

A1 DARAJADAGI O'QUVCHILARNING INGLIZ TILI LEKSIK KOMPETENSIYASINI RIVOJLANTIRISHDA DIDAKTIK O'YINLARNING O'RNI

G'aniyeva Xonzodabegim Komiljon qizi

Turon universiteti Andijon filiali magistranti

Karimova Madina

Ilmiy rahbar: Filologiya fanlari bo'yicha falsafa fanlari doktori

<https://doi.org/10.5281/zenodo.22610529>

Annotatsiya: Mazkur maqolada A1 darajadagi o'quvchilarning ingliz tili leksik kompetensiyasini rivojlantirishda didaktik o'yinlardan foydalanishning metodik imkoniyatlari yoritilgan. Boshlang'ich darajadagi xorijiy til o'rganuvchilar uchun yangi so'zlarni eslab qolish, ularning ma'nosini anglash, talaffuzini o'zlashtirish va nutq jarayonida qo'llash muhim vazifalardan biridir. Biroq an'anaviy lug'at yodlash usullari har doim ham o'quvchilarning darsdagi faolligini ta'minlamaydi. Shu sababli didaktik o'yinlar leksik materialni takrorlash, mustahkamlash va amaliy vaziyatlarda qo'llashga yordam beruvchi samarali pedagogik vosita sifatida qaraladi. Maqolada didaktik o'yinlarning asosiy xususiyatlari, ularni A1 darajadagi o'quvchilar bilan ishlashda qo'llash tamoyillari hamda "Matching", "Bingo", "Word Chain", "Guess the Word", "Memory Game" kabi o'yinlarning metodik imkoniyatlari tahlil qilinadi. Shuningdek, o'yinlardan foydalanishda so'zlarni tanlash, takrorlash chastotasi, kommunikativ vazifa va o'quvchilarning yosh hamda til darajasini hisobga olish zarurligi asoslab beriladi.

Kalit so'zlar: A1 daraja, leksik kompetensiya, ingliz tili, didaktik o'yin, lug'at boyligi, o'yin texnologiyasi, interaktiv metod, kommunikativ kompetensiya, leksik birlik, xorijiy til ta'limi.

Abstract: This article discusses the methodological potential of didactic games in developing the English lexical competence of A1-level learners. For beginner foreign language learners, acquiring new words, understanding their meanings, mastering pronunciation, and using vocabulary in communicative situations are essential learning objectives. However, traditional vocabulary memorization techniques do not always ensure learners' active participation and long-term retention. Therefore, didactic games can serve as an effective pedagogical tool for introducing, revising, consolidating, and using lexical material in meaningful contexts. The article examines the main characteristics of didactic games, principles of their implementation with A1-level learners, and the methodological potential of activities such as "Matching", "Bingo", "Word Chain", "Guess the Word", and "Memory Game". Particular attention is paid to the selection of vocabulary, repetition, communicative purpose, learner motivation, and the age and proficiency level of students. The article argues that appropriately designed games can create favorable conditions for repeated exposure to vocabulary and encourage learners to use newly acquired lexical items in simple communicative situations.

Keywords: A1 level, lexical competence, English language, didactic games, vocabulary, game-based learning, interactive method, communicative competence, lexical unit, foreign language teaching.

Kirish. Bugungi kunda xorijiy tillarni o'qitish jarayonida o'quvchilarning nafaqat grammatik bilimlarini, balki amaliy kommunikativ kompetensiyalarini shakllantirishga katta e'tibor qaratilmoqda. Xususan, ingliz tilini boshlang'ich darajada o'rganayotgan o'quvchilar uchun lug'at boyligini shakllantirish keyingi til ko'nikmalarining rivojlanishi uchun muhim asos hisoblanadi. O'quvchi qancha ko'p va mazmunli leksik birliklarni o'zlashtirsa, uning sodda fikrlarni tushunishi va ifodalashi uchun imkoniyat shunchalik kengayadi.

Umumevropa tillarni bilish darajalari tizimida A1 boshlang'ich daraja sifatida belgilanadi. CEFR Companion Volume hujjatida A1 darajadagi o'rganuvchi muayyan aniq vaziyatlarga tegishli asosiy so'z va iboralardan iborat sodda lug'at repertuariga ega bo'lishi qayd etilgan [1. 132]. Demak, A1 bosqichida leksik kompetensiyani shakllantirishda o'quvchiga juda murakkab va abstrakt lug'aviy materiallarni berishdan ko'ra, kundalik hayotda uchraydigan, aniq vaziyatlar bilan bog'langan so'z va iboralarni o'zlashtirishga ustuvor ahamiyat berish maqsadga muvofiq.

Leksik kompetensiya tushunchasi faqatgina so'zning tarjimasini bilish bilan chegaralanmaydi. O'quvchi yangi so'zning ma'nosini tushunishi, uning talaffuzini bilishi, yozma shaklini ajrata olishi, boshqa so'zlar bilan bog'lay olishi va eng muhimi, uni sodda kommunikativ vaziyatda qo'llay olishi zarur. Shu sababli lug'at o'rgatish jarayonida yangi so'zni bir marta taqdim etish yetarli emas. U turli faoliyatlar orqali takrorlanishi va turli kontekstlarda qo'llanishi kerak.

Vocabulary teaching bo'yicha tadqiqotlarda ham so'zlarni o'zlashtirish jarayonida ma'noga yo'naltirilgan kirish, ma'noga yo'naltirilgan chiqish, tilga yo'naltirilgan o'rganish va ravonlikni rivojlantirish kabi yo'nalishlarning muvozanatli tashkil etilishi muhimligi ta'kidlanadi [2. 390]. Mazkur yondashuv didaktik o'yinlardan foydalanish bilan hamohangdir, chunki o'yin davomida o'quvchi yangi so'zni ko'rishi, eshitishi, aytishi, tanlashi va kommunikativ vazifa doirasida qo'llashi mumkin.

A1 darajadagi o'quvchilarning psixologik xususiyatlari ham mazkur masalaga alohida yondashishni talab qiladi. Boshlang'ich darajadagi o'quvchi uzoq vaqt davomida faqat nazariy tushuntirish yoki mexanik yodlash asosida ishlaganda uning darsga bo'lgan qiziqishi pasayishi mumkin. Didaktik o'yinlar esa ta'limiy maqsadni saqlagan holda o'quv jarayoniga harakat, raqobat, hamkorlik va qiziqish elementlarini kiritish imkonini beradi.

Shu nuqtayi nazardan, didaktik o'yinlarni oddiy ko'ngilochar faoliyat sifatida emas, balki oldindan belgilangan ta'limiy maqsadga xizmat qiladigan metodik vosita sifatida ko'rish lozim. O'yinning qoidasi, davomiyligi, ishtirokchilar soni va topshiriqlari o'rganilayotgan leksik materialga mos bo'lishi kerak.

Muhokama. A1 darajadagi o'quvchilarning leksik kompetensiyasini rivojlantirishda didaktik o'yinlarning samaradorligi, avvalo, ularning o'quvchini faol ishtirokchi sifatida jalb etish imkoniyati bilan izohlanadi. Oddiy mashqda o'quvchi yangi so'zlarni yozishi yoki tarjimasini yodlashi mumkin. O'yin jarayonida esa o'sha so'zlarni eslab qolish uchun muayyan vazifani bajaradi. Masalan, rasmga mos so'zni topish, sherigining savoliga javob berish, berilgan harflardan so'z tuzish yoki so'zni tasvirlab berish talab qilinadi. Bunday faoliyat so'zning faqat tarjimasini emas, balki uning shakli, ma'nosi va qo'llanish holatini ham faollashtiradi.

Leksik birliklarni o'rgatishda birinchi muhim bosqich — so'zlarni to'g'ri tanlashdir. A1 darajadagi o'quvchilar uchun so'zlar kundalik ehtiyoj va aniq kommunikativ vaziyatlar bilan bog'langan bo'lishi maqsadga muvofiq. Masalan, “family”, “food”, “school”, “house”, “clothes”, “weather”, “daily routine”, “hobbies”, “colours”, “numbers” kabi mavzular boshlang'ich bosqich uchun qulay hisoblanadi. Bunday leksik birliklarni rasm, predmet, harakat yoki qisqa dialog orqali o'rgatish mumkin.

Didaktik o'yinlarning yana bir muhim jihati — takrorlash imkoniyatidir. Yangi so'z bir marta o'rganilgandan keyin darhol uzoq muddatli xotiraga o'tib qolmaydi. O'quvchi uni turli vaziyatlarda qayta uchratishi va qo'llashi kerak. Nation tomonidan taklif etilgan lug'at o'rgatishning muvozanatli yondashuvida ham takroriy uchrashuvlar va turli faoliyatlar orqali so'zlarni

mustahkamlashga katta ahamiyat beriladi [2. 390]. Didaktik o'yinlar ana shu takrorlashni o'quvchi uchun tabiiy va qiziqarli jarayonga aylantirishi mumkin.

Masalan, **“Matching Game”** o'yinida o'quvchilarga so'zlar va rasmlar alohida kartochkalarda beriladi. O'quvchilar tegishli so'z va rasmni topib juftlashtiradilar. Ushbu o'yin ayniqsa predmetlar, hayvonlar, oziq-ovqat mahsulotlari, kiyim-kechak va ranglarni o'rgatishda samarali. O'yinning asosiy afzalligi shundaki, o'quvchi so'zning grafik shaklini uning ma'nosini ifodalovchi vizual obraz bilan bog'laydi.

“Bingo” o'yini ham A1 darajadagi o'quvchilar bilan ishlash uchun qulay. O'qituvchi o'rganilgan so'zlarni birma-bir aytadi yoki ularning ma'nosini tasvirlaydi. O'quvchilar o'z kartochkalaridan mos so'zni topib belgilaydilar. Masalan, **“Food”** mavzusida **“apple”**, **“banana”**, **“bread”**, **“milk”**, **“cheese”** kabi so'zlardan foydalanish mumkin. Bu o'yin tinglab tushunish va so'zni tezda tanib olish ko'nikmalarini bir vaqtning o'zida faollashtiradi.

“Memory Game” esa o'quvchilarning xotirasini va leksik birliklarni tez tanib olish qobiliyatini rivojlantirishga xizmat qiladi. Bunda so'z va rasm yoki inglizcha so'z va uning izohi juftlik sifatida tayyorlanadi. Kartochkalar teskari qo'yiladi. Har bir o'quvchi navbati bilan ikkita kartochkani ochadi. Agar ular bir-biriga mos kelsa, o'quvchi kartochkalarni oladi. Ushbu faoliyatda o'quvchi bir xil so'zlarni ko'p marta ko'rishi va eslab qolishi sababli takrorlash tabiiy ravishda amalga oshadi.

A1 darajada **“Guess the Word”** o'yinidan ham samarali foydalanish mumkin. O'qituvchi yoki o'quvchi ma'lum bir so'zni bevosita aytmasdan, uni sodda ta'rif, harakat yoki rasm orqali ifodalaydi. Masalan, **“It is yellow. Monkeys like it”** kabi sodda tavsif orqali **“banana”** so'zini topish mumkin. Bu usul o'quvchini so'zning ma'nosini kontekst orqali aniqlashga undaydi.

“Word Chain” o'yini esa o'rganilgan so'zlarni tezkor ravishda esga tushirishga yordam beradi. Masalan, **“animals”** mavzusida bir o'quvchi **“cat”** desa, keyingi o'quvchi boshqa hayvon nomini aytadi. O'yin darajaga moslashtirilishi uchun o'quvchilardan faqat o'tilgan so'zlardan foydalanish talab qilinishi mumkin. Bunday yondashuv o'quvchilarning faol lug'atini rivojlantirishga yordam beradi.

Didaktik o'yinlardan foydalanishda muhim metodik talablardan biri — o'yinning ta'limiy maqsadi aniq belgilanishidir. O'qituvchi **“o'yin o'ynatish”** uchun emas, balki muayyan leksik ko'nikmani shakllantirish uchun o'yindan foydalanishi lozim. Masalan, agar maqsad yangi so'zlarning ma'nosini o'zlashtirish bo'lsa, **“Matching”** yoki **“Memory”** kabi o'yinlardan foydalanish mumkin. Agar maqsad o'quvchilarni yangi so'zlardan gapirishda foydalanishga undash bo'lsa, **“Guess the Word”** yoki rolli o'yinlar maqsadga muvofiqroq bo'ladi.

Shuningdek, o'yinning murakkabligi o'quvchilarning A1 darajasiga mos bo'lishi zarur. O'yin qoidalari uzoq va murakkab tushuntirilsa, o'quvchi til materialidan ko'ra qoidani tushunishga ko'proq e'tibor qaratishi mumkin. Shuning uchun o'yin qoidalari qisqa, tushunarli va imkon qadar namuna orqali tushuntirilishi kerak.

Didaktik o'yinlar o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishga ham xizmat qiladi. O'yin davomida o'quvchi to'g'ri javob berish, guruhiga ball olib kelish yoki topshiriqni birinchi bo'lib bajarish kabi maqsadlarga ega bo'ladi. Bunda o'quv faoliyati bevosita raqobat yoki hamkorlik bilan uyg'unlashadi. Natijada o'quvchi yangi so'zlarni shunchaki **“yodlash kerak bo'lgan material”** sifatida emas, balki o'yinda muvaffaqiyatga erishish uchun zarur vosita sifatida qabul qiladi.

Biroq o'yinlardan foydalanishning ayrim cheklovlari ham mavjud. Birinchidan, barcha o'yinlar ham avtomatik ravishda samarali ta'limiy natija bermaydi. O'yin mazmuni o'quv

maqsadiga mos kelmasa, u oddiy ko'ngilochar faoliyatga aylanib qolishi mumkin. Ikkinchidan, juda kuchli raqobat ayrim o'quvchilarda psixologik noqulaylik tug'dirishi mumkin. Shu sababli individual, juftlik va guruhli o'yinlar navbatma-navbat qo'llanishi maqsadga muvofiq.

Uchinchidan, o'qituvchi o'yin jarayonida o'quvchilarning xatolarini ham nazorat qilishi kerak. A1 darajadagi o'quvchilar o'yinga berilib, so'zlarni noto'g'ri talaffuz qilish yoki grammatik jihatdan noto'g'ri qo'llashlari mumkin. O'qituvchi esa o'yin jarayonini to'liq to'xtatib qo'ymasdan, muhim xatolarni qayd etib, o'yindan keyingi qisqa tahlil bosqichida ularni tuzatishi mumkin.

Didaktik o'yinlarning samaradorligini oshirish uchun ularni darsning turli bosqichlariga moslashtirish mumkin. Dars boshida qisqa "Word Bingo" yoki "Memory Game" o'tgan mavzuni faollashtiradi. Yangi mavzuni o'rganish jarayonida rasmi "Matching" o'yini yangi so'zlarni tushunishga yordam beradi. Mustahkamlash bosqichida "Guess the Word" yoki "Word Chain" o'quvchilarni faol nutqiy foydalanishga undaydi. Dars yakunida esa qisqa viktorina orqali o'zlashtirish darajasini tekshirish mumkin.

Leksik kompetensiyani shakllantirishda so'zning turli jihatlariga e'tibor qaratish ham muhimdir. O'quvchi so'zning ma'nosi bilan birga uning talaffuzi, yozilishi va boshqa so'zlar bilan qo'llanishini ham o'zlashtirishi lozim. Shu sababli bitta o'yin faqat tarjimani topishga emas, balki so'zdan sodda gap tuzishga ham yo'naltirilishi mumkin. Masalan, "apple" so'zi o'rganilganda o'quvchi nafaqat uning rasmini topadi, balki "I like apples" yoki "This is an apple" kabi A1 darajadagi sodda gaplardan foydalanadi.

Bu jihat CEFRning kommunikativ yo'nalishiga ham mos keladi. CEFRning yangilangan tavsiflarida til o'rganuvchi faoliyatining amaliy va kommunikativ jihatlariga katta e'tibor berilgan [1. 21–41]. Demak, lug'at o'rgatish jarayonining yakuniy maqsadi so'zlarni alohida-alohida bilish emas, balki ularni sodda kommunikativ vaziyatlarda ishlata olishdan iborat bo'lishi kerak.

Didaktik o'yinlarni raqamli vositalar bilan ham uyg'unlashtirish mumkin. Masalan, elektron kartochkalar, interaktiv testlar, rasmi viktorinalar va raqamli matching topshiriqlari A1 darajadagi o'quvchilarning vizual va interaktiv ehtiyojlarini qondiradi. Biroq raqamli vositaning o'zi metodik maqsad emas. Muhimi, u o'quvchining yangi so'z bilan ishlash vaqtini ko'paytirishi va mazmunli takrorlash imkoniyatini yaratishi kerak.

Shunday qilib, didaktik o'yinlardan foydalanish A1 darajadagi o'quvchilarning leksik kompetensiyasini rivojlantirishning kompleks vositasi sifatida namoyon bo'ladi. Ular yangi so'zlarni taqdim etish, takrorlash, mustahkamlash va kommunikativ vaziyatlarda qo'llashning turli bosqichlarida qo'llanishi mumkin. Ayniqsa, o'yin topshirig'i aniq ta'limiy maqsadga asoslangan, o'quvchining til darajasiga mos va muntazam takrorlashni ta'minlagan hollarda uning metodik qiymati oshadi.

Xulosa. Xulosa qilib aytganda, A1 darajadagi o'quvchilarning ingliz tili leksik kompetensiyasini rivojlantirishda didaktik o'yinlardan foydalanish zamonaviy xorijiy til ta'limining samarali yo'nalishlaridan biri hisoblanadi. Boshlang'ich darajada o'quvchilar uchun lug'at boyligini shakllantirish keyingi tinglab tushunish, gapirish, o'qish va yozish ko'nikmalarining rivojlanishi uchun muhim poydevor vazifasini bajaradi.

Didaktik o'yinlar leksik materialni o'quvchilar uchun qiziqarli, faol va kommunikativ jarayonga aylantiradi. "Matching", "Bingo", "Memory Game", "Guess the Word" va "Word Chain" kabi o'yinlar yordamida o'quvchilar so'zlarning ma'nosi, talaffuzi, yozilishi va qo'llanishini turli vaziyatlarda takrorlash imkoniyatiga ega bo'ladilar. Ayniqsa, takroriy foydalanish o'rganilgan leksik birliklarning uzoq muddatli xotirada mustahkamlanishiga yordam beradi.

Shu bilan birga, didaktik o'yinlarning samaradorligi ularning soniga emas, balki metodik jihatdan to'g'ri tashkil etilishiga bog'liq. O'yin mazmuni dars maqsadiga, o'quvchilarning yosh va til darajasiga hamda o'rganilayotgan leksik materialga mos bo'lishi lozim. O'qituvchi o'yin jarayonini rejalashtirishda yangi so'zlarni taqdim etish, ularni takrorlash, faol nutqda qo'llash va natijani baholash bosqichlarini o'zaro bog'lashi maqsadga muvofiq.

Shuningdek, A1 darajada didaktik o'yinlardan foydalanish faqat lug'at miqdorini oshirish bilan cheklanmasligi kerak. Asosiy maqsad o'quvchini o'rgangan leksik birliklarini sodda kommunikativ vaziyatlarda mustaqil qo'llay olishga olib kelishdir. Shu jihatdan didaktik o'yinlar leksik bilimni kommunikativ kompetensiya bilan bog'lovchi samarali metodik vosita sifatida baholanishi mumkin.

Umuman olganda, A1 darajadagi ingliz tili darslarida didaktik o'yinlardan tizimli foydalanish o'quvchilarning lug'at boyligini faollashtirish, darsdagi ishtirokini kuchaytirish, yangi so'zlarni takrorlash imkoniyatlarini kengaytirish va ularni sodda nutqiy vaziyatlarda qo'llashga tayyorlash uchun qulay pedagogik sharoit yaratadi. Shu sababli didaktik o'yinlarni boshlang'ich darajadagi ingliz tili ta'limining yordamchi emas, balki aniq maqsad va metodik tamoyillar asosida qo'llanadigan muhim ta'lim texnologiyalaridan biri sifatida ko'rish mumkin.

Adabiyotlar, References, Литературы:

1. Council of Europe. Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment – Companion Volume. Strasbourg: Council of Europe Publishing, 2020. – 280 p.
2. Nation, I.S.P. Learning Vocabulary in Another Language. Cambridge: Cambridge University Press, 2001. – 477 p.
3. Schmitt, N. Instructed Second Language Vocabulary Learning. Language Teaching Research, 2008. – Vol. 12, No. 3. – P. 329–363.
4. Thornbury, S. How to Teach Vocabulary. Harlow: Pearson Education Limited, 2002.
5. Lewis, M. The Lexical Approach: The State of ELT and a Way Forward. Hove: Language Teaching Publications, 1993.
6. Ur, P. A Course in Language Teaching: Practice and Theory. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.
7. Wright, A., Betteridge, D., Buckby, M. Games for Language Learning. 3rd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.
8. Hadfield, J. Intermediate Communication Games. Harlow: Longman, 1996.
9. Cameron, L. Teaching Languages to Young Learners. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
10. Council of Europe. Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.