

Fransuz tilini o'qitishda rol o'yinlari va simulyatsiyalar

Nazirova Ozoda Zohid qizi
nozoda520@gmail.com

Katta o'qituvchi
Toshkent davlat texnika universiteti

Annotatsiya. Mazkur bitiruv loyiha ishi fransuz tilini o'qitishda rol o'yinlari va simulyatsiyalarning nazariy asoslarini hamda ularni amaliy tashkil qilish usullarini tadqiq etishga bag'ishlangan. Ishda rol o'yinlari va simulyatsiyalarning til ta'limida qo'llanishining nazariy, didaktik va psixologik jihatlari chuqur tahlil qilingan. Tadqiqot davomida bu interfaol metodlarning fransuz tili ta'limida talabalar nutq ko'nikmalarini rivojlantirishda samaradorligi aniqlangan va ular yordamida talabalarning tilni o'zlashtirish darajasi va motivatsiyasini sezilarli ravishda oshirish imkoniyatlari ko'rsatilgan. Ish yakunida rol o'yinlari va simulyatsiyalarni tashkil etish va samaradorligini baholash bo'yicha metodik tavsiyalar ishlab chiqilgan.

Kalit so'zlar : metod, simulyatsiya, jarayoni, virtual, ishtirok, mohiyat, nazariy bilimlar, tadqiqot.

Ролевые игры и симуляции в обучении французскому языку

Назирова Озода Зоҳид кизи
nozoda520@gmail.com

Старший преподаватель
Ташкентский государственный технический университет

Аннотация. Данная дипломная проектная работа посвящена исследованию теоретических основ ролевых игр и симуляций в обучении французскому языку, а также методов их практической организации. В работе глубоко анализируются теоретические, дидактические и психологические аспекты использования ролевых игр и симуляций в языковом обучении. В ходе исследования была определена эффективность данных интерактивных методов в развитии разговорных навыков учащихся при обучении французскому языку, а также показаны возможности значительного повышения уровня владения языком и мотивации учащихся. По итогам работы были разработаны методические рекомендации по организации ролевых игр и симуляций и оценке их эффективности.

Ключевые слова: метод, моделирование, процесс, виртуальный, участие, сущность, теоретические знания, исследование.

Role-playing games and simulations in teaching French

Nazirova Ozoda Zohid qizi
nozoda520@gmail.com

Senior Lecturer
Tashkent State Technical University

Annotation. This diploma project work is devoted to the study of the theoretical foundations of role-playing games and simulations in teaching French, as well as methods of their practical organization. The work deeply analyzes the theoretical, didactic and psychological aspects of using role-playing games and simulations in language teaching. The study determined the effectiveness of these interactive methods in developing students' speaking skills when learning French, and also showed the potential for significantly increasing students' language proficiency and motivation.

Based on the results of the work, methodological recommendations were developed for organizing role-playing games and simulations and assessing their effectiveness.

Keywords: *method, modeling, process, virtual, participation, essence, theoretical knowledge, research.*

Chet tilini o'qitish jarayonida talabalar nutq malakalarini samarali shakllantirish va rivojlantirish uchun pedagogik innovatsiyalarni qo'llash muhim ahamiyatga ega. Ushbu jarayonda rol o'yinlari va simulyatsiyalar eng ta'sirchan interaktiv metodlardan biri hisoblanadi. Ushbu metodlarning nazariy asoslarini ko'rib chiqadigan bo'lsak, ularning samaradorligi ko'plab pedagog-olimlar tomonidan ilmiy asosda tasdiqlanganini ko'ramiz.

Rol o'yinlari talabalarni real vaziyatlarga yaqin bo'lgan o'quv muhitiga olib kirish orqali, ularda xorijiy til orqali kommunikativ kompetensiyalarni shakllantiradi. Tadqiqotchi Jeremy Harmerning fikricha, rol o'yinlari o'quvchilarning til va madaniy tushunchalarni o'zlashtirishlarini yengillashtiradi va ularda tabiiy nutq malakalarini rivojlantirishga imkon yaratadi (Harmer, 2007). Rol o'yinlari orqali talabalar o'zlarini erkin ifodalash imkoniyatiga ega bo'ladilar va bu ularning nutqiy faoliyatini sezilarli darajada yaxshilaydi.

Rol o'yinlari konsepsiyasining mohiyati talabalarning o'zlarini ma'lum bir personaj yoki vaziyatda tasavvur qilib, unga mos ravishda xatti-harakat qilishlariga asoslanadi. Bunda talabalar real yoki hayotiy vaziyatlarga o'xshash bo'lgan muloqot jarayonlarida qatnashadilar. Ushbu usulning asosiy maqsadi talabalarning nutqiy va kommunikativ malakalarini rivojlantirishdan iborat bo'lib, ular bunda til vositalarini erkin va tabiiy ravishda qo'llashni o'rganadilar.

Harmer (2007) rol o'yinlarining mohiyatini shunday izohlaydi: talabalar tilni nafaqat nazariy jihatdan, balki amaliy va interfaol shaklda o'zlashtiradilar, ya'ni ular o'zaro munosabatlarda til imkoniyatlarini sinab ko'rish orqali real kommunikativ tajribaga ega bo'ladilar.

Rol o'yinlari talabalarga quyidagi imkoniyatlarni yaratadi:

- O'rganilayotgan tilni amaliy qo'llash va yangi bilimlarni mustahkamlash.
- Til o'rganish jarayonida qo'rquv va xavotirni kamaytirib, talabalarni muloqotda faolroq ishtirok etishga undash.
- Nutq malakalarini real kontekstlarda mashq qilish orqali mustaqil fikrlash va kreativlikni rivojlantirish.

Shuningdek, simulyatsiyalar ham til o'qitish jarayonida samarali vosita sifatida keng qo'llaniladi. Simulyatsiya usuli ta'limning real vaziyatlariga yaqin bo'lgan virtual sharoitlarda talabalarning kommunikativ va ijtimoiy ko'nikmalarini rivojlantiradi. Jones (2013) ta'kidlaganidek, simulyatsiyalar talabalar orasida motivatsiya darajasini oshirib, til o'rganishga bo'lgan qiziqishni kuchaytiradi hamda real hayotda duch kelishi mumkin bo'lgan vaziyatlarda kommunikatsiyani mashq qilish imkoniyatini beradi.

Simulyatsiyalar konsepsiyasi o'quv jarayonida real vaziyatlarga juda yaqin sharoitlarni yaratishni anglatadi. Bunda talabalar nazariy bilimlarni amaliy vaziyatlarda qo'llab ko'rish imkoniyatiga ega bo'ladilar. Simulyatsiyalar orqali talabalar o'zlarini haqiqiy hayotiy vaziyatlarda ishtirok etayotgan kabi his etadilar, bu esa ularning bilimlarni yanada chuqur va samarali o'zlashtirishlariga yordam beradi.

Jones (2013) ta'kidlaganidek, simulyatsiyalar o'quvchilarning muloqot qobiliyatlarini rivojlantirish uchun real hayotdagi kabi vaziyatlarni virtual shaklda taqdim etadi. Bu jarayonda talabalar nafaqat til ko'nikmalarini, balki qaror qabul qilish, muammo yechish, hamkorlik qilish kabi muhim ko'nikmalarni ham rivojlantiradilar.

Simulyatsiyalarning asosiy mohiyati talabalarni xavfsiz o'quv muhitida xatolar qilish, ularni tuzatish va shu orqali tajriba orttirishga rag'batlantirishdir. Bu metod ta'lim jarayonida talabalar o'rtasida qo'rquv va xavotirni kamaytirib, ularni faolroq va o'ziga ishonch bilan muloqotga kirishishga undaydi.

Rol o'yinlari va simulyatsiyalarning til o'qitishdagi o'rni haqida David Nunan ham o'z tadqiqotlarida to'xtalib o'tgan. Uning fikricha, bunday metodlar talabalarning nazariy bilimlarini amaliyot bilan bog'laydi va shaxslararo munosabatlarni yaxshilash orqali til o'rganish jarayonini samaraliroq qiladi (Nunan, 2004). Bu usullar talabalar orasida o'zaro hamkorlik va hamjihatlikni shakllantirib, ularning til malakalarini rivojlantirish uchun muhim ahamiyatga ega ekanligini ko'rsatadi.

Bundan tashqari, rol o'yinlari va simulyatsiyalar talabalar tomonidan til xatolarini tabiiy ravishda aniqlash va tuzatishni rag'batlantiradi. Ushbu metodlar yordamida talabalar muloqot jarayonida yuzaga keladigan til jihatlarini real kontekstda anglab yetadilar va bu orqali o'z nutqlarini mustaqil ravishda rivojlantirishga o'rgatadilar. Shu bilan birga, Nunan rol o'yinlari va simulyatsiyalar talabalarni yangi til elementlarini xavfsiz muhitda sinab ko'rishga va o'z bilimlarini chuqurlashtirishga imkon berishini ham ta'kidlaydi. Bu metodlar talabalarning nafaqat lingvistik bilimlarini, balki ularning muloqot jarayonida ijtimoiy va madaniy ongini rivojlantirishga yordam beradi. Tadqiqotchi Joy Egbert va Elizabeth Hanson-Smithning ta'kidlashicha, rol o'yinlari va simulyatsiyalar ta'lim jarayoniga raqamli texnologiyalarni integratsiya qilish orqali yanada samarali natijalarga erishishga yordam beradi. Ularning fikricha, raqamli simulyatsiyalar talabalarni murakkab vaziyatlarga tayyorlash imkonini beradi va o'quvchilarning tahliliy fikrlash qobiliyatlarini shakllantiradi (Egbert & Hanson-Smith, 2007). Bundan tashqari, B. Tomlinson (2012) simulyatsiyalar yordamida talabalar madaniyatlararo tushunchalarini rivojlantirishlari mumkinligini ham qayd etadi. U simulyatsiyalar orqali talabalar xorijiy madaniyatlarning xususiyatlarini chuqurroq anglab yetishini ta'kidlaydi.

O'zbekistonlik pedagog-olimlardan A.Xodjayev (2015) rol o'yinlari va simulyatsiyalar til o'rganuvchilarning psixologik to'siqlarini kamaytirib, ularni muloqot jarayoniga faol jalb qilishini qayd etadi. Uning fikriga ko'ra, bu metodlar talabalarning tilni o'rganishga bo'lgan ichki motivatsiyasini oshirishda muhim rol o'ynaydi.

Xulosa sifatida aytish mumkinki, rol o'yinlari va simulyatsiyalar til o'qitishning nazariy va amaliy jihatlarida o'z o'rniga ega bo'lib, ular talabalarning til ko'nikmalarini rivojlantirish, real kommunikativ vaziyatlarga tayyorlash va ta'lim samaradorligini oshirishda zarur vositalardan biri hisoblanadi.

Yangi pedagogik yondashuvlar doirasida talabalar uchun multimodal o'quv muhitlarini yaratish ham muhim ahamiyatga ega. Bunday muhitlarda talabalar nafaqat matn va og'zaki nutq orqali, balki vizual, eshitish va kinestetik materiallar yordamida ham bilimlarni o'zlashtiradilar. Masalan, video materiallar orqali real hayotdagi kommunikativ vaziyatlar simulyatsiya qilinib, talabalar til o'rganish jarayonida ko'proq kontekstual tajribaga ega bo'ladilar. Bu esa ularning til ko'nikmalarini mustahkamlash va real hayotdagi muloqotlarda yanada faol bo'lishlariga yordam beradi.

Shuningdek, hamkorlikka asoslangan o'quv faoliyatlari ham talabalar nutq malakalarini rivojlantirishda samarali vosita bo'lib xizmat qiladi. Talabalar kichik guruhlarda muammolarni hal qilish, o'z fikrlarini izohlash va himoya qilish jarayonida til ko'nikmalarini faol ravishda qo'llaydilar. Bu yondashuv nafaqat tilni amaliy o'zlashtirishga yordam beradi, balki ularning ijtimoiy va analitik tafakkurini ham rivojlantiradi. Hamkorlik asosida tashkil etilgan topshiriqlar orqali talabalar bir-birlaridan o'rganish imkoniyatiga ega bo'ladilar va bu jarayon ularning motivatsiyasini oshiradi.

Innovatsion texnologiyalarni til o'qitish jarayoniga integratsiya qilish ham yuqori samaradorlikni ta'minlaydi. Masalan, mobil ilovalar, onlayn platformalar va sun'iy intellekt asosidagi dasturlar talabalar uchun mustaqil o'rganish imkoniyatlarini kengaytiradi. Bunday platformalarda interaktiv mashqlar, testlar va virtual muloqotlar yordamida talabalar o'z bilimlarini mustahkamlashadi. Ushbu yondashuv nafaqat o'quv jarayonini qiziqarli qiladi, balki talabalarni o'z maqsadlariga erishishda mustaqil va faol bo'lishga undaydi.

Rolli o'yinlar (matnda keying o'rinlarda RPG deb yuritiladi) va simulyatsiyalar til o'rganishda konstruktivistik va tajribaga asoslangan ta'lim nazariyalariga tayangan holda kuchli pedagogik vositalar sifatida tobora ko'proq tan olinmoqda. Bu yondashuvlar tilni o'zlashtirishni, motivatsiyani

va madaniy tushunchani oshirish uchun interaktivlik, muhitga singish va kontekstli amaliyotdan foydalanadi. Ularning didaktik asoslari o'quvchilarni jalb qilish, faol ta'lim va haqiqiy hayotdagi muloqot vaziyatlarini modellashtirishga tayanadi.

RPG va simulyatsiyalardan foydalanish bir nechta tasdiqlangan ta'lim nazariyalariga mos keladi:

Konstruktivizm (Piaje, Vigotskiy): O'quvchilar tajriba va ijtimoiy muloqot orqali bilimlarni faol ravishda shakllantiradilar. RPGlarda talabalar badiiy muhitda mazmunli vazifalarni (masalan, jumboqni yechish, kelishuv tuzish) bajarish orqali til ko'nikmalarini rivojlantiradilar, ko'pincha tengdoshlari bilan hamkorlik qiladilar. Vigotskiyning yaqin rivojlanish zonasi (YaRZ) ayniqsa muhim, chunki o'quvchilar o'qituvchilar yoki tengdoshlarining yordamida o'z til qobiliyatlarini kengaytiradilar.

Tajribaga asoslangan ta'lim (Kolb): Ta'lim aniq tajriba, mulohaza, tushuncha hosil qilish va sinab ko'rish sikli orqali yuz beradi. Simulyatsiyalar amaliy mashqlarni (masalan, soxta restoranda ovqat buyurtma qilish) taqdim etadi, keyin o'quvchilar lug'at, grammatika va pragmatika haqida fikr almashish uchun muhokama mashg'ulotlarida qatnashadilar.

Kommunikativ yondashuv: Hayotiy muloqotga mexanik yodlashdan ko'ra ko'proq e'tibor qaratib, bu yondashuv RPG va simulyatsiyalarda o'zining tabiiy ittifoqchisini topadi.

Motivatsiya nazariyasi (Desi va Rayanning o'z-o'zini belgilash nazariyasi): RPG o'yinlari mustaqillik (rol va harakatlarni tanlash imkoniyati), malaka (ko'nikmalarni o'zlashtirish) va aloqadorlik (ijtimoiy munosabatlar) kabi omillarni taklif etish orqali ichki motivatsiyani rag'batlantiradi. Bu esa til o'rganishni majburiyat emas, balki zavqli jarayonga aylantiradi.

Asosiy didaktik afzalliklar

Kontekstual til qo'llash: An'anaviy mashqlardan farqli o'laroq, RPG va simulyatsiyalar tilni hikoya yoki vaziyatli kontekstlarga singdiradi, o'quvchilarga so'z va tuzilmalarni muayyan maqsadlar bilan bog'lashga yordam beradi (masalan, "savdogar"ni ishontirish yoki "jinoyat sodir bo'lgan joy"ni tasvirlash).

Ko'nikmalarning uyg'unlashuvi: Ular to'rtta asosiy til ko'nikmasini - tinglash, gapirish, o'qish va yozishni bir faoliyat doirasida tabiiy ravishda birlashtiradi.

Madaniy kompetensiya: Ssenariylar ko'pincha madaniy me'yorlarni (masalan, odob-axloq qoidalari, imo-ishoralar) o'z ichiga oladi va madaniyatlararo tushunishni oshiradi.

Xavotirning kamayishi: RPGlarning o'ynoqi, xavfsiz mohiyati hissiy to'siqni (Krashen) pasaytiradi va til ishlab chiqarishda tavakkal qilishga undaydi.

Muammolarni yechish va tanqidiy fikrlash: Vazifalar ko'pincha to'siqlarni yengib o'tish uchun tildan ijodiy foydalanishni talab qiladi, bu esa yuqori darajadagi fikrlashni rag'batlantiradi.

RPG va simulyatsiyalar tuzilishi jihatidan farqli bo'lsa-da, didaktik maqsadlarga ega. RPGlar odatda personajlarni rivojlantirish bilan syujet yoyini o'z ichiga oladi (masalan, o'quvchilar xayoliy dunyodagi sarguzashtchilar sifatida), simulyatsiyalar esa real hayot vaziyatlarini aks ettiradi (masalan, ishga kirish suhbat). Har ikkala shakl ham o'qituvchining rolini ma'ruzachidan yo'naltiruvchiga o'zgartiradi, bu esa o'quvchilarning mustaqilligini oshiradi.

Lingvistik mahsulot: Sveyning Mahsulot gipotezasi til ishlab chiqarish til o'zlashtirishga yordam berishini ta'kidlaydi. RPGlarda o'quvchilar hikoyani davom ettirish uchun gapirishi kerak, bu esa real vaqtda grammatika va lug'at bo'yicha farazlarni sinab ko'rishga imkon beradi.

Fikr-mulohaza mexanizmlari: O'yin davomida tengdoshlar yoki o'qituvchilarning tezkor fikr-mulohazalari xatolarni tuzatadi va o'rganishni mustahkamlaydi, bu esa O'zaro ta'sir gipotezasiga (Long) mos keladi.

Qo'llab-quvvatlash: Vazifalarni o'quvchilarning bilim darajalariga moslashtirish mumkin: boshlang'ich bosqichdagilar yozilgan dialoglardan foydalanishlari mumkin, ilg'or o'quvchilar esa mos qiyinchilikni ta'minlab, improvizatsiya qilishadi.

Ammo, quyidagi qiyinchiliklar mavjud:

Vaqt va tayyorgarlik: Ssenariylarni ishlab chiqish ko‘p mehnat talab qiladi, mashg‘ulotlar esa uzoq davom etishi mumkin.

Auditoriyani boshqarish: Katta guruhlar yoki uyatchan o‘quvchilar dars jarayonini izdan chiqarishi mumkin.

Baholash: Aniq mezonlar bo‘lmasa, o‘shisni baholash subyektiv bo‘lib qolishi mumkin.

Didaktik asos sifatida quyidagi jihatlarni alohida ta’kidlash mumkin.

Adabiyotlar ro‘yxati:

1. Auman, C. (2011). Using simulation games to increase student and instructor engagement. *College Teaching*, 59(4), 154–161.
2. Bhagat, S., Jeong, E. J., & Kim, D. J. (2020). The role of individuals’ need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(5), 449–463.
3. Cela-Ranilla, J. M., Esteve-Mon, F. M., Esteve-González, V., & Gisbert-Cervera, M. (2014). Developing self-management and teamwork using 3D simulations in a virtual environment: A case study. *Computers & Education*, 78, 109–119.
4. Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), 661–686.
5. Cook, M., Gremo, M., & Morgan, R. (2017). We’re just playing: The influence of a modified tabletop role-playing game on ELA students’ in-class reading. *Simulation & Gaming*, 48(2), 199–218.
6. Fu, F. L. (2016). A systematic literature review of serious games in business education. In *Proceedings of the International Conference on Game-Based Learning*. (Conference proceedings, specific publisher details unavailable).
7. Merchant, Z., Goetz, E. T., Cifuentes, L., Keeney-Kennicutt, W., & Davis, T. J. (2014). Effectiveness of virtual reality-based instruction on students’ learning outcomes in K-12 and higher education: A meta-analysis. *Computers & Education*, 70, 29–40.
- Moizer, J., Lean, J., Towler, M., & Abbey, C. (2009). Simulations and games: Overcoming the barriers to their use in higher education. *Active Learning in Higher Education*, 10(3), 207–224.
9. Shin, S., Park, J.-H., & Kim, J.-H. (2015). The effects of patient simulation in nursing education: A meta-analysis. *Nurse Education Today*, 35(6), 873–880.
10. Toomey, M., Zhou, X., & Yan, X. (2020). Examining the effectiveness of using role-play simulations with Chinese students in China. *International Studies Perspectives*, 21(4), 363–378.