

**MAKTABDA BOSHLANG'ICH SINFLARDA INGLIZ TILI
DARSLARIDA
O'YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH.**

SAMARQAND VILOYAT BULUNG'UR TUMAN
34- maktab ingliz tili o'qituvchisi
MELIBOYEVA DILBAR NAZAROVNA.

Annotatsiya: Bugungi rivojlanib borayotgan olamda yoshlarning dunyoqarashi va fikrlashi ham tez rivojlanib bormoqda. Hozirgi kunda o'quvchilarga biror-bir yangi ma'lumotni bilib olish juda oson ya'ni ular texnologiyalar davrida ulg'ayib borayotganligi sababli komputer, telefon, planshetlardan internet saytlariga kirib yangi narsalarni juda tez o'rganib olishyapti. Ayniqsa o'yinlar bugungi kunda yoshlar o'rtasida juda ommalshib boryapti. O'yinlar yordamida yangi ma'lumot olish ularga hech qanday qiyinchilik tug'dirmaydi. Shuning uchun ularga maktabda yangi mavzuni tushuntirish va mustahkamlashda o'yinlar asosiy o'ringa chiqib boryapti. Ushbu metodik tavsiyada maktab o'quvchilariga ingliz tilini o'rgatishda qanday o'yin texnologiyalaridan foydalanish kerakligi haqida so'z boradi.

Kalit so'zlar: o'yin, o'quvchi, stereotip, o'yin texnologiyalari, aqliy jarayon, qobiliyat, didaktik o'yinlar, faollik, mantiq, tasavvur, intellektual, faoliyat, hamkorlik, fikrlash, komponent.

O'yinsiz to'laqonli aqliy rivojlanish bo'lmaydi va bo'lishi ham mumkin emas. O'yin- bu ulkan yorqin oyna bo'lib, u orqali atrofimizdagi dunyo haqidagi va tushunchalarning hayot beruvchi oqimi bolaning ruhiy dunyosiga oqib chiqadi. O'yin – bu izlanuvchanlik va qiziquvchanlik alangasini yoqadigan uchqundir.

V. A. Suxomlinskiy.

O'yin texnologiyalari o'rganishning o'ziga xos shakllaridan biridir. Ayni damda bu dolzarb muammo, chunki darslarning bir xilligi va streotipligi o'rganishga bo'lgan

qiziqishni kamaytiradi va ta'limni sifatsiz bo'lishini ta'minlaydi. Bunday holat esa zerikarli va umidsizdir. Xorijiy tillarni o'rganish murakkab va shu bilan birga o'yinlar bilan o'rganish qiziqarlidir.

Hozirgi vaqtda asosiy shakllanish vazifalaridan biri, kichik yoshdagi maktab o'quvchilarida chet tilini muvaffaqiyatli o'rganish uchun mustahkam poydevor yaratish ham uni o'rganishga barqaror qiziqishni shakllantirish hisoblanadi. O'quvchi faoliyati prinsipi didaktikadagi asosiy tamoyillardan biri bo'lib kelgan va shunday bo'lib qoladi: bu faoliyat sifati yuqori darajadagi motivatsiya, samaradorlik, bilim va ko'nikmalarni egallashga ongli extiyoj bilan tavsiflanadi. Bunday faoliyat kamdan – kam hollarda o'z- o'zidan sodir bo'ladi lekin ko'pincha to'g'ri tanlangan pedagogik texnologiyaning natijasidir. Hozirda o'qitish metodikasi va vositalari mazmunini takomillashtirishga ham alohida e'tibor qaratilmoqda. O'yin texnologiyasi o'quvchilar faoliyatini faollashtirish vositalariga ega, lekin boshqa texnologiyalardan farqli o'laroq bu vositalar uning asosiy g'oyasini va natijalar samaradorligining asosini tashkil qiladi. O'yinlarning o'rganish salohiyati uzoq vaqtdan beri ma'lum. Ko'pgina taniqli o'qituvchilar o'quv jarayonida o'yinlardan foydalanish samaradorligiga haqli ravishda e'tibor berishadi. O'yinda insonning, xususan , bolaning qobiliyatlari to'liq va ba'zan kutilmaganda namoyon bo'ladi.

“Pedagogik o'yin texnologiyalari” tushunchasi jarayonni turli xil pedagogik o'yinlar shaklida tashkil etishning yetarlicha keng usullarini o'z ichiga oladi. Umuman, o'yinlardan farqli o'laroq, pedagogik o'yin aniq o'rganish va mos keladigan muhim xususiyatga ega. Darslarning o'yin shakli darslarda o'yin texnikasi va faoliyatni rag'batlantirish vositasi sifatida ishlaydigan vaziyatlar yordamida yaratiladi.

Dars shaklida o'yin texnikasi va vaziyatlarni amalga oshirish quyidagi asosiy yo'nalishlarda amalga oshiriladi:

- o'quvchilar oldiga o'yin topshirig'i shaklida didaktik maqsad qo'yiladi;
- ta'lim faoliyati o'yin qoidalariga bo'ysunadi;
- uning vositasi sifatida o'quv materialidan foydalaniladi;

- o'quv faoliyatiga raqobat elementi kiritiladi, bu esa didaktik vazifani o'yinga aylantiradi, muvafaqqiyatli yakunlash didaktik natija bilan bo'g'liq.

O'yin professional maktab va oila hayoti, maktab esa ijtimoiy muloqotdir. Oddiy maktabda inson o'yinlar bilan ta'lim olib, biror narsani o'rganayotganini hattoki tasavvur ham qila olmaydi. Oddiy maktabda bilim manbasini ko'rsatish qiyin emas. O'quv jarayoni o'qituvchi tomonidan monolog yoki diolog shaklida olib borilishi mumkin. O'yinda osonlik bilan aniqlanadigan bilim manbai yo'q. O'quv jarayoni harakatlar tilida rivojlanadi, o'yinning barcha ishtirokchilari birlari bilan faol aloqa qilishlari natijasida o'rganadilar.

O'yin texnologiyasining o'quv jarayonidagi o'rni va roli, o'yin elementlarining kombinatsiyasi ko'p jixatdan o'qituvchiga bog'liq. O'yinning vazifasi uning turli xil foydasidadir. Har bir o'yin turining o'ziga xos foydasi bor. Keling, pedagogik- madaniyat sifatida o'yinning eng muhim funksiyalarini ajratib ko'rsatamiz. Bu shaxsning shakllanishiga maqsadli ta'sir ko'rsatishning ijtimoiy boshqariladigan jarayonlarini, jamiyat yoki tengdoshlar guruhiga xos bo'lgan bilimlarni, ma'naviy qadriyatlarni va me'yorlarni o'zlashtirishni va shxsnng shakllanishiga ta'sir qiluvchi stixiyali jarayonlarni o'z ichiga oladi. O'yinning ijtimoiy-madaniy maqsadi insonning madaniyat boyligini, ta'lim potensialini, o'zlashtirish sintezini va uni jamoaning to'liq azosi sifatida ishlashga imkon beradigan shaxs sifatida shakllantirishni anglatishi mumkin.

O'yinda insonning o'zini o'zi anglash funksiyasi asosiy funksiyalardan biridir. O'yin jarayoni o'z-o'zini anglash maydonidir. Inson amaliyoti inson uchun mumkin bo'lgan yoki hatto mavjud muammolarni aniqlash va ularni yo'q qilishni modellashtirish uchun doimiy ravishda o'yin holatiga kiritiladi.

O'yin –kommunikativ faoliyatdir, garchi sof o'yin qoidalariga kora ham u o'ziga xosligi bilan ajralib turadi. U o'quvchini eng murakkab insoniy munosabatlarning haqiqiy konteksti bilan tanishtiradi.. har qanday o'yin – bu har bir o'yinchiga nisbatan tashkilot va kommunikativ tashkilot sifatida harakat qiladigan jamoa bo'lib, u boshlang'ich, ko'plab kommunikativ aloqalarga ega.

О'yingning o'yin terapiyasi funksiyasi. O'yin turli paydo bo'lgan xatti-harakatlarni bartaraf etish uchun ishlatilishi mumkin va kerak. O'yin terapiyasining ahamiyatini baholashda D. B. Elkonin o'quvchi o'yin jarayonida ijtimoiy hayotga nisbatan oladigan bilim va ko'nikmalarni o'zlashtirish natijasidir deb e'tirof etadi.

O'yin ichidagi tuzatish funksiyasi. O'yindagi psixologik korreksiya, agar barcha o'quvchilar o'yin qoidalari va syujetini o'zlashtirgan bo'lsa, o'yingning har bir ishtirokchisi nafaqat o'z rolini balki sheriklarining ham rolini yaxshi bilsa, o'yin jarayoni va maqsadi birlashsa, o'yin tabiiy ravishda sodir bo'ladi.

O'yingning kongilochar funksiyasi. O'yin kulgu turli xil narsalarga jalb qilishdir. O'yingning bu funksiyasi himoya mexanizmlari sifatida ma'lum bir qulaylik, qulay, atmosfera ruhiy quvonchni yaratish bilan bog'liq. Amaliy faoliyatda bolalar tajriba orqali fikrlash, baholash, tez, tanqidiy va ehtiyotkorlik bilan ishlash, sheriklarni ham tushunishni anglashadi. Shu o'rinda o'yingning axloqiy motivlarini ham ta'kidlash kerak. O'yinda har bir o'quvchi o'zini, bilim, ko'nikmasini, xarakterini, irodaviy sifatlarini, odamlarga munosabatini ifodalay oladi. Bundan tashqari har bir o'yin yaqin natijaga ega. U orqali o'quvchi maqsadiga qanday erisha olishi mumkinligini anglaydi.

Pedagogik texnologiyaning markaziy muammosi o'quvchi shaxsini rivojlantirish orqali ta'lim maqsadiga erishishni ta'minlashdan iborat. Pedagogik texnologiyaning tamoyillari quyidagilar: kafolatlangan yakuniy natija, ta'limning samaradorligi, qaytuvchan aloqaning mavjudligi, ta'lim maqsadining aniq shakllanganligi. O'yin texnologiyasi ham o'yin metodidan o'zining aniq maqsadi, amalga oshirish kerak bo'lgan jarayonlarning mantiqiy ketma-ketligi va o'zaro bog'liqligi, oldindan belgilangan natijalarga erishish kafolati bilan farq qiladi. L.S. Vigodskiy o'yinni bolaning ichki ijtimoiy dunyosi, ijtimoiy buyurtmalarni o'zlashtirish vositasi sifatida ta'riflaydi.

Har qanday o'yin muayyan vazifalarni bajaradi:

- maftunkorlik;
- kommunikativlik;

- o'z inkoniyatlarini amalga oshirish;
- tashxis;
- o'yin ishtirokchilari o'rtasidagi muloqot;
- ijtimoiylashuvlik.

O'yinlar quyidagi to'rtta asosiy xususiyatga ega:

- erkin rivojlantiruvchi faoliyat, ya'ni bola o'yinni o'zi tanlaydi va unda faol ishtirok etadi. Bunda birinchi navbatda yakuniy natija emas, balki o'yin jarayoni muhim ahamiyatga ega.
- ijodiy xarakter, ya'ni o'yin jarayonida o'quvchilar uchun ijod qilishga katta imkoniyatlar mavjud.
- emotsional ta'sir- o'quvchi o'yinda markazni egallashni xohlaydi, g'olib bo'lishga intiladi, bu o'quvchining faolligini oshirishga yordam beradi.
- asosiy va qo'shimcha qoidalar, o'yin mazmuni, uning mantiqiy ketma-ketligini belgilaydi.
- O'yin tuzilishiga- maqsad, rejalashtirish , maqsadga erishish, natijalarni tahlil qilish kabi komponentlar kiradi. O'yinning eng asosiy xususiyatiuning ijodiyligidadir.

Har qanday texnologiyada, jumladan, o'yin texnologiyalarida ham o'quv maqsadi aniq belgilanishi zarur. Bu texnologiyaning asosiy negizidir. Maqsad to'g'ri qo'yilishi uchun o'qituvchi o'quvchiga nimani o'rgatmoqchi bo'lganligini bilishi kerak. bitta o'yinda bitta maqsad qo'yilishi maqsadga muvofiqdir. Masalan, o'quvchilarga ingliz tilida yil fasllari haqida tushuncha berish kerak. D. B. Elkonin o'z tadqiqotida rolli o'yinning syujeti bilan bir qatorda, uning mazmuni ham mavjud ekanini yozadi. Uning fikricha o'yinda o'quvchi kattalar faoliyatining asosiy jixatini aniqroq aks ettirishi o'yinning mazmunini tashkil qiladi.

O'yin texnologiyalari rivojlantiruvchi maqsadlarni (o'quvchi idroki, xotirasi, diqqati, tafakkurini rivojlantirish) amalga oshirishi ham mumkin. Bunda o'yin jarayonida yakuniy natija muhimroq bo'ladi. Pedagogik ijrochilik o'yinlarni uch

yoshli bolalar ham o'zlashtira oladi. Shu yoshga kelib bola odamlar o'rtsidagi munosabatlar bilan tanisha boshlaydi, hodisalarning ichki va tashqi tomonlarini ajrata boshlaydi, o'zidagi ichki kechinmalarni seza boshlaydi. Ularga munosabat bildiradi. Maktab yoshidagi, ayniqsa boshlang'ich sinf o'quvchilari o'yin faoliyatini o'zlashtirib borib, ijtimoiy qadrlil va ijtimoiy baholanuvchi faoliyatga tayyorlana boshlaydi. Boshlang'ich ta'im tizimida qo'llaniladigan pedagogik o'yinlarning quyidagi turlari mavjud:

- bolalar kayfiyatini ko'taruvchi;
- hamkorlikka chorlovchi;
- o'quvchilarni o'zligini namayon etishga chorlovchi;
- o'quvchilarda o'ziga ishonch hissini shakllantiruvchi jismoniy va intellektual muammolarni yo'qotishga qaratilgan.
- o'quvchilar shaxsi tuzilishiga ijobiy korreksiylar beruvchi;
- millatlararo bag'rikenglikni rivojlantiruvchi;
- o'quvchilarda ijtimoiy, jamoaviy munosabatlarni shakllantiruvchi o'yinlar.

Pedagogik o'yinlarni quyidagicha tasniflash mumkin.

- Faoliyat turlariga qarab: ijtimoiy, intellektual , mehnat, ijtimoiy va psixologik o'yinlar.
- Pedagogik jarayonlarning xarakteriga qarab: ta'lim-tarbiyaviy, rivojlantiruvchi, mahsuldor, ijodiy, psixotexnik o'yinlar.

O'yinlar metodlariga qarab: predmetli, syujetli, badiiy-rolli, hodisalarni tasavvur etuvchi va drammalshtiruvchi o'yinlar. Predmetlar asosidagi o'yinlari: matematik, musiqali, texnikali, jismoniy va aqliy rivojlantiruvchi o'yinlar. Bu o'yinlar o'quvchi uchun juda muhim hisoblanadi. Shuning uchun boshlang'ich maktabda o'quvchilarning ingliz tiliga qiziqishini rivojlantirish, uni iloji boricha quvnoq va hayajonli qilish kerak. Bunda o'yin texnologiyalari va ulardan darslarda davomiy foydalanish yordam beradi. Bu yerda o'quvchilarning boshlang'ich maktab yoshida o'yin faoliyatidan tarbiyaviy faoliyatga o'tishni, tarbiyaviy

faoliyatning yetakchi bo'lib ketishiga, lekin o'yinlar ham ayni shu yoshlarda sodir bo'lishiga e'tibor berish lozim. Yoshlarning rivojlanishida bu xususiyatlar asoslidir.

Maktab o'qituvchilari o'yinlar orqali o'quvchilarning e'tiborini mavzuga jalb qilish, ularning bilim olishga qiziqishini rivojlantirish mumkin degan xulosaga kelishimiz mumkin. darsda o'ynash jarayonida o'quvchilarning aqliy jarayonlari rivojlanadi, o'rganilayotgan material oddiy darslarga qaraganda yaxshiroq o'zlashtiriladi va esda qoladi.

Didaktik o'yinlardan o'quvchi narsalarni u yoki bu xususiyatga ko'ra tasniflaydi, taqqoslab unga kerak bo'lgan g'oyalarni ishlab chiqadi. Ingliz tili darsini qanday qilib bola uchun qiziqarli, sevimli va tushunarli qilish kerak? O'qish paytida quvonchni saqlash va qozonish vositalaridan biri o'yin hisoblanadi. Hech kimga sir emaski, o'yinlar o'quv jarayonining bir qismidir.

O'quv jarayonida o'yinlardan foydalanish faollik, mantiq, fikrlash, kuzatish, diqqat va ijobiy tasavvurni rivojlantiradi. Darsda qo'llanish shakli va mazmuniga ko'ra o'yinlar didaktik, intellektual, faol va hakazolarga bo'linadi. O'quvchilarni o'yinsiz, ayniqsa ingliz tili darsida tasavvur qilish mumkinmi?

Har safar keyingi darsga tayyorgarlik ko'rayotganimda, bu safar bolalarni qanday darsga qiziqtirish, qanday o'yin yoki topshiriqlarni berish haqida o'ylayman. Darslarimda qo'llanadigan o'yin va o'yin usullari bilan tanishtiraman.

1. “ FIND MISSING LETTERS” game- tushib qolgan harflarni topish. Masalan: F_b_u_r_ - February, c_s_l_ - castle, b_ _ k- book, p_n_i_ - pencil.
2. “ TYPEWRITER” game- har bir harf uchun bitta so'z yozish. Masalan: school so'zining har bir harfiga ot so'z turkumiga xos so'zlar yozish deylik(bunda mavzuimizdan kelib chiqqan holda har qanday so'zlarni yozdirishimiz ham mumkin). S- sandwich, c-cooker, h-hand, o-owl, o-oven, l-lamp.
3. “SHEAVEN” game- o'quvchilar o'tilgan so'zlarni kichik qog'ozchalarga yozib, ularning orasidan faqatgina o'tgan safargi mavzuning

so'zlarini qo'llarini tekkizmasdan naycha yordamida ajratib olishi kerak. Buning uchun har qaysi o'quvchi yonida har doim naycha olib yurishi kerak bo'ladi.

4. "JUMBLED WORDs" game- chalkashgan harflarni to'g'rilab so'z tuzish. Masalan: oobk-book, enp-pen, wdin-wind, looc-cool.

5. "MATCHING SECOND PART" game- o'quvchilarga bir so'zning ikkinchi qismini topish topshirigi beriladi. Bu o'yinni yuqori sinf o'quvchilari uchun hamfoydalansa bo'ladi, bunda ularga phrasel verb, collocation larni ikkinchi qismini topishni aytish ham mumkin. boshlang'ich sinflard masalan:

Copy case

Pencil book

Hot cake

Cheese dog

Pencil case, copybook, hotdog, cheesecake

6. "WHERE DO THEY LIVE?" game- bunda yashash joylarni topish kerak bo'ladi. Camel, men, water, house, nest, fish, bird, lion, forest, desert.

Camel-desrt, men-house, fish- water, bird-nest, lion-forest.

7. "TEA-POT AND CUPS" game- piyolalarga topshiriqlar yozilgan qog'ozchalarni solib, o'quvchilarga piyolalarni ulashib chiqish va ulardan topshiriqni bajarib bo'lib piyolalarni qaytarish kerakligini aytish.

8. "BILLY BEAR" game- quyidagi iboralarni ishlatib gaplar tuzish. I like..., because it is... I don't like....., because

9. "RATE YOUR SKILLS" game- quyidagi iboralarni ishlatib gaplar tuzish. I can.... well.

10. "CONVERSATION WITH A PARTNER" game- o'quvchilar dastlab o'z sheriklarini topishadi va sheriklar bir-biri bilan biror- bir mavzuda suhbat qurishadi. Bunda I like I don't like iboralaridan foydalansa bo'ladi.

bunday darslarda o'quvchilar qolgan darslarga qaraganda faolroq bo'lishini aniq ko'rdim. O'yinlar darsni jonlanishiga yordam beradi, nafaqat o'rganilayotgan

narsaga qiziqish uyg'otadi, balki o'qishni istamayotgan o'quvchilar bunday darslarda katta ishtiyoq bilan ishlayotgani quvonarli bo'ladi.

O'yin faoliyati dars davomida uy vazifasini tekshirishdan tortib test va umumlashtirishni bajarishgacha bo'lgan har qanday bosqichda qo'llanishi mumkin. Darsni rejalashtirishda darsning umumiy maqsad va vazifalaridan kelib chiqqan holda u yoki bu o'yinni tanlash kerak. Biz doimo o'yin shaklini tanlash pedagogik va didaktik jihatdan asoslangan bo'lishi kerakligini yodda tutishimiz kerak.

1. Har doim o'yindan foydalanish maqsadini bilishimiz kerak.
2. O'yinlar o'quvchi yoshi va darajasiga mos bo'lishi kerak.
3. O'yinda o'quvchilar imkon qadar faol ishtirok etishlari kerak.
4. O'yinlar nutq faoliyatining barcha turlarini rivojlantirishga xizmat qiladi.
5. Darsda o'yin davomida o'quvchilarni kuzatish kerak.
6. Dars davomida o'quvchilarga nafaqat mavzuni yoritishdagi o'yinlar, balki dam olish o'yinlaridan ham foydalansa bo'ladi. Didaktik o'yinlar quyidagi turlarga bo'linadi.

1. Competition games. bunday o'yinlarga o'quv o'yinlarining barchasi kiradi va o'quvchilar raqobatlashadi.

2. To do exercises. Bularga crossword, puzzles, Find the words, riddles lar kiradi.

3. Travelling o'yinlari. Masalan: travelling to space.

4. Orphoeos minutes. Zamonaviy jamiyatda boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun yozish va o'qishni o'yinlar orqali o'rgatish hisoblanadi. O'yin bola hayotida muhim o'rin tutadi. O'yinlar hozirgi vaqtda ta'lim texnologiyalarining ajralmas qismiga aylanib boryapti. O'yin o'quvchini o'rganishga bo'lgan qiziqishini oshirib stressni yengillashtiradi. O'yin davomida o'quvchi ma'lum tarbiyaviy universal harakatlarga ega bo'ladi, o'zini ichki dunyosini boyitadi, fikrlash qobiliyati oshadi, boshqa odamlar

bilan muomala qilishi o'zgaradi. Shuning uchun bu eng avvalo boshlang'ich sinflarga ko'proq qo'llanishi kerak.

Good game –good game deganlaridek ha bir o'yin mehnatsevarlik va fikrlash qobiliyatini o'z ichiga oladi. O'yin charchoq va asabbuzarlikdan xalos bo'lishga yordam beradi va diqqatni saqlaydi. O'yinga ishtiyoqi baland o'quvchilar mavzuni oson o'zlashtirib, faollik, topqirlik, zukkolik, tashabbuskorlik ko'rsatadi.

Men hozir o'yin texnologiyasi bilan boshlang'ich sinflarda o'tiladigan dars jarayonini tushuntirib o'tmoqchiman. Bu o'yinlar kichik yoshli boshlang'ich sinf o'quvchilarining Give me, My bear can run, My cat is brown gap va birikmalarning ishlatilishiga "Merry chain" deb nomlanadi.

1. O'qituvchi o'quvchilarni doskaga chaqiradi, o'quvchilar esa o'z hoxishlariga ko'ra o'yinchoq so'rashadi: Give me a dog, please, Thank you kabi iboralarni ishlatadi.

2. O'qituvchi o'quvchilarni bir qator bo'lib turib o'zlarining yoqtirgan o'yinchoqlari haqida tez aytib berishadi. O'quvchilar qo'lidagi o'yinchoqlarini ketma-ket almashtirib turganda boshqa qatnashmayotgan o'quvchilar beshgacha sanashadi va Stop deyishganda o'quvchilar qo'lida qolgan o'yinchoqlarni rangini aytishadi. My bear is brown. My doll is red.

3. O'qituvchi o'quvchilardan yana bir marta o'yinchoqlarini almashishini so'raydi va stop ni eshitgandan so'ng o'quvchilar o'yinchoqlarini nima qila olishi haqida aytishadi. My bird can fly. My fish can swim.

4. Nihoyat o'quvchilar o'yinchoqlari haqida I like iborasini qo'shib gap tuzishadi. I like my bird. I like my bear.

Keyingi o'yin "Freddy fish" deb nomlanadi. O'quvchilar soat strelkasi bo'ylab Freddy fish deb aytshaveradi toki boshqa birortasi Robbie Rabbit demagunicha. Bundan tashqari ranglarni ham qo'shib aytishlari mumkin, masalan: Agree frog, a yellow fish kabi.

Yana biri “ I have got a pencil.” O’qituvchi rangli qalamlardan birini qo’lini orqaga qilib yashirib o’quvchilarga qarata aytadi. I have got a pencil and what colour is it?

O’quvchilar hammasi birma-bir rang aytishadi kim topsa o’sha o’quvchi o’qituvchining oldiga borib qalamlardan birini berkitadi va o’quvchilardan so’raydi.

Bunday o’yinlarni ishlatilishi o’quvchilarning hayvon, rang va harakatlari hqida o’g’zaki gapirishga ancha usta bo’lib qolishadi. Bu esa o’yinning ingliz tilini boshlang’ich sinf o’quvchilariga dars berishdagi jarayonning ajralmas qismi hisoblanadi.

Boshlang’ich umumta’lim bosqichida o’yin texnologiyasidan foydalanish natijasida o’quvchilarda bir-birlari va o’qituvchi bilan aloqa qilish istagi kuchayadi. O’yin nutqiy hamkorlikda tenglik uchun sharoit yaratadi va o’qituvchi bilan o’quvchi o’rtasidagi to’siqni yo’q qiladi. Bu ishonchsizlarga gapirishga va qo’rqoqlarni yengishga yordam beradi. Shu bilan o’rganish, to’siqlar va ishonchsizliklarni yengib o’tadi. O’yinlarda maktab o’quvchilari suhbatni qanday boshlash, uni davom ettirish, suxbatdoshni to’xtatish va kerakli vaqtda so’zlardan foydalana olishni o’rganishadi.

XULOSA .

O’yin vaqtida o’qituvchining roli muhim bo’lib qoladi. O’yinning samaradorligi o’qituvchining o’yinga va o’quvchilarga bo’lgan hissiy munosabati natijalarga qiziqishiga bog’liq. Bundan tashqari hamma o’quvchi o’yinni birdaniga tushuna olmagan uchun o’qituvchi o’yin davomida tushunmaganlarga tushuntirib boradi yoki yordamlashadi. Qilinayotgan yordam iloji boricha boshqa o’quvchilardan yashirin bo’lishi kerak. Shunda hamma ham zaif, ham kuchli ularning ishtiroki teng qiymatga ega degan taasurolga ega bo’lishi kerak.

Chet tili darsidagi o’yin faoliyati darsni butun qismini ingliz tilida gi o’yin bilan o’tkazilishini emas balki o’yin yordamida o’quvchilarning bir-biri bilan muloqotga kirishishini ta’minlaydi. O’yin aqliy va irodali faoliyatni rivojlantiradi. Qiyin lekin qiziqarli bo’lganligi uchun u juda katta e’tibor bilan o’zlikni anglashni talab qiladi va

xotirani ishga soladi va nutqni rivojlantiradi. O'yin mashqlari hatto eng passiv va yomon tayyorgarlik ko'rgan o'quvchilarni o'ziga jalb qilishi bilan ajralib turadi.

O'yinlar chet tili darslarini jonlantiradi, har doim kichik yoshdagi o'uvchilarda katta qiziqish uyg'otadi. Ular nafaqat tilni qiziqarli tarzda o'lashtirishga xissa qo'shadi balki diqqatni, xotirani, aql-zakovatni, reaksiyalarni, tezlikni kollektivizmni va estetik his-tuyg'ularni rivojlantiradi. Shu bilan o'quvchilarga katta zavq bag'ishlaydi.