

INGLIZ TILINI O‘QITISHDA O‘YINLI TEXNOLOGIYALARDAN SAMARALI FOYDALANISH USULLARI

B.R.Shamsematova

O‘zbekiston xalqaro islom akademiyasi

“Chet tillari” kafedrası mudiri, dotsent.

ANNOTATSIYA

Mazkur maqolada ingliz tilini o‘qitishda zamonaviy texnologiyalarni qo‘llash metod va uslublari bayon etilgan. Bugungi kunda ingliz tili va xorijiy tillarga bo‘lgan qiziqish va o‘qitish metod-uslublariga yangicha pedagogic yondashish dolzarb masalalardan biriga aylanganligini kuzatish mumkin.

***Kalit so‘zlar:** metod, o‘yinli texnologiya, so‘z o‘yinlari, lug‘at o‘yinlari, charxpalak metodlari.*

ABSTRACT

This article describes the methods and methods of using modern technologies in teaching English. Today, it can be observed that interest in English and foreign languages and a new pedagogical approach to teaching methods have become one of the urgent issues.

***Key words:** method, playful technology, word games, vocabulary games, charkhpalak methods.*

KIRISH

Zamonaviy dunyoda ingliz tilini o‘qitishda turli xil texnologiyalar va metodlardan foydalanish muhim ahamiyat kasb etadi. Ulardan biri o‘yinli texnologiyalardir. O‘yinlar, ayniqsa, bolalar va o‘smirlar uchun o‘rganish jarayonini qiziqarli va samarali tashkil qiladi. Ushbu maqolada ingliz tilini o‘qitishda o‘yinli texnologiyalarning samarali usullari va ularning ta‘lim jarayonidagi ahamiyati haqida so‘z yuritiladi.

MUHOKAMA VA NATIJALAR

O‘yinli texnologiyalarni o‘qitishda qo‘llashning afzalliklari quyidagicha ifodalanadi. Birinchidan, o‘yinlar o‘quvchilarga qiziqarli va rag‘batlantiruvchi o‘rganish muhitini yaratadi. Bu orqali o‘quvchilar darsdan zavq oladi va bilimlarni amalda qo‘llashga undaydi. Daralar interaktiv va qiziqarli bo‘lgani sababli, o‘quvchilarning darsga bo‘lgan qiziqishi oshadi. Masalan, o‘yin davomida yangi so‘zlarni o‘rganish jarayoni o‘quvchilar uchun qiziqarli va maftunkor bo‘lib qoladi.

Ikkinchidan, o‘yinlar o‘quvchilarning faol ishtirokini ta‘minlaydi, bu esa ularning e‘tiborini va qiziqishini oshiradi. O‘yin davomida o‘quvchilar mustaqil

ravishda qarorlar qabul qilishlari va muammolarni hal qilishlari kerak bo‘ladi, bu esa ularning o‘rganish jarayonidagi faol ishtirokini oshiradi.

Uchinchi, o‘yinlar yordamida yangi so‘zlarni va grammatik qoidalarni eslab qolish osonroq bo‘ladi. O‘yinli texnologiyalar orqali o‘rganish jarayoni tabiiy va intuitiv bo‘lib, o‘quvchilarga yangi bilimlarni osonroq eslab qolishlariga yordam beradi. Misol uchun, so‘z o‘yinlari va lug‘at o‘yinlari o‘quvchilarga yangi so‘zlarni yodlashda katta yordam beradi.

To‘rtinchi, zamonaviy o‘yinlar ko‘pincha raqamli platformalarda amalga oshiriladi, bu esa o‘quvchilarga o‘zlarini zamonaviy dunyoga tayyorlashga yordam beradi. Raqamli o‘yinlar orqali o‘quvchilar nafaqat ingliz tilini o‘rganadilar, balki raqamli texnologiyalar bilan ishlash ko‘nikmalarini ham rivojlantiradilar. Bu esa ularga kelajakda muvaffaqiyatli bo‘lishlariga yordam beradi.

O‘yinli texnologiyalar o‘quvchilarga bir qancha afzalliklarni taqdim etadi. Qiziqarli va rag‘batlantiruvchi o‘rganish muhitini yaratadi: O‘yinlar orqali o‘quvchilar darsdan zavq oladi va bilimlarni amalda qo‘llashga undaydi. Bundan tashqari o‘yinlar o‘quvchilarning faol ishtirokini ta‘minlaydi, bu esa ularning e‘tiborini va qiziqishini oshiradi. O‘yinlar yordamida yangi so‘zlarni va grammatik qoidalarni eslab qolish osonroq bo‘ladi. Zamonaviy o‘yinlar ko‘pincha raqamli platformalarda amalga oshiriladi, bu esa o‘quvchilarga o‘zlarini zamonaviy dunyoga tayyorlashga yordam beradi.

O‘yinli texnologiyalarni o‘qitishda bir qancha qo‘llash usullari mavjud. Jumladan, kompyuter o‘yinlari. O‘qituvchilar ingliz tilini o‘rgatishda maxsus ta‘limiy kompyuter o‘yinlaridan foydalanishlari mumkin. Masalan, "Duolingo", "Kahoot!" kabi platformalar til o‘rganishni qiziqarli qiladi. Jamoaviy o‘yinlar esa o‘quvchilarning birgalikda ishlash ko‘nikmalarini rivojlantiradi. Misol uchun, "Scrabble" yoki "Boggle" kabi so‘z o‘yinlari o‘quvchilarning lug‘at boyligini oshirishga yordam beradi. Rol o‘ynash o‘yinlari (role-playing games) o‘quvchilarga tilni amalda qo‘llash imkonini beradi. Bu usul orqali o‘quvchilar turli vaziyatlarda qanday gapirish kerakligini o‘rganadilar. Bugungi kunda keng qo‘llanilayotgan mobil ilovalar yordamida o‘quvchilar o‘zlari uchun qulay vaqtda va joyda o‘rganish imkoniyatiga ega bo‘ladi. Bu esa o‘quv jarayonini uzluksiz davom ettirishga yordam beradi.

O‘yinli texnologiyalarni o‘rganish samaradorligi bo‘yicha bir qancha olimlar tomonida turli tadqiqotlar olib borilgan bo‘lib, ular o‘yinli texnologiyalarning o‘quv jarayonidagi samaradorligini tasdiqlaydi. Masalan, Oxford universiteti tadqiqotchilari tomonidan o‘tkazilgan tadqiqotda, o‘quvchilar o‘yinlar orqali yangi so‘zlarni eslab qolish darajasi an‘anaviy o‘qitish metodlaridan 20% yuqori ekanligi aniqlangan.

Boshqa bir tadqiqotda esa, "Kahoot!" platformasidan foydalanish o'quvchilarning darsga qiziqishini va ishtirokini sezilarli darajada oshirganligi ko'rsatilgan. James Paul Gee (2007) o'zining "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy" asarida o'yinlarning ta'lim jarayoniga ijobiy ta'siri haqida so'z yuritadi. Uning tadqiqotlariga ko'ra, video o'yinlar o'quvchilarning mantiqiy fikrlashini, muammo hal qilish ko'nikmalarini va yangi bilimlarni o'zlashtirish qobiliyatini rivojlantiradi. Jan L. Plass, Bruce D. Homer va Charles K. Kinzer (2015) "Educational Psychologist" jurnalida chop etilgan maqolalarida, o'yinli texnologiyalarning ta'lim jarayonidagi o'rni va ahamiyatini o'rganganlar. Ularning tadqiqotlari shuni ko'rsatadiki, o'yinli texnologiyalar o'quvchilarning darsga bo'lgan qiziqishini oshiradi va ularga murakkab mavzularni o'zlashtirishda yordam beradi. Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled va Lennart Nacke (2011) "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification'" asarida gamifikatsiya tushunchasini yoritadi va uning ta'limdagi qo'llanilishiga e'tibor qaratadi. Ularning tadqiqotlari o'yin elementlarini o'quv jarayoniga kiritish o'quvchilarni rag'batlantirishda katta rol o'ynashini ko'rsatadi. Oxford University Press (2020) tomonidan o'tkazilgan tadqiqotda, raqamli o'yinlarning til o'rganishga ta'siri o'rganilgan. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, raqamli o'yinlar orqali o'quvchilar yangi so'zlarni an'anaviy metodlarga qaraganda tezroq va samaraliroq o'rganadilar.

Milliy o'yinlarni dars jarayoniga tadbiiq etish o'quvchilar uchun qiziqarli va samarali o'quv muhitini yaratadi. Bu usul orqali o'quvchilar nafaqat ingliz tilini, balki o'z milliy madaniyatini va xorij madaniyatini ham o'rganadilar. Milliy o'yinlar asosida yangi so'zlar o'rgatishni samarali tashkil etish mumkin. Misol uchun, O'zbekistonda mashhur bo'lgan "Chidamli" yoki "Oq terakmi, ko'k terak" o'yini orqali o'quvchilarga yangi so'zlarni o'rgatish mumkin. Har bir so'z uchun qisqa hikoya yoki jumla tuzish orqali o'quvchilar so'zlarning ma'nosini osonroq eslab qoladilar. Milliy o'yinlar orqali gramatika qoidalarini o'rgatishni ham tashkillashtirish mumkin. "Ko'pkari" kabi o'yinlar orqali gramatik qoidalarni amaliyotda qo'llash mumkin. Masalan, o'yin davomida o'quvchilar grammatik qoidalarga asoslangan savollarga javob berishlari kerak bo'ladi. Milliy bayramlar va o'yinlarni sahnalashtirish orqali o'quvchilar dars jarayonida aktiv ishtirok etadilar. Masalan, Navro'z bayrami mavzusida rolli o'yin o'tkazish orqali o'quvchilar til ko'nikmalarini rivojlantiradilar. Milliy o'yinlar orqali madaniy bilimlarni ham oshirish mumkin. Dars davomida milliy o'yinlar va ularning tarixi haqida suhbatlashish o'quvchilarning madaniy bilimlarini oshirishga yordam beradi. Bu usul orqali o'quvchilar nafaqat ingliz tilini, balki o'z milliy meroslarini ham chuqurroq o'rganadilar.

XULOSA

Ingliz tilini o'qitishda o'yinli texnologiyalardan samarali foydalanish o'quvchilar uchun ko'plab afzalliklarni taqdim etadi. Bu texnologiyalar o'quv jarayonini qiziqarli, samarali va interaktiv qiladi. O'yinli texnologiyalar yordamida o'quvchilar nafaqat yangi bilimlarni egallaydilar, balki ularni amalda qo'llash ko'nikmalarini ham rivojlantiradilar. Ta'lim sohasida innovatsion yondashuvlarni joriy etish esa zamonaviy dunyoda muvaffaqiyatga erishishning muhim omillaridan biridir.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI (REFERENCES)

1. Gee, J. P. (2007). "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy." New York: Palgrave Macmillan.
2. Jamalova, G., Aymatova, F., Khasanova, D., & Shamsematova, B. (2023, December). A systematic mapping study of leveraging Intelligent Systems Applications in human capital development: In the example of developing professional communicative competence of economics students in English. In Proceedings of the 7th International Conference on Future Networks and Distributed Systems (pp. 19-24).
3. Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). "Foundations of Game-Based Learning." *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283.
4. Shamsematova, Barno. "Value as an axiological component of the linguistic picture of the world." *Конференции*. 2021.
5. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification'." Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments.
6. Rikhsivayevna, S. B. (2021). Structural And Semantic Aspects of Lexemic Units Expressing National Value in English and Uzbek Languages. *Eurasian Research Bulletin*, 2, 37-39.
7. Oxford University Press (2020). "The impact of digital games on language learning: A study by Oxford University."