



The role of game technology in forming pupils' lexical competence in the English language in grades 1-2

Madinabonu ABDULLAYEVA¹

Namangan State Institute of Foreign Languages named after Ishaqhon Ibrat

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 2024

Received in revised form

15 September 2024

Accepted 15 October 2024

Available online

25 November 2024

Keywords:

elementary class,
lexicon,
competence,
vocabulary,
game technology.

ABSTRACT

This article discusses the practical and theoretical aspects of developing linguistic competence in primary school students during English lessons through game-based learning. It emphasizes the importance of play technology in classroom activities and its role in helping children assimilate new vocabulary.

2181-1415/© 2024 in Science LLC.

DOI: <https://doi.org/10.47689/2181-1415-vol5-iss5-pp247-250>

This is an open access article under the Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.ru>)

1-2-sinf o'quvchilarining ingliz tilida leksik kompetentsiyasini shakllantirishda o'yin texnologiyasining roli

ANNOTATSIYA

Kalit so'zlar:

boshlang'ich sinf,

leksika,

kompetensiya,

so'z boyligi,

o'yin texnologiyasi.

Mazkur maqolada ingliz tili darslarida boshlang'ich sinf o'quvchilarining leksik kompetentsiyasini o'yin texnologiyasi orqali shakllantirish, o'yin texnologiyasining dars mashg'ulotlarida va bolalarning yangi so'zlarni o'zlashtirishida nechog'lik ahamiyatli ekanligi ham amaliy ham nazariy jihatdan muhokama qilingan.

¹PhD Student, Namangan State Institute of Foreign Languages named after Ishaqhon Ibrat.
E-mail: abdullaevamadina@gmail.com

Роль игровых технологий в формировании лексической компетенции учащихся по английскому языку 1-2 классов

АННОТАЦИЯ

Ключевые слова:

начальный класс,
лексикон,
компетентность,
словарный запас,
игровая технология.

В данной статье рассматриваются как практические, так и теоретические аспекты формирования лексической компетенции учащихся начальных классов на уроках английского языка с использованием игровых технологий. Подчеркивается значимость игровых технологий на уроках в классе и их роль в усвоении детьми новых слов.

KIRISH

O'yin-mehnat faoliyati va o'qitish jarayoni kabi inson turmush-tarzining asosiy ajralmas qismlaridan biri, hamda biror yangi bilimni o'zlashtirish jarayonini ham qiziqarli ham mazmunli tashkil etish uchun ko'mak beradigan omildir. Turli mabaalardagi ta'riflarga ko'ra, o'yin texnologiyasi- bu ta'lim samaradorigini maksimal darajada oshiruvchi, nafaqat biror tilni o'rganish jarayonida balki, har qanday yangi bilim va ko'nikmalarni o'zlashtirish mobaynida birdek qo'llana olinadigan qulay va tushunarli vosita hisoblanadi.

Har qanday o'yin o'z-o'zidan foydali va ta'limiy hisoblanmaydi, aksincha u ta'lim jarayonida bevosita o'qituvchi-instruktorlar orqali turli kriteriyalarga ko'ra tanlanadi va dars mashg'ulotlari mobaynida rivojlantirib boriladi [1]. Ta'kidlash joizki, bolaning rivojlanishi uchun bu texnologiya kuchli stimul vazifasida bo'lib, u bolalarga ta'limning rang-barangligini va qiziqarli tomonlarini yaqqol namoyon etadi.

Ushbu texnologiya ta'lim va tarbiya usuli sifatida, kattalarning tajribasiga tayangan holda ajlodlardan yoshlargacha qadim zamonlardan beri ishlatilib kelinmoqda va allaqachonlar o'zining ijobiy jihatlari bilan har qaysi davr talabiga javob bermoqda.

ADABIYOTLAR TAHLILI

Tadqiqotlarda chet tilni erta o'rgatishning asosiy omillaridan biri – ta'limning o'yin asosini keng ta'minlash, o'yindan o'quv masalalarini hal etishda motivatsiyaning asosiy manbai sifatida foydalanish tafsiiya etiladi. Shu bois xorijiy tillar mutaxassislari o'yinlarni o'quvchining bilish jarayonida eng samarali vositalaridan biri deb hisoblaydilar.

O'zbek tilinig izohli lug'atida o'yin atamasiga quyidagicha izoh berilgan: 1. Ko'ngil ochish, dam olish, tarbiyalash maqsadida qilinadigan erkin harakat yoki mashg'ulot; 2. Boshqalar bilan musobaqa qilish uchun ma'lum qoidalar asosida o'tkaziladigan mashg'ulot [7].

O'yinni tizimli o'rganishga birinchi urinish nemis olimi K. Gross tomonidan 19-asrning oxirida amalga oshirilgan. K. Gross o'yinni asl xatti-harakatlar maktabi deb ataydi va uning uchun tashqi yoki ichki omillar qanday bo'lishidan qat'i nazar o'yinlar g'ayratlantiruvchi omil bo'lib, ularning ma'nosi bolalar uchun hayot maktabiga aylanish deb hisoblangan [2]. Keyinchalik, ushbu texnologiya ustida ish olib brogan polshalik o'qituvchi, terapevt va yozuvchi Yanuz Korchak esa o'yin jamiyatda va insoniyatda o'zini topish imkoniyatidir deb atalgan [4]. Uning yozishicha, o'yinlar o'tmishdagi genetikani o'z ichiga oladi, ya'ni u nafaqat bugunni balki o'tmishni va o'sha davr xalqining o'ziga xos

hayot tarzini ifda etuvchi turli qo'shiqlar, raqslar, xalq og'zaki ijodi kabilarni ham o'zida mujassamlashtira oladi.

Yana bir olim L.S. Vygotskiyning shaxsiy qarashlarga ko'ra, o'yinning bolaning aqliy rivojlanishidagi beqiyos roli va ahamiyatini hisobga olgan holda u har qanday tarixiy davrda o'qituvchilarning e'tiborini torta oladi va u ham ta'lim jarayonini ham mehnat faoliyatini bir nuqtaga jamlay oladigan vosita bo'lib xizmat qiladi [3;76].

Shuningdek, o'yinlar ayniqsa endigina maktabgacha ta'lim muassasasini tamomlab, yangi maktab bosqichiga o'tgan va hali moslashuv jarayonida bo'lgan boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun nihoyatda foydali va qiziqarli bo'ladi. Faqat bu davrda bolalar uchun o'yinlar MTTdagi o'yinlardan shaklan va mazmunan anchagina farq kasb eta boshlaydi. Endi o'yinlar bog'chadagi kabi faqat bolalarni vaqtini samarali band qilish va qiziqarli o'tkazish uchungina emas aksincha ta'lim-tarbiyaga yog'rilgan holda namoyon bo'ladi. Shuning uchun ham ayni shu paytga kelib, sinflar uchun tanlangan o'yinlar oddiy bolalar o'yinlaridan yuqoridagi jihatlari bilan tamomila farq qiladi. Ayniqsa bu yosh davrida o'yinlar bolalar dunyoqarasini va tasavvurini tubdan isloh qilish va kengaytirishga qaratilgani bilan ahamiyatlidir [1].

Tasavvur omili o'yin texnologiyasi natijasida yuzaga keladigan asosiy omillardan biri bo'lib, bu ayniqsa bolalarni leksik kompetensiyasini shakllantirish, tinglash va gapirish qobiliyatlari ham rivojlanishiga yordam beradi, natijada bolaning tasavvuri, xayoliy vaziyatlar foniga o'tadi, va endi unda kuzatish va diqqat asosiy omilga aylanadi.

TAHLILLAR VA NATIJALAR

Bolalarga chet tilini o'rgatish jarayonida o'yinning o'ziga xos xususiyatlarini hisobga olgan holda, o'qituvchi o'yinni boshqaradi va yo'l-yo'riq ko'rsatib boradi. Shuni yodda tutish kerakki, o'yin ayniqsa chet tilini o'zlashtirish uchun eng zarur bo'lgan yangi so'zlarni yodlash va so'z boyligini ko'paytirish jaryonini sezilarli darajada osonlashtiradi. Ammo, shu bilan birga, bu o'qituvchilarga bolalarni o'yin va darsni farqlashga o'rgatish zaruriy vazifasini yuklaydi, ya'ni unga ko'ra, o'quvchilar faqatgina o'yinga berilib asosiy maqsaddan chetlashib ketmasliklarini bevosita o'qituvchi tomonidan nazoratga olib borilishi kerk bo'ladi. Aynan shu sababli, faoliyat sifatida o'yinning tuzilishi maqsadni aniqlash, rejalashtirish, maqsadni amalga oshirish, shuningdek, inson o'zini subyekt sifatida to'liq anglaydigan natijalarni tahlil qilish kabilarni o'z ichiga oladi. O'yin faoliyatining motivatsiyasi uning ixtiyoriyligi bilan ta'minlanadi va ta'limga tadbiiq etilgan har qanday o'yin o'z oldiga qo'ygan maqsadini oqlagandagina samarador hisoblanadi.

Jarayon sifatida o'yinning tuzilishi quyidagilarni o'z ichiga oladi [5]:

- a) o'yin ishtirokchilarining rollari;
- b) o'yin harakatlari- ushbu rollarni amalga oshirish vositasi sifatida;
- c) obyektlardan shartli ravishda unumli foydalanish, ya'ni haqiqiy narsalarni "o'yin predmetlariga" almashtirish;
- d) o'yin ishtirokchilari o'rtasidagi haqiqiy munosabatlar;
- e) syujet (mazmun) – o'yinda shartli ravishda takrorlanadigan voqelik mazmuni;

Ta'kidlab o'tish kerakki, o'yin o'quv motivatsiyasini rag'batlantirishi, qiziqish va istakni uyg'otishi kerak. Maktab o'quvchilari topshiriqni yaxshi bajarishlari uchun, u vaziyat asosida amalga oshirilishi kerak. Ayniqsa chet tilini endigina o'zlashtirishni boshlagan boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun bu texnologiyadan o'rinli va maqsadli foydalanish keyinchalik tilning rangli qirralarini o'quvchilarga namoyon bo'lishi va tildan bezdirmay, uni chiroyli tarzda ochib berishda muhim ahamiyatga ega bo'ladi.

Pedagogik jarayonga tatbiq etilishiga ko'ra quyidagi o'yin guruhlari mavjud:

- a) ta'lim, o'qitish, nazorat qilish va umumlashtirish;
- b) kognitiv, tarbiyaviy, rivojlantiruvchi, ijtimoiylashtiruvchi;
- v) reproduktiv, mahsuldor, ijodiy;
- c) kommunikativ, diagnostik, kasbiy yo'naltirish, psixotexnik va boshqalar.

Ushbu keltirib o'tilgan barcha turlar birdek, til o'rganishga bo'lgan maylni oshiruvchi va undan kundalik hayotda ham foydalana olishga undovchi turtki bo'la oladi.

Xulosa

Xulosa qilib aytganda, o'yin texnologiyasi ingliz tili darslarida boshlang'ich sinflar uchun ularning leksik savodxonligini boyitish, so'zlarni xohishsiz emas balki yuksak intilish bilan yodlash va shu bilan birga yod olinganlarini xotirada yanada mustahkan saqlab qolish uchun o'yin kontekstida turli o'rinlarda foydalanishda, bir so'z bilan aytganda, boshlang'ich sinf uchun tilni juda murakkab soha sifatida emas, aksincha keyingi ta'limda ham muhim va kerakli yordamchi sifatida ko'rsata olishda qo'l keladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI:

1. Абдуллаева, М. 2024. Возможности учебника "Guess What!" в развитии лексической компетенции учащихся по английскому языку 1-2 классов. Зарубежная лингвистика и лингводидактика. 2, 5 (сен. 2024), 36–45. DOI:<https://doi.org/10.47689/2181-3701-vol2-iss5-pp36-45>.
2. Gross, M. L. (2010). Advergaming and the effects of game-product congruity. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1259-1265.
3. Vygotskiy L.S. Bolalikda tasavvur va ijodkorlik. Ittifoq, 1997. S. 72.
4. Kolkova M.K. Maktabda va universitetda chet tillarini o'rgatish. S-P., Karo, 2001 yil. B. 111-119.
5. Konysheva A.V. Ingliz tilini o'qitishning zamonaviy usullari. Minsk, Tetra Systems, 2003 yil. B. 25-36.
6. Elkonin D.B. O'yin psixologiyasi. M., 1978. B. 68.
7. <https://izoh.uz/word/o%E2%80%98yoin>