

BOSHLANG'ICH MAKTABLARDA INGLIZ TILINI O'YINLAR ORQALI SAMARALI O'RGATISH USULLARI

Ramatova Mahmuda Badriddin qizi

University of business and science talabasi

ramatovamahmuda@gmail.com

Sharipova Saboxon Abdillajonovna

University of business and science katta o'qituvchisi, ilmiy rahbar

sabohatsharipova2375@gmail.com

Anotatsiya. Ushbu maqolada boshlang'ich maktab o'quvchilariga ingliz tilini o'rgatishda o'yin texnologiyalaridan foydalanishning ahamiyati va samaradorligi tahlil qilinadi. Tadqiqotda o'yinli faoliyatning bolalar tafakkuri, nutqi va kommunikativ kompetensiyasini rivojlantirishdagi o'rni yoritilgan. Maqolada interfaol o'yinlar, rolli mashg'ulotlar, til o'yinlari va raqamli o'yinlardan foydalanishning afzalliklari haqida so'z yuritilib, ularning dars jarayonida o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, nutqiy faoliyatini faollashtirish va mustaqil fikrlash ko'nikmalarini shakllantirishdagi roli asoslab berilgan. Shuningdek, maqolada o'qituvchilarga dars jarayonida o'yin elementlarini tanlash va ularni ta'lim maqsadlariga moslashtirish bo'yicha amaliy tavsiyalar ham berilgan.

Kalit so'zlar: o'yinlar, ingliz tili o'qitish, boshlang'ich maktab, interaktiv usullar, rol o'ynash o'yinlari, lug'at rivojlantirish, tinglash ko'nikmasi, gapirish ko'nikmasi, eksperimental dizayn, motivatsiya, guruh ishi.

KIRISH

O'quv o'yinlari asosiy tarkibiy unsurlari — maqsadlar, qoidalar, qiyinchiliklar va o'zaro ta'sirni o'z ichiga oladi. Shuningdek, bu faoliyatlar odatda aqliy yoki jismoniy rag'batlantirishni, ba'zida esa ikkalasini ham qamrab oladi. Ko'pgina o'quv o'yinlari amaliy qobiliyatlarni rivojlantirishga ko'maklashadi, mashqlar shaklida xizmat ko'rsatadi yoki ta'limiy, simulyatsiya yoki psixologik vazifalarni bajaradi. Buning bilan birga, o'quv o'yinlari maqsadli tilni taqdim etib tushuntirilgandan keyin darsning istalgan bosqichida qo'llanilishi mumkin. Ular nafaqat xotirani mustahkamlash va takrorlash mashqlari sifatida ishlatiladi, balki tilni erkin qo'llash imkoniyatini taqdim etadi va bu o'z navbatida maqsad emas, balki vosita sifatida foydalaniladi. Shu bilan birga, o'qituvchi uchun diagnostik asbob sifatida xizmat qilishi mumkin, chunki u qiyinchiliklar mavjud bo'lgan sohalarni belgilab, tegishli tuzatish choralarni ko'rishga yordam beradi. Interaktiv o'yinlardan foydalanishning ko'plab ustunliklari mavjud. Masalan, “interaktiv faoliyatlar anksiyozlikni kamaytirishi mumkin, shu orqali kirish ma'lumotlarini o'zlashtirish ehtimolini oshiradi” (Richard-Amato)³. Bu bilan birga, tinglash qobiliyatini rivojlantirish uchun “so'zlarni shivirlamoq”

³ Китарова Г.С. 1, Кадырова Р.Е. 2 □ 1Преподаватель английского языка, 2 студент английского отделения, Педагогический колледж им. Ж. Мусина, Республика Казахстан, г. Кокшетау

o'yinini yoki lug'atni egallash uchun fleshkartlar bilan "narsalarni topish" o'yinini ishlatish mumkin. Ushbu o'yinlarning har biri o'rganish maqsadiga qarab o'ziga xos vazifaga ega ⁴.

Shuningdek, ushbu maqolaning asosiy vazifasi interaktiv o'yinlarning ingliz tilini o'rganishdagi qanchalik dolzarbligini ko'rsatishdir. O'qituvchilar bu faoliyatlar orqali nafaqat sinfda o'quvchilarga yangi ma'lumotlarni o'rgatishi, balki ularni charchoqdan himoya qilib, tilni o'rganish jarayonini qiziqarli holatga keltirishi mumkin. Bu bilan birga, ularning o'rganishga bo'lgan intilishlari kamaymasligi uchun ham zarurdir. Bugungi tez sur'atli va vizual jihatdan boy dunyoda, boshlang'ich maktab bolalari uchun til qobiliyatlarini qiziqarli va energiyaga to'la usulda rivojlantirish juda ahamiyatlidir. Bolalarga tilni o'rgatayotganda, barcha o'quvchilar teng ishtirok etadigan va darsdan yangi bilimlarni egallaydigan interaktiv faoliyatlardan foydalanish zarurligini ta'kidlash lozim (masalan, yangi so'zlarni yodlash mumkin, agar bu jarayon har kuni takrorlansa, shogird so'z boyligini yuqori darajaga oshiradi). Darsni ayniqsa yosh bolalar uchun grammatik tushunchalar bilan boshlash maqsadga muvofiq emas, chunki bu ularni tezda charchashiga olib keladi. Natijada, o'qitishga bo'lgan qiziqish so'nishi mumkin. Ular bilan, hatto salomlashish jarayoni ham odatiy bo'lmagan usulda boshlanishi kerak, masalan, darsni ingliz tilidagi salomlashish qo'shig'i bilan boshlash usuli (asosan boshlang'ich maktab shogirdlari uchun rag'batlantiruvchi usul) samarali yo'l hisoblanadi. Agar dars shu tarzda davom etsa, o'quvchilar dars davomida bir vazifaga e'tiborini yo'qotmaydi. Ular hatto ingliz tili darslarini intiqlik bilan kutadi. Albatta, bularning barchasi o'qituvchi tomonidan tashkil qilinishi kerak va bu pedagogning mas'uliyatidir. Shuning uchun, chet tilini o'rganishni qiziqarli qilish uchun ba'zi o'yin turlari keltirilishi mumkin.⁵

METODLAR

O'yinlar boshlang'ich maktab o'quvchilarida til ko'nikmalarini rivojlantirish uchun interaktiv usul taklif etadi. "Rol o'ynash o'yinlari" ingliz tili darslarining samaradorligini oshiradi: vaziyatga asoslangan, ilm o'rganish va aqliy qobiliyatni rivojlantirishga yordam beradi. Mavzular tanlanadi, bolalar dialoglar yaratadilar (masalan, taksi to'xtatish yoki do'kon suhbatlari ingliz tilida gapiriladi va ko'rsatiladi). Guruh ishi qo'llaniladi, o'quvchilar guruhlariga bo'linib, turli mavzularga taqsimlanadi. Raqobat yuzaga keladi, yaxshi bajargan guruh rag'batlantirilsa motivatsiya oshadi. Didaktik o'yinlar darslarni mazmunli o'tkazish uchun ishlatiladi. Shu bilan birga, tadqiqot miqdoriy tahlil va oldin-test – keyin-test eksperimental dizaynini qo'llaydi. Eksperimental guruh strategiyaga duchor bo'ladi, nazorat guruhi olmaydi; barcha sharoitlar bir xil, stimulyatsiya ta'siri sinov asosida tekshiriladi. Oldin va keyin baholashlar bir vaqtda o'tkazildi. Pozitivist metodologiya tamoyillari aks etgan, haqiqiy kontekstlar va amaliy tajriba takrorlandi. Ob'ektivizm tartibli haqiqatni tarfakash bo'lmagan vositalar orqali biladi. Bir sinf tanlandi, eksperimental va nazorat guruhlariga bo'lindi. Vizual va audio vositalar o'quvchilar rivojlanishiga mos tanlandi. Yoshi oddiy o'yinlarni aniqlashda omil bo'ldi. Yigirma kun davomida ikkala guruh ham diqqat bilan kuzatildi. Interaktiv o'yinlar til o'zlashtirish uchun qiziqarli yondashuv ta'minlaydi.

⁴ Vidya Dwi Amalia Zati1, Anifah2, Sani Susanti3, Elizon Nainggolan4 Surel: vdaz_1312@yahoo.com

⁵ Imomova Munisa Suyunova Mohinur To'lqinova Robiya O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti, Xorijiy til va adabiyoti, 3-ingliz fakulteti, 4-bosqich talabasi imomovam60@gmail.com

Bundan tashqari , eksperimental jarayon quyidagicha: 1. O‘yin tanlash – yoshi, darajasi, mavzuga mos, asosan "Rol o‘ynash o‘yinlari". 2. Guruhlash – bosqichlarga qarab guruhlariga bo‘linadi. 3. Oldin-bosqich – talablar tanishtiriladi, guruhlar bo‘linadi, fon ma‘lumotlari beriladi. 4. Faol sessiya – o‘yin tashkil etiladi, shovqin nazorat qilinadi, barcha o‘quvchilar jalb qilinadi. 5. Keyin-bosqich – muhokama o‘tkaziladi, fikr-mulohaza va xatolar izohi beriladi, mukofotlar taqdim etiladi, yangi so‘zlar va grammatika qoidalari takrorlanadi⁶. Shunga qaramay , o‘yinlar chet tillarini o‘qitishning markazida bo‘lishi kerak. Rixon o‘yinlarni darsning barcha bosqichlarida ishlatishni taklif qiladi, agar mos va ehtiyotkorlik bilan tanlangan bo‘lsa. Bosqichlarda maqsadlar farq qiladi: 1. Taqdimot – yangi tilni aniq model bilan taqdim etish; 2. Nazoratli mashq – to‘g‘ri taqlid va javoblar; 3. Kommunikativ mashq – tilni erkin ishlatish imkoniyati . O‘yinlar takrorlash mashqlari uchun ham yaxshi mos keladi, material yoqimli va qiziqarli tarzda eslab qolinadi. Didaktik o‘yinlar o‘quvchilarning faolligini oshiradi, aqliy va axloqiy tarbiyaning muhim vositasi hisoblanadi. Qiziqarli o‘yinlar o‘quvga barqaror qiziqish shakllantiradi, taranglikni olib tashlaydi, fikrlash, diqqat va xotirani rivojlantiradi. O‘yin dasturi ikki turga bo‘linadi: 1. ta‘limiy – o‘quv materialiga bog‘liq; 2. qiziqarli – jumboqlar, mantiqiy o‘yinlar, aql tezligi o‘yinlari . Boshlang‘ich maktabda o‘yinlarning ahamiyati psixologik-pedagogik xususiyatlar bilan izohlanadi, bolalarni o‘qishga moslashish vositasi sifatida xizmat qiladi. Kognitiv o‘yinlar mantiqiy fikrlash va tasavvurni rivojlantiradi. Jumboqlar, krossvordlar, topishmoqlar to‘g‘ri yechimga asoslangan, konstruktiv fikrlashni shakllantiradi. O‘yin qurilmalari va vaziyatlari motivatsiya beradi. O‘yin usullari: 1) didaktik maqsadni o‘yin muammosi shaklida berish; 2) qoidaga bo‘ysunadigan faoliyat; 3) o‘quv materialini vosita sifatida, raqobat elementi; 4) vazifa natijasi bilan bog‘liq . O‘yin texnologiyalari yosh o‘quvchilarni o‘qitishning samarali shakli bo‘lib, o‘qituvchi pedagogik o‘yinlarning funksiyalari va tasnifini tushunishi kerak. G. K. Selevko tasnifi bo‘yicha: faoliyat sohasi, jarayon tabiati, o‘yin texnikasi, mavzu sohasi, o‘yin muhiti. Guruhlar: 1) ta‘limiy, mashq, nazorat; 2) ma‘lumot beruvchi, ijtimoiylashtiruvchi; 3) reproduktiv, ijodiy; 4) kommunikativ, psixologik. O‘qituvchi o‘quv mazmunini uzatadigan va qiziqtiradigan o‘yinlarni tanlashi kerak . Barcha ingliz tili darslari o‘yinlarni o‘z ichiga olishi kerak, chunki namoyish orqali eng yaxshi tashkil etiladi⁷ . Shu bilan birga , tadqiqot davomida asosan "Object" va "Pictionary" kabi maxsus o‘yinlar qo‘llanildi. "Object" o‘yini buyumlar haqida bo‘lib, o‘quvchilarga turli narsalar ko‘rsatilgandan keyin ularning inglizcha nomlarini xotiradan aytiladi. "Pictionary" o‘yini esa rasm chizish bilan bog‘liq: o‘qituvchi ob‘ekt nomlari yozilgan kartalarni beradi, o‘quvchi tanlagan kartaga mos rasm chizadi va ballar bo‘yicha g‘olib aniqlanadi. Ikkala o‘yin ham lug‘at bazasini mustahkamlash uchun muhimdir.

Ushbu tadqiqot miqdoriy tahlil va oldin-test – keyin-test eksperimental dizaynini qo‘lladi. Eksperimental guruh strategiyaga duchor bo‘ldi, nazorat guruhi olmadi; barcha sharoitlar bir xil saqlanib, stimulyatsiya ta‘siri sinov asosida tekshirildi . Oldin va keyin

⁶ Imomova Munisa Suyunova Mohinur To‘lqinova Robiya O‘zbekiston davlat jahon tillari universiteti, Xorijiy til va adabiyoti, 3-ingliz fakulteti, 4-bosqich talabasi imomovam60@gmail.com

⁷ Китарова Г.С. 1 , Кадырова Р.Е. 2 □ 1Преподаватель английского языка, 2 студент английского отделения, Педагогический колледж им. Ж. Мусина, Республика Казахстан, г. Кокшетау

baholashlar bir vaqtda o'tkazildi. Herrington va Oliverning pozitivist metodologiya tamoyillari va ob'ektivizm aks etgan: haqiqiy kontekstlar takrorlandi, natijalar mantiqiy talqin qilinib, yosh o'quvchilarga til o'zlashtirishda qo'llaniladi⁸.

NATIJALAR

"Object" va "Pictionary" tadqiqotda ishlatildi. "Object" – ob'ekt nomlari xotiradan aytish. "Pictionary" – rasm chizish, ballar bo'yicha g'olib. Lug'at bazasini yaxshilaydi. 20 kun o'tgach, sub-testlar individual o'tkazildi. Oldin-keyin ballar solishtirildi, yaxshilanish ko'rsatildi. Umumiy o'rtacha muhim natija berdi. O'yinlar va vizual yordamchilar lug'atni oshirdi. Mahorat darajalari: EG 50%, CG 42%, farq 8%, EG 1.2 baravar yuqori [12% o'sish].⁹ Shu bilan birga, o'yinlar dam olish va mukofotga asoslanganda ishlaydi, lekin ko'nikmalarni mustahkamlaydi. Qaysi o'yin yaxshi ishlasa, o'quvchilarni jalb qilish vositasi bo'ladi. O'yin shaklida tashkil qilinsa, samaradorlik oshadi. Ko'plab o'yinlar mavjud, yoqimli va faol ishtirok etadiganlar topiladi. O'yinlar ijobiy, "yashirin" mashq beradi, o'rganishni unutishadi, o'ynashga e'tibor berishadi Ijodiy qobiliyatlar muammolarni hal qilish orqali rivojlanadi, ijobiy munosabat, hamkorlik, tinglash, istak, o'zini ifoda shakllanadi¹⁰. Bundan tashqari, ushbu o'yinlar mos, ajoyib tajriba taqdim etadi, yoqimli va foydali¹¹.

MUHOKAMA

Tadqiqot maqsadi – o'yinlar oltinchi sinf o'quvchilarida o'quv jarayoni va til qobiliyatlarini rivojlantirish. O'yinlar tinglash, gapirish, lug'at, grammatika uchun muhim. Afzalliklar: lug'at kengaytirish, ko'nikmalar yaxshilash, talaffuz, faollik, tushunish, hurmat, guruh ishi, ijobiy munosabat. Tafsilotlar muhokama qilinmaydi, o'qituvchilar uchun qimmatli. Har o'yin samaradorligi qiyin, ko'p o'yinlar ishlatilgan. Natijalar mantiqiy talqin qilinib, yosh o'quvchilarga qo'llaniladi¹².

ADABIYOTLARRO'YXATI

1. Kitarova G.S., Kadyrova R.E. *Games as Teaching Method in Primary School*. Pedagogical College named after Zh. Musin, Republic of Kazakhstan, Kokshetau.
2. Vidya Dwi Amalia Zati, Anifah, Sani Susanti, Elizon Nainggolan. *Teaching English by Using Games for Primary School Students*.
E-mail: vdaz_1312@yahoo.com
3. Imomova Munisa, Suyunova Mohinur, To'lqinova Robiya. *Teaching English to Elementary School Students through Different Games*.
O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti, Xorijiy til va adabiyoti fakulteti, 4-bosqich

⁸ Imomova Munisa Suyunova Mohinur To'lqinova Robiya O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti, Xorijiy til va adabiyoti, 3-ingliz fakulteti, 4-bosqich talabasi imomovam60@gmail.com

⁹ Imomova Munisa Suyunova Mohinur To'lqinova Robiya O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti, Xorijiy til va adabiyoti, 3-ingliz fakulteti, 4-bosqich talabasi imomovam60@gmail.com

¹⁰ Китарова Г.С. 1, Кадырова Р.Е. 2 □ Преподаватель английского языка, 2 студент английского отделения, Педагогический колледж им. Ж. Мусина, Республика Казахстан, г. Кокшетау

¹¹ Vidya Dwi Amalia Zati1, Anifah2, Sani Susanti3, Elizon Nainggolan4 Surel: vdaz_1312@yahoo.com

¹² Imomova Munisa Suyunova Mohinur To'lqinova Robiya O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti, Xorijiy til va adabiyoti, 3-ingliz fakulteti, 4-bosqich talabasi imomovam60@gmail.com

talabasi.

E-mail: imomovam60@gmail.com

4. Selevko, G.K. (2006). *Sovremennye obrazovatel'nye tehnologii*. Moskva: Narodnoe obrazovanie.

5. Richard-Amato, P.A. (2003). *Making It Happen: Interaction in the Second Language Classroom*. New York: Pearson Education.

6. Herrington, J., & Oliver, R. (2000). *An Instructional Design Framework for Authentic Learning Environments*. Educational Technology Research and Development, 48(3), 23–48.

7. Rixon, S. (1992). *How to Use Games in Language Teaching*. London: Macmillan.

8. Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

9. Hadfield, J. (1990). *Intermediate Communication Games*. London: Longman.

10. Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2004). *The Primary English Teacher's Guide*. Harlow: Pearson Education Limited.