INGLIZ TILINI O‘QITISHDA NAZARIY BILIMLARNI REAL KOMMUNIKATIV VAZIYATLARDA QO‘LLASH METODIKASI

Manzura Bekmurodova Zohidjon qizi
Muhammad-al Xorazmiy nomidagi Toshkent
Axborot Texnologiyalari Universiteti
Akademik litseyining ingliz tili
o‘qituvchisi, Toshkent, O‘zbekiston
E-mail: bekmurodovamanzura129@gmail.com
https://doi.org/10.5281/zenodo.24103210

ANNOTATSIYA

Maqolada akademik litseylarning 1–2-kurs o‘quvchilariga ingliz tilini o‘rgatishda nazariy bilimlarni mazmunli va real hayotga yaqin kommunikativ vaziyatlarda qo‘llash masalasi yoritiladi. Grammatik qoidalar va leksik birliklarni bilish til o‘rganishning muhim tarkibiy qismi bo‘lsa-da, ularni muloqot maqsadiga muvofiq ishlata olish ham alohida ahamiyatga ega. Ishda kommunikativ yondashuv, rolli o‘yin, Jigsaw, loyiha va muammoli ta’lim, gamifikatsiya hamda Kahoot, Quizizz va Wordwall kabi raqamli vositalarning metodik imkoniyatlari ilmiy manbalar asosida tahlil qilinadi. Akademik litseydagi bir yildan ortiq pedagogik faoliyati va refleksiv kuzatuvlari asosida olti til yo‘nalishini — speaking, listening, reading, writing, grammar va vocabulary — o‘zaro bog‘lashga qaratilgan amaliy model taklif etiladi. Maqola nazorat guruhli eksperiment yoki statistik samaradorlikni da’vo qilmaydi; xulosalar nazariy manbalar tahlili va pedagogik tajribani metodik umumlashtirishga asoslanadi.

Kalit so‘zlar: ingliz tilini o‘qitish, kommunikativ kompetensiya, kommunikativ yondashuv, nazariy va amaliy bilimlar, gamifikatsiya, interfaol metodlar, akademik litsey, raqamli ta’lim.

АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается применение теоретических знаний в содержательных коммуникативных ситуациях при обучении английскому языку учащихся 1–2 курсов академических лицеев. Анализируются коммуникативный подход, ролевые игры, метод Jigsaw, проектное и проблемно-ориентированное обучение, геймификация и цифровые платформы Kahoot, Quizizz и Wordwall. На основе научно-методической литературы и рефлексивного обобщения педагогического опыта автора предлагается модель интеграции говорения, аудирования, чтения, письма, грамматики и лексики. Статья не представляет результаты контролируемого эксперимента и не содержит неподтверждённых статистических показателей.

Ключевые слова: обучение английскому языку, коммуникативная компетенция, коммуникативный подход, геймификация, интерактивные методы, академический лицей, цифровое обучение.

ABSTRACT

This article examines how theoretical knowledge can be applied in meaningful, real-life-like communicative situations in English lessons for first- and second-year academic lyceum students. It discusses the communicative approach, role-play, the Jigsaw method, project-based and problem-based learning, gamification, and digital tools such as Kahoot, Quizizz, and Wordwall. Drawing on relevant

literature and a reflective synthesis of the author's teaching practice, the article proposes an integrated model linking speaking, listening, reading, writing, grammar, and vocabulary. It does not claim findings from a controlled experiment or report unverified statistical outcomes.

Keywords: English language teaching, communicative competence, communicative approach, gamification, interactive methods, academic lyceum, digital learning.

1. KIRISH

Bugungi ta’lim muhitida chet tilini bilish faqat grammatik qoidalarni yod olish yoki alohida so‘zlarning ma’nosini eslab qolish bilan belgilanmaydi. O‘quvchi til vositalaridan muayyan vaziyatda maqsadga muvofiq foydalana olishi, suhbatdoshini tushunishi va o‘z fikrini mos shaklda ifodalashi lozim. Hymes (1972) kommunikativ kompetensiya tushunchasini tilning ijtimoiy vaziyatga mos qo‘llanishi bilan bog‘lagan; Canale va Swain (1980) esa uning tarkibiy jihatlarini tizimlashtirgan. CEFR Companion Volume hujjatida ham til faoliyati va kommunikativ vazifalarni bajarish markaziy o‘rin tutadi (Council of Europe, 2020).

Dars jarayonida nazariy bilim bilan uni amalda qo‘llash o‘rtasida uzilish kuzatilishi mumkin. Masalan, o‘quvchi grammatik qoidani izohlashi yoki mavzuga oid so‘zlarni tarjima qilishi mumkin, biroq suhbat davomida ularni tez va vaziyatga mos ishlatishda qiynaladi. Shu sababli nazariy materialni maqsadli nutqiy vazifa bilan bog‘lash, o‘quvchiga tilni ma’no almashish uchun ishlatish imkonini berish zarur (Richards & Rodgers, 2014; Brown & Lee, 2015).

Kommunikativ yondashuvda o‘quvchi til shakllarini faqat takrorlamaydi, balki ma’lumot almashadi, savol beradi, fikr bildiradi va muammoni muhokama qiladi. Rolli o‘yin, jamoaviy topshiriq va loyiha faoliyati bunday muloqot uchun mazmunli vaziyat yaratadi. Gamifikatsiya va raqamli viktorinalar esa aniq o‘quv maqsadiga xizmat qilgan taqdirdagina mashqni tashkil etish va tezkor qayta aloqa berish vositasi bo‘la oladi (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012).

Maqolaning maqsadi — akademik litseylarning 1- va 2-kurs talabalariga ingliz tilini o‘qitishda nazariy bilimlarni real kommunikativ vaziyatlarda qo‘llashga xizmat qiladigan metodlarni tahlil qilish hamda amaliy darslar uchun integrativ tavsiyalar ishlab chiqish.

Tadqiqot vazifalari:

- nazariy bilim va amaliy nutqiy faoliyat o‘rtasidagi bog‘liqlikni izohlash;
- kommunikativ kompetensiyani rivojlantirishga xizmat qiladigan metodlarni ko‘rib chiqish;
gamifikatsiya, rolli o‘yin, Jigsaw, loyiha va muammoli ta’limning darsdagi qo‘llanishini tavsiflash;
- raqamli platformalardan foydalanishning maqsadga muvofiq shakllarini aniqlash;
- oltita til yo‘nalishini bir dars jarayonida uyg‘unlashtirish bo‘yicha model taklif etish.

2. ADABIYOTLAR TAHLILI VA NAZARIY ASOSLAR

Tilni bilish grammatik jihatdan to‘g‘ri gap tuzish qobiliyatidan kengroq tushunchadir. Hymes (1972) kommunikativ kompetensiyani til birliklarini muayyan ijtimoiy vaziyatga mos ravishda qo‘llash bilan bog‘laydi. Canale va Swain (1980) kommunikativ kompetensiyaning grammatik, sotsiolingvistik va strategik tarkibiy qismlarini yoritadi. Mazkur qarashlar grammatik bilimni muloqot maqsadi, suhbatdosh va vaziyat bilan bog‘lab o‘rgatish zarurligini asoslaydi.

Richards va Rodgers (2014) chet tilini o‘qitish metodlarini tahlil qilar ekan, kommunikativ yondashuvda mazmunli til ishlatish, o‘quvchining faol ishtiroki va o‘quv vazifalarining maqsadga muvofiqligiga e’tibor qaratadi. Brown va Lee (2015) ham tilni o‘rgatishda amaliy qo‘llash, o‘quvchi ehtiyojlari va sinfdagi interfaol faoliyatni muhim metodik omillar sifatida ko‘rib chiqadi. Shu nuqtayi

nazardan, o‘quvchi qoida yoki so‘zni o‘zlashtirgach, uni suhbat, munozara, yozma matn yoki taqdimotda qo‘llashi uchun vaziyatga ega bo‘lishi kerak.

Gamifikatsiya o‘yin dizayniga xos elementlardan o‘yin bo‘lmagan kontekstlarda foydalanishni anglatadi (Deterding et al., 2011). Ta’lim jarayonida ball, bosqich, nishon, maqsadli chaqiriq va tezkor fikr-mulohaza kabi elementlar qo‘llanishi mumkin; biroq ular o‘quv maqsadining o‘rnini egallamasligi lozim (Kapp, 2012).

Til o‘rganishda gamifikatsiyadan foydalanishga oid tizimli sharhlar ijobiy natijalar bilan bir qatorda texnik cheklovlar, raqobatning salbiy ta’siri va samaradorlikning vaziyatga bog‘liqligini ham qayd etadi (Al-Dosakee & Ozdamli, 2021; Luo, 2023; Zhang & Hasim, 2023). Demak, raqamli platforma yoki o‘yin elementini o‘z-o‘zidan samarali deb baholash to‘g‘ri emas. O‘qituvchi uni dars maqsadi, o‘quvchilar ehtiyoji va mavjud texnik sharoitga qarab tanlashi kerak.

3. TADQIQOT METODOLOGIYASI

Maqola muallifning akademik litseyda 1–2-kurs o‘quvchilari bilan olib borgan bir yildan ortiq pedagogik faoliyati davomida shakllangan amaliy tajribasi hamda ilmiy-metodik adabiyotlar tahliliga asoslanadi. Darslarda speaking, listening, reading, writing, grammar va vocabulary yo‘nalishlarini o‘zaro bog‘lashga xizmat qiladigan topshiriqlar qo‘llanadi.

Metodik tahlilda ilmiy adabiyotlarni qiyosiy o‘rganish, pedagogik kuzatish va refleksiv tahlil yondashuvlaridan foydalaniladi. Kuzatish o‘quvchilarning topshiriqdagi ishtiroki, guruh bilan ishlashi va ingliz tilida fikr bildirish jarayoniga qaratiladi. Refleksiv tahlil orqali o‘qituvchi qo‘llangan metodning dars maqsadiga mos kelgan jihatlarini hamda takomillashtirish zarur bo‘lgan tomonlarini umumlashtiradi. Bu metodologiya amaliy tavsiyalar ishlab chiqishga xizmat qiladi, ammo nazoratli eksperiment o‘rnini bosmaydi.

Tadqiqot doirasi cheklangan: ish nazorat va tajriba guruhlari ishtirokidagi statistik eksperiment sifatida taqdim etilmaydi. O‘quvchilar soni, test natijalari yoki foiz ko‘rsatkichlari bo‘yicha tekshirilmagan ma’lumotlar kiritilmagan. Keyingi tadqiqotlarda diagnostik topshiriqlar, tizimli kuzatuv varaqalari, o‘quvchilar fikr-mulohazalari va darsdan oldingi hamda keyingi natijalarni taqqoslash orqali metodlarning ta’sirini empirik baholash mumkin.

4. NATIJALAR VA AMALIY TAHLIL

4.1. Nazariy bilimni kommunikativ vazifa bilan bog‘lash

Har bir grammatik yoki leksik mavzuni uni qo‘llashni talab qiladigan kommunikativ vazifa bilan mustahkamlash maqsadga muvofiq. Masalan, Present Perfect mavzusidan so‘ng o‘quvchilar “Have you ever taken part in a competition?” yoki “Have you ever travelled to another city?” savollari asosida juftlikda suhbatlashadi. Bunda grammatik shakl alohida mashq obyekti bo‘lib qolmay, shaxsiy tajriba haqida ma’lumot almashish vositasiga aylanadi. Bunday mazmunli vazifalar kommunikativ yondashuv tamoyillariga mos keladi (Canale & Swain, 1980; Richards & Rodgers, 2014).

Vocabulary mavzusida yangi so‘zlarni faqat tarjima qilish bilan cheklanmaslik kerak. O‘quvchilar yangi birliklarni dialog, qisqa taqdimot, munozara yoki vaziyatli topshiriqda ishlatganda, so‘zning ma’nosi, birikuvchanligi va qo‘llanish doirasi kontekstda mustahkamlanadi (Brown & Lee, 2015).

4.2. Speaking ko‘nikmasini rivojlantirishda Role-Play

Role-Play metodi o‘quvchilarni kundalik hayotda uchrashi mumkin bo‘lgan vaziyatlarda muloqot qilishga tayyorlaydi. Masalan, “At the Restaurant” mavzusida bir o‘quvchi mijoz, ikkinchisi ofitsiant rolini bajaradi. Ular taom tanlash, buyurtma berish, narxni so‘rash yoki xizmat haqida fikr bildirish kabi

vazifalarni bajaradi. O‘qituvchi topshiriqdan oldin zarur iboralarni taqdim etadi, faoliyat davomida esa o‘quvchilarni mustaqil gapirishga undaydi. Rolli va vazifaga yo‘naltirilgan faoliyat tilni mazmunli qo‘llashga xizmat qiladi (Brown & Lee, 2015; Richards & Rodgers, 2014).

Shunga o‘xshash rolli vaziyatlar aeroport, mehmonxona, ish suhbati, sayohat yoki tibbiy qabul kabi mavzularda tashkil etilishi mumkin. Topshiriqning murakkabligi o‘quvchilarning til darajasi va mavzuga oid tayyorgarligiga moslashtiriladi.

4.3. Jigsaw metodi orqali hamkorlikda o‘rganish

Jigsaw metodida mavzu bir necha mazmuniy qismga ajratiladi va o‘quvchilar kichik guruhlarda alohida qismlarni o‘rganadi. Masalan, “Environmental Problems” mavzusida guruhlar havo ifloslanishi, suv tanqisligi, chiqindilar va iqlim o‘zgarishi bo‘yicha ma’lumot tayyorlaydi. Keyin har bir guruh vakillari o‘z xulosalarini boshqa guruhlar bilan bo‘lishadi. Bunda o‘quvchi ma’lumotni tushunishi, saralashi va boshqalarga yetkazishi kerak; shu sababli reading, vocabulary, speaking va listening faoliyatlari bir-birini to‘ldiradi. Jigsaw hamkorlikka asoslangan o‘qitish usuli sifatida Aronson va Patnoe (2011) tomonidan batafsil yoritilgan.

4.4. Project-Based Learning orqali bilimni amaliyotga tatbiq etish

Loyiha asosida o‘qitish o‘quvchiga tilni muayyan mahsulot yaratish jarayonida ishlatish imkonini beradi. “My Dream City” loyihasida o‘quvchilar o‘zlari tasavvur qilgan shahar haqida taqdimot tayyorlashi mumkin. Ular shahar infratuzilmasi, transport, ekologiya va turizmga oid so‘zlardan foydalanadi, ma’lumot izlaydi, matn yozadi va yakunda loyihasini ingliz tilida himoya qiladi. Loyiha vazifasining mazmunli savol, izlanish, o‘quvchi mustaqilligi va real mahsulot bilan bog‘lanishi uning metodik asosini kuchaytiradi (Thomas, 2000).

4.5. Problem-Based Learning orqali fikrlash va muloqotni faollashtirish

Muammoli ta’limda o‘quvchilar aniq vaziyatni tahlil qilib, yechim taklif qiladi. Masalan, “How can we make our city more eco-friendly?” savoli asosida guruhlar ekologik muammolarni aniqlashi va amaliy takliflar ishlab chiqishi mumkin. Muhokamada “We should…”, “One possible solution is…”, “If we…, we could…” kabi grammatik tuzilmalar qo‘llanadi. Natijada til materiali fikrni asoslash va kelishuvga erishish vositasiga aylanadi; bunday faoliyat kommunikativ va muammoga yo‘naltirilgan o‘qitish tamoyillari bilan uyg‘unlashadi (Brown & Lee, 2015; Thomas, 2000).

4.6. Gamifikatsiya elementlaridan foydalanish

Gamifikatsiya darsga maqsadli o‘yin elementlarini kiritish orqali o‘quv faoliyatini tashkil etishga yordam beradi. Quyida muallifning dars amaliyotida qo‘llagan rag‘batlantirish shakllari metodik jihatdan tizimlashtiriladi. Ularning samarasi alohida statistik tajriba bilan o‘lchanmagan; shuning uchun ular sinf faoliyatini tashkil etish bo‘yicha amaliy misollar sifatida keltiriladi (Kapp, 2012; Zhang & Hasim, 2023):

- Gold Coin System: o‘quvchilar topshiriqni bajarish, hamkorlik qilish yoki ijodiy yondashuv ko‘rsatish uchun oldindan belgilangan mezon asosida ramziy tangalar oladi.
- Mystery Chest: sandiq ichidagi qo‘shimcha savol, vaziyatli topshiriq yoki rag‘batlantiruvchi vazifa darsga kutilmaganlik elementini kiritadi.
- Team-Based Competition: guruhlar aniq qoidalar va teng imkoniyatlar asosida topshiriqlarni bajaradi.
- Achievement Badges: “Most Creative”, “Active Speaker” yoki “Best Team Player” kabi nominatsiyalar turli kuchli jihatlarni e’tirof etadi.

- Reward System: rag‘batlar faqat eng yuqori ball olganlarga emas, balki mehnat, hamkorlik va shaxsiy rivojlanishga ham bog‘lanadi.

Rag‘batlantirish tizimi shaffof bo‘lishi, o‘quvchilar o‘rtasida ortiqcha bosim yoki nosog‘lom raqobatni yuzaga keltirmasligi kerak. Gamifikatsiya bo‘yicha sharhlarda raqobatning ayrim holatlarda salbiy ta’siri va natijalarning kontekstga bog‘liqligi qayd etilgan (Luo, 2023; Zhang & Hasim, 2023). Shu sababli o‘qituvchi ball berish mezonlarini oldindan tushuntirishi, individual o‘sish va hamkorlikni ham qadrlashi muhim.

4.7. Raqamli platformalardan foydalanish

Kahoot, Quizizz va Wordwall kabi platformalar mavzuni takrorlash, leksik birliklarni mustahkamlash va grammatik bilimni tekshirish uchun qo‘llanishi mumkin. Ular tezkor savol-javob, moslashtirish, guruhlash va gapni to‘ldirish kabi mashqlarni tashkil etishni yengillashtiradi. Biroq platformadan foydalanishning o‘zi kommunikativ kompetensiya shakllanganini anglatmaydi; natija topshiriqning mazmuni va undan keyingi nutqiy faoliyatga bog‘liq (Al-Dosakee & Ozdamli, 2021; Luo, 2023).

Raqamli vositani tanlashda internetga ulanish, qurilmalarning mavjudligi, topshiriqning til darajasiga mosligi va dars vaqti hisobga olinadi. Platforma o‘qituvchining metodik qarorini almashtirmaydi; u aniq o‘quv maqsadiga xizmat qilgandagina foydali bo‘ladi (Zhang & Hasim, 2023).

4.8. Olti yo‘nalishni integratsiyalash modeli

Quyidagi jadval nazariy tayyorgarlikni amaliy faoliyat bilan bog‘lash uchun maqola muallifi tomonidan tizimlashtirilgan tavsiya etilayotgan metodik modelni ko‘rsatadi. Model CEFRda yoritilgan til faoliyati va kommunikativ vazifalar yondashuvi bilan uyg‘unlashtirilgan (Council of Europe, 2020).

Yo‘nalish	Nazariy tayyorgarlik	Amaliy topshiriq	Mos metod
Speaking	Muloqot iboralari	Dialog, munozara	Role-Play
Listening	Tinglash strategiyalari	Audio asosida savol-javob	Raqamli audio topshiriqlar
Reading	Matn bilan ishlash usullari	Matn tahlili va axborot almashish	Jigsaw
Writing	Grammatik va matniy tuzilmalar	Xat, esse, loyiha matni	Project-Based Learning
Grammar	Grammatik qoidalar	Vaziyatga mos gap tuzish	Gamification
Vocabulary	So‘z va birikmalar	Suhbat va taqdimot	Role-Play, Wordwall

Jadvaldan ko‘rinadiki, har bir ko‘nikma alohida mashq bilan cheklanmasdan, boshqa til faoliyatlari bilan ham bog‘lanishi mumkin. Masalan, loyiha tayyorlashda o‘quvchilar matn o‘qiydi, yangi so‘zlarni o‘zlashtiradi, yozma material yaratadi va yakunda uni og‘zaki taqdim etadi. Bunday integratsiya tilni alohida ko‘nikmalar yig‘indisi sifatida emas, o‘zaro bog‘liq kommunikativ faoliyat sifatida o‘qitishga yordam beradi (Council of Europe, 2020; Brown & Lee, 2015).

5. MUHOKAMA

Ko‘rib chiqilgan metodlarning har biri turli pedagogik vazifani bajaradi. Role-Play hayotiy muloqot vaziyatlarini mashq qilishga, Jigsaw axborot almashish va hamkorlikka, loyiha asosida o‘qitish esa tilni mazmunli mahsulot yaratishda ishlatishga yordam beradi (Aronson & Patnoe, 2011; Thomas, 2000). Muammoli topshiriqlar o‘quvchilarni fikrni asoslashga undaydi. Gamifikatsiya va raqamli platformalar mashqni tashkil etish hamda tezkor qayta aloqa berishda qo‘shimcha vosita bo‘lib xizmat qilishi mumkin, biroq ularning ta’siri topshiriq dizayni va o‘quv sharoitiga bog‘liq (Luo, 2023; Zhang & Hasim, 2023).

Shu bilan birga, har bir metodning cheklovlari mavjud. Rolli o‘yin uchun tayyorgarlik va vaqt kerak bo‘ladi; guruhli ishlarda ayrim o‘quvchilar faol, boshqalari esa sust qatnashishi mumkin; raqamli platformalardan foydalanish texnik imkoniyatlarga bog‘liq. Gamifikatsiyada ball va sovg‘aga ortiqcha urg‘u berish ichki qiziqishni susaytirishi yoki raqobatni kuchaytirishi mumkin. Bu ehtimollar gamifikatsiya bo‘yicha tizimli sharhlarda ham muhokama qilingan (Luo, 2023; Zhang & Hasim, 2023). Shu sababli o‘qituvchi metodlarni o‘quvchilar ehtiyoji, dars maqsadi va mavjud sharoitga moslashtirishi zarur.

Maqolaning amaliy yondashuvi nazariy materialni darhol real yoki modellashtirilgan kommunikativ vazifaga bog‘lashga asoslanadi. Taklif etilgan modelning samaradorligini keyingi bosqichda tizimli kuzatuv, diagnostik topshiriqlar, o‘quvchilar fikr-mulohazalari va darsdan oldingi hamda keyingi natijalarni taqqoslash orqali empirik o‘rganish mumkin. Mazkur maqolada bunday natijalar mavjud deb ko‘rsatilmaydi.

6. XULOSA VA METODIK TAVSIYALAR

Akademik litseyda ingliz tilini o‘qitishda nazariy bilimlarni real kommunikativ vaziyatlarda qo‘llashga yo‘naltirish til ta’limining amaliy ahamiyatini kuchaytiradi. Grammatik qoidalar va leksik birliklar mazmunli muloqot, loyiha, muammoli topshiriq va hamkorlikdagi faoliyat bilan bog‘langanda, o‘quvchilar ularni turli vaziyatlarda ishlatish imkoniyatiga ega bo‘ladi. Bu yondashuv kommunikativ kompetensiya va til faoliyatlarini integratsiyalashga oid nazariy qarashlarga mos keladi (Canale & Swain, 1980; Council of Europe, 2020).

Tahlil asosida quyidagi metodik tavsiyalar ilgari suriladi:

- Har bir nazariy mavzudan keyin uni qo‘llashga imkon beradigan kommunikativ topshiriq berish.
- Yangi so‘zlarni dialog, munozara, taqdimot va yozma ishda qayta ishlatish.
- Grammatikani faqat test orqali emas, mazmunli nutqiy vazifalar orqali ham mustahkamlash.
- Jigsaw va loyiha topshiriqlarida har bir o‘quvchining aniq vazifasi bo‘lishini ta’minlash.
- Gamifikatsiya mezonlarini oldindan tushuntirish va turli yutuqlarni adolatli rag‘batlantirish.
- Kahoot, Quizizz va Wordwall kabi vositalarni dars maqsadiga mos ravishda, me’yorida qo‘llash.

-O‘quvchilarning rivojlanishini kuzatish uchun muntazam qaydlar, kichik diagnostik topshiriqlar va refleksiya savollaridan foydalanish.

Xulosa qilib aytganda, nazariy bilim va amaliy kommunikativ faoliyatning uyg‘unligi ingliz tilini o‘qitish jarayonini mazmunan boyitadi. Zamonaviy metodlar o‘qituvchiga o‘quvchilarning til bilimlarini muloqot, hamkorlik va mustaqil faoliyat bilan bog‘lash imkonini beradi. Taklif etilgan modelni muayyan litsey sharoitida sinab ko‘rish va natijalarini tizimli qayd etish kelgusidagi tadqiqot uchun istiqbolli yo‘nalish hisoblanadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Al-Dosakee, K., & Ozdamli, F. (2021). Gamification in teaching and learning languages: A systematic literature review. Revista Românească pentru Educație Multidimensională, 13(2), 559–577. https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436
2. Aronson, E., & Patnoe, S. (2011). Cooperation in the classroom: The Jigsaw method (2nd ed.). Pinter & Martin.
3. Brown, H. D., & Lee, H. (2015). Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy (4th ed.). Pearson.
4. Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. Applied Linguistics, 1(1), 1–47. https://doi.org/10.1093/applin/I.1.1

5. Council of Europe. (2020). Common European framework of reference for languages: Learning, teaching, assessment—Companion volume. Council of Europe Publishing. https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages
6. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference (pp. 9–15). ACM. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040
7. Hymes, D. H. (1972). On communicative competence. In J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), Sociolinguistics: Selected readings (pp. 269–293). Penguin.
8. Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer.
9. Luo, Z. (2023). The effectiveness of gamified tools for foreign language learning (FLL): A systematic review. Behavioral Sciences, 13(4), 331. https://doi.org/10.3390/bs13040331
10. Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). Approaches and methods in language teaching (3rd ed.). Cambridge University Press.
11. Thomas, J. W. (2000). A review of the research on project-based learning. The Autodesk Foundation.
12. Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. Frontiers in Psychology, 13, 1030790. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790