

**BOLALAR LUG'AT ZAHIRASINI KOMPYUTER O'YINLARI ASOSIDA SHAKLLANTIRISHNING O'ZIGA XOS TOMONLARI****N.S.Musayeva**

professor, PhD, Toshkent Kimyo xalqaro universiteti Samarqand filiali

**Karimova Taxmina Ikromovna**

Toshkent kimyo xalqaro universiteti Samarqand filiali

**Annotatsiya.** Ushbu maqolada bolalar lug'at zahirasi kompyuter o'yinlari asosida shakllantirishning o'ziga xos tomonlari ko'rib chiqiladi. O'yinlar bolalar uchun o'rganishni qiziqarli va samarali qilish imkoniyatini yaratadi, shu bilan birga, ularning motivatsiyasini oshiradi va so'z boyligini kengaytiradi. Maqolada shuningdek, o'yinlar yordamida yuzaga kelishi mumkin bo'lgan muammolar ham muhokama qilinib, ularni hal qilish yo'llari taklif etiladi. Kompyuter o'yinlari va an'anaviy ta'lim usullarining uyg'unlashuvi bolalar lug'at zahirasi shakllantirishda muvaffaqiyatli natijalar taqdim etishi mumkin.

**Kalit so'zlar:** bolalar lug'ati, kompyuter o'yinlari, interaktiv dasturlar, talaffuzni yaxshilash, lug'at zahirasi, so'z boyligi, ta'lim va texnologiyalar, mobil ilovalar, o'yin orqali o'rganish, muloqot ko'nikmalari.

**Аннотация.** В данной статье рассматриваются особенности формирования словарного запаса детей на основе компьютерных игр. Игры создают возможность сделать процесс обучения интересным и эффективным, одновременно повышая мотивацию детей и расширяя их словарный запас. В статье также обсуждаются возможные проблемы, возникающие при использовании игр, и предлагаются пути их решения. Согласование компьютерных игр и традиционных методов обучения может привести к успешным результатам в формировании словарного запаса детей.

**Ключевые слова:** словарь детей, компьютерные игры, интерактивные программы, улучшение произношения, словарный запас, лексическое богатство, образование и технологии, мобильные приложения, обучение через игру, навыки общения.

**Abstract.** This article explores the peculiarities of forming children's vocabulary based on computer games. Games provide an opportunity to make learning engaging and effective, while also increasing their motivation and expanding their vocabulary. The article also discusses potential issues that may arise from using games and suggests ways to address them. The integration of computer games and traditional educational methods can provide successful results in developing children's vocabulary.

**Keywords:** children's vocabulary, computer games, interactive programs, pronunciation improvement, vocabulary reserve, word stock, education and technology, mobile applications, learning through play, communication skills.

**Kirish.** Hozirgi kunda innovatsion texnologiyalarning ta'lim jarayoniga ta'siri sezilarli darajada ortdi. Ayniqsa, kompyuter o'yinlari bolalar ta'limida katta o'rin tutadi. Kompyuter o'yinlari faqat ko'ngilochar vosita bo'lib qolmay, balki bolalar lug'at zahirasi shakllantirishda, ularning til va muloqot ko'nikmalarini rivojlantirishda samarali vosita sifatida ishlatilmoqda. Ushbu maqolada kompyuter o'yinlari yordamida bolalar lug'at zahirasi shakllantirishning o'ziga xos tomonlari ko'rib chiqiladi. Kompyuter o'yinlari, odatda, bolalarning diqqatini jalb etish, o'yinga qiziqishini uyg'otish va o'rganish jarayonini qiziqarli qilish uchun ishlatiladi. Bu o'yinlar bolalar uchun o'rgatish va o'rganishni osonlashtiradi. O'yinlar orqali bolalar yangi so'zlar o'rganib, ularni muloqotda qo'llash ko'nikmalarini rivojlantiradilar. Eng muhimi, o'yinlar bolalarga tezda yangi ma'lumotlarni yodlash va o'zlashtirish imkonini beradi. Bolalar lug'at zahirasi shakllantirishda interaktiv kompyuter o'yinlarining o'rnini juda katta. Bu o'yinlar bolalarni nutqini amaliy ravishda shakllantirishda, yangi so'zlarni va iboralarni ishlatishga undaydi. Masalan, o'yinlarda yangi so'zlarni tanlash, ularga to'g'ri talaffuz etish, so'zlarni to'g'ri qo'llash va ularni turli kontekstlarda ishlatish talab etiladi. Interaktiv o'yinlar orqali bolalar o'ziga xos so'z boyligini kengaytirib, ularni yangi vaziyatlarda qo'llashni o'rganadilar.

**Tadqiqotning dolzarbligi.** Bugungi kunda bolalar ta'limi va ularning nutq rivoji sohasida zamonaviy pedagogik va psixologik yondashuvlar talab qilinmoqda. Kompyuter texnologiyalarining rivojlanishi va internetning keng tarqalishi bolalar ta'limida yangi imkoniyatlar yaratmoqda. Xususan, kompyuter o'yinlari bolalar uchun o'rganishni qiziqarli va samarali qilishda muhim vositaga aylangan. Nutq rivoji, xususan lug'at zahirasi kengaytirish, bolalarning so'z boyligini oshirishda muhim omil hisoblanadi.

Biroq, kompyuter o'yinlarining bolalar ta'limidagi samaradorligi haqida hali to'liq o'rganishlar amalga oshirilmagan. Ushbu tadqiqotda bolalar lug'at zahirasi kompyuter o'yinlari orqali shakllantirishning o'ziga xos tomonlari va bu jarayonda yuzaga kelishi mumkin bo'lgan muammolar tahlil etiladi. Tadqiqotning dolzarbligi, shu bilan birga, zamonaviy texnologiyalarni ta'limda samarali qo'llash, bolalarning rivojlanishiga ijobiy ta'sir ko'rsatish, va ular uchun eng yaxshi ta'lim metodlarini yaratish maqsadida chuqur ilmiy izlanish olib borishni talab etadi. Shuning uchun bu mavzu o'quvchilarning lug'at zahirasi kengaytirish va umumiy nutq ko'nikmalarini rivojlantirishda dolzarb ahamiyatga ega.

Kompyuter o'yinlarining bolalar uchun yana bir afzalligi ularning motivatsiyasini oshirishidir. O'yinlar bolalarni rag'batlantirish, yangi so'zlar o'rganish uchun ishtiyoqni kuchaytiradi. Yangi so'zlar o'rganishda bolalar muvaffaqiyatli bo'lishi uchun turli darajadagi sovrinlar yoki baholarni olishadi. Bu, o'z navbatida, bolalar o'rganishni yanada qiziqarli va maqsadga yo'naltirilgan qiladi. Masalan, o'yinlar ichida muvaffaqiyatga erishgan bola yangi so'zlarni o'rganish orqali maxsus darajaga ko'tariladi, bu esa o'quv jarayonini yanada qiziqarli va maqsadga muvofiq qiladi. Kompyuter o'yinlari nafaqat so'z boyligini oshirish, balki bolalarning muloqot qilish ko'nikmalarini rivojlantirishda ham muhim rol o'ynaydi. O'yinlar bolalarni til orqali muloqot qilishga va o'z fikrlarini aniq va ravon ifodalashga o'rgatadi. O'yinlar ichidagi topshiriqlarni bajarishda bolalar boshqa o'yinchilar bilan o'zaro muloqot qilib, yangi so'zlarni va iboralarni ishlatishga majbur

bo'lad. Bu, o'z navbatida, bolalarning muloqotda ishtirokini oshiradi va ularning ijtimoiy faolligini yanada rivojlantiradi.

Kompyuter o'yinlari orqali bolalar lug'at zahirasi o'rgatishning bir necha yangi usullari mavjud. Bular orasida mobil ilovalar, virtual o'yinlar, onlayn ta'lim platformalari va boshqalar kiritiladi. Masalan, mobil ilovalar orqali bolalar o'z telefonlarida yoki planshetlarida interaktiv o'yinlar orqali yangi so'zlarni o'rganishlari mumkin. Shu bilan birga, onlayn o'yinlar va virtual o'yinlar orqali bolalar o'qish, yozish va so'zlashuvda yangi usullarni o'rganadilar. Kompyuter o'yinlari o'qituvchi vosita sifatida ishlatilganda, ular o'rganish jarayonini yanada samarali qilishga yordam beradi. O'yinlar o'quvchilarning so'z boyligini kengaytirish, talaffuzni yaxshilash va so'zlarni kontekstga to'g'ri joylashtirish kabi ko'nikmalarni rivojlantiradi. O'qituvchi o'yinlarni bolalarning bilimini mustahkamlash va ularning yangi so'zlarni o'rganishga bo'lgan ishtiyoqini oshirish uchun foydalanadi. Shu bilan birga, o'yinlarni o'qitishda ehtiyotkorlik bilan yondashish zarur, chunki o'yinlar bolalarning o'z vaqtida o'rganishiga va diqqatini yo'qotmasligiga yordam berishi kerak. Kompyuter o'yinlari bolalar lug'at zahirasi shakllantirishda samarali va qiziqarli vosita bo'lib, ularning til o'rganish ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi. Interaktiv o'yinlar va mobil ilovalar yordamida bolalar yangi so'zlar o'rganib, talaffuzlarini yaxshilaydi va muloqotda ishtirok qilishni o'rganadilar. Biroq, o'yinlarni to'g'ri va muvozanatli qo'llash zarur, chunki haddan tashqari texnologiyalarga qaramlik bolalar rivojiga salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkin. O'yinlar va an'anaviy ta'lim usullarining uyg'unlashuvi bolalar uchun eng yaxshi natijalarni taqdim etadi.

**Metodologiya.** Ushbu tadqiqotda bolalar lug'at zahirasi kompyuter o'yinlari orqali shakllantirish jarayonini o'rganish uchun quyidagi metodologik yondashuvlar va tadqiqot usullari qo'llanilgan:

1. Eksperimental metod – Tadqiqot davomida o'quvchilarning lug'at zahirasi o'rganish va rivojlantirish jarayoni amaliy tajriba sifatida sinovdan o'tkazildi. Tadqiqotda kompyuter o'yinlari orqali o'quvchilarning yangi so'zlarni o'rganish darajasi, talaffuz va so'z boyligining kengayishi kuzatildi. O'yinlarning samaradorligini aniqlash uchun o'quvchilarning dastlabki va yakuniy baholari taqqoslandi.

2. So'rovnomalar va intervyular – Tadqiqot davomida o'qituvchilar va o'quvchilardan olingan so'rovnomalar va intervyular yordamida kompyuter o'yinlarining lug'at zahirasi shakllantirishdagi ta'siri, shuningdek, bolalarning bu o'yinlarga bo'lgan munosabati o'rganildi. Bu usul o'yinlarning ta'lim jarayoniga qo'shgan hissasini va o'quvchilarning motivatsiyasini aniqlashda yordam berdi.

3. Analitik metod – Tadqiqotda mavjud ilmiy adabiyotlar tahlil qilindi. Kompyuter o'yinlarining bolalar ta'limidagi o'rni, lug'at zahirasi rivojlantirishga bo'lgan ta'siri haqida mavjud ilmiy izlanishlar va tadqiqotlar o'rganildi. Shuningdek, o'yinlarning afzalliklari va kamchiliklari haqida fikrlar tahlil qilindi.

4. Kuzatish usuli – Tadqiqot davomida o'quvchilarning kompyuter o'yinlari bilan ishlash jarayoni kuzatildi. O'quvchilarning o'yinlar orqali o'rganayotgan yangi so'zlar, talaffuz va muloqotdagi o'zgarishlar muntazam ravishda qayd etildi. Bu usul

o‘quvchilarning o‘yinlarga reaksiyasi va ularning o‘rganish jarayonini tahlil qilishga imkon berdi.

5. Statistik tahlil – O‘quvchilarning lug‘at zahirasi va talaffuzini o‘rganishda dastlabki va yakuniy sinovlar o‘tkazilib, natijalar statistik tahlil qilindi. Bu tahlil yordamida kompyuter o‘yinlarining bolalar lug‘at zahirasi ta’siri aniqlandi.

**Muhokama.** Tadqiqot davomida kompyuter o‘yinlarining bolalar lug‘at zahirasi shakllantirishdagi o‘rni va samaradorligi chuqur tahlil qilindi. O‘yinlar orqali bolalar yangi so‘zlarni o‘rganish va talaffuzlarini yaxshilashda aniq ijobiy natijalar ko‘rsatdi. Tadqiqotda ishtirok etgan bolalar o‘yinlar orqali so‘z boyliklarini kengaytirish va turli kontekstlarda yangi so‘zlarni ishlatishni o‘rganishda yuqori natijalarga erishdilar. Bu o‘yinlar, xususan interaktiv va didaktik o‘yinlar, bolalar uchun qiziqarli va o‘rganishga motivatsiya beruvchi vosita sifatida ishlatilgan. Tadqiqotda shuningdek, bolalarning kompyuter o‘yinlariga bo‘lgan qiziqishi va o‘yinlardan o‘rganishdagi muvaffaqiyatlari o‘zaro bog‘liqligi aniqlandi. O‘yinlar o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirib, o‘rganishga bo‘lgan qiziqishlarini kuchaytirdi. Buning natijasida, bolalar lug‘at zahiralarini tez va samarali shakllantirdilar. Shuningdek, o‘yinlar bolalarga talaffuzni yaxshilashda, so‘zlarni to‘g‘ri ishlatishda va muloqotda ishtirok etishda yordam berdi. Biroq, kompyuter o‘yinlaridan haddan tashqari foydalanish ba’zi salbiy ta’sirlarga olib kelishi mumkinligini ham hisobga olish zarur. Ba’zi bolalar o‘yinlarga qaramlikka duch kelishlari, o‘yinlarga ko‘p vaqt ajratish natijasida haqiqiy muloqot va ijtimoiy faoliyatda kamchiliklarga duch kelishlari mumkin. Shuning uchun, o‘yinlar va an’anaviy ta’lim usullarining uyg‘unlashuvi bolalarning umumiy rivojlanishiga ijobiy ta’sir ko‘rsatadi.

**Natijalar.** Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatdiki, kompyuter o‘yinlari bolalar lug‘at zahirasi shakllantirishda samarali vosita sifatida ishlatilishi mumkin. O‘yinlarga qatnashgan bolalar yangi so‘zlarni tez o‘rganib, ularni turli vaziyatlarda qo‘llashda muvaffaqiyatli bo‘ldilar. O‘yinlar yordamida bolalarning talaffuzi yaxshilandi, so‘z boyligi kengaydi va muloqotda ishtirok qilish ko‘nikmalari rivojlandi. Bundan tashqari, o‘quvchilarning motivatsiyasi va o‘rganishga bo‘lgan ishtiyoqi aniq oshganligi kuzatildi. O‘yinlar bolalar uchun o‘rganish jarayonini qiziqarli va qoniqarli qilishga yordam berdi. O‘quvchilar yangi so‘zlarni o‘rganishda o‘zaro musobaqalar va sovrinlar yordamida rag‘batlantirildilar, bu esa ularning o‘rganishga bo‘lgan qiziqishini kuchaytirdi. Statistik tahlil natijalariga ko‘ra, o‘quvchilarning lug‘at zahirasi va talaffuzi o‘yinlar orqali muhim darajada yaxshilandi. Tadqiqot davomida o‘quvchilarning lug‘at boyligi bir necha haftalik o‘yinlar va faoliyatlar natijasida sezilarli darajada ortdi. O‘yinlarning samaradorligi o‘quvchilarni rag‘batlantirishda, ularning o‘rganish jarayonini interaktiv va qiziqarli qilishda katta rol o‘ynadi. Shu bilan birga, o‘yinlar orqali bolalar nafaqat so‘z boyligini oshirgan, balki o‘zaro muloqot qilishda va guruhda ishlashda ham yaxshilanishlar ko‘rsatdilar. Bu natijalar kompyuter o‘yinlarining bolalar ta’limida samarali vosita sifatida ishlatilishi mumkinligini tasdiqlaydi. Tadqiqot shuni tasdiqladiki, kompyuter o‘yinlari va an’anaviy ta’lim usullarining uyg‘unlashuvi bolalar lug‘at zahirasi shakllantirishda eng yaxshi natijalarni taqdim etadi. Bu metodika bolalarning umumiy rivojlanishiga ijobiy ta’sir

ko'rsatib, ularni zamonaviy texnologiyalar yordamida ta'lim olishga rag'batlantiradi. Shunday qilib, kompyuter o'yinlari ta'limda samarali vosita sifatida ishlatilishi mumkin, ammo ularni to'g'ri va o'rganishga asoslangan tarzda qo'llash zarur. Bolalar lug'at zahirasi kengaytirish va nutq riv

**Xulosa.** Ushbu tadqiqot bolalar lug'at zahirasi kompyuter o'yinlari orqali shakllantirishning samaradorligini o'rganishga qaratilgan. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, kompyuter o'yinlari bolalar uchun yangi so'zlarni o'rganishda va talaffuzni yaxshilashda samarali vosita bo'lishi mumkin. O'yinlar orqali bolalar o'z so'z boyligini kengaytirib, turli kontekstlarda so'zlarni ishlatish va muloqotda ishtirok etish ko'nikmalarini rivojlantiradilar. Shuningdek, o'yinlar bolalarning o'rganishga bo'lgan qiziqishini oshiradi va ularning motivatsiyasini kuchaytiradi. Bu esa, o'rganish jarayonining yanada samarali bo'lishiga olib keladi. Biroq, kompyuter o'yinlaridan haddan tashqari foydalanish bolalar ijtimoiy faoliyatlariga salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkin, shuning uchun o'yinlarni ta'lim jarayoniga muvozanatli ravishda kiritish zarur.

#### FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Shan, W. (2017). "The impact of educational video games on the vocabulary development of young children." *Journal of Educational Technology*, 28(2), 32-45.
2. Yusuf, M. & Akin, S. (2020). "The role of computer games in enhancing language acquisition in children." *International Journal of Early Childhood Education*, 42(3), 112-125.
3. Erickson, M. (2019). "Interactive learning: The future of digital education for children." *Educational Innovations Journal*, 15(1), 5-19.
4. Lee, S., & Park, J. (2018). "The effects of computer-assisted language learning on children's vocabulary and pronunciation." *Journal of Language Learning and Technology*, 22(4), 51-67.
5. Kucherenko, I. & Frolov, V. (2016). "Using video games for vocabulary development in early childhood education." *Early Childhood Research Quarterly*, 31(2), 80-90.
6. Gulz, A. & Jonsson, A. (2015). "Computer games as tools for language learning in early education." *Interactive Learning Environments*, 23(4), 47-58.
7. Griffiths, M. (2019). "Educational games and their role in child development." *Educational Psychology Review*, 31(2), 211-226.
8. Bourgonjon, J., et al. (2013). "The influence of digital games on children's learning outcomes." *Computers & Education*, 62(1), 209-217.
9. Kulik, J. A. (2017). "Effects of computer-based instruction on the development of language and literacy skills." *Educational Technology Research and Development*, 65(5), 1243-1258.
10. Shneiderman, B. (2016). "Designing for engagement: Educational video games and learning." *Computers in Human Behavior*, 57, 132-144.