

INGLIZ TILINI O'QITISHDA INTERAKTIV O'YINLARNING AHAMIYATI

Sayfiddinova Laylo Xurshid qizi

Student of Samarkand State Institute of Foreign Languages

laylosayfiddinova560@gmail.com

Zubaydova Nilufar Ne'matullayevna

Teacher of Samarkand State Institute of Foreign Languages

Annotatsiya. O'quvchilarni ingliz tilni samarali o'rganishga rag'batlantirish uchun an'anaviy ta'lim usullaridan tashqari, interaktiv o'yinlardan foydalanish samarali yechim bo'lishi mumkin. Ushbu maqolada interaktiv o'yinlarning ingliz tilini o'qitishda ahamiyati tahlil qilinadi.

Kalit so'zlar: o'rgansh uslublari, vizuallar, auditivlar, kinestetiklar, o'qish-yozish uslubi, ijtimoiy o'rganish, interaktiv usullar.

THE IMPORTANCE OF INTERACTIVE GAMES IN TEACHING ENGLISH LANGUAGE

Abstract. In addition to traditional teaching methods, using interactive games can be an effective solution to encourage students to learn english language effectively. This article analyzes the importance of interactive games in teaching English.

Keywords: learning styles, visual learners, auditory learners, kinesthetic learners, reading-writing style, social learning, interactive games.

Ingliz tili global kommunikatsiyalar tili sifatida keng tarqalgan. O'quvchilarning bu tilni samarali o'zlashtirishi uchun an'anaviy usullar yetarli bo'lmasligi mumkin. Shu sababli, interaktiv o'yinlar zamonaviy ta'lim jarayonida muhim rol o'ynaydi. Ushbu maqolada interaktiv o'yinlarning ingliz tilini o'qitishda qanday ahamiyatga ega ekanligini tahlil qilamiz. Avvalambor, o'quvchining o'rganish uslubini tahlil qilishimiz kerak, ya'ni o'quvchi qaysi usul orqali tezroq ma'lumotlarni qabul qiladi. O'rganish uslublari — bu har bir insonning bilim olish, ma'lumotlarni qabul qilish va eslab qolish jarayonlaridagi individual farqlardir. Ular o'zaro bog'liq bo'lib, har bir o'quvchining o'ziga xos uslublari bilan bog'liq. Quyida asosiy o'rganish uslublari keltirilgan:

1. Vizuallar (Ko'rish uslubi)

Vizuallar ma'lumotni ko'rish orqali yaxshiroq o'rganadilar. Ular diagrammalar, grafiklar, rasmlar va videolar kabi vizual materiallardan foydalanishni afzal ko'radilar.

Ushbu uslubda o'qish jarayonida rangli materiallar va tasvirlar qo'llanilishi samarali natija beradi.

2. Auditivlar (Eshitish uslubi)

Auditiv o'quvchilar eshitish orqali bilim olishadi. Ular darslarni tinglash, muhokama va suhbatlarda ishtirok etishni afzal ko'radilar. Ovozli materiallar, podkastlar va musiqa kabi vositalar eshitish orqali o'rganishda samarali bo'ladi.

3. Kinestetiklar (Harakat orqali o'rganish)

Kinestetik o'quvchilar o'z bilimlarini amaliy tajribalar orqali o'zlashtiradilar. Ular harakat, eksperiment va amaliy ishlarni afzal ko'radilar. Ushbu uslubda o'rganish jarayonida faol ishtirok etish, model yasash yoki amaliy mashg'ulotlar o'tkazish muhimdir.

4. O'qish-yazish uslubi

O'qish-yazish uslubi o'quvchilarga matnlarni o'qish, yozish va takrorlash orqali o'rganishga yordam beradi. Ushbu o'quvchilar ko'proq yozma materiallar, maqolalar va kitoblardan foydalanishni ma'qul ko'radilar. Notalar olish va o'qish jarayonida yozma materiallarni ishlatish bu uslub uchun samarali hisoblanadi.

5. Ijtimoiy o'rganish

Ijtimoiy o'rganish uslubi, o'zaro muloqot va guruhda ishlash orqali bilim olishga asoslangan. Ushbu o'quvchilar boshqalar bilan muloqot qilish, fikr almashish va jamoaviy loyihalarda ishtirok etishni afzal ko'radilar. Munozaralar va guruh ishlarida qatnashish ijtimoiy o'rganish uchun muhimdir.

O'rganish uslublari har bir o'quvchining shaxsiy xususiyatlariga qarab farq qiladi. Ta'lim jarayonida turli uslublarni inobatga olish o'quvchilarning bilim olish jarayonini yanada samarali qiladi. O'qituvchilar va o'quvchilar o'zaro ishlash orqali, o'rganish jarayonini yaxshilashlari mumkin. O'rganish uslublarini to'g'ri belgilash va qo'llash, muvaffaqiyatli ta'limning kalitidir.

Interaktiv o'yinlar — bu o'quvchilarning faol ishtirokini talab qiladigan, ularga tilni o'rganishda qiziqarli va motivatsion muhit yaratadigan o'yinlardir. Ular turli shakllarda bo'lishi mumkin: stol o'yinlari, onlayn o'yinlar, rol o'ynash o'yinlari va boshqa ko'plab formatlar. Har bir tur o'ziga xos xususiyatlarga ega bo'lib, o'quvchilarning e'tiborini jalb qilishda muhim ahamiyatga ega.

Interaktiv o'yinlar o'quvchilarning ingliz tilini o'rganishga bo'lgan qiziqishini oshiradi. O'yinlar jarayonida o'quvchilar o'z bilimlarini amaliy ravishda qo'llash imkoniyatiga ega bo'ladilar. Bu, o'z navbatida, o'rganish jarayonini yanada qiziqarli qiladi. O'quvchilar o'yin orqali o'zaro raqobatlashish va jamoaviy ishni amalga oshirish orqali ko'proq motivatsiya oladilar.

Interaktiv o'yinlar o'quv jarayonini samarali tashkil etishga yordam beradi. O'quvchilar o'yin davomida ingliz tilidagi yangi so'zlar, iboralar va grammatik qoidalarni o'rganadilar. O'yinlar orqali ko'plab mavzularni qamrab olish, masalan, kundalik hayot, madaniyat va ijtimoiy munosabatlar, osonlashadi. Bu esa o'quvchilarga tilni haqiqiy hayotda qo'llash imkonini beradi.

Interaktiv o'yinlar o'quvchilarda ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantirishga ham yordam beradi. O'yinlar davomida o'quvchilar bir-biri bilan muloqot qilish, o'z fikrlarini ifodalash va boshqa o'yinchilar bilan hamkorlik qilish imkoniyatiga ega bo'ladilar. Bu ko'nikmalar tilni o'rganish jarayonida juda muhimdir, chunki muvaffaqiyatli muloqot qilish uchun nafaqat til bilimlari, balki ijtimoiy ko'nikmalar ham zarurdir. Interaktiv o'yinlar o'quvchilarning o'rgangan bilimlarini mustahkamlashga yordam beradi. O'yinlar orqali o'quvchilar oldin o'rgangan materialni qayta ko'rib chiqadilar va uni yangi kontekstda qo'llaydilar.

Ingliz tilini o'qitishda interaktiv o'yinlarning ahamiyati katta. Ular o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi, o'quv jarayonini samarali tashkil etadi, ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantiradi va o'rgangan bilimlarni mustahkamlashga yordam beradi. Shuning uchun, ingliz tilini o'qitishda interaktiv o'yinlarni qo'llash zarurati har qachongidan ham dolzarbdir. Ta'lim jarayonida ushbu o'yinlardan foydalanish orqali o'quvchilar tilni o'zlashtirishda yanada muvaffaqiyatli bo'lishlari mumkin.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI:

1. Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy
2. Steinkuehler, C., & Duncan, S. (2008). Scientific Habits of Mind in Virtual Worlds
3. Squire, K. (2005). Changing the Game: What Happens When Video Games Enter the Classroom?
4. Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants.
5. Jumayeva, M. (2022). Analysis Of The Views Of Scientists Of The Renaissance, Based On A Unique Approach To Pedagogy And Education And Upbringing. *Science and Innovation*, 1(5), 26-29.
6. Bekzodovna, J. M., & Akbarovna, D. G. (2023). Innovative Methods and Tools in Higher Education. *Science and Innovation*, 2(11), 708-715.
7. Jumayeva, M., & Jumatova, B. (2023). Linguopragmatic Features Of Expressions Expressing Feelings In Uzbek And English Literary Texts. *Science and innovation*, 2(C12), 166-169.

8. Makhmudova, G. N., & Gulomova, N. F. (2023). Unlocking the potential of the digital economy in the EAEU countries: identifying and overcoming obstacles. *π-Economy*, 16 (4), 7–25. DOI: <https://doi.org/10.18721/JE,16401>.
9. Халимов, Б. Г., Раупова, Н. Б., Аблаёрова, Э. Э., Гулямова, З. С., & Абдурахмонов, Н. Ю. (2021). Микробиологические Свойства И Кинетика Гумусообразования Эродированных Горных И Предгорных Почв. In *Научное Обеспечение Устойчивого Развития Агропромышленного Комплекса* (pp. 595-600).
10. Ходжимуродова, Н., Раупова, Н. Б., & Гуломова, З. С. (2016). Гумусное Состояние Эродированных Типичных Сероземов, Сформированных На Третичных Красноцветных Отложениях Неогена. In *Современное Экологическое Состояние Природной Среды И Научно-Практические Аспекты Рационального Природопользования* (pp. 88-92).
11. Раупова, Н., Ходжимуродова, Н., Гуломова, З. С., & Абдураманова, С. (2016). Гумус И Микрофлора Основных Типов Почв Вертикальных Поясов Южных Отрогов Гиссарского Хребта. In *Современное Экологическое Состояние Природной Среды И Научно-Практические Аспекты Рационального Природопользования* (pp. 95-100).
12. Раупова, Н. Б., & Саттаровна, Ф. З. (2022). Эрозияга Учраган Типик Бўз Тупроқларнинг Агрофизикавий Хусусиятлари Ва Сув-Физик Хоссалари. *Ijodkor O'qituvchi*, 2(24), 585-589.
13. Саттаровна, Ф. З., Маърипова, М., & Арзикулова, С. (2023). Суғориладиган Типик Бўз Тупроқларнинг Морфологик Кўрсаткичлари. *O'zbekistonda Fanlararo Innovatsiyalar Va Ilmiy Tadqiqotlar Jurnali*, 2(18), 627-631.
14. Гуломова, Н. (2022). Основные компоненты развития «умного» туризма в регионах. Направления развития благоприятной бизнес-среды в условиях цифровизации экономики, 1(01), 63-67.
15. Makhmudova, G., Gulomova, N., & Mirzaev, D. (2022). Legal aspects of cryptocurrency and blockchain technologies: Uzbekistan and foreign experience.
16. Valieva, N. (2022). Marie-Laure Derat, L'énigme d'une dynastie sainte et usurpatrice dans le royaume chrétien d'Éthiopie du XIe au XIIIe siècle. *Aethiopica*, 25, 258-261.
17. Валиева, Н. (2021). «Житие Лалибэлы»: новые перспективы исследования. *Библия и христианская древность*, 3(11), 197-214.
18. Valieva, N. (2021). Prof. Geta (t) chew Haile:(approx. 04/19/1931–June 10, 2021). *Scrinium*, 17(1), 16-19.

19. Valieva, N., & Liuzzo, P. M. (2021). Giving Depth to TEI-Based Descriptions of Manuscripts: The Golden Gospel of Ham. *Aethiopica*, 24, 175-211.
20. Valieva, N. (2020). The Manuscript Book in the Traditional Culture of Ethiopia, written by Platonov Vyačeslav Michajlovič, 2017. *Scrinium*, 16(1), 410-412.
21. Valieva, N. (2020). Getatchew Haile, The Ethiopian Orthodox Church's Tradition on the Holy Cross. *Aethiopica*, 23, 281-285.
22. Valieva, N. (2019). Nafisa Valieva, The 'Gadla Lālibalā collection of textual units': tradition and documentation. *Aethiopica*, 22, 315-318.
23. Бойназаров, И. М., & Бобоназаров, А. А. (2024). Mantiqiy funksiyalarning minimallashtirishning Quine-McCluskey usuli: Quine-McCluskey Method of Minimization of Logic Functions.
24. Валиева, Н. Ф. Библия И Христианская Древность. Библия И Христианская Древность Учредители: Кожухов Сергей, (3), 197-214.
25. Валиева, Н. А. (2022). Вақф Тушунчаси Ва Тарихдаги Вақф Ташкилотлари Ҳақида. *Oriental Journal of Social Sciences*, 2(2), 107-114.