

7–9-SINF O‘QUVCHILARINING INGLIZ TILIDAGI PRAGMATIK
KOMPETENSIYASINI RIVOJLANTIRISHDA GAMIFIKATSIYALANGAN
SSENARIYLARNING SAMARADORLIGI

Safarova Shoxina Zafarovna

MAQOLA
MALUMOTI

ANNOTATSIYA:

MAQOLA TARIXI:

Received: 04.09.2026

Revised: 05.09.2026

Accepted: 06.09.2026

KALIT SO‘ZLAR:

gamifikatsiyalangan
ssenariy, pragmatik
kompetensiya,
samaradorlik,
longitudinal tajriba, 7–
9-sinf, baholash, EFL,
nutqiy akt, rubrika.

Maqolada 7–9-sinf o‘quvchilarining ingliz tilidagi pragmatik kompetensiyasini rivojlantirishda gamifikatsiyalangan kommunikativ ssenariylarning kutiladigan samaradorligi zamonaviy empirik tadqiqotlar sintezi asosida tahlil qilinadi va uch yillik longitudinal tajriba-sinov uchun baholash dizayni ishlab chiqiladi. Gamifikatsiya bo‘yicha meta-tahlillar motivatsiya, avtonomiya va guruhga daxldorlikka ijobiy ta‘sir mavjudligini ko‘rsatsa-da, aniq til natijalariga ta‘sirni o‘lchashda metodologik bo‘shliqlar saqlanayotgani aniqlanadi. Pragmatik trening bo‘yicha eksperimental tadqiqotlar esa explicit va faoliyatga asoslangan ta‘limning pragmatik ko‘nikmalarni rivojlantira olishini tasdiqlaydi. Shu asosda pragmatik moslik, nutqiy akti bajarish, sotsiopragmatik differensiallash, interaksion strategiya va metapragmatik refleksiyani o‘lchaydigan ko‘p manbali baholash tizimi taklif etiladi.

Kirish

Pedagogik innovatsiyaning ilmiy qiymati uning yangiligi bilan emas, o‘lchanadigan ta‘lim natijasiga qay darajada ta‘sir ko‘rsatishi bilan belgilanadi. Gamifikatsiya ingliz tili darsida o‘quvchilar faolligi va qiziqishini kuchaytirishi mumkin, biroq ushbu motivatsion o‘zgarish avtomatik ravishda pragmatik kompetensiya rivojiga teng emas. Shuning uchun “gamifikatsiyalangan kommunikativ ssenariylar samarali” degan xulosani berish uchun o‘yin elementlari bilan pragmatik natija o‘rtasidagi mexanizm hamda ishonchli baholash tizimi aniqlanishi kerak.

Gamifikatsiya bo‘yicha zamonaviy meta-tahlillar bu ehtiyotkor yondashuvni qo‘llab-quvvatlaydi. Li, Hew va Du 35 mustaqil intervensiyani, jami 2500 ishtirokchini qamrab olgan

meta-tahlilda gamifikatsiyaning ichki motivatsiyaga umumiy ta'sirini statistik jihatdan ahamiyatli, ammo kichik (Hedges' $g = 0,257$) deb topgan; avtonomiya ($g = 0,638$) va relatedness ($g = 1,776$) bo'yicha ta'sir kuchliroq bo'lgan [5]. Demak, gamifikatsiya o'quv jarayonining psixologik shartlarini yaxshilashi mumkin, lekin "kompetensiya" natijasiga yetish uchun didaktik topshiriqning o'zi sifatli bo'lishi zarur.

EFL sohasidagi sistematik sharhlar ham o'xshash muammoni ko'rsatadi. Helvich va hammualliflar gamifikatsiya o'qituvchilar tomonidan motivatsiya va ijobiy o'quv tajribasi bilan bog'lanishini qayd etgan, biroq aniq learning outcomes bo'yicha sababiy dalillar yetarli emasligini ta'kidlagan [6]. Aynan shu bo'shliq pragmatik kompetensiya tadqiqotida muhim: natija "dars yoqdi" yoki "faollik oshdi" bilan emas, o'quvchining real kommunikativ vaziyatda tilni mos ishlata olishidagi o'zgarish bilan o'lchanishi lozim.

Materiallar va metodlar

Maqola empirik adabiyotlar sintezi va istiqboldagi longitudinal tajriba dizaynini metodik modellashtirishga asoslandi. Tahlilga gamifikatsiyaning o'quv motivatsiyasi va EFL natijalariga ta'sirini o'rgangan meta-tahlil hamda sistematik sharhlar [5–7], pragmatik kompetensiyani explicit va implicit o'qitish bo'yicha eksperimental tadqiqot [8], o'smirlik davridagi ijtimoiy-kognitiv rivojlanish haqidagi tadqiqot [9], CEFR pragmatik deskriptorlari [4] va O'zbekiston chet til metodikasi hamda pragmatika bo'yicha manbalar [1–3; 10–12] kiritildi.

Tajriba dizayni bir xil o'quvchilar kohortasini 7-sinfdan 9-sinfgacha uch o'quv yili davomida kuzatishni nazarda tutadi. Optimal sharoitda kamida ikki parallel kohorta – tajriba va nazorat guruhi – shakllantiriladi. Tajriba guruhida gamifikatsiyalangan kommunikativ ssenariylar muntazam qo'llanadi, nazorat guruhida esa o'quv dasturi mazmuni saqlangan holda odatiy kommunikativ mashqlar bajariladi. Guruhlarni maktab, boshlang'ich til darajasi, jinsiy tarkib va o'qituvchi omili bo'yicha imkon qadar muvozanatlashtirish kerak.

O'lchovlar to'rtta vaqt nuqtasida rejalashtiriladi: T0 – 7-sinf boshidagi boshlang'ich diagnostika; T1 – 7-sinf oxiri; T2 – 8-sinf oxiri; T3 – 9-sinf oxiridagi yakuniy diagnostika. Agar resurslar imkon bersa, 9-sinf tugaganidan 2–3 oy keyin kechiktirilgan post-test ham kiritilishi mumkin. Bunday dizayn qisqa muddatli "novelty effect" bilan barqaror pragmatik rivojlanishni farqlashga yordam beradi.

Asosiy baholash vositasi vaziyatli og'zaki topshiriqlar va role-play bo'lib, ular bir xil konstruktni turli kontekstlarda tekshiradi. Qo'shimcha manbalar sifatida discourse-completion task, video yoki audio transkript tahlili, o'quvchi refleksiyasi, peer-assessment va o'qituvchi kuzatuv qo'llanadi. Pragmatik natija besh mezon bo'yicha 0–4 ballik analitik rubrikada baholanadi: kommunikativ niyatni bajarish, pragmatik vosita, sotsiopragmatik moslik, interaksion strategiya va metapragmatik izoh. Ikki mustaqil ekspert baholashi orqali inter-rater reliability tekshirilishi zarur.

Natijalar

Adabiyotlar sintezi gamifikatsiyalangan ssenariylarning samaradorligi to'g'risida uch darajali xulosa chiqarish imkonini beradi. Birinchi daraja – motivatsion shartlar. Meta-tahlil natijalari gamifikatsiyaning avtonomiya va relatedness kabi psixologik ehtiyojlarni qo'llab-quvvatlashi mumkinligini ko'rsatadi [5]. Pragmatik muloqot esa aynan tanlov va boshqalar bilan interaksiyani talab qiladi. Demak, tanlovli rol, jamoaviy missiya va tezkor feedback pragmatik faoliyatga kirish ehtimolini oshiruvchi vosita sifatida nazariy va empirik asosga ega.

Ikkinchi daraja – pragmatik o'qitishning o'zi. Rafiq va Yavuzning 60 ishtirokchili randomizatsiyalangan tadqiqotida explicit va implicit onlayn pragmatik trening nutqiy aktlar ko'rsatkichlarini yaxshilagan, explicit guruhning afzalligi ham qayd etilgan [8]. Ushbu natija gamifikatsiya pragmatik mazmunsiz qo'llanmasligi kerakligini bildiradi: ssenariy ichida target speech act, pragmatik kontrast, kontekstual signal va reflektiv feedback aniq bo'lishi kerak.

Uchinchi daraja – yoshga mos ijtimoiy-kognitiv rivojlanish. O'smirlik davomida perspektiva qabul qilish qobiliyati takomillashib borishi ko'rsatilgan [9]. Gamifikatsiyalangan rol ssenariylari o'quvchini boshqa shaxsning maqsadi, maqomi va ehtiyojini hisobga olishga majbur qilsa, ular aynan shu rivojlanish mexanizmini pragmatik til vazifasi bilan bog'laydi. Bu 7–9-sinflarda bir xil kohortani kuzatish uchun qo'shimcha metodologik asos yaratadi. Tajriba samaradorligini faqat yakuniy o'rtacha ball bilan baholash yetarli emas. Asosiy statistik savol guruh va vaqtning o'zaro ta'siridir: tajriba guruhining o'sish trayektoriyasi nazorat guruhidan sezilarli farq qiladimi? Ma'lumot tuzilmasi takroriy o'lchovli bo'lgani uchun repeated-measures ANOVA yoki, yo'qolgan kuzatuvlar va individual farqlar mavjud bo'lsa, linear mixed-effects model maqsadga muvofiq. Effekt o'lchami (masalan, partial eta squared yoki standartlashtirilgan mean difference), ishonch oralig'i va o'lchov ishonchligi p-qiymat bilan bir qatorda berilishi kerak.

Gamifikatsiyaning o'ziga xos ta'sirini aniqlash uchun mediatsion ko'rsatkichlar ham foydali. Masalan, o'quvchi avtonomiyasi, relatedness, engagement va scenario participation ko'rsatkichlari muntazam o'lchansa, pragmatik natijadagi o'sishning qaysi qismi faollik yoki hamkorlik bilan bog'liqligi tahlil qilinadi. Biroq motivatsiya pragmatik kompetensiyaning o'rnini bosuvchi indikator sifatida ishlatilmasligi lozim. O'quvchi o'yinni yoqtirishi mumkin, lekin vaziyatga mos nutqiy akti tanlamasligi ham mumkin.

Uch yillik tajriba uchun kutiladigan ilmiy natija "tajriba guruhi yuqori chiqdi" degan umumiy xulosadan kengroq bo'lishi kerak. Birinchidan, qaysi pragmatik komponent tezroq rivojlanishi; ikkinchidan, qaysi sinf bosqichida eng katta o'sish kuzatilishi; uchinchidan, qaysi gamifikatsiya elementi qaysi kommunikativ ko'rsatkich bilan bog'lanishi; to'rtinchidan, o'sishning 9-sinf oxirida barqaror saqlanishi aniqlanishi mumkin. Aynan shu ko'p darajali tahlil PhD tadqiqotining ilmiy yangiligini kuchaytiradi.

Muhokama

Mavjud dalillar gamifikatsiyani shartli ravishda ijobiy vosita sifatida ko'rsatadi, lekin uning ta'siri dizayn sifatiga bog'liq. Li va hammualliflar meta-tahlilida umumiy motivatsion effektning kichikligi gamifikatsiyani universal yechim sifatida talqin qilish mumkin emasligini ko'rsatadi [5]. EFL bo'yicha sharhda ham aniq learning outcomesni ob'ektiv testlar orqali tekshiruvchi ishlar yetishmasligi qayd etilgan [6]. Shuning uchun 7–9-sinf pragmatik kompetensiyasi bo'yicha tajriba o'zining asosiy kuchini uch yillik davomiylik, aniq konstrukt va ko'p manbali baholashdan olishi kerak.

Pragmatik kompetensiya natijasini baholashda testning ekologik validligi alohida muhim. Faqat yozma DCT o'quvchining real vaqtdagi navbat almashishi, repair, intonatsiya va suhbatdoshga moslashishini to'liq ko'rsatmaydi. Shu sabab role-play, problem-solving dialogue va audio/video asosidagi interaksiya asosiy, DCT esa qo'shimcha vosita bo'lishi maqsadga muvofiq. CEFRdagi kommunikativ faoliyat va "social agent" konsepsiyasi ham tilni real vazifaga yo'naltirib baholashni qo'llab-quvvatlaydi [4].

O'zbekiston EFL kontekstida yana bir muammo autentik inputning cheklanganligidir. Mahalliy mualliflar pragmatik kompetensiyaning ongli o'qitilishi, nutqiy aktlar va ijtimoiy moslikka e'tibor zarurligini ko'rsatmoqda [10–12]. Gamifikatsiyalangan ssenariylar aynan shu bo'shliqni qisman kompensatsiya qilishi mumkin: maktab sinfi ichida aeroport, maktab kengashi, xizmat ko'rsatish, mehmon kutish, guruh qarori yoki konflikt kabi ijtimoiy vaziyatlar didaktik model qilinadi. Ammo ssenariylar stereotipik "native-speaker" normani majburlamasdan, turli mos variantlarni ko'rsatishi lozim.

Xulosa

Zamonaviy empirik dalillar gamifikatsiya o'quvchi motivatsiyasi, avtonomiyasi va hamkorlik hissini qo'llab-quvvatlashi mumkinligini, maxsus pragmatik trening esa nutqiy aktlarning rivojlanishiga ta'sir qilishini ko'rsatadi. Biroq bu ikki yo'nalishning integratsiyasi – ya'ni gamifikatsiyalangan kommunikativ ssenariylar orqali maktab o'quvchilarining pragmatik kompetensiyasini uch yil davomida rivojlantirish – mustaqil empirik tekshiruvni talab qiladi.

Taklif etilgan longitudinal dizayn T0–T3 o'lchovlari, nazorat guruhi, ko'p manbali pragmatik topshiriqlar va besh mezonli analitik rubrika orqali samaradorlikni ishonchli baholashga imkon beradi. Tadqiqotda statistik ahamiyat bilan birga effekt o'lchami, inter-rater reliability, individual rivojlanish trayektoriyasi va gamifikatsiyaning motivatsion mediatorlari ham hisobga olinsa, natijalar PhD dissertatsiyasi uchun metodologik jihatdan asosli va takrorlanuvchan bo'ladi.

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. Council of Europe. Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment – Companion Volume. – Strasbourg: Council of Europe Publishing, 2020. – 280 p.
5. 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.
6. 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.
7. 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.
8. 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.
9. Hollarek M., Lee N.C. Current understanding of developmental changes in adolescent perspective taking // Current Opinion in Psychology. – 2022. – Vol. 45. – 101308. DOI: 10.1016/j.copsyc.2022.101308.