

“GUESS WHAT! GRADE 4” DARSLIGINING O‘QITUVCHI KITOBIDAGI “GAMES BANK” BO‘LIMIDA O‘YINLI TOPSHIRIQLARNING INTERAKTIVLIK MODELI TAHLILI

Usmonova Nafosat Akmaljon qizi

Namangan davlat chet tillari instituti

2-kurs magistranti

nafosatraxbaraliyeva@gmail.com

ANNOTATSIYA

Ushbu maqola “Guess What! Grade 4” darsligining O‘qituvchi kitobidagi “Games Bank” bo‘limida keltirilgan o‘yinli topshiriqlarning interaktivlik modeli asosida tahliliga bag‘ishlangan. Tadqiqotning maqsadi o‘yinlarning interaktivlik darajasi, muloqot shakli va kommunikativ talabini aniqlash hamda ularning boshlang‘ich ta’lim jarayonidagi metodik ahamiyatini baholashdan iborat. Tadqiqot sifat yo‘nalishidagi kontent-tahlil metodiga asoslandi. O‘yinlar individual, juftlik, guruhli va umumiy sinf shakllari bo‘yicha tasniflandi, shuningdek, reproduktiv, yarim-produktiv va erkin-produktiv nutqiy faoliyat mezonlari asosida o‘rganildi. Natijalar o‘yinlarning aksariyati juftlik va guruhli interaksiya asosida tashkil etilganligini va og‘zaki muloqotni faollashtirishga yo‘naltirilganligini ko‘rsatdi. Tahlil “Games Bank” bo‘limi interaktiv ta’lim modeliga mos kelishini va kommunikativ kompetensiyani rivojlantirishga xizmat qilishini tasdiqlaydi.

Kalit so‘zlar: interaktivlik modeli, o‘yinli topshiriqlar, kommunikativ kompetensiya, juftlik ishi, guruhli faoliyat, kontent-tahlil, boshlang‘ich ta’lim, nutqiy faollik.

AN INTERACTIVITY-BASED ANALYSIS OF GAME TASKS IN THE “GAMES BANK” SECTION OF GUESS WHAT! GRADE 4 TEACHER’S BOOK

ABSTRACT

This article examines the interactivity model of game-based tasks presented in the “Games Bank” section of the Guess What! Grade 4 Teacher’s Book. The research aims to identify the level of interactivity, communication format, and communicative demand of the tasks and to evaluate their methodological significance in primary education. The study employs qualitative content analysis. The selected games were classified according to interaction format (individual, pair work, group work, whole-class) and communicative demand (reproductive, semi-productive, and productive output). The findings reveal that the majority of tasks are designed for pair and group interaction, primarily stimulating oral communication. The analysis confirms that the “Games Bank” section reflects an interaction-centered instructional design and supports the development of communicative competence in primary learners.

Keywords: interactivity model, game-based tasks, communicative competence, pair work, group interaction, content analysis, primary education.

KIRISH

Boshlang‘ich ta’limda til o‘qitishning asosiy vazifalaridan biri o‘quvchilarda muloqotga kirishish qobiliyatini shakllantirishdir. Kommunikativ kompetensiya til birliklarini vaziyatga mos va maqsadga muvofiq qo‘llay olishni anglatadi [4]. Zamonaviy yondashuvlar dars jarayonida faol ishtirok va o‘zaro muloqotni talab qiladi [2].

Boshlang‘ich sinf yoshida o‘yin faoliyati o‘quvchilarning bilish va nutqiy rivojlanishida muhim rol o‘ynaydi [8]. Shu sababli darsliklarda berilgan o‘yinli topshiriqlarning qanday interaktiv shaklda tashkil etilganligi amaliy ahamiyat kasb etadi. Interaktivlik darajasi o‘yinlarning individual, juftlik yoki guruhli tarzda bajarilishi hamda o‘quvchilarning o‘zaro muloqotga kirishish imkoniyati bilan belgilanadi.

“Guess What! Grade 4” darsligining O‘qituvchi kitobidagi “Games Bank” bo‘limi turli tipdagi o‘yinlarni jamlagan [7]. Biroq ushbu o‘yinlarning interaktivlik modeli asosida tizimli tahlili yetarli darajada amalga oshirilmagan [9]. Shuning uchun mazkur tadqiqot aynan shu bo‘shliqni to‘ldirishga qaratildi.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODOLOGIYA

Til o'qitish metodikasida interaktivlik tushunchasi muloqot jarayonida ishtirokchilarning o'zaro ta'siri va nutqiy almashinuvi bilan bog'liq holda talqin qilinadi. Kommunikativ yondashuv nazariyasiga ko'ra, til o'rganish samaradorligi o'quvchilar faol ishtirok etgan interaktiv vaziyatlarda yuqori bo'ladi [2]. M. Longning interaksiya gipotezasi til rivojlanishida o'zaro muloqot va ma'no aniqlashtirish jarayonining muhimligini ta'kidlaydi [6]. Shu nuqtai nazardan, o'yinli topshiriqlar o'quvchilarning tabiiy nutqiy faolligini yuzaga keltiruvchi vosita sifatida qaraladi [9].

Boshlang'ich ta'limda o'yin faoliyatining ahamiyati psixologik va pedagogik tadqiqotlarda ham asoslab berilgan. L.S. Vygotskiy o'yin jarayonida ijtimoiy hamkorlik va nutqiy rivojlanish o'rtasidagi uzviy bog'liqlikni ko'rsatgan [8]. Cameron yosh o'quvchilar bilan ishlashda tilni o'rganish jarayoni faol, harakatga asoslangan va mazmunli interaksiya orqali samaraliroq kechishini ta'kidlaydi [1]. A. Wright va hammualliflar esa o'yinlarning til o'rganishda motivatsiyani oshirishi va interaktiv muhit yaratishini ta'kidlaydi [9]. Biroq mavjud tadqiqotlarda o'yinli topshiriqlarning interaktivlik darajasini aniq mezonlar asosida tahlil qilish masalasi yetarlicha yoritilmagan.

Mazkur tadqiqot sifat yo'nalishidagi kontent-tahlil metodiga asoslandi. Tadqiqot materiali sifatida *Guess What! Grade 4* darsligining O'qituvchi kitobidagi "Games Bank" bo'limi tanlandi [7]. O'yinlar interaktivlik modeli asosida quyidagi mezonlar bo'yicha tasniflandi: bajarilish shakli (individual, juftlik, guruhli, umumiy sinf), nutqiy faoliyat xarakteri (reproduktiv, yarim-produktiv, produktiv) hamda muloqot simmetriyasi (o'qituvchi nazorati ostida yoki o'quvchi-o'quvchi interaksiyasi).

Tahlil jarayonida har bir o'yin mazmunan o'rganilib, uning asosiy interaktiv xususiyatlari aniqlashtirildi. Olingan ma'lumotlar umumlashtirilib, interaktivlik modeli shakllantirildi. Ushbu metodologiya o'yinli topshiriqlarning kommunikativ dizaynini tizimli ravishda baholash imkonini beradi.

NATIJALAR

“Guess What! Grade 4” O‘qituvchi kitobidagi “Games Bank” bo‘limida jami **27 ta o‘yinli topshiriq** bo‘lib, ular interaktivlik modeli asosida tasniflandi. Tahlil bajarilish shakli, nutqiy faoliyat turi va muloqot simmetriyasi mezonlari bo‘yicha amalga oshirildi.

1-jadval. **“Games Bank” bo‘limidagi o‘yinlarning interaktivlik modeli bo‘yicha guruhlashtirilgan tasnifi**

Interaktivlik shakli	O‘yin nomlari
Individual (2 ta)	Match pictures and words; Odd one out
Juftlik (8 ta)	Guess who?; Guess what?; Questions tic-tac-toe; True or false?; Does it match?; Messages; Information gap cards; Role-play dialogue
Guruhli (12 ta)	Act it out; Bluff; Sentence chain game; Whisper; Reading race; Class survey; Find someone who...; Board race; Mime and guess; Memory chain; Picture description race; Hot seat
Umumiy sinf (5 ta)	Yes/No game; Listen and do; Sound bingo; Quick response; Hot seat

Tahlil natijalariga ko‘ra, o‘yinlarning 44% guruhli, 30% juftlik shaklida tashkil etilgan; individual faoliyat atigi 7% ni tashkil etadi; 81% o‘yinlarda o‘quvchi–o‘quvchi interaksiya ustun; nutqiy faoliyat turi bo‘yicha 37% produktiv, 33% yarim-produktiv, 30% reproduktiv xarakterga ega.

Produktiv va yarim-produktiv o‘yinlarning umumiy ulushi 70% ni tashkil etishi o‘yinlarning erkin nutq ishlab chiqarishga yo‘naltirilganligini ko‘rsatadi. Guruhli va juftlik faoliyatining ustunligi esa interaktiv ta’lim modelining asosiy tamoyillariga mos keladi.

Natijalar “Games Bank” bo‘limi strukturaviy jihatdan interaktiv dizaynga asoslanganligini va o‘quvchi markazli muloqotni qo‘llab-quvvatlashini tasdiqlaydi.

MUHOKAMA

Olingan natijalar “Games Bank” bo‘limi interaktivlik tamoyillariga asoslanganligini ko‘rsatdi. O‘yinlarning asosiy qismi juftlik va guruhli faoliyat shaklida tashkil etilgani o‘quvchi–o‘quvchi muloqotiga ustuvor ahamiyat berilganini tasdiqlaydi. Bu holat kommunikativ yondashuv nazariyasining asosiy g‘oyalariga mos keladi, chunki til o‘rganish samarali interaksiya jarayonida yuz beradi [2].

M. Longning interaksiya gipotezasiga ko‘ra, til rivojlanishi muloqot davomida ma’no aniqlashtirish va o‘zaro tushunishni ta’minlash jarayonida kuchayadi [6]. “Games Bank”dagi juftlik va guruhli o‘yinlar aynan shunday vaziyatni yaratadi: o‘quvchilar savol beradi, javob qaytaradi, aniqlashtiradi va fikrini qayta shakllantiradi. Bu jarayon lingvistik va strategik kompetensiyaning tabiiy rivojlanishiga xizmat qiladi.

Produktiv va yarim-produktiv o‘yinlarning yuqori ulushi (70%) o‘yinlarning tayyor modelni takrorlashdan ko‘ra erkin nutq ishlab chiqishga yo‘naltirilganini ko‘rsatadi. Bu esa kommunikativ kompetensiyaning sotsiolingvistik va pragmatik komponentlarini faollashtirish imkonini beradi [2]. O‘quvchi mustaqil fikr bildirish jarayonida til birliklarini kontekstda qo‘llaydi, bu esa ularning funksional o‘zlashtirilishiga olib keladi.

Vygotskiy nazariyasiga ko‘ra, ijtimoiy hamkorlik orqali o‘rganish jarayoni yanada samarali kechadi [8]. Guruhli o‘yinlarning yuqori ulushi (44%) ijtimoiy o‘zaro ta’sirni kuchaytiradi va “yaqin rivojlanish zonasi” doirasida nutqiy rivojlanishni qo‘llab-quvvatlaydi. Interaktiv muhitda o‘quvchilar bir-biridan o‘rganadi, bu esa tilni o‘zlashtirish jarayonini tezlashtiradi.

Shu bilan birga, reproduktiv o‘yinlarning mavjudligi ham metodik jihatdan asosli hisoblanadi [3]. Ular yangi til birliklarini mustahkamlash va fonetik aniqlikni ta’minlash bosqichida qo‘llaniladi. Biroq interaktiv model nuqtai nazaridan qaralganda, erkin muloqotni yanada kuchaytirish uchun ayrim o‘yinlarni ochiq javobli shaklga moslashtirish mumkin.

Umuman olganda, “Games Bank” bo‘limi interaktiv ta’lim dizayni asosida tuzilgan bo‘lib, o‘quvchi markazli muloqotni qo‘llab-quvvatlaydi va kommunikativ kompetensiyaning rivojlantirish uchun qulay metodik muhit yaratadi. Natijalar o‘yinli

topshiriqlarning interaktivlik darajasi boshlang'ich ta'lim jarayonida til o'rganish samaradorligiga bevosita ta'sir ko'rsatishini tasdiqlaydi.

XULOSA

Mazkur tadqiqot "Guess What! Grade 4" darsligining O'qituvchi kitobidagi "Games Bank" bo'limida berilgan o'yinli topshiriqlarning interaktivlik modelini aniqlash va ularning kommunikativ dizaynini baholashga qaratildi. Amalga oshirilgan kontent-tahlil natijalari o'yinlarning aksariyati juftlik va guruhli faoliyat shaklida tashkil etilganini hamda o'quvchi–o'quvchi interaksiyasiga ustuvorlik berilganini ko'rsatdi. Bu esa interaktiv ta'lim tamoyillariga mos keladi va kommunikativ kompetensiyani shakllantirishga xizmat qiladi.

Nutqiy faoliyat turi bo'yicha produktiv va yarim-produktiv o'yinlarning ustunligi o'quvchilarning erkin nutq ishlab chiqishiga sharoit yaratadi. Shu bilan birga, reproduktiv o'yinlar til birliklarini mustahkamlash bosqichida metodik ahamiyatga ega ekanligi aniqlandi. Interaktivlik modelining tahlili shuni ko'rsatdiki, "Games Bank" bo'limi strukturaviy jihatdan o'quvchi markazli dizaynga asoslangan bo'lib, boshlang'ich sinflarda muloqotga yo'naltirilgan ta'limni qo'llab-quvvatlaydi.

Tadqiqot natijalari o'yinli topshiriqlarni interaktivlik mezonlari asosida tahlil qilish boshlang'ich ta'lim metodikasini takomillashtirishda muhim ahamiyatga ega ekanligini ko'rsatdi. Kelgusida o'yinlarning samaradorligini eksperimental tadqiqotlar asosida o'rganish interaktiv modelning amaliy natijalarini yanada chuqurroq aniqlash imkonini beradi.

ADABIYOTLAR RO'YXATI (REFERENCES)

1. Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press.
2. Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1–47.
3. Harmer, J. (2007). *How to teach English*. Pearson Longman.
4. Hymes, D. (1972). On communicative competence. In J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics* (pp. 269–293). Penguin.

5. Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379.
6. Long, M. H. (1996). The role of the linguistic environment in second language acquisition. In W. Ritchie & T. Bhatia (Eds.), *Handbook of second language acquisition* (pp. 413–468). Academic Press.
7. Puchta, H., Gerngross, G., & Lewis-Jones, P. (2015). *Guess What! Teacher's Book 4*. Cambridge University Press.
8. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
9. Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.