

## INTERAKTIV USULLAR ASOSIDA TIL KOMPETENSIYASINI RIVOJLANTIRISH

**Jo'ramurodova Maftuna Sohibjon qizi,**  
O'zbekiston Davlat Jahon tillari Universiteti talabasi  
**Email:** joramurodovamaftuna59@gmail.com

**Annotatsiya:** Ushbu maqola dars davomida amalda samarali hamda qulay bo'lgan interaktiv usullarni topish va shu yo'l bilan til kompensatsiyasini rivojlantirishni o'rganadi. Bundan tashqari ushbu maqola o'z ichiga til kompetensiyasining tub ma'nosini va uning o'quvchi hamda o'qituvchiga nisbatan beradigan foydalari haqida tushuncha beradi.

**Kalit so'zlar:** samarali va qulay, interaktiv usullar, tub ma'nosi, foydalari.

**Abstract:** This article explores how to identify effective and practical interactive methods that can be applied during lessons and how these methods can be used to develop language compensation skills. In addition, the article provides an in-depth understanding of the concept of language competence and explains its benefits for both students and teachers.

**Key words:** effective and practical, interactive methods, in-depth understanding, benefits.

**Аннотация:** Данная статья рассматривает поиск эффективных и удобных интерактивных методов, применяемых в ходе урока, а также изучает развитие навыков языковой компенсации с их помощью. Кроме того, в статье раскрывается глубокий смысл понятия языковой компетенции и даётся представление о её пользе как для учащихся, так и для преподавателей.

**Ключевые слова:** эффективные и удобные, интерактивные методы, глубокий смысл, польза.

### Kirish

Shunisi ma'lumki, o'quvchilar dars davomida suhbatlashishda hamda fikrini bildirishda bir nechta muammolarga duch keladi. Ular sirasiga dars davomida ba'zi kerakli so'zlarni bilmaslik va buning natijasida o'z fikrini ustoz va atrofdagilarga yetkazib bera olmaslik kabi holarlar kiradi. Bunday vaziyatlarda til kompetensiyasi samarali yordam beradi ya'ni o'quvchilar o'zi bilmagan grammatik struktura yoki lug'atlarni boshqa usullar orqali ifodalay olish imkoniyatidir. Jumladan, o'quvchilar bunday holatlarda o'z fikrini sinonimlar, tana harakati hamda yaqin so'zlar yokida o'sha so'zni tasvirlab berishlari mumkin. Ushbu qobiliyatlar til kompensatsiyasi sirasiga kiradi va bunday kompensatsiyani rivojlantirish uchun o'qituvchilar dars vaqtiga mos keladigan, qiziqarli, o'quvchilar e'tiborini qarata oladiga hamda yoshi, darajasiga to'g'ri keladigan interaktiv o'yinlarni ya'ni jalb qiluvchi o'yin va usullarni topib, qo'llay bilishi ularning til kompensatsiyasini rivojlantirishda muhim omil bo'lib hisoblanadi. Ushbu mavzu dunyo bo'ylab tarqalgan dolzarb mavzulardan bo'lib olimlar buning ustida turli qil usullarni o'quvchilarda sinab ko'rishmoqda. Shu jumladan, til kompensatsiyasi yaxshi rivojlangan o'quvchilar imtihon va tanlovlarda yuqori natijalarni ko'rsatishmoqda.

**Metodologiya:** Umuman olganda til kompensatsiyasini rivojlantirishda dars davomida qo'llanadigan o'yinlar muhim ahamiyat kasb etdi. Bulardan eng ko'p qo'llanadigan hamda samarali bo'lgan o'yinlar hissasiga:

**- (Role-play) Rol o'ynash**

Ya'ni o'quvchilarga ustoz tomonidan mavzuga oid real hayotiy vaziyat beriladi va qisqa vaqt beriladi. Bu vaqt mobaynida o'quvchilar rol sahnalashtirishadi, masalan, do'konda gaplashish yoki oshxonada ovqat buyurtma qilish. Bunday vaziyat xorijiy tillarni o'rganayotgan talaba va o'quvchilar orasida juda qo'l keladi sababi ular ma'lum so'zlarni bilishmasa uni boshqa yo'l bilan tushuntirishga harakat qilishadi.

**- Taboo o'yini**

Bir so'zni ishlatmasdan tushuntirish kerak bo'ladi. Masalan, doskaga bir nafar o'quvchini chiqarib unga ko'rsatmagan holda doskaga ma'lum so'zni yoki yangi o'tilgan lug'at yoziladi. Bu vaqt mobaynida boshqa o'quvchilar doskadagi so'zni ishlatmasdan unga ta'rif bergan holda yoki qo'l harakatlari yordami ham tushuntirishadi. Natijada tanlangan o'quvchi u so'zni topadi. Bu ularda sinoni, ta'rif berish va izoh berish ko'nikmasini rivojlantiradi.

**- Information gap activity;**

Ikki talaba turli ma'lumotga ega bo'laldiva bir biriga savol berib, yetishmayotgan ma'lumotni to'ldiradi.

**- Storytelling ya'ni hikoya aytish**

O'quvchilar rasm yoki so'zlar yordamida hikoya tuzishlari kerak bo'adi va bunda ham bilmagan holarlarda boshqa usullardan keng ko'lamda foydalanish imkoniyatiga ega bo'laldivlar.

**Natija**

Zamonaviy meta-tahlillar ham bu yondashuvning samaradorligini tasdiqlaydi. Freeman va hammualliflar tomonidan keng ko'lamli tadqiqotlar olib borildi va interaktiv metodlar STEM fanlarida an'anaviy maruzalarga nisbatan sezilarli darajada yuqori o'quv natijalarini ta'minlashni ko'rsatgan. Pedagogik o'yinlar va interaktiv faoliyatlar masalasi MDH mamlakatlarida asosan maktabgacha va umumiy o'rta ta'lim kontekstida o'rganilgan. MDH hududida pedagogik o'yinlar bo'yicha eng katta ilmiy maktab Rossiya pedagogika va psixologiya maktabi hisoblanadi. Ushbu yo'nalishda tadqiqotlar asosan o'yinning rivojlantiruvchi, ijtimoiylashtiruvchi va didaktik funksiyalarini aniqlashga qaratilgan. Rossiya va Markaziy Osiyo taqqiqotchilari o'yinning tarbiyaviy, kommunikativ va rivojlantiruvchi funksiyalariga alohida e'tibor qaratgan. Klassik nazariy asoslar Lev Vgotsky and Daniil Elkonin ishlari bilan bog'liq. Elkoninning faoliyat nazariyasiga ko'ra, o'yin bolaning yetakchi faoliyati bo'lib, aynan o'yin jarayonida ijtimoiy roller va bilimlar o'zgartiriladi. O'zbekistonda esa so'nggi yillarda interaktiv metodlar va pedagogic o'yinlarga bag'ishlangan ilmiy maqolalar soni sezilarli oshdi. Turdiyeva M<sup>21</sup> o'yin faoliyati va uni ta'lim jarayoniga kiritishning psixologik ta'siri o'rgangan. Mukhametkairov, A.E & Abildina va boshqa tadqiqotlarida o'yin elementlarini qo'llash natijasida o'quvchilarning soft skills va ijodiy fikrlash drajasini oshishi tahlil qilgan. M. S. Umidovna O'zbekiston maktab ta'limida didaktik va o'yin metodlarining qo'llanilishini tahlil qilgan maqolasida o'yin faolitali maktab darslarida, ayniqsa ona tili fanida, o'quvchilarning faolligi va individual bilimlarini mustahkamlashdagi rolini ochib beradi.

<sup>21</sup> Dede, C. (2014), Digital game based learning: Theory and practice. Educational technology, 54(5), 15-21.

Interaktiv faoliyatlarning ta'lim sifati va samaradorligiga ta'siri interaktiv faoliyatlar (munozara, debat, case-study, brainstorming) o'quvchilarning tanqidiy fikrlashini rivojlantiradi. Meta-tahlillar natijasiga ko'ra, faol o'rganishga asoslangan metodlar an'anaviy ma'ruzalarga nisbatan o'rtacha 0.47 standart og'ish miqdorida yuqori natija beradi.

Pedagogik o'yinlar va motivatsiya nazariyasi nuqtayi nazaridan, o'yinlar ichki motivatsiyani kuchaytiradi. OECD hisobotlariga ko'ra, o'yinlashtirilgan ta'lim muhitida o'quvchilarning darsga qatnashish darajasi va akademik barqarorligi sezilarli oshadi.

Raqamli pedagogik o'yinlar va raqamli platformalar pedagogic o'yinlarning ko'lamini kengaytiradi. Tadqiqotlar raqamli o'yinlar STEM fanlarida murakkab tushunchalarni visual va interaktiv tarzda o'zlashtirishga xizmat qilishini ko'rsatadi.

**Xulosa:** pedagogik o'yinlarning til kompensatsiyasini oshirishida juda katta hissasi mavjud bo'lib, u nafaqat o'quvchilarninutqda to'xtab qolmasligi yoki fikrini ochiq oydin yorita berishida muhim rol o'ynaydi, balki o'quvchilarning motivatsiyasini va o'ziga bo'lgan ishonchini ham ma'lum bir darajada oshiradi. Tadqiqotlardan shunisi ma'lumki interaktiv o'yinlar til kompensatsiyasini oshirishda juda ham samarali yo'l hisoblanadi va ushbu o'yinlar orqali o'quvchilarning darsga bo'lgan qiziqishlari oshib, natijada kutilgandan ham ko'proq bo'ladi.

#### **FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:**

1. Piaget J (1972). The psychology of the child. New York, NY:Basic Books.
2. Freeman. Active learning increases student performance in science, engineering and mathematics.
3. Tulyaganova, N, Interactive games for enhanced English language teaching. Builders of the Future, 4(04), 305-307.
4. Fosnot, C,T,(2013). Constructivism: Theory, prespectives, and practice. New York, NY: Teachers Collage Press.
5. Dewey J (1938). Experience and education. New York , NY:Macmillan, Freeman, S, et al.(2014). Active learning increases student performance. PNAS, 111(23), 8410-8415.
6. Dede ,C, (2014), digital game based learning: Theory and practice. Educational technology , 54(5), 15-21.