

CHET TILLARINI O'QITISHDA KOMMUNIKATIV KOMPETENSIYANI SHAKLLANTIRISHDA GAMIFIKATSIYA ELEMENTLARIDAN FOYDALANISH METODIKASI

<https://doi.org/10.70728/phil.v05.i02.011>

Yusupova Shaxzoda Rustam qizi
yusupovashakhzoda07@gmail.com
Ilmiy raxbar: Zilola Alisherovna Mirkasimova
zilolaxakimova0083@gmail.com
O'zbekiston davlat Jahon tillari universiteti

Annotatsiya: Ushbu maqolada chet tili darslarida kommunikativ kompetensiyani rivojlantirishda gamifikatsiya texnologiyalaridan foydalanishning nazariy va amaliy asoslari yoritilgan. Tadqiqotning maqsadi o'yin mexanikalarini ta'lim jarayoniga tadbiq etish orqali o'quvchilarning nutq ko'nikmalarini va muloqot faolligini oshirish imkoniyatlarini aniqlashdan iborat. Maqolada gamifikatsiya elementlarining o'quvchilar motivatsiyasiga ta'siri, psixologik barerlarni bartaraf etishdagi o'rni hamda "role play" orqali muloqotga kirishish darajasini yuksaltirish masalalari tahlil qilingan. Olib borilgan tajriba-sinov ishlari natijasida o'yinlashtirilgan o'quv muhitining an'anaviy metodlarga qaraganda samaradorligi ilmiy asoslab berilgan.

Kalit so'zlar: kommunikativ kompetensiya, gamifikatsiya, role play, lingvistik passivlik, interfaol metodika, motivatsiya, innovatsion ta'lim texnologiyalari

METHODOLOGY OF USING GAMIFICATION ELEMENTS IN FORMING COMMUNICATIVE COMPETENCE IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES

Yusupova Shakhzoda Rustam qizi
yusupovashakhzoda07@gmail.com
Scientific supervisor: Zilola Alisherovna Mirkasimova
zilolakhakimova0083@gmail.com
Uzbekistan State University of World Languages

Abstract: This article discusses the theoretical and practical foundations of using gamification technologies in developing communicative competence in foreign language lessons. The purpose of the study is to identify opportunities for improving students' speech skills and communicative activity by introducing game mechanics into the educational process. The article analyzes the impact of gamification elements

on students' motivation, their role in overcoming psychological barriers, and increasing the level of communication through role play. As a result of the conducted experimental work, the effectiveness of the gamified learning environment compared to traditional methods has been scientifically substantiated.

Keywords: communicative competence, gamification, role play, linguistic passivity, interactive methodology, motivation, innovative educational technologies

Asosiy qism

Hozirgi zamonaviy ta'lim tizimida o'quvchilarning faqat nazariy bilimlarini emas, balki amaliy kommunikativ ko'nikmalarini rivojlantirish pedagoglarning muhim vazifasi deb qabul qilingan. Ayniqsa, chet tillarini o'qitishda kommunikativ kompetensiyani shakllantirish asosiy maqsadlardan biri sifatida qaraladi. Bizning kuzatishlarimizga ko'ra, o'quvchi tilda shunchaki gapirishi emas, balki vaziyatga qarab so'z tanlay olishi - ya'ni kommunikativ kompetensiyasi birlamchi ahamiyatga ega. Shu bilan birga, o'quvchilarda darsga bo'lgan qiziqishni uyg'otish, mustaqil va tanqidiy fikrlashni boshlash hamda passiv o'quvchilarni dars jarayonida faol ishtirok etishini ta'minlash novator pedagogdan innovatsion yondashuvlarni talab etadi. Ana shunday zamonaviy yondashuvlardan biri - gamifikatsiyadir. Gamifikatsiya - bu o'yin mexanikalarini o'yin bo'lmagan jarayonlarga, xususan ta'limga tatbiq etish orqali o'quvchilarning motivatsiyasi va qiziqishini oshirishga qaratilgan innovatsion ta'lim texnologiyasidir. U darsni interaktivtashkil etish va kommunikativ faollikni kuchaytirishga xizmat qiladigan metod hisoblanadi. Bu nazariyani rivojlantirishga katta hissa qo'shgan zamonaviy tadqiqotchilardan biri amerikalik Gabe Zichermann gamifikatsiyani inson motivatsiyasi va xulq-atvoriga ta'sir ko'rsatadigan vosita sifatida o'rgangan. Zichermann o'yin elementlari (ball, mukofot, reyting, raqobat) odamlarning faoliyatini rag'batlantirishini ta'kidlaydi. Uning fikricha, bu metod o'rganish jarayonini qiziqarli va samarali tashkil etish imkonini beradi va uning ishlari ta'lim jarayonida ham qo'llaniladi. Gamifikatsiya (o'yinlashtirish) esa jarayondagi eng katta to'siqni-psixologik barer va zerikishni yengishga yordam beradi. An'anaviy metodlarda o'quvchilar ko'pincha "akvariumdagi baliq" (ya'ni lingvistik passivlik yoki nutqiy turg'unlik) holatida bo'lishadi: nazariy bilimlar nutqiy faoliyatda transformatsiya bo'lmaydi. Gamifikatsiya shunchaki ko'ngilochar o'yin emas, balki MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) tamoyillari asosida o'quvchilarning lingvistik passivligini bartaraf etuvchi tizimli metodologik yondashuvdir.

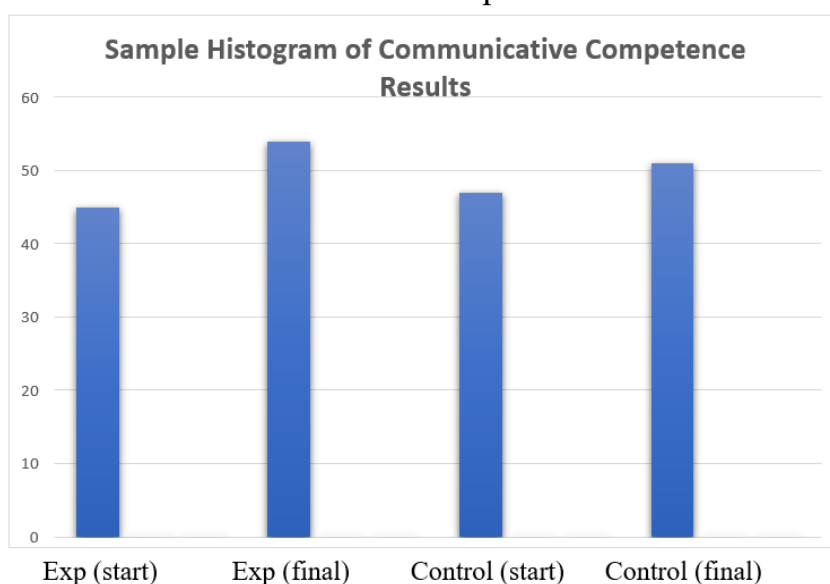
Mexanika bu o'yinning "qoidalari" va uning tarkibiy qismlari. O'qituvchi nuqtai nazaridan bu darsni tashkil qilishda foydalaniladigan elementlar: ballar va reytinglar (to'g'ri javob uchun beriladigan ballar), darajalar (grammatikani o'zlashtirish darajasiga qarab murakkablashib boradigan bosqichlar), vazifalar (tilni qo'llashga yo'naltirilgan topshiriqlar).

Dinamika mexanika ishga tushganda, o'quvchilar qanday harakat qilishi. Bu yerda kommunikativ kompetensiya bevosita namoyon bo'ladi: hamkorlik (ma'lum bir vazifani bajarish uchun o'quvchilarning chet tilida o'zaro muloqot qilishi), raqobat (peshqadamlar ro'yxatida yuqoriga ko'tarilish uchun tezroq va aniqroq gapirishga intilish), strategiya (g'alaba qozonish uchun qaysi so'z yoki iboradan foydalanishni rejalashtirish).

Estetika bu o'yin davomida o'quvchida paydo bo'ladigan hissiyotlar va tajriba. Gamifikatsiyaning asosiy maqsadi ham shu- o'qishni yoqimli qilish: qiziqish ("keyingi bosqichda nima bo'lar ekan?" degan savol), xursandchilik (qiyin kommunikativ to'siqni yengib o'tgandagi muvaffaqiyat hissi), hamjamiyat hissi (o'zini jamoaning bir bo'lagi deb bilish).

Metodologiya: Ushbu tadqiqot boshlang'ich sinf o'quvchilarining (7-10 yosh) chet tilini o'rganishdagi kommunikativ kompetensiyasini shakllantirish, interaktiv o'quv muhitini yaratish va gamifikatsiyaning pedagogik samaradorligini aniqlashga qaratilgan bo'lib, metodologik jihatdan tizimli va shaxsga yo'naltirilgan yondashuvlarga asoslandi. Tadqiqotimiz uchun aynan boshlang'ich sinf o'quvchilarini tanlab olganimizning sababi, bu yoshda o'yin elementlariga bo'lgan ehtiyoj yuqoriligidir. Tadqiqot jarayonida pedagogik kuzatuv, tajriba-sinov, suhbat, taqqoslash va natijalarni tahlil qilish metodlaridan foydalanildi. Tadqiqotning metodologik asosi sifatida "role play" elementi tanlab olindi. Bunda modelning tarkibiy qismlari-didaktiv maqsad, mazmun, vaziyat, rollar, o'quv faoliyati, hamda baholash mezonlari o'zaro uzviy bog'liq holda tahlil qilindi. Tadqiqot jarayoni ikki guruhda olib borildi: eksperimental guruhda role play va gamifikatsiya elementlari qo'llanildi, nazorat guruhida esa an'anaviy o'qitish metodlari asosida darslar tashkil etildi. Avvalo, o'quvchilarning mavjud kommunikativ ko'nikmalari aniqlanib ularning nutq faolligi, lug'at boyligi va muloqotga kirishish darajasi diagnostika qilindi. Eksperimental guruhimizning o'zlashtirish darajasi dastlab 45%ni, kontrol guruhimiz esa 47%ni tashkil etdi. Shundan so'ng "role play" modeli asosida tashkil etilgan darslar orqali tajriba-sinov ishlari olib borildi. Har bir o'quv mashg'ulotining asosiy qismida guruhlariga mavzuga doir lug'atlar taqdim etildi va tajriba guruhidagi o'quvchilar real hayotga yaqin vaziyatlarga jalb qilinib, dialog va muloqot orqali til birliklaridan foydalanishga yo'naltirildi. Role play jarayonida o'quvchilar turli ijtimoiy rollarni bajarish orqali savol berish, javob qaytarish, suhbatni davom ettirish va fikr bildirish ko'nikmalarini rivojlantirdi. Ushbu metodikani yuqorida keltirilgan MDA modeliga bog'landi. Modelning mexanika qismida rolli o'yinning texnik qoidalari va resurslari belgilab olindi va har bir to'g'ri qo'llanilgan grammatik struktura uchun qo'shimcha ballar berish o'yin qoidasi sifatida kiritildi. Dinamika qismida o'quvchilar o'rtasida mexanika ishga tushishi natijasida real muloqot muhiti shakllandi va o'quvchilar o'z jamoalari uchun ko'proq ball to'plash maqsadida chet tilida o'zaro hamkorlik qila

boshladilar. Bu jarayonda kommunikativ kompetensiya bevosita amaliyotda namoyon bo'ldi. Estetika qismida o'quvchilarning hissiy holati va tajribasi o'yin yakunida tahlil qilindi. Vizual rag'batlantirish(stikerlar) va jamoaviy musobaqa ruhida tashkil etilgan dars o'quvchilarda "xursandchilik" va "muvaffaqiyat" hissini uyg'otdi. Natijada, an'anaviy metodlardagi psixologik barer va zerikish holatlari bartaraf etildi. Gamifikatsiya elementlari-ball tizimi, rag'batlantirish, jamoaviy musobaqa va vizual materiallar o'quvchilarning darsdagi faolligini oshirishga xizmat qildi. Tajriba-sinov ishlari davomida o'quvchilarning kommunikativ kompetensiyasidagi o'zgarishlar muntazam kuzatildi va tahlil qilindi. Natijalar tajriba boshidagi ko'rsatkichlar bilan taqqoslandi, garchi role play metodikasi ijobiy o'sish ko'rsatgan bo'lsa-da, tajriba guruhidagi ayrim o'quvchilarda jamoaviy raqobat tufayli haddan tashqari hayajonlanish holatlari ham kuzatildi. Shunga qaramay, tajribamiz so'ngida eksperimental guruh 9% ga o'sish ko'rsatdi. Ammo kontrol guruhida qo'llanilgan an'anaviy ta'lim metodi ham o'zgarishsiz qolmadi. Bundan ko'rinib turibdiki, mazkur metodologiya boshlang'ich sinf o'quvchilarida til o'rganish jarayonini faallashtirish, ularning og'zaki nutqini rivojlantirish hamda muloqotga kirishish kompetensiyasini shakllantirishda muhim vosita sifatida xizmat qildi.



1-rasm. Gamifikatsiya metodikasi qo'llanilgunga qadar va keying o'quvchilarning kommunikativ faolligi ko'rsatkichlari.

Xulosa: Mazkur tadqiqot metodologiyasi boshlang'ich sinf o'quvchilarida kommunikativ kompetensiyani shakllantirish jarayonini tizimli tashkil etishga xizmat qildi. Tajriba va nazorat guruhlarida olib borilgan ishlar, role play hamda gamifikatsiya elementlariga asoslangan darslar o'quvchilarning nutq faolligini oshirish, muloqotga kirishish ko'nikmalarini rivojlantirish va til birliklaridan amaliy foydalanish darajasini kuchaytirishda samarali metodik vosita ekanligini ko'rsatdi. Garchi gamifikatsiya motivatsiyani oshirgan bo'lsa-da, ba'zi passiv o'quvchilarni o'yinga jalb qilishda biroz qiyinchiliklar sezildi, biroq umumiy natija ijobiy bo'ldi. Boshlang'ich sinf

o'quvchilarida olib borilgan kuzatishlarimiz davomida an'anaviy suhbat metodiga qaraganda, o'yin orqali muloqotga kirishish ancha oson kechganini ko'rdik. Tanlangan metodlar-pedagogik kuzatuv, tajriba-sinov, taqqoslash va tahlil - o'quvchilarda yuz bergan o'zgarishlarni aniqlash hamda natijalarni ilmiy asosda baholash imkonini berdi. Natijada role play modeli va o'yin texnologiyalariga tayangan metodologik yondashuv boshlang'ich ta'lim jarayonida kommunikativ kompetensiyani rivojlantirishning samarali yo'li sifatida asoslandi.

Foydalanilgan adabiyotlar

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011) Gamification by Design.

Hymes, D.H. (1972). On Communicative Competence. University of Pennsylvania Press.

Kapp, K.M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education.

Passov, E.I. (1991). Kommunikativniy metod obucheniya inostrannomu govoreniyu.

Hasanova, G.K. (2020). The Role of Gamification in Language Learning.