BOSHLANG‘ICH SINFLARDA GAMIFIKATSIYA ASOSIDA KOMMUNIKATIV KOMPETENSIYALARNI RIVOJLANTIRISH

Kuramatova Farangiz
Guliston davlat pedagogika instituti magistranti
Email: farangizkuramatova1@gmail.com

Annotatsiya: Ushbu tezisda boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining kommunikativ kompetensiyalarini rivojlantirishda gamifikatsiya texnologiyasining nazariy-metodologik asoslari va amaliy samaradorligi tahlil qilinadi. Shuningdek, xorijiy tajribalar (Finlyandiya, Janubiy Koreya, AQSH misolida) va 5 E modeli asosida amaliy tavsiyalar berilgan.

Kalit so‘zlar: boshlang‘ich sinf, gamifikatsiya, kommunikativ kompetensiyalar, muloqot, o‘yin texnologiyalari, 5 E modeli.

Annotation: This thesis analyzes the theoretical-methodological foundations and practical effectiveness of gamification technology in developing primary school students' communicative competencies. It also provides practical recommendations based on foreign experiences (examples of Finland, South Korea, and the USA) and the 5E model.

Keywords: primary school, gamification, communicative competencies, communication, game technologies, 5E model.

Аннотация: В данной тезисе анализируются теоретико-методологические основы и практическая эффективность технологии геймификации в развитии коммуникативных компетенций учащихся начальных классов. Также даются практические рекомендации на основе зарубежного опыта (на примере Финляндии, Южной Кореи и США) и модели 5E.

Ключевые слова: начальная школа, геймификация, коммуникативные компетенции, общение, игровые технологии, модель 5E.

Zamonaviy ta'lim tizimi oldida turgan eng muhim vazifalardan biri — bu o‘quvchilarning bilim olishga bo‘lgan ichki motivatsiyasini kuchaytirish, ularni mustaqil fikrlashga o‘rgatish va hayotiy ko‘nikmalarni shakllantirishdir. Ayniqsa, boshlang‘ich sinf yoshidagi bolalar uchun o‘yin faoliyati asosiy faoliyat turlaridan biri bo‘lib qoladi. Shu sababli, o‘yin elementlarini ta’lim jarayoniga olib kirish (gamifikatsiya) boshlang‘ich ta’limda alohida ahamiyat kasb etadi. Kommunikativ kompetensiya — bu o‘quvchining o‘z fikrini og‘zaki va yozma shaklda aniq, tushunarli va ta'sirchan ifoda eta olish, suhbatdoshini tinglash, muloyim muloqot qilish, o‘zaro hamkorlikda ishlash va turli ijtimoiy vaziyatlarda til vositalaridan to‘g‘ri foydalanish qobiliyatidir. Boshlang‘ich sinflarda kommunikativ kompetensiyalarning asosi qo‘yiladi, shu sababli bu davrda to‘g‘ri metodlardan foydalanish juda muhimdir.

Gamifikatsiya – bu o‘yin elementlari (ballar, darajalar, yutuqlar, reytinglar, rolli o‘yinlar, hikoyalar) va o‘yin mexanikalarini (topshiriqlar, musobaqalar, hamkorlik) ta’lim kabi o‘yin bo‘lmagan kontekstlarda qo‘llashdir. Uning asosiy maqsadi – o‘quvchilarni o‘quv jarayoniga jalb qilish, ularning qiziqishini uzoq vaqt saqlash va o‘rganishni qiziqarli qilishdir. Ushbu tezisda boshlang‘ich sinflarda gamifikatsiya orqali kommunikativ kompetensiyalarni rivojlantirishning nazariy va amaliy jihatlari batafsil yoritiladi. Gamifikatsiya tushunchasi pedagogikaga 2000-yillarning boshidan kirib kelgan bo‘lib, uning rivojlanishiga K. Kapp, K. Verbax, D. Xanter, S. Deterding kabi tadqiqotchilar katta hissa qo‘shgan. K. Kappning ta’kidlashicha, gamifikatsiya o‘rganish jarayonining o‘ziga xos tabiatiga mos keladi, chunki o‘yin orqali odamlar eng murakkab ko‘nikmalarni ham qiziqish bilan o‘zlashtiradi.

Kommunikativ kompetensiya quyidagi tarkibiy qismlardan iborat: Lingvistik komponent – so‘z boyligi, grammatik tuzilmalar, to‘g‘ri talaffuz. Pragmatik komponent – turli muloqot vaziyatlarida til vositalaridan mos foydalanish. Ijtimoiy-madaniy komponent – muloqot odobi, milliy va umuminsoniy qadriyatlar. Strategik komponent – muloqotdagi qiyinchiliklarni bartaraf etish, tushunmagan joyni qayta so‘rash. Diskursiv komponent – bir nechta gaplarni mantiqiy bog‘lab, matn tuzish.

5 E modeli (Engage – jalb qilish, Explore – tadqiq qilish, Explain – tushuntirish, Elaborate – chuqurlashtirish, Evaluate – baholash) konstruktiv ta’lim yondashuviga asoslangan bo‘lib, uni gamifikatsiya bilan uyg‘unlashtirish kommunikativ kompetensiyalarni rivojlantirishda yuqori samara beradi.

Xorijiy tajribalar tahlili. Gamifikatsiyani boshlang‘ich ta'limda qo‘llash bo‘yicha rivojlangan mamlakatlarda katta tajriba to‘plangan. Ular orasida Finlyandiya, Janubiy

Koreya va AQSHning ilg‘or tajribalari alohida e’tiborga loyiqdir. Finlyandiya tajribasi. Finlyandiyada “Seppo” interfaol o‘yin platformasi keng qo‘llaniladi. O‘qituvchilar ushbu platforma yordamida o‘z darslarini sinf yoki maktab hududida o‘tkaziladigan sarguzashtli o‘yinga aylantiradi. O‘quvchilar jamoalarga bo‘linadi, har bir jamoa turli nuqtalardagi topshiriqlarni bajaradi va ko‘chma qurilmalar orqali javoblarni yuklaydi. Kommunikativ topshiriqlar qatorida “suhbatdoshni top”, “berilgan savolga eng ta'sirchan javob tuz”, “jamoadoshlar bilan birgalikda gapni to‘ldir” kabi vazifalar mavjud. Finlyandiyalik tadqiqotchilarning ta’kidlashicha, bunday darslarda o‘quvchilarning muloqot faolligi 3-4 baravar oshadi. Janubiy Koreya tajribasi. Janubiy Koreyada boshlang‘ich sinflarda til o‘rganish uchun “Lingokids”, “Duolingo Kids” kabi gamifikatsiyalashgan mobil ilovalar keng qo‘llaniladi. Bu ilovalarda har bir mavzu o‘yin darajalari shaklida taqdim etilgan. O‘quvchi darajani yengib o‘tish uchun turli til topshiriqlarini bajarishi kerak: so‘zlarni to‘g‘ri talaffuz qilish, tinglab tushunish, gaplarni joylashtirish, kichik matn tuzish. Har bir to‘g‘ri bajarilgan topshiriq uchun ball beriladi va jamg‘arilgan ballar bilan o‘yin ichidagi personajlar yoki bonuslarni ochish mumkin. Bu usul ayniqsa introvert va kamgap o‘quvchilarning muloqotga kirishishiga yordam beradi. AQSH tajribasi. AQSH boshlang‘ich maktablarida “Kahoot!”, “Classcraft”, “Quizizz”, “Gimkit” kabi interfaol vositalar keng qo‘llaniladi. “Classcraft” misolida o‘quvchilar o‘z personajlarini yaratadi, sinfdoshlari bilan bir jamoada o‘ynaydi, dars davomida yaxshi xulq, faollik va kommunikativ topshiriqlar uchun tajriba ballari va kuchlarni yig‘adi. Ushbu xorijiy tajribalardan O‘zbekiston uchun quyidagi ijobiy jihatlarni olish mumkin: o‘yin hikoyasiga asoslangan dars dizayni, jamoaviy topshiriqlar orqali muloqotni kuchaytirish, darhol va aniq feedback tizimini yaratish, o‘quvchilarga rol tanlash imkoniyatini berish. Shu bilan birga, texnik jihozlanish minimal bo‘lgan sharoitda ham qog‘ozli gamifikatsiya, doskadagi reytinglar va stikerlar yordamida ushbu yondashuvlarning soddalashtirilgan variantlarini qo‘llash mumkin.

Xulosa qilib aytganda, boshlang‘ich sinflarda gamifikatsiyadan foydalanish o‘quvchilarning kommunikativ kompetensiyalarini rivojlantirishning samarali, zamonaviy va qiziqarli usuli hisoblanadi. O‘yin elementlari o‘quvchilarning darsga bo‘lgan ichki motivatsiyasini oshiradi, muloqotga kirishish faolligini kuchaytiradi, ijtimoiy va hamkorlik ko‘nikmalarini mustahkamlaydi, xatolardan qo‘rqmaslik muhitini yaratadi. 5 E modeli bilan uyg‘unlikda qo‘llanilgan gamifikatsiya tizimli, bosqichli va o‘lchovli natijalarga erishish imkonini beradi. Xorijiy tajribalar (Finlyandiya, Janubiy Koreya, AQSH) gamifikatsiyaning keng imkoniyatlarini ko‘rsatgan holda, O‘zbekiston sharoitida ularni to‘liq nusxalash emas, balki moslashtirish va mahalliy xususiyatlarni hisobga olish zarurligini ko‘rsatadi. Ta’kidlash joizki, hatto texnik jihozlanish minimal bo‘lgan maktablarda ham gamifikatsiyaning oflayn variantlari orqali ijobiy natijalarga erishish mumkin.

Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati:

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

2. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R.,&Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9–15.

3. Saidova, M. R. (2024). Boshlang‘ich ta’limda interfaol metodlarni qo‘llashning samaradorligi. Pedagogika va psixologiya, 2(3), 45–52.

4. Toshpulatova, Sh. E. (2023). Gamifikatsiya – o‘quvchilarni o‘quv jarayoniga jalb qilishning innovatsion usuli. Zamonaviy ta’lim, 4(2), 28–34.

5. Rahmonova, N. A. (2025). Boshlang‘ich sinf o‘quvchilarida kommunikativ kompetensiyalarni shakllantirishning pedagogik asoslari. Boshlang‘ich ta’lim, 3(1), 19–24.