



“ZAMONAVIY TA’LIM VA TILSHUNOSLIK RIVOJI”
nomli respublika ilmiy-amaliy masofaviy konferensiyasi
VOLUME-1, ISSUE-3, 2026

The Role of Gamification in Teaching Vocabulary to Secondary School Students

Sabirova Gulnoza Sadikovna

PhD in Pedagogical Sciences, Associate Professor National Research University
'Tashkent Institute of Irrigation and Agricultural Mechanization Engineers' Tashkent,
Uzbekistan

Baratova Mohiniso

Student National Research University 'Tashkent Institute of Irrigation and Agricultural
Mechanization Engineers'

E-mail: baratovamohiniso553@gmail.com Tel: +99877 350 30 26

Abstract. This paper explores the effectiveness of gamification as an instructional strategy for teaching vocabulary to secondary school students. In modern education, there is a growing need for innovative methods that enhance learner engagement and promote long-term vocabulary retention beyond traditional memorization-based approaches. Gamification enables teachers to increase students' motivation, activate classroom participation, and support effective vocabulary acquisition. The paper analyzes the advantages, practical application, and impact of gamification on secondary school learners' motivation in English vocabulary learning.

Keywords: gamification, vocabulary learning, secondary school students, motivation, English language teaching, classroom engagement, innovative methods.

O’rta maktab o’quvchilariga lug’at o’rgatishda gamifikatsiyaning o’rni

Sabirova Gulnoza Sadikovna

pedagogika fanlari bo‘yicha PhD, dotsent, “Toshkent irrigatsiya va qishloq xo‘jaligini mexanizatsiyalash muhandislari instituti” Milliy tadqiqot universiteti, Toshkent,
O‘zbekiston



“ZAMONAVIY TA’LIM VA TILSHUNOSLIK RIVOJI”
nomli respublika ilmiy-amaliy masofaviy konferensiyasi
VOLUME-1, ISSUE-3, 2026

Baratova Mohiniso “Toshkent irrigatsiya va qishloq xo‘jaligini mexanizatsiyalash muhandislari instituti” Milliy tadqiqot universiteti, talaba

E-mail: baratovamohiniso553@gmail.com +99877-350-30-26

Annotatsiya. Ushbu maqola o'rta maktab o'quvchilariga ingliz tili so'z boyligini o'rgatishda gamifikatsiya usulidan foydalanishning samaradorligini o'rganishga bag'ishlangan. Zamonaviy ta'lim tizimida an'anaviy yodlash va takrorlashga asoslangan usullardan tashqari, o'quvchilarning faolligini oshiruvchi va uzoq muddatli so'z boyligini shakllantirishga yordam beruvchi innovatsion metodlarga ehtiyoj ortib bormoqda. Gamifikatsiya o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, dars jarayonidagi ishtirokini faollashtirish va so'zlarni samarali o'zlashtirish imkonini beradi. Maqolada geymlashtirishning afzalliklari, amaliyotda qo'llanilishi hamda o'rta maktab o'quvchilarining ingliz tili so'z boyligini o'rganish motivatsiyasiga ta'siri tahlil qilingan. **Tayanch so'zlar:** gamifikatsiya, so'z boyligi, o'rta maktab o'quvchilari, motivatsiya, ingliz tili ta'limi, o'quv faolligi, innovatsion metodlar.

Bugungi kunda ta'lim tizimida so'z boyligini o'rgatish jarayoni faqatgina o'quvchilarning bilimni aniqlash vositasi emas, balki ularning til rivojlanishini qo'llab-quvvatlovchi muhim pedagogik jarayon sifatida qaralmoqda. An'anaviy o'qitish usullari, xususan so'z ro'yxatlarini yodlash va tarjimaga asoslangan mashqlar, ko'pincha o'quvchilarning qisqa muddatli bilimni shakllantirishga xizmat qiladi. Ammo o'rta maktab o'quvchilarining ingliz tilidagi so'z boyligini to'liq va samarali rivojlantirish uchun yanada moslashuvchan hamda o'quvchi faolligiga yo'naltirilgan metodlar talab etiladi. Shu tomondan olib qaralganda, gamifikatsiya tizimi zamonaviy ta'limda so'z boyligini o'rgatishning samarali innovatsion usuli sifatida e'tirof etilmoqda.

Gamifikatsiya — bu o'yin elementlarini, ya'ni ball to'plash, yutuq nishonlari, raqobat va mukofot tizimlarini ta'lim muhitiga tatbiq etish jarayonidir. Ushbu usul



“ZAMONAVIY TA’LIM VA TILSHUNOSLIK RIVOJI”
nomli respublika ilmiy-amaliy masofaviy konferensiyasi
VOLUME-1, ISSUE-3, 2026

o'quvchilarning darsga bo'lgan qiziqishini oshiradi, ularning faol ishtirokini ta'minlaydi va so'zlarni uzoq muddatga esda saqlash imkonini beradi. Kappning ta'kidlashicha, to'g'ri tanlangan o'yin elementlari o'quvchilarning ichki motivatsiyasini rivojlantiradi va yangi bilimlarni o'zlashtirishni sezilarli darajada yaxshilaydi [1]. O'rta maktab o'quvchilari bilan ishlashda gamifikatsiya tizimi ayniqsa muhimdir. Chunki o'smirlar ko'pincha an'anaviy dars usullarida o'z qobiliyatlarini to'liq namoyon eta olmaydi. Gamifikatsiya esa ularga Kahoot, Wordwall, Spelling Bee va Vocabulary Bingo kabi interaktiv faoliyatlar orqali so'z boyligini qiziqarli va samarali tarzda o'rganish imkonini beradi. Shabrina va Taufiqning fikricha, gamifikatsiya o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi va dars davomida ularning diqqatini saqlab qolishga yordam beradi [2].

Gamifikatsiyaning yana bir muhim jihati — bu o'quvchilar o'rtasidagi hamkorlik va sog'lom raqobatni kuchaytirishidir. O'quvchilar jamoa bo'lib ishlash jarayonida bir-birlaridan o'rganadi, bu esa nafaqat so'z boyligini, balki muloqot ko'nikmalarini ham rivojlantiradi. Shu bilan birga, o'quvchilar o'z yutuqlarini ko'rib, o'ziga bo'lgan ishonchini mustahkamlab boradi.

Biroq gamifikatsiyani qo'llashda ayrim qiyinchiliklar ham mavjud. Masalan, raqobatga asoslangan o'yin tizimi ba'zi o'quvchilarni ruhiy jihatdan tushkunlikka solishi mumkin. Bundan tashqari, raqamli vositalardan foydalanish imkoniyati barcha maktablarda bir xil emas. Shu sababli o'qituvchilar gamifikatsiya faoliyatlarini oldindan puxta rejalashtirishi va o'quvchilarning individual ehtiyojlarini hisobga olishi zarur [3].

Xulosa qilib aytganda, gamifikatsiya o'rta maktab o'quvchilarining ingliz tili so'z boyligini o'rganish jarayonini kompleks va samarali tashkil etish imkonini beruvchi innovatsion metod hisoblanadi. Ushbu usul o'quvchilarning motivatsiyasini, faolligini va so'zlarni uzoq muddatga esda saqlash qobiliyatini rivojlantiradi. Zamonaviy



**“ZAMONAVIY TA’LIM VA TILSHUNOSLIK RIVOJI”
nomli respublika ilmiy-amaliy masofaviy konferensiyasi
VOLUME-1, ISSUE-3, 2026**

texnologiyalar bilan uyg'unlashgan gamifikatsiya kelajakdagi zamonaviy ta'lim tizimining muhim tarkibiy qismi bo'lib xizmat qiladi.

Adabiyotlar:

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco: Pfeiffer.

Shabrina, L., & Taufiq, W. (2023). Gamification in EFL vocabulary teaching. *TESOL International Journal*, 18(1), 78–92.

Nation, I. S. P. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.

Akdoğan, E. (2018). The impact of spelling games on vocabulary learning. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(4), 789–797.