

INGLIZ TILI DARSLARIDA BOSHLANG'ICH SINIF O'QUVCHILARINING GAPIRISH KOMPETENSIYASINI SHAKILLANTIRISHDA SYUJETLI-RO'LLI O'YIN TEXNOLOGIYALARINING AHAMIYATI

Tajibayev Gayratjon Shovdorovich

*Pedagogika fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD), dotsent
Is'hoqxon Ibrat nomidagi Namangan davlat chet tillari instituti dotsenti*

Annotasiya. Maqolada o'yinlar va ularning nutq rivojlanishidagi ahamiyati haqida fikr yuritiladi. Muallif boshlang'ich sinf o'quvchilarga chet til o'itishda kommunikativ ro'lli o'yinlardan foydalanish ta'lim sifatini oshirishi mumkinligini nazariy va amaliy asoslab bergan.

Kalit so'zlar: nutq rivojlanish bosqichlari, chet tilni egallash, nutq namunasi, standart nutq bo'laklari, nutq vaziyati, muloqot kompetentligi, syujetli-ro'lli o'yin texnologiyasi

ЗНАЧЕНИЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ФОРМИРОВАНИИ РЕЧЕВОЙ КОМПЕТЕНЦИИ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Аннотация. В данной статье речь идёт об играх и о важности их в развитии речи. Автор теоретически и практически обосновал возможности повышения качества обучения путём использования коммуникативных ролевых игр в обучении иностранных языков учеников начальных классов.

Ключевые слова: этапы развития речи, овладение иностранным языком, образец речи, части стандартной речи, ситуация речи, компетентность общения, технология ролевых игр

THE IMPORTANCE OF ROLE-PLAY AND SCENARIO-BASED GAME TECHNOLOGIES IN DEVELOPING SPEAKING COMPETENCE OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS IN ENGLISH LANGUAGE CLASSES

Annotation. The article proposes some ideas about games and their significance in language acquisition. The author advocates theoretical and practical approaches of communicative role play technologies in teaching English in elementary schools.

Key words: language acquisition stages, foreign language acquisition, speech patterns, formulaic chunks, speech environment, communicative competence, role play technology

KIRISH

Davlat Ta'lim Standartida boshlang'ich sinf o'quvchilari (4-sinf bitiruvchilari) chet tilni umumyevropa xalqaro standarti CEFR (Common European Framework of Reference – Chet tillarni bilishning umumyevropa kompetensiyalari)ning boshlang'ich A-1 darajasida bilim, malaka va ko'nikmalarga ega bo'lishlari dasturiy talablar sifatida belgilab qo'yilgan.

Ushbu darajani egallagan o'quvchilar sodda juftnutq(dialog)larda ishtirok eta olishadi, o'zlari va yaqin insonlariga taaluqli (yoshi, yashash manzil, kasbi, yoqtirgan narsalari) shaxsiy xarakterdagi savollarga javob bera olishadi va shunday savollar bilan murojaat qila olishadi; o'zlariga tanish va qiziqarli bo'lgan mavzulardagi sodda suhbatlarda ishtirok eta olishadi; nutq mavzulari doirasida o'zlashtirilgan juda kam miqdordagi til material (leksik, grammatik, talaffuz) yordamida o'z ehtiyojlari va qiziqishlariga mos tushadigan mavzularda kommunikativ topshiriqlarni bajara oladigan bo'lishadi.

Boshlang'ich sinif o'quvchilari tomonidan dasturiy talablarda belgilangan darajadagi bilim, malaka va ko'nikmalarni egallanishiga erishish uchun avvalo ularning chet tildagi muloqot kompetentligini rivojlantirish talab etiladi. Kommunikativ kompetentlik o'quvchilar tomonidan kundalik muloqotda tez-tez takrorlanadigan standart nutq namunalarini o'zlashtirilishi zamirida rivojlanadi. Rod Ellisning fikricha o'quvchilarning kommunikativ kompetentligini rivojlantirish uchun ularning nutq namunalari repertuarini boyitish zarur. O'quvchilarning nutq namunalari repertuarini boyitish uchun optimal nutq vaziyatini yaratish ya'ni, mashg'ulotlarda kundalik muloqotda ko'p ishlatiladigan tayyor jumlar va nutq namunalarini mashq qilishga undaydigan, o'quvchilar motivatsiyasini oshiradigan nutq vaziyatlarini yaratish tavsiya etiladi. Sinifxona sharoitida suniy nutq vaziyatlarini yaratish kommunikativ ro'li o'yinlarni tashkil etish orqali amalga oshiriladi.

ADABIYOTLAR TAXLILI

Boshlang'ich sinf o'quvchilarga nutq namunalarini o'rgatish haqidagi tadqiqotlarni ko'rib chiqib hulosalar qilish mumkin, chet til o'rganishda ushbu yondashuvning samaradorligini qo'llab-quvvatlanmoqda. Bir qator tadqiqotlar muloqotda nutq namunalarini o'qitishning muhimligini ta'kidlaydi va bunday leksik materialni o'rgatish gapirish va yozuv kompetensiyasini shakllantirishda, ayniqsa fikrni ogzaki va yozma tarzda ravon va aniq ifodalash kompetensiyasini shakllantirish mumkinligini ko'rsatadi.

Ellis (2003) tomonidan olib borilgan tadqiqot shuni ko'rsatdiki, nutq namunalari o'rgatilgan o'rgatilgan o'quvchilar alohida so'zlar yoki grammatika qoidalarini o'rgatgilanlarga qaraganda fikrni ancha ravon, izchil va to'g'ri ifodalashga qodir. Bu shuni ko'rsatadiki, nutq namunalarini o'rgatish yosh o'quvchilarga tabiiyroq va ona tiliga o'xshash nutq uslubini rivojlantirishga yordam beradi.

Boers va Lindstromberg (2009) tomonidan o'tkazilgan yana bir tadqiqot nutq namunalarini o'rgatishning so'z boyligini saqlashga tavsirini o'rganib chiqdi va o'quvchilar ushbu muloqot modellarini alohida so'zlarga qaraganda samaraliroq eslab qolishlari va ulardan foydalanishlari mumkinligini aniqladilar. Bu shuni ko'rsatadiki, nutq namunalarini

o'rgatish boshlang'ich sinf o'quvchilarda so'z boyligini o'zlashtirish va eslab qolishni kuchaytirishi mumkin.

Bundan tashqari, Wray (2002) tomonidan olib borilgan tadqiqotlardan ma'lumki, nutq namunalari kommunikativ kompetensiyaning rivojlantirilishida hal qiluvchi rol o'ynaydi va o'quvchilar kundalik muloqotlarida ushbu qismlarga katta tayanadilar. Shuning uchun yosh o'quvchilarga nutq namunalari o'rgatish ularga real hayotiy vaziyatlarda samarali muloqot qilish uchun zarur til ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi.

Umuman olganda, adabiyotlar yosh o'quvchilarga nutq namunalari o'rgatish, ya'ni leksikaga oid til materialini yaxlit o'qitish til o'rganishda samarali yondashuv bo'lishi mumkin degan fikrni qo'llab-quvvatlaydi. Nutq namunalari (ayrim adabiyotlarda muloqot modellari)ga e'tibor qaratish orqali o'qituvchilar o'quvchilarga ravonlik, aniqlik va umumiy muloqot qobiliyatlarini yaxshilashga yordam berishlari mumkin. Kelajakdagi tadqiqotlar ta'limning turli sharoitlarida, chet tilni o'rganish layoqati turlicha bo'lgan o'quvchilarga nutq namunalari o'rgatishning afzalliklarini o'rganishni davom ettirishi kerak.

Horijiy adabiyotlarda nutq namunalari "formulaic expressions" (formulaic - formula yoki shkilga solingan, forma, rasmiy; expresson – ifoda) yani, shaklga solingan avvaldan tayyor bo'lgan nutqiy ifodalar tushuniladi. Masalan: How do you do? How are you? Nice to see you. Thank you. You are welcome.

Nutq rivojlanishida o'yin faoliyat turining ahamiyati

Ona tilida nutqning paydo bo'lishi va rivojlanish bosqichlari haqidagi dastlabki tadqiqot ingliz psixologi J. Boulbi (J. Bowlby, 1952 a, b) tomonidan olib borilgan. Ikkinchi jahon urushidan keyin uning tadqiqotlari e'tirof etila boshlandi. Tadqiqotchi va uning izidoshlaridan fransiyalik Rene Spitez (R. Spitz, 1945, 1946a, b), avstriyalik Anna Freyd (A. Freud, 1946, 1951), va boshqa yevropalik psixologlarning ta'kidlashlaricha ota-onalar o'z farzandlari bilan yetarlicha muloqot qilmasdan ularning hayotini xavf ostiga qo'yar ekanlar. Nutqning paydo bo'lishida kattalarning bolalar bilan muloqoti beqiyos ahamiyat kasb etadi. Nutqning rivojlanishida esa bolaning atrofdagilar bilan turli o'yinlar asnosida muloqotga kirishishi ahamiyatlidir. Hulosa qilish mumkinki, muloqot orqali nutq paydo bo'lsa, o'yinlar orqali nutq rivojlanadi.

Nemov o'yinlarni individual, guruhli, qoidali va rolli turlarga bo'lib, ularning chet tilni egallanishdagi ahamiyatiga alohida e'tabor qaratadi. Uning fikricha o'yin faoliyat turi nafaqat ona tilida nutq rivojlanishi balki chet tilni o'zlashtirish jarayonini ham tezlashtiradi va samaradorlikni oshiradi.

Kichik yoshdagi maktab o'quvchilari tomonidan o'ynaladigan guruh o'yinlarni ikki toifaga ya'ni, jismoniy harakatli o'yinlar va kommunikativ rolli o'yinlarga ajratish mumkin. Berkinmashoq, quvlashmashoq, sakrashmashoq kabi o'yinlar asosan bolalarning jismoniy chiniqishlarida muhim ahamiyat kasb etadi. Bunday o'yinlarda belgilangan qoidaga amal qilinishi va avvaldan tayyorlangan nutq namunalaridan foydalanish talab etiladi. "Oq terakmi ko'k terak", "G'ozlarim g'ozlarim", "Boylandi", "Quyoning quyoning" kabi o'yinlarda esa ham harakat ham muloqot sodir bo'ladi. Faqat bunday muloqotlar manfaatli maqsadga erishish uchun emas balki o'yin tartibi shunday bo'lganligi uchun olib boriladi. Bunday o'yinlarda oldindan tayyorlangan replikalar ishlatiladi va ular o'quvchining mehanik hotirasini mustahkamlash bilan chegaralanadi. Shunday bo'lsada tayyorlangan nutq namunalarining yod olinishi va ulardan o'yinlarda keng foydalanilishi o'quvchilarning talaffuzini yaxshilanishiga va so'z boyligini kengayishiga olib keladi. Masalan "Boylandi" o'yini ishtirokchilari o'rtasida sodir bo'ladigan dialog nutqqa e'tibor qaratamiz:

- Oysha hola!
- Labbay.
- Echkingiz qayerda?
- Ola tog'da.
- Nima yeydi?
- Beda yeydi.
- Suti qalay?
- Sutligina.
- Yog'i qalay?
- Yog'ligina.
- Do'mbarasi-mi, vatatasi-mi?
- Do'mbarasi.
- Do'm, do'm, do'm, do'm. Boylandi-yu, boylandi, boyning qizi boylandi.

Ko'rinib turibdiki dialog nutqqa hos bo'lgan savol-javob replikalari asosida muloqot ishtirokchilari axborot almashishyapti. Bu holatda ham muloqot sodir bo'ladi, axborot almashiladi. Lekin bu muloqot ishtirokchilari kommunikant emas balki avvaldan tayyorlangan nutq namunalarini mehanik ravishda avtomatik tarzda takrorlashadi. Bu kabi o'yinlar 1-2 sinf o'quvchilari uchun foydali. Sababi bunday o'yinlarda takrorlanadigan nutq namunalari o'quvchilarga chet tilda so'zlarni to'g'ri talaffuz qilishga o'rgatadi, ularni chet tilda gap tuzilishining o'ziga hos jihatlari bilan tanishtiradi.

“Doktor-doktor”, “mehmon-mehmon”, “maktab-maktab” kabi syujetli-rolli o‘yinlarida standart nutq namunalari juda ko‘p ishlatiladiki, bunday o‘yinlar bolalarda nutq rivojlanishini tezlashtiradi. Bundan tashqari o‘yin ishtirokchilarida kattalardan eshitgan nutq namunalarini taqlidan takrorlash va ularni nutq vaziyatlarida qo‘llash imkoniyati ko‘p bo‘ladi. Ma‘lumki, bolalarda taqlid qilishga moyillik yuqori bo‘lib, ular shifokor qabulida yoki onasi bilan haridga borganida tinglagan nutq namunalaridan kommunikativ syujetli-rolli o‘yinlarda bemalol foydalanishadi. Kommunikativ syujetli-rolli o‘yinlar bolalarni harkatlanishlarini cheklab qo‘ymaydi va bolalar o‘zlarini erkin his qilishadi. Bundan tashqari turli predmetlar bilan manipulasiya qilish imkoniyati kommunikativ ro‘lli o‘yinlarda keng. Kommunikativ syujetli-ro‘lli o‘yinlar turli predmetlar bilan tashkil qilinsa natija yanada yu‘qori bo‘lishi mumkin.

Lisining tadqiqotlarida ma‘lum ish harakatini bevosita predmetlar bilan bajarish orqali bolalar buyumlarni aniq idrok etishi va ularning nomini xotirada mustahkam saqlashi bayon etilgan. Tajribadan ma‘lumki, bolalar ma‘nosiz so‘zlardan ko‘ra ma‘nodor tushunchalarni birmuncha tez va mustahkam eslab qolish xususiyatiga ega. Boshlang‘ich sinflarda bilish faollogi yetarlicha rivojlanmagan, passiv lekin intellektual jihatdan me‘yorda rivojlangan bolalar uchrashlari mumkin. Psixolog L.S.Slavinaning fikricha, bunday bolalar o‘z imkoniyatlarini o‘yin va amaliy faoliyatlarda namoyon qiladilar. Bolalar turli buyumlar bilan jismoniy xarakatlarni bajarish orqali buyumlarning nomlarini oson eslab qoladilar. Soha mutahassislarning fikricha chet tilni egallashda barcha sezgi a‘zolari to‘liq ishga solinishi kerak. Buning uchun o‘quvchilarni kommunikativ syujetli-rolli o‘yinlarga ko‘proq jalb qilinishi va bu o‘yinlarda standart vaziyatlarda ishlatiladigan nutq namunalari va predmetlar ishtiroki imkon qadar ko‘p ta‘minlanishi zarur. Predmetli o‘yinlarda o‘quvchilar narsalarning nomlarini va ular bilan bajariladigan ish harkatlarini oson o‘zlashtiradilar. Sababi til materialini o‘zlashtirilishida ko‘z, quloq, og‘iz, qo‘l va burun kabi nutq analizatorlari faol ishtirok etadi. Pazandachilik, hamshiralik, chevarchilik, sartaroshlik, quruvchilik anjomlari jamlamalarini oyinchoq do‘konlaridan topish mumkin. Har bir mashg‘ulot uchun anjomlarning mahsus jamlamasini to‘plash tavsiya etiladi. Masalan, doktor-doktor o‘yini uchun maktab hamshirasidan ayrim narsalarni olib turish mumkin. Kommunikativ syujetli-ro‘lli o‘yin texnologiyalari amaliyotda qo‘llanilganida chet tilni muloqot vositasi sifatida amaliy egallash uchun optimal sharoit yaratiladi.

Quyida shunday o‘yin texnologiyalardan birini havola etamiz:

“Police-police” kommunikativ syujetli-ro‘lli o‘yin texnologiyasi

Maqsad: yo'qolgan uy hayvonlari haqida ma'lumot (rangi, yoshi, ismi) berishni o'rganish, yashash manzil va telefon raqamni aytishni o'rganish, tinglab tushunish malakasini rivojlantirish, hamkorlikda faoliyat olib borish ko'nikmasini hosil qilish

Til material: How can I help you? Excuse me. My dog (cat) is missing. Tell me about your dog (cat). What is your telephone number? What is your home address? Here you are. Thank you. Not at all.

Ta'lim vositalari: "Police" yozuvi tushirilgan peshtaxta, telefon, kuchuk, mushuk, buzoq, qo'zichoq, uloqcha, bo'taloq kabi yorlig'iga ismi va yoshi yoziilgan o'yinchoq yoki flesh kartalar, murojaatlarni qayd qilish blankalari, harbiy nishon (harbiy forma imkoni bo'lsa)

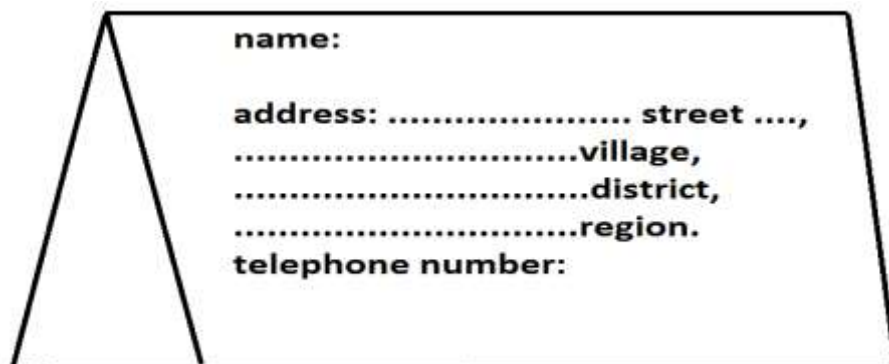
Tashkiliy qism

Pre-game stage (O'yinni boshlashdan avvalgi bosqich)

Bu bosqichda o'qituvchi o'quvchilarga qanday o'yin o'ynalmog'chi ekanligini batafsil tushutiradi. O'qituvchi o'zini ichki ishlar boshqarmasi xodimi deb tanishtiradi va o'ziga ikkita (yoki to'rtta) yordamchi pochta (postman) tanlaydi. O'qituvchi o'quvchilarga o'yinchoqlarni tarqatadi va ularning rangi, ismi va yoshini eslab qolishlari zarurligini tushuntiradi. Barcha o'quvchilar o'yinchoqlarni eslab qolganlaridan keyin uni o'qituvchiga qaytarib berishlari kerak. O'quvchilar navbati bilan o'z o'yinchoqlari haqida gap tuzishadi (e.g., This is my dog. He is black. He is 2 years old.) va topilmalar qutisiga solib qo'yishadi.

O'quvchilarga nutq namunalari tanishtiriladi. O'quvchilar nutq namunalarini o'qituvchidan keyin takrorlashadi. Excuse me. My dog is missing. He is black. He is two years old. His name is Black boy. My telephone number is My address is street district, region.

Barcha o'quvchilar o'z ismlarini, telefon raqamlarini va yashash manzillarini avvaldan tayyorlab qo'yilgan (uchburchak yoki to'rtburchak) shaklidagi qog'ozga o'qituvchi ko'magida yozishadi va yozuv ko'rinib turgan tomonini o'qituvchiga burib qo'yishadi (1-rasmga qaralsin).



name:

address: street,
.....village,
.....district,
.....region.

telephone number:

1-rasm. O'quvchiar partasiga qo'vyiladigan karton

Barcha o'quvchilar o'zlari haqidagi ma'lumotlarni yozib bo'lishganlaridan keyin o'qituvchi o'yinni boshlashi mumkin.

While game activity:

O'quvchilar navbati bilan ichki ishlar boshqarmsiga telefon qilishadi va quyidagi tartibda suhbatlashishadi.

Policeman

Good morning, this is

What can I do for you?

Tell me about your dog.

What is your address?

What is your telephone number?

OK, do not worry we will find your
dog very soon.

Pupil

Hello, this is

My dog is missing.

His name is

He is (color).

He is years old.

..... street

..... district,

..... region.

My telephone number is

Thank you, ser.

O'qituvchi o'quvchilar bilan suhbatlashish jarayonida ular haqidagi ma'lumotlarni avvaldan tayyorlab qo'yilgan jadvalga kiritib boradi (1-jadvalga qaralsin).

1-jadval.

O'quvchilar to'ldiradigan jadval namunasi

	Name	Eshboyeva	Saodat	
	Missing property	Dog	Black	2 years old
	Address	Chambil street 26, Toshkin village	Norin district	Namangan region
	Telephone number	+98 998	000 00 00	

O'qituvchi barcha o'quvchilar bilan suhbatlashib bo'lganidan keyin, ular haqidagi ma'lumotlar yozilgan varaqlarni yordamchilariga beradi. Yordamchilar esa varaqlarga qarab yo'qolgan uy hayvonlari kimga tegishli ekanligini aniqlashadi.

O'quvchilar o'yinchoqlarni ovz egalariga eltib berishadi va quyidagi tartibda dialog tuziladi.

Postman: Good morning.

Pupil: Good morning.

Postman: Is this your dog?

Pupil: Yes it is my dog.

Postman: Here you are.

Pupil: Thank you.

Postman: Not at all.

TAVSIYALAR

Bu o'yinni uchinchi sinf o'quvchilari bilan ovtkazish tavsiya etiladi. O'qituvchi mashgvulotga kreativ yondashishi va mashg'ulot mobaynida imprivizasiya qilishi mumkin. O'yinlarni muvafaqqiyatini taminlash ushun o'qituvchilardan turli mavzularga moslab o'quv qurollari jamlamalarini to'plash talab etiladi. Bunday jamlamalar autentik til materiali vazifasini bajarib, o'zlashtirish samaradorligini ta'minlaydi. O'yinlarga o'zgartirish kiritish ham mumkin. Masalan uy-hayvonlari emas, balki hasharotlar, transport vositalari yoki o'quv qurollari kabi mavzularini ham tanlash mumkin. O'yin jarayonida ishlatiladigan nutq namunalari mustahkam o'zlashtirib olinganidan keyin, ilg'or o'quvchilarni bosh rolga taklif qilish maqsadga muvofiqdir.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati

1. Общеввропейские компетенции владения иностранным языком: Изучение, обучение, оценка. – М.: МГЛПИУ. Сарма, 2005. – 248 с.
2. Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Language Policy Unit, Strasbourg. 2010. – 274 p. Electron resource: http://www.coe.int/A/dg4/Linguistics/Source/CEFR_EN.pdf. Access date: 6.03.2024.
3. Лисина М.И. Формирование личности ребенка в общении Питер; СПб.; 2009
4. Немов Р.С. Общие основы психологии. – М.: Владос, 2003. – 314 с.
5. Rod Ellis Principles of instructed language teaching Asian EFL Journal www.asian-efl-journal.com
6. Wray A. Formulaic Language and Lexicon. – U.K.: Cambridge University Press, 2002. – 332 p.