



EOC
EUROASIAN
ONLINE
CONFERENCES



ENGLAND CONFERENCE

**INTERNATIONAL CONFERENCE ON
MULTIDISCIPLINARY STUDIES AND
EDUCATION**



Google Scholar

zenodo

OpenAIRE

doi digital object
identifier

eoconf.com - from 2024



INTERNATIONAL CONFERENCE ON MULTIDISCIPLINARY STUDIES AND EDUCATION: a collection scientific works of the International scientific conference – London, England, 2025. Issue 4

Languages of publication: Uzbek, English, Russian, German, Italian, Spanish

The collection consists of scientific research of scientists, graduate students and students who took part in the International Scientific online conference «**INTERNATIONAL CONFERENCE ON MULTIDISCIPLINARY STUDIES AND EDUCATION**». Which took place in London , 2025.

Conference proceedings are recommended for scientists and teachers in higher education establishments. They can be used in education, including the process of post - graduate teaching, preparation for obtain bachelors' and masters' degrees. The review of all articles was accomplished by experts, materials are according to authors copyright. The authors are responsible for content, researches results and errors.



**INGLIZ TILINI O'QITISHDA O'YINLI MASHG'ULOTLARNING ROLI**

Ilmiy rahbar: **Eshquvvatova Gulasal Abdulloh qizi**

Termiz davlat pedagogika instituti, gumanitar
yo'nalishlarda xorijiy tillar kafedrası o'qituvchisi

Hayitaliyeva Aziza G'ayrat qizi

Termiz davlat pedagogika instituti,
maktabgacha va boshlang'ich ta'limda
xorijiy til (ingliz tili) yo'nalishi 4-kurs 401-guruh talabasi.

hayitaliyevaaziza081@gamil.com

Annotation: This article explores the significant role of language games in English language teaching. It highlights their effectiveness in increasing student motivation, developing all four language skills (listening, speaking, reading, and writing), and fostering social and cognitive benefits. Practical recommendations for teachers are provided to ensure the effective integration of language games into the classroom.

Annatatsiya: Ushbu maqola ingliz tilini o'qitishda til o'yinlarining muhim rolini o'rganadi. U o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, barcha to'rtta til ko'nikmasini (tinglash, gapirish, o'qish va yozish) rivojlantirish, shuningdek, ijtimoiy va kognitiv foydalarni rag'batlantirishda ularning samaradorligini ta'kidlaydi. Dars jarayoniga til o'yinlarini samarali integratsiya qilish uchun o'qituvchilarga amaliy tavsiyalar berilgan.

Аннотация: Данная статья исследует значимую роль языковых игр в обучении английскому языку. В ней подчеркивается их эффективность в повышении мотивации учащихся, развитии всех четырех языковых навыков (аудирование, говорение, чтение и письмо), а также в содействии социальным и когнитивным преимуществам. Предоставлены практические рекомендации для учителей, чтобы обеспечить эффективную интеграцию языковых игр в учебный процесс.

Keywords: Language games, English teaching, Motivation, Language skills, Gamification, Learning.

Kalit so'zlar: Til o'yinlari, ingliz tili o'qitish, motivatsiya, til ko'nikmalari, o'yinlashtirish, o'rganish.

Ключевые слова: Языковые игры, Обучение английскому языку, Мотивация, Языковые навыки, Геймификация, Обучение.

Kirish. Bugungi globallashgan dunyoda ingliz tili nafaqat muloqot vositasi, balki bilim olish, kasbiy rivojlanish va madaniyatlararo tushunish uchun kalit hisoblanadi. Shu sababli, ingliz tilini samarali va qiziqarli tarzda o'qitish har qanday ta'lim muassasasi uchun ustuvor vazifadir. An'anaviy dars usullari ba'zan o'quvchilarda zerikish yoki qo'rquv hissini uyg'otishi mumkin.





Aynan mana shu nuqtada til o'yinlari dars jarayoniga jon kiritadi va o'rganishni yanada samarali qiladi.

Asosiy qism: O'yinlar o'quvchilarning ichki motivatsiyasini uyg'otishda beqiyos rol o'ynaydi. O'yin orqali o'rganish ular uchun majburiyat emas, balki zavqli jarayonga aylanadi. Bu esa darsga faol qatnashishga, yangi so'z va grammatik qoidalarni eslab qolishga bo'lgan istakni oshiradi. Stress va xavotir darajasi pasayadi, o'quvchilar o'zlarini erkinroq his qilib, xato qilishdan qo'rqmaydigan muhitda muloqotga kirishadilar. O'yinlar orqali yaratilgan qulay atmosfera ularning tilni o'zlashtirishdagi psixologik to'siqlarni yengishiga yordam beradi. Zamonaviy ta'lim nazariyalariga ko'ra, xususan, Dezining (Deci) va Rayanning (Ryan) O'z-o'zini Belqilash Nazariyasi (Self-Determination Theory - SDT) nuqtai nazaridan, insonning ichki motivatsiyasi uchta asosiy psixologik ehtiyojni qondirish orqali kuchayadi:

- **Avtonomiya (Autonomy):** O'yinlar ko'pincha o'quvchilarga o'yin ichidagi rollarni tanlash, strategiyalar ishlab chiqish yoki hatto o'yin qoidalariga kichik o'zgartirishlar kiritish orqali jarayonni boshqarish imkoniyatini beradi. Bu o'z navbatida ularning "o'zim qaror qabul qila olaman" degan hissini kuchaytiradi va o'rganishga bo'lgan shaxsiy mas'uliyatini oshiradi.

- **Kompetentlik (Competence):** Til o'yinlari aniq va erishish mumkin bo'lgan maqsadlarga ega bo'lib, o'quvchilarga o'z tillarini amalda qo'llash va natijalarni darhol ko'rish imkonini beradi (masalan, ball yig'ish, g'alaba qozonish). Kichik muvaffaqiyatlar hissi ularning o'z qobiliyatlariga bo'lgan ishonchini (self-efficacy) mustahkamlaydi va tilni o'rganishda yanada faol bo'lishga undaydi.

- **Aloqadorlik (Relatedness):** Guruh bo'lib o'ynaladigan o'yinlar o'quvchilar o'rtasida hamkorlik, ijtimoiy o'zaro ta'sir va jamoadagi a'zolik hissini rivojlantiradi. Bu esa sinfda ijobiy va qo'llab-quvvatlovchi muhitni yaratib, o'quvchilarning o'zlarini yanada xavfsiz va qulay his qilishiga yordam beradi.

Shu bilan birga, o'yinlar Stephen Krashenning Affektiv Filtr Gipotazasi (Affective Filter Hypothesis) bo'yicha ham muhim ahamiyatga ega. O'yin orqali o'rganish jarayoni stress va xavotir darajasini sezilarli darajada pasaytiradi. Qulay va qiziqarli muhitda "affektiv filtr" pasayadi, bu esa o'quvchilarning til kirishini (language input) qabul qilish qobiliyatini oshiradi va xatosiz gapirishga bo'lgan qo'rquvini kamaytiradi. Natijada, ular o'zlarini erkinroq his qilib, xato qilishdan cho'chimagan holda muloqotga kirishadilar.

Yaxshi ishlab chiqilgan til o'yinlari Mihaly Csikszentmihalyining "Oqim Holati" (Flow State) konsepsiyasini ham yuzaga keltirishi mumkin. Oqim holatida o'quvchilar faoliyatga to'liq sho'ng'ib, vaqtni unutadilar va faoliyatning o'zidan zavq oladilar. Bu holat o'rganish uchun ideal bo'lib, kognitiv yukni kamaytiradi va tilni deyarli ongsiz ravishda o'zlashtirishga





yordam beradi. O'yinlar orqali yaratilgan bu qulay psixo-emotsional holat o'quvchilarning tilni o'zlashtirishdagi psixologik to'siqlarni yengishiga va o'rganishni chuqurroq darajaga olib chiqishiga yordam beradi.

Til Ko'nikmalarini Har Tomonlama Rivojlantirish

Til o'yinlari to'rt asosiy ko'nikmani (tinglash, gapirish, o'qish va yozish) birgalikda yoki alohida rivojlantirish uchun ajoyib imkoniyat yaratadi:

- **Tinglash (Listening):** Ko'plab o'yinlar tinglab tushunishni talab qiladi, masalan, "Simon Says" yoki "What's the object?" kabi o'yinlarda o'quvchilar ko'rsatmalarni diqqat bilan tinglashlari kerak.

- **Gapirish (Speaking):** Rol o'ynash, munozara o'yinlari yoki so'zlarni ta'riflash kabi mashg'ulotlar o'quvchilarni faol muloqotga undaydi, ularning talaffuzini, intonatsiyasini va nutq ravonligini yaxshilaydi.

- **O'qish (Reading):** Karta o'yinlari, boshqotirmalar yoki hikoya tuzish o'yinlari orqali o'quvchilar matnni o'qish, ma'no tushunish va asosiy g'oyalarni aniqlash ko'nikmalarini rivojlantiradilar.

- **Yozish (Writing):** Jamoaviy hikoya yozish, gaplarni to'g'ri tartibda joylashtirish yoki jumboqlarga javob yozish kabi o'yinlar yozma nutqni shakllantirishga yordam beradi.

Bundan tashqari, o'yinlar lug'at boyligini boyitish va grammatik qoidalarini kontekstda o'rganish uchun samarali usul hisoblanadi. O'quvchilar yangi so'zlarni shunchaki yodlab olish o'rniga, ularni o'yin jarayonida amaliy qo'llash orqali o'zlashtiradilar.

Ijtimoiy va Kognitiv afzalliklariga keladigan bo'lsak, til o'yinlari nafaqat til ko'nikmalarini rivojlantiradi, balki o'quvchilarning umumiy kognitiv qobiliyatlari va ijtimoiy ko'nikmalarini ham sezilarli darajada oshiradi. Bu jihatlar ularning akademik muvaffaqiyati va kelajakdagi hayotdagi integratsiyasi uchun fundamental ahamiyatga ega.

- **Jamoaviy Ishlash va Ijtimoiy Kompetensiyalar (Collaborative Learning & Social Competencies):**

Til o'yinlari ko'pincha jamoaviy ishlashni talab qiladi, bu esa o'quvchilarni bir-biri bilan faol hamkorlik qilishga, g'oyalarni almashishga, vazifalarni taqsimlashga va kelishmovchiliklarni hal qilishga undaydi. Lev Vygotskiyning Sotsiomadaniy Nazariyasi (Sociocultural Theory) nuqtai nazaridan, o'rganish ijtimoiy o'zaro ta'sir natijasi ekanligini ta'kidlaydi. O'yinlar orqali o'quvchilar o'zlarining yaqin rivojlanish zonasi (Zone of Proximal Development - ZPD) ichida bir-birlaridan o'rganadilar, ya'ni ular mustaqil bajara olmaydigan vazifalarni tengdoshlari yoki o'qituvchi yordamida amalga oshiradilar. Bu jarayonda ular nafaqat til orqali muloqot qilishni, balki empatiya, muzokara yuritish, konstruktiv fikr almashish va konfliktlarni hal qilish kabi muhim interpersonal ko'nikmalarni ham rivojlantiradilar. Bunday ijtimoiy kompetentliklar sinfda ijobiy o'rganish





muhitini yaratishga xizmat qiladi va o'quvchilarning jamiyatga integratsiyalashuvini kuchaytiradi.

- **Tanqidiy Fikrlash va Kognitiv Epchillik (Critical Thinking & Cognitive Flexibility):**

Til o'yinlari ko'pincha mantiqiy fikrlash, muammolarni hal qilish va tezkor qarorlar qabul qilishni talab qiladi. Strategik o'yinlar yoki muammoli vaziyatlarni hal qilishni talab qiladigan o'yinlarda o'quvchilar strategiyalar ishlab chiqishlari, raqib harakatlarini oldindan bashorat qilishlari va turli variantlar orasidan eng samaralisini tanlashlari lozim. Bu ularning kognitiv egiluvchanligini (cognitive flexibility) – ya'ni, vaziyatga qarab fikrlash usullarini o'zgartira olish, yangi qoidalarga tez moslashish va turli g'oyalarni bir-biriga bog'lay olish qobiliyatini – rivojlantiradi. O'yin jarayonida o'quvchilar o'zlarining til tanlovlari va strategiyalari haqida fikrlashga majbur bo'ladilar, bu esa metakognitiv ko'nikmalarni (o'zining fikrlash jarayoni haqida fikrlash) mustahkamlaydi va o'z-o'zini baholash qobiliyatini oshiradi.

- **O'ziga Ishonch va Risk Olishga Jasorat (Self-Confidence & Risk-Taking):**

Albert Banduraning o'z-o'ziga samaradorlik nazariyasi (Self-Efficacy Theory) ga ko'ra, insonning muayyan harakatni bajarish qobiliyatiga bo'lgan ishonchi uning motivatsiyasi va muvaffaqiyatida hal qiluvchi rol o'ynaydi. O'yinlar rasmiy sinovlarga nisbatan past stressli va xatosiz muhitni ta'minlaydi. O'yinlardagi kichik yutuqlar yoki jamoadoshlarning qo'llab-quvvatlashi o'quvchilarning o'ziga bo'lgan ishonchini oshiradi. Bu ularga tilni eksperiment qilish, yangi so'z va grammatik tuzilmalarni sinab ko'rish uchun xavf olishga jasorat (risk-taking) beradi, chunki xato qilish o'yinning bir qismi sifatida qabul qilinadi va o'rganish imkoniyati sifatida baholanadi. Natijada, o'quvchilar qo'rquv va xavotirni yengib, faolroq muloqotga kirishadilar.

Amaliy Tavsiyalar: O'yinli Mashg'ulotlarni Samarali Integratsiya Qilish Strategiyalari

Til o'yinlarining pedagogik salohiyatini to'liq ro'yobga chiqarish va ularning o'rganish jarayoniga ijobiy ta'sirini maksimal darajada oshirish uchun o'qituvchilar ushbu mashg'ulotlarni dars jarayoniga ongli va strategik tarzda integratsiya qilishlari lozim. Quyidagi tavsiyalar ilmiy-pedagogik prinsiplarga asoslangan holda keltiriladi:

- **Maqsadga Muvofiqlik va O'quv Rejasi bilan Uyğunlik (Alignment with Learning Objectives & Curriculum):**

O'yinlar shunchaki vaqt o'tkazish uchun emas, balki aniq bir o'rganish maqsadiga (learning objective) xizmat qilishi kerak. Har bir o'yin darsning muayyan bosqichida qaysi til ko'nikmasini (masalan, yangi lug'atni mustahkamlash, grammatik qoidani qo'llash, nutq ravonligini oshirish) rivojlantirishga qaratilgani aniq belgilanishi lozim. Bu "konstruktiv uyg'unlik" (constructive alignment) tamoyiliga mos keladi, bunda ta'lim faoliyatlari va





baholash usullari kutilayotgan o'rganish natijalari bilan chambarchas bog'lanadi. O'yin orqali erishilgan natijalar o'quvchilarning umumiy baholash tizimining bir qismi sifatida formativ baholash (formative assessment) uchun ma'lumot berishi mumkin.

- Yosh va Til Darajasiga Moslik (Age and Proficiency Level Appropriateness):

O'yinlarni tanlashda o'quvchilarning kognitiv rivojlanish darajasi (cognitive developmental stage) va til bilish darajasi (language proficiency level) inobatga olinishi shart. Kichik yoshdagi o'quvchilar uchun sodda qoidali, jismoniy faollikni talab qiladigan va ko'rgazmali vositalarga boy o'yinlar mos keladi (masalan, J. Piage'ning kognitiv rivojlanish bosqichlari). O'smirlar va kattalar esa murakkabroq strategiyalarni, abstract tushunchalarni va chuqurroq munozaralarni o'z ichiga olgan o'yinlarni afzal ko'rishlari mumkin. O'yin darajasining mos kelmasligi o'quvchilarda zerikish (agar juda oson bo'lsa) yoki tushkunlik (agar juda qiyin bo'lsa) keltirib chiqarishi, natijada motivatsiyani pasaytirishi mumkin.

- Aniq va Tushunarli Ko'rsatmalar (Clear and Understandable Instructions):

O'yin boshlanishidan oldin uning qoidalari, maqsadlari va g'alaba shartlari o'quvchilarga to'liq tushunarli bo'lishi zarur. Ko'rsatmalar qisqa, aniq va bir necha usulda (og'zaki, yozma, vizual vositalar orqali namoyish qilib) yetkazilishi mumkin. Bu "kognitiv yuklanish nazariyasi" (Cognitive Load Theory) nuqtai nazaridan muhimdir; murakkab yoki noaniq ko'rsatmalar o'quvchilarning kognitiv yukini asossiz ravishda oshirib, o'yinning asosiy til o'rganish maqsadidan chalg'itishi mumkin. Qoidalarni tushuntirgandan so'ng, o'qituvchi o'quvchilardan tushunganliklarini tasdiqlovchi savollar berib, ularning javoblarini tekshirishi (checking for understanding) lozim.

- O'qituvchining Faol Ishtiroki va Yordami (Active Teacher Participation and Facilitation):

O'qituvchining roli faqat o'yinni boshlash bilan cheklanmaydi; u katalizator, yo'naltiruvchi va ko'makchi (facilitator) vazifasini bajarishi kerak. Bu Vygotskiyning ko'maklashish (scaffolding) tamoyili bilan uyg'unlashadi, bunda o'qituvchi o'quvchilarga qiyin bo'lgan vazifalarni bajarishda va xatolarni tuzatishda o'z vaqtida va konstruktiv yordam beradi. O'yin jarayonida o'qituvchi o'quvchilarning tilni qanday qo'llayotganini kuzatishi, kerak bo'lganda aralashib, til xatolarini to'g'irlashi (asosan, yakunida yoki o'yinni buzmaganda holda), va rag'batlantiruvchi fikr-mulohazalar (constructive feedback) berishi kerak. O'qituvchining faol ishtiroki o'yinning o'quv maqsadiga yo'naltirilganligini ta'minlaydi va o'quvchilarning tilni amaliy qo'llashdagi ishonchini mustahkamlaydi.

Xulosa: Ingliz tilini o'qitishda o'yinli mashg'ulotlarning roli shunchaki darsni qiziqarli qilishdan iborat emas. Ular o'quvchilarning motivatsiyasini





oshiradigan, til ko'nikmalarini har tomonlama rivojlantiradigan, ijtimoiy va kognitiv qobiliyatlarni shakllantiradigan kuchli pedagogik vositadir. Til o'yinlarini dars jarayoniga to'g'ri integratsiya qilish orqali o'qituvchilar o'rganishni yanada samarali, yoqimli va esda qolarli qilishlari mumkin. Zamonaviy ta'lim sharoitida til o'yinlaridan keng foydalanish ingliz tilini o'zlashtirishda yangi ufqlarni ochadi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Qayumova Shahnoza Qobiljonovna „Inglizb va o'zbek tillarida taqinchoq nomlarining lingvokulturologik tadqiqi“. Termiz 2023
2. Bandura, A. (1977). O'z-o'ziga samaradorlik: Xulq-atvor o'zgarishining yagona nazariyasiga. Psixologik sharh, 84(2), 191–215.
3. Biggs, J., & Tang, C. (2011). Universitetda sifatli o'rganishni o'qitish: Talaba nima qiladi (4-nashr). Open University Press.
4. Csikszentmihalyi, M. (1990). Oqim: Optimal tajriba psixologiyasi. Harper & Row.
5. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Ichki motivatsiya va inson xulq-atvorida o'z-o'zini belgilash. Plenum.
6. Krashen, S. D. (1982). Ikkinchi tilni o'zlashtirishdagi tamoyillar va amaliyot. Pergamon Press.
7. Sweller, J. (1988). Muammolarni hal qilishda kognitiv yuk: O'rganishga ta'siri. Kognitiv fan, 12(2), 257-285.
8. Vygotsky, L. S. (1978). Jamiyatdagi ong: Yuqori psixologik jarayonlarning rivojlanishi. Harvard University Press.

