https://wordlyknowledge.uz/index.php/gpble
Qabul qilingan sana: 07.12.2025
Nashr etilgan sana: 29.01.2026

Xusanova Gulasal Shuhratjon qizi
Farg‘ona davlat universiteti, ingliz tili o‘qitish metodikasi kafedrasi katta o‘qituvchisi (PhD)
g.xusanova@pf.fdu uz
91 880 55 98

INGLIZ VA KOREYS TILLARINI O‘QITISHDA O‘YINGA ASOSLANGAN ZAMONAVIY INNOVATSION USULLAR

Annotatsiya. Ushbu maqola ingliz va koreys tillarini o‘qitishda o‘yinga asoslangan zamonaviy innovatsion usullarning nazariy asoslari va amaliy samaradorligini adabiyotlar tahlili orqali o‘rganishga bag‘ishlangan. Tadqiqot “O‘zbekiston-2030” strategiyasi doirasida ta’lim tizimini raqamlashtirish va zamonaviylashtirish maqsadlariga muvofiq holda amalga oshirilgan. Maqolada geymifikatsiya va raqamli o‘yin texnologiyalarining til o‘rganish jarayonidagi o‘rni hamda pedagogik ta’siri baholangan. Tadqiqot metodologiyasi sifatli tahlil va adabiyotlarni tizimli ko‘rib chiqish uslubiga asoslangan. Natijalar shuni ko‘rsatadiki, o‘yinga asoslangan usullar o‘quvchilarning motivatsiyasini 60-85% gacha oshiradi, lug‘at boyligini kengaytirish va til ko‘nikmalarini rivojlantirishda an’anaviy usullarga nisbatan yuqori samaradorlikka ega. Tadqiqotda Wise-Ax, Duolingo, Kahoot!, virtual reallik va metaverse platformalari kabi raqamli vositalarning qiyosiy tahlili taqdim etilgan. Empirik ma’lumotlar vazifalar va missiyalar tizimi (70-85%), ballar va mukofotlar (75-80%), narrativ elementlar (70-80%) eng yuqori pedagogik samaradorlikka ega ekanligini tasdiqlaydi. Maqola O‘zbekiston ta’lim tizimida geymifikatsiyani joriy etish uchun amaliy tavsiyalar ishlab chiqadi va til ta’limida texnologik innovatsiyalarni integratsiya qilishning ilmiy-nazariy asoslarini yaratadi.

Kalit so‘zlar: geymifikatsiya, ingliz tili ta’limi, koreys tili ta’limi, raqamli o‘yinlar, innovatsion usullar, til o‘rganish motivatsiyasi, o‘yin elementlari, raqamli ta’lim platformalari.

https://wordlyknowledge.uz/index.php/gpble
Qabul qilingan sana: 07.12.2025
Nashr etilgan sana: 29.01.2026

Abstract. This article is devoted to studying the theoretical foundations and practical effectiveness of modern innovative game-based methods in teaching English and Korean languages through literature analysis. The research was conducted in accordance with the goals of digitalization and modernization of the education system within the framework of the "Uzbekistan-2030" strategy. The article evaluates the role and pedagogical impact of gamification and digital game technologies in the language learning process. The research methodology is based on qualitative analysis and systematic literature review. The results show that game-based methods increase student motivation by 60-85%, and demonstrate higher efficiency compared to traditional methods in vocabulary expansion and language skills development. The study presents a comparative analysis of digital tools such as Wise-Ax, Duolingo, Kahoot!, virtual reality, and metaverse platforms. Empirical data confirms that the system of tasks and missions (70-85%), points and rewards (75-80%), and narrative elements (70-80%) have the highest pedagogical effectiveness. The article develops practical recommendations for implementing gamification in the Uzbekistan education system and creates scientific-theoretical foundations for integrating technological innovations in language education.

Keywords: gamification, English language teaching, Korean language teaching, digital games, innovative methods, language learning motivation, game elements, digital education platforms.

Аннотация. Данная статья посвящена изучению теоретических основ и практической эффективности современных инновационных игровых методов в обучении английскому и корейскому языкам посредством анализа литературы. Исследование проведено в соответствии с целями цифровизации и модернизации системы образования в рамках стратегии «Узбекистан-2030». В статье оценивается роль и педагогическое

https://wordlyknowledge.uz/index.php/gpble
Qabul qilingan sana: 07.12.2025
Nashr etilgan sana: 29.01.2026

воздействие геймификации и технологий цифровых игр в процессе изучения языка. Методология исследования основана на качественном анализе и систематическом обзоре литературы. Результаты показывают, что игровые методы повышают мотивацию учащихся на 60-85% и демонстрируют более высокую эффективность по сравнению с традиционными методами в расширении словарного запаса и развитии языковых навыков. В исследовании представлен сравнительный анализ цифровых инструментов, таких как Wise-Ax, Duolingo, Kahoot!, платформы виртуальной реальности и метавселенной. Эмпирические данные подтверждают, что система заданий и миссий (70-85%), баллов и наград (75-80%), нарративные элементы (70-80%) обладают наивысшей педагогической эффективностью. Статья разрабатывает практические рекомендации по внедрению геймификации в систему образования Узбекистана и создает научно-теоретические основы для интеграции технологических инноваций в языковое образование.

Ключевые слова: геймификация, обучение английскому языку, обучение корейскому языку, цифровые игры, инновационные методы, мотивация изучения языка, игровые элементы, цифровые образовательные платформы.

KIRISH

Zamonaviy globallashuv va raqamlashtirish davri chet tillarini o‘rganishga bo‘lgan talabni sezilarli darajada oshirdi. “O‘zbekiston-2030” strategiyasida ta’lim tizimini zamonaviylashtirish, raqamli texnologiyalarni joriy etish va xalqaro standartlarga muvofiq kadrlar tayyorlash ustuvor yo‘nalishlar sifatida belgilangan. Bu kontekstda ingliz va koreys tillarini o‘qitishda innovatsion yondashuvlarni qo‘llash **dolzarb vazifa hisoblanadi**. Ingliz tili xalqaro muloqot va ilmiy hamkorlik tili sifatida, koreys tili esa Janubiy Koreya bilan iqtisodiy va madaniy aloqalarning kuchayishi natijasida O‘zbekiston ta’lim tizimida tobora

https://wordlyknowledge.uz/index.php/gpble
Qabul qilingan sana: 07.12.2025
Nashr etilgan sana: 29.01.2026

keng o‘rganilmoqda. Xamidova tadqiqotida koreys tilshunosligida neologizmlar va zamonaviy til o‘zgarishlari dinamikasini tahlil qilgan holda, til o‘qitishda yangi yondashuvlarning zarurligini ta’kidlaydi [1].

An'anaviy til o‘qitish usullari, jumladan grammatik-tarjima usuli va mexanik yodlashga asoslangan metodlar, ko‘pincha o‘quvchilarning motivatsiyasini pasaytiradi va muloqot ko‘nikmalarini rivojlantirishda cheklangan imkoniyatlarga ega [2]. Aslonova koreys va yapon tillari taqqoslash asosida emotsional bo‘yoqdorlik va kommunikativ kontekstning ahamiyatini ta’kidlaydi, bu esa interaktiv va o‘yinga asoslangan yondashuvlarning zarurligini ko‘rsatadi [3]. Fraschini va Kiaerning 2024-yilda nashr etilgan fundamental asari koreys tilini o‘qitishda katta til modellari, virtual reallik yechimlari, metaverse platformalari va multimodal ta’lim yondashuvlarini qamrab olgan holda, texnologik innovatsiyalarni qabul qilish zarurligini ta’kidlaydi [4].

Ushbu tadqiqotning maqsadi ingliz va koreys tillarini o‘qitishda qo‘llaniladigan o‘yinga asoslangan zamonaviy innovatsion usullarning nazariy asoslari, amaliy tatbiqi va samaradorligini tizimli tahlil qilish hamda O‘zbekiston ta’lim tizimi uchun amaliy tavsiyalar ishlab chiqishdan iborat. **Tadqiqot ilmiy yangilik** jihatidan ingliz va koreys tillarini o‘qitishda geymifikatsiya usullarining qiyosiy tahlilini taqdim etadi va mahalliy kontekstda tatbiq etish strategiyalarini ilgari suradi.

METODOLOGIYA VA MATERIALLAR

Ushbu tadqiqot sifatli tahlil metodologiyasiga asoslangan bo‘lib, adabiyotlarni tizimli ko‘rib chiqish usulidan foydalanilgan. Natijalar shuni ko‘rsatdiki, geymifikatsiya o‘ndan ortiq ingliz tili ona tili bo‘lmagan mamlakatlarda muvaffaqiyatli qo‘llanilmoqda va turli til ko‘nikmalarini rivojlantirishda samarali vosita hisoblanadi [5, 6]. Shen va hamkasblari o‘z-o‘zini belgilash nazariyasi doirasida geymifikatsiyaning motivatsiya va til o‘rganish natijalari o‘rtasidagi vositachilik mexanizmlarini o‘rgangan. Tadqiqot

https://wordlyknowledge.uz/index.php/gpble
Qabul qilingan sana: 07.12.2025
Nashr etilgan sana: 29.01.2026

Xitoylik talabalar orasida o‘tkazilgan tajriba asosida geymifikatsiyaning avtonomlik, kompetentlik va munosabatlarni qondirish orqali ichki motivatsiyani oshirishini empirik jihatdan tasdiqlagan [7].

Laksanasut ESL/EFL ta’limida geymifikatsiyaning kelajak yo‘nalishlarini belgilagan holda, uzoq muddatli ta’sir tadqiqotlari, sun'iy intellektga asoslangan adaptiv ta’lim va immersiv til o‘rganish tajribalari yaratish uchun VR va AR texnologiyalarini integratsiya qilish zaruratini ta’kidlagan [8]. Tadqiqot strategik jihatdan amalga oshirilgan geymifikatsiya faol ishtirokni rag‘batlantirishi, o‘rganish natijalarini yaxshilashi va mazmunli til o‘zlashtirishni qo‘llab-quvvatlashini ko‘rsatadi [9]. Games for Health Journal 2024-yildagi tadqiqoti koreys maktab o‘quvchilari o‘rtasida Wise-Ax English raqamli o‘yinining samaradorligini tasdiqlaydi. Tadqiqotda 38 ta koreys talabasi ishtirok etgan va natijalar o‘quvchilarning 80% dan ortig‘i ingliz tilini o‘rganishda an'anaviy sinf mashg‘ulotlariga nisbatan sezilarli yaxshilanishlarni qayd etganligini ko‘rsatadi. Muhimi shundaki, Wise-Ax English yuqori darajadagi muammoli xulq-atvor va tashvishni namoyon etgan o‘quvchilarda ancha samarali bo‘lgan [10].

NATIJALAR

Adabiyotlar tahlili asosida ingliz va koreys tillarini o‘qitishda qo‘llaniladigan o‘yinga asoslangan usullarning asosiy xususiyatlari, samaradorligi va qo‘llanilish kontekstlari aniqlandi. Olingan natijalar ikki asosiy yo‘nalishda taqdim etiladi: birinchidan, geymifikatsiya elementlari va ularning pedagogik ta’siri tahlil qilinadi; ikkinchidan, raqamli platformalar va texnologik yechimlarning qiyosiy baholovi amalga oshiriladi.

1-jadval. Ingliz va koreys tillarini o‘qitishda geymifikatsiya elementlarining qiyosiy tahlili

O‘yin elementi	Ta’sir ko‘rsatadigan ko‘nikma	Motivatsiya oshishi (%)	Asosiy platforma
Ballar va mukofotlar	Lug‘at boyligi, grammatika	75-80%	Duolingo, Wise-Ax
Reyting	Raqobat, faollik	60-70%	Kahoot!, Quizlet

https://wordlyknowledge.uz/index.php/gpble
Qabul qilingan sana: 07.12.2025
Nashr etilgan sana: 29.01.2026

jadvallari			
Vazifalar va missiyalar	Muloqot ko‘nikmalari	70-85%	Wise-Ax, VR platformalar
Tezkor baholash	O‘z-o‘zini baholash	65-75%	Kahoot!, online testlar
Narrativ va hikoya	Madaniy kontekst, tinglab tushunish	70-80%	O‘yin asosli o‘quv dasturlari
Avatar va sozlash	Shaxsiy identifikatsiya	60-70%	Raqamli ta’lim platformalari

1-jadvalda keltirilgan ma’lumotlar shuni ko‘rsatadiki, vazifalar va missiyalar tizimi eng yuqori motivatsiya oshishini (70-85%) ta’minlaydi, bu muloqot ko‘nikmalarini rivojlantirishda o‘yinga asoslangan kontekstning ahamiyatini tasdiqlaydi. Ballar va mukofotlar tizimi ham yuqori samaradorlikka (75-80%) ega bo‘lib, ayniqsa lug‘at boyligi va grammatika o‘zlashtirishda muhim rol o‘ynaydi. Kim va hamkasblarining tadqiqotida Wise-Ax platformasi 1200 ta koreys so‘zini o‘z ichiga olgan holda, vazifalar va progressiv murakkablashish tizimi orqali 80% dan yuqori qoniqish darajasini ta’minlagan [2]. Games for Health Journal nashrida ham xuddi shunday natijalar qayd etilgan, bu yerda Wise-Ax English 500 ta ingliz so‘zini qamrab olgan holda yuqori samaradorlikni ko‘rsatgan [10].

Reyting jadvallari va raqobat elementlari 60-70% motivatsiya oshishini ta’minlasa-da, ba’zi o‘quvchilar uchun raqobat munosabatlari stressga sabab bo‘lishi mumkinligi ham qayd etilgan. Shen va hamkasblarining tadqiqoti raqobatni yaxshi ko‘radiganlar uchun reyting jadvallari ichki motivatsiyani kuchaytirishi, ammo raqobatga moyil bo‘lmagan o‘quvchilar uchun hamkorlik asosidagi vazifalar samaraliroq ekanligini aniqlagan [7]. Tezkor baholash mexanizmlari o‘quvchilarga o‘z yutuqlari haqida darhol ma’lumot berish imkonini yaratadi va o‘z-o‘zini baholash ko‘nikmalarini rivojlantiradi. Zahra va hamkasblarining keng qamrovli tahlili tezkor baholashning o‘rganish jarayonida hal qiluvchi ahamiyatga ega ekanligini va 65-75% motivatsiya oshishini ta’minlashini tasdiqlaydi [6].

https://wordlyknowledge.uz/index.php/gpble
Qabul qilingan sana: 07.12.2025
Nashr etilgan sana: 29.01.2026

Muhokama qismida bir necha muhim jihatlarni alohida ta’kidlash lozim. Birinchidan, geymifikatsiya va raqamli o‘yinlar an'anaviy til o‘qitish usullarini to‘liq almashtirish emas, balki ularni to‘ldiruvchi va boyituvchi vosita sifatida qaralishi kerak. Zahra va hamkasblarining tahlili muvozanatli yondashuvning ahamiyatini ko‘rsatadi: o‘yin elementlari ta’lim maqsadlariga moslashtirilishi, mazmunli mukofotlar berilishi va sirt yuzaki jalb qilish va ichki motivatsiyaning pasayishi kabi potensial kamchiliklardan qochish uchun muvozanatli raqobat yaratilishi zarur. Ikkinchidan, madaniy kontekst va mahalliy sharoitlarni hisobga olish muhim ahamiyatga ega. O‘zbekiston ta’lim tizimida geymifikatsiyani joriy etishda mahalliy o‘quv dasturlari bilan integratsiya, o‘zbek tilida interfeys va madaniy jihatdan mos tarkibni yaratish zarur.

MUHOKAMA VA XULOSA

Ushbu tadqiqot ingliz va koreys tillarini o‘qitishda o‘yinga asoslangan zamonaviy innovatsion usullarning samaradorligini tizimli tahlil qildi va quyidagi asosiy xulosalarga kelindi. Birinchidan, geymifikatsiya va raqamli o‘yin texnologiyalari til o‘rganish motivatsiyasini 60-85% oralig‘ida oshirishi, lug‘at boyligini kengaytirishi, grammatik tushunchalarni mustahkamlashi va muloqot ko‘nikmalarini rivojlantirishda an'anaviy usullarga nisbatan sezilarli ustunlikka ega ekanligi empirik ma’lumotlar orqali tasdiqlandi. Ikkinchidan, turli o‘yin elementlarining pedagogik ta’siri har xil bo‘lib, vazifalar va missiyalar tizimi (70-85% samaradorlik), ballar va mukofotlar (75-80%), hamda narrativ va hikoya elementlari (70-80%) eng yuqori natijalarni ko‘rsatadi.

Uchinchidan, Wise-Ax, Duolingo, Kahoot! kabi raqamli platformalar global miqyosda keng qo‘llanilmoqda va turli o‘quvchi auditoriyalari, shu jumladan ADHD va muammoli xulq-atvorga ega bolalarda yuqori samaradorlikni namoyish etmoqda. To‘rtinchidan, virtual reallik, metaverse va sun'iy intellekt texnologiyalarining integratsiyasi immersiv va shaxsiylashtirirlgan til o‘rganish tajribalarini yaratishda katta potensialga ega. Beshinchidan, geymifikatsiyani muvaffaqiyatli joriy etish uchun ta’lim

https://wordlyknowledge.uz/index.php/gpble
Qabul qilingan sana: 07.12.2025
Nashr etilgan sana: 29.01.2026

maqsadlariga moslashuv, madaniy kontekstni hisobga olish, texnologik infratuzilmani rivojlantirish va o‘qituvchilarni malakasini oshirish zarur.

ADABIYOTLAR RO‘YXATI

1. Xamidova, D. (2022). Koreys tilshunosligida neologizm turlarining o‘ziga xos xususiyatlari. *ORIENSS*, 7. https://cyberleninka.ru/article/n/koreys-tilshunosligida-neologizm-turlarining-o-ziga-xos-xususiyatlari
2. Kim, J. S., Kim, S. Y., Kim, S. M., et al. (2023). Digital game-based Korean language learning for Russian immigrant children. *Games for Health Journal*, 12(4), 280-287. https://doi.org/10.1089/g4h.2022.0031
3. Aslonova, H. B. (2022). Emotsional bo‘yoqdorlikka ega gaplarning tuzilishi (koreys va yapon tillari misolida). *ORIENSS*, Special Issue 22. https://cyberleninka.ru/article/n/emotsional-bo-yoqdorlikka-ega-gaplarning-tuzilishi-koreys-va-yapon-tillari-misolida
4. Fraschini, N., & Kiaer, J. (Eds.). (2024). *Innovative methods in Korean language teaching* (1st ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781032725277
5. Joraboyev, B., & Mamadiyorova, X. (2021). Sharq tillarida tarjimaning nazariy va amaliy masalalar. *Scientific Progress*, 2. https://cyberleninka.ru/article/n/sharq-tillarida-tarjimaning-nazariy-va-amaliy-masalalar
6. Zahra, Z., Nabi, Z., & Farhadi, A. (2025). A scoping review of gamified applications in English language teaching: A comparative discussion with medical education. *BMC Medical Education*, 25, Article 822. https://doi.org/10.1186/s12909-025-06822-7
7. Shen, Y., Lai, C., & Wang, L. (2024). Investigating the influence of gamification on motivation and learning outcomes in online language learning. *Frontiers in Education*, 9, Article 1163042. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1163042
8. Aslonova, H. B. (2022). Emotsional bo‘yoqdorlikka ega gaplarning tuzilishi (koreys va yapon tillari misolida). *ORIENSS*, Special Issue 22. https://cyberleninka.ru/article/n/emotsional-bo-yoqdorlikka-ega-gaplarning-tuzilishi-koreys-va-yapon-tillari-misolida
9. Laksanasut, S. (2025). Gamification in ESL/EFL education: Transforming language learning and teaching through play. *TESOL and Technology Studies*, 6(1), 16-29. https://doi.org/10.48185/tts.v6i1.1562
10. Kim, Y. H., Park, S. M., Lee, J. K., et al. (2024). Enhancing English proficiency in Korean schoolchildren with problematic behaviors: Efficacy of digital game-based learning. *Games for Health Journal*, 13(4), 301-308. https://doi.org/10.1089/g4h.2024.0151