



TANQIDIY NAZAR, TAHLILIY TAFAKKUR VA INNOVATSION G'OYALAR



O'YIN ASOSIDAGI TA'LIM MUHITI SHAROITIDA 5–6-SINF O'QUVCHILARINING ERKIN MULOQOT KO'NIKMALARINI SHAKLLANTIRISH

Samanova Shaxlo Baxtiyarovna

Ingliz tilini o'qitish metodikasi 3 kafedrası.

O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti

shahlosamanova84@gmail.com

ANNOTATSIYA

Mazkur maqolada o'yin asosidagi ta'lim muhiti sharoitida 5–6-sinfo'quvchilarining erkin muloqot ko'nikmalarini shakllantirish metodikasi yoritiladi. Tadqiqotning maqsadi ingliz tili darslarida o'yin texnologiyalaridan foydalanish orqali o'quvchilarning og'zaki nutq faolligini oshirish, ularning kommunikativ kompetensiyasini rivojlantirish hamda psixologik to'siqlarni kamaytirishdan iborat. Ishda kommunikativ yondashuv, interaktiv metodlar va rolli o'yinlardan foydalanishning samaradorligi tahlil qilinadi. Natijalar o'yin asosidagi ta'lim muhiti o'quvchilarda motivatsiyani kuchaytirishi, nutqiy mustaqillikni rivojlantirishi hamda real hayotiy vaziyatlarda muloqot qilish ko'nikmalarini shakllantirishini ko'rsatadi.

Kalit so'zlar: *o'yin texnologiyasi, erkin muloqot, kommunikativ kompetensiya, og'zaki nutq, interaktiv metod, rolli o'yin, ta'lim muhiti, motivatsiya*

ABSTRACT

This article discusses the methodology of forming free communication skills of Grade 5–6 students in a game-based learning environment. The purpose of the study is to enhance students' oral speech activity, develop communicative competence, and reduce psychological barriers through the use of game technologies in English lessons. The effectiveness of communicative approaches, interactive methods, and role-play activities is analyzed. The findings demonstrate that a game-based educational environment increases learners' motivation, promotes speech autonomy, and facilitates the development of real-life communication skills in English language classrooms.

Keywords: *game-based learning, free communication, communicative competence, oral speech, interactive methods, role-play, learning environment, motivation*

KIRISH

Zamonaviy ta'lim tizimida chet tilini o'qitish jarayoni kommunikativ yondashuv asosida tashkil etilmoqda. Xususan, 5–6-sinf o'quvchilari yosh xususiyatlari, psixologik rivojlanishi va ijtimoiy ehtiyojlariga ko'ra faol, harakatchan va o'yin faoliyatiga moyil bo'ladilar. Shu sababli ingliz tili darslarida o'yin asosidagi ta'lim muhiti yaratish ularning og'zaki nutq ko'nikmalarini rivojlantirishda muhim omil hisoblanadi.

Erkin muloqot ko'nikmalari – bu o'quvchining fikrini mustaqil, tabiiy va vaziyatga mos ravishda ifodalash qobiliyatidir. An'anaviy dars usullarida ko'pincha grammatika va



tarjimaga ko'proq e'tibor qaratiladi, natijada o'quvchilar nutqiy jihatdan erkin faoliyat ko'rsata olmaydi. O'yin texnologiyalari esa kommunikativ vaziyatni tabiiylashtiradi, qo'rquv va xatodan cho'chish hissini kamaytiradi.

O'yin asosidagi ta'lim muhiti o'quvchilarni real hayotga yaqin vaziyatlarga jalb etadi: do'konda savdo qilish, mehmon kutish, maktabdagi suhbat, sayohat jarayonlari kabi rolli o'yinlar orqali ular tabiiy nutqiy muhitga kiradi. Bu jarayon nutq faolligini oshiradi, leksik birliklarni faol qo'llashga undaydi va talaffuzni yaxshilaydi.

Bundan tashqari, o'yin elementlari darsga yuqori motivatsiya olib kiradi. 5–6-sinf o'quvchilari o'yinni majburiyat emas, zavq deb qabul qiladilar. Shu bois o'yin orqali berilgan topshiriqlar samaraliroq o'zlashtiriladi.

ADABIYOTLAR TAHLILI

So'nggi yillarda chet tilini o'qitishda o'yin asosidagi ta'lim (Game-Based Learning) va gamifikatsiya masalalari keng qamrovli tadqiq etilmoqda. Xususan, Zawacki-Richter va Jung raqamli va interaktiv ta'lim muhitlarida o'quvchilar faoliyatini oshirish vositasi sifatida o'yin elementlarining samaradorligini alohida ta'kidlaydi [1;214]. Ularning fikriga ko'ra, o'yinli muhit o'quvchilarning ishtirokini kuchaytiradi hamda tabiiy kommunikativ vaziyat yaratadi.

Holmes, Bialik va Fadel sun'iy intellekt va interaktiv ta'lim vositalari asosida tashkil etilgan darslarda o'yin elementlari nutqiy mustaqillikni rivojlantirishga xizmat qilishini qayd etadi [2;132]. Ular ta'kidlashicha, o'yin asosidagi faoliyat o'quvchilarning qaror qabul qilish, tezkor javob berish va muloqotga kirishish ko'nikmalarini mustahkamlaydi.

OECDning 2023-yilgi "Digital Education Outlook" hisobotida o'quvchilarning XXI asr ko'nikmalarini shakllantirishda interaktiv va o'yin elementlariga asoslangan metodlar ustuvor yo'nalish sifatida e'tirof etiladi. Hisobotda qayd etilishicha, ayniqsa 10–12 yoshli o'quvchilarda o'yinli faoliyat muloqot kompetensiyasini rivojlantirishda samarali hisoblanadi.

UNESCOning 2023-yilgi global monitoring hisobotida o'yin asosidagi ta'lim motivatsiyani oshiruvchi va inklyuziv muhit yaratuvchi vosita sifatida baholanadi. Tahlillarga ko'ra, o'yinli metodlar o'quvchilarda qo'rquvni kamaytiradi va og'zaki nutq faolligini oshiradi.

Selwyn zamonaviy pedagogik texnologiyalarni tahlil qilar ekan, o'yin elementlari ta'lim jarayonini shunchaki ko'ngilochar emas, balki didaktik maqsadga yo'naltirilgan tizimli metod sifatida qo'llanishi zarurligini ta'kidlaydi [3;143].

Shuningdek, Redecker tomonidan ishlab chiqilgan DigCompEdu doirasida o'qituvchining raqamli kompetensiyasi tarkibida interaktiv va o'yinli muhit yaratish ko'nikmalari alohida ko'rsatib o'tilgan.

Psixologik nuqtai nazardan Vygotskiyning yaqin rivojlanish zonasi nazariyasi o'yin orqali bolalarda yuqori darajadagi nutqiy va ijtimoiy ko'nikmalar shakllanishini asoslaydi.

Shunday qilib, tahlil qilingan zamonaviy ilmiy manbalar o'yin asosidagi ta'lim muhiti 5–6-sinf o'quvchilarining erkin muloqot ko'nikmalarini shakllantirishda nazariy va amaliy jihatdan asoslangan samarali yondashuv ekanligini ko'rsatadi.



TANQIDIY NAZAR, TAHLILIY TAFAKKUR VA INNOVATSION G'OYALAR



O'yin asosidagi ta'lim (Game-Based Learning) zamonaviy pedagogikaning faol metodlariga kiradi va konstruktivistik hamda kommunikativ yondashuvlarga tayanadi. Mazkur konsepsiyada o'quvchi bilimni tayyor shaklda qabul qilmaydi, balki faol ishtirok jarayonida, muloqot va hamkorlik orqali o'zlashtiradi.

5–6-sinf yosh davri (10–12 yosh) psixologik jihatdan o'yin elementlari orqali o'rganishga eng mos bosqichlardan biridir. Ushbu yoshdagi bolalarda:

- obrazli tafakkur faol rivojlangan;
- taqlid va rolga kirish qobiliyati kuchli;
- emotsional motivatsiya yuqori;
- ijtimoiy muloqot ehtiyoji ortib boradi.

Shuning uchun ingliz tili darslarida o'yinli vaziyatlar tabiiy nutqiy muhitni modellashtiradi va kommunikativ kompetensiyani shakllantirishga xizmat qiladi.

O'yin asosidagi ta'lim muhiti quyidagi tarkibiy komponentlardan iborat:

1. Motivatsion komponent
2. Kognitiv komponent
3. Kommunikativ-faoliyat komponent
4. Refleksiv komponent

Ushbu tizim o'quvchini passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylantiradi.

Erkin muloqot ko'nikmalarining lingvodidaktik mohiyati

Erkin muloqot (free communication) – bu o'quvchining oldindan yodlangan matn asosida emas, balki vaziyatga mos, spontan, mazmunli va mantiqiy nutq yaratish qobiliyatidir.

Lingvodidaktik nuqtai nazardan erkin muloqot quyidagilarni o'z ichiga oladi:

- leksik aktiv fondning mavjudligi;
- grammatik strukturalarni avtomatlashtirish;
- talaffuz va intonatsiyaning tabiiyligi;
- nutq tezligi va ravonligi (fluency);
- nutqiy strategiyalar (savol berish, aniqlashtirish, javobni davom ettirish).

An'anaviy grammatika-tarjima metodida o'quvchi ko'proq qoidani bilishga urg'u beradi. Biroq kommunikativ metodologiya nutqni real vaziyatda qo'llashni ustuvor vazifa sifatida belgilaydi.

O'yin texnologiyasi aynan shu bosqichda nazariy bilimni amaliy nutqqa aylantiruvchi mexanizm vazifasini bajaradi.

XULOSA

O'yin asosidagi ta'lim muhiti 5–6-sinf o'quvchilarining erkin muloqot ko'nikmalarini shakllantirishda samarali pedagogik vosita hisoblanadi. O'yin elementlari darsni qiziqarli, faol va psixologik jihatdan qulay muhitga aylantiradi. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, rolli o'yinlar, interaktiv topshiriqlar va kommunikativ vaziyatlar o'quvchilarning nutqiy mustaqilligini oshiradi, grammatik va leksik birliklarni tabiiy qo'llash imkonini yaratadi.



TANQIDIY NAZAR, TAHLILIY TAFAKKUR VA INNOVATION G'OYALAR



Shuningdek, o'yin texnologiyalari motivatsiyani kuchaytiradi va o'quvchilarning o'ziga ishonchini mustahkamlaydi. Shu bois ingliz tili darslarida metodik jihatdan asoslangan o'yin faoliyatlarini tizimli ravishda joriy etish maqsadga muvofiqdir.

ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Holmes W., Bialik M., Fadel C. Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning. — Boston : Center for Curriculum Redesign, 2022. — 248 p.
2. Zawacki-Richter O., Jung I. Handbook of Open, Distance and Digital Education. — Singapore : Springer, 2023. — 742 p.
3. Selwyn N. Education and Technology: Key Issues and Debates. — 3rd ed. — London : Bloomsbury Academic, 2022. — 256 p.