



BOSHLANG'ICH SINIF O'QUVCHILARINING NUTQIY KOMPETENSIYASI (SPEAKING)NI RIVOJLANTIRISHDA O'YINLI O'QITISH TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH

Sattorova Go'zal Mamadaminovna

Termiz iqtisodiyot va servis universiteti magistranti

murodullaismailov89@mail.ru

+998998676593

<https://doi.org/10.5281/zenodo.8180893>

Annotatsiya. Ushbu maqolada o'yinli o'qitish texnologiyalari, ularning qisqacha mazmuni va tarixi hamda boshlang'ich sinf o'quvchilarining ingliz tilida og'zaki nutq kompetensiyalarini rivojlantirishdagi imkoniyatlari haqida tahliliy fikrlar keltirilgan.

Kalit so'zlar: o'yinli o'qitish texnologiyasi, o'yin, nutqiy kompetensiyalar, "g'oyalar banki", didaktik o'yinlar, tadbirkorlik o'yinlari.

Аннотация. В данной статье представлены аналитические представления об игровых технологиях обучения, их краткое содержание и история, а также их потенциал в развитии англоговорящих компетенций учащихся начальной школы.

Ключевые слова: игровая технология обучения, игра, разговорные компетенции, "банк идей", дидактические игры, бизнес игра

Annotation. This article presents analytical ideas about game-based learning technologies, their brief content and history, as well as their potential in developing English speaking competences of elementary school pupils.

Key words: game teaching technology, game, speaking competences, "idea bank", didactic games, business games.

Har qanday ta'lim jarayoni o'zaro bir-birini taqoza etuvchi o'qitish-o'qish faoliyatini ko'zda tutadi. Bunda, o'quv fanlari bo'yicha mashg'ulotlarni tashkil qilishda o'quvchi faoliyati ikki tomonlama xususiyatga ega, ya'ni nazariy bilimlar bilan tanishish, ularni qo'llashning amaliy ko'nikma hamda malakalarini o'zlashtirish. Ular ta'lim jarayonida birlashadi va bir butun pedagogik jarayonni tashkil etadi.

Bugungi kunda dunyo aholisining qariyb 60 foizi ikki yoki undan ortiq tillarda so'zlasha olishi barchaga ma'lum. Jahonda globallashuv jarayonlarini tezlashtirish, erkin bozor munosabatlariga o'tish va ishlab chiqarishga yuqori texnologiyalarni joriy etishning rag'batlantirilishi «lingvistik kapital»ga, ya'ni chet tillarni (ayniqsa, ingliz tilini) mukammal egallagan mutaxassislariga ehtiyojni kuchaytirmoqda.





ASOSIY QISM. MAVZUNING DOLZARBLIGI

Chet til ta'limida sifat va samaradorlikni ta'minlash maqsadida chet tillarni o'rganish/o'rgatish yoshini qisqartirish tajribasi ommalashib bormoqda. Bunga «the younger the better / early is better» mazmunidagi tushunchaning keng tarqalganligi sabab bo'ldi.

Bizga ma'lumki, mamlakatimizda jamiyatning ijtimoiy buyurtmasi xorijiy tillarni boshlang'ich sinflarda va kommunikativ maqsadlarda o'qitilishiga bo'lgan ehtiyojni yanada kuchaytirdi. Ingliz tili boshlang'ich ta'limga o'quv predmeti sifatida kiritildi, maktabgacha va boshlang'ich ta'limda xorijiy tillarni o'qitish yo'nalishi bo'yicha mutaxassislar tayyorlash yo'lga qo'yildi. Shundan kelib chiqib, uzluksiz ta'limning barcha bo'g'inlarida o'quvchilarda xorijiy tillarga oid tushuncha va bilimlarni shakllantirish dolzarb muammo sifatida qaralmoqda. Mazkur muammoni ijobiy hal etish uchun ta'lim jarayonida zamonaviy o'qitish texnologiyalaridan foydalanish lozim [1, 124-b.].

ADABIYOTLAR TAHLILI

Umumta'lim maktablarida o'quvchilarga ingliz tili (1) amaliy maqsad, (2) umumta'limiy maqsad, (3) tarbiyaviy maqsad va (4) rivojlantiruvchi maqsadda o'rgatiladi [2, 30-31 b.].

Ingliz tili o'qitishning amaliy maqsadiga erishish yo'lida umumta'lim maktab kursida ingliz tili o'rgatishning yakuniy amaliy maqsadi – tinglab tushunish va o'qish, ya'ni chet tilda tinglab va o'qib axborot olishdir. Oraliq amaliy maqsad turlicha talqin etiladi: I sinfda tinglab tushunish va gapirish amaliy maqsad hisoblanadi; II-IV sinflarda ham tinglab tushunish va gapirish amaliy maqsad, o'qish va yozuv og'zaki nutqda o'rganilgan til materialini takrorlash va mustahkamlash vositasi; V-VI sinflarda nutq faoliyati turlaridan tinglab tushunish, gapirish va o'qish – oraliq amaliy maqsad, yozuv – amaliy vosita; VII-IX sinflarda tinglab tushunish va o'qish – amaliy maqsad, gapirish va yozuv – vosita.

Ma'lumki, har qanday maqsad ehtiyoj tufayli paydo bo'ladi. Metodik adabiyotlarda ehtiyojni tahlil qilishda ta'lim sharoitidan kelib chiqib, ob'yektiv va sub'yektiv ehtiyojlar farqlanadi [3, 10-b.]. Ob'yektiv ehtiyoj: a) ingliz tili o'rganuvchilarning yoshga oid psixologik xususiyatlari, ona tili, qiziqishlari, ingliz tili o'rganish layoqatlari; b) ingliz tilida nutq faoliyat turlaridan egallanishi lozim bo'lgan bilim, malaka va ko'nikma darajalari; d) davlat va jamiyat talabidan, ya'ni ijtimoiy buyurtmadan kelib chiqib, o'quvchilarning ingliz tilidan bilim, malaka va ko'nikmalariga qo'yiladigan dasturiy talablar haqidagi ma'lumotlar asosida aniqlanadi.





Sub'yektiv ehtiyoj o'quvchilarning: a) ingliz tili va madaniyatiga munosabatlari; b) ingliz tili o'rganish usulari va strategiyalari; d) qaysi nutq faoliyat turlari (gapirish, tinglab tushunish, o'qish va yozuv)ni egallashga qiziqishlari haqidagi ma'lumotlar asosida tahlil etiladi. Ob'yektiv va sub'yektiv ehtiyojlar haqidagi tahliliy ma'lumotlar asosida ta'lim maqsadlari aniqlanadi [4, 9-b.].

Boshlang'ich sinf o'quvchilarini xorojiy til sifatida ingliz tilini o'zlashtirishga nisbatan qiziqishini oshirishda avvalo, ularda dastlabki til ko'nikmalarini shakllantirish shart. Kichik sinf o'quvchilarining yosh va individual-psixologik rivojlanish xususiyatlaridan kelib chiqib, ularning ingliz tilida og'zaki nutq kompetensiyalarini rivojlantirishda o'yinli o'qitish texnologiyasidan foydalanish samarali natijalarga olib keladi. Quyida, ta'lim jarayonida o'yinli texnologiyalardan foydalanish shart-sharoitlari va imkoniyatlari xususida to'xtalib o'tamiz.

O'yin - bu ijtimoiy tajribani o'zlashtirish va qayta yaratishga yo'naltirilgan faoliyat turi hisoblanadi. Bunda ishtirokchilar o'rtasida rollar taqsimoti aniq belgilanib, har bir vazifa xususiyati keltiriladi. O'qitish jarayonida qo'llaniladigan pedagogik o'yinlarning asosiy xususiyati – o'quv-biluv faoliyatiga yo'naltirilgan o'qitish maqsadi va unga mos keluvchi pedagogik natijaning aniq qo'yilishidir.

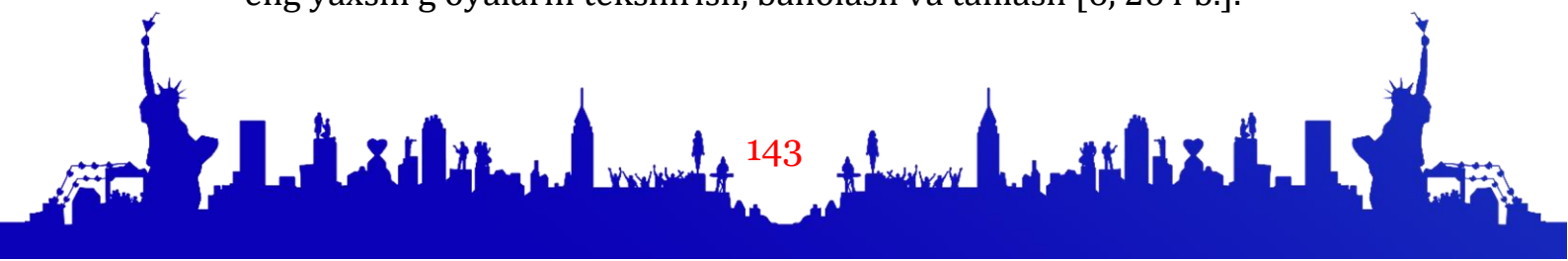
Har bir o'yinli texnologiyalar quyidagi tarkibiy komponentlardan iborat:

- motivatsion;
- maqsadga yo'nalغانlik;
- mazmunli-tashkiliy;
- baholashga doir;
- qadriyatga yo'nalغانlik [1, 72-b.].

O'yinli texnologiyalarning rivojlanish tarixiga nazar tashlaydigan bo'lsak, XX asrning 60-yillari boshidan AQShda, so'ngra boshqa G'arb mamlakatlarida ishchanlik (ishbilarmonlik) o'yinlari qo'llanila boshlandi. Ishbilarmonlik o'yinlari tadqiqotchilari bu usulni eng asosiy, samarali va tejamli o'qitish usullaridan iborat, deb ta'kidlaganlar.

Didaktik o'yinlarning yana bir turi — aqliy hujum usulini birinchi marta 1939 yilda A.F.Osborn qo'llagan. Bu usul "g'oyalar banki" deb ham nomlangan. U muammolarni quyidagicha yechishga asoslanadi:

- muammoli vaziyat yaratish;
- g'oyalarni shakllantirish;
- eng yaxshi g'oyalarni tekshirish, baholash va tanlash [6, 264 b.].





Guruh ishtirokchilariga muammoni aniqlash va uni yechish bo'yicha iloji boricha ko'p, ba'zan, batamom kutilmagan g'oyalarni berish uchun eng qulay sharoit yaratilishi aqliy xujum mashg'uloti samaradorligini belgilaydi. Bunda pedagogning mahorati hamda o'quvchilarning tayyorgarliklari qanchalik yuqori ekanligi asosiy omil hisoblanadi [5, 82 b.].

Ishbilarmonlik o'yinlari quyidagi bosqichlarda tashkil etiladi:

I. Tayyorlov bosqichi: a) o'yinni ishlab chiqish; b) o'yinga kirishish.

II. O'tkazish bosqichi: a) topshiriq ustida guruh bilan ishlash; b) guruhlararo munozara

III. Tahlil bosqichi: a) o'yinni yakunlash; b) tahlil; c) ishni baholash va o'ziga baho berish; d) xulosa va umumlashtirish; e) tavsiflar ishlab chiqish.

Boshlang'ich sinf ingliz tili fani o'qituvchilari o'quvchilarning ingliz tilida og'zaki nutq kompetensiyalarini rivojlantirish shuningdek kasbiy bilimlarga oid dastlabki tushunchalarni shakllantirishda quyidagi o'yin texnologiyasidan foydalanishi mumkin.

"Kasbni toping?" ("Find a career?") deb nomlanuvchi o'yin texnologiyasining tuzilishi.

O'yinning maqsadi. O'quvchilarni kasblarning xususiyatlari, mazkur kasbga oid tushunchalar bilan tanishtirish orqali ularda og'zaki nutq kompetensiyalarini rivojlantirishdan iborat.

O'yinning sharti. O'yin sinf bilan ishlashga mo'ljallangan (3-4 sinf va katta yoshdagi o'quvchilar uchun). O'yinning dastlabki ijrosi 10-15 daqiqaga mo'ljallanadi. O'yinda sinf doskasi, kasblar ro'yxati aks ettirilgan jadvaldan foydalaniladi. O'yin g'oliblarini aniqlash uchun mezonlar ishlab chiqiladi. Agar kasblarni topish bilan bog'liq savollarga javob berishda 10 ta xatoga yo'l qo'yilsa, ular mag'lubiyatga uchragan sanaladi. O'yin yakunida g'oliblar aniqlanadi.

O'yinning diagnostik imkoniyatlari.

O'quvchilarning kasblar to'g'risida bilimlarni va kasblarni tahlil etishga o'rganganligini aniqlashga yordam beradi.

O'yinda uchraydigan qiyinchiliklar.

"Kasbni toping?" o'yini nisbatan ancha murakkab o'yin sanaladi. Shu sababli, o'yin davomida ishtirokchilar mag'lubiyatga ko'p uchrayversalar, bunga odatlanib qoladilar. Natijada o'yinning ahamiyati yo'qoladi. Agar o'yin ijrosi yaxshi chiqmasa, ikkinchi bora o'yinni tashkil etish kerak emas. Agar topshiriqqa murakkab kasbga asosiy tushunchalar taqdim etilsa, uning ba'zi bandlar bo'yicha tavsiflash qiyinchilik tug'diradi. Shuning uchun tavsiflash qiyin bo'lgan bandlar boshqalari bilan almashtirish lozim bo'ladi.





O'yinni takomillashtirish istiqbollari

O'yinni rivojlantirishning eng maqbul usuli va kasblarni tasniflashning eng optimal yo'llarini topishdan iborat. Shuningdek, o'yinni o'tkazish tartibini takomillashtirish ham lozim.

O'yin bosqichlari.

Tayyorlov bosqichi: o'yindan oldin o'quvchilar "kasblar ro'yxati" (list of professions) bilan tanishtiriladi. Bunda faqat jadvalda aks ettirilgan kasblar tushuntirilib qolmasdan, balki bir necha kasblar sinf bilan birgalikda muhokama qilinadi. Ayrim hollarda faqat sinf, balki o'qituvchi ham ayrim kasblarni tavsiflashda muammoga duch kelishi mumkin. Bu hollarda kasblar haqida yetarlicha ma'lumotga ega emaslikni tan olish lozim. Hattoki kichkina shubhalanish holatini ham bartaraf etish lozim. O'quvchilarni o'yinning ijro etishga tayyorlash kerak.

1. Sinfning oldida kasblar ro'yhati yoki kasblarni tahlil etish jadvali turishi lozim.

2. Guruh a'zolarining ixtiyoriga ko'ra uch kishilik guruhchalar tashkil etiladi.

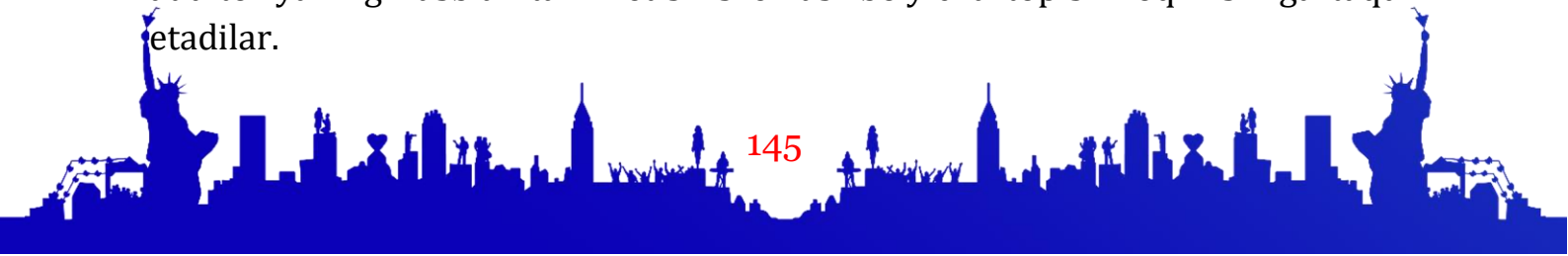
3. Umumiy yo'nalish berish: "Hozir uch kishi auditoriyadan chiqib ketadi. Ular sinfxona uchun kasblar bo'yicha topishmoq tayyorlaydilar va taqdim etadilar. So'ngra tashqaridagi uch kishi sinfxonaga kiradi. Sinf a'zolarining har biri 3-5 daqiqa davomida kasbning tahlil etish sxemasi bo'yicha ularni kuzatadi. 3-5 daqiqadan so'ngra topishmoqni taqdim etuvchilar guruhchalarning a'zolaridan birini tanlaydi. Tanlangan o'quvchi sinf doskasida kasbga oid asosiy xususiyatlarni tahlil etish bo'yicha o'zini variantini taqdim etadi.

Kasbni tahlil etish sxemasini kengaytirilgan varianti taqdim etiladi. Mazkur variant 3-4 sinf o'quvchilari uchun mo'ljallangan. Har bir guruhga bir necha kasb nomlari yozilgan kartochkalar taqdim etiladi. O'quvchilar kartochkalarda yozilgan ingliz tilida nomlangan kasblarga tavsif beradilar. Qolgan guruh ishtirokchilari esa bu qaysi kasb ekanligini topishlari lozim bo'ladi. Bunda o'quvchilar tomonidan kasbga oid tushunchalardan ko'proq foydalanishi lozimligi ta'kidlanadi.

Shundan keyin kasbni topuvchi har bir ishtirokchi bitta imkoniyatga ega va 1 daqiqadan so'ngra o'zining javob variantini taqdim etadi. Agar komandaning bitta variantidan bitta to'g'ri bo'lsa, komanda g'olib sanaladi.

4. Topganlar sinfxonadan tashqariga chiqadilar. Ular ham sinfdagilar uchun topishmoq taqdim etadilar.

5. Boshlovchi topishmoq taqdim etuvchilarni sinfxonaga taklif etadi Ular auditoriyaning kasblar tahlil etish sxemasi bo'yicha topishmoqni sinfga taqdim etadilar.





6. Topishmoqni topishuchun guruhchalardan bittadan ishtirokchi tanlab olinadi.

7. So'ngra bir daqiqa davomida ular o'zlarining javob variantlarini taqdim etishlari lozim bo'ladi.

8. Ularning kasbni topgan va topmaganliklari hamda ingliz tilida og'zaki nutqi baholanadi. Buning uchun topishmoq sifatida taqdim etilgan kasb nomi aytiladi.

O'yinni muhokama qilish.

Boshlovchi kasbni tahlil etish sxemasining har bir bandi bo'yicha sinf bilan birgalikda doskada yozilgan uchta variantning to'g'ri va noto'g'ri javoblarini aniqlaydi.

XULOSA. Boshlang'ich sinflarda ingliz tili o'qitish o'qituvchi va o'quvchining maqsaddan natija sari intiluvchi hamkorlikdagi faoliyati hisoblanib, mazkur jarayonda quyidagi jihatlariga alohida e'tibor qaratish maqsadga muvofiq hisoblanadi: o'quvchiga ikki turda bilim, ya'ni nutqiy jarayonda ishtirok etish uchun kerakli til (fonetika, grafika va orfografiya, leksika, grammatika)ga oid algoritmik qoidalar va ijtimoiy ahamiyat kasb etadigan o'quvchi hayoti davomida foydali bo'ladigan ma'lumotlarni uzatish hamda o'qish va yozish, o'qish va tinglash, o'qish va gapirish, tinglash va o'qish, tinglash va yozish, tinglash va gapirish kabi mashqlar orqali nutq faoliyatining to'rt turi: tinglab tushunish, gapirish, o'qish va yozuv malakalari o'zaro bog'langan holda rivojlantirilishi lozim.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yhati:

1. Avliyoqulov N.X. Zamonaviy o'qitish texnologiyalari. – Toshkent, 2001. – 124 b.
2. Tajibayev G.Sh. Boshlang'ich sinflarda ingliz tili o'qitish. O'quv qo'llanma. – Namangan: NamDU NMIU, 2019. – 204 b.
3. Xan S. va boshqalar. Kids' English 3. Teacher's book. O'quv-metodik qo'llanma. - Toshkent: - "O'zbekiston" NMIU, 2015. – 192 b.
4. Xan S. va boshqalar. Kids' English 4. Teacher's book. O'quv-metodik qo'llanma. - Toshkent: - "O'zbekiston" NMIU, 2016. – 140 b.
5. Yo'ldoshev J.G', Usmonov S.A. Zamonaviy pedagogik texnologiyalarni amaliyotga joriy qilish. – Toshkent, 2008. - 82 b.
6. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технологии игры в обучении и развитии. – М, 1996. – С.264

