

**KONFERENSIYALAR** COM

ANJUMANLAR PLATFORMASI

**XI RESPUBLIKA ILMIY-  
AMALIY KONFERENSIYASI**

**YANGI DAVR ILM-  
FANI: INSON UCHUN  
INNOVATSION G'OYA  
VA YECHIMLAR**

**IYUN, 2026**

**ISSN 3093-8791**

**ELEKTRON NASHR:**

<https://konferensiyalar.com>



**Yangi davr ilm-fani: inson uchun innovatsion g'oya va yechimlar.**  
XI Respublika ilmiy-amaliy konferensiyasi materiallari to'plami.  
2-jild, 11-son (iyun, 2026-yil).- 73 bet.

Mazkur nashr ommaviy axborot vositasi sifatida 2025-yil, 8-iyulda  
C-5669862 son bilan rasman davlat ro'yaxatidan o'tkazilgan.

**Elektron nashr:** <https://konferensiyalar.com>

**ISSN:** 3093-8791 (onlayn)

**Konferensiya tashkilotchisi:** "Scienceproblems Team" MChJ

**Konferensiya o'tkazilgan sana:** 2026-yil, 10-iyun

**Mas'ul muharrir:**

Isanova Feruza Tulqinovna

#### **Annotatsiya**

Mazkur to'plamda "Yangi davr ilm-fani: inson uchun innovatsion g'oya va yechimlar" mavzusidagi XI Respublika ilmiy-amaliy konferensiyasi materiallari jamlangan. Nashrda respublikaning turli oliy ta'lim muassasalari, ilmiy markazlari va amaliyotchi mutaxassislari tomonidan tayyorlangan maqolalar o'rin olgan bo'lib, ular ijtimoiy-gumanitar, tabiiy, texnik va yuridik fanlarning dolzarb muammolari va ularning innovatsion yechimlariga bag'ishlangan.

Ushbu nashr ilmiy izlanuvchilar, oliy ta'lim o'qituvchilari, doktorantlar va soha mutaxassislari uchun foydali qo'llanma bo'lib xizmat qiladi.

**Kalit so'zlar:** ilmiy-amaliy konferensiya, innovatsion yondashuv, zamonaviy fan, fanlararo integratsiya, ilmiy-tadqiqot, nazariya va amaliyot, ilmiy hamkorlik.

**Barcha huquqlar himoyalangan.**

© Scienceproblems team, 2026-yil

© Mualliflar jamoasi, 2026-yil

## MUNDARIJA

### QISHLOQ XO'JALIGI FANLARI

*Mamataliev Ikrom, Shadmanov Djamaliddin, Hakimova Iroda*  
TURLI AGROTEXNIK OMILLARNING G'O'ZA NAVLARIDA BIR KO'SAKDAGI PAXTA VAZNIGA  
TA'SIRI ..... 5-9

*Raxmonqulova Lola, Umurzakov Elmurod*  
SHAFTOLI BITINING LOVIYANI O'SISHI RIVOJLANISHI VA MAXSULDORLIGIGA  
TA'SIRI..... 10-13

*Norov Ilxom, Amanova Maxfurat*  
KUNJUT(SESAMUM INDICUM.L) NAV VA NAMUNALARINING DON HOSILDORLIK  
KO'RSATKICHIGA 1000 DONA DON VAZNINI TA'SIRI ..... 14-17

### FILOLOGIYA FANLARI

*Isanova Feruza*  
O'ZBEK VA INGLIZ HUQUQIY MATNLARIDA SEMANTIK MUVOFIQLIK: QIYOSIY  
TAHLIL ..... 18-21

*Yo'ldoshova Jamila, Xidirova Munajat*  
QASHQADARYO VOHASIDA UCHRAYDIGAN VESPULA (THOMSON, 1869) AVLODI  
TURLARINING MORFOLOGIYASI ..... 22-26

*Mustofakulova Maftuna*  
ZAMONAVIY TILSHUNOSLIKDA KONNOTATIV MA'NONING TADQIQI ..... 27-31

*Mahkamova Sevinch*  
RAQAMLI MUHITDA MUALLIFLIK HUQUQI BUZILISHINING ASOSIY SHAKLLARI VA ULARNING  
MEDIA MAKONDAGI NAMOYON BO'LISHI ..... 32-34

*Рустамова Тамилла*  
СТРУКТУРНЫЕ И ОРИЕНТАЦИОННЫЕ МЕТАФОРЫ В РЕПРЕЗЕНТАЦИИ НЕГАТИВНЫХ  
ЭМОЦИЙ В АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ ..... 35-38

*Балясникова Марина*  
ОТ ПРИЗНАКА К СИМВОЛУ: ФУНКЦИОНАЛЬНО-СЕМАНТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ  
АНГЛИЙСКИХ ПРИЛАГАТЕЛЬНЫХ С СУФФИКСОМ -LY ..... 39-42

### YURIDIK FANLAR

*Eraliyeva Malika*  
GERMANIYA VA O'ZBEKISTONDA IJTIMOYIY HIMOYA TIZIMINING RIVOJLANISH  
TENDENSIYALARI: QIYOSIY-HUQUQIY TAHLIL..... 43-46

### PEDAGOGIKA FANLARI

*Gulamov Shavkat*  
FALSAFIY DEBATLAR ORQALI IJTIMOYIY MUAMMOLARNI TAHLIL QILISH ..... 47-52

*Mustafoyeva Noila*  
METHODOLOGICAL FOUNDATIONS FOR DEVELOPING LEGAL WRITING COMPETENCE IN  
LEGAL EDUCATION ..... 53-57

*Darmonova Adolat*  
BARQAROR TA'LIM MODELLARI ASOSIDA UMUMIY PEDAGOGIKANI RAQAMLI  
INTEGRATSIYADA O'QITISHNING ADAPTIV TEXNOLOGIYALARINI  
TAKOMILLASHTIRISH ..... 58-60

*Sariboyeva Shaxnoza*

IJTIMOIY TARMOQLARNING YOSHLAR AXLOQIY DUNYOQARASHIGA TA'SIRI.....61-66

## **PSIXOLOGIYA FANLARI**

*Xalikova Guli*

O'YIN VA INTERFAOL METODLAR ORQALI TIL O'RGANISH: PSIXOLOGIK VA TEXNOLOGIK YONDASHUV .....67-72

## PSIXOLOGIYA FANLARI

### O'YIN VA INTERFAOL METODLAR ORQALI TIL O'RGANISH: PSIXOLOGIK VA TEXNOLOGIK YONDASHUV

**Xalikova Guli Tashtemirovna**

Nizomiy nomidagi O'zbekiston milliy pedagogika universiteti

"Psixologiya" kafedrasida o'qituvchisi,

psixologiya fanlari bo'yicha (PhD)

Tel: + 998 97 784 28 82

**Annotatsiya.** Mazkur maqolada o'yinlarga asoslangan til o'rganish, o'zini o'zi tartibga solib o'rganish hamda ularning integratsiyasi sifatida shakllangan yondashuv kompleks tarzda tahlil qilinadi. Tadqiqotlarda o'yin texnologiyalarining ta'lim jarayoniga kirib kelishi, ularning o'quvchilarning motivatsiyasi, affektiv holati va o'quv samaradorligiga ta'siri keng yoritilgan. Shuningdek, raqamli o'yinlar, mobil texnologiyalar, virtual va kengaytirilgan reallik vositalari asosida til o'rganishning yangi imkoniyatlari ochib beriladi. Tadqiqotlar asosida o'yin asosida o'rganishning ustunliklari, mavjud muammolari va kelgusidagi rivojlanish yo'nalishlari aniqlanadi.

**Kalit so'zlar:** o'yin asosida o'rganish, GBLL, SRLL, GBSRLL, til ta'limi, motivatsiya, raqamli o'yinlar, interfaol metodlar, affektiv holat, kommunikativ kompetensiya.

### LANGUAGE LEARNING THROUGH GAMES AND INTERACTIVE METHODS: PSYCHOLOGICAL AND TECHNOLOGICAL APPROACHES

**Xalikova Guli Tashtemirovna**

Lecturer, Department of Psychology,

National Pedagogical University of Uzbekistan named after Nizami

PhD in Psychological Sciences

**Annotation.** This article provides a comprehensive analysis of game-based language learning, self-regulated learning, and their integration as a unified approach. The study extensively examines the integration of game technologies into the educational process and their impact on learners' motivation, affective state, and academic performance. Additionally, new opportunities for language learning are explored through the use of digital games, mobile technologies, and virtual and augmented reality tools. Based on the research, the advantages, existing challenges, and future development directions of game-based learning are identified.

**Keywords:** game-based learning, GBLL, SRLL, GBSRLL, language education, motivation, digital games, interactive methods, affective state, communicative competence.

DOI: <https://doi.org/10.47390/ydif-y2026v2i11/n015>

**Kirish.** Zamonaviy ta'lim tizimida axborot-kommunikatsiya texnologiyalarining rivojlanishi o'qitish jarayoniga yangi pedagogik yondashuvlarni olib kirdi. Xususan, til o'rganish jarayonida an'anaviy metodlardan voz kechib, o'quvchini markazga qo'yuvchi interfaol metodlarga o'tish dolzarb masalaga aylandi. O'yinlarga asoslangan o'rganish hamda o'zini o'zi tartibga solib o'rganish aynan shunday yondashuvlar sirasiga kiradi. So'nggi yillarda ushbu ikki yondashuvni integratsiyalash natijasida GBSRLL modeli shakllanib, u til o'rganishning yangi, samarali yo'nalishi sifatida e'tirof etilmoqda.

O'yinlarga asoslangan o'rganish (game-based learning) va o'zini o'zi tartibga solib o'rganish (self-regulated learning) uzoq vaqtdan beri til ta'limida samarali yondashuvlar sifatida qadrlanib kelinadi. Biroq, ularning integratsiyasiga, ya'ni o'yinlarga asoslangan o'zini

o'zi tartibga solib til o'rganishga (game-based self-regulated language learning, GBSRLL) oid tadqiqotlar hali kam o'tkazilgan.

Ruofei Zhang, Gary Cheng va Xieling Chenning «Game-based self-regulated language learning: Theoretical analysis and bibliometrics» maqolasi natijalariga ko'ra, GBSRLL 2018–2019 yillardan buyon yangi fanlararo soha sifatida shakllanib kelmoqda.

Ta'lim psixologiyasi sohasida uzoq vaqtdan beri qiziqish uyg'otib kelayotgan o'zini o'zi tartibga solib o'rganish (self-regulated learning) til ta'limida ham samarali yondashuv sifatida tobora ko'proq e'tirof etilmoqda. Bunda o'quvchilar o'zlarining o'qish harakatlari, omillari va jarayonlarini turli strategiyalar orqali boshqaradilar va ijobiy o'quv tajribalari hamda qoniqarli natijalarga erishadilar. So'nggi yillarda texnologiyalashtirilgan til o'rganish jadal rivojlanayotgani sababli, bu yondashuv mobil vositalar, elektron portfellar, onlayn muharrirlar va vikilar kabi zamonaviy texnologiyalar bilan integratsiya qilinmoqda.

Yuqoridagi texnologiyalarga nisbatan o'yin mexanikalarini SRLL bilan integratsiyalashga oid tadqiqotlar kam. Ammo GBSRLL — o'yinlarga asoslangan til o'rganish (GBLL) va SRLL o'rtasidagi fanlararo soha sifatida katta salohiyatga ega. Nazariy jihatdan GBLL va SRLL o'quvchilarning motivatsiyasi va o'ziga bo'lgan ishonchiga ijobiy ta'sir ko'rsatadi, amaliy jihatdan esa o'yin mexanikalari o'zini o'zi tartibga solish bosqichlari va strategiyalarini qo'llab-quvvatlashi mumkin. So'nggi yillarda tadqiqotchilar GBSRLLga qiziqish bildirib, uning samaradorligini qayd etishmoqda.

GBSRLL bo'yicha tadqiqotlar hali juda cheklangan va bu sohaga ko'proq e'tibor qaratish zarur. Ko'pchilik tadqiqotlar GBSRLLning o'quvchilarning motivatsiya, o'ziga ishonch va avtonomiya kabi affektiv holatlariga ta'sirini o'rgangan. Bu yondashuvning til bilimlari va ko'nikmalariga ta'sirini, shuningdek, uzoq muddatli samarasini tadqiq etish kerak. GBSRLLning boshqa til o'rganish yondashuvlari bilan solishtirilgan samaradorligini ham o'rganish muhim.

Texnik jihatdan GBSRLLni rivojlantirish uchun vositalar va texnologiyalarning roli katta. Mobil va virtual reallik texnologiyalari bu sohada qo'llab-quvvatlovchi vosita sifatida tan olingan, ammo kengaytirilgan reallik (augmented reality) kabi boshqa texnologiyalar ham istiqbolli bo'lishi mumkin. Kelgusi tadqiqotlarda bunday vositalarning GBSRLLga qo'shadigan hissasini o'rganish maqsadga muvofiq bo'ladi.

Tadqiqotda nazariy tahlil, tematik evolyutsiya tahlili va ijtimoiy tarmoq tahlili asosida GBSRLL tushunchalari o'rganilgan. Natijalarga ko'ra, bu sohadagi asosiy mavzular:

O'yinlarga asoslangan til o'rganishda qo'llaniladigan o'zini o'zi tartibga solish strategiyalari;

GBSRLLning o'quvchilarning affektiv holatlariga ta'siri;

GBSRLLning xususiyatlari.

GBSRLL — bu o'quvchilarning mustaqil ravishda turli strategiyalar (xatti-harakat, motivatsion, kognitiv va refleksion) orqali til o'rganish jarayonini o'yin shaklida boshqarishi hisoblanadi. Uning samaradorligi motivatsiya, o'ziga ishonch va avtonomiyaning GBLL va SRLL bilan ijobiy bog'liqligi asosida yuzaga keladi. Amaliy jihatdan esa o'yin mexanikalari o'zini o'zi tartibga solish bosqichlarini qo'llab-quvvatlaydi.[13]

Texnologiya bilan qo'llab-quvvatlanadigan turli o'qitish shakllari orasida o'yin asosida til o'rganish (GBLL) o'quvchilarni quvonchli va interaktiv muhitga jalb qilishda samarali yondashuv sifatida qaraladi. Ushbu tadqiqot "Game-Based Language Learning in Technological Contexts: An Integrated Systematic Review and Bibliometric Analysis" (Gwo-Jen Hwang, Pei-

Ying Chen, Shih-Ting Chu, Wen-Hua Chuang, Chin-Ya Juan, Hui-Yun Chen) bibliometrik xaritalash tahlili va kodlash tahlili yordamida GBLL bo'yicha umumiy ko'rinish berishni maqsad qiladi.

So'nggi 20 yil ichida o'yin asosida o'qitish turli fanlarda keng qo'llanila boshladi, masalan kimyo (Wood & Donnelly-Hermosillo, 2019), dasturlash tillari (Topalli & Cagiltay, 2018), tabiiy fanlar (Herodotou, 2018) va til o'rganish (Alfadil, 2020). Bundan tashqari, ta'limiy o'yinlar so'nggi yillarda turli o'quv muhitlarida qo'llash uchun tez rivojlandi, masalan kengaytirilgan reallik (Hsu, 2017), virtual reallik (Alfadil, 2020), raqamli o'yinlar (Sung et al., 2017) va stol o'yinlari (Tsai et al., 2019).

Oldingi tadqiqotlar o'yin asosida o'qitish talabalar o'quv samaradorligi va motivatsiyasini oshirishi mumkinligini ko'rsatgan (Liu & Chu, 2010; Park et al., 2019; Ronimus et al., 2014). Park va boshqalar (2019) ingliz tili lug'atini o'rganish uchun o'q-yoy otish o'yini yaratgan. Natijalar shuni ko'rsatdiki, taklif etilgan mukofot tizimi o'quv darajasi, motivatsiya va jalb etilish darajasini statistik jihatdan sezilarli darajada oshirgan. Bundan tashqari, avvalgi tadqiqotlar o'yinlarning kognitiv va motivatsion ta'siriga oid meta-tahlilni o'z ichiga olgan. Natijalar shuni ko'rsatdiki, o'yinlarni til o'rganish bilan birlashtirishning foydasi boshqa fanlarga qaraganda ancha yuqori (Wouters et al., 2013). Shuning uchun yuqoridagi tadqiqotlardan ko'rish mumkinki, til o'rganishda o'yinlardan foydalanish talabalar o'quv samaradorligini yanada samarali oshirishi mumkin.

Yuqoridagi tadqiqotlardan ko'rinib turibdiki, o'yin asosida til o'rganish (GBLL) tadqiqotchilar e'tiborini tobora ko'proq jalb qilmoqda. O'yin asosida o'qitish bo'yicha o'tmish adabiyotlarini ko'rib chiqishlar ko'p bo'lib. Masalan, Hwang va Wu (2012) 2001 yildan 2010 yilgacha bo'lgan davrda raqamli o'yin asosida o'qitish (DGBL) bo'yicha tadqiqot tendensiyalarini tahlil qilib, so'nggi o'n yillikda maqolalar soni sezilarli darajada oshganini aniqlagan. Tsai va Tsai (2018) raqamli o'yinlarning ikkinchi til lug'atini o'rganish samaradorligiga ta'sirini ko'rib chiqib, ularning samarali ekanligini ko'rsatgan. Xu va boshqalar (2019) ingliz tilini o'qitishda raqamli o'yinlar bo'yicha 59 ta tadqiqotni tahlil qilib, ularning ko'pchiligi lug'at o'rganish samaradorligini o'rganganini va miqdoriy tahlildan foydalanganini aniqlagan.

Tanlangan tadqiqotlarda o'rganilgan tillar quyidagilarni o'z ichiga oladi: ingliz, xitoy, ispan, nemis, yapon, italyan va boshqalar (Hung et al., 2018).

Ushbu tadqiqot til o'zlashtirishni sakkiz yo'nalishga ajratdi: tinglash, gapirish, o'qish, yozish, lug'at, grammatika, talaffuz va integratsiyalashgan til (Stockwell, 2007).

Ushbu tadqiqot affektiv yoki psixologik holatlarni to'qqiz yo'nalishga ajratdi: umumiy qarashlar yoki munosabatlar, qoniqish, motivatsiya/qiziqish, jalb etilish/ chuqur diqqat, texnologiyani qabul qilish/baholash, o'ziga ishonch, kognitiv yuklama, o'rganishdagi xavotir va boshqa affektiv holatlar (Li & Tsai, 2013).

Ushbu tadqiqot o'yin janrlarini o'yin turlari va ularning mobil imkoniyatlariga ko'ra tasnifladi. O'yin janrlari quyidagicha ajratildi: simulyatsiya o'yinlari, rolli o'yinlar, o'quv o'yinlari, mantiqiy o'yinlar, jismoniy o'yinlar, stol o'yinlari va gamifikatsiya (Ke, 2016). Simulyatsiya o'yinlari o'quvchilarni o'rganishga yo'naltiruvchi vaziyatlarni modellashtiradi. Rolli o'yinlar o'quvchilarga syujetda rol ijro etish imkonini beradi. O'quv o'yinlari sodda ta'limiy o'yinlar bo'lib, masalan savol-javob yoki lug'at o'rganish uchun sharhlarni otish o'yinlari. Mantiqiy o'yinlar o'yinchilardan muammolarni hal qilishni talab qiladi, masalan boshqotirma

yoki escape room (qochish xonasi o'yini). Jismoniy o'yinlar Xbox, VR yoki AR texnologiyalaridan foydalanadi. Stol o'yinlari esa maxsus belgilangan maydonda o'ynaladi, masalan Monopoly. Gamifikatsiya esa o'yin elementlarini ta'limga qo'shishni anglatadi.

Ushbu tadqiqot o'yin muhitini besh turga ajratdi: video o'yinlar, kompyuter yoki onlayn o'yinlar, mobil o'yinlar va aralash muhitlar (Connolly et al., 2012).

Bibliometrik tahlil uchun VOSviewer dasturi qo'llanildi. U mualliflar iqtiboslari, davlatlar bo'yicha nashrlar soni, jurnallar va eng ko'p ishlatilgan kalit so'zlar tarmog'ini vizuallashtirish uchun ishlatildi. VOSviewer bibliometrik tarmoq ma'lumotlarini yaratish va ko'rsatish uchun mo'ljallangan dastur bo'lib, u xaritalarni qulay grafik ko'rinishda taqdim etadi. Mualliflar quyidagilarni kodlash orqali tahlil qildi: maqsad til, tadqiqot metodi, o'yin janri, o'yin muhiti, o'quvchilarning ta'lim darajasi, o'rganish strategiyalari, natijalar va psixologik holatlar.

Mualliflar hissasini aniqlash uchun VOSviewer yordamida iqtibos tahlili o'tkazildi. Natijada Gwo-Jen Hwang eng ko'p iqtibos olingan muallif bo'ldi. U Lin, Chi-Jen va Fu, Qing-Ke bilan yaqin hamkorlik qilgan.

Tadqiqot natijalariga ko'ra, eng ko'p ishlatiladigan metod — miqdoriy tahlil bo'lib, u asosan anketalar orqali ma'lumot yig'adi. Sifatli tadqiqotlar kamroq bo'lsa-da, ular muhim ahamiyatga ega.

Til o'rganishda eng ko'p o'rganilgan yo'nalish — lug'at. Kam o'rganilgan yo'nalishlar esa tinglash, grammatika va talaffuz hisoblanadi.

Kelajakda VR, AR va metaverse asosidagi o'yinlar rivojlanishi kutilmoqda.[14]

Shuni aytish mumkinki, o'yin asosida o'rganish ijodiy o'qitish modeli sifatida shakllandi (Huizenga va boshq., 2009; Kapp, 2012; Schaaf, 2012; Perrotta va boshq., 2013; Liu va boshq., 2020; Hwang va Chen, 2022). Talabalarni shunchaki o'yin o'ynashga jalb qilishdan farqli ravishda, o'yin mexanizmlari, o'yin elementlari va ta'limiy-ko'ngilochar (edutainment) yondashuvlarni o'quv dasturiga kiritish hamda "real vaziyat"da o'qitish haqiqiy o'yin asosida o'qitish sifatida qaraladi. An'anaviy o'qitish modeli bilan solishtirganda, o'yin asosida o'rganishning asosiy ustunligi o'quv resurslarining haqiqiyliigi va o'rganish muhitining vaziyatga mosligidadir. O'yin asosida o'rganishda o'yin texnologiyalari orqali o'quvchilarga ijtimoiy faoliyatni taqlid qiluvchi real muloqot vaziyatlari yaratiladi va real vaziyatga yo'naltirilgan muloqot, suhbat hamda harakatli o'zaro ta'sir amalga oshiriladi. Bundan tashqari, ishtirokchilar virtual vaziyatlar orqali hikoyani qayta so'zlash, til orqali muloqot qilish va rolli o'yinlar kabi turli tajribalarni orttirishlari mumkin (Wang va Wu, 2012; Homer va Plass, 2014).

Oliy ta'limda ingliz tilini o'qitish talabalarning turli qobiliyatlarini, ayniqsa og'zaki muloqot qobiliyatini rivojlantirishni o'z ichiga oladi. Bu qobiliyatlar quyidagilarni o'z ichiga oladi: ijtimoiy vaziyatlarda bir-birining fikrini, his-tuyg'ularini, munosabatini va niyatini tushunish, umumiy mavzular bo'yicha muloqot qilish, ijtimoiy vaziyat darajasiga qarab mos til shakllarini tanlash va o'z fikrini, his-tuyg'ularini hamda munosabatini to'g'ri ifodalash. Axborot va kommunikatsiya texnologiyalari tez rivojlanayotgan davrda bu qobiliyatlarni shakllantirish o'qitishda innovatsion vositalarni talab qiladi; shu sababli raqamli o'yinlarga asoslangan til o'rganish samarali yo'lga aylandi.

Yana bir tadqiqotda, Xitoylik kollej talabalari uchun ona tili xitoy tili bo'lganligi sababli, ular boshlang'ich va o'rta maktabda 12 yil (ba'zi qishloq hududlarda 9 yil) ingliz tilini o'rgangan bo'lsalar ham, ona tilida so'zlashuvchilar bilan taqqoslaganda katta farq mavjud, ayniqsa

og'zaki nutqda. Tadqiqotlar va suhbatlar shuni ko'rsatdiki, talabalarning og'zaki muloqot qobiliyatini rivojlantirishga to'sqinlik qilayotgan asosiy muammolar quyidagilar:

(1) o'rta maktablarda "imtihon uchun o'qitish" yo'nalishi va o'quv dasturi sharoitlari talabalarga og'zaki nutqni mashq qilish imkoniyatini cheklaydi;

(2) talabalarning o'qish qobiliyati gapirish qobiliyatiga qaraganda yaxshiroq rivojlangan, bu esa og'zaki muloqotni rivojlantirishga to'sqinlik qiladi;

(3) tinglash va gapirish ko'nikmalarining pastligi sababli talabalar ingliz tilida gapirishdan uyaladi. Agar o'yin asosida o'rganish orqali til o'rganishni tashkil etib, og'zaki muloqot qobiliyatiga e'tibor qaratilsa, bu juda katta ahamiyatga ega bo'ladi.

Ushbu tadqiqotda o'yin asosida ikkinchi tilni o'rganishdagi subyektiv tajriba va qarashlarga e'tibor qaratildi hamda Xitoy kollej talabalari og'zaki muloqot qobiliyatini rivojlantirish misol sifatida olindi.

Til o'rganish o'yinlari raqamli o'yinlar orqali til o'rganishni rivojlantirishga qaratilgan bo'lib, o'yin ichida ko'ngilocharlik va o'rganish uyg'unligi o'yin asosida til o'rganishni ham foydali, ham qiziqarli qiladi. Xitoy kollej talabalari og'zaki muloqot qobiliyatini rivojlantirish muammosini hal qilish uchun ushbu tadqiqot "Digital Game-Virtual College" o'yin dasturidan foydalangan. Tadqiqot janubiy Xitoydagi muhandislik yo'nalishidagi universitetning talabalari orasida "College English—Reading and Writing" hamda "College English—Listening, Viewing and Speaking" kurslari asosida o'tkazildi. Tadqiqotda o'yin asosida ikkinchi tilni o'rganish subyektiv tajriba va qarashlar nuqtai nazaridan amaliy va nazariy jihatdan tahlil qilindi. Nazorat guruhi va tajriba guruhi o'rtasidagi taqqoslashda quyidagi jihatlar tekshirildi: lug'at boyligi, og'zaki nutq qobiliyati, ijtimoiy qobiliyat, emotsional ifoda, shuningdek til ongini, kognitiv ongni, kommunikativ ongni va emotsional ongni rivojlanishi.

Tadqiqot natijalari "Digital Game-Virtual College" dasturining talabalarning og'zaki muloqot qobiliyatini rivojlantirishdagi samaradorligini ko'rsatdi. Tajriba guruhi talabalari o'yin asosida o'rganishdan so'ng lug'at boyligi, og'zaki nutq, ijtimoiy qobiliyat va emotsional ifoda bo'yicha nazorat guruhiga qaraganda yaxshiroq natija ko'rsatdi. So'rovnoma natijalari esa tajriba guruhi talabalari quyidagi jihatlarida yaxshilanishni sezganini ko'rsatdi: til ongini, kognitiv ong, kommunikativ ong va emotsional ong.

Shuningdek, o'yin asosida o'rganishdan oldin va keyin o'tkazilgan so'rovnoma natijalari hamda dastur dizayni baholandi. Natijalar o'yin asosida o'rganishning afzalliklarini ko'rsatdi, lekin og'zaki muloqot qobiliyatining rivojlanishi darhol emas, balki uzoq muddatli o'rganishni talab qilishini ham aniqladi. Bundan tashqari, talabalar o'yin dasturining ko'ngilocharlik, ishtirok etish va tajriba dizayni kabi jihatlarini ijobiy baholagan.

O'yin asosida ikkinchi tilni o'rganish keng istiqbolga ega, ayniqsa og'zaki muloqot ko'nikmalarini rivojlantirishda. O'yin prinsiplari, o'yin elementlari va raqobat ruhini qanday qilib samarali qo'llash, o'quv dasturlarini qanday tuzish, o'yin vaziyatlarini qanday tashkil etish va ta'lim natijalarini qanday baholash — bular kelajak tadqiqotlari uchun muhim masalalardir.

Ushbu tadqiqot Xitoy universitetida o'yin asosida o'rganishni o'rganish bo'yicha dastlabki urinish hisoblanadi. Tadqiqot faqat 66 nafar talaba bilan cheklangan va qisqa muddatli bo'lgan. Kelajakda kengroq miqyosda va uzoq muddatli tadqiqotlar o'tkazish zarur.

Bundan tashqari, "Digital Game-Virtual College" dasturi keng qo'llanilsa-da, uning funksiyalari yetarlicha rivojlanmagan. Shu sababli yanada mukammal o'yin dasturlarini ishlab chiqish va qo'llash zarur. O'yin dasturlari ishlab chiquvchilar bilan hamkorlik qilish va boshqa

sohalardagi muvaffaqiyatli tajribalarni o'rganish orqali yanada samarali model yaratish mumkin.

Til o'rganish o'yinlarining rivojlanishi bilan o'quvchilar og'zaki nutqni yanada samarali o'rganishi va muloqot qobiliyatini yaxshilashi mumkin.[15]

**Xulosa** qilib aytganda, o'yin va interfaol metodlar asosida til o'rganish zamonaviy ta'lim tizimining muhim va istiqbolli yo'nalishlaridan biridir. GBLL va SROLL integratsiyasi natijasida yuzaga kelgan GBSROLL modeli o'quvchilarning bilim olish jarayonini samarali tashkil etishga, ularning motivatsiyasi va mustaqilligini oshirishga xizmat qiladi. Raqamli texnologiyalar bilan uyg'unlashgan holda ushbu yondashuv til o'rganishni yanada qiziqarli, samarali va amaliy qiladi. Kelgusida ushbu yo'nalishda chuqurroq va keng qamrovli tadqiqotlar olib borish zarur.

#### Adabiyotlar/Литература/References:

1. Alfadil, M. (2020). Effectiveness of virtual reality game in foreign language vocabulary acquisition. *Computers & Education*, 103893. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103893>
2. Broadbent, J., & Poon, W. L. (2015). Self-regulated learning strategies and academic achievement in online higher education learning environments: A systematic review. *The Internet and Higher Education*, 27, 1–13.
3. Chen, Y. L., & Hsu, C. C. (2020). Self-regulated mobile game-based English learning in a virtual reality environment. *Computers & Education*, 103910.
4. Cheng, C. H., & Chen, C. H. (2019). Investigating the impacts of using a mobile interactive English learning system on the learning achievements and learning perceptions of students with different backgrounds. *Computer Assisted Language Learning*, 1–26. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1671460>
5. Dent, A. L., & Koenka, A. C. (2016). The relation between self-regulated learning and academic achievement across childhood and adolescence: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 28(3), 425–474.
6. Godwin-Jones, R. (2011). Autonomous language learning. *Language Learning & Technology*, 15(3), 4–11.
7. Hwang, G.-J., & Chen, P.-Y. (2022). Interweaving gaming and educational technologies: Clustering and forecasting the trends of game-based learning research by bibliometric and visual analysis. *Entertainment Computing*, 40, 100459. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100459>
8. Lai, C. (2017). *Autonomous language learning with technology: Beyond the classroom*. Bloomsbury Publishing.
9. Mizumoto, A. (2013). Effects of self-regulated vocabulary learning process on self-efficacy. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 7(3), 253–265.
10. Panadero, E., Jonsson, A., & Botella, J. (2017). Effects of self-assessment on self-regulated learning and self-efficacy: Four meta-analyses. *Educational Research Review*, 22, 74–98.
11. Wang, B., & Wu, Z.-J. (2012). Considering learning foreign language through edutainment based on RPG game. *Modern Educational Technology*, 22, 77–79.
12. Zhang, R., & Zou, D. (2020). Types, purposes, and effectiveness of state-of-the-art technologies for second and foreign language learning. *Computer Assisted Language Learning*, 1–47.
13. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33326464/>
14. <https://www.igi-global.com/article/game-based-language-learning-in-technological-contexts-an-integrated-systematic-review-and-bibliometric-analysis/316184>
15. <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2022.1109370/full>

# **YANGI DAVR ILM-FANI: INSON UCHUN INNOVATSION G'OYA VA YECHIMLAR**

**XI RESPUBLIKA ILMIY-AMALIY KONFERENSIYASI MATERIALLARI**  
2026-yil, iyun

**Mas'ul muharrir:** *F.T.Isanova*  
**Texnik muharrir:** *N.Bahodirova*  
**Diszayner:** *I.Abdihakimov*

**Yangi davr ilm-fani: inson uchun innovatsion g'oya va yechimlar.**  
XI Respublika ilmiy-amaliy konferensiyasi materiallari to'plami.  
2-jild, 11-son (iyun, 2026-yil). – 73 bet.

Mazkur nashr ommaviy axborot vositasi sifatida 2025-yil, 8-iyulda  
C-5669862 son bilan rasman davlat ro'yaxatidan o'tkazilgan.

**ISSN:** 3093-8791 (onlayn)

**Elektron nashr:** <https://konferensiyalar.com>

**Konferensiya tashkilotchisi:** "Scienceproblems Team" MChJ

**Konferensiya o'tkazilgan sana:** 2026-yil, 10-iyun.

**Barcha huquqlar himoyalangan.**  
© Science problems team, 2026-yil.  
© Mualliflar jamoasi, 2026-yil.