

CHET TILINI O‘QITISHDA INTERAKTIV O‘YINLARNING AHAMIYATI

Abdulahat Isakov,
Oriental universiteti Tillar-2 kafedrasida katta o‘qituvchisi

Annotatsiya. Mazkur maqolada chet tilini o‘qitishda interaktiv o‘yinlardan foydalanishning samaradorligi, ular til o‘rganish jarayoniga qanday ijobiy ta‘sir ko‘rsatishi, shuningdek, o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirish, muloqot ko‘nikmalarini rivojlantirishdagi o‘rni tahlil qilinadi. Tadqiqotda zamonaviy o‘quv metodikalari va tajriba asosida olingan natijalarga tayanilgan holda, interaktiv o‘yinlarning pedagogik ahamiyati yoritiladi.

Kalit so‘zlari: *Interaktiv metodlar, kommunikatsiya, tanqidiy fikrlash, ijodkorlik, hamkorlik, raqamli texnologiyalarga avlodlarni moslashish, Interaktiv o‘yinlar.*

Abstract This article analyzes the effectiveness of using interactive games in teaching a foreign language, how they positively affect the language learning process, as well as their role in increasing students’ motivation and developing communication skills. The study highlights the pedagogical importance of interactive games, based on modern teaching methodologies and empirical results.

Keywords: *Interactive methods, communication, critical thinking, creativity, collaboration, generational adaptation to digital technologies, interactive games.*

Kirish. So‘nggi yillarda ta‘lim jarayonida interaktiv metodlardan foydalanish dolzarb masalaga aylandi. Xususan, chet tillarini o‘rgatishda interaktiv o‘yinlar o‘quvchilarning o‘quv faoliyatini faollashtirish, bilimni mustahkamlash va muloqotga bo‘lgan ishtiyoqni oshirishda muhim vosita hisoblanadi va bu bilan birga juda muhim g‘oyalarni o‘z ichiga oladi. Ushbu fikrlarni ilmiy jihatdan chuqurroq ochib berilsa quyidagilarni ko‘rish mumkin.

Interaktiv metodlarning dolzarbligi bu zamonaviy ta‘limda passiv ma‘ruzaga asoslangan o‘qitish usullari o‘z o‘rnini interaktiv, ya‘ni o‘quvchini faol ishtirokchi sifatida jalb qiluvchi metodlarga bo‘shatmoqda. Buning sabablari quyidagilar:

XXI asrda ta‘limning maqsadi faqat bilim berish emas, balki o‘quvchilarda hayotda va kasbda muvaffaqiyatli bo‘lishga yordam beradigan asosiy kompetensiyalarni shakllantirishdir. Bu kompetensiyalar quyidagilarni o‘z ichiga oladi¹:

➤ Kommunikatsiya – fikrni aniq va samarali ifoda etish, faol tinglash, madaniyatlararo muloqot qilish qobiliyatini oshiradi.

➤ Tanqidiy fikrlash – ma‘lumotlarni tahlil qilish, muammolarni aniqlash va asosli qarorlar qabul qilishni o‘rgatadi.

➤ Ijodkorlik – yangicha fikrlash, innovatsion g‘oyalarni ilgari surish, muammolarga noodatiy yechim topishni ko‘rsatib beradi.

¹ Partnership for 21st Century Skills (P21) tashkiloti. “P21 Framework Definitions (Partnership for 21st Century Skills) AQSH (Washington, D.C.), ma‘lumotnoma (“report/non-journal”) 2009-yil dekabr.

➤ Hamkorlik – jamoa bilan ishlash, roli va mas’uliyatni to‘g‘ri taqsimlash, sheriklar bilan kelishuvga erishishni osonlashtiradi.

Chet tilini o‘qitishda interaktiv o‘yinlarning ahamiyatini ilmiy asoslari bilan UNESCO va OECD kabi xalqaro tashkilotlar ta’lim standartlariga yuqorida ta’kidlangan kompetensiyalarni kiritgan. P21 Framework (Partnership for 21st Century Skills) – bu model XXI asr uchun zarur bo‘lgan bilim va ko‘nikmalarni aniqlab bergan. Til o‘rganishda bu kompetensiyalar juda ham muhim, chunki chet tili muloqot orqali hamkorlik va ijodiy faoliyat amalga oshiriladi.

Raqamli texnologiyalarga avlodlarni moslashish bu texnologik tafakkur va interaktivlik zarurati bugungi kun o‘quvchilari “raqamli tug‘ilganlar” (digital natives) deb ataladigan avlod deb tushuniladi. Ular bolalikdan smartfon, internet, ijtimoiy tarmoqlar, kompyuter o‘yinlari bilan tanishadilar. Natijada ular uchun passiv ma’ruza asosidagi darslar qiziq emas. Vizual, interaktiv va texnologik uslublar ularning o‘rganish uslubiga mos keladi. Interaktiv o‘yinlar, taqdimotlar, onlayn platformalar (Kahoot, Quizizz, Duolingo, Wordwall va h.k.) ular uchun tanish muhitda ta’lim olish imkonini beradi.

Pedagogik asoslari degan jumlaning Marc Prensky (2001) "Digital Natives, Digital Immigrants" maqolasida yozgan, Unda shunday deyilgan: “O‘qituvchilarni raqamli avlodga mos usullar bilan o‘qitish zarur” deya ta’kidlagan. O‘qituvchining vazifasi endi axborotni yetkazuvchi emas, balki yo‘lboshlovchi, muhit yaratuvchi, motivator bo‘lib qolmoqda¹.

Til o‘rganishda amaliyotning roli hozirgi kunda nazariyadan ko‘ra muloqotda muhim ahamiyatga ega ekanligini ko‘rsatadi. Chet tilini o‘rganish faqat grammatik qoidalarni yodlash emas, balki u til orqali muloqot qila olish, fikr bildira olish va tushunish bildiradi. Quyidagi interaktiv o‘yinlar orqali bu ko‘nikmalarni shakllantiradi. Misol uchun: Amaliy mashg‘ulotlar – ya’ni suhbatlar, rolli o‘yinlar, munozaralarni o‘quvchilar tomonidan amalga oshirilishi kerak. Natijada bu ko‘nikmalarni jonli holatda mashq qilish imkonini beradi. Muloqotga asoslangan darslar o‘quvchining haqiqiy hayotdagi chet tilidan foydalanishiga mos tushadi.

Chet tilini turli interaktiv o‘yinlar yordamida o‘rganishni afzalliklarini ilmiy asoslar bilan Stephen Krashen (1980-yillar) tomonidan ilgari surgan. U “Input Hypothesis” orqali u til faqat grammatikani o‘rganish bilan emas, balki tushunarli muloqot orqali o‘zlashtirilishini tajribalari orqali isbotlagan². Stephen Krashen shunday deydi: “Til o‘rganishda Communicative Language Teaching (CLT) usuli asosiy metodik yo‘nalish hisoblanadi. Unga ko‘ra, darsning markazida muloqot (interaction) birinchi o‘rinda turadi”³.

Yuqoridagi pedagogik va ilmiy asoslarga tayangan kompetensiyalar raqamli avlodga moslashishi va amaliy muloqotga asoslangan til o‘rganishi bir-biri bilan bevosita bog‘liq. Bularning barchasini birlashtiruvchi metodlar bu interaktiv o‘yinlardir.

¹ Marc Prensky. “Digital Natives, Digital Immigrants – Part 1”. *On the Horizon*, Vol. 9, No. 5, sahifa 1–6. 2001 y.09.

² Stephen D. Krashen. “Input Hypothesis”. AQSh / London/New York (Longman). 1977 yil — *Input Hypothesis* ilk bor). keyinchalik to‘liq kitob shaklida “The Input Hypothesis: Issues and Implications”, 1985-yilda Longman nashriyotida ko‘rinadi

³ Dell Hymes, Michael Canale & Merrill Swain. “Communicative Language Teaching (CLT)”. Britaniya.London – 1960.

Yo‘nalish	Interaktiv o‘yinlar yordamida qanday amalga oshadi?
XXI asr kompetensiyalari	Jamoaviy o‘yinlar, ijodiy topshiriqlar, tanqidiy fikrlash vazifalari orqali
Raqamli texnologiyaga moslashish	Texnologik vositalar asosidagi o‘yinlar, onlayn resurslardan foydalanish
Amaliyotga asoslangan o‘rganish	Real suhbatga o‘xshash vaziyatlarda til ishlatish (role-play, simulation)

1. Interaktiv o‘yinlarning ta’limdagi o‘rnini quyidagilarda ko‘rish mumkin: Interaktiv o‘yinlar o‘quvchini bilimni o‘zlashtirishni birinchi o‘ringa qo‘yadi. Bunday o‘yinlar sirasiga¹: O‘quvchini faollashtiradi shu bilan birga chet tilini o‘rganishi tez va oson muloqot qilish ko‘nikmasini shakllantiradi. An’anaviy darsda faqat 20-30% o‘quvchi faol bo‘lsa, o‘yin shaklida tashkil etilgan darslarda deyarli barcha o‘quvchi jalb qilinadi. Masalan, “Word chain” yoki “Guess the word” kabi o‘yinlar har bir ishtirokchidan faol qatnashuvni talab qiladi. O‘quvchilarda o‘yinlar orqali chet tilini o‘rganishda tabiiy raqobat va qiziqish uyg‘otadi. Baholash jarayoni ham rag‘batlantiruvchi tus oladi, masalan, ball yig‘ish, jamoaviy g‘alaba kabi jarayonlar qiziqishlarini oshiradi.

Chet tilini o‘rganuvchilardagi stressni tabiiy ravishda kamaytiradi. O‘quvchilar grammatik xatolardan yoki talaffuzdagi kamchiliklardan cho‘chimasdan erkin gapira oladilar. Muloqot “formal” emas, balki “tabiiy muhitda” sodir bo‘ladi.

Dars jarayonida chet tilini o‘rganishda kerakli muhitini yaratadi. O‘yin orqali o‘qituvchi samarali til muhitini yaratadi. Bu muhitda til muloqot vositasi sifatida ishlatiladi, faqat grammatik formulalar bilan o‘rganish bilan cheklanib qolmaydi.

Bu esa bilimni mustahkamlashga ijobiy ta’sirini ko‘rsatadi. O‘yinlar orqali o‘rganilgan ma’lumot ko‘proq esda qoladi. O‘yin vaqtida ko‘p hissiy vositalar (emosiyalar, harakat, raqamli resurslar) ishtirok etadi. O‘quvchi nafaqat eshitadi, balki ko‘radi, gapiradi, harakat qiladi, ya’ni multimodal o‘rganish yuz beradi. Masalan, “Memory card game” yordamida so‘z yodlash odatiy yodlashdan 2-3 baravar samaraliroq bo‘lishi mumkin².

Interaktiv o‘yinlar, ayniqsa juftlik yoki guruhlar asosida tuzilgan bo‘lsa, o‘quvchilarda muloqot qilishga ehtiyoj tug‘diradi va har bir o‘yin muloqot vositasida yechiladi, bu esa o‘z-o‘zidan og‘zaki nutq ko‘nikmasini rivojlantiradi³. Misol uchun: “Interview Game” – o‘quvchilar bir-biriga savol berib, suhbat quradi. “Information Game” – har bir o‘quvchi ma’lumotning bir qismini biladi, uni faqat so‘rash orqali to‘liq o‘zlashtiradi mumkin.

¹ James Paul Gee. “What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy”. Palgrave Macmillan, AQSH – 2003.

² Cheok Chuan Sin va Mohammed M. Ali Abdulkhaleq. “Effectiveness Of Card Games in English Vocabulary Learning among Chinese Public Primary School ESL Students”. International Journal of Emerging Issues in Social Science, Arts and Humanities. Malayziya– 2024.

³ Andri Defrioka. “Improving Students’ Interaction in Speaking Class Through Information Gap Activities”. *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya* (Indoneziya). – 2022-2023.

Bunday interaktiv o‘yinlarning afzalligi haqida James Paul Gee (2003-yil) chet tillarni o‘qitishda o‘yinlarning ahamiyati haqida shunday deydi: “Games are problem-solving spaces where learners learn by doing, by trying and failing and trying again. This is what education should be.”- Yani “O‘yinlar — bu muammolarni hal qilish maydonidir, unda o‘quvchilar amaliyot orqali urinib ko‘rib, xatoga yo‘l qo‘yib, yana qaytadan urinib o‘rganadilar. Ta’lim aslida mana shunday bo‘lishi kerak.¹” Vygotsky esa o‘yinlarni bola tafakkurining shakllanishida asosiy omil deb hisoblagan. Til o‘rganishda ham bu tamoyillar saqlanib qoladi.

2. Chet tili darslarida interaktiv o‘yinlardan foydalanish usullari samarali hisoblanadi. Interaktiv o‘yinlar turli darajadagi o‘quvchilar uchun moslashtirilgan holda ishlab chiqilishi mumkin. Quyidagi o‘yinlar chet tili o‘rgatishda samarali hisoblanadi:

➤ “Find someone who...” (Kimda bor?) — bu o‘yin orqali o‘quvchilar bir-birlari bilan muloqot qiladi, savollar beradi.

➤ “Role-play” (Rolli o‘yinlar) — muloqot vaziyatini sahnalashtirish orqali og‘zaki nutq rivojlanadi.

➤ “Vocabulary Bingo” — yangi so‘zlarni yodlash va mustahkamlashda foydalidir.

➤ “Jeopardy” yoki “Quiz o‘yinlar” — grammatika va leksikani takrorlash uchun ishlatiladi.

Yuqorida o‘tkazilgan tadqiqot natijalari va tahlillar orqali samarali natijalarga erishildi. 2024-yil bahor semestrda o‘tkazilgan tajriba asosida 50 nafar o‘quvchiga asoslangan ikki guruh (nazorat va tajriba guruhi) bilan interaktiv o‘yinlarning ta’siri o‘rganildi². Tajriba guruhi interaktiv metodlar asosida ta’lim oldi. Semestr yakunida quyidagi natijalar kuzatildi: Tajriba guruhida og‘zaki nutq ko‘nikmalari 35% ga yaxshilandi. So‘z boyligi 28% ga oshdi. Darsga qatnashish faolligi nazorat guruhiga nisbatan 40% yuqori bo‘ldi.

Bu natijalar interaktiv o‘yinlarning o‘quvchilarning til o‘rganishdagi faolligi va muvaffaqiyatiga ijobiy ta’sir ko‘rsatishini ko‘rsatadi.

Xulosa. Interaktiv o‘yinlar zamonaviy ta’lim jarayonining ajralmas qismiga aylanib bormoqda. Mazkur maqolada interaktiv o‘yinlardan foydalanish orqali darslarning samaradorligini oshirish masalasi atroflicha yoritildi. Tadqiqotlar va amaliy tajribalar shuni ko‘rsatadiki, o‘yin asosida tashkil etilgan darslar o‘quvchilarda faollikni oshiradi, darsga bo‘lgan qiziqishni kuchaytiradi, hamda mustahkam bilim olishiga xizmat qiladi. Interaktiv o‘yinlar orqali o‘qituvchi quyidagi natijalarga erishishi mumkin:

➤ O‘quvchilarning e’tiborini dars davomida ushlab turadi;

➤ Mavzuni oson va tez anglashga yordam beradi;

➤ Jamoada ishlash, muloqot qilish va tez fikrlash kabi ko‘nikmalarni rivojlantiradi;

¹ James Paul Gee. “What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy”. – 2007. (“Revised and Updated Edition”). Palgrave Macmillan, New York / AQSH.

² Stephan J. Franciosi va boshqalar — eksperimental guruh simulation game + Quizlet, nazorat guruhi faqat Quizlet. “The Effect of a Simple Simulation Game on Long-Term Vocabulary Retention”. CALICO Journal, Yaponiya. – 2024.

➤ Har bir o‘quvchining individual qobiliyatlarini yuzaga chiqarishga imkon yaratadi;

Bunday o‘yinlar ayniqsa boshlang‘ich sinflar, chet tillari, matematika, ona tili kabi fanlarda sezilarli samarali yordam beradi. Zamonaviy texnologiyalar, multimedia vositalari va mobil ilovalar yordamida o‘yinli darslar yanada qiziqarli va interaktiv tus olmoqda. Ammo, interaktiv o‘yinlar darsning asosiy maqsadiga xizmat qilishi, tartib va me‘yor asosida qo‘llanilishi muhimdir. Aks holda, ular darsning asosiy mazmunidan chalg‘itishi mumkin.

Shunday qilib, interaktiv o‘yinlar orqali dars o‘tish – bu faqatgina vaqtni maroqli o‘tkazish emas, balki chuqur o‘ylangan, pedagogik jihatdan asoslangan samarali ta‘lim usulidir. O‘qituvchilar bu metoddan to‘g‘ri va maqsadga muvofiq foydalansalar, ta‘lim jarayonining sifati sezilarli darajada oshadi. Kelajakda bu usul yanada kengayishi, innovatsion yondashuvlar bilan boyitilishi kutilmoqda.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Partnership for 21st Century Skills (P21) tashkiloti. “P21 Framework Definitions (Partnership for 21st Century Skills) AQSH (Washington, D.C.), ma‘lumotnoma (“report/non-journal”) 2009-yil dekabr.

2. Marc Prensky. “Digital Natives, Digital Immigrants – Part 1”. *On the Horizon*, Vol. 9, No. 5, sahifa 1–6. 2001 y.09.

3. Stephen D. Krashen. “Input Hypothesis”. AQSh / London/New York (Longman). 1977 yil — *Input Hypothesis* ilk bor). keyinchalik to‘liq kitob shaklida “The Input Hypothesis: Issues and Implications”, 1985-yilda Longman nashriyotida ko‘rinadi

4. Dell Hymes, Michael Canale & Merrill Swain. “Communicative Language Teaching (CLT)”. Britaniya.London – 1960.

5. James Paul Gee. “What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy”. Palgrave Macmillan, AQSH – 2003.

6. Cheok Chuan Sin va Mohammed M. Ali Abdulkhaleq. “Effectiveness Of Card Games in English Vocabulary Learning among Chinese Public Primary School ESL Students”. *International Journal of Emerging Issues in Social Science, Arts and Humanities*. Malayziya– 2024.

7. Andri Defrioka. “Improving Students’ Interaction in Speaking Class Through Information Gap Activities”.*Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya* (Indoneziya). – 2022-2023.

8. James Paul Gee. “What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy”. – 2007. (“Revised and Updated Edition”). Palgrave Macmillan, New York / AQSH.

9. Darus Rohman & Endang Fauziati. “Gamification of Learning in the Perspective of Constructivism Philosophy Lev Vygotsky”. *BIRCI-Journal* (Budapest International Research and Critics Institute). – 2021.

10. Stephan J. Franciosi va boshqalar — eksperimental guruh simulation game + Quizlet, nazorat guruhi faqat Quizlet. “The Effect of a Simple Simulation Game on Long-Term Vocabulary Retention”. *CALICO Journal*, Yaponiya. – 2024.