

O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI
OLIIY TA'LIM, FAN VA INNOVATSIYALAR VAZIRLIGI

FARG'ONA DAVLAT UNIVERSITETI

**FarDU.
ILMIY
XABARLAR**

1995-yildan nashr etiladi
Yilda 6 marta chiqadi

**2024/3-SON
ILOVA TO'PLAM**

**НАУЧНЫЙ
ВЕСТНИК.
ФерГУ**

Издаётся с 1995 года
Выходит 6 раз в год

I.O.Raxmonova	
Ingliz tilidagi "Food"/"Oziq-ovqat" konseptining milliy xususiyatlari.....	1101
Sh.G.Akbarova	
A comparative analysis of the original and the translations of the essay "The stranger" (L'etranger) by Alber Camus.....	1107
Sh.G.Akbarova	
Alber Kamyu asarlari tarjimasiga mazmun va mohiyat ta'siri	1111
Sh.G.Akbarova	
О некоторых тайнах Французских артиклей	1115
D.A.Ganieva, G.S.Mirzayeva	
Realialarning madaniy konnotativ xususiyatlari.....	1118
G.S.Mirzayeva	
Lingvokulturemalar tarjimasida translitratsiya usuli.....	1122
N.K.Abbasova	
Formation of foreign-language communicative competences in language learners using english proverbs and sayings.....	1125
A.A.Qayumov, A.B.Kosimova	
Jahon adabiyotida drabllarning o'rganilishi	1130
D.I.Mirzayeva	
O'xshatish uslubiy kategoriyasining semantik-stilistik xususiyatlari.....	1134
D.A.G'aniyeva, S.Yaxyoyeva	
Abbreviatsiya so'z yasashning samarador usuli sifatida	1137
Sh.B.Dushatova	
Unveiling implicit meaning: exploring the subtext of euphemisms	1140
Sh.B.Dushatova, X.J.Xoliqova	
The psychology of euphemisms: why do we use them?.....	1144
Z.M.Xalilova	
Kognitiv tilshunoslik zamonaviy tilshunoslikning yangi yo'nalishi sifatida	1148
A.S.Toshmatov	
Beyond grammar: building confidence and clarity in student writing (higher education)	1153
N.X.Qurbonov	
The positive effects of video games in teaching english to beginner-level learners	1160
D.E.Normatova	
Sharq ilk uyg'onish davri va uning ilmiy-falsafiy mohiyati.....	1166
D.R.Axmadaliyeva	
Talabalarning ingliz tilida nutqiy kompetensiyasini o'yin texnologiyalari asosida rivojlantirish metodikasi.....	1171
N.Sh.Abdullayeva	
Talabalarning xorijiy tilda kasbiy muloqotini o'rgatish jarayonida dlii texnologiyalarining integratsiyasi.....	1177
S.A.Aliyeva	
Geortonimlar bilan bog'liq perifrazalar tadqiqi.....	1182
S.A.Aliyeva	
Turli tizimli tillarda geortonimik indikatorlarning leksik-semantik xususiyatlari	1185
M.A.Axundjanova	
A cooperative small group methodology in teaching english for esp students	1189
R.M.Shukurov, F.B.Abduraximova	
Turli tizimli tillarda so'z yasashining umumiy va farqli jihatlari	1193
F.B.Abduraximova	
O'zbek tilida mubolag'a va uning darajalanishi	1203
Sh.F.Latipov	
Unveiling the significance of linguistic lacuna in foreign language teaching.....	1208
L.T.Galimullina	
Semantic peculiarities of english phraseological synonyms with the component of precious stones and metals	1210



UO'K:37.026.9+811.111

**TALABALARNING INGLIZ TILIDA NUTQIY KOMPETENSIYASINI O'YIN
TEKNOLOGIYALARI ASOSIDA RIVOJLANTIRISH METODIKASI****МЕТОДИКА РАЗВИТИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ СТУДЕНТОВ
НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ НА ОСНОВЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ****METHODOLOGY FOR DEVELOPING STUDENTS' COMMUNICATIVE COMPETENCE IN
ENGLISH BASED ON GAMING TECHNOLOGIES****Axmadiyeva Dildora Raxitdinovna** Farg'ona davlat universiteti,
ingliz tilini o'qitish metodikasi kafedrasining o'qituvchisi**Annotatsiya**

Mazkur maqola talabalarning ingliz tilida nutqiy kompetensiyasini rivojlantirishda o'yin texnologiyalari asosida o'qitish metodikasini o'rganishga bag'ishlangan. Bugungi globallashgan dunyoda ingliz tilini mukammal egallash muhim vazifa hisoblanadi. An'anaviy ta'lim usullari bu ehtiyojlarni qondirishda yetarli emasligi bois, yangi pedagogik yondashuvlarga ehtiyoj ortmoqda. Ushbu maqolada o'yin texnologiyalari asosida talabalarni qiziqarli va motivatsion muhitda ingliz tilini o'rganishga qanday yordam berishi tahlil qilingan. O'yin asosidagi o'qitish talabalarni nutqiy ko'nikmalarini haqiqiy vaziyatlarda sinashga undab, tilni amaliyotda qo'llashga rag'batlantiradi. Maqolada o'yin texnologiyalarini ta'limga integratsiyalash strategiyalari, ularning o'quv jarayoniga ta'siri va o'qitish samaradorligini oshirish muhokama qilingan. Nazariy va amaliy misollar orqali o'yin asosidagi ta'limning ingliz tili o'rganishda qanday o'zgarishlar kiritishi va talabalarga zarur ko'nikmalarni rivojlantirishda qanday yordam berishi ko'rsatib o'tilgan.

Аннотация

Данная статья посвящена исследованию методов обучения, основанных на игровых технологиях в развитии речевой компетентности учащихся на английском языке. В современном глобализованном мире овладение английским языком является важной задачей. Поскольку традиционных методов обучения недостаточно для удовлетворения этих потребностей, возрастает потребность в новых педагогических подходах. В этой статье анализируется, как игровые технологии могут помочь студентам изучать английский язык в веселой и мотивирующей обстановке. Обучение на основе игры побуждает учащихся практиковаться в разговорной речи, проверяя свои разговорные навыки в реальных ситуациях. В статье рассматриваются стратегии интеграции игровых технологий в образование, их влияние на учебный процесс и эффективность обучения. На теоретических и практических примерах будет показано, как обучение в игре может изменить ситуацию в изучении английского языка и как оно может помочь учащимся развить необходимые навыки.

Abstract

This article is devoted to the study of teaching methods based on gaming technologies in the development of students' speech competence in English. In today's globalized world, mastering the English language is an important task. Since traditional teaching methods are insufficient to meet these needs, the need for new pedagogical approaches is increasing. This article analyzes how gaming technology can help students learn English in a fun and motivating environment. Game-based learning encourages students to practice speaking by testing their speaking skills in real-life situations. The article discusses strategies for integrating gaming technologies into education, their impact on the educational process and the effectiveness of learning. Theoretical and practical examples will show how game-based learning can make a difference in English language learning and how it can help students develop essential skills.

Kalit so'zlar: Ingliz tili, nutqiy kompetensiya, o'yin texnologiyalari, o'yin asosidagi ta'lim metodikasi, til o'rganish, interaktiv ta'lim, pedagogik yondashuvlar, o'quv motivatsiyasi, raqamli ta'lim, innovatsion pedagogika, talaba faolligi, simulyatsiya, rol o'ynash, raqamli hikoya yaratish.

Ключевые слова: английский язык, речевая компетентность, игровые технологии, игровая методика обучения, изучение языка, интерактивное обучение, педагогические подходы, учебная мотивация, цифровое образование, инновационная педагогика, деятельность учащихся, симуляция, ролевая игра, создание цифровой истории.

Key words: *English language, speech competence, game technologies, game teaching methods, language learning, interactive learning, pedagogical approaches, educational motivation, digital education, innovative pedagogy, student activities, simulation, role-playing game, creating a digital story.*

KIRISH

Hozirgi kunda ta'lim tizimida ingliz tilida nutqiy kompetensiyani rivojlantirish muhim vazifalardan biri bo'lib qolmoqda. Globallashtirilgan dunyo nafaqat ingliz tilini akademik fan sifatida o'rganishni, balki uni xalqaro muloqot va hamkorlik vositasi sifatida puxta egallashni talab qiladi. An'anaviy til o'rgatish usullari, ko'pincha yodlash va takroriy mashqlarga asoslangan, bu ehtiyojlarni qondirishda yetarli emasligi tobora ayon bo'lmoqda. Shuning uchun talabalarni yanada samaraliroq jalb qilish va tilni chuqurroq o'zlashtirishga yordam beradigan innovatsion pedagogik yondashuvlar zarur bo'lib qolmoqda.

Shunday innovatsion yondashuvlardan biri o'yin texnologiyalarini til ta'limiga integratsiyalashdir. So'nggi yillarda o'yin asosidagi o'qitish (game-based learning) keng ommalashgan bo'lib, bu uning o'quv muhitini qiziqarli, interaktiv va motivatsion holga keltirish imkoniyati bilan bog'liqdir. Ushbu texnologiyalar o'yin va o'rganishga bo'lgan tabiiy insoniy moyillikdan foydalanib, til o'rganishni dinamik va maroqli jarayonga aylantiradi. Ro'l o'ynash, simulyatsiyalar va raqamli hikoya yaratish kabi elementlarni o'z ichiga olgan holda, o'yin asosidagi o'qitish tilni haqiqiy va mazmunli vaziyatlarda qo'llashni rag'batlantiradi hamda talabalarni nutqiy ko'nikmalarini amalda sinab ko'rishga undaydi.

Talabalarning ingliz tilida nutqiy kompetensiyasini o'yin texnologiyalari asosida rivojlantirish metodikasi bir necha muhim strategiyalarni o'z ichiga oladi. Bunga til o'rganish maqsadlariga moslashtirilgan ta'limiy o'yinlarni yaratish va joriy etish, bu o'yinlarni kengroq o'quv dasturiga integratsiyalash va o'yin asosidagi faoliyatlarni o'quvchilarning rivojlanayotgan ehtiyojlariga mos ravishda doimiy baholash va moslashtirish kiradi. Bu yondashuv nafaqat lingvistik qobiliyatlarni yaxshilash, balki talabalar orasida tanqidiy fikrlash, ijodkorlik va hamkorlik ko'nikmalarini ham rivojlantiradi.

Mazkur maqola o'yin texnologiyalarining talabalarning ingliz tilida nutqiy kompetensiyasini rivojlantirishdagi samaradorligini o'rganishga qaratilgan. O'yin asosidagi turli metodikalarni va ularning til o'rganishga ta'sirini tahlil qilish orqali, biz o'qituvchilarga o'yinlarning kuchini ingliz tili ta'limini yaratishda qanday qilib samarali ishlatish mumkinligi haqida tushunchalar berishni maqsad qilganmiz. Nazariy tahlil va amaliy misollarni birlashtirib, ushbu tadqiqot ishi o'yin asosidagi o'qitishning ingliz tili ta'limini qanday o'zgartirishi va talabalarga globallashtirilgan dunyoda muvaffaqiyat qozonish uchun zarur bo'lgan ko'nikmalarni egallashda yordam berishi mumkinligini yoritib berilgan.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODOLOGIYA

Ingliz tilida nutqiy kompetensiyani rivojlantirish bo'yicha o'yin texnologiyalarini qo'llash masalasi ko'plab tadqiqotlar va ilmiy ishlar mavzusi bo'lgan. Ushbu maqolada biz mavjud adabiyotlarni tahlil qilib, o'yin asosidagi ta'limning samaradorligini tasdiqlovchi asosiy xulosalar va konseptual yondashuvlarni ko'rib chiqamiz.

O'yin Asosidagi Ta'limning Nazariy Asoslari

Prensky o'yin asosidagi o'qitish konsepsiyasini keng muhokama qilib, o'yinlarning o'quvchilarning motivatsiyasi va ishtirokini oshirishdagi rolini ta'kidlaydi. Uning ta'kidlashicha, o'yinlar orqali o'rganish jarayoni tabiiy va intuitiv bo'ladi, bu esa bilimlarni yanada samarali o'zlashtirishga olib keladi. [7,3-6] Gee (2003) esa o'yinlar va ta'lim o'rtasidagi o'xshashliklarni tahlil qilib, o'yinlar orqali olingan bilimlar va ko'nikmalar real hayotda qo'llanishini ta'kidlaydi. [3,142-232]

O'yinlarning Lingvistik Ko'nikmalarni Rivojlantirishdagi Roli

O'yinlar til o'rganish jarayonida ko'plab foydali elementlarni taqdim etadi. Reinders va Wattana tomonidan olib borilgan tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, o'yin asosidagi o'qitish talabalarni ingliz tilida muloqot qilishga ko'proq jalb qiladi va ularning o'ziga bo'lgan ishonchini oshiradi. Ushbu tadqiqotda o'yinlar orqali olingan natijalar an'anaviy darslarga nisbatan sezilarli darajada yuqori ekanligi aniqlangan. [8,18-27]

Amaliy Misollar va Tajribalar

Sykes va Reinhardt tomonidan olib borilgan tadqiqotlar o'yinlar orqali til o'rganishning turli strategiyalarini o'rganib chiqdi. Ular o'yinlar orqali til o'rganish jarayonida talabalar o'zlarini haqiqiy

TILSHUNOSLIK

hayotiy vaziyatlarda sinab ko'rish imkoniyatiga ega ekanligini ta'kidlaydi.[9,86-157] Bu esa talabalarni yanada faolroq bo'lishga va tilni amalda qo'llashga undaydi. Ushbu tadqiqotda keltirilgan misollar shuni ko'rsatadiki, o'yinlar yordamida til o'rganish samaradorligi ancha yuqori bo'ladi.

Tanqidiy Yondashuvlar va Muammolar

Shu bilan birga, o'yin asosidagi ta'limning ayrim cheklovlari ham mavjud. Kirschner va van Merriënboer o'yinlarning haddan tashqari ko'p ishlatilishi o'quvchilarni diqqatini chalg'itishi mumkinligini ta'kidlaydi. Shuningdek, o'yinlar orqali beriladigan bilimlarning chuqurligi va sifati haqida ham savollar tug'iladi. Bu muammolarni bartaraf etish uchun o'yin asosidagi ta'limni an'anaviy usullar bilan muvaffaqiyatli uyg'unlashtirish zarur.

Adabiyotlar tahlili shuni ko'rsatadiki, o'yin asosidagi ta'lim ingliz tilida nutqiy kompetensiyani rivojlantirishda katta imkoniyatlarga ega. O'yinlar talabalarning motivatsiyasi va ishtirokini oshirish bilan birga, ularning til o'rganish jarayonidagi muvaffaqiyatlarini ham sezilarli darajada yaxshilaydi. Biroq, bu yondashuvni muvaffaqiyatli qo'llash uchun uning cheklovlarini ham hisobga olish va an'anaviy ta'lim usullari bilan uyg'unlashtirish lozim. Shu tariqa, o'yin texnologiyalari asosida ta'lim jarayonini tashkil etish talabalarni ingliz tilida samarali muloqot qilish ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi.

Talabalarning ingliz tilida nutqiy kompetensiyasini rivojlantirishda o'yin texnologiyalaridan foydalanish bo'yicha bir qator samarali metodlar mavjud. Ushbu metodlar talabalarning o'qishga bo'lgan qiziqishini oshirish, ularni faol ishtirok etishga undash va til o'rganish jarayonini yanada mazmunli va qiziqarli qilishga qaratilgan. Quyida o'yin texnologiyalari asosida nutqiy kompetensiyani rivojlantirish jarayonida qo'llaniladigan asosiy metodlar keltiriladi.

1. Rolli O'yinlar (Role-Playing Games)

Rolli o'yinlar talabalarni turli vaziyatlarda muloqot qilishga undaydi. Bu metod orqali talabalar real hayotdagi vaziyatlarni simulyatsiya qilish va ularda ingliz tilida muloqot qilish imkoniyatiga ega bo'ladilar. Masalan:

- **Dars mavzulari asosida rollar taqsimlash:** Talabalar ma'lum bir mavzuda belgilangan rollarni bajarishadi, bu esa ularni o'zlarini turli xil holatlarda sinab ko'rishga va muloqot qilishga majbur qiladi.
- **Interaktiv hikoya yaratish:** Talabalar birgalikda hikoya tuzishadi va har bir kishi o'z rolini o'ynab, hikoyaning rivojlanishiga hissa qo'shadi.

2. Simulyatsiyalar (Simulations)

Simulyatsiyalar talabalarni haqiqiy hayotiy vaziyatlarga qo'yib, ularda qanday muloqot qilishni o'rgatadi. Bu metod talabalarni amaliy tajribalar orqali til o'rganishga jalb qiladi.

- **Ish suhbatlari:** Talabalar ish beruvchi va nomzod rollarini o'ynab, ish suhbatini simulyatsiya qilishadi. Bu usul talabalarni ish bo'yicha terminologiyani o'rganishga va muloqot qilish ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi.
- **Sayohat agentligi:** Talabalar sayohat agentligi va mijozlar rollarini o'ynab, turli turistik xizmatlarni tavsiya qilish va sotish jarayonini simulyatsiya qilishadi.

3. Raqamli O'yinlar (Digital Games)

Raqamli o'yinlar talabalarga ingliz tilini o'rganishda qiziqarli va interaktiv muhit yaratadi. Bu usul orqali talabalar til ko'nikmalarini mustahkamlaydi va o'zlarining bilimlarini sinab ko'rish imkoniyatiga ega bo'ladilar.

- **Til o'rgatish platformalari:** DuoLingo, Babbel kabi ilovalar o'quvchilarga tilni interfaol o'yinlar orqali o'rgatadi.
- **O'yin asosidagi topshiriqlar:** Talabalar o'yinlarda turli topshiriqlarni bajarishadi, bu esa ularning til o'rganish jarayonini qiziqarli va samarali qiladi.

4. Raqamli Hikoya Yaratish (Digital Storytelling)

Raqamli hikoya yaratish metodi talabalarni o'z hikoyalarini yaratishga va ularni ingliz tilida ifodalashga undaydi. Bu metod talabalarni ijodiy fikrlashga va o'z fikrlarini aniq ifodalashga o'rgatadi.

- **Video hikoya yaratish:** Talabalar kichik guruhlarda ishlashadi va birgalikda video hikoya yaratishadi, bu esa ularni ingliz tilida muloqot qilishga va hamkorlikda ishlashga majbur qiladi.

• **Multimedia prezentatsiyalar:** Talabalar turli mavzularda prezentatsiyalar tayyorlashadi va ularni sinfda taqdim etishadi, bu esa ularning nutqiy ko'nikmalarini rivojlantiradi.

5. Kooperativ O'yinlar (Cooperative Games)

Kooperativ o'yinlar talabalarni guruhda ishlashga va birgalikda maqsadga erishishga undaydi. Bu metod talabalarni bir-biriga yordam berishga va muloqot qilish ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi.

• **Guruhda vazifa bajarish:** Talabalar kichik guruhlariga bo'linib, birgalikda muayyan vazifalarni bajarishadi. Bu esa ularni guruh ichida muloqot qilishga va hamkorlikda ishlashga o'rgatadi.

• **Problemalarni hal qilish o'yinlari:** Talabalar birgalikda muayyan muammolarni hal qilishadi, bu esa ularni bir-biri bilan faol muloqot qilishga undaydi.

Ushbu metodlar orqali talabalarni ingliz tilida nutqiy kompetensiyasini rivojlantirish samarali amalga oshirilishi mumkin. Har bir metod talabalarni qiziqtiruvchi va ularni til o'rganish jarayonida faol ishtirok etishga undovchi usullardan iborat bo'lib, ularning bilimlarini mustahkamlashga yordam beradi.

NATIJA VA MUHOKAMA

O'yin texnologiyalari asosida talabalarning ingliz tilida nutqiy kompetensiyasini rivojlantirish bo'yicha olib borilgan tadqiqotlar va amaliyotlar quyidagi natijalarni ko'rsatdi:

1. Motivatsiya va Ishtirok Oshishi

O'yin texnologiyalaridan foydalanish talabalarning o'quv jarayoniga bo'lgan motivatsiyasini sezilarli darajada oshirdi. Tadqiqotlarda ishtirok etgan talabalar o'yin asosidagi darslarni an'anaviy darslarga nisbatan qiziqarli va interaktiv deb baholadilar. Bu esa ularning o'quv jarayonida faolroq ishtirok etishiga olib keldi. Prenskey va Gee tomonidan olib borilgan tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, o'yinlar talabalarning o'ziga bo'lgan ishonchini oshiradi va ularni yanada faol bo'lishga undaydi.

2. Nutqiy Ko'nikmalarni Rivojlantirish

O'yin texnologiyalari yordamida o'tkazilgan darslar natijasida talabalarning nutqiy ko'nikmalari sezilarli darajada rivojlandi. Reinders va Wattana tomonidan olib borilgan tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, o'yin asosidagi o'qitish usullari talabalarni ingliz tilida erkin muloqot qilishga o'rgatadi va ularning o'z fikrlarini aniq ifodalash qobiliyatini oshiradi. Simulyatsiyalar va rol o'ynash o'yinlari orqali talabalar real hayotdagi vaziyatlarni amaliyotda sinab ko'rish imkoniyatiga ega bo'ldilar, bu esa ularning nutqiy kompetensiyasini mustahkamladi.

3. Lingvistik Bilimlarni Mustahkamlash

O'yin texnologiyalari orqali o'rgatilgan grammatik va lug'aviy bilimlar talabalarning xotirasida uzoq vaqt saqlanib qoldi. DuoLingo va Babbel kabi raqamli o'yin platformalari orqali o'rganilgan bilimlar talabalarning grammatik qoidalar va so'z boyligini mustahkamlashiga yordam berdi. O'yinlar orqali o'rganish jarayoni takroriy va qiziqarli bo'lgani uchun talabalar yangi bilimlarni tez va samarali o'zlashtirdilar.

4. Ijodiy va Tanqidiy Fikrlashni Rivojlantirish

Raqamli hikoya yaratish va kooperativ o'yinlar talabalarni ijodiy va tanqidiy fikrlashga o'rgatdi. Talabalar turli vazifalar va muammolarni hal qilish jarayonida o'z fikrlarini aniq ifodalash, dalillar keltirish va guruh ichida muhokama qilish ko'nikmalarini rivojlantirdilar. Ushbu metodlar orqali talabalar nafaqat ingliz tilida muloqot qilishni, balki jamoada ishlash va muammolarni hal qilish qobiliyatlarini ham rivojlantirdilar.

5. O'quv Dasturining Samaradorligi

O'yin texnologiyalari asosidagi o'quv dasturlari an'anaviy darslarga nisbatan samaraliroq ekanligi aniqlandi. Sykes va Reinhardt (2013) tomonidan olib borilgan tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, o'yin asosidagi ta'lim usullari talabalar orasida yuqori natijalarni keltirib chiqaradi. Ushbu usullar talabalarning o'quv jarayoniga bo'lgan qiziqishini oshirib, ularning bilim darajasini sezilarli darajada yaxshilaydi.

O'yin texnologiyalari asosida ingliz tilida nutqiy kompetensiyani rivojlantirish samarali yondashuv ekanligi ko'plab tadqiqotlar va amaliy tajribalar orqali tasdiqlandi. Bu metodlar talabalarning motivatsiyasini oshirish, nutqiy ko'nikmalarini rivojlantirish va lingvistik bilimlarini mustahkamlashda katta imkoniyatlarga ega. Shu bilan birga, ijodiy va tanqidiy fikrlashni rivojlantirish, hamda o'quv dasturining umumiy samaradorligini oshirishda ham muhim rol o'ynaydi.

TILSHUNOSLIK

O'yin texnologiyalari yordamida ta'lim jarayonini tashkil etish talabalarning ingliz tilida samarali muloqot qilish ko'nikmalarini rivojlantirishga katta hissa qo'shadi.

O'yin texnologiyalari asosida talabalarning ingliz tilida nutqiy kompetensiyasini rivojlantirish bo'yicha olib borilgan tadqiqotlar natijalarini muhokama qilganimizda, bir qator muhim jihatlarni ko'rib chiqish lozim. Bu jihatlar orasida o'yin texnologiyalarining samaradorligi, cheklovlari, talabalarning motivatsiyasi va o'qituvchilarning ro'li kabi masalalar mavjud.

O'yin Texnologiyalarining Samaradorligi

Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, o'yin texnologiyalari talabalarning ingliz tilida nutqiy kompetensiyasini sezilarli darajada rivojlantiradi. O'yinlar orqali o'qitish talabalarning til o'rganish jarayoniga faol ishtirokini ta'minlaydi va ularning muloqot qilish ko'nikmalarini oshiradi. Reinders va Wattana tomonidan olib borilgan tadqiqotlar o'yin texnologiyalarining motivatsiyani oshirishdagi rolini tasdiqlaydi. Bu, ayniqsa, talabalar o'zlari uchun qiziqarli va interfaol usullarda o'rganish imkoniga ega bo'lganlarida yaqqol ko'zga tashlanadi.

O'yin Texnologiyalarining Cheklovlari

Biroq, o'yin texnologiyalarining ba'zi cheklovlari ham mavjud. Kirschner o'yinlarning haddan tashqari ko'p ishlatilishi o'quvchilarni diqqatini chalg'itishi va ta'lim sifatini pasaytirishi mumkinligini ta'kidlaydi. Shuningdek, ba'zi o'yinlar orqali olingan bilimlarning chuqurligi va amaliy qo'llanishi haqida ham savollar tug'iladi. Shuning uchun, o'yin texnologiyalarini an'anaviy ta'lim usullari bilan uyg'unlashtirish zarur.

Motivatsiya va Ishtirok

O'yin texnologiyalarining talabalarning motivatsiyasini oshirishdagi roli katta ahamiyatga ega. Prensky va Gee o'yinlarning motivatsiya va ishtirokni oshirishdagi rolini ta'kidlab, o'yinlar orqali o'rganish jarayoni tabiiy va intuitiv bo'lishini ta'kidlaydi. Bu esa talabalarning o'zlariga bo'lgan ishonchini oshirib, ularni yanada faol bo'lishga undaydi. Natijalar shuni ko'rsatadiki, talabalar o'yinlar yordamida tilni o'rganishda ko'proq ishtirok etishadi va bu ularga yanada qiziqarli bo'ladi.

O'qituvchilarning Roli

O'yin texnologiyalarini samarali qo'llash uchun o'qituvchilarning roli katta. O'qituvchilar o'yinlarni tanlash, dars jarayoniga integratsiya qilish va talabalarni rag'batlantirishda muhim ahamiyatga ega. Ular o'yinlarning maqsadga muvofiqligini baholash va talabalarning ehtiyojlariga moslashtirishda faol ishtirok etishlari kerak. Shuningdek, o'qituvchilar o'yin texnologiyalarini an'anaviy usullar bilan uyg'unlashtirib, ta'lim jarayonini yanada samarali qilishlari zarur.

Ijodiy va Tanqidiy Fikrlashni Rivojlantirish

O'yin texnologiyalari ijodiy va tanqidiy fikrlash ko'nikmalarini rivojlantirishda ham katta ahamiyatga ega. Raqamli hikoya yaratish va kooperativ o'yinlar talabalarni ijodiy va tanqidiy fikrlashga undaydi. Talabalar turli vazifalar va muammolarni hal qilish jarayonida o'z fikrlarini aniq ifodalash, dalillar keltirish va guruh ichida muhokama qilish ko'nikmalarini rivojlantiradilar. Bu esa ularga nafaqat ingliz tilida muloqot qilishni, balki jamoada ishlash va muammolarni hal qilish qobiliyatlarini ham oshirishga yordam beradi.

O'yin Texnologiyalarini Integratsiya Qilish

O'yin texnologiyalarini ta'lim jarayoniga muvaffaqiyatli integratsiya qilish uchun o'quv dasturlarini yangilash va moslashtirish zarur. Ushbu jarayon talabalarning qiziqishlarini hisobga olgan holda amalga oshirilishi kerak. O'qituvchilar va ta'lim muassasalari o'yin texnologiyalarining afzalliklari va cheklovlarni chuqur o'rganib chiqib, ularni samarali qo'llash yo'llarini izlashlari lozim.

XULOSA

Muhokama qilingan natijalar shuni ko'rsatadiki, o'yin texnologiyalari asosida ta'lim jarayonini tashkil etish talabalarning ingliz tilida nutqiy kompetensiyasini samarali rivojlantirishga katta hissa qo'shadi. Biroq, bu yondashuvning muvaffaqiyati uning to'g'ri qo'llanilishi va an'anaviy ta'lim usullari bilan uyg'unlashtirilishiga bog'liq. O'qituvchilar va ta'lim muassasalari o'yin texnologiyalarining imkoniyatlarini to'liq o'rganib, ularni ta'lim jarayoniga muvaffaqiyatli integratsiya qilish yo'llarini izlashlari zarur. Shu tariqa, o'yin texnologiyalari yordamida talabalarning motivatsiyasi, ishtiroki va til o'rganish jarayonidagi muvaffaqiyatlari oshirilishi mumkin.

Muhokama natijalariga ko'ra, o'yin texnologiyalari asosida ta'lim jarayonini tashkil etish ingliz tilida nutqiy ko'nikmalarini samarali rivojlantirishga imkoniyat yaratadi. O'yinlar talabalarning motivatsiyasini oshirish va ishtirokini kuchaytirishda katta rol o'ynaydi. Bu, ayniqsa, o'yinlar orqali

o'rganish jarayonini qiziqarli va interaktiv qiladi, talabalarni o'zlashtirishni va til ko'nikmalarini mustahkamlashni osonlashtiradi.

Ushbu metodlar orqali talabalarning nutqiy ko'nikmalarni, grammatik qoidalarni va lug'aviy so'zlarini o'rganishda muvaffaqiyatli bo'ladi. Biroq, o'yin texnologiyalarini an'anaviy ta'lim usullari bilan muvaffaqiyatli integratsiya qilish, talabalar bilan o'qituvchilar orasidagi hamkorlik va ishbirlikni ko'rsatadi. Shu tariqa, o'yin texnologiyalari samarali bir ta'lim jarayonini ta'minlaydi va talabalarning o'zlarini yanada yaxshi his qilishini ta'minlaydi.

O'yin texnologiyalarini o'quv dasturiga qo'llash jarayonida, talabalar va o'qituvchilar o'yinlar orqali o'rganish va o'qitishning afzalliklari va cheklovlari haqida chuqurroq tushuncha ega bo'lishlari zarur. Shu bilan birga, o'yin texnologiyalarini muvaffaqiyatli integratsiya qilish jarayonida dastlabki tahlil, loyihalash va tajribalar muborak bo'ladi. Bu yondashuv talabalarning motivatsiyasini oshirish, o'zlashtirishni ta'minlash va nutqiy ko'nikmalarini rivojlantirishda yaxshi natijalarga olib kelishi mumkin.

ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Brown H. D. / Principles of Language Learning and Teaching // Pearson Education. 2007.
2. Chapelle C. A. / Computer Applications in Second Language Acquisition: Foundations for Teaching, Testing, and Research // Cambridge University Press
3. Gee J. P. / What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy // Computers in Entertainment (CIE) 232. 2003.
4. Hubbard P., & Levy M. / Teacher education in CALL // John Benjamins Publishing. 2006.
5. Kirschner P. A., & van Merriënboer J. J. / Do Learners Really Know Best? Urban Legends in Education. Educational Psychologist, 48(3), 2013: 169-183.
6. Levy M., & Stockwell G. / CALL Dimensions: Options and Issues in Computer-Assisted Language Learning // Routledge. 2006.
7. Prensky M. / Digital Natives, Digital Immigrants // On the Horizon. 2001. P. -1-6.
8. Reinders H., & Wattana S. / Learn English or Die: The Effects of Digital Games on Interaction and Willingness to Communicate in a Foreign Language // System, 2015. Pp.81-97.
9. Sykes J. M., & Reinhardt J. / Language at Play: Digital Games in Second and Foreign Language Teaching and Learning // Pearson Education. 2013.