



INGLIZ TILI DARSLARIDA QIZIQARLI O‘YINLARNING O‘RNI VA METODIK AHAMIYATI

Farg‘ona shahar 1-sonli texnikumi ingliz tili fani o‘qituvchisi

Mannonova Matlubaxon

Annotatsiya: Ushbu maqolada ingliz tili darslarini tashkil etishda interaktiv o‘yinlarning ahamiyati tahlil qilinadi. Dars samaradorligini oshiruvchi, o‘quvchilarning so‘z boyligi va nutqiy ko‘nikmalarini rivojlantiruvchi qiziqarli o‘yinlar va ularni amaliyotda qo‘llash usullari misollar bilan yoritib beriladi.

Kalit so‘zlar: Interaktiv o‘yinlar, ingliz tili, metodika, motivatsiya, vocabulary, speaking, kommunikativ yondashuv.

Zamonaviy ta‘lim tizimida chet tillarini o‘qitishning an‘anaviy, ya‘ni faqat yodlash va matn tarjima qilishga asoslangan usullari o‘z samarasini yo‘qotmoqda. Bugungi kun o‘quvchisi dars jarayonida faol ishtirokchi bo‘lishni, bilimlarni erkin va qiziqarli muhitda o‘zlashtirishni istaydi. "Gamification" (ta‘limni o‘yinlashtirish) tamoyili til o‘rganishni osonlashtiruvchi va darsdagi psixologik zo‘riqishni kamaytiruvchi eng yaxshi vositalardan biridir.

1. So‘z Boyligini Boyituvchi O‘yinlar (Vocabulary Games)

Yangi so‘zlarni shunchaki yodlash tezda unutilishiga olib keladi. O‘yinlar orqali esa so‘zlar xotirada uzoq muddat saqlanib qoladi.

"Hot Seat" (Issiq o‘rindi): Bir o‘quvchi doskaga teskari qarab o‘tiradi. O‘qituvchi doskaga biror so‘z (masalan, "Environment") yozadi. Sinfdagi boshqa o‘quvchilar shu so‘zni aytmasdan, uning sinonimlari va ta‘riflari orqali doskadagi o‘quvchiga tushuntirishadi. O‘rindiqdagi o‘quvchi so‘zni topishi kerak.



"Word Chain" (So'z zanjiri): Birinchi o'quvchi bitta so'z aytadi (masalan, *Apple*). Keyingi o'quvchi shu so'zning oxirgi harfi bilan boshlanadigan yangi so'z aytishi shart (*Crossword* -> *Dolphin*). Bu o'yin lug'at boyligini tezkorlik bilan esga tushirishga yordam beradi.

2. Nutqni Rivojlantiruvchi O'yinlar (Speaking Games)

O'quvchilardagi "gapira olmaslik" qo'rquvini yo'qotish va erkin fikrlashni shakllantirish uchun mo'ljallangan.

"Two Truths and a Lie" (Ikki haqiqat va bir yolg'on): Har bir o'quvchi o'zi haqida uchta gap aytadi (ulardan ikkitasi rost, bittasi yolg'on). Masalan: 1. *I have a pet snake.* 2. *I can speak French.* 3. *I visited Samarkand last year.* Qolganlar esa savollar berish orqali qaysi gap yolg'on ekanligini topishlari kerak. Bu o'yin *Past Simple* yoki *Present Perfect* zamonlarini mashq qilish uchun juda qulay.

"Alibi" (Baxona/Alibi): Sinfda biror "jinoyat" (masalan, maktab direktori xonasidan pirog yo'qolishi) sodir bo'lgani e'lon qilinadi. Ikki nafar o'quvchi "gumonlanuvchi" bo'ladi va ular sinfdan chiqib, o'zlariga o'sha paytda nima qilishayotgani haqida yolg'on tarix (alibi) o'ylab topishadi. Sinf ularni alohida-alohida so'roq qiladi. Agar ularning ko'rsatmalari bir-biriga mos kelmasa, ular "aybdor" deb topiladi.

3. Tezkor Fikrlar va Diqqatni Jamlovchi O'yinlar (Ice-breakers & Warm-ups)

Dars boshida o'quvchilarning diqqatini fanga qaratish yoki dars oxirida charchoqni yozish uchun qo'llaniladi.

"Simon Says" (Saymon aytadi): O'qituvchi buyruq beradi. Agar buyruq boshida "*Simon says...*" iborasi ishlatilsa (masalan, *Simon says touch your nose*), o'quvchilar buni bajarishi kerak. Agar oddiygina *Touch your nose* deyilsa,



bajarishmaydi. Kim adashsa, o'yindan chiqadi. Bu o'yin imperativ (buyruq) gaplarni va tana a'zolarini o'rganishda qo'l keladi.

"Spyfall" / "Who am I?" (Men kimman?): O'quvchining peshonasiga stiker yopishtiriladi va unga biror mashhur shaxs yoki hayvon nomi yoziladi. O'quvchi o'zining kimligini bilmaydi. U sinfga faqat "Yes/No" (Ha/Yo'q) deb javob berish mumkin bo'lgan savollarni beradi. Masalan: *Am I an animal? Do I live in water? Am I big?*

4. O'yinlarning Pedagogik va Psixologik Afzalliklari

Ingliz tili darslarida o'yin texnologiyalaridan foydalanish quyidagi natijalarni beradi:

1. Tenglik muhiti: O'yin jarayonida hatto eng sust va uyatchan o'quvchilar ham guruh manfaati uchun faollashadi.
2. Tabiiy muloqot: O'quvchi qoidani o'ylab o'tirmaydi, balki g'alaba qozonish uchun bor til imkoniyatlaridan avtomatik foydalanadi.
3. Raqobat va Jamoaviy ish: Guruhlar o'rtasidagi sog'lom raqobat o'quvchilarni bir-birini qo'llab-quvvatlashga o'rgatadi.

Xulosa

Xulosa o'rnida aytish mumkinki, o'yin — dars vaqtini shunchaki bekor o'tkazish vositasi emas, balki jiddiy ta'limiy maqsadlarga erishishning qiziqarli yo'lidir. Ingliz tili o'qituvchisi har bir darsning mavzusi va o'quvchilarning yosh xususiyatiga qarab o'yinlarni to'g'ri tanlay bilsa, dars samaradorligi bir necha barobar ortadi. Zero, qiziqish bor joyda, albatta, sifatli bilim bo'ladi.



Foydalanilgan adabiyotlar.

Jalolov J.J. Chet til o'qitish metodikasi (Oliy o'quv yurtlari talabalari uchun darslik). – Toshkent: "O'qituvchi" nashriyoti, 2012. – 432 b. (*Darsda interaktiv usullarni qo'llash bo'limi uchun*).

Yusupova M.A. "Ingliz tili darslarida o'yin texnologiyalaridan foydalanishning samaradorligi" // *Pedagogika va psixologiya munosabatlari* ilmiy-metodik jurnali. – Toshkent, 2022. – № 2. – B. 12–18.

Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. *Games for Language Learning* (4th Edition). – Cambridge: Cambridge University Press, 2019. – 234 p. (*Bu xalqaro miqyosda til o'rgatishdagi o'yinlar bo'yicha eng nufuzli kitob hisoblanadi*).

Hadfield, J. *Intermediate Communication Games: Classroom Activities for Language Learning*. – London: Longman, 2015. – 112 p. (*Nutqni o'stirishga qaratilgan amaliy o'yinlar uchun*).

British Council: TeachingEnglish. "Using games in the English language classroom". – Manba: teachingenglish.org.uk. (*O'qituvchilar uchun xalqaro metodik portal*).