

CHET TILI DARSLARIDA O'YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH

Urazboyeva Gulnoza Artiqboy qizi

Urganch davlat universiteti 4-bosqich talabasi Telefon: +998(94)2347007

Gulnoza7007@icloud.com

Annotatsiya: *Ushbu maqolamda ingliz tilini o'rgatish jarayonida o'yin faoliyati orqali o'quv va kognitiv faoliyatni rag'batlantirish usullari va qolaversa, bilimlarni o'zlashtirishning barcha darajalarida foydalanishga imkon beradigan texnologiyalar haqida so'z yuritiladi. Bundan tashqari chet tili darslarida o'yin texnologiyalaridan foydalanish asosli ekanligi alohida qayd etiladi.*

Kalit so'zlar: *Ingliz tili, texnologiya, chet tilini o'qitish jarayonida o'yin faoliyatining funksiyalari, o'yinlar tasnifi, lug'atni o'rgatish uchun o'yin texnikasi, leksik o'yinlar.*

Chet tili darslarida o'yin texnologiyalaridan foydalanish — bu o'quvchilarning tilni o'rganish jarayonini yanada qiziqarli, samarali va interaktiv qilish uchun juda samarali usuldir. O'yinlar orqali o'quvchilar o'z bilimlarini amaliyotda qo'llash, raqobatni his qilish va bir-birlari bilan hamkorlikda ishlash imkoniyatiga ega bo'lishadi. O'yin texnologiyalari chet tili o'qitishda quyidagi afzalliklarni taqdim etadi:

O'yinlar o'quvchilarga qiziqarli va hayajonli vazifalar orqali o'z bilimlarini sinash imkoniyatini beradi. Bu o'quvchilarning darslarga bo'lgan qiziqishini va ishtirokini oshiradi. O'yinlar yordamida darslar odatdagi an'anaviy o'qitish usullaridan farq qiladi va o'quvchilarda tilni o'rganishga bo'lgan ijobiy motivatsiyani kuchaytiradi. Ko'plab o'yinlar guruhlar orasida o'ynaladi, bu esa o'quvchilarga jamoaviy ishlashni, o'z fikrlarini aniq ifodalashni va muloqot qilishni o'rgatadi. Jamoa o'yinlari o'quvchilarga bir-birlariga yordam berish, tilni amaliyotda qo'llash va muloqot qilish imkonini yaratadi.

Elkonin D.B. o'zining "O'yin psixologiyasi" kitobida o'yinning quyidagi ta'rifini beradi: "O'yin - bu ob'ektiv boshlang'ich maktab, bolaga atrofdagi odamlarning xulq-atvori an'analari bilan tanishish imkoniyatini beradigan ko'rinadigan tartibsizlik. u." Biz uchun eng maqbuli A. A. Derkach tomonidan berilgan ta'rif bo'lib, o'quv o'yini o'quv jarayonida o'rganishni (muammo, muammoli vaziyatni) o'z ichiga olgan vazifa sifatida ishlatiladigan o'yin deb ataladi, uni hal qilish ma'lum bir ta'lim maqsadiga erishishni ta'minlaydi. [5-20].

Taboo words o'yini (Ta'qiqlangan so'zlar) - bu qiziqarli o'yin o'quvchilarga sinonim so'zlar va ularning tariflarini qo'llashda yordam beradi. Sinonimlardan foydalanish nutqning ravonligi, so'zlashuvning chiroyli bo'lishini ta'minlaydi. Ayniqsa ingliz tili fanida so'z qo'llash bilan bog'liq xatolikga yo'l qo'ymaslik kerak, chunki ingliz tilidagi ko'plab bir xil ma'noni anglatuvchi so'zlarning foydalanish tartibi gap mazmuniga ko'ra farqlanadi. Aynan ushbu o'yin shu jihatda ehtiyotkor bo'lishga yordam beradi. Bunda guruhlar tashkil qilinadi, ya'ni o'quvchilar qarama-qarshi holda

o'tiradilar. Har bir jamoa o'z jamoasidan bir kishini ro'parasidagi stulga o'tirishi uchun tanlaydi. O'qituvchi esa o'quvchilar ortiga o'tib katta qog'ozda yozilgan so'z ushlab turadi. O'rindiqda o'tirgan o'quvchilar bu so'zni ko'ra olmasligi kerak bo'ladi. Jamoaning o'rindiqda o'tirgan a'zosiga o'qituvchi ushlab turgan so'zni aytirish uchun biroz vaqt beriladi. [2-25].

Tennis o'yini - bu o'yinning maqsadi o'quvchilarning tezligini oshirishdir. Bu o'yin zanjir o'yiniga o'xshaydi va tanlangan mavzu doirasida bo'lib o'tadi. Bunda aytilgan so'zning so'nggi harfiga yangi so'z aytishi kerak, masalan mavzu nomi „Animals” bo'lsa, o'yin mavzudan chetlashmagan holda „Tiger” so'zi bilan boshlansa, ikkinchi ishtirokchi „rabbit” deb davom ettiradi. Shu tariqa o'yin davom etadi. O'yin davomida to'xtab qolgan o'quvchi 1 daqiqa davomida javob bera olmasa o'yindan chetlashtiriladi va qolgan o'quvchilar bilan davom ettiriladi. O'yinni sinf bilan ya'ni ko'pchilik bilan o'ynash juda qiziqarli va maroqli bo'ladi. Bu o'yinni mavzuni o'zgartirish orqali ham o'ynash mumkin. Shu bilan birga, o'yinlarni tashkil etish jarayonida, ularni turli texnik vositalar bilan bog'lab o'tish ham qiziqishni oshirishga xizmat qiladi. Chunki bugungi tez sur'atlar bilan rivojlanayotgan zamonda barcha yoshlar, o'smirlar va kattalar ham zamonaviy texnologiyalarga befarq emas. Shunday ekan, qiziqarli fan o'yinlari kompyuterlarda tashkil qilinishi orqali samarali natijaga erishish mumkin [1-28].

Chet tili darslarida o'yin texnologiyalaridan foydalanishning ba'zi misollari:

1. **“Kahoot”** – bu interaktiv viktorina platformasi o'quvchilarga o'quv mavzulari bo'yicha savollarga javob berishga imkon beradi. O'yin yordamida so'z boyligi, grammatika va so'zlashuv qobiliyatlarini baholash mumkin.

2. **“Quizlet”** – o'quvchilar uchun flash kartalar yaratish va o'zlarining bilimlarini mustahkamlash imkoniyatini beradi. Bu platformada o'quvchilar yangi so'zlarni, iboralarni va grammatik tuzilmalarni o'rganishlari mumkin.

3. **Rol play** – o'quvchilar tilni amaliyotda qo'llashni o'rganishadi, masalan, restoranlarda buyurtma berish, do'konda xarid qilish yoki sayohat qilish kabi vazifalar orqali. Bu o'yinlar o'quvchilarga turli kontekstlarda tilni ishlatishni o'rganish imkonini beradi.

4. **“Scrabble”** yoki **“Word search”** o'yinlari – so'zlarni topish va ularni bog'lash orqali so'z boyligini oshirish imkoniyatini yaratadi.

5. **Tabu** – o'quvchilar berilgan so'zni tasvirlab berishlari kerak, lekin o'yin karta bilan taqiqlangan so'zlarni ishlatmasliklari lozim. Bu o'quvchilarning kreativ fikrlash va tilni o'zgacha tarzda ishlatishga undaydi.

Xulosa. Chet tili darslarida o'yin texnologiyalaridan foydalanish, o'quvchilarni faollashtiradi, bilimlarini mustahkamlashga yordam beradi va o'qish jarayonini qiziqarli va samarali qiladi. O'yinlar orqali o'quvchilar ko'proq bilim olishga tayyor bo'ladilar, chunki ular tilni o'zlari uchun yangi, yoqimli va interaktiv tarzda o'rganadilar.

FOYDALANGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI:

1. Aripova, A. K. (2020). Ancient Uzbek Tribes And Clans Inhabiting In Central Asia. *The American Journal of Social Science and Education Innovations*, 2(09), 384394.
2. Altundag, M. (2020). EQUIVALENCY OF LEXICAL ITEMS IN ENGLISH TRANSLATION OF A. KADYRI'S BOOK "O'TGAN KUNLAR"(DAYS GONE BY). *Theoretical & Applied Science*, (5), 144-148.
3. 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. 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]
5. Elkonin D.B. O'yin psixologiyasi. - M., 1999 yil.