган танланмаларнинг тавсифлари (характеристикалари) фарқи 95% ни ташкил қилади» – деган хулосага келинади.

Тажриба ва назорат гуруҳлари талабаларининг геймификациядан фойдаланиш ва шу асосда келгусидаги педагогик фаолиятини ташкил қилиш ҳақидаги маълумотлар бўйича Вилкоксон-Манн-Уитни мезонининг эмпирик қиймати  $W_{эмн}=3,6744$  ни ташкил қилди.  $W_{эмн}=3,6744 > 1,96$  бўлгани учун «таққосланаётган танланмаларнинг тавсифлари (характеристикалари) фарқи ишончлилиги 94% ни ташкил қилади» – деган хулосага келинди. Яъни назорат ва тажриба гуруҳига кирувчи инглиз тили ўқитувчиларининг тажриба сўнггидаги билим даражаси сезиларли даражада фарқ қилиши кўринди.

Талабаларнинг геймификациядан фойдаланиш ва шу асосда келгусидаги педагогик фаолиятини ташкил қилиш бўйича ўтказилган тажриба-синов натижалари юқоридаги алгоритмга биноан ҳисоб-китоб қилинганда, тажриба ва назорат гуруҳларига мансуб респондентларнинг тажриба бошидаги инновацион фаолиятга тайёрлиги ҳақидаги маълумотлар бўйича Вилкоксон-Манн-Уитни мезонининг эмпирик қиймати  $W_{эмн}= 1,0217$  ни ташкил қилди.

Юқоридаги хулоса тажриба-синов ишларининг фарази, яъни инглиз тилини ўрганаётган талабаларнинг геймификациядан фойдаланиш ва шу асосда келгусидаги педагогик фаолиятини ташкил қилишда жорий этилган геймлар таълим самарадорлигининг ошишини таъминлайди – деган мулоҳазанинг тасдиқланганини таъкидлайди.

Ўтказилган тажриба-синов натижалари Вилкоксон-Манн-Уитни мезонини қўллаган ҳолда ҳисоб-китоб қилинганда таққосланаётган танланмаларнинг тавсифлари- 0,05 даражага мос келди.

## ХУЛОСА

1. Технологик, иқтисодий-ижтимоий муносабатларнинг кескин ўсиб бораётганлиги ҳамда глобализация тараққиёти, унинг дунё миқёсида кенг тарқалиши даврида Ўзбекистонда чет тилларни, хусусан, ўқитишга давлат томонидан алоҳида катта аҳамият қаратилаётганлиги, чет тилларни, шу жумладан инглиз тилини билган рақобатбардош кадрларга бўлган замонавий талабнинг кундан кун ортиб бораётганлиги шароитида талабаларга

геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатиш алоҳида ижтимоий долзарблик касб этади.

2. Давлатимиз таълим соҳасида содир бўлаётган технологик инкилобларнинг кучайиши даврида таълим сифатини ошириш ва уни ахборот-коммуникация хизмати контекстида такомиллаштириш масаласи чет тилларни ўқитиш тизимини тубдан ислоҳ қилишга ҳам алоҳида масъулият юклади. Бу эса, мамлакат педагогик жамоаси ва мутахассислари олдида улкан вазифаларни юклаган бўлиб, хориж тилларини ўқитишда илғор педагогик технологиялар, ахборот-коммуникация тизимлари, электрон ва мультимедиа дарсликларини яратишни тақозо этади.

3. Тадқиқот мобайнида «Сирли меҳмон», «Баррелдаги саволлар», «Unusual animal of the planet», «The longest animal in Africa», «Dignified and beautiful animal», «Friendship-loving animal» («Сайёрадаги энг антиқа ҳайвон», «Виқорли ва гўзал жонивор», «Дўстликни севувчи жонивор») каби геймлар (дидактик таъминоти) типологиясини ишлаб чиқиш орқали талабаларнинг инглиз тилидаги ўқув материални (конвергент, дивергент, аудиовизуал) ўзлаштириш даражаси тажриба сўнггида юқори эканлиги тасдиқланди.

4. Ўзбекистон Давлатининг бошқа мамлакатлар билан ўзаро интеграциялашув жараёнларида иштирок этиши, бунда хориж тиллари, хусусан, инглиз тилидаги сўзлашувнинг ривожланиши, инглиз тилининг мамлакат иқтисодий, ижтимоий, сиёсий соҳаларда ўзга мамлакатлар билан алоқага киришувидаги тутган ўрни муҳим бўлиб, рақамли технологиялар шароитида талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатиш замонавий педагогик илм тараққиётининг бош омилларидан бири бўлиб ҳисобланади.

5. Таълим натижаларини баҳолаш самарадорлигини ошириш ва усулларини такомиллаштириш механизмларини жорий этишда геймификациянинг дидактик хусусиятлари орқали инновацион фаолиятни ташкил этиш долзарб вазифа бўлиб ҳисобланиши асосланди.

6. Инглиз тилини ўқитиш жараёнида ахборот-коммуникация технологиялари, муаллифлик методлари, интерфаол методлар, геймификация технологияларини кенг қўллаш, шунингдек ўқув жараёнини ташкил қилишда ўқитувчи фаолиятини турли интерактив воситалар, шу жумладан интерактив доска, интерактив аудиовизуал воситалар, электрон дарсликлар ҳамда бошқа турдаги илғор тамойиллар билан бойитиш ва предметнинг педагогик мазмунини такомиллаштириш муҳим аҳамият касб этиши аниқланди.

7. Назорат ва тажриба гуруҳлар қиёсида муқобил фаразани таққослаш орқали микдорлар ишончилиги, валидлиги, репрезентативлиги аниқланди, эҳтимоллиги эса 0, 1, 0,005, 0,01 даражада бўлишлиги далилланди.

8. Изланиш мақсадини тадқиқотда қарор топтириш учун тестлар, дидактик геймлар ёрдами билан олинган натижалар таҳлили туфайли инглиз тилини ўрганиш мотивациясининг психологик механизмлари, инновацион фаолиятга тайёрлик ҳолатлари илмий жиҳатдан асосланди;

9. Текширилиши лозим бўлган бошланғич фараз, рақамли технологиялар шароитида талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатиш мумкинлиги тадқиқот натижаларида исботланди.

### **ТАВСИЯЛАР:**

1. Рақамли технологиялар шароитида талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатиш илмий-назарий ва амалий методикалар яратилишига эҳтиёж мавжудлигини, бу борада кенг кўламдаги тадқиқотлар ўтказилиши лозимлигини тасдиқлайди.

2. Олий таълим тизимидаги инглиз тили ўқитувчиларининг инновацион педагогик фаолиятини ташкил қилишда виртуал лабораторияларини ташкил этиш, бунда таълим муассасасининг сайтида геймификацияга оид куйидагиларни киритиш мақсадга мувофиқ:

турли хил дидактик геймлар, улардан фойдаланиш учун қўшимча материаллар, шунингдек, бошқа сайтларга мурожаатлар;

геймификациянинг таълим самарадорлигини оширишдаги аҳамиятини жамоа равишда муҳокама қилиш учун теле-конференция Web-саҳифаси;

нафақат инглиз тили, балки барча чет тилларни ўрганиш учун миллий геймификация тизимини ишлаб чиқиш ОТМлардаги бюджетдан ташқари молиялар ҳисобига амалга оширишни ташкил қилиш.



**РАЗОВЫЙ СОВЕТ НА ОСНОВЕ НАУЧНОГО СОВЕТА  
PhD.03/04.06.2020.Ped.113.01 ПО ПРИСУЖДЕНИЮ УЧЕНЫХ СТЕПЕНЕЙ  
ПРИ ДЖИЗАКСКОМ ГОСУДАРСТВЕННОМ ПЕДАГОГИЧЕСКОМ  
ИНСТИТУТЕ**

---

**ГУЛИСТАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**ШАВКИЕВА ДИЛФУЗА ШАКАРБОЕВНА**

**МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ С  
ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ГЕЙМИФИКАЦИИ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВЫХ  
ТЕХНОЛОГИЙ**

**13.00.02 – Теория и методика образования и воспитания (английский язык)**

**АВТОРЕФЕРАТ ДИССЕРТАЦИИ  
ДОКТОРА ФИЛОСОФИИ (PhD) ПО ПЕДАГОГИЧЕСКИМ НАУКАМ**

**Джизак – 2021**

Тема диссертации доктора философии (PhD) по педагогическим наукам зарегистрирована в Высшей аттестационной комиссии при Кабинете Министров Республики Узбекистан за № В2021.3.PhD/Ped2210

Диссертация выполнена в Гулистанском государственном университете.

Автореферат диссертации на трех языках (узбекский, русский, английский (резюме)) размещен на веб-странице Научного совета ([www.jspi.uz](http://www.jspi.uz)) и на информационно-образовательном портале «ZiyoNet» ([www.ziyounet.uz](http://www.ziyounet.uz)).

**Научный руководитель:** Абдуллаева Шахзода Абдуллаевна  
доктор педагогических наук, профессор

**Официальные оппоненты:** Ахмедова Лайлохон Толибжоновна  
доктор педагогических наук, профессор

Назарова Мадина Атахановна  
доктор философии по педагогическим наукам (PhD), доцент

**Ведущая организация:** Ферганский государственный университет

Защита диссертации состоится « 29 » сентября 2021 года в 14<sup>00</sup> часов на заседании разового совета на основе Научного совета PhD.03/04.06.2020.Ped.113.01 по присуждению ученых степеней при Джизакском государственном педагогическом институте (Адрес: 130100, г. Джизак, проспект Ш.Рашидова, 4. Тел.: (872) 226-13-57, 226-21-73, факс: (872) 226-46-56; e-mail: [jspi\\_info@umail.uz](mailto:jspi_info@umail.uz)).

С диссертацией можно ознакомиться в информационно-ресурсном центре Джизакского государственного педагогического института (зарегистрирована № 8). (Адрес: 130100, г. Джизак, проспект Ш.Рашидова, 4. Тел.: (872) 226-13-57, 226-21-73, факс: (872) 226-46-56; e-mail: [jspi\\_info@umail.uz](mailto:jspi_info@umail.uz)).

Автореферат диссертации разослан « 21 » сентября 2021 года.

(протокол-реестр рассылки за № 11 от « 21 » сентября 2021 года).



**Ф.Н. Журакулов**  
Председатель Научного совета по присуждению ученых степеней, д.п.н., доцент

**Н.Х. Кушвактов**  
Ученый секретарь Научного совета по присуждению ученых степеней, к.п.н., доцент

**О.Х. Туракулов**  
Председатель научного семинара при Научном совете по присуждению ученых степеней, д.п.н., профессор

## **ВВЕДЕНИЕ (Аннотация диссертации доктора философии (PhD))**

**Актуальность и востребованность темы диссертации.** Углубление ународного сотрудничества в области образования и науки во всем мире и интенсивное развитие цифровых технологий еще больше увеличивают потребность в изучении иностранных языков как средства коммуникации. Наряду с этим, широкое использование информационных и коммуникационных технологий, последних достижений науки и техники, применение их в образовательном процессе для повышения знаний, навыков и умений обучающихся средствами геймификационных технологий при изучении иностранных языков является весьма актуальным.

В ведущих мировых учебных заведениях (США, Сингапур, Южная Корея, Китай) растут масштабы исследований по развитию профессиональных компетенций будущих специалистов с помощью информационных и коммуникационных технологий. В то же время существует спрос на использование различных дидактических форм обучения нового содержания для развития профессиональной коммуникативной компетентности учителей при обучении иностранным языкам, применения инновационных образовательных инструментов, расширения мотивационных и познавательных интересов студентов. Это требует совершенствования технологий геймификации, направленных на приобретение академических знаний в учебном процессе.

В последние годы в стране был проведен ряд реформ, ориентированных на углубленное обучение иностранным языкам, в том числе, и английскому, с использованием информационных и коммуникационных технологий. Большое внимание уделяется «обеспечению высокого уровня и качества подготовки кадров с глубоким знанием современных информационных и коммуникационных технологий и иностранных языков; организации исследовательской работы в высших учебных заведениях, повышению их эффективности; широкому внедрению результатов исследований; обеспечению прочной интеграции образования, науки и производства; вовлечению и всесторонней поддержке креативности талантливой молодежи в исследованиях»<sup>1</sup> Также существует потребность в научных изысканиях в области методологии, системы развития языковых компетенций студентов, определения основ лингвистической поддержки, укрепления репродуктивных и рецептивных навыков в обучении английскому языку, необходимых для будущей деятельности студентов.

Данное исследование в определенной мере служит реализации задач, предусмотренных в Указе Президента Республики Узбекистан № УП-4947 «О Стратегии действий по дальнейшему развитию Республики Узбекистан» от 7 февраля 2017 года, постановлениях Президента Республики Узбекистан № ПП-1875 «О мерах по дальнейшему совершенствованию системы изучения иностранных языков» от 10 декабря 2012 года, № ПП-2909 «О мерах по

---

<sup>1</sup> Постановление Президента Республики Узбекистан Ш.Мирзиёева № ПП-4391 «О мерах по внедрению новых принципов управления в систему высшего и среднего специального образования» от 11 июля 2019 года. Электронный ресурс: <http://www.lex.uz>. (дата обращения: 08.12.2020)

дальнейшему развитию системы высшего образования» от 20 апреля 2017 года, № ПП-4851 «О мерах по дальнейшему совершенствованию системы образования в области информационных технологий, развитию и интеграции научных исследований с IT-индустрией» от 6 октября 2020 года и других нормативно-правовых документах, касающихся данной сферы деятельности.

**Соответствие исследования приоритетным направлениям развития науки и технологий республики.** Данное исследование выполнено в соответствии с приоритетным направлением развития науки и технологий республики: I. «Формирование системы инновационных идей и пути их реализации по социальному, правовому, экономическому, культурному, духовно-просветительскому развитию информационного общества и демократического государства».

**Степень изученности проблемы.** Вопросы преподавания иностранных языков в республике изучены Г.Х. Бакиевой, Ж.Ж. Джалоловым, Л.Т. Ахмедовой, Б.Г. Кулматовым, Г.Т. Махкамовой, С.А. Мисировым<sup>2</sup>. Вопросы изучения иностранных языков в неязыковых вузах подвергнуты исследованию Т.К. Саттаровым, Б.Р. Саматовой и Н.Х. Кушиевым<sup>3</sup>.

Вопросам преподавания языков с помощью информационно-коммуникационных технологий посвящены научные исследования С.Х. Абдуллаевой, М.Ч. Алиева, Г.С. Собирова, Д.Х. Кадирбековой, А.Б. Рахмонова; У.Ш. Бегимкулова, М.М. Мухитдинова, С.К. Турсунова, М.Х. Лутфиллаева, Н.А. Муслимова<sup>4</sup>.

---

<sup>2</sup> Ахмедова Л.Т. Дистанционное обучение как инновационная образовательная технология // Материалы международной научно-практической конференции / Инновации в преподавании иностранных языков: вопросы и перспективы. – Нукус, 2019. –С. 14-16.; Бакиева Г.Х., Башатова Н.А. Использование современных методов контроля знаний языка для повышения мотивации учебной деятельности студентов. Проблемы многоуровневой подготовки специалистов и современные методы контроля знаний студентов. –Т., 1993 –С. 63-65.; Жалолов Ж.Ж. Чет тили ўқитиш методикаси. Тошкент: Ўқитувчи, 1996. 368 б.; Кулматов Б.Г. Инглиз тилини инновацион технологиялар ёрдамида ўқитишда CEFR мезонларидан фойдаланишнинг назарий асосларини такомиллаштириш: Пед. фан. фал. док... дисс. автореф. –Т., 2018. 45 б.; Makhkamova G.T., Alimov Sh.S., Ziyayev A.I. Innovative pedagogical technologies in the English Language Teaching. –Т., 2017. –Р. 232; Мисиров С.А. Касбхунар коллежларида инглиз тили ўқитишнинг лингводидактик асослари: Пед. фан. ном... дисс. –Т.: ТДПУ, 2007. 232 б.;

<sup>3</sup> Саттаров Т.Қ. Мутахассислик бўйича амалий машғулотларда бўлажак чет тили муаллимнинг касбий-услубий малакаларини шакллантириш (инглиз тили материалида): Дисс. пед. фан. док. –Т.: 2000. 329 б.; Саматова Б.Р. Инглиз тилини ўқитишда нофилологик йўналиш талабаларининг мотивацияси (юристреденция йўналиши мисолида): дисс. пед. фан. фалсафа доктори (PhD) Т.: 2019. –154 б., Кушиева Н.Х. Талабаларга инглиз тилини ўқитишда кластерли ёндашув хусусиятлари. Пед. фанлари фалсафа доктори 2020 Т.: –Б.123.

<sup>4</sup> Абдуллаева С.Х. Рус тилини ўргатишда нофилологик ОТМ талабаларини инфокоммуникацион технологияси лексикасига ўқитиш: Пед. фан. фал. док. (PhD) ... дисс. –Т., 2020. –157 б.; Алиев М.Ч. Методика обучения русскому языку с использованием компьютеров в национальных группах неязыковых вузов: Дисс. ... кан. пед. наук. Т., 1991. С162.; Собирова Г.С. Умумтаълим мактаблари ўқувчиларига инглиз тили олмошларини ахборот технологиялари асосида ўргатиш методикаси: Пед. фан. фал. д-ри (PhD) ... дисс. –Т. 2017. –230б.; Кадирбекова Д.Х. Инглизча-ўзбекча ахборот коммуникация технологиялари терминологияси ва унинг лексикографик хусусиятлари: Фил. фан. ном. ... дисс. –Т., 2017; Рахмонов А.Б. Ўқувчиларнинг коммуникатив кўникмаларини ахборот-коммуникация технологиялари воситаситалари ёрдамида шакллантириш: Пед. фан. фал. д-ри (PhD) ... дисс. –Т., 2019. –121 б.; Бегимкулов У.Ш. Педагогик таълимда замонавий ахборот технологияларини жорий этишнинг илмий-назарий асослари: Монография. –Т.: Фан, 2007. – 135 б.; Мухитдинов М.М. Электронный репетитор эффективное средство повышения качества подготовки кадров. –Т., 2018. –С 272.; Турсунов С.Қ. Таълимда электрон ахборот ресурсларини яратиш ва уларни жорий қилишнинг методик асослари: Пед. фан. фал. д-ри (PhD) ... дисс. автореф. –Т., 2011; Лутфиллаев М.Х. компьютерные имитационные модели в учебном

Исследовательские работы по изучению дидактических и методических основ преподавания иностранных языков с помощью информационно-коммуникационных технологий проводились учеными Е.С. Полат, С.В. Титовой, Л.С. Коновалец, В.В. Копыловой, Л.А. Подопригоровой, С.В. Федоровой<sup>5</sup>, а в зарубежных странах – S.B. Bates, M.K. Barbour, H. Bijnens, J. Sheils, R. Gairns и Z. Yang<sup>6</sup>.

**Связь темы диссертационной работы с научно-исследовательскими работами высшего образовательного учреждения, где выполнена диссертация.** Диссертационная работа выполнена в рамках прикладного проекта № 71-07 «Педагогические технологии формирования духовно-нравственной и профессиональной компетентности личности в высших учебных заведениях» согласно плану научно-исследовательских работ Гулистанского государственного университета.

**Целью исследования настоящей диссертационной работы** является усовершенствование методики обучения студентов английскому языку с использованием геймификации в контексте цифровых технологий.

**Задачами исследования** являются:

определить уровень использования технологий геймификации, предназначенные для высших учебных заведениях при изучении английского языка; критерии их отбора путем обоснования дидактической возможности обучения на основе технологий геймификации;

усовершенствовать эффективные механизмы синхронного использования номинативной, коммуникативной, кумулятивной функций языка в развитии речевой компетенции студентов путем моделирования типологии геймов «Тайный гость», «Вопросы из Барреля»;

интегрировать языковые аспекты методического обеспечения гейм-заданий, направленных на развитие лингвистических компетенций студентов при овладении ими английского языка, и речевой деятельности; совершенствовать их через визуальные органайзеры;

---

процессе. Монография. Самарканд, 2013. –С 102.; Муслимов Н.А., Усмонбоева М.Х. Инновацион таълим технологиялари. Ўқув-методик қўлланма –Т., 2015. – 208 б.

<sup>5</sup> Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. –М., 2019. –С 198.; Титова С.В. Цифровые технологии в языковом обучении: теория и практика : Учеб. пособие. –М., 2017. –С 259.; Коновалец Л.С. Познавательная самостоятельность учащихся в условиях компьютерного обучения. Педагогика. 1999. – №2. –С 46-50.; Копылова В.В., Воронихина Г.И. Организация обучения иностранным языкам и профессиональной подготовки педагогических кадров в условиях модернизации содержания образования. Иностранные языки в школе. 2003. – №1. –С 4.; Подопригорова Л.А. Использование Интернета в обучении иностранным языкам. Иностранные языки в школе. 2019. – №5. –С 25.; Федорова С.В. Формирование этических ценностей школьников средствами информационно- коммуникационных технологий в учреждении дополнительного образования: на материале английского языка: Автореф. дисс. ... канд. пед. наук – Якутск., 2008. –С 21.;

<sup>6</sup> Bates S.B. Technology, E-learning and distance education. Second edition 2008 P.9.;Barbour M.K. Handbook of research on K-12 online and blending learning. (second edition) by Carnegie Mellon University: ETC Press 2018.; Bijnens H., Bijnens M., Vanbuel M. Streaming media in the classroom. - Austria: Education Highway Innovation Centre, 2014. -117 p. Sheils J. Communication in the Modern Language Classroom. Stratsbourg: Council of Europe Press, 1993; Yang Z., Liu Q. Research and development of web-based virtual online classroom. Computers & Education. 2005.

совершенствовать механизмы развития навыков использования геймификационных технологий путем организации виртуальных лабораторий в инновационной педагогической деятельности преподавателей в системе высшего образования.

**Объектом исследования** является процесс совершенствования методики обучения студентов английскому языку с использованием геймификации в контексте цифровых технологий.

**Предметом исследования** являются содержание, формы и средства обучения студентов английскому языку с использованием геймификации в контексте цифровых технологий.

**Методы исследования.** В процессе исследования использовались социально-педагогический (наблюдение, интервью, анкета, опрос, тест), ретроспективный (сравнительный анализ, научное обобщение, моделирование), математико-статистический анализ и экспериментальные методы.

**Научная новизна исследования** заключается в следующем:

определена степень (высокая, средняя, удовлетворительная, неудовлетворительная) использования технологий геймификации, предназначенных для всех высших учебных заведений при обучении английскому языку, и критерии их отбора путем обоснования дидактической возможности обучения на основе технологий геймификации;

усовершенствованы эффективные механизмы синхронного использования номинативной, коммуникативной, кумулятивной функций языка в развитии речевой компетенции студентов путем моделирования типологии геймов «Таинственный гость», «Вопросы из Баррелея»;

введена интеграция языковых аспектов методического обеспечения гейм-заданий, ориентированных на развитие лингвистических компетенций студентов при изучении английского языка и речевой деятельности средством визуальных органайзеров;

усовершенствованы механизмы развития навыков использования геймификационных технологий путем организации виртуальных лабораторий в инновационной педагогической деятельности преподавателей в системе высшего образования при обучении английскому языку.

**Практические результаты исследования** заключаются в следующем:

разработана и внедрена в практику высших учебных заведений научная разработка № 003112 «Технология обучения студентов английскому языку посредством геймификации»;

разработана монография под названием «Обучение студентов английскому языку с использованием геймификации»;

разработано и применяется на практике учебное пособие «Speaking extra topics» № 110-245 для всех направлений бакалавриата на основе упражнений и заданий, направленных на перевод с английского языка на технологии геймификации;

разработано учебное-методическое пособие «Обучение английскому языку посредством геймов» (для студентов 1 курса) и применяется на практике.

**Достоверность полученных результатов** обосновывается проведенными подходами и методами, использованными теоретическими и практическими данными, полученными из официальных источников, эффективностью аналитической и экспериментальной работы, основанной на использовании математико-статистических методов, полученных результатов подтвержденных компетентными организациями.

**Научная и практическая значимость результатов исследования.** Научная значимость результатов исследования основана на применении научно обоснованных данных, технологий («Брейн-ринг», «Кейс», «Брейнсторминг») и обучающих игр (логических, развивающих, имитационных) в учебном процессе. Это объясняется тем, что рекомендации могут быть использованы при составлении учебных пособий, а также при совершенствовании содержания учебного процесса для учителей.

Практическая значимость результатов исследования определяется систематизацией технологии для эффективного усвоения учебных материалов по английскому языку в высших учебных заведениях и созданием образовательной продукции (картины, схемы гейм-игры, песни, сайты, мультимедийные презентации и т.д.); определяется творческими геймификационными проектами, разработанными автором «Unusual animal of the planet», «The longest animal in Africa» и др., которые широко используются при создании учебной литературы нового поколения в нашей стране.

**Внедрение результатов исследования.** На основе проведенной работы в рамках методики обучения студентов английскому языку с использованием геймификации в условиях цифровых технологий созданы следующие возможности:

научные выводы о дидактической возможности контента освоения учебной информации (мотивационной, научно-педагогической, учебной) использованы в реализации фундаментального проекта ОТ-Ф1 – «Разработка методов и методологий формирования массовой языковой культуры» (Справка 02/15/5118 Министерства инновационного развития Республики Узбекистан от 17 сентября 2021 г.). В результате достигнуто развитие коммуникативной компетентности студентов на основе обучения английскому языку с помощью геймификации;

рекомендации по использованию синхронного эффективного механизма номинативной, коммуникативной, кумулятивной функций языка в развитии речевой компетенции студентов и совершенствовании этапов усвоения учебного материала по английскому языку на основе геймификации реализованы в прикладном проекте № 2018-519 ОТ-Атех-«Создание программного обеспечения веб-приложения виртуальных ресурсов на основе компьютерных имитационных моделей» (Справка № 02/03/143 Самаркандского государственного института иностранных языков от 20 ноября 2021 г.). В результате контент освоения образовательной информации по технологиям

геймификации (мотивационной, научно-педагогической, учебной) популяризируется на основе приоритетного применения их в педагогической практике;

рекомендации по усовершенствованию системы освоения учебного материала с помощью технологий геймификации, использованию арт технологий на основе интеграции языковых аспектов и речевой деятельности использованы при создании научной разработки «Технология обучения студентов английскому языку посредством геймификации» (Сертификат № 003112 от Агентства интеллектуальной собственности при Министерстве Юстиции Республики Узбекистан от 21 января 2021 г.). В результате достигнута эффективность в обучении студентов и формирование у них положительной учебной мотивации за счет внедрения в учебный процесс современных технических средств.

предложения по использованию геймов «Таинственный гость», «Вопросы из Барреля», «Unusual animal of the planet», «The longest animal in Africa», «Dignified and beautiful animal», «Friendship-loving animal», («Самое древнее животное на планете», «Дружелюбное животное ») использованы при разработке прикладного проекта № 2020-207 Arkansas Spring International Language Center «English language capacity building project» (Справка № 89/03/613 Министерства высшего и среднего специального образования Республики Узбекистан от 3 февраля 2021 г.). В результате улучшилась эмоционально-экспрессивная активность студентов по усвоению учебного (конвергентного, дивергентного, аудиовизуального) материала на английском языке.

научные выводы о контенте освоения учебной информации (мотивационной, научно-педагогической, образовательной) на основе технологий геймификации использованы при подготовке учебного пособия «Speaking extra topics» для студентов бакалавриата» (Справка № 110-245 Министерства высшего и среднего специального образования Республики Узбекистан от 1 марта 2021 г.). В результате усовершенствована коммуникативная компетентность студентов посредством преподавания английского языка с помощью геймификации;

научные выводы по развитию навыков использования технологий геймификации посредством организации виртуальных лабораторий в совершенствовании инновационной педагогической деятельности преподавателей английского языка в системе высшего образования использованы в информационной программе «Диёр янгиликлари» телеканала «Сирдарё» Национальной телерадиокомпании Узбекистана (Справка № 481 телеканала «Сирдарё» Национальной телерадиокомпании Узбекистана от 27 апреля 2021 г.). В результате у преподавателей английского языка появилась возможность широкому применению технологий геймификации.

**Апробация результатов исследования.** Результаты исследования были обсуждены на 11 международных и на 4 республиканских научно-практических конференциях.



**Опубликованность результатов исследования.** Всего по теме диссертации опубликовано 21 научных работ, в том числе 5 статей в научных изданиях рекомендованных к публикации основных научных результатов докторских диссертаций ВАК при Кабинете Министров Республики Узбекистан, в том числе 2 зарубежных, 3 республиканских научных журналах и 1 статья в журнале индексируемом на базе Scopus.

**Структура и объём диссертации.** Диссертация состоит из введения, трех глав, выводов и рекомендаций, списка использованной литературы и приложений, основной текст диссертации составляет 129 страниц.

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

**Во введении** обосновывается актуальность и своевременность исследования, проведен обзор отечественных и зарубежных изысканий; степень изученности проблемы, ее актуальность для исследовательской программы; определены цель, задачи, объект и предмет исследования; связь развития науки и технологий; научная новизна, достоверность результатов, научной и практической значимости; информация о реализации результатов, их публикации, содержание работы.

В первой главе диссертации, озаглавленной как: **«Теоретико-методологические основы преподавания английского языка студентам в условиях цифровых технологий с помощью геймификации»** описаны педагогические основы преподавания английского языка студентам с помощью геймификации, сущность и особенности геймификации, применяемой в процессе высшего образования, виды образовательных гейм-игр, педагогические условия их применения. Также, с авторской позиции определены термины «гейм», «геймификация», «образовательная геймификация».

XXI век характерен резким увеличением объема информации, что предъявляет особые требования к качеству передаваемой информации. В связи с этим, совершенствование технологий получения учебной информации на английском языке является одним из вопросов, требующих тщательного изучения.

В условиях цифровизации образовательного процесса обучение студентов английскому языку с использованием геймификации позволит эффективно организовывать академические занятия, самостоятельно интерпретировать учебный материал, повысить мотивацию к изучению иностранных языков. С этой точки зрения особенно актуальным является вопрос усвоения английской образовательной информации посредством геймификации в современных аудиторных и внеаудиторных занятиях.

**Геймификация**—процесс использования гейм-игр участниками образовательного процесса в учебных ситуациях, аналогичных компьютерным играм. Несмотря на то, что в настоящее время геймификация все шире

используется в сфере бизнеса и производства, внедрение их в образовательный процесс способствует повысить её эффективность.

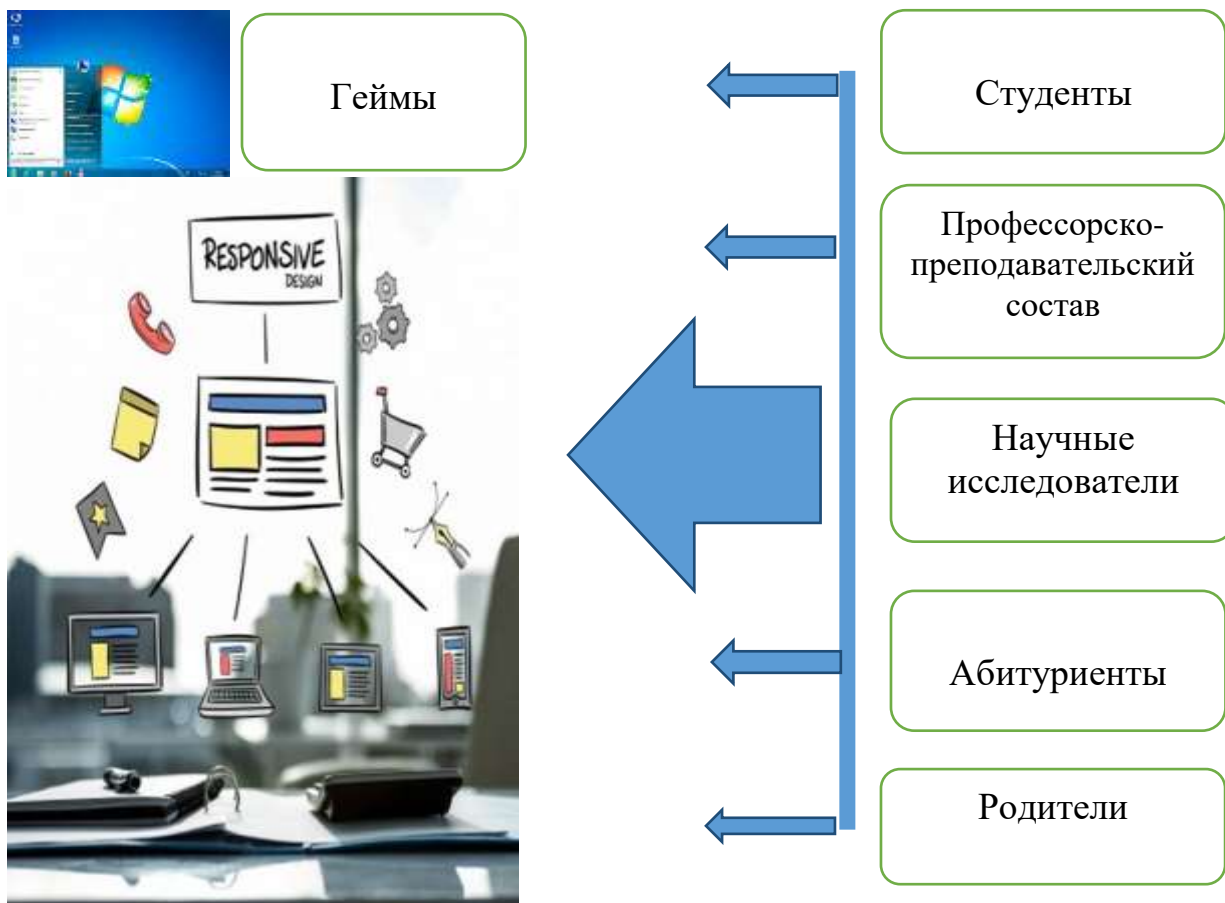
Анализ существующей литературы в рамках исследования, позволил установить, что термин «гейм» используется в нескольких значениях.

**Гейм** (англ.: «game» – игра) - 1) часть некоторых игр в спорте. Например, в теннисе есть несколько геймов (Ушаков. Толковый словарь русского языка. 2012); 2) аналог револьвера кольт, рассчитанный на ношение в кармане, массой 700-740 г. шестизарядный немецкий револьвер 22 и 38 калибра; 3) наименование немецкого производителя оружия; 4) Гейм (Хайм) Альберт (1849-1937) – швейцарский геолог (1925). Он проводил исследования по альпийской тектонике и гляциологии.

С точки зрения авторской позиции нами охарактеризовано понятие «гейм» как: многоуровневая игра в сфере информационных технологий, каждый этап которой позволяет пользователю выполнить задания образовательного характера и перейти к следующему этапу. В учебном процессе игры носят дидактический характер и призваны повысить интерес и мотивацию студента к изучаемой дисциплине. При обучении английскому языку гейм-игры развивают у студентов творческие способности выполнять когнитивные задачи, качественно усвоить тематику учебных курсов.

Обучение студентов английскому языку с помощью геймификации в условиях цифровых технологий позволяет: 1) Развивать у преподавателей компетенцию формировать представления об информационных технологиях, передовом зарубежном опыте в этой области и применять его на практике; 2) Служит развитию творческих способностей студентов, созданию возможностей для активации знаний и повышения их в будущей профессиональной деятельности; 3) В контексте цифровых технологий при обучении английскому языку с помощью геймификации возникает возможность широкому проведению онлайн и офлайн семинаров, специальных учебных курсов; 4) Разработка предложений по изучению развития предметных компетенций у студентов на основе информационно-коммуникационных технологий; 5) Обучение студентов английскому языку с помощью геймификации в контексте цифровых технологий служит для выработки рекомендаций, основанных на измерении и мониторинге уровня развития творческих способностей, ориентированных на эффективное применение их в будущей специальности.

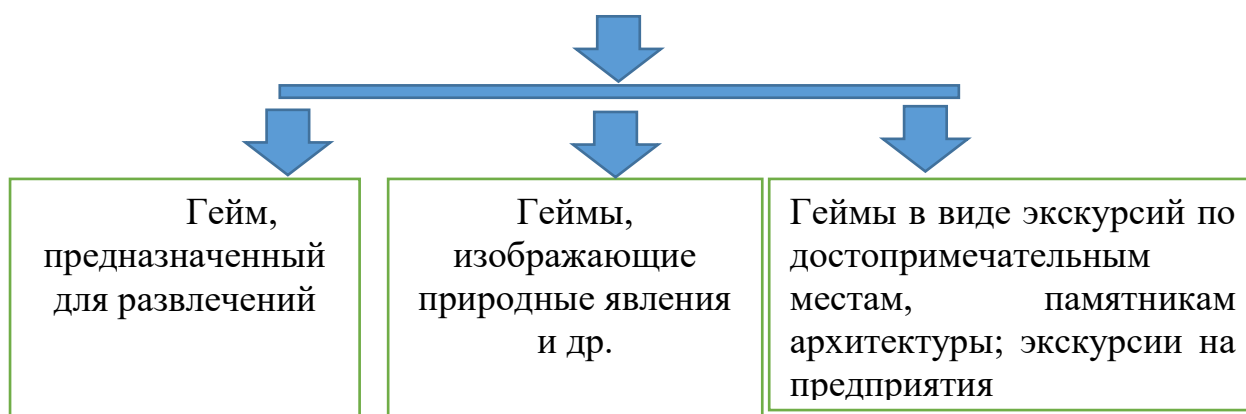
**Образовательная геймификация** включает в себя предоставление исполнителю четких и кратких инструкций по выполнению последовательности гейм-игр, направленных на достижение образовательной цели или решение дидактической проблемы. Таким образом, расширяя условия и возможности для эффективного усвоения учебного материала по английскому языку реализуется образовательная парадигма геймификации (теоретической) и практических действий. В образовательном процессе геймы могут выступать как часть самостоятельной тренировочной программы или как часть вариативной дидактической программы (рис.1).



**Рисунок 1. Реализация геймификации на учебный процесс в условиях цифровых технологий**

Демонстрация объектов, событий или процессов в естественных условиях способствует эффективности дидактического процесса. Следовательно, необходимо организовать различные виртуальные лаборатории на уроках английского языка, используя разные типы геймификаций (рис. 2).

### ВИДЫ ГЕЙМОВ



В процессе геймификации познавательная активность студентов возрастает, что проявляется в умственной деятельности, такой как

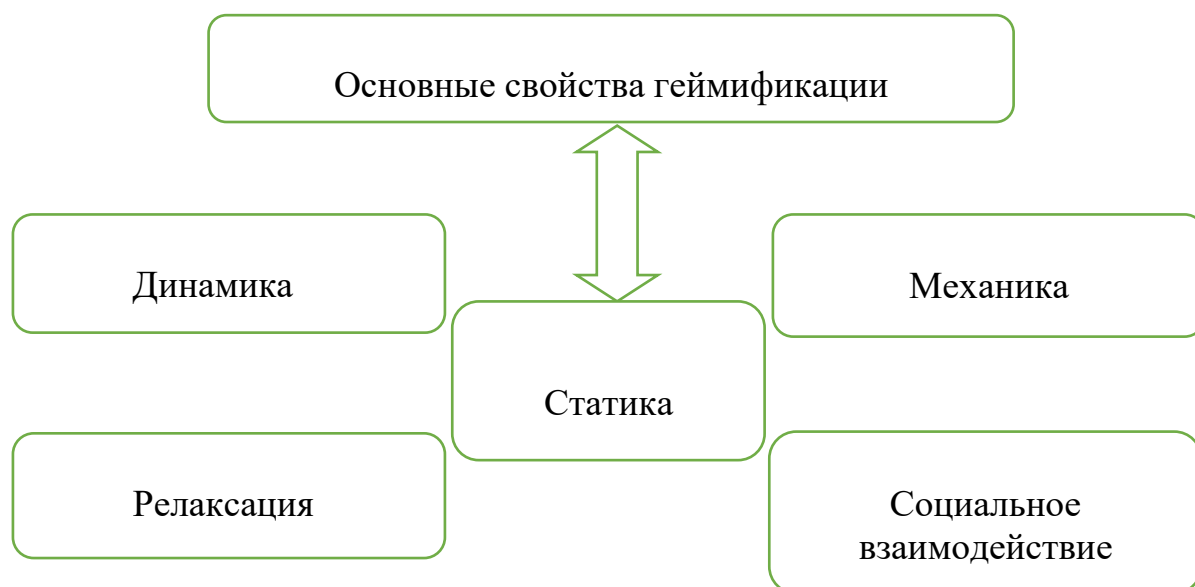
внимательное прослушивание текстов аудирования, анализ учебного материала, умение сравнивать, анализировать, делать выводы.

Известно, что в традиционном обучении студенты слушают упорядоченную информацию, предоставляемую учителем, и получают знания на основе готовых инструкций. В процессе такого репродуктивного обучения студенты становятся обычными наблюдателями и слушателями процесса обучения, участвуя в таких действиях, как запоминание информации, написанной преподавателем, приведение примеров, повторение того, что они слышат от преподавателя.

На основании доступной литературы, научных и Интернет-источников понятие «геймификация» определяется следующим образом:

**геймификация** – это технология, которая адаптирует игровые режимы к неигровым процессам и событиям, чтобы больше вовлекать участников в процесс обучения. Вопросы можно использовать, чтобы «вести переговоры», «заставлять клиентов покупать товары с интересом», «рассказывать произведения искусства», «занимаясь» английским языком, бизнесом, спортом, искусством. Например, получение скидки можно организовать как квест, а распродажу как игру.

Развивающие технологии обучения студентов английскому языку с использованием геймификации можно проследить в следующих конкретных ситуациях: решение задач, дискуссия, анализ, организация интеллектуальных игр, критический анализ учебных и профессиональных текстов, проектирование, тренинги по развитию творческих способностей, диагностический обучающий семинар, развивающая диагностика. Основные свойства геймификации своеобразны (рис. 3):



**Рисунок 3. Свойственности геймификации используемые в процессе образования.**

Динамика геймификации, используемая в процессе обучения, заключается в использовании сценариев в реальном времени, требующих внимания и реакции студентов;

**механика** – от элементов сценария, характерных для игры, например, виртуальных призов, статусов, бонусов, виртуальных товаров;

**статика** – создание общего игрового опыта, способствующего эмоциональному общению;

**социальное взаимодействие** – это широкий спектр методов, обеспечивающих типичное для игр взаимодействие с пользователем.

**Термины, используемые в программе геймификации:**

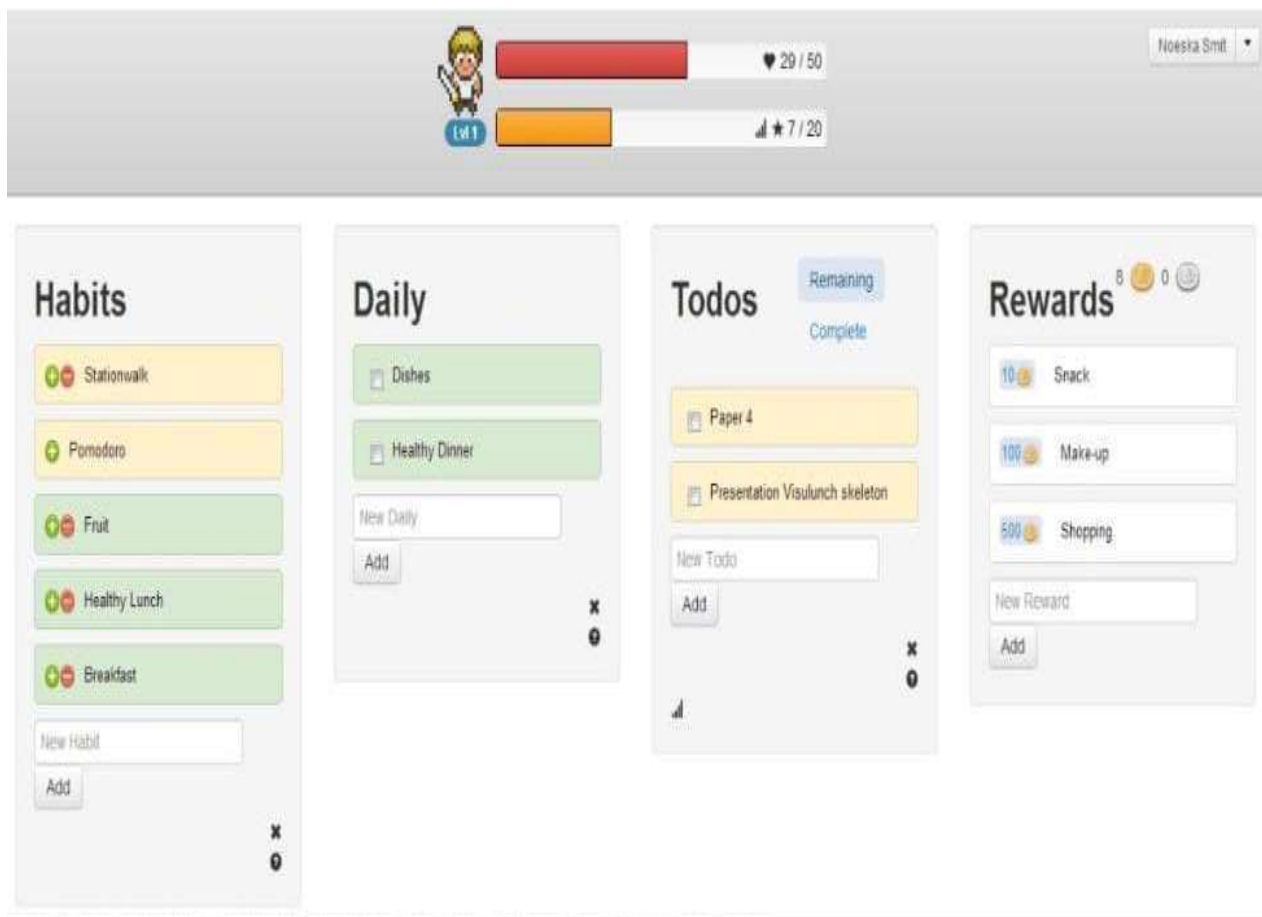
**игроки** – потребители (потребители-участники образовательного процесса) и потенциальные потребители;

**действия** (англ.: actions) – реакции, требуемые от пользователя;

**уровни навыков** (skill levels) – расслоение пользователей по уровням достижений (например, обычный игрок или потребитель может выйти на уровень лидерства среди других игроков);

**мотивация** – действия, побуждающие к реакции. К игровым компонентам, используемым в геймификации, относятся: подсчет очков, сложность и уровень навыков, достижения, таблицы лидеров, панель достижений, виртуальные валюты, соревнования между участниками, призы.

Во второй главе диссертации «**Педагогические условия обучения студентов английскому языку посредством геймификации в контексте цифровых технологий**», описывается содержание, методы и инструменты преподавания геймификации в высших учебных заведениях. В этой главе представлен анализ доступной литературы, учебных программ и средств на английском языке, а также рассматривается последовательность практических упражнений для студентов при выборе методов и инструментов обучения. В ходе исследования подробно изучены концепция геймификации, изучение основных принципов и на основе исследовательской гипотезы проанализированы эффективность данной концепции для целей исследования. Выявлено, что, геймификация давно используется как технология, большинство ее форматов были разработаны как экспериментальные методы воздействия на поведение потребителей в ответ на их потребности. В системе образования эта технология предназначена для приобретения дидактических продуктов, на основе которых у потребителей расширятся возможности приобретения электронной карты- ресурса, приобретенного в Интернете, и стикер будет наклеен на каждую последующую интернет-покупку. Собрав определенное количество наклеек, потребитель образования может обменять карту на бесплатный товар. Для участников образовательного процесса рекомендуем использовать Habit RPG для личного игрового опыта и повышения эффективности обучения английскому языку (рисунок 4).



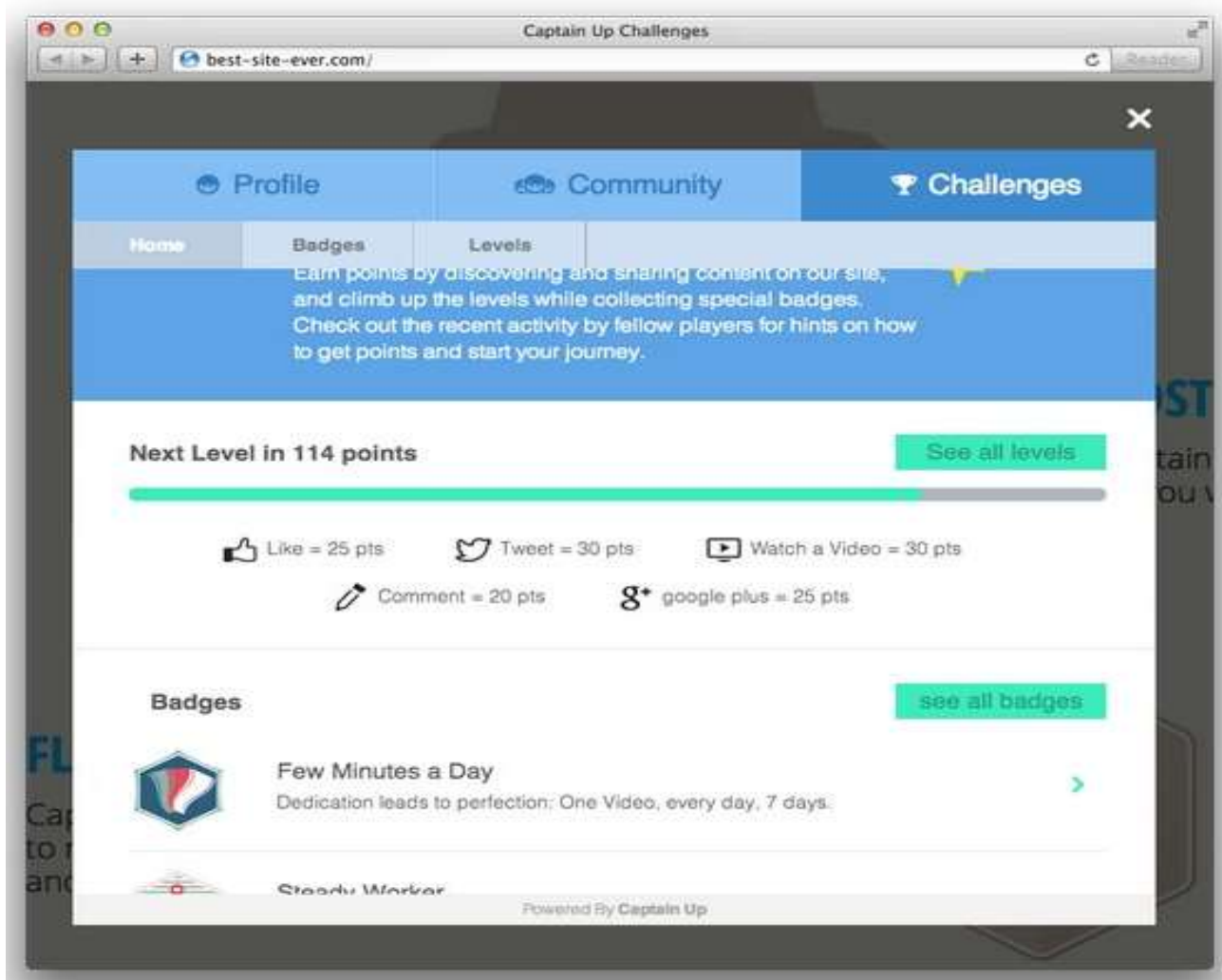
**Рисунок 4. Использование HabitRPG для личного игрового опыта и повышения эффективности в системе образования.**

В этой браузерной гейм-игре задания, в процессе обучения, могут быть использованы как предисловие к научным исследованиям. Студенты будут иметь возможность примерять роли персонажей художественных, или, общественных героев в знакомых ситуациях, на основе игр. При этом студенты могут составить список задач и создать соответствующий план стратегии. Например, в список игры включены произведения английских классиков таких как, Уильям Шекспир, Сомерсет Моэм, Джон Голсуорси, Дэниел Дефо, Артур Конан Дойл, Агата Кристи, Джейн Остин, сестры Бронте, Чарльз Диккенс. В этом случае студенты смогут познакомиться с главными героями произведения, а также послушать выступление на английском языке.

Геймификация позволяет проводить целенаправленные действия, превращая их в увлекательное занятие. Например, позволяет набирать очки за ситуации, выполняемые с помощью Word Press-плагин Captain Up (например, пояснение на английском, описание объекта и т. д.).

Хорошим примером использования геймификации являются Hub Pages (портал пользовательского контента), пользователи которого награждаются определенными знаками или символами за определенные достижения, такие как количество написанных записей и их качество.

Геймификация также используется в онлайн-обучении - линии развития, награды и значки модулей помогают участникам поддерживать мотивацию к прохождению курсов. Выбор лучшего комментария - еще один эффективный способ привлечь студентов. Креативные веб-квесты (задание на создание творческих продуктов) требуют от студентов создания продукта в определенной форме (изображение, игра, плакат-схема, игра, песня, веб-сайт, мультимедийная презентация и т. д.).



**Рисунок 5. Пример использования игрового процесса является представлением портала контента HubPages.**

Предлагаемые автором геймы призваны развить у студентов навыки сбора, сортировки, интерпретации и использования информации на английском языке по мере необходимости, и, что наиболее важно, демонстрируют принцип междисциплинарной интеграции, основном условии дидактики в методах обучения английскому языку. Работа с литературой для расширения теоретических и практических знаний студентов, основанная на геймах, позволяет пройти этапы первых трех уровней сложности (starter, beginner, elementary) для краткого и легкого чтения на английском языке, угадывание

значения незнакомых слов в заданном рассказе и др. Действия игрового героя подготовлены к восприятию событий в тексте. Также для дополнительной информации на английском языке: есть возможность познакомиться с такой литературой, как *The Banks of the Sacramento*. J.London (на берегах Сакраменто. Д. Лондон); *A Dog and Three Dollars*. M. Twain (Рассказ собаки. Марк Твен); *A Day's Wait*. E. Hemingway (Ожидание. Э. Хемингуэй); *The Green Door*. O. Henry (Зеленая дверь. О. Генри); *The Reading Public*. S.Leacock (Школьные знания. С. Ликок); *The Nightingale and the Rose*. O. Wilde (Соловей и Роза. О. Уайльд); *Is He Living or Is He Dead?* M. Twain (Живой или мертвый? Марк Твен); *As You Like It*. After W. Shakespeare (Как вам это понравится? У. Шекспир); *A Service of Love*. O. Henry (Из любви к искусству О. Генри); *Surprise*. J. Galsworthy (Удивление. Д. Голсуорси); *No Story*. O. Henry (Без вымысла. О. Генри). У студентов развиваются лингвистические способности, усваивая определения на английском языке с помощью гейм-игр. Домашнее задание и самостоятельное обучение студентов строится на ситуациях, где важно обдумывание возможностей ее решения (гипотеза), выполнение заданий, решение тестовых вариантов, выбор способов и средств, периодический переход от внутренней речи к внешней речи в процессе решения когнитивной деятельности. Это все оценивается путем наблюдения за процессом проявления психофизиологического поведения участников игры.

В главе представлены содержание и методы использования геймовых приложений **«Удачливая возможность»**, **«Компьютерные головоломки»**, **«Проблемы Барреля»**, **«Таинственный гость»**, которые предназначены для обогащения содержания методов обучения студентов английскому языку. В 2017-2020 годах проведено анкетирование среди студентов в целях диагностирования состояния владения английским языком с помощью обучающих гейм-игр. В опросе приняли участие 877 студентов и 46 преподавателей из Гулистанского государственного университета, Ташкентского государственного университета узбекского языка и литературы имени Алишера Навои и Навоийского государственного педагогического института. На вопросы: «Как вы думаете, легко ли выучить английский язык с помощью обучающих геймов?» респонденты ответили положительно: «Легко» (99%), «Интересно» (91%), «Мы не замечаем, как проходит время» (97%), «Даёт мотивацию к обучению» (48%), «Это помогает к общению словарного запаса на английском языке» (62%), «Мы узнаем для себя новое на основе геймов» (67%), «Мы быстро понимаем понятия на английском языке» (61%), «Это помогает запоминать английские слова» (82%). Научно и педагогически обосновано, что деятельность учителя английского языка по использованию геймификации может выражаться в виде лекций, семинаров, практических занятий, лабораторных занятий, учебных конференций, консультаций, экскурсий, экспедиций.

В третьей главе диссертации **«Эффективность обучения студентов английскому языку с использованием геймификации в условиях цифровых технологий: эксперименты, результаты»** описывается



исследовательская программа, экспериментальные методы, цели, содержание, этапы и принципы экспериментальной работы. В главе также указано, что наиболее альтернативные и эффективные формы, средства и методы педагогического воздействия внедрены в педагогические эксперименты в 2017-2020 годах, на основе которых созданы оптимальные педагогические условия.

Показатели уровня знаний, навыков и умений на момент начала экспериментальной работы по обучению английскому языку в аудиторных и во внеаудиторных занятиях с помощью геймификации в условиях цифровых технологий указаны в 1-ой таблице.

**Таблица №1.**

**Показатели знаний, навыков, умений и компетенций студентов по освоению английского языка с помощью геймификации (начало эксперимента)**

ГРУППЫ	Количество респондентов	Уровни освоения		
		Высокая	Средняя	Низкая
Экспериментальная	438	42	156	240
Контрольная	439	34	169	236
Всего	877			

**Таблица №2.**

**Показатели знаний, навыков, умений и компетенций студентов по освоению английского языка с помощью геймификации (конец эксперимента)**

ГРУППЫ	Количество респондентов	Уровни освоения		
		Высокая	Средняя	Низкая
Экспериментальная	438	156	250	32
Контрольная	439	120	236	83
Всего	877			

В процессе организации экспериментальной работы были выявлены особенности умений пользоваться геймификацией, определяющие уровень знаний, навыков и умений будущих преподавателей английского языка (таблица №3)

**Уровни умения пользоваться геймификацией будущих учителей  
английского языка**

<b>Уровни умения пользоваться геймификацией (УПГ)</b>	<b>Критерии УПГ</b>
I – высокий уровень	В контексте цифровых технологий студенты имеют полную и всесторонне информацию по геймификации, теоретические и практические знания; инновации и их принципы, технические средства, навыки работы с ними: владеют информационными и коммуникативными навыками, инновационными методами; могут использовать их в восприятии учебного материала. Регулярное и систематическое применение методов геймификации в своей деятельности, признание их важности; знание компонентов геймификации, особенностей их внедрения в учебный процесс. Готовность преподавать английский язык с использованием геймификации в контексте цифровых технологий.
II – средний уровень	В условиях цифровых технологий студенты понимают содержание геймификации, знают его требования, однако стремятся к более традиционным методам, лучше их применяют. Имеют интерес и мотивацию к геймификации, однако навыки еще не полностью сформированы. Применяют теоретические знания, а не практические действия. Стараются применять новаторские методы в педагогическом процессе, однако в этой сфере малоактивны. Сформированы навыки принятия важных решений.
III – удовлетворительный уровень	В условиях цифровых технологий знания и навыки студентов по геймификации формируются как общая информация. Но конкретных знаний нет. Отношение к изучению английского языка с помощью геймификации невысокое.
IV-неудовлетво- рительный уровень	В условиях цифровых технологий студенты не имеют понятий по применению геймификации. Они отрицают геймификацию как необходимое направление в своей будущей педагогической деятельности.

Как показано в таблице, классификация, определяющая уровни и критерии пользоваться геймификацией будущих учителей английского языка имеет универсальную структуру и рекомендуется для использования геймификации (ИГ) во всех вузах. Его универсальность определяется тем, что

она обобщает все существующие положения и действия педагогических приемов и доводит их до стандарта. Многократное применение этих степеней и критериев в учебном процессе показало растущий интерес и стремление студентов оценивать свою деятельность.

По результатам эксперимента уровень эффективности изучения английского языка у студентов, использующих геймификацию в условиях цифровых технологий, был определен следующим образом:

При анализе компетентности респондентов контрольной и экспериментальной групп в использовании геймификации было установлено, что участники экспериментальной группы обладали высоким уровнем компетентности в этой области. Например, 82% преподавателей расширили интегрированную систему автоматизации в управлении педагогическими процессами; 58% профессоров и преподавателей продемонстрировали компетентность процессов дидактической деятельности, редактирования содержания, то есть создания и редактирования учебных материалов, их интеграции в учебные курсы и корректировки условий их перехода. 81% профессоров-респондентов имеют навыки создания различных тестовых вопросов для создания и проведения тестов, проводят онлайн-тесты и автоматически получают результаты, просматривают учебный контент не только с компьютеров, но и с мобильных устройств, самостоятельно регистрируются, регистрируют, синхронизируются с базой данных.

Для проведения математической статистике экспериментальных работ был использован критерий Вилкоксона-Манна-Уитна для определения достоверности результатов использования геймификации и организации будущей педагогической деятельности студентов по следующему алгоритму:

1. Эмпирическое значение критерия Вилкоксона для сопоставимых выборок равно  $W_{эмп}$ .

2. Значение сравнивается с пороговым значением  $W_{0.05}=1,96$ : если  $W_{эмп} \leq 1,96$ , то делается вывод, что «характеристики сравниваемых образцов соответствуют уровню 0,05; если  $W_{эмп} > 1,96$ , что даёт возможность сделать вывод о том, что «разница в характеристиках сравниваемых образцов составляет 95%».

Эмпирическое значение критерия Вилкоксона-Манна-Уитни составило  $W_{эмп}=3,6744$  по данным об использовании геймификации студентами экспериментальной и контрольной групп и на этой основе организации будущей их педагогической деятельности. Поскольку  $W_{эмп}=3,7796 > 1,74$ , был сделан вывод, что «разница в характеристиках сравниваемых образцов составляет 94% надежности». То есть уровень постэкспериментальных знаний учителей английского языка в контрольной и экспериментальной группах оказался существенно различающимся.

Экспериментально-контрольные результаты, проведенные по организации будущей педагогической деятельности и использованию геймификации студентов были рассчитаны на основе вышеуказанного алгоритма, информация о готовности к инновационной деятельности респондентов экспериментальной

и контрольной групп в начале эксперимента составил эмпирическое значение  $W_{эмп} = 1,0217$  по критерию Вилкоксона-Манна-Уитни.

Приведенный выше вывод подтверждает гипотезу о репрезентативности использования гейм- игр в обучении студентов при обучении английскому языку. Результаты экспериментов были рассчитаны с использованием критерия Вилкоксона-Манна-Уитни, а описания сравниваемых образцов составили 0,05 уровню.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

1. В условиях стремительного роста технологических, экономических и социальных отношений и развития глобализации, ее широкого распространения государством Узбекистана придается большое значение преподаванию иностранных языков, в частности, английскому, как важным условием гаранта подготовки высококвалифицированных кадров. В этой связи приобретает особую социально-педагогическую значимость преподавание английского языка студентам с использованием геймификации.

2. Вопрос повышения качества образования и его улучшения в контексте информационных и коммуникационных услуг в период активизации технологических революций в сфере образования возложил особую ответственность на коренное реформирование системы обучения иностранным языкам. Это ставит перед педагогическим коллективом и специалистами страны ответственную задачу, требующую внедрения в образовательный процесс передовых педагогических технологий, информационных и коммуникационных систем, созданию электронных и мультимедийных учебников по обучению иностранным языкам.

3. Разработанные гейм-игры по типологии: «Таинственный гость», «Вопросы из Барреля», «Unusual animal of the planet», «The longest animal in Africa», «Dignified and beautiful animal», «Friendship-loving animal» («Самое древнее животное на планете», «Грациозное и величественное животное», «Дружелюбное животное») экспериментально проверены и показали высокий уровень усвоения студентами учебного материала по английскому языку (конвергентный, дивергентный, аудиовизуальный), что было достигнуто в конце эксперимента.

4. Участие Узбекистана в интеграционном процессе, вступление государства в культурный, экономический, социально- политический диалог с другими странами расширяют горизонты изучения иностранных языков, в том числе, и английского. В этой связи в условиях цифровых технологий важное значение имеет совершенствование механизмов преподавания английского языка студентам с помощью геймификации как один из основных факторов развития современной педагогической науки.

5. Организация инновационной деятельности с помощью дидактических особенностей геймификации считается актуальной задачей при реализации мер по повышению эффективности и методов оценки образовательных результатов.

6. Широкое применение информационно-коммуникационных технологий, авторских методик, интерактивных методов, технологий геймификации, а также обогащение деятельности учителя различными передовыми принципами, интерактивными средствами, включая сенсорную доску, интерактивные аудиовизуальные инструменты, электронные учебники являются наиболее важным фактором в процессе преподавания английского языка.

7. Путем сравнения альтернативной гипотезы в контрольной и экспериментальной группах определена достоверность, валидность, репрезентативность величин, при этом вероятность оказалась на уровне 0,1; 0,005; 0,01.

8. Научно обоснованы психологические механизмы мотивации изучения английского языка, состояние готовности к инновационной деятельности, благодаря анализу результатов, полученных с помощью тестов, дидактических геймов для достижения цели исследования в работе.

9. Доказана в результатах исследования поставленная в начале работы гипотеза-возможность изучения английского языка с помощью геймификации в условиях цифровых технологий.

### **РЕКОМЕНДАЦИИ:**

1. Существует необходимость создания научно-теоретических и практических методик обучения студентов английскому языку средствами геймификации в условиях цифровых технологий и подтверждает необходимость проведения обширных исследований в этой области.

2. Для создания виртуальных лабораторий для организации инновационной педагогической деятельности преподавателей английского языка в высших учебных заведениях целесообразно:

загрузка на образовательные сайты вузов различных дидактические геймов, дополнительных материалов для их использования:

организация Web-страниц для телеконференций при групповом обсуждении важности геймификации в повышении эффективности образования;

разработка национальной системы геймификации для изучения не только английского, но и всех иностранных языков, организация их внедрения за счет внебюджетных средств в вузах.

**ONE-TIME SCIENTIFIC COUNCIL ON AWARDING  
SCIENTIFIC DEGREES PhD.03/04.06.2020.PED/113.01 OF  
JIZZAKH STATE PEDAGOGICAL INSTITUTE**

---

**GULISTAN STATE UNIVERSITY**

**SHAVKIEVA DILFUZA SHAKARBOEVNA**

**METHOD OF TEACHING ENGLISH FOR STUDENTS USING  
GAMIFICATION IN THE CONDITIONS OF DIGITAL TECHNOLOGIES**

**13.00.02 – Theory and methods of training and education (English language)**

**DISSERTATION ABSTRACT  
OF THE DOCTOR OF PHILOSOPHY (PhD) ON PEDAGOGICAL SCIENCES**

**Jizzakh – 2021**



## **INTRODUCTION (abstract of the PhD dissertation)**

**The aim of the research work** is to improve the methodology of teaching students English using gamification in the context of digital technologies.

**The object of the research** is the process of improving the methodology of teaching students English using gamification in the context of digital technologies.

**The scientific novelty of the research work** is the following:

On the basement of gamification technologies to the students through the basement of didactic opportunities of teaching, there were identified levels (high, medium, satisfactory, unsatisfactory) by using gamification technology directed for all higher educational institutions and criteria of choosing them;

in the synchronous use of the nominative, communicative, cumulative functions of the language in the development of students' speech competence, the effective mechanism was improved through the modeled typology of games such as "Secret Guest", "Questions in Barrel";

methodical provision of game-tasks oriented to the development of linguistic competencies in English language of students were improved through introducing language aspects and integration of verbal activities, innovational art technologies, also visual organizers;

Mechanisms for developing skills in the use of gamification technologies were improved through organizing virtual laboratories in the innovative pedagogical activity of English language teachers in higher educational institutions.

**Implementation of the research results.** Based on the work carried out on the topic of teaching English to students through using gamification in a digital environment:

the didactic opportunity of teaching students based on gamification technologies, as well as content assimilation of educational information based on gamification technology (motivational, scientific-pedagogical, educational), were used in the fundamental project OT-F1 – "Development of methods and methodology for the formation of mass linguistic culture" (Reference No. 02/15/5118 of the Ministry of Innovative Development from September 17, 2021). As a result, the development of students' communicative competence was achieved on the basis of teaching English using gamification;

recommendations on an effective mechanism for the synchronous use of the nominative, communicative, cumulative functions of the language in the development of students' speech competence, as well as the improvement, based on gamification technologies, of the stages of mastering educational materials in English based on gamification technologies were used in the practical project No. 2018-519 OT-Atech-"Creation of software for web applications of virtual resources based on computer simulation models" (Reference No. 02/03/143 of Samarkand State Institute of Foreign Languages from November 20, 2021). As a result, the content of assimilation of scientific information of gamification



technologies (motivational, scientific-pedagogical, educational) is popularized based on the priority of the application of gamification technologies;

ideas and recommendations for improving the system of assimilation of educational materials in English by using gamification technologies, the use of innovative art technologies and visual organizers based on the integration of language aspects and speech activity were used to create a scientific design "Technology of teaching English to students by using gamification" (Certificate No. 003112 of the Intellectual Property Agency under the Ministry of Justice of the Republic of Uzbekistan from January 21, 2021). As a result, they served to improve the knowledge of students and the introduction of the use of modern technical means in the educational process for the formation of positive educational motivation of students;

developed recommendations for the use of games such as "Mysterious Guest", "Questions in Barrel", "Unusual animal of the planet", "The longest animal in Africa", "Dignified and beautiful animal", "Friendship-loving animal", ("The most ancient animal on the planet", "Worthy and beautiful", "Animal loving friendship") were used in the development of practical project №2020-207 Arkansas Spring International Language Center "English language capacity building project" (Reference №89/03/613 of the Ministry of Higher and Secondary Specialized Education from February 3, 2021). As a result, it served to develop the competencies of students' sensory and emotional activity in mastering material in English (convergent, divergent, audiovisual), the ability to learn a language;

Scientific conclusions on the content of learning information based on game technology (motivational, scientific-pedagogical, educational) were used in the preparation of a textbook for undergraduate students "Speaking extra topics" (Reference of the Ministry of Higher and Secondary Special Education No.110-245 of March 1, 2021) ). As a result, it has served to develop their communicative competence by teaching students English through gamification;

Comments regarding scientific and practical recommendations for the development of skills in the use of gamification technologies by creating virtual laboratories to increase the innovative pedagogical activity of English teachers in higher educational institutions were used in the information program "Diyor Yangiliklari" of "Syrdarya" TV channel (Reference No. 481 of the National TV and Radio Company of Uzbekistan from 27 April, 2021). As a result, English teachers had the opportunity to obtain more detailed information about the competence of using gamification technologies.

**Structure and volume of the dissertation.** The thesis consists of an introduction, three chapters, conclusions and recommendations, a list of references and appendices, the main text is 129 pages.

**ЭЪЛОН ҚИЛИНГАН ИШЛАР РЎЙХАТИ**  
**СПИСОКОПУБЛИКОВАННЫХ РАБОТ**  
**LIST OF PUBLISHED WORKS**

**I бўлим (I часть; I part)**

1. Shavkiyeva D.Sh. Raqamli texnologiyalar sharoitida o‘quvchi-yoshlarga geymifikatsiya yordamida ingliz tilini o‘rgatish // Uzluksiz ta’lim ilmiy-uslubiy jurnal. – Toshkent. 2020. –№6. –Б. 45-47. (13.00.00.№9)

2. Shavkieva D.Sh. Oliy ta’lim jarayonida qo‘llaniladigan geymifikatsiyaning o‘ziga xos jihatlari // Uzluksiz ta’lim ilmiy-uslubiy jurnal. – Toshkent. 2021.–maxsus son. –Б. 70-74. (13.00.00.№9)

3. Шавкиева Д.Ш. <https://teacode.com/online/udc/37/372.881.1.html>

Рақамли технологиялар шароитида геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатишнинг босқичлари ва натижалари // Ўзбекистон миллий университети хабарлари. Тошкент. 2021. 1/6/2. ISSN 2181-7324. –Б. 162-164. (13.00.00.№15)

4. Shavkieva D.Sh. Methods of teaching English language to students in terms of digital technology with the help of gamification // European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences. –UK. Vol. 8 (11) 2020. –P. 58-62. ISSN 2056-5852 (13.00.00.№2)

5. Shavkieva D.Sh. Modern teaching methods with computer games in the educational process // Eurasian Journal of Humanities and Social Sciences (EJHSS) N Vol. 3 (2021): EJHSS-P. 118-120. ISSN (E): 2795-7683 (Journal Impact Factor:7.875)

6. Shavkieva D.Sh. Content, methods, and means of teaching English through Gamification in Higher Education // **Scopus** Palarch’s Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology. – Egypt.Vol.17 N0. 6 (2020). –P. 13971-13975. ISSN 1567-214x.

7. Шавкиева Д.Ш. Рақамли технологиялар шароитида талабаларга геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатишнинг педагогик - концептуал асослари // Хорижий тилларни ўрганишнинг инновацион технологиялари. Республика илмий-амалий анжумани материаллари. Самарқанд. 2020. – октябрь.–Б. 75-81.

8. Шавкиева Д.Ш. Рақамли технологияларни ёхуд геймификацияни таълим жараёнига татбиқ этиш // Ўзбекистонда илмий-амалий тадқиқотлар. Тошкент. 2020. ноябр. (10-қисм) –Б. 84-85

9. Shavkiyeva D.Sh. G.A. Pedagogical conditions of teaching English with the help of gamification. Prospects for implementing international quality assessment programs in primary education // Collection of scientific papers based on the material of the international Scientific and Practical Conference, халқаро конф.материали – Тошкент, 2021, апрель -Б.167-170.

10. Shavkieva D.Sh. Methodology of teaching foreign languages to students in the context through game // 3<sup>rd</sup> International Human and Social Science Researches Congress. (ITOIBAD) Turkey. 2020. –November –P. 347-349

11. Шавкиева Д.Ш. Олий таълим жараёнида геймификация ёрдамида инглиз тилини ўргатиш мазмуни, метод, воситалари // Сўз санъати халқаро журнали.– Тошкент.№ 5-маҳсул сон. 2020-SI-5-18. –Б. 100-104. ISSN 2181-9297

12. Shavkieva D.Sh. Modern approaches to teaching English to students with disabilities // European science. Moscow. №5 (15). May. 2016.–P. 25-27. ISSN 2410-2865. <https://scientific-publication.com/h/sborniki/pedagogicheskie-nauki2/216-sovremennye-podkhody-k-obucheniyyu.html>

13. Шавкиева Д.Ш. Преимущества использования инновационных технологий на практических занятиях по английскому языку // Наука и образование сегодня. Научно-методический журнал. –Москва. №1 (1). Декабрь. 2015. –С. 66-67. ISSN 2414-5718

14. Шавкиева Д.Ш. Содержание, методы, средства обучения английскому языку с помощью геймификации в процессе высшего образования // Педагогика ва психологияда инновациялар 10-сон, 3 жилд Doi Journal 10.26739/ISSN 2181-9513, 19-24 б.

### **II бўлим (II часть; II part)**

15. Shavkieva D.Sh. Role and features of technology in language teaching and teachers qualifications // European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences. –UK. Vol. 8. NO. 2.2020. Part II–P. 255-258. ISSN 2056-5852 (13.00.00.№2)

16. Shavkieva D.Sh. Development of communicative competence as an important element in the formation of a student's personality // International Journal of Advanced Science and Technology IJAST SCOPUS. –Vol. 29. NO. 5. (2020). pp. 1746-1750 ISSN: 2005-4238

17. Shavkieva D.Sh. Innovations in learning and teaching foreign languages // Хоразм Маъмур Академияси Ахборотномаси. –Хива. 2020- 4/2. –Б. 85-88. ISSN 2091-573 X

18. Shavkieva D.Sh. Interactive board-the means of optimizing foreign language teaching process // Вестник науки и образования. – Москва. 2019. № 3 (57) часть2. –С.45-47. ISSN 2541-7851. <http://scientificjournal.ru/images/PDF/2019/VNO-57/VNO-3-57-II.pdf>

19. Shavkieva D.Sh. The Importance of Web-Quest Technologies in formation of the professional speech in future specialists. // Young Scientists. – USA.2014. ISBN 978-1-312-13264-1, P. 160-162

20. Shavkieva D.Sh. Real English proficiency through case study // Проблемы педагогики. – Москва. 2017. №9 (32). декабр. –С. 98-99.ISSN 2413-8525

21. Шавкиева Д.Ш. Здоровьесберегающие технологии на уроках английского языка // Проблемы науки. Научный журнал. – Москва. №04 (17). Апрель. 2017. –С. 106-107. ISSN 2542-0801

Автореферат «ЎзМУ хабарлари» журнали таҳририятида таҳрирдан ўтказилиб,  
ўзбек, рус ва инглиз тилларидаги матнлар ўзаро мувофиқлаштирилди.

Босишга рухсат этилди: 17.11.2021 йил  
Бичими 60x84 1/16 , «Times New Roman»  
гарнитурда рақамли босма усулида босилди.  
Нашриёт босма табоғи 3.25. Адади: 100. Буюртма: № 68

«DAVR MATBUOT SAVDO» МЧЖ  
босмахонасида чоп этилди  
100196, Тошкент, Қўйлик, 4-мавзе, 46.

