



NEMIS TILIDA MULOQOT QILISHNI O'RGATISHDA INTERAKTIV TEXNOLOGIYALAR: NAZARIY VA AMALIY YONDASHUVLAR

Islamov Dilshod Narmaxammatovich

O'R QK "Tinchlik yo'lida hamkorlik" Markazi

Roman-german tillari kafedrası katta o'qituvchisi

Annotatsiya: Mazkur maqolada nemis tilida muloqot qilishni o'rgatishda interaktiv texnologiyalardan foydalanishning nazariy va amaliy asoslari tahlil qilinadi. Mobil yordamli til o'rganish (MALL), kengaytirilgan reallik (AR), virtual reallik (VR), o'yinlashtirish (gamification), virtual almashinuv (telecollaboration) hamda sun'iy intellektga asoslangan texnologiyalarning imkoniyatlari yoritiladi. Tadqiqotlarda qayd etilgan natijalar asosida kommunikativ kompetensiyani rivojlantirish, motivatsiyani kuchaytirish va madaniyatlararo muloqotni qo'llab-quvvatlash borasida samarali tavsiyalar beriladi.

Kalit so'zlar: interaktiv texnologiyalar, nemis tili o'qitish, kommunikativ kompetensiya, mobil yordamli til o'rganish (MALL), Augmented Reality (AR), Virtual reallik (VR), Gamification (o'yinlashtirish), Virtual exchange (telecollaboration), sun'iy intellekt (AI), multimodal ta'lim.

Kirish

Bugungi kunda ta'lim jarayonida interaktiv metodlar, innovatsion texnologiyalar, pedagogik va axborot texnologiyalarni o'quv jarayonida qo'llashga bo'lgan qiziqish va e'tibor kundan-kunga kuchayib bormoqda, bunday bo'lishning sabablaridan biri, shu vaqtgacha an'anaviy ta'limda o'quvchi, talabalarga faqat tayyor bilimlar berib kelingan bo'lsa, zamonaviy texnologiyalar ularni egallayotgan



bilimlarini o'zlari qidirib topib, mustaqil ravishda o'rganib va tahlil qilib, ushbu qilingan ishlardan xulosalar keltirib chiqarishlariga undaydi.

Ayni vaqtda raqamli transformatsiya davrida ta'lim jarayoni tobora texnologiyalashtirilmoqda. Til o'rganishda, ayniqsa, nemis tilini muloqot vositasi sifatida egallashda interaktiv texnologiyalarning ahamiyati beqiyosdir. Eng avvalo, interaktiv texnologiyalarga to'g'ri va batafsil ta'rif berib o'tmoq lozimdir. **Interaktiv texnologiyalar** - bu o'quvchi (yoki foydalanuvchi) va texnologiya o'rtasida faol, ikki tomonlama aloqani ta'minlovchi usul va vositalar majmuasidir. Ularning asosiy xususiyati - **o'quvchi passiv emas, balki faol ishtirokchi** bo'ladi. Masalan, savol-javobli dastur, virtual o'yin, chat-bot yoki AR ilova.

Interaktiv texnologiyalar — mobil ilovalar, veb-platformalar, AR/VR, multimedia resurslari, chat-botlar va sun'iy intellektga asoslangan tizimlar — o'quvchilarning faol ishtirokini ta'minlab, kommunikativ kompetensiyani shakllantirishda muhim vosita bo'lib xizmat qiladi.

Til o'rgatish nazariyasida **kommunikativ kompetensiya** tushunchasi birinchi marta **Dell Hymes (1972)** tomonidan ilmiy muomalaga kiritilgan. Uning ta'kidlashicha, tilni egallash nafaqat grammatik qoidalarga amal qilishni, balki uni **ijtimoiy va madaniy kontekstda to'g'ri qo'llash qobiliyatini** ham o'z ichiga oladi. Ya'ni, o'quvchi grammatik jihatdan to'g'ri gap qurishi mumkin, biroq uni mos vaziyatda ishlata olish — haqiqiy kommunikativ kompetensiyaning mezonidir. Hymes nazariyasiga ko'ra, kommunikativ kompetensiya quyidagi tarkibiy qismlarni o'z ichiga oladi:

- **Grammatik kompetensiya** — grammatik tizimni bilish;
- **Sotsiollingvistik kompetensiya** — tilni ijtimoiy vaziyatlarga mos qo'llash;
- **Diskursiv kompetensiya** — izchil va mantiqiy nutq qurish;
- **Strategik kompetensiya** — muloqotda yuzaga keladigan to'siqlarni yengish uchun strategiyalar qo'llash.



Интерактив texnologiyalar aynan shu kompetensiyalarni rivojlantirishda samarali vosita bo‘lib xizmat qiladi. Masalan:

- **MALL (mobil yordamli ta’lim)** ilovalari o‘quvchiga so‘z va iboralarni real hayotiy vaziyatlarda mashq qilish imkonini beradi.

- **Virtual exchange** (onlayn muloqot) orqali talabalar chet ellik tengdoshlari bilan bevosita suhbatlashadi va ijtimoiy-kontekstual qo‘llashni o‘rganadi.

- **AR/VR** texnologiyalari “real vaziyat” muhitini yaratib, o‘quvchini tilni amaliy qo‘llashga majbur qiladi (masalan, virtual kafeda buyurtma berish).

Shu bois, interaktiv texnologiyalar Hymesning kommunikativ kompetensiya nazariyasini amaliyotda qo‘llash va rivojlantirish uchun zamonaviy imkoniyatlarni ochadi.

Lev Vygotskiy (1978) tomonidan ishlab chiqilgan sotsiomadaniy nazariya ta’lim jarayonida bilim va ko‘nikmalar ijtimoiy muloqot orqali shakllanishini ta’kidlaydi. Bu nazariyaga ko‘ra, insonning kognitiv rivojlanishi individual faoliyat natijasi emas, balki ijtimoiy muhitdagi hamkorlik va muloqot orqali yuzaga keladi.

Vygotskiy “yaqin rivojlanish zonasi” (Zone of Proximal Development – ZPD) tushunchasini ilgari surib, o‘quvchi mustaqil bajara olmaydigan, ammo malakali o‘qituvchi yoki tengdoshlar yordami bilan uddalay oladigan vazifalarni aynan shu zonaga kiritadi. Demak, samarali o‘qitish o‘quvchini asta-sekin yuqori darajadagi bilim va ko‘nikmalarga olib chiqishi kerak.

Richard Mayer (2005) tomonidan ishlab chiqilgan **Multimedia Learning Theory** shuni ta’kidlaydiki, inson miyasi bilimni bir vaqtning o‘zida **ikki asosiy kanal** orqali qabul qiladi: **vizual-kanal** (ko‘rish) va **audial-kanal** (eshitish). Agar bilim faqat bitta kanal orqali berilsa, o‘quvchining kognitiv yuklamasi ortadi va o‘zlashtirish samarasi pasayadi. Ammo bir nechta modalitet uyg‘unlashtirilsa (masalan, matn, rasm, audio va harakat birgalikda qo‘llansa), o‘quvchilar ma’lumotni tezroq, chuqurroq va uzoq muddatga eslab qoladi. Mayer nazariyasi uch asosiy tamoyilga tayanadi:



1. **Ikki kanallilik (Dual-channel principle):** odam miyasi bir vaqtning o'zida vizual va audial ma'lumotni qayta ishlay oladi.

2. **Cheklangan qayta ishlash (Limited capacity principle):** har bir kanalning o'z imkoniyat chegarasi bor. Shu sababli ortiqcha ma'lumot yuklamasini kamaytirish kerak.

3. **Faol qayta ishlash (Active processing principle):** bilim samarali bo'lishi uchun o'quvchi vizual va audial signallarni faol ravishda bog'lab, ulardan ma'no yaratishi lozim.

Interaktiv texnologiyalar, shu jumladan, AR hamda VR misolida multimodal ta'lim qay ko'rinishda bo'lishini quyida tahlil qilamiz.

AR (Augmented Reality) orqali nemis tili o'rganishda o'quvchilar ob'ektlarni ko'rish (vizual), ularning nomini eshitish (audial), qo'l harakati yoki tugmalar orqali boshqarish (kinestetik) imkoniyatiga ega bo'ladi. Masalan, AR asosidagi "nemis supermarketida xarid" topshirig'ida mahsulotlarni ko'rib, ularning nemischa nomini eshitish va tanlash orqali bilim bir nechta kanallar orqali mustahkamlanadi.

VR (Virtual Reality) esa o'quvchini to'liq immersiv muhitga olib kiradi. Masalan, o'quvchi virtual nemis shahrida sayr qilib, belgilarni ko'radi, ovozli yo'riqnoma eshitadi, belgilangan vazifalarni bajaradi. Bu jarayon multimodal o'qitishning ideal namunasi hisoblanadi.

Nemis tilini o'rgatishda interaktiv texnologiyalardan foydalanishda amaliy jihatlarni tahlil qilamiz. Eng birinchi texnologiya bu **mobil yordamli til o'rganish (MALL - Mobile Assisted Language Learning)** — chet tillarini o'rgatishda smartfon va planshet ilovalaridan foydalanishni nazarda tutuvchi zamonaviy yondashuvdir. Bugungi kunda *Duolingo*, *LingQ*, *Memrise* kabi ilovalar nemis tilida so'z boyligini oshirish, talaffuzni mashq qilish va real muloqot vaziyatlarini simulyatsiya qilish imkonini beradi. Buning natijasida o'quvchi istalgan joyda va vaqtda til mashqlarini bajarishi mumkin, darslar qisqa, interaktiv va o'yin elementlariga asoslangan bo'lib, motivatsiyani oshiradi, shaxsiylashtirilgan o'rganish yo'llarini taklif etadi (masalan,



foydalanuvchining xatolariga qarab mashqlar moslashtiriladi). Shu bilan bir qatorda uning kamchiliklari ham mavjud. Murakkab sintaktik tuzilmalar va ilmiy-madaniy tafsilotlar yetarlicha yoritilmaydi, ilovalar ko‘proq individual o‘rganishga yo‘naltirilgan bo‘lib, haqiqiy ijtimoiy-kontekstual muloqot imkoniyatlarini chegaralab qo‘yadi.

Keyingi texnologiya sifatida **kengaytirilgan reallik (AR)** va **virtual reallik (VR)** til o‘rganishda yangi bosqichni ifodalaydi. Bu texnologiyalar yordamida o‘quvchi real yoki sun‘iy yaratilgan muhitda tilni amaliy mashq qiladi. Masalan, AR orqali “virtual supermarket”da xarid qilish topshirig‘ini bajarib, mahsulotlarni ko‘rish, narx so‘rash va xarid qilishni o‘rganadi. Uning ijobiy ta’siri natijasida o‘quvchilar lug‘at va iboralarni **real kontekstda** qo‘llashni mashq qiladi, multimodal yondashuv (ko‘rish, eshitish, harakat) bilimni mustahkamlaydi, til o‘rganish jarayonini qiziqarli, hayotiy va immersiv qiladi. **Nemis tili darsida AR/VR asosidagi amaliy topshiriqlarni quyidagi misolda ko‘rib chiqishimiz mumkin.**

Virtual Supermarkt (bozor) ssenariysida vazifa: “Kaufen Sie drei Obstsorten und fragen Sie nach dem Preis.” Mashq davomida o‘quvchi quyidagi savollarni beradi.

- “Wie viel kostet der Apfel?”
- “Ich möchte zwei Kilo Bananen, bitte.”
- “Haben Sie frische Trauben?” kabi iboralarni ishlatadi.

Gamification - ta’lim jarayoniga o‘yin elementlarini (ball, daraja, mukofot, raqobat) kiritish orqali o‘quvchilar motivatsiyasini oshirish va faol ishtirokini ta’minlash usulidir. Nemis tilini o‘rgatishda bu usul o‘quvchilarning lug‘at, grammatik va ayniqsa **muloqot ko‘nikmalarini rivojlantirishda** samarali vosita bo‘lib xizmat qiladi.

Misol uchun Kahoot! platformasi orqali nemis tilida savol-javob viktorinalari tashkil etish. Masalan, “Die Städte Deutschlands” mavzusida viktorina o‘tkazilib,



talabalar “Wo liegt Berlin?”, “Welche Stadt ist die Hauptstadt von Bayern?” kabi savollarga javob berishadi. Bunda o‘rganuvchilarda o‘zaro raqobat va qiziqish uyg‘onadi, talabalarni faol ishtirok etishga undaydi, tilni real muloqot vaziyatida qo‘llashga rag‘batlantiradi hamda guruhda ishlashni kuchaytiradi.

1. **Kahoot! – Grammatik viktorina**

Mavzu: *Perfekt vs. Präteritum*. Savol: “Gestern ... ich nach Hause gegangen.”

- A) bin
- B) habe
- C) war
- To‘g‘ri javob: **A) bin.**

2. **Quizlet Live – Lug‘at musobaqasi**

Mavzu: *Lebensmittel (oziq-ovqatlar)*.

O‘quvchilar guruhlarga bo‘linib, nemischa so‘zlarni ularning tarjimalari bilan to‘g‘ri juftlashtiradilar. Masalan:

- “die Trauben – uzum”
- “die Karotten – sabzi”
- “das Brot – non”

3. **Role-play game – Dialog mashqi**

- O‘yin: “Restaurant-Spiel” (Restoranda buyurtma berish).
- Bir o‘quvchi ofitsiant, boshqasi mijoz rolida chiqadi. Dialog:
 - Mijoz: „Guten Abend, ich möchte die Speisekarte sehen.“
 - Ofitsiant: „Hier bitte. Möchten Sie etwas trinken?“
 - Mijoz: „Ja, ein Glas Wasser, bitte.“

Gamification nemis tilini o‘rganishda **motivatsiyani kuchaytiruvchi, kommunikativ kompetensiyani rivojlantiruvchi va o‘quvchini faol muloqotga jalb qiluvchi samarali metod**dir. An‘anaviy metodlar bilan uyg‘unlashtirilgan holda u o‘quvchilarning natijalarini sezilarli darajada yaxshilaydi.



Xulosa. Nemis tilida muloqot qilishni o'rgatishda interaktiv texnologiyalar samarali vosita hisoblanadi. Mobil ilovalar, AR/VR, interaktiv o'yinlar va virtual almashinuv kabi yondashuvlar o'quvchilarning lingvistik va kommunikativ kompetensiyasini rivojlantirish, motivatsiyani oshirish va madaniyatlararo muloqotni kuchaytirishga xizmat qiladi. Biroq texnologiyalarni puxta pedagogik yondashuvsiz qo'llash samarasiz bo'lishi mumkin. Shu sababli, metodik asos yaratish, o'qituvchilarni tayyorlash va texnologiyalarni an'anaviy metodlar bilan uyg'unlashtirish zarur. Bunday texnologiyalar o'quvchini nafaqat so'z va grammatikani o'rganishga, balki **real hayotda muloqot qilishga tayyorlashga** xizmat qiladi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati

1. Jalolov J. Chet til o'qitish metodikasi: chet tillar oliy o'quv yurtlari talabalari uchun darslik. – Toshkent: O'qituvchi, 2012.
2. Irisqulov M. Til ko'nikmalarini baholash. – Toshkent: Fan va texnologiya, 2019.
3. Kazhan, Yu., & Karpiuk, V. Enhancing German language learning through interactive tools, 2024.
4. König, L. Interaktive Medien im Deutschunterricht. Universität Wien Journal, 2024.
5. Tarasenko, R. Augmented reality in language learning, 2022.
6. Vygotsky, L. S. Mind in Society. Harvard University Press. 1978.
7. Mayer, R. The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. Cambridge University Press, 2005.