

GAMIFIKATSIYALANGAN KOMMUNIKATIV SSENARIYLAR VOSITASIDA 7-9-SINF O'QUVCHILARINING PRAGMATIK KOMPETENSIYASINI RIVOJLANTIRISH MODELI

Safarova Shoxina Zafarovna

Annotatsiya. Maqolada 7-9-sinf o'quvchilarining ingliz tilidagi pragmatik kompetensiyasini rivojlantirishga mo'ljallangan gamifikatsiyalangan kommunikativ ssenariylar modeli ishlab chiqiladi. Gamifikatsiya ball, badge yoki reytingning mexanik qo'llanishi sifatida emas, balki kommunikativ maqsad, rol, tanlov, missiya, qayta aloqa va hamkorlikni bir tizimga birlashtiruvchi pedagogik dizayn sifatida talqin etiladi. Metodik modellashtirish natijasida maqsadli, mazmuniy, jarayonli, motivatsion va baholash komponentlari, shuningdek 7-, 8- va 9-sinflarda murakkablashib boruvchi uch bosqichli ssenariy arxitekturasini taklif qilinadi. Model pragmatik topshiriqni o'yin natijasiga emas, kommunikativ niyatning vaziyatga mos amalga oshirilishiga bog'lash tamoyiliga asoslanadi.

Kalit so'zlar: gamifikatsiya, kommunikativ ssenariy, pragmatik kompetensiya, 7-9-sinf, ingliz tili, rol, missiya, feedback, nutqiy akt, metodik model.

Abstract. The paper develops a gamified communicative scenario model aimed at improving English pragmatic competence among Grades 7-9 learners. Gamification is conceptualized not as the mechanical use of points, badges or rankings, but as a pedagogical design integrating communicative goals, roles, choice, missions, feedback and collaboration. A model consisting of target, content, procedural, motivational and assessment components is proposed, together with a three-stage scenario architecture that becomes progressively more complex from Grade 7 to Grade 9. The core principle is that game success should depend on contextually appropriate realization of communicative intentions rather than on game rewards alone.

Keywords: gamification, communicative scenario, pragmatic competence, Grades 7-9, EFL, role, mission, feedback, speech act, instructional model.

Kirish

Gamifikatsiya so'nggi yillarda ta'limning turli sohalarida motivatsiya va ishtirokni kuchaytiruvchi dizayn sifatida faol o'rganilmoqda. Deterding va hammualliflar gamifikatsiyani o'yin dizayni elementlaridan o'yin bo'lmagan kontekstlarda foydalanish sifatida aniqlagan [4]. Biroq chet til darsida gamifikatsiyani faqat ball, badge, leaderboard yoki tezkor viktorina bilan tenglashtirish metodik imkoniyatni toraytiradi. Ingliz tilidagi pragmatik kompetensiya uchun asosiy qiymat o'quvchining til birliklarini yodlashida emas, muayyan kommunikativ vaziyatda maqsadga erishishida namoyon bo'ladi. Demak, gamifikatsiya pragmatik ta'limga qo'shilganda o'yin elementi aynan kommunikativ qaror, rol va ijtimoiy vaziyat bilan bog'lanishi kerak.

O'zbekiston metodika maktabida kommunikativ-vaziyatli mashqlar chet tilni amaliy o'rgatishning muhim vositasi sifatida qoraladi [1-3]. Zamonaviy CEFR esa o'quvchini

“ijtimoiy agent” sifatida ko‘rib, hamkorlikdagi va maqsadli faoliyatga asoslangan action-oriented yondashuvni ilgari suradi [5]. Ushbu ikki yo‘nalish gamifikatsiyalangan kommunikativ ssenariy tushunchasida birlashadi: o‘quvchi berilgan vaziyatda til birliklarini ishlatibgina qolmay, rolga kiradi, qaror qabul qiladi, boshqa ishtirokchilar bilan muzokara qiladi va pragmatik jihatdan maqbul natijaga erishadi.

Muammo shundaki, gamifikatsiya bo‘yicha EFL tadqiqotlari ko‘pincha motivatsiya, lug‘at yoki umumiy o‘zlashtirish ko‘rsatkichlariga qaratilgan. 2023-yilgi sistematik sharh gamifikatsiyaning EFL o‘quvchilar motivatsiyasiga ijobiy ta’siri ko‘p qayd etilishini, biroq aniq til natijalariga sababiy ta’sirni isbotlovchi yuqori sifatli tadqiqotlar yetarli emasligini ko‘rsatadi [8]. Shu sabab pragmatik kompetensiya kabi aniq konstrukt uchun gamifikatsiya elementlari qaysi didaktik funksiyani bajarishi va qanday ssenariyga joylashtirilishi alohida modellashtirilishi lozim.

Materiallar va metodlar

Tadqiqot metodik modellashtirish va dizayn tahlili asosida olib borildi. Nazariy manba sifatida O‘zbekiston chet til o‘qitish metodikasi [1-3], gamifikatsiya konsepsiyasi [4; 6; 7], CEFRning action-oriented yondashuvi [5], EFL gamifikatsiyasi bo‘yicha sistematik sharhlar [8; 9] hamda pragmatik kompetensiyaning o‘qitishga oid tadqiqotlar [10-12] tahlil qilindi. Modelni ishlab chiqishda “o‘yin elementi - psixologik mexanizm - kommunikativ faoliyat - pragmatik natija” zanjiri asosiy analitik birlik sifatida qabul qilindi.

Ssenariy arxitekturasini uchun olti majburiy element belgilandi: kontekst, rol, kommunikativ missiya, pragmatik cheklov, o‘yin mexanikasi va reflektiv feedback. Kontekst real yoki realga yaqin ijtimoiy vaziyatni beradi; rol o‘quvchining maqomini aniqlaydi; missiya suhbatning yakuniy kommunikativ maqsadini belgilaydi; pragmatik cheklov o‘quvchiga ma’lum ijtimoiy shartlarni hisobga olish majburiyatini yuklaydi; o‘yin mexanikasi tanlov, vaqt, resurs, daraja yoki jamoaviy maqsad orqali faollikni boshqaradi; reflektiv feedback esa bajarilgan nutqiy harakatning nega mos yoki nomos bo‘lganini anglatadi.

7-9-sinflar uchun model bir xil o‘quvchilar kohortasini uch yil davomida kuzatishga moslashtirildi. Shuning uchun ssenariylar alohida sinflar uchun uzilgan mashqlar emas, balki pragmatik murakkablik oshib boradigan vertikal tizim sifatida loyihalandi. 7-sinfda qoidasi aniq kundalik situatsiyalar, 8-sinfda maqom va ijtimoiy masofa o‘zgaradigan vaziyatlar, 9-sinfda esa bir nechta yechim va qarama-qarshi manfaat mavjud bo‘lgan muzokarali ssenariylar ustuvor qilindi.

Natijalar

Metodik tahlil natijasida gamifikatsiyalangan kommunikativ ssenariy modelining besh komponenti ajratildi. Maqsadli komponent pragmatik natijani - vaziyatga mos, ijtimoiy jihatdan maqbul va kommunikativ maqsadga erishuvchi nutqni belgilaydi. Mazmuniy komponent nutqiy aktlar, muloyimlik strategiyalari, registr, diskurs markerlari va interaksion strategiyalarni o‘z ichiga oladi. Jarayonli komponent rolli vazifa, muammo, muzokara va refleksiyaning ketma-ket tashkil etadi. Motivatsion komponent tanlov, missiya, progress, jamoaviy maqsad va mazmunli feedbackdan foydalanadi. Baholash

komponenti esa o'yin ballini pragmatik mezonlardan ajratmaydi: ballning asosiy qismi aynan kommunikativ moslik uchun beriladi.

Model komponenti	Asosiy savol	Metodik vosita	Pragmatik natija
Maqsadli	O'quvchi nimani kommunikativ jihatdan uddalashi kerak?	Can-do natijalar, nutqiy aktlar	Kommunikativ niyatni amalga oshirish
Mazmunliy	Qaysi til va ijtimoiy bilim kerak?	Formulalar, registr, muloyimlik, diskurs markerlari	Pragmalingvistik va sotsiopragmatik moslik
Jarayonli	Faoliyat qanday kechadi?	Rol, muammo, dialog, muzokara, refleksiya	Interaksion boshqaruv
Motivatsion	Nega o'quvchi faol qatnashadi?	Missiya, tanlov, daraja, jamoaviy maqsad, feedback	Faol va davomli ishtirok
Baholash	Natija qanday o'lchanadi?	Rubrika, peer/self-assessment, teacher feedback	Pragmatik rivojlanish dinamikasi

Gamifikatsiyaning barcha elementlari bir xil didaktik qiymatga ega emas. Li, Hew va Du meta-tahlilida gamifikatsiyaning ichki motivatsiyaga umumiy ta'siri kichik, biroq avtonomiya va relatednessga ta'siri nisbatan kuchli ekani ko'rsatilgan [7]. Bu natija pragmatik ssenariylar uchun muhim: tanlov imkoniyati o'quvchiga turli nutq strategiyasini sinash huquqini beradi, jamoaviy missiya esa muloqotni sun'iy musobaqadan ijtimoiy hamkorlikka o'tkazadi. Shu sabab modelda qat'iy leaderboarddan ko'ra progress, rol almashinuvi, guruh maqsadi va tanlovga ko'proq o'rin berildi.

Bosqichli dizayn quyidagicha shakllantirildi. 7-sinf - "formula va vaziyat" bosqichi: o'quvchi iltimos, ruxsat, minnatdorlik, uzr kabi asosiy nutqiy aktlarni xavfsiz va tanish vaziyatlarda bajaradi. 8-sinf - "maqom va variant" bosqichi: bir kommunikativ niyatning bir nechta ifoda variantlari qiyoslanadi, suhbatdoshning yoshi, maqomi va ijtimoiy masofa hisobga olinadi. 9-sinf - "strategiya va muzokara" bosqichi: o'quvchi shikoyat, kelishmovchilik, kompromiss, rasmiy murojaat va muammoli interaksiyada strategiyani mustaqil tanlaydi.

Masalan, 8-sinf uchun "School Event Mission" ssenariysida guruh o'quvchilari maktab tadbirining rejasi bo'yicha kelishishi kerak. Har bir ishtirokchiga yashirin rol kartasi beriladi: biri budjetni tejashi, biri ko'proq vaqt talab qiluvchi ijodiy faoliyatni himoya qilishi, yana biri o'qituvchi talablariga rioya qilishi kerak. Missiya - barcha tomonlar qabul qiladigan yakuniy reja tuzish. O'yin ballari "eng ko'p gapirgan" ishtirokchiga emas, muloyim e'tiroz, aniqlashtiruvchi savol, kompromiss taklifi, faol tinglash va mos registr uchun beriladi. Shu tariqa o'yin mexanikasi pragmatik xulq-atvorni mustahkamlaydi.

Ssenariy elementi	“School Event Mission”dagi ko‘rinishi	Baholanuvchi pragmatik ko‘nikma
Kontekst	Maktab tadbirini rejalashtirish	Vaziyatni anglash
Rol	Tashkilotchi, budjet mas’uli, ijodiy guruh, o‘qituvchi vakili	Maqom va manfaatni hisobga olish
Missiya	Umumiy reja bo‘yicha kelishuvga erishish	Muzokara va kompromiss
Cheklov	Vaqt va budjet chegaralangan	Muloyim rad etish va muqobil taklif
Gamifikat siya	Rol kartasi, progress belgisi, jamoaviy bonus	Ishtirok va hamkorlik
Feedback	Rubrika + qisqa refleksiya	Metapragmatik anglash

Muhokama

Taklif etilgan model gamifikatsiyani til darsiga tashqi motivatsion qatlam sifatida qo‘shishdan farq qiladi. Agar o‘quvchi grammatik testni bajargani uchun ball olsa, bu gamifikatsiyalangan mashq bo‘lishi mumkin, biroq pragmatik kompetensiyaning rivojlanishi kafolatlanmaydi. Modelda esa o‘yin natijasiga erishishning o‘zi pragmatik nutqiy harakatni talab qiladi. Bu yondashuv Deterding ta’rifidagi game design elementlarining maqsadli qo‘llanishi [4] va CEFRning faoliyatga yo‘naltirilgan “social agent” konsepsiyasi [5] bilan mos keladi.

EFL gamifikatsiyasining sistematik sharhlari motivatsion foydani ko‘p qayd etadi, lekin o‘quv natijasini aniq o‘lchash va individual gamifikatsiya elementlarining rolini ajratish muammosi saqlanib qolgan [8; 9]. Shu sabab taklif etilgan modelda “gamifikatsiya bor/yo‘q” dichotomiyasidan ko‘ra qaysi element qaysi pragmatik faoliyatga xizmat qilayotgani ko‘rsatiladi. Masalan, tanlov - avtonom qaror va strategik variantga, rol - perspective-taking va sotsiopragmatik moslikka, tezkor feedback - pragmalingvistik tuzatishga, jamoaviy missiya - relatedness va interaksion hamkorlikka bog‘lanadi.

Modelning uch yillikligi ham muhim. Bir martalik gamifikatsiya ko‘pincha “novelty effect” berishi mumkin: dastlabki qiziqish yuqori bo‘ladi, keyinchalik pasayadi. Longitudinal dizaynda o‘yin elementlarini yoshga mos qayta konfiguratsiya qilish talab etiladi. 7-sinfidagi oddiy badge va progress ko‘rsatkichlari 9-sinfga kelganda murakkab muammo, mas’uliyat, qaror oqibati va realistik muzokara bilan almashtirilishi kerak. Bu gamifikatsiyaning bolalarcha o‘yin shakliga tushib qolishining oldini oladi.

Xulosa

7-9-sinf o‘quvchilarining pragmatik kompetensiyasini rivojlantirishda gamifikatsiyaning pedagogik qiymati uning o‘yin elementlari soni bilan emas, kommunikativ maqsad bilan integratsiya darajasi bilan belgilanadi. Samarali ssenariyda kontekst, rol, missiya, pragmatik cheklov, o‘yin mexanikasi va reflektiv feedback yagona faoliyat zanjirini hosil qilishi kerak.

Taklif etilgan besh komponentli va uch bosqichli model 7-sinfdan 9-sinfgacha bir xil kohortada pragmatik murakkablikni izchil oshirishga imkon beradi. Keyingi empirik tadqiqotlarda modelning samaradorligini pragmatik moslik, nutqiy akti amalga oshirish, interaksiya, metapragmatik refleksiya hamda o'quvchi motivatsiyasi bo'yicha nazorat va tajriba guruhlarida longitudinal tarzda tekshirish maqsadga muvofiq.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Jalolov J. Chet til o'qitish metodikasi. - Toshkent: O'qituvchi, 2012. - 432 b.
2. Hoshimov O'., Yoqubov I. Ingliz tili o'qitish metodikasi. - Toshkent: Sharq, 2003. - 304 b.
3. Saidaliyev S. Chet tili o'qitish metodikasidan ocherklar. - Namangan, 2004. - 238 b.
4. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification" // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. - 2011. - P. 9-15. DOI: 10.1145/2181037.2181040.
5. Council of Europe. Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment - Companion Volume. - Strasbourg: Council of Europe Publishing, 2020. - 280 p.
6. Sailer M., Hense J.U., Mayr S.K., Mandl H. How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction // Computers in Human Behavior. - 2017. - Vol. 69. - P. 371-380. DOI: 10.1016/j.chb.2016.12.033.
7. Li L., Hew K.F., Du J. Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: a meta-analysis and systematic review // Educational Technology Research and Development. - 2024. - Vol. 72. - P. 765-796. DOI: 10.1007/s11423-023-10337-7.
8. Helvich J., Novak L., Mikoska P., Hubalovsky S. A Systematic Review of Gamification and Its Assessment in EFL Teaching // International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching. - 2023. - Vol. 13, No. 1. - P. 1-21. DOI: 10.4018/IJCALLT.322394.
9. Kaya G., Çilsalar Sagnak H. Gamification in English as Second Language Learning in Secondary Education Aged Between 11-18: A Systematic Review // International Journal of Game-Based Learning. - 2022.

10. Rafiq R., Yavuz M.A. Advancing English as second language communication: The effectiveness of online pragmatic training on essential speech acts // Heliyon. - 2024. - Vol. 10, No. 11. - e31763. DOI: 10.1016/j.heliyon.2024.e31763.

11. Sharipov F.I. Pragmatic Competence as a Structural Component of Foreign Language Communicative Competence of Students // International Journal on Integrated Education. - 2022. - Vol. 5, No. 6. - P. 560-563.

12. Tursunova M. Developing Pragmatic Competence of Uzbek ESL Learners through Postmethod Pedagogy // O'zMU xabarleri. - 2024. - Vol. 1, No. 1.8.1. DOI: 10.69617/nuuz.v1i1.8.1.3021.

