



DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.19708909>

Boshlan g'ich sinf o'quvchilarining kommunikativ kompetensiyalarini STEAM va gamifikatsion faoliyat yordamida rivojlantirish metodikasi

Xusanova Gulruxsor To'liqin qizi –

Farg'ona davlat universiteti,
Boshlang'ich ta'lim uslubiyoti kafedrasini o'qituvchisi
pedagogika fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD)
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1673-4108>

Abdulboqiyeva Xurshidaxon Tolibjon qizi –

Farg'ona davlat universiteti talabasi
E-mail: yoqubovabror69@gmail.com

***Annotatsiya.** Ushbu maqolada boshlang'ich sinf o'quvchilari ta'lim jarayoni, tuzilishi, olib borilishi, o'quvchilarning kommunikativ kompetensiyasini rivojlantirishga doir ilmiy yondashuvlar hamda jarayonni tashkil etishda interaktiv o'yinlarni olib borish, STEAM ta'lim tizimi bilan birgalikda gamifikatsion faoliyatni ta'lim jarayoniga joriy qilish orqali o'quvchilarga ta'lim berish usullari va imkoniyatlari haqida yozilgan. Bundan tashqari kommunikativ kompetensiyani shakllantirish hamda rivojlantirishga doir metodik o'yinlar ishlab chiqilgan.*

***Kalit so'zlar:** gamifikatsiya, kommunikativ kompetensiya, STEAM ta'lim tizimi, interaktiv o'yinlar, metodik o'yinlar, ta'lim, pedagogik texnologiyalar.*

Методика развития коммуникативных компетенций учащихся начальных классов с использованием STEAM и геймификационной деятельности

***Аннотация.** В данной статье рассматриваются процесс обучения учащихся начальных классов, его структура и организация, а также научные подходы к развитию коммуникативной компетенции школьников. Особое внимание уделяется использованию интерактивных игр в образовательном процессе, а также внедрению геймификационной деятельности в сочетании с системой STEAM-*

образования. В статье освещаются методы и возможности эффективного обучения учащихся на основе указанных подходов. Кроме того, разработаны методические игровые задания, направленные на формирование и развитие коммуникативной компетенции.

***Ключевые слова:** геймификация, коммуникативная компетенция, система STEAM-образования, интерактивные игры, методические игры, образование, педагогические технологии.*

Methodology for developing primary school students' communicative competencies through steam and gamification activities

***Annotation.** This article discusses the educational process of primary school students, its structure and organization, as well as scientific approaches to the development of students' communicative competence. Special attention is given to the use of interactive games in the learning process and the integration of gamification activities in combination with the STEAM education system. The article explores methods and opportunities for effectively teaching students based on these approaches. In addition, methodological game-based activities aimed at forming and developing communicative competence have been developed.*

***Keywords:** gamification, communicative competence, STEAM education system, interactive games, methodological games, education, pedagogical technologies.*

KIRISH

Boshlang'ich sinflarda ta'lim-tarbiya tizimi birgalikda va hamkorlikda olib boriladigan jarayon sistemasidir. Boshlang'ich sinf o'quvchilari o'ziga xos xususiyatlarga, iqtidorga, xarakterga, munosbatga va o'ziga xos murakkabliklarga ega hisoblanadi. Hozirgi kunda boshlang'ich sinf o'quvchilari darsliklari nazariyaga asoslangan amaliy fan hisoblanadi. Ya'ni amaliy bajarish orqali mavzularni o'zlashtira olishadi. Bundan kelib chiqadiki o'qituvchi dars jarayoniga puxta va har bir bosqichga alohita e'tibor bilan yondashishi lozim. An'anaviy o'qitish metodlari ko'pincha o'quvchilarning passiv ishtirokiga asoslangan bo'lib, bu esa ularning kommunikativ faolligini yetarli darajada rivojlantirish imkonini bermaydi. Shu sababli ta'lim jarayoniga innovatsion yondashuvlarni joriy etish zarurati yuzaga kelmoqda. Xususan, STEAM yondashuvi va gamifikatsion faoliyat boshlang'ich ta'limda samarali metod sifatida e'tirof etilmoqda. STEAM yondashuvi fanlararo integratsiyani ta'minlash orqali o'quvchilarni muammoli vaziyatlarni hal etishga, jamoaviy ishlashga hamda o'z fikrini asoslab berishga undaydi. Bu esa o'z navbatida kommunikativ kompetensiyaning rivojlanishiga xizmat qiladi.

Gamifikatsiya esa ta'lim jarayoniga o'yin elementlarini kiritish orqali o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi, ularni faol muloqotga jalb etadi va o'rganish jarayonini qiziqarli hamda samarali tashkil etishga imkon beradi. Ball tizimi, reytinglar, darajalar va rag'batlantiruvchi mexanizmlar orqali o'quvchilar o'rtasida sog'lom raqobat muhiti shakllanadi, bu esa ularning nutqiy faolligi va ijtimoiy o'zaro aloqalarini kuchaytiradi.

Mazkur tadqiqot mavzusining dolzarbligini boshlang'ich sinf o'quvchilarining kommunikativ kompetensiyalarini rivojlantirishda STEAM va gamifikatsion faoliyat imkoniyatlarini tizimli ravishda o'rganish va amaliyotga tatbiq etish zarurati bilan izohlanadi. Ayniqsa, ushbu ikki yondashuvni integratsiyalashgan holda qo'llash orqali o'quvchilarning bilim olish jarayonini faollashtirish, ularning mustaqil va ijodiy fikrlash

qobiliyatlarini rivojlantirish hamda samarali muloqot ko'nikmalarini shakllantirish mumkin. Ta'lim jarayonida dars o'tish quyidagi turlarga bo'linadi: a) an'anaviy dars b) noan'anaviy dars

An'anaviy dars: muayyan muddatga mo'ljallangan, ta'lim jarayoni ko'proq o'qituvchi shaxsiga qaratilgan, mavzuga kirish, yoritish, mustahkamlash va yakunlash bosqichlaridan iborat ta'lim modelidir. O'quv materiali yangi va ancha murakkab bo'lganda, an'anaviy dars ko'p hollarda ta'lim jarayonining birdan bir metodi bo'lib qolmoqda. Ma'lumki, an'anaviy darsda ta'lim jarayonining markazida o'qituvchi turadi. Shu bois, ba'zida an'anaviy darsni markazida o'qituvchi turgan o'qitish usuli deb ham atashadi. An'anaviy dars o'tish modelida ko'proq ma'ruza, savol javob, amaliy mashq kabi metodlardan foydalaniladi. SHu sabab, bu hollarda an'anaviy dars samaradorligi ancha past bo'lib, o'quvchilar ta'lim jarayonining passiv ishtirokchilariga aylanib qoladilar. An'anaviy dars mashg'ulotida barcha dars bosqichlari qadamba-qadam amalga oshiriladi va hech qanday g'ayrioddiylik mavjud emas. Bu o'quvchini darsga bo'lgan ishtiyoqining sustligini va dars o'tishdagi bir xillikni ta'minlaydi. Shunday bo'lsada, an'anaviy o'qitishda o'ziga xos ijobiy va salbiy xususiyatlar mavjuddir. Zero, an'anaviy ta'lim metodlari quyidagi afzalliklarga ega.

Ma'lum ko'nikmalarga ega bo'lgan va aniq ma'lum tushunchalarni, fanni o'rganishda foydali ekanligi. Bu an'anaviy ta'limda ilmiylik tamoyilining amal qilayotganligi va o'quvchida tizimli bilimlarning hosil bo'layotganligidir. O'qituvchi tomonidan o'qitish jarayonini va o'qitish muhitini yuqori darajada nazorat qilinishi, ta'limning tarbiyaviy xarakterini ifodalaydi. Bunda talabalar sust ishtirok etsalar ham, dars mashg'ulotida ular yuqori intizom namunalari ko'rsatadilar. Vaqtdan unumli foydalanish natijasida barcha mashg'ulot bosqichlarining to'liq amalga oshishi va vaqt taqsimotining izchillik bilan namoyon bo'lishi kuzatiladi.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODLAR

Boshlang'ich ta'lim jarayonida o'quvchilarning kommunikativ kompetensiyalarini rivojlantirish masalasi ko'plab pedagogik va psixologik tadqiqotlarda muhim ilmiy yo'nalish sifatida qaraladi. Ilmiy manbalarda kommunikativ kompetensiya shaxsning nutqiy faoliyatni samarali amalga oshirish, ijtimoiy muloqotga kirishish hamda o'z fikrini mantiqiy va izchil ifodalash qobiliyatlari majmui sifatida talqin etiladi. Tadqiqotchilar ushbu kompetensiyaning shakllanishi ayniqsa boshlang'ich ta'lim bosqichida faol kechishini ta'kidlaydilar, chunki bu davr o'quvchilarning nutqiy va ijtimoiy rivojlanishida muhim bosqich hisoblanadi.

Zamonaviy pedagogik adabiyotlarda ta'lim jarayoniga innovatsion yondashuvlarni joriy etish orqali o'quvchilarning kommunikativ faolligini oshirish masalasi keng yoritilgan. Xususan, STEAM yondashuvi fanlararo integratsiyaga asoslangan bo'lib, o'quvchilarning muammoli vaziyatlarda ishlash, jamoaviy faoliyat olib borish hamda o'z fikrini asoslash ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi. Ayrim ilmiy ishlarda STEAM yondashuvining kommunikativ kompetensiyaga ta'siri bilvosita tarzda – ya'ni hamkorlikdagi faoliyat, loyiha ishlari va muhokama jarayonlari orqali yuzaga chiqishi asoslab berilgan.

Gamifikatsiya texnologiyalariga oid tadqiqotlarda esa o'quvchilarning ta'lim jarayoniga bo'lgan motivatsiyasini oshirish, ularni faol ishtirok etishga jalb qilish hamda ijtimoiy o'zaro aloqalarni kuchaytirish masalalari yoritilgan. O'yin elementlari (ball tizimi, reyting, darajalar, mukofotlash) o'quvchilarda qiziqish uyg'otibgina qolmay, balki ularning muloqotga kirishish ehtiyojini ham oshiradi. Shu jihatdan gamifikatsiya kommunikativ kompetensiyani rivojlantirishning samarali vositasi sifatida qaraladi. Shu bilan birga, tahlil qilingan adabiyotlar shuni ko'rsatadiki, STEAM yondashuvi va gamifikatsion faoliyat alohida-alohida o'rganilgan bo'lsa-da, ularni integratsiyalashgan holda qo'llash orqali kommunikativ kompetensiyalarni rivojlantirish metodikasi yetarli darajada kompleks tadqiq etilmagan. Aynan shu jihat mazkur tadqiqotning ilmiy yangiligini belgilaydi. Ta'lim

jarayonida gemifikatsiya orqali ta'lim berish ham, noan'anaviy dars shakllarga mansub bo'lib, o'zining bir qancha afzalliklarga ega hisoblanadi. Bu ta'lim shakli o'quvchilarni dars mashg'ulotiga jalb qilish, ularni mavzuga bo'lgan munosabatini oshirish, an'anaviy darsdan voz kechgan holda yangi darsni boshqacha uslubda tashkil etish va o'quvchilarni dars davomida faolligini ushlab turishga yordam beradi.

STEAM Science (fan), Technology (texnologiya), Engineering (muhandislik), Art (san'at), Math (matematika) y o'nalishlarining integratsiyasi bo'lib, o'quvchilarni kompleks fikrlashga o'rgatadi. STEAM dasturlarining maqsadi – o'quvchilarga innovatsion fikrlashni, tanqidiy mulohaza yuritishni, real hayotdagi muammolarga muhandislik yoki texnologiyalardan ijodiy yondashuvda foydalanishni o'rgatishdan iborat. Bunda o'quvchilarning matematika va tabiiy fanlarga oid bilimlariga tayangan holda, ularni amaliyotda qo'llashga urg'u beriladi. STEM ta'limi esa – bu fan (Science), texnologiya (Technology), muhandislik (Engineering) va matematika (Mathematics) fanlariga integratsiyalashgan va o'zaro bog'liq tarzda yondashishni nazarda tutadi. Keyinchalik bu tizimga san'at (Art) va o'qish (Reading) elementlari qo'shib, u kengaytirilgan holda STEAM ta'limi deb yuritila boshlandi. Mazkur tadqiqot ishida boshlang'ich sinf o'quvchilarining kommunikativ kompetensiyalarini STEAM va gamifikatsion faoliyat asosida rivojlantirish jarayoni tizimli yondashuv asosida o'rganildi. Tadqiqot metodologiyasi nazariy va amaliy usullar uyg'unligiga asoslanadi.

Tadqiqotning nazariy asosini pedagogika, psixologiya hamda zamonaviy ta'lim texnologiyalariga oid ilmiy qarashlar tashkil etadi. Ish jarayonida kommunikativ kompetensiya, STEAM yondashuvi va gamifikatsiya tushunchalarining mazmun-mohiyatini ochib berish uchun tahlil, taqqoslash va umumlashtirish kabi nazariy metodlardan foydalanildi.

Amaliy tadqiqot jarayonida quyidagi metodlar qo'llanildi:

- ✓ kuzatish metodi – o'quvchilarning dars jarayonidagi kommunikativ faolligini aniqlash maqsadida;
- ✓ pedagogik tajriba (eksperiment) – STEAM va gamifikatsion faoliyat asosida ishlab chiqilgan metodikaning samaradorligini sinovdan o'tkazish uchun;
- ✓ so'rovnomalar va suhbat – o'quvchilar va o'qituvchilarning fikr-mulohazalarini o'rganish uchun;
- ✓ faoliyat natijalarini tahlil qilish – o'quvchilarning nutqiy rivojlanish darajasini baholashda;
- ✓ statistik tahlil – olingan natijalarni miqdoriy jihatdan qayta ishlash va umumlashtirishda.

Tadqiqot jarayoni uch bosqichda tashkil etildi: dastlabki (diagnostik), asosiy (tajriba-sinov) va yakuniy (nazorat-tahlil) bosqichlar. Dastlabki bosqichda o'quvchilarning kommunikativ kompetensiya darajasi aniqlanib, mavjud muammolar tahlil qilindi. Asosiy bosqichda STEAM va gamifikatsion faoliyat elementlariga asoslangan dars ishlanmalari joriy etildi. Yakuniy bosqichda esa olingan natijalar solishtirilib, metodikaning samaradorligi baholandi. Metodologik yondashuv sifatida kompetensiyaviy, faoliyatga yo'naltirilgan hamda integrativ yondashuvlar asos qilib olindi. Ushbu yondashuvlar o'quvchilarning nafaqat bilim olish jarayonini, balki ularning muloqot, hamkorlik va ijodiy fikrlash ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi. Natijada, tanlangan metodlar majmui tadqiqot maqsadiga erishish, ya'ni boshlang'ich sinf o'quvchilarining kommunikativ kompetensiyalarini samarali rivojlantirish imkoniyatlarini aniqlashga xizmat qildi.

NATIJALAR VA MUHOKAMA

Mazkur tadqiqot jarayonida boshlang'ich sinf o'quvchilarining kommunikativ kompetensiyalarini STEAM yondashuvi va gamifikatsion faoliyat asosida rivojlantirish

bo'yicha ishlab chiqilgan metodikaning samaradorligi tajriba-sinov ishlari orqali tekshirildi. Tadqiqot natijalari o'quvchilarning nutqiy faolligi, muloqotga kirishish darajasi, jamoaviy ishlash ko'nikmalari hamda o'z fikrini erkin ifodalash qobiliyatlarida ijobiy o'zgarishlar yuz berganini ko'rsatdi.

Dastlabki diagnostika bosqichida o'quvchilarning kommunikativ kompetensiya darajasi past va o'rta ko'rsatkichlar ustunligi bilan tavsiflandi. Xususan, aksariyat o'quvchilar o'z fikrini mustaqil va izchil ifodalashda qiyinchilikka duch kelishi, jamoaviy muhokamalarda passiv ishtirok etishi hamda nutqiy faollikning yetarli darajada shakllanmaganligi kuzatildi.

Asosiy tajriba bosqichida STEAM elementlari asosida tashkil etilgan integrativ topshiriqlar va gamifikatsion faoliyat (rolli o'yinlar, viktorinalar, ball tizimi, guruhlararo musobaqalar) muntazam qo'llanildi. Natijada o'quvchilarning dars jarayonidagi faolligi sezilarli darajada oshdi. Ayniqsa, jamoaviy loyihalar va muammoli vaziyatlarni hal etishga qaratilgan topshiriqlar o'quvchilarni o'zaro muloqotga kirishishga undadi. O'yin elementlarining qo'llanilishi esa o'quvchilarda ijobiy raqobat muhitini shakllantirib, ularning nutqiy ishtirokini faollashtirdi.

Yakuniy nazorat bosqichida o'tkazilgan tahlillar shuni ko'rsatdiki, tajriba guruhidagi o'quvchilarda kommunikativ kompetensiyaning yuqori darajasi sezilarli darajada oshgan. Ular o'z fikrini aniq va mantiqiy ifodalash, savollarga erkin javob berish, guruh bilan hamkorlikda ishlash hamda muloqot jarayonida faol ishtirok etish ko'nikmalarini namoyon etdilar. Nazorat guruhida esa bunday sezilarli o'zgarishlar kuzatilmadi. Shuningdek, o'quvchilarning darsga bo'lgan qiziqishi va motivatsiyasi ham oshgani aniqlandi. Gamifikatsion elementlar orqali tashkil etilgan darslar o'quvchilar tomonidan yuqori baholanib, ular o'rganish jarayoniga faol jalb etildi. STEAM asosidagi topshiriqlar esa o'quvchilarning ijodiy va tanqidiy fikrlashini rivojlantirish bilan birga, ularning nutqiy faoliyatini ham boyitdi. STEAM yondashuvi va gamifikatsion faoliyatni integratsiyalashgan holda qo'llash boshlang'ich sinf o'quvchilarining kommunikativ kompetensiyalarini rivojlantirishda samarali pedagogik vosita hisoblanadi. Ushbu metodika o'quvchilarning nafaqat bilim darajasini, balki ularning ijtimoiy va nutqiy rivojlanishini ham ta'minlaydi.

XULOSA

Olib borilgan ilmiy tahlillar asosida kommunikativ kompetensiya boshlang'ich ta'lim bosqichida shakllanishi lozim bo'lgan muhim tayanch ko'nikmalardan biri ekanligi aniqlandi. Ushbu kompetensiyani rivojlantirishda an'anaviy metodlar yetarli darajada samarali natija bermasligi, innovatsion yondashuvlar esa o'quvchilarning faolligini oshirish va ularni muloqot jarayoniga keng jalb etishda muhim ahamiyat kasb etishi isbotlandi.

Tadqiqot davomida STEAM yondashuvi o'quvchilarda fanlararo fikrlash, muammoli vaziyatlarni hal etish va jamoaviy ishlash ko'nikmalarini rivojlantirishi, bu esa o'z navbatida ularning kommunikativ faoliyatiga ijobiy ta'sir ko'rsatishi aniqlandi. Shu bilan birga, gamifikatsion faoliyat elementlari o'quvchilarning darsga bo'lgan qiziqishini oshirib, ularni faol muloqotga undashi, erkin fikr bildirish va o'zaro hamkorlik qilishga rag'batlantirishi bilan ajralib turadi. Tajriba-sinov natijalari asosida ishlab chiqilgan metodikaning samaradorligi tasdiqlandi. Xususan, o'quvchilarning nutqiy faolligi oshgani, o'z fikrini aniq va izchil ifodalash ko'nikmalari rivojlangani, jamoaviy ishlash va muloqot madaniyati shakllangani kuzatildi. Bu esa STEAM va gamifikatsion faoliyatni integratsiyalashgan holda qo'llashning pedagogik jihatdan asosli va samarali ekanligini ko'rsatadi. Tadqiqot natijalari asosida shunday xulosaga kelish mumkinki, boshlang'ich ta'lim jarayonida STEAM yondashuvi va gamifikatsiya elementlaridan kompleks foydalanish o'quvchilarning kommunikativ kompetensiyalarini rivojlantirishda muhim vosita hisoblanadi. Ushbu

yondashuv ta'lim samaradorligini oshirish bilan birga, o'quvchilarning ijtimoiy faolligi, mustaqil fikrlashi va ijodiy yondashuvini ham rivojlantiradi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Абйканова Г. А. Концепт “вода” в языковой картине мира. Вестник Бишкекского гуманитарного университета, (1), 183–184, 2011.
2. Акбарова З. А. Диалогичность культур и языков: Россия и Узбекистан. В: Русский язык и литература в пространстве мировой культуры (76–80-бетлар), 2015.
3. Акбарова З. А. Основные вопросы методики развития речи: проблем и подходов. Молодой ученый, (7), 148–150, 2019.
4. Акбарова З. А., Ёрмаматова О. Ш. Табиий тил ва унинг функциялари ҳақида. Молодой ученый, (29), 164–166, 2019.
5. Акбарова З. А. Из истории анализа отражения модели мироздания в языковой системе. В: Наука и техника. Мирowe исследования (4–10-бетлар), 2020.
6. Акбарова З. А. Размышления о психологической характеристике языковой личности. В: Проблемы филологического образования (146–151-бетлар), 2020.
7. Akbarova Z. Boshlang'ich sinf o'quvchilariga ko'p ma'noli so'zlarni o'rgatishning psixofiziologik va psixolingvistik asoslari. Farg'ona davlat universiteti ilmiy jurnali, (2), 36–36, 2022.
8. Akbarova Z. Inson dunyoqarashi olamni modellashtiruvchi sifatida. Farg'ona davlat universiteti ilmiy jurnali, (3), 315–315, 2024.
9. Akbarova Z., Sobirova Z. O'qish tezligi va matnni tushunish: neyropsixolingvistik nuqtayi nazar. Scientific Journal of the Fergana State University, (2), 163–163, 2025.
10. Akbarova Z., Xoshimova O. Lingvorangli olam manzarasi turlarining lisoniy tahlili. University Research Base, 614–617, 2024.
11. Kamilovna S. A., Foatovna S. A. Language consciousness as a synthesis of universal and ethnically specific. Bulletin Social-Economic and Humanitarian Research, (1), 62–71, 2018.
12. Kozimbekovna M. N. Concept as the notion of modern cognitive linguistics. Collection of Materials, 251-bet, 2024.
13. Qilichevna Q. G. The study of speech etiquette as a subject of linguistic and cultural analysis. World Bulletin of Social Sciences, 33, 72–74.