

CHET TILINI IKKINCHI FAN SIFATIDA O'RGANUVCHILARNING BILIM VA KO'NIKMALARINI TURLI XIL O'YINLAR ORQALI TAKOMILLASHTIRISH

Nizomov Feruz Raxmon o'g'li

O'zDJTU o'qituvchisi

Tuychibayeva Shoxsanam Akmal qizi

O'zDJTU talabasi

Annotatsiya: Ushbu maqolada chet tilini ikkinchi fan sifatida o'rganuvchilarni o'qitish uchun turli xil o'yinlardan foydalanish bo'yicha ma'lumotlar berilgan. Masalan, o'quvchilarni darsga bo'lgan qiziqishini oshirish uchun, passiv o'quvchilarni darsdagi holatini aktivga o'zgartirish uchun dedaktiv metodikalardan foydalanish zarur. Shu o'rinda o'quvchilarni rag'batlantirishlar va ulardagi raqobatni kuchaytirish haqida ham ma'lumotlar berilgan.

Kalit so'zlar: chet tili, kreativlik, motivatsiya, guruh, passiv, aktiv, savol, hamkorlik, yondashuv.

Annotation: This article provides information on the use of various games for teaching students of a foreign language as a second subject. For example, it is necessary to use dedative methods to increase students' interest in the lesson, to change the passive students' status in the lesson to an active one. At the same time, information is also provided on how to motivate students and increase their competition.

Keywords: foreign language, creativity, motivation, group, passive, active, question, cooperation, approach.

Xorijiy tillarni o'rgatishda turli xil o'yinlardan foydalanishning o'rni beqiyosdir. Hozirgi kunda chet tillarini o'rganish juda katta ahamiyat kasb etayotganligi uchun, tillarni nafaqat universitet, institut, kollej va maktablarda, balki, maktabgacha ta'lim muassasalarida ham o'qitiladi. Dars o'tish jarayonlarida o'ziga xos qo'llanmalar, qiziqarli o'qitish usullaridan foydalanilsa, bu nafaqat dars sifatini oshiradi, shu bilan birga talabalarni darsga bo'lgan zarikishini oldini oladi va ularning faolligini oshiradi. Shuni qo'shimcha qilish mumkinki, o'quvchilarga til o'qitishda shunday metodlardan foydalanish kerakki, unda barcha talabalar barobar ishtirok etishsin hamda darsdan yangi bir narsa o'rganishsin (masalan, o'quvchilar yangi so'zlar o'rganishi mumkin, har kuni shunday dars jarayoni takrorlansa, talabalarning lug'at boyligi yanada yuqori darajaga ko'tarilishi mumkin). Aksariyat hollarda, talabalarni zerikishiga sabab bo'ladigan asosiy omil bu- darsni grammatik tushunchalar bilan boshlash. Shunday ekan, til o'rganishni qiziqarli qilish uchun bir qator o'yin turlarini sanab o'tamiz.

Chet tillarini o'rgatishning samaradorligini oshirish uchun "Role play" (Sahna ko'rinish) lardan foydalanish mumkin. Bu o'yinlarning foydali tomonlari shundaki, o'rganuvchilarning mustaqil, hayajonlanmasdan auditoriya oldida gapira olish va emotsiyalar bilan ishlash qobiliyatlarini oshirib beradi. Bu o'yinda talabalar darsga oid biror mavzuni tanlab olib, guruh bilan diolog orqali suhbat qilishadi. Masalan, kasalxonadagi jarayon, kafedagi holat, do'konidagi holatlar - bularning barchasini ham gapirib, ham ko'rsatib berishadi. Aynan shu o'yin orqali bolalarni raqobat qilishga ham o'rgatsak bo'ladi, ya'ni talabalarni bir necha guruhga bo'lib, ularga turli mavzularni bo'lib beriladi va ular ichida qaysi bir guruh eng zo'r "Role play"(Sahna ko'rinishi) tayyorlab kelsa, munosib rag'batlantirish kerak, chunki bu rag'batlantirish qolgan talabalarga nisbatan motivatsiya rolini o'ynaydi.

Bundan tashqari, darslarni mazmunli va maqsadli o'tkazish uchun didaktik metodlardan foydalanish ham mumkin. Keyingi o'yin "15 things"(15 buyum) bunda o'qituvchi stol ustiga 15 ta buyum qo'yadi va talabalar kelib bu buyumlarni ko'zdan kechirib, eslab qolishga harakat qilishadi. Keyin buyumlar usti yopib qo'yiladi so'ngra o'quvchilar eslab qolgan narsalarini ma'lum vaqt oralig'ida inglizchasini doskaga yozib berishlari kerak bo'ladi. Eng ko'p so'zni to'g'ri va xatosiz yozib bergan talaba g'olib bo'ladi. Aynan shu o'yin talabalarning lug'at boyligini oshirishga yordam beradi.

Chet tilidagi ko'nikmalarni oshirish uchun yana bir foydali o'yin bu: Pictionary-ko'pchilik chet tillarini o'quvchilar va o'qituvchilar uchun tanish bo'lgan bu o'yin so'z bilan bog'liq. Bu o'yinda talabalar 2 guruhga bo'linishadi. Bu o'yin uchun oddiy doska kerak bo'ladi. Doska teng 2 ga bo'linadi va guruhlarning to'plagan ballari yozib boriladi. Stolga so'zlar yozib qo'yiladi va teskari qilib qo'yiladi. Har bir guruhdan o'quvchi chiqib, so'zni oladi va doskaga chizib ikkala guruhga ham ko'rsatadi. Qaysi bir guruh birinchi bo'lib o'sha so'zni topsa, shu guruhga ball yoziladi va o'sha guruh g'olib bo'ladi.

Tennis o'yini – bu o'yin talabalarning tezligi oshiradi. Masalan, mavzu "Animals" bo'lsa, shu mavzudan uzoqlashmagan holda o'yin davom etadi. Hamma talabalar doira shaklida o'z joylarini egallashadi va ketma-ket so'zlarni aytishni boshlashadi va to'xtab qolgan o'quvchi 5 sekund ichida javob berolmasa, o'yindan chetlatiladi.

Darhaqiqat, bu kabi qiziqarli metodlarimiz talabalarning eslab qolish qobiliyatini oshirish, ziyraklik, yangi so'zlarni eslab qolish va eng asosiysi darsni mazmunli o'tkazishga xizmat qiladi. Hozirgi kunda ta'lim tizimida bir qator o'zgarishlar yuzaga kelmoqda. Bularga misol qilib aytishimiz mumkinki, xorijiy tillarni o'rganishga qaratilgan imkoniyatlar. Talabalar chet tillarini o'rganib, xuddi shu yo'nalishda o'z mutaxassisligiga ega bo'lishi uchun juda katta imkoniyatlar yaratilmoqda. Zero, bu imkoniyatlarning barchasi yurtimizning ravnaqi va yoshlarimizning buyuk kelajagi uchun ko'makdir.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Brandvik, M. L., & McKnight, K. S. The English Teacher's Survival Guide: Ready To-Use Techniques and Materials for Grades 7-12. Jossey-Bass. [4]
2. Sandford R, Ulicsak M, Facer K and Rudd T “Using commercial off-the-shelf computer. games in formal education.” Retrived 28-10-2011 from < http://www2.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/teaching_with_games/TWG_report.pdf>, 2005. [5]
3. Harnad, S., Lancaster, J. B., & Steklis, H. D. “Induction, evaluation and accountability”, Origins and Evolution of Language and Speech. New York: New York Academy of Sciences. 1976 [6]
4. Hayles, N. K. “Electronic Literature: New Horizons for the Literary”. Notre Dame: University of Notre Dame Press, 2008. [7] Hayes, R. T. “The Effectiveness of Instructional Games”. Naval Air Warfare Center, Orlando, (November 2005).
5. Warschauer, M. “Laptops and literacy: Learning in the wireless classroom”. 2006
6. Isakulova, B. K. (2023). Teaching a foreign language through didactic games to preschoolers. *GOLDEN BRAIN*, 1(11), 234–239. Retrieved from <https://researchedu.org/index.php/goldenbrain/article/view/3161>
7. Tuxtayevich, K. I. ., Ahmatovna, P. S. ., Turgunbayevna, M. N., Rasulovna, R. M. ., Qizi, T. F. R. ., & Qizi, Y. N. A. . (2024). Different Approaches to Enhance Critical Thinking in Digital Education. *SPAST Reports*, 1(7). <https://spast.org/ojspath/article/view/5086>