



Xorijiy tillarni o'qitishda interaktiv muhit yaratish va didaktik o'yinlar tasnifini takomillashtirish

Xoldorova Nozima Axmadjon qizi –

Namangan davlat universiteti tayanch doktoranti

E-mail: kholdorovanozimakhon95@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-7284-6091>

Annotatsiya. Mazkur maqolada umumiy o'rta ta'lim maktablarida xorijiy tillarni (ingliz tili) o'qitish samaradorligini oshirishda interaktiv ta'lim muhitini modellashtirish hamda didaktik o'yinlardan foydalanishning nazariy-metodik va lingvodidaktik asoslari tadqiq etilgan. Maqolada xalqaro tajriba va zamonaviy o'qitish metodologiyalari asosida didaktik o'yinlarning ko'p mezonli va takomillashtirilgan tasnifi taqdim etiladi. Shuningdek, an'anaviy hamda raqamli didaktik o'yinlar (Digital Didactic Games Gamification) orqali o'quvchilarning muloqot kompetensiyalari, kognitiv faolligi hamda motivatsiyasini oshirishning pedagogik-psixologik mexanizmlari ilmiy jihatdan asoslab berilgan.

Kalit so'zlar: interaktiv muhit, didaktik o'yinlar, gamifikatsiya, lingvodidaktika, kommunikativ yondashuv, kognitiv faollik, raqamli ta'lim platformalari, interfeys.

Создание интерактивной среды и совершенствование классификации дидактических игр в обучении иностранным языкам

Аннотация. В данной статье исследуются теоретико-методические и лингводидактические основы моделирования интерактивной образовательной среды и использования дидактических игр для повышения эффективности преподавания иностранных языков (английского языка) в общеобразовательных школах. На основе международного опыта и современных методик обучения представлена усовершенствованная многокритериальная классификация дидактических игр. Кроме того, научно обоснованы педагогико-психологические механизмы повышения коммуникативной компетенции, когнитивной активности и мотивации учащихся посредством традиционных и цифровых дидактических игр (Digital Didactic Games / Gamification).

Ключевые слова: интерактивная образовательная среда, дидактические игры, геймификация, лингводидактика, коммуникативный подход, когнитивная активность, цифровые образовательные платформы, интерфейс.

Creating an interactive environment and improving the classification of didactic games in foreign language teaching

Annotation. This article investigates the theoretical, methodological, and linguodidactic foundations of modeling an interactive learning environment and using didactic games to improve the effectiveness of foreign language (English) teaching in general secondary schools. Based on international experience and modern teaching methodologies, the article presents a multi-criteria and enhanced classification of didactic games. Furthermore, it provides a scientific rationale for the pedagogical and psychological mechanisms through which traditional and digital didactic games (Digital Didactic Games / Gamification) enhance students' communicative competence, cognitive engagement, and motivation.

Keywords: interactive environment, didactic games, gamification, linguodidactics, communicative approach, cognitive engagement, digital learning platforms, interface.

KIRISH

Glokalizatsiya va global integratsiya sharoitida xorijiy tillarni, xususan ingliz tilini o'zlashtirish shaxsiy hamda kasbiy kamolotning asosiy mezonlaridan biriga aylandi. Zamonaviy lingvodidaktika va pedagogika fanida o'quv faoliyatining samaradorligi bevosita dars jarayonining tashkil etilish usuliga va ta'lim muhitining xarakteriga bog'liqligi isbotlangan. An'anaviy "o'qituvchi-markazli" hamda grammatik-tarjima metodlari o'quvchida amaliy nutq ko'nikmalarini shakllantirishda, "til to'sig'i"ni bartaraf etishda va barqaror motivatsiyani ta'minlashda qator cheklovlarga ega. Zamonaviy xorijiy til metodikasining markazida Kommunikativ til o'qitish va Vazifalarga asoslangan ta'lim yondashuvlari duradi. Ushbu yondashuvlarning muvaffaqiyatli amalga oshishi esa auditoriyada interaktiv muhitni va faol o'quv faoliyatini yaratishni taqozo etadi. Interaktiv muhitni shakllantirishning va ta'lim jarayonini intensivlashtirishning eng samarali va pedagogik jihatdan sinalgan vositalaridan biri bu didaktik o'yinlar va gamifikatsiya (gamification) texnologiyalaridir. Biroq ta'lim amaliyotida didaktik o'yinlar ko'pincha darsning faqatgina ko'ngilochar yoki yordamchi elementi sifatida ko'riladi. Ularning tizimlashtirilgan ilmiy-metodik tasnifi, o'quvchilarning yosh va kognitiv xususiyatlariga, shuningdek, raqamli ta'lim vositalari bilan integratsiyasiga oid aniq taksonomiyasining yetishmasligi pedagogik amaliyotda qator muammolarni keltirib chiqarmoqda. Ushbu holat mazkur tadqiqotning nazariy va amaliy dolzarbligini belgilaydi.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODLAR

Mazkur ilmiy tadqiqot ijtimoiy-konstruktivizm (L.Vygotsky) hamda muloqotga asoslangan til o'rgatish (Hymes, Canale Swain) nazariyalariga tayanadi. Tadqiqot jarayonida quyidagi metodlardan foydalanildi: Nazariy-qiyosiy tahlil: Xorijiy olimlarning (H.D.Brown, J.Harmer, W.Littlewood, J.C.Richards, S.Deterding) lingvodidaktika, interaktiv ta'lim muhiti va o'yinli texnologiyalar bo'yicha ilmiy ishlari atroflicha o'rganildi va umumlashtirildi. Klassifikatsiyalash va modellashtirish: Didaktik o'yinlarning an'anaviy hamda zamonaviy raqamli shakllari ko'p mezonli pedagogik parametrlar bo'yicha tizimlashtirildi. Pedagogik kuzatuv va kontent-tahlil: Umumiy o'rta ta'lim maktablarining ingliz tili darslarida o'yin texnologiyalarining qo'llanilish amaliyoti tahlil qilindi. Didaktik o'yin tushunchasi pedagogika fanida keng o'rganilgan bo'lib, u o'quv maqsadlariga yo'naltirilgan maxsus tashkil etilgan o'yin faoliyati sifatida talqin etiladi. Didaktik o'yin oddiy o'yindan farqli ravishda aniq maqsad, pedagogik vazifa, belgilangan qoidalar hamda kutilgan natijaga ega bo'ladi. U o'quvchilarning bilim olish jarayonini qiziqarli, faol va samarali tashkil etishga xizmat qiladi. Pedagog olimlarning ta'kidlashicha, o'yin faoliyati

bolalar va o'smirlar hayotida tabiiy ehtiyoj hisoblanadi. Aynan o'yin orqali o'quvchilar atrof-muhitni anglaydi, ijtimoiy tajriba orttiradi va yangi bilimlarni oson o'zlashtiradi. Shu sababli o'yin ta'lim jarayonida kuchli motivatsion vosita sifatida namoyon bo'ladi.

Xorijiy tadqiqotchilar, jumladan, J.Piaget, L.Vygotskiy, D.Elkoninlar o'yin faoliyatining shaxs rivojlanishidagi o'rni haqida ilmiy asoslangan fikrlar bildirganlar. Ularning qarashlariga ko'ra, o'yin bolalarning tafakkuri, nutqi, ijtimoiylashuvi va ijodiy qobiliyatlarini rivojlantirishda muhim vosita hisoblanadi. Ayniqsa, Vygotskiy o'yin faoliyatini "yaqin rivojlanish zonasi" bilan bog'lab, o'yin jarayonida bola o'z imkoniyatlaridan yuqori natijalarni ko'rsatishini asoslab bergan. Chet tillarini o'qitish metodikasida ham didaktik o'yinlardan foydalanish masalasi ko'plab olimlar tomonidan tadqiq qilingan. O'yinlar o'quvchilarda til muhitini sun'iy ravishda yaratish, tabiiy muloqot vaziyatini hosil qilish va nutqiy faollikni oshirish imkonini beradi. Ingliz tili darslarida o'yinlardan foydalanish o'quvchilarning lug'at boyligini oshirish, grammatik ko'nikmalarini mustahkamlash, tinglab tushunish va gapirish malakalarini rivojlantirishda samarali natija beradi. Didaktik o'yinlarning yana bir muhim jihati shundaki, ular o'quvchilardagi til o'rganishga oid psixologik to'siqlarni kamaytiradi. Ko'pchilik o'quvchilar chet tilida gapirishdan uyaladi, xatodan qo'rqadi yoki passiv bo'lib qoladi. O'yin jarayonida esa ular erkin harakat qiladi, faol ishtirok etadi va tabiiy ravishda nutqiy faoliyatga kirishadi. Shuningdek, didaktik o'yinlar o'quv jarayonida sog'lom raqobat muhitini yaratadi. Musobaqalashuv elementi o'quvchilarda qiziqish uyg'otadi, diqqatni jamlaydi va dars jarayonini jonlantiradi. Natijada o'quvchilar darsda faol ishtirok etadi va bilimlarni oson o'zlashtiradi. Mahalliy pedagog olimlar ham didaktik o'yinlarning ta'lim jarayonidagi ahamiyatini alohida ta'kidlab o'tganlar. Ularning fikriga ko'ra, didaktik o'yinlar o'quvchilarning mustaqil fikrlashini rivojlantiradi, muloqotga kirishuvchanligini oshiradi va ta'lim jarayonini samarali tashkil etishga xizmat qiladi. Ta'lim jarayonini samarali tashkil etishda qo'llaniladigan metodlar, vositalar va shakllar o'zaro uzviy bog'liq holda ma'lum bir tizimni hosil qiladi. Mazkur tizim pedagogika fanida pedagogik mexanizm sifatida talqin etiladi. Pedagogik mexanizm ta'lim jarayonida belgilangan maqsadlarga erishishni ta'minlovchi, o'zaro aloqador elementlar majmuasidan iborat bo'lib, u metod, vosita, shakl va jarayonlarning uyg'unlashuvi asosida faoliyat ko'rsatadi. An'anaviy yondashuvlarda didaktik o'yinlar ko'proq ta'lim metodi yoki vositasi sifatida qaralib kelinadi. Biroq ingliz tili dars jarayonining o'ziga xos xususiyatlari, xususan, nutqiy faoliyatga yo'naltirilganligi, kommunikativ muhitni talab etishi hamda o'quvchilarning psixologik erkinligini ta'minlash zaruriyati didaktik o'yinlarga nisbatan yangicha yondashuvni talab etadi.

Mazkur tadqiqotda didaktik o'yinlar ingliz tili dars jarayonini takomillashtiruvchi pedagogik mexanizm sifatida asoslab beriladi. Chunki didaktik o'yin:

- ✓ o'quvchilarning bilish faoliyatini faollashtiradi;
- ✓ dars jarayonida tabiiy kommunikativ muhitni shakllantiradi;
- ✓ o'quvchilarning nutqiy faolligini oshiradi;
- ✓ til o'rganishdagi psixologik to'siqlarni kamaytiradi;
- ✓ o'quvchilarni dars jarayonining faol subyektiga aylantiradi.

Didaktik o'yinlarni pedagogik mexanizm sifatida talqin qilishning asosiy sababi shundaki, ular darsning barcha bosqichlarida uzluksiz qo'llanilishi va darsning umumiy samaradorligiga tizimli ta'sir ko'rsatishi bilan ajralib turadi. Ya'ni didaktik o'yin faqatgina ma'lum bir topshiriq yoki mashq vazifasini bajarmaydi, balki darsning kirish qismidan tortib, yakuniy nazorat bosqichigacha bo'lgan jarayonni qamrab oladi.

Ingliz tili darslarida o'yinlardan foydalanish orqali o'quvchilar sun'iy ravishda emas, balki tabiiy muloqot vaziyatida til birliklarini qo'llashga majbur bo'ladilar. Natijada ular o'rganilgan leksik va grammatik birliklarni amaliy nutqiy faoliyatda qo'llash imkoniyatiga ega bo'ladi. Bu esa ta'lim jarayonida nazariya va amaliyotning uzviyligini ta'minlaydi.

Didaktik o'yinlar pedagogik mexanizm sifatida dars jarayonining quyidagi tarkibiy qismlariga bevosita ta'sir ko'rsatadi:

Motivatsion komponent – o'quvchilarda darsga qiziqish uyg'otadi.

Faoliyat komponenti – o'quvchilarni faol harakatga undaydi.

Kommunikativ komponent – o'zaro muloqotni kuchaytiradi.

Kognitiv komponent – bilimlarni ongli o'zlashtirishni ta'minlaydi.

Refleksiv komponent – natijalarni baholash va tahlil qilish imkonini beradi. Shu jihatdan qaraganda, didaktik o'yinlar ingliz tili darsining ichki tuzilmasiga singib ketgan mexanizm sifatida namoyon bo'ladi. Ular dars samaradorligini oshirishga kompleks ta'sir ko'rsatadi.

Bundan tashqari, didaktik o'yinlar o'quvchilarning individual xususiyatlarini hisobga olish imkonini beradi. Jamoaviy, juftlik va individual o'yin shakllari orqali har bir o'quvchini dars jarayoniga jalb etish mumkin bo'ladi. Bu esa differensial yondashuvni amalga oshirishga xizmat qiladi. Zamonaviy pedagogika ta'lim jarayonini o'quvchi shaxsiga yo'naltirilgan, faoliyatga asoslangan hamda interfaol metodlar bilan boyitilgan holda tashkil etishni talab etadi. Ayniqsa, umumiy o'rta ta'lim maktablarida xorijiy til, xususan ingliz tilini o'qitishda an'anaviy tushuntirish-uslubidan voz kechib, o'quvchini faol subyektga aylantiradigan metodlarga ehtiyoj ortib bormoqda. Shunday samarali vositalardan biri didaktik o'yinlardir.

NATIJALAR VA MUHOKAMA

Interaktiv muhitni loyihalashtirishning pedagogik-psixologik omillari Xorijiy til darslarida interaktiv muhit – bu faqatgina interfeys yoki texnik vositalar majmui emas, balki ta'lim subyektlari (o'qituvchi va o'quvchilar, o'quvchi va o'quvchi) o'rtasida o'zaro teng, aks-sado beruvchi va ko'p tomonlama muloqotni ta'minlaydigan pedagogik ekotizimdir. L.Vygotskiyning Rivojlanishning y qin zonasi va Ijtimoiy konstruktivizm nazariyasiga ko'ra, bilimlarni egallash o'quvchining muloqot va o'zaro hamkorlik jarayonida sodir bo'ladi. Interaktiv muhit quyidagi tarkibiy qismlarni o'z ichiga oladi: Affektiv/Psixologik omil: S.Krashenning "Affektiv filtr nazariyasi"ga muvofiq, o'quvchida xavotirlik va qo'rquv darajasi past bo'lgandagina tilni o'zlashtirish jarayoni samarali kechadi. Didaktik o'yinlar darsdagi taranglikni kamaytirib, psixologik xavfsiz muhit yaratadi. Muloqotchanlik va hamkorlik: O'quvchilar juftlikda va guruhlarda muammoli topshiriqlarni yechish orqali real taqsimlangan nutqiy tajribaga ega bo'ladilar. Kognitiv faollik va reflekslar: O'yin jarayonida o'quvchi passiv tinglovchidan axborotni faol qayta ishlovchi va qaror qabul qiluvchi subyektga aylanadi. Didaktik o'yinlar tasnifining takomillashtirilgan modeli

Xorijiy tillarni o'qitishda didaktik o'yinlarni to'g'ri rejalashtirish uchun ularning ko'p mezonli va aniq taksonomiyasiga ega bo'lish lozim. Ilmiy tadqiqot natijasida xorijiy lingvodidaktika yutuqlari hamda zamonaviy raqamli ta'lim tendensiyalarini o'zida aks ettirgan takomillashtirilgan **tasnif modeli** ishlab chiqildi:

1. **Lingvodidaktik va nutqiy maqsadlar** bo'yicha: **Leksik didaktik o'yinlar:** O'quvchilarning so'z boyligini kengaytirish, kollokatsiya va konnotatsiyalarni o'zlashtirish hamda xotirada so'zlarni uzoq muddat saqlashga yo'naltirilgan (Taboo, Word Association, Memory Cards, Pictionary). **Grammatik didaktik o'yinlar:** Grammatik strukturalarni nutqda avtomatlashtirish, qoidalarni kontekstda qo'llash ko'nikmasini rivojlantirish (Grammar Auction, Find Someone Who..., Sentence Builder). **Fonetik va prosodik o'yinlar:** Intonatsiya, urg'u, tovushlar artikulyatsiyasini to'g'ri shakllantirish. **Kommunikativ/Nutqiy o'yinlar:** To'rtta asosiy nutq ko'nikmasini (Speaking, Listening, Reading, Writing) integratsiyalashgan holda rivojlantirish.

2. Tashkiliy-interaktiv shakli bo'yicha Juftlikdagi va kichik guruhdagi o'yinlar (Pair Group Work): O'zaro axborot almashinuvi va ta'limiy hamkorlikni ta'minlaydi. Ommaviy va jamoaviy o'yinlar: Butun sinf kollektivini umumiy ta'limiy maqsad atrofida birlektiradi.

3. Texnologik va raqamli integratsiya darajasi bo'yicha (Digital Didactic Games): **An'anaviy (Non-digital) o'yinlar:** Qog'oz va bosma vositalar, flashcardlar, realia va ko'rgazmali qurollar yordamida o'tkaziladigan o'yinlar. **Raqamli o'yinlar va gamifikatsiya** (Digital & Gamified Learning): Maxsus ta'limiy platformalar va interaktiv ilovalar (Kahoot, Quizizz, Wordwall, Blooket, LearningApps) orqali o'tkaziladigan o'yinlar. Ular formativ baholash, vizual va audio rag'batlantirish mexanizmlariga ega. **Gibrid o'yinlar (Blended Games):** An'anaviy muloqot va raqamli vositalarning uyg'unlashgan shakli.

4. Kognitiv va psixologik xarakteri bo'yicha: Rolli va simulyatsion o'yinlar (Role-play Simulation): Hayotiy muloqot situatsiyalarini modellashtirish orqali o'quvchining sotsiolingvistik kompetensiyasini o'stiradi. **Intellectual va musobaqaviy o'yinlar** (Quiz & Competition): Reaksiya tezligi, tanqidiy fikrlash va diqqatni jamlash qobiliyatini rivojlantiradi. Muammoli va izlanishli o'yinlar (Problem-Solving & Quest Games): O'quvchilardan mantiqiy fikrlashni va muammoli situatsiyadan ingliz tilida yechim topishni talab qiladi.

Raqamli didaktik platformalarning ta'lim samaradorligiga ta'siri Zamonaviy lingvodidaktikada Gamifikatsiya nazariyasiga ko'ra (S. Deterding va boshqalar), ta'lim jarayoniga o'yin elementlarini (ochkolar, nishonlar, reytinglar, vaqt cheklovi) kiritish o'quvchining ichki va tashqi motivatsiyasini sezilarli darajada oshiradi.

Raqamli platformalar (masalan, Kahoot yoki Quizizz) orqali tashkil etilgan didaktik o'yinlar dars jarayonida quyidagi afzalliklarni beradi:

Darhol qayta aloqa (Immediate Feedback): O'quvchi o'z xatosini shu zahotiyloq anglaydi va to'g'rilaydi.

Vizualizatsiya va multimedialik: Audio-vizual signallar ma'lumotning eslab qolinish samaradorligini (retention rate) oshiradi.

Formativ baholash imkoniyati: O'qituvchi har bir o'quvchining o'zlashtirish darajasini real vaqt rejimida monitoring qilib boradi.

XULOSA

Xorijiy tillarni o'qitish sifati va samaradorligini oshirish ta'lim jarayonini zamonaviy pedagogik va texnologik talablar asosida qayta ko'rib chiqishni talab etadi. Dars jarayonida interaktiv muhitning yaratilishi o'quvchilarning psixologik to'siqlarini yengib, muloqotga bo'lgan tabiiy ehtiyojini va kognitiv faolligini oshirishning asosiy omili hisoblanadi. Tadqiqot davomida taklif etilgan didaktik o'yinlarning takomillashtirilgan ko'p mezonli tasnifi o'qituvchilar uchun metodik kompas vazifasini o'taydi. Ushbu tasnif darsning aniq maqsadi, o'quvchilarning til bilish darajasi (CEFR bo'yicha A1-B2) va kognitiv xususiyatlaridan kelib chiqqan holda maqbul o'yin turlarini ongli va tizimli tanlash imkonini beradi. An'anaviy didaktik o'yinlarni raqamli gamifikatsiya vositalari bilan uyg'unlashtirish o'quvchilarning lingvistik hamda kommunikativ kompetensiyalarini jadal shakllantirishga xizmat qiladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Brown H.D. Principles of Language Learning and Teaching. – 6th ed. – Pearson Education, 2014.
2. Canale M., Swain M. Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing // Applied Linguistics. – 1980. – Vol. 1. – No. 1. – P. 1–47.

3. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From game design elements to gamefulness: defining “gamification” // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. – ACM, 2011. – P. 9–15.
4. Harmer J. The Practice of English Language Teaching. – 5th ed. – Pearson Education Limited, 2015.
5. Hymes D. On communicative competence // Sociolinguistics / Ed. by J.B. Pride, J. Holmes. – Penguin Books, 1972. – P. 269–293.
6. Krashen S. Principles and Practice in Second Language Acquisition. – Pergamon Press, 1982.
7. Littlewood W. Communicative Language Teaching: An Introduction. – Cambridge University Press, 1981.
8. Nunan D. Task-Based Language Teaching. – Cambridge University Press, 2004.
9. Richards J.C., Rodgers T.S. Approaches and Methods in Language Teaching. – 3rd ed. – Cambridge University Press, 2014.
10. Vygotsky L.S. Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. – Harvard University Press, 1978.