



Til va adabiyot.uz

ILMIY-METODIK ELEKTRON JURNAL
НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ЭЛЕКТРОННЫЙ ЖУРНАЛ
SCIENTIFIC-METHODOLOGICAL ELECTRONIC JOURNAL

«Til va adabiyot – Преподавание языка и литературы – Language and literature teaching» (e-mail:tilvaadabiyotuz@gmail.com) <https://oak.uz/pages/4802>

TANIQLI YOZUVCHI NAZAR ESHONQULNI TURK DUNYOSI ADABIYOTINING NUFUZLI MUKOFOTI BILAN QUTLAYMIZ!



Eshonqulov N.
Facebook sahifasidan olingan.

Turkiyaning Anqara shahrida Turkiy tilli davlatlar tashkiloti, Turkiya madaniyat va sport vazirligi, Otaturk nomidagi madaniyat, til va tarix oliy Akademiyasi hamda 1932-yilda Otaturk asos solgan Turk tili Qurumi hamkorligida turk dunyosi adabiyoti mukofotini topshirish marosimi bo'lib o'tdi. Tadbirda O'zbekiston, Ozarbayjon, Qozog'iston, Qirg'iziston, Turkmaniston, Shimoliy Kipr kabi davlatlardan taklif qilingan adiblar, jamoat vakillari, olimlar va turkiy tilli davlatlarning elchilari ishtirok etdi.

«Tilda, fikrda, ishda birlik: turk dunyosi adabiyoti (hikoyachilik) mukofoti» bilan yozuvchi Nazar Eshonqul taqdirlandi.

Мария БЫКОВА,

магистрант Узбекского государственного университета мировых языков,
Научный руководитель: Малика Мусаевна Ибрагимова, доцент кафедры японской филологии
Узбекского государственного университета мировых языков

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ИЗУЧЕНИЯ ЯПОНСКОГО ЯЗЫКА

Аннотация: в данной работе рассматривается применение геймификации как инновационного инструмента для повышения эффективности изучения японского языка. Анализируется роль игровых элементов, таких как очки, уровни, награды и соревнования, в процессе обучения. Особое внимание уделяется тому, как использование геймификации способствует повышению мотивации студентов, укреплению их интереса к изучению японского языка и развитию ключевых языковых навыков. В работе представлены примеры успешного внедрения геймифицированных методов, включая цифровые платформы и образовательные игры, а также обсуждаются их влияние на вовлечённость учащихся и результаты обучения.

Ключевые слова: *игровые технологии, онлайн-викторины, японский язык, геймификация, интерактивное обучение, мотивация, обучающие игры, Quizizz, LearningApps.org.*

Annotation: the article provides information and examples on the peculiarities of gamification as an innovative tool to enhance the effectiveness of learning Japanese. It analyzes the role of game elements such as points, levels, rewards, and competition in the educational process. Special attention is given to how gamification contributes to increasing student motivation, strengthening their interest in learning Japanese, and developing key language skills. The study presents examples of successful implementation of gamified methods, including digital platforms and educational games, and discusses their impact on student engagement and learning outcomes.

Keywords: *game-based technologies, online quizzes, Japanese language, gamification, interactive learning, motivation educational games, Quizizz, LearningApps.org.*

Annotatsiya: ushbu ishda yapon tilini o'rganish samaradorligini oshirish uchun innovatsion usul sifatida geymifikatsiyadan foydalanish masalalari ko'rib chiqilgan. O'quv jarayonida ballar, darajalar, mukofotlar va raqobat kabi o'yin elementlarining o'rni tahlil qilingan. Geymifikatsiyadan foydalanish talabalarni o'qishga qiziqitirish, ularning yapon tilini o'rganishga bo'lgan qiziqishini mustahkamlash va asosiy til ko'nikmalarini rivojlantirishga qanday yordam berishiga alohida e'tibor qaratilgan. Ishda geymifikatsiyalangan usullarning muvaffaqiyatli joriy etish misollari, jumladan, raqamli platformalar va ta'lim o'yinlari keltirilgan hamda ularning talabalarni o'quv jarayoniga jalb qilinishi va natijalarga ta'siri muhokama qilingan.

Kalit so'zlar: *o'yin texnologiyalari, onlayn-viktorinalar, yapon tili, geymifikatsiya, interaktiv ta'lim, motivatsiya, o'quv o'yinlari, Quizizz, LearningApps.org.*

В последние годы в условиях быстрого развития цифровых инструментов и спроса на повышенную интерактивность игровые методы стали популярными при изучении иностранных языков. Изучение японского языка с его сложной системой письма и культурным происхождением представляет собой серьезную задачу для студентов. В этом контексте интеграция игровых технологий в учебную программу открывает новые возможности для повышения мотивации и облегчения понимания сложных особенностей языка. Цель статьи заключается в исследовании роли и применения геймификации как метода для улучшения процессов изучения японского языка. В статье рассматриваются ключевые теоретические подходы и исследования, демонстрирующие образовательную эффективность игрового подхода, приводятся примеры игровых технологий применимых в обучении японскому языку.

Методы обучения, основанные на игре, имеют богатую историю, уходящую корнями

в древность, такие философы, как Платон и Аристотель, подчеркивали важность игры для развития, а Жан-Жак Руссо и Фридрих Фребель, считали игру естественным и эффективным способом обучения детей. В наши дни концепция игры выходит на совершенно новый уровень. Современные исследования подтверждают, что цифровые образовательные игры положительно влияют на успеваемость, мотивацию и качество знаний. Существуют исследования показывающие, что игры создают стимулирующую среду, предлагая учащимся интересные задачи и обратную связь, повышая их вовлеченность. Причина этого в том, что усилия учащихся становятся более произвольными. Это связано с тем, что, как определил Тору Фудзимото, если учащиеся чувствуют, что обучение доставляет удовольствие, ожидается, что они будут мотивированы и продолжат свое обучение [1].

Исследование Джеймса Пол Ги показало, что игры создают высокомотивирующую учебную среду,

которая способствует постоянному вовлечению учащихся. Мотивация является важным фактором успешного изучения иностранного языка, и игры оказываются мощным средством ее повышения. Согласно Ги, игры предоставляют учащимся интересные задачи и быструю обратную связь, что увеличивает их внутренний интерес [5, 6].

Кроме того, исследования показывают, что игры улучшают навыки аудирования и говорения. Так, Миллер М. и Хегельхаймер В. обнаружили, что мультимедийные игры помогают учащимся улучшить понимание устной речи [2]. Результаты исследования Хайо Рейндерс и Сорада Ваттана, в котором приняли участие студенты, изучающие английский язык как иностранный, показало, что участие в многопользовательских играх способствовало увеличению времени, проводимого на говорении, и повышению уверенности в устной речи что в свою очередь подчеркнуло важность многопользовательских онлайн-игр для развития устных навыков [3].

Развивающие игры можно использовать по-разному. Например, существуют программы изучения языка в самостоятельном темпе, не требующие вмешательства педагога, что позволяет студентам учиться в удобном для них темпе. Помимо этого, существует возможность активного использования в образовательной среде обучающих программ, инструментов диагностики и мониторинга, творческих проектов, основанных на игровых принципах. Одним из таких инструментов являются онлайн-викторины и языковые тренажеры. Они обеспечивают интерактивный подход к проверке знаний, который может значительно повысить мотивацию и улучшить запоминание информации. Онлайн-викторины часто включают в себя игровые элементы, такие как очки, уровни, награды и таблицы лидеров, чтобы стимулировать интерес и конкуренцию. Студенты мотивированы повторять тесты, чтобы улучшить свои результаты. Быстрая и четкая обратная связь помогает учащимся быстро распознавать свои ошибки и совершенствовать свои навыки, повышая удовлетворенность обучением и поощряя дальнейшее обучение.

Системы вопросов, требующие от учащихся активного запоминания информации (например, вопросы с заполнением пропусков или вопросы, основанные на ситуации), способствуют лучшему запоминанию по сравнению с пассивным использованием информации. Вопросы об условиях или ситуационных проблемах развивают ассоциативную перспективу, которая помогает учащимся связать новые знания с тем, что они уже знают, и улучшает их интеграцию в языковую систему. Постепенно увеличивающаяся сложность вопросов помогает закрепить знания на более глубоком уровне. Использование онлайн-

викторин на уроке позволяет охватить различные аспекты обучения: от наблюдения и запоминания до активного использования языка. Разнообразие игр и уровней знаний учащихся может привести к самостоятельному подходу к обучению и поддержанию оптимального уровня знаний. Важно, чтобы игрофикация не была изолированным упражнением, а была интегрирована в общий процесс обучения, поддерживая и закрепляя теоретические элементы.

Quizizz, образовательная платформа для создания интерактивных викторин и опросов, предлагает преподавателям возможность создавать и адаптировать задания для японского языка, поддерживая процесс обучения через элементы геймификации, такие как таймеры, рейтинги и визуальные подсказки. Платформа позволяет проводить опросы в реальном времени, что помогает проверять знания учащихся и получать обратную связь. С помощью Quizizz можно создавать многоуровневые задания, тренирующие иероглифы, словарный запас и грамматические структуры. Платформа также поощряет повторение, что полезно для закрепления материала, особенно для сложных элементов языка.

LearningApps.org, представляющий собой платформу для создания интерактивных упражнений, также оказывает значительное влияние на процесс обучения японскому языку. Этот инструмент предлагает разнообразные форматы упражнений, включая кроссворды, сортировки, ассоциативные задания и дидактические игры. Благодаря широкому выбору шаблонов, LearningApps.org позволяет преподавателям адаптировать задачи к разным уровням и потребностям учащихся, обеспечивая их погружение в язык через практическое выполнение заданий. Например, преподаватели могут создать упражнения для тренировки иероглифов, сопоставления японских слов с их переводами, а также симуляции повседневных диалогов, что способствует развитию коммуникативных навыков и культурной осведомленности.

Исходя из этого мы видим, что онлайн-викторины и языковые тренажеры являются результативными инструментами для изучения японского языка. Разнообразие форматов викторин помогает удовлетворить разные учебные потребности, повышая мотивацию и улучшая запоминание материала. Их эффективность зависит от правильного подбора форматов и интеграции в учебный процесс, а также от регулярного использования для закрепления знаний.

Для достижения максимальной эффективности рекомендуется использовать смешанные форматы викторин и адаптивных упражнений с учебными материалами и традиционными методами преподавания. Это обеспечит более персонализированное обучение.

рованный и эффективный процесс обучения. Важно адаптировать элементы игрового дизайна к целевой аудитории и индивидуальным потребностям учащихся, что делает обучение более увлекательным и результативным.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Toru F. The Research Trends in Game-Based Learning and Open Education. February 2017 39(1):15-23 DOI:10.15077/etr.41038,
2. Miller M., Hegelheimer V. The Sims Meet ESL Incorporating Authentic Computer Simulation Games into the Language Classroom. Interactive Technology & Smart Education. 2006. 3, P. 311–328.
3. Reinders H., Wattana S. Learn English or die: The effects of digital games on interaction and willingness to communicate in a foreign language. April 2011, 3(1):4–28 LicenseCC BY-NC-SA
4. Yip, F. W. M., Kwan, A. C. M. Online vocabulary games as a tool for teaching and learning English vocabulary. Educational Media International, 2006. 43(3), P. 233–249.
5. Gee J. P. The Anti-Education Era: Creating Smarter Students through Digital Learning. N. Y.: St.Martin's Press, 2013. 215 p.
6. Gee J. P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Second Edition. N. Y.: Palgrave Macmillan, 2007. 256 p.

Dildora BABAXANOVA,
UzSWLU, Teacher of the Teaching
English Methodology Department

THE ROLE OF CONTEXT IN WORD MEANING: CONTEXTUAL SEMANTICS AND PRAGMATICS

Annotation: this article explores the critical role of context in determining word meaning, examining the relationship between contextual semantics and pragmatics. While semantics deals with the inherent meaning of words, pragmatics focuses on how context influences interpretation in real-life communication. The article delves into various types of context—linguistic, situational, and social—and how they affect the meaning of words, especially in ambiguous or polysemous cases. We also discuss the intersection of semantics and pragmatics, emphasizing the concept of contextual inference and how speakers use context to clarify or alter meanings. By exploring examples from everyday conversation and literature, this article highlights the dynamic interaction between language structure and context in the creation of meaning.

Key words: contextual semantics, pragmatics, word meaning, contextual inference, ambiguity, polysemy, linguistic context, social context, situational context, meaning construction, communication, inference.

Аннотация: данная статья исследует важную роль контекста в определении значения слов, рассматривая взаимосвязь между контекстуальной семантикой и прагматикой. Семантика занимается внутренним значением слов, в то время как прагматика фокусируется на том, как контекст влияет на интерпретацию в реальном общении. Статья анализирует различные виды контекста — лингвистический, ситуативный и социальный — и их влияние на значение слов, особенно в случаях многозначности или полисемии. Также обсуждается пересечение семантики и прагматики, акцентируя внимание на концепции контекстуальных выводов и том, как говорящие используют контекст для разъяснения или изменения значений. На примерах из повседневной беседы и литературы статья подчеркивает динамичное взаимодействие между языковой структурой и контекстом в процессе создания смысла.

Ключевые слова: контекстуальная семантика, прагматика, значение слов, контекстуальные выводы, многозначность, полисемия, лингвистический контекст, социальный контекст, ситуационный контекст, создание смысла, коммуникация, выводы.

Annotatsiya: ushbu maqolada kontekstning so'z ma'nosini aniqlashdagi muhim roli, kontekstual semantika va pragmatika o'rtasidagi o'zaro bog'lanish ko'rib chiqiladi. Semantika so'zlarning ichki ma'nosi bilan shug'ullanadi, pragmatika yesa kontekstning haqiqiy muloqotdagi talqiniga qanday ta'sir qilishini o'rganadi. Maqolada turli xil kontekstlar — lingvistik, situatsion va ijtimoiy va ularning so'zlarning ma'nosiga ta'siri, ayniqsa, polisemiyali yoki ko'plab ma'nolarga ega so'zlar bilan bog'liq holatlarda, tahlil qilinadi. Shuningdek, semantika va pragmatikaning kesishish nuqtasi, kontekstual inferenses konsepsiyasi va nutq qurgan shaxslar kontekstni ma'nolarni aniqlash yoki o'zgartirishda qanday ishlatishlari muhokama qilinadi. Har kuni uchraydigan suhbatlar va adabiyotlardan olingan misollar orqali maqola, til tuzilishi va kontekstning ma'no yaratishda o'zaro ta'sirini ta'kidlaydi.

Kalit so'zlar: kontekstual semantika, pragmatika, so'z ma'nosi, kontekstual inferenses, polisemiyasi, ko'plab ma'nolar, lingvistik kontekst, ijtimoiy kontekst, situatsion kontekst, ma'no yaratish, muloqot, inferenses.

takomillashtirish metodikasi.....	187
Gulnoza Shodieva. The contribution of internet resources as a valuable tool for education.....	189
Muattar Nasimova. The Impact of Task-Based Reading Strategies on Academic Performance in High School Students.....	191

Psixologiya

Nilufarxon Ismoilova. Mantiqiy fikrlash: kreativlik va tanqidiy fikrlash kontekstida kompleks yondashuv.....	193
Gulxayo G'aniyeva. Ijtimoiy tafakkur, uning tarkibiy tuzilmasi va uni rivojlantirish imkoniyatlari.....	196
Shaxloxon Ko'chimova. Yuristlar muloqotida ijtimoiy munosabatlarning ahamiyati.....	199

Kichik tadqiqot

Shaxribon Musurmankulova, Jasmina Roziqova. Tohir Malikning "Alvido, bolalik" qissasida Qamariddin obrazi.....	202
Soxiba Gazibekova. Xayriddin Sultonovning "Boburiynoma" asarida arxaiik so'zlarning badiiy til imkoniyatlari.....	204
Xumora Jo'raqulova. "Hamid Olimjon" ma'rifiy-biografik romanida Naim Karimov mahorati.....	207
Fazilat Mamadaliyeva. Hamza ijodida ilm-ma'rifatning ulug'lanishi.....	209
Sarvinov Omonova. Bo'lajak dizaynerlarni kasbiy faoliyatga tayyorlashda xorijiy tillarning ahamiyati.....	212
Nafisa Xudoyorova. Ingliz ma'rifatchiligi va uning o'ziga xos xususiyatlari.....	214
Madinaxon G'ofurova. Nabi Jaloliddinning "Chuvalchang yoqqan kecha" hikoyasida o'g'il obrazi.....	216
Mohiya Mamasharipova. Omon Matjon she'riyatida obrazlilik.....	219

Munajatxon Yuldasheva. O'zbek madaniy nutqining o'ziga xos xususiyatlari.....	221
Shirinjon Matyakubova. O'qish savodxonligi darslarida o'quvchilarda adabiy tushunchalarni shakllantirish metodikasini takomillashtirish.....	224
Sadoqat Hamroyeva. Faxriyor she'rlarida oynoma.....	226
Zuhro Rajabova. "Bayozi muxammasot" qo'lyozmalarining ilmiy tavsifi.....	230
Dilrabo Komilova. Yangibozor (Xorazm) shevasi savdo munosabatlarida ishlatiladigan ba'zi so'zlar xususida.....	232
Отабек Жумаев. Взаимосвязь между национально-гендерным пространством и литературными тенденциями в русской и узбекской литературе.....	234
Сабина Салимова. Семантико-структурные особенности и национально-культурные аспекты фразеологических единиц с компонентом «  » глаза.....	236
Мария Быкова. Геймификация как инструмент повышения эффективности изучения японского языка.....	239
Dildora Babaxanova. The Role of Context in Word Meaning: Contextual Semantics and Pragmatics.....	241
Madina Begizova. Isomorphism and allomorphy in english and uzbek sentence structure.....	243
Dilrabo Kattaboyeva. The structural-semantic characteristics of predicates.....	246
Maftuna Khabibova. Principles of using different activities for developing speaking skills.....	248
Durdona Isaqjonova. The importance of gradation in morphology.....	250
Ziroat Salieva. Challenges in the written production of intermediate language learners.....	252