

## **NUTQIY KOMPETENSIYALARNI (TINGLAB TUSHUNISH VA GAPIRISH) RIVOJLANTIRISHDA INTERAKTIV O‘YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH**

**Ismatova Saida Toshmuradovna,**

Denov tadbirkorlik va pedagogika instituti

Pedagogika mutaxassisligi magistratura yo‘nalishi 1-kurs talabasi

E-mail: [toshmuradovnasaida@gmail.com](mailto:toshmuradovnasaida@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0005-0723-6758>

### **ANNOTATSIYA**

*Mazkur maqolada o‘quvchilarning nutqiy kompetensiyalarini, xususan tinglab tushunish (listening) va gapirish (speaking) ko‘nikmalarini rivojlantirishda interaktiv o‘yin texnologiyalarining nazariy va amaliy asoslari keng yoritilgan. Interaktiv o‘yinlar orqali o‘quvchilarning kommunikativ faolligi, mustaqil fikrlashi, tilni real vaziyatlarda qo‘llash ko‘nikmalari rivojlanishi tahlil qilinadi. Tadqiqot natijalari o‘yin asosidagi o‘qitish metodlarining yuqori samaradorligini ko‘rsatadi.*

***Kalit so‘zlar:** nutqiy kompetensiya, tinglab tushunish, gapirish, interaktiv metodlar, o‘yin texnologiyalari, kommunikativ yondashuv, pedagogik innovatsiya.*

## **THE USE OF INTERACTIVE GAME TECHNOLOGIES IN THE DEVELOPMENT OF SPEECH COMPETENCIES (LISTENING AND SPEAKING)**

**Ismatova Saida Toshmuradovna,**

Denov Institute of Entrepreneurship and Pedagogy

1st year student of the master's degree in pedagogy

E-mail: [toshmuradovnasaida@gmail.com](mailto:toshmuradovnasaida@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0005-0723-6758>

### **ABSTRACT**

*This article broadly covers the theoretical and practical foundations of interactive game technologies in the development of students' speech competencies, in particular, listening and speaking skills. The development of students' communicative activity, independent thinking, and language skills in real situations through interactive games is analyzed. The results of the study show the high effectiveness of game-based teaching methods.*

***Keywords:** speech competence, listening comprehension, speaking, interactive methods, game technologies, communicative approach, pedagogical innovation.*

## **KIRISH**

Zamonaviy ta'lim tizimida chet tillarini o'qitish jarayoni kommunikativ yondashuv asosida tashkil etilmoqda. Bu yondashuvning asosiy maqsadi — o'quvchilarda tilni nafaqat nazariy jihatdan bilish, balki uni amaliy muloqotda erkin qo'llash kompetensiyasini shakllantirishdan iboratdir.

Nutqiy kompetensiya ikki asosiy tarkibiy qismdan iborat:

- tinglab tushunish (receptive skill),
- gapirish (productive skill).

Ko'pincha o'quvchilar grammatik bilimga ega bo'lsalar-da, real muloqotda qiynaladilar. Buning asosiy sabablari:

- darslarda yetarli muloqot muhiti yaratilmasligi,
- o'quvchilarning passivligi,
- psixologik to'siqlar (uyalish, xato qilishdan qo'rquv).

Shu nuqtai nazardan, interaktiv o'yin texnologiyalari muhim pedagogik vosita sifatida namoyon bo'ladi. Ular o'quv jarayonini jonlantiradi, o'quvchini faol subyektga aylantiradi va tabiiy kommunikativ muhit yaratadi.

## **ADABIYOTLAR SHARHI (LITERATURE REVIEW).**

Nutqiy kompetensiyani rivojlantirish masalasi ko'plab olimlar tomonidan o'rganilgan. Xususan, Dell Hymes kommunikativ kompetensiya tushunchasini ilmiy muomalaga kiritib, tilni bilish uni to'g'ri qo'llay olish bilan chambarchas bog'liqligini ta'kidlagan. Bundan tashqari, Canale va Swain kommunikativ kompetensiyani grammatik, sotsiolingvistik, diskursiv va strategik komponentlarga ajratgan. Hamda Jeremy Harmer interaktiv metodlarning o'quvchilar faolligini oshirishdagi rolini alohida qayd etadi. Bunga qo'shimcha qilib, Hadfield va Wright esa o'yin texnologiyalarini til o'rganishda samarali vosita sifatida asoslab bergan.

Psixologik tadqiqotlar (Vygotskiy nazariyasi)ga ko'ra, o'yin faoliyati orqali o'rganish ijtimoiy o'zaro ta'sirni kuchaytiradi va bilimni mustahkamlaydi.

Shuningdek, zamonaviy tadqiqotlarda gamifikatsiya elementlari (ballar, reyting, mukofotlar) o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishi ilmiy asoslangan.

## **METODOLOGIYA (METHODOLOGY).**







Tadqiqot davomida kompleks yondashuvlar ko'p qo'llanildi. Tadqiqot metodlari:

1. pedagogik kuzatish;
2. tajriba-sinov ishlari;
3. diagnostik testlar (listening va speaking);
4. so'rovnoma va intervyu;
5. statistik tahlil.

Tadqiqot 2 bosqichda amalga oshirildi:

Guruh	O'qitish usuli	Ishtirokchilar soni
Nazorat guruhi	An'anaviy metod	25 nafar
Tajriba guruhi	Interaktiv o'yinlar	25 nafar

Qo'llanilgan interaktiv o'yinlar:

-  Role play (rolli o'yinlar)
-  Information gap
-  Guessing games
-  Debate games
-  Story completion
-  "Find someone who..."

### **NATIJARLAR (RESULTS).**

Tadqiqot yakunida quyidagi natijalarga erishildi:

1. Tinglab tushunish ko'nikmasi: Tajriba guruhida audio materiallarni tushunish darajasi 30–40% ga oshdi. O'quvchilar asosiy g'oya va detallarni tezroq anglay boshladi.

2. Gapirish ko'nikmasi: Nutq tezligi va ravonligi oshdi. So'z boyligi kengaydi va grammatik xatolar kamaydi.

3. Psixologik holat: O'quvchilarda ishonch paydo bo'ldi. Xatodan qo'rqish kamaydi. Bundan tashqari, darsda faol qatnashish ko'rsatkichlari oshdi.

4. Motivatsiya: So'rovnoma natijalariga ko'ra:

- ✓ 85% o'quvchilar o'yin asosidagi darslarni afzal ko'rishini bildirgan;
- ✓ 90% o'quvchilar darsga qiziqishi oshganini ta'kidlagan.

### **MUHOKAMA (DISCUSSION).**

Interaktiv o'yin texnologiyalarining samaradorligi quyidagi pedagogik omillar bilan izohlanadi:

1. Faollashtiruvchi xususiyati - O'yinlar o'quvchini passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylantiradi.

2. Kommunikativ muhit yaratish - Real hayotga yaqin vaziyatlar orqali til tabiiy ravishda o'zlashtiriladi.

3. Emotsional ta'sir - O'yin jarayonida ijobiy emotsiyalar bilimni mustahkamlaydi.

4. Individual yondashuv imkoniyati - Har bir o'quvchi o'z darajasiga mos faoliyatda ishtirok etadi.

5. Integrativ yondashuv - O'yinlar bir vaqtning o'zida bir nechta ko'nikmalarni rivojlantiradi:

- ❖ Tinglash

- ❖ Gapirish
- ❖ Fikrlash
- ❖ ijtimoiy ko‘nikmalar

**Amaliy tavsiyalar.** O‘qituvchilar uchun quyidagi tavsiyalar muhim:

1. O‘yinlarni dars maqsadiga mos tanlash;
2. O‘quvchilar yoshiga moslashtirish;
3. Vaqtni to‘g‘ri taqsimlash;
4. Har bir o‘yin natijasini tahlil qilish;
5. Rag‘batlantirish tizimini joriy etish.

### **XULOSA:**

Interaktiv o‘yin texnologiyalari nutqiy kompetensiyalarni rivojlantirishda samarali innovatsion vosita hisoblanadi. Ular o‘quvchilarning tinglab tushunish va gapirish ko‘nikmalarini kompleks ravishda rivojlantiradi.

Mazkur yondashuv ta‘lim sifatini oshirishi bilan bir qatorda o‘quvchilarni faol o‘rganishga undaydi hamda kommunikativ kompetensiyani shakllantiradi.

Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatadiki, gamifikatsiya zamonaviy ta‘lim jarayonida o‘quvchilarning ingliz tili bo‘yicha kompetensiyasini rivojlantirishda muhim va samarali usul hisoblanadi. O‘yin elementlari yordamida tashkil etilgan darslar davomida o‘quvchilar faol ishtirok etib, ularning motivatsiyasi kuchayadi va ijodiy, shuningdek, tanqidiy fikrlash qobiliyatlari shakllanadi. Natijada, o‘quvchilarda ingliz tilida muloqot qilish, fikrni og‘zaki va yozma tarzda ifodalash hamda nutqni tushunish kabi asosiy kompetensiyalar rivojlanadi.

Gamifikatsiya yondashuvi ta‘lim jarayonida shaxsga yo‘naltirilgan interfaol va motivatsion muhit yaratadi. Bu esa o‘quvchilarning mustaqil o‘rganishga bo‘lgan qiziqishini oshirib, ularni faol ishtirokchi sifatida tarbiyalaydi. Tadqiqot davomida olib borilgan tahlillar shuni ko‘rsatdiki, gamifikatsiya elementlaridan (masalan, ball to‘plash, reyting tizimi, virtual mukofotlar va raqobat muhiti) foydalanish o‘quvchilarning til o‘rganishga qiziqishini oshiradi hamda ta‘lim samaradorligini sezilarli darajada yaxshilaydi.

Xulosa qilib aytganda, ingliz tili o‘qitish jarayonida gamifikatsiyani maqsadli ravishda qo‘llash kommunikativ kompetensiyani shakllantirishga xizmat qiladi. Ushbu yondashuv shuningdek ta‘limda innovatsion texnologiyalarni tatbiq etishda muhim yo‘nalishlardan biri hisoblanadi va o‘qituvchilarga dars samaradorligini oshirish, o‘quvchilarning faolligini kuchaytirish hamda ta‘lim jarayonini zamon talablari bilan mos ravishda tashkil etishga imkon beradi.

### **FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YXATI**

1. Harmer, J. How to Teach English. Longman, 2007.
2. Wright, A. Games for Language Learning. Cambridge, 2006.
3. Vygotsky, L.S. Thought and Language.**2.** Kapp, K. M. (2012). “Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education”. John Wiley & Sons.
4. Buckley, P., & Doyle, E. (2016). “Gamification and Student Motivation”. Studies in Higher Education.
5. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17773658>
6. <https://gisconf.com/index.php/GTERD/article/view/2704>