

TIL TA'LIMIDA QO'LLANUVCHI DIDAKTIK O'YINLARNING MOHIYATI

<https://doi.org/10.53885/edinres.2022.8.08.029>

*Karshiyeva Tursunoy Shodiyorovna,
Samarqand davlat chet tillar instituti tayanch doktoranti (PhD)
doktoranti*

Annotatsiya: Ushbu maqola chet tili darslarida qo'llanuvchi didaktik o'yinlarning ahamiyati to'g'risida bo'lib, unda o'yin metodining mohiyati, ta'rifi, turlari va xorijiy til leksikasini o'rgatishdagi ijobiy tomonlari bayon qilinadi.

Kalit so'zlar: o'yin metodi, samaradorlik, didaktik, interfaol, tezkorlik, motivatsiya

THE ESSENCE OF DIDACTIC GAMES USED IN LANGUAGE TEACHING

*Karshiyeva Tursunoy Shodiyorovna,
doctoral student of basic doctoral studies (PhD), Samarkand State
Institute of Foreign Languages*

Abstract: This article is about the importance of didactic games used in foreign language classes, it describes the content, definition, types and positive aspects of the game method in teaching foreign language vocabulary

Key words: game method, efficiency, didactic, interactive, promptness, motivation

СУТЬ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ОБУЧЕНИИ ЯЗЫКАМ

*Каршиева Турсунуй Шодийоровна,
Самаркандский государственный институт иностранных языков
докторант базовой докторантуры (PhD)*

Аннотация: В этой статье речь идёт о значении дидактических игр, используемых на занятиях по иностранному языку, в ней рассказывается о содержании, определении, видах и положительных сторонах игрового метода в обучении лексике иностранного языка.

Ключевые слова: игровой метод, эффективность, дидактика, интерактив, оперативность, мотивация.

Kirish. Hozirda ta'lim sohasida amalga oshirilayotgan barcha islohotlarning mazmun-mohiyati bir narsaga ya'ni, ta'limning sifatini oshirish, dars jarayonida kam kuch sarflab, ko'proq samaradorlikka erishishga qaratilgan.

Ta'lim jarayoni o'quvchi shaxsiga yo'naltirilishi, o'quvchi-talabaga oliy qadriyat sifatida qarash bugungi jamiyatning dolzarb masalasi bo'lib, talabalarni universal o'quv-biluv ko'nikmalarini shakllantirish bosh maqsadga aylanmoqda. Bunda talaba-o'quvchining ehtiyoji, moyilligi, qiziqishi, faolligini oshiruvchi o'yinli texnologiyalardan vosita sifatida keng foydalanish juda muhimdir.

O'quvchining tabiatiga mos tushuvchi o'yinlar o'quv-tarbiyaviy jarayonni harakatga keltiruvchi kuchga aylanishi mumkin.

O'yin nima?

O'yin ta'lim jarayonini tashkil etish hamda olib borishda va biror narsani

bilib olishda yordam beruvchi pedagogik vositadir. Ta'lim mazmunini o'quvchilarga o'yin orqali yetkazish bu tushuntirishning eng qulay usulidir. Pedagoglarimiz orasida shunday gap yuradi: eshitgan narsam esimdan chiqishi mumkin, ko'rgan narsam esimga tushishi mumkin, ammo jarayonda shaxsan ishtirok etsam, u umr bo'yi esimda qoladi. Shu sababli, o'yin vositasida ta'lim jarayonini tashkil etish voqea-hodisa, mazmunni tushunish, o'rganish, o'zlashtirishni kafolatlaydi [1].

O'yin- u yoki bu buyumdan qanday foydalanish to'g'risidagi masalani hal qilishda moslashuvchanlikni ko'zda tutuvchi ichki maqsadli faoliyat. O'quvchida o'yin jarayonidan qoniqish paydo bo'lishi kerak, uning natijasi esa unchalik muhim emas. O'yinda bolaning jismoniy, aqliy, hissiy sifatlari ijobiy jarayonga qo'shiladi va undan ijtimoiy o'zaro aloqalar talab qilinishi mumkin. O'quvchi uchun o'yin bu o'z tuyg'ularini ifodalash, munosabatlarni o'rganish va o'z-o'zini ko'rsatish vositasidir.

O'yin faoliyat turi sifatida fan va madaniyat sohalarida sohaga oid harakatlarni amalga oshirishning ijtimoiy biriktirilgan usullarida mahkamlangan ijtimoiy tajribani qaytadan yaratishga yo'naltirilgan vaziyatlar sharoitlaridagi uning shakli hisoblanadi. Ijtimoiy amaliyotning tarixiy jihatdan vujudga kelgan alohida turi sifatida o'yinda inson hayoti va faoliyatining me'yorlari aks ettiriladi, ularga amal qilishni ong va sohaga oid ijtimoiy voqelikni o'zlashtirish, shaxsning aqliy, hissiy-ma'naviy rivojlanishi ta'minlab beradi [3].

Bolalarda ifodalash dinamikasi va muloqot vositalari kattalardagiga qaraganda boshqacha, biroq tuyg'ular (qo'rqish, qoniqish, jahl, baxt, ikkilanish, qanoatlanish) kattalardagi tuyg'ularga o'xshash bo'ladi. Agar o'yinga shu tomondan nazar solinsa, bolalar uchun o'yinchoqlarning so'zlar, o'yinning esa nutq ekanligi oydinlashdi [4].

Adabiyotlar tahlili va metodologiyasi. O'yinni tizimli o'rganishga urinishni birinchi bo'lib, XIX asrning oxirida nemis olimi K.Gross amalga oshirdi. U o'yinda kelajakda yashash uchun kurash sharoitlariga nisbatan instinktlarning ogohlantirishi bo'lib o'tadi, deb hisoblagan ("Ogohlantirishlar nazariyasi"). K.Byuler o'yinni "funktional huzur" olish uchun bajariladigan faoliyat sifatida ta'riflaydi. Z.Freyd izdoshlari o'yinda chuqur instinktlar yoki intilishlar ifodasini ko'radilar. O'yinning barcha bunday talqinlarida biologizatorlik yondashuvi mavjud. O'yinga bo'lgan materialistik qarashni o'yinning mehnatdan kelib chiqqanligini ko'rsatgan G.V.Plexanov shakllantirdi. Fundamental psixologiyada o'yin nazariyasini ishlab chiqishda uning ijtimoiy tabiatiga asoslanildi. E.A.Arkin, L.S.Vigotskiy, A.N.Leontev, D.B.Elkoninlar o'yinni yo'naltiruvchi faoliyat bilan bog'laydilar. Bu boshqaruv xulq-atvor bilan qo'shiladigan va takomillashtiriladigan faoliyatdir [1].

O'yin metodi- ta'lim jarayonida o'qituvchi va o'quvchilar o'rtasidagi faollikni oshirish orqali ularning o'zaro harakati, ta'siri ostida bilimlarni o'zlashtirishni kafolatlash, shaxsiy sifatlarni rivojlantirishga xizmat qiladi. Ushbu usullarni qo'llash dars sifati va samaradorligini oshirishga yordam beradi. Uning asosiy mezonlari–norasmiy bahs-munozaralar o'tkazish, o'quv materialini erkin bayon etish, mustaqil o'qish, o'rganish, seminarlar tashkil etish, o'quvchilarni tashabbus ko'rsatishlariga imkoniyatlar yaratilishi, kichik guruh, katta guruh, sinf jamoasi bo'lib ishlash uchun topshiriq, vazifalar berish, yozma ishlar bajarish va boshqalardan iborat.

O'yin metodi bu- o'zaro guruh faolligi, ya'ni bunda o'quv-biluv jarayoni o'zaro suhbat tariqasida, dialog shaklida (komputer aloqasi) yoki o'qituvchi-o'quvchilarning o'zaro muloqotlari asosida kichadi.

Interfaollik-o'zaro faollik, harakat, ta'sirchanlik o'quvchi-o'qituvchi, o'quvchi-o'quvchi (sub'yekt-sub'yekt) suhbatlari asosida sodir bo'ladi. Interfaol metodlarning bosh maqsadi- o'quv jarayoni uchun eng qulay muhit vaziyat yaratish orqali o'quvchining faol, erkin ijodiy fikr yuritish, uni ehtiyoj, qiziqishlari, ichki imkoniyatlarini ishga solishga muhit yaratadi. Bunday darslarda birorta ham o'quvchi chetda qolmay, eshitgan, o'qigan, ko'rgan, bilgan fikr-mulohazalarini ochiq-oydin bildirish imkoniyatiga ega bo'ladi. O'quvchilarga bilim olishga havas, qiziqish ortadi, o'zaro do'stona munosabatlar shakllantiriladi.

O'yinlar o'quvchilarda tahlil qilish, mantiqiy fikrlash, tadqiq qilish, hisoblash, o'lchash, yasash, sinash, kuzatish, solishtirish, xulosa chiqarish, mustaqil qaror qabul qilish, guruh yoki jamoa tarkibia ishlash, nutq o'stirish, til o'rgatish, yangi bilimlar hosil qilish faoliyatini rivojlantiradi.

Muhokama va natija. Umumiy o'yinlar nazariyasiga ko'ra, psixolog olimlar qayd etgan o'yinlarni ushbu jadvalda aks ettirishga harakat qildik (1-jadvalga qarang):

1-jadval. Ta'lim jarayonida qo'llanuvchi o'yin turlari

№	O'yin turi	Ta'rifi
1	Funksional o'yinlar	Bu o'yinlar o'quvchilar organizmining har tomonlama rivojlanishida muhim rol o'ynaydi. Ular, asosan, kichik yoshdagi bolalar uchun xarakterli bo'lib, unda bolalar nima bilandir shug'ullanadilar, turli predmetlar bilan tanishadilar.
2	Didaktik o'yinlar	Ta'lim-tarbiya vazifalarini amalga oshirish imkoniyatini berishi bilan alohida o'ringa ega. Bunday o'yinlar barcha yoshdagi o'quvchilarning shaxs sifatida kamol topishida ta'limiy va tarbiyaviy ahamiyatga ega hisoblanadi. Bu esa pedagog va psixolog olimlar tomonidan bunday o'yinlarning ta'lim-tarbiyaviy ahamiyatini o'rganish va yanada oshirish bo'yicha tadqiqot olib borishiga asos bo'ldi.
3	Qoidali o'yinlar	Xuddi xalq o'yinlari singari qiziqarli bo'lib, unda bolalar hayoti, o'z tengqurlari va kattalarning mehnat faoliyatini tasvirlashga harakat qiladilar. Bunday o'yinlarda bolalar tevarak-atrof va muhitdagi voqealardan xabar topib, idrok etish bilan kifoyalanadi. Bunda ko'rish, eshitish, his qilish kabi sezgi organlari idrok qiladi.
4	Konstruktorli o'yinlar	Bu o'yinning asosiy mazmuni qurilishi komplekslari, taxta, qum, qog'oz materiallarining parchalarini qirqish, taxlash singari mehnat ko'nikmalarini hosil qilish kabilardan iboratdir.
5	Ijodiy o'yinlar	Bunda bolalar o'zlari o'yinning mazmunini, maqsadini, qoidasini topadilar. Ijodiy o'yinlarning asosiy qismini syujetli rasmi o'yinlar tashkil qiladi. Ijodiy o'yinlardan yana biri dramatik o'yindir. O'yinning mohiyati hikoya va ertaklardagi voqealarning mazmunini tasvirlashdan iborat bo'lib, ularda badiiy adabiyotlardagi qahramonlar tasvirlanadi.
6	Sport o'yinlari	Ma'lum bir sport turi yoki jismoniy harakatlar bilan bog'liq o'yinlar bo'lib, kishini bolalik chog'idanoq o'ziga jalb qiladi va tanani chiniqtiradi.

Demak, barcha turdagi o`yinlar kishilarning bolalik davridanoq hayotiga kirib keladi va ularning kattalar faoliyatiga qiziqishlariga, ularga taqlid qilishiga intilishlarining mehnati va oilaviy hayotini, uchuvchilar, kosmonaftlar, dengizchilar hamda boshqalarning qahramonliklarini aks ettiradi.

Didaktik o`yinlarning asosiy turlari intellektual (aqliy) va harakatli hamda aralash o`yinlardan iborat. Bu o`yinlar ishtirokchilarda aqliy-jismoniy, axloqiy, psixologik, estetik, badiiy tadbirkorlik, mehnat va boshqa ko`nikmalarni rivojlantirishga yordam beradi. Ta`lim-tarbiya jarayonida, asosan, o`quvchilarda ta`lim olish motivlarini ularning turli yo`nalishdagi qobiliyat va qiziqishlarini oshiradigan biror kasbga moyilliklarini ko`rsatadigan didaktik o`yinlardan foydalaniladi. Hozirda komputer vositasidagi didaktik o`yinlardan foydalaniladi va ular alohida o`ringa ega bo`lib bormoqda.

Didaktik o`yinlarning yana bir turi-aqliy hujum usulini birinchi marta 1939-yilda A.F. Osborn qo`llagan. Bu usulni g`oyalar banki deb ham nomlagan. U muammolarni quyidagicha yechishga asoslanadi.

- muammoli vaziyat yaratish;
- g`oyalarni shakllantirish;
- eng yaxshi g`oyalarni tekshirish, baholash va tanlash;

Didaktik o`yinli mashg`ulotlar orasida konfrensiya mashg`ulotlari ham muhim o`rin tutadi. Konfrensiya mashg`ulotlari talabalarning bilish faoliyatini faollashtirishda ilmiy dunyoqarashini kengaytirishda, qo`shimcha va mahalliy materiallar bilan tanishtirishda, ilmiy va ilmiy-ommabob adabiyotlar bilan mustaqil ishlash ko`nikma va malakalarni orttirish, mustaqil hayotga ongli tayyorlashda muhim ahamiyat kasb etadi. Konferensiya mashg`ulotini o`tishdan oldin mashg`ulot mavzusini, maqsad va vazifalarini belgilab, shu mavzuga oid qo`shimcha ilmiy, ilmiy-ommabop adabiyotlar ko`zdan kechiriladi. Mashg`ulotni o`tishdan bir hafta oldin mashg`ulot mavzusi e`lon qilinib, unga tayyorgarlik ko`rish uchun adabiyotlar tavsiya etiladi.

Didaktik o`yinli metodlar o`quvchi faoliyatini jadallashtirishga asoslanadi. Ular o`quvchi shaxsidagi ijodiy imkoniyatlarni ro`yobga chiqarish va rivojlantirishning amaliy yechimlarini aniqlash va amalga oshirishda katta ahamiyatga ega. Bu metod o`quvchini ichki imkoniyatlarini ishga tushishiga, o`ylashga, erkin fikrlashga, muloqot va ijodkorlikka yetaklaydi. Ayniqsa, unda atrof-muhit, hayotni bilishga qiziqishi ortadi, uchragan qiyinchilik-to`siqlarni qanday yengish va tanqidiy fikrlash ko`nikmalarini shakllantiradi.

Ta`lim-tarbiya jarayonida asosan o`quvchilarda ta`lim olish motivlarini, ulardagi turli yo`nalishlardagi qobiliyat qiziqishlarini oshiradigan, biror kasbga moyilliklarini ko`rsatadigan didaktik o`yinlardan foydalanish maqsadga muvofiqdir [2].

Xulosa va takliflar. Darslarni qanchalik qiziqarli, foydali va samarali tashkil etish o`qituvchilarning ijodkorligi, tashabbuskorligiga bog`liq, chunki o`qituvchi faqat o`qitibgina qolmay, o`quvchilarni mustaqil mutolaa qilish

orqali ta'lim olish ko'nikmalarini rivojlantirishi, ularni darslik, qo'llanma, internet xabarlarini, manbalarni tahlil qilish orqali bilim olishga o'rgatishi, o'quvchi ta'lim jarayonida eshitib, ko'ribgina qolmay, balki dars mavzusi, mazmunini o'rganishda uni faol ishtirokchisiga aylanishini ta'minlashi zarur. Agar o'qituvchi interfaol ta'lim mazmunini va mohiyatini, uning metodlarini o'qib, o'rganib o'zlashtirib, o'z pedagogik faoliyatiga joriy qila olsa, takomillashgan Davlat ta'lim standartlarini va modernizatsiya qilingan o'quv dasturlarini to'la o'zlashtirishlarini kafolatlaydi hamda sifat va samaradorlikka erishishni ta'minlaydi.

Demak, har bir o'qituvchi o'z o'quvchisini dars jarayonida faollashtira olsa, ularning o'qish, o'zlashtirish, bilim, ko'nikma malakalarini egallash darajasi yuqori ko'rsatkichlarni tashkil etadi [5].

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Абдурахманов Ф.И., Рахимова. И.И. Психологическая характеристика компьютерной игры, как вида игровой деятельности. Сборник материалов научно-практической конференции. УзГУМЯ. Ташкент, 2014. с 35.

2. Ahmadaliev A., Qosimov A., Innovatsion faoliyat va ilg'or pedagogik texnologiyalar. O'quv qo'llanma. -Toshkent, 2006. B. 52 5.

Aripova L., Ahmedova M., Ta'lim jarayonida o'yin usullarini qo'llashning pedagogik-psixologik mohiyati. Zamonaviy ta'lim. (Ta'lim texnologiyalari) 2015. 34-b.

3. Лэндрет Г.Л. Игровая терапия: искусство отношений: Пер.с. англ./ Предисл. А.Я.Варга.-М.:Международная педагогическая академия, 1998.-368 с.

4. Saidaliev S, Chet tili o'qitish metodikasidan ocherklar, Namangan 2005

Yo'ldashev J.G., Po'latova D., Ta'limda o'yinli texnologiyalar samaradorlik omili sifatida. Zamonaviy ta'lim (Ta'lim texnologiyalari). 2014, 35-b.