RAQAMLI TA’LIM MUHITIDA BOSHLANG‘ICH SINF O‘QUVCHILARINING NUTQIY MADANIYATINI RIVOJLANTIRISHDA AN’ANAVIY VA INTERFAOL DIDAKTIK O‘YINLAR INTEGRATSIYASI

Sharopova Gulnoza Shaxoviddin qizi,
Osiyo xalqaro universiteti doktoranti,
Pedagogika nazariyasi kafedrasi o‘qituvchisi
gulnozasharopova73@gmail.com

Maqolada boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining nutqiy madaniyatini rivojlantirishda an’anaviy va raqamli didaktik o‘yinlarni uyg‘un qo‘llashning nazariy-metodik asoslari yoritiladi. Nutqiy madaniyatning tarkibiy ko‘rsatkichlari, o‘yin topshirig‘ini loyihalash mezonlari va pedagogik qayta aloqaning ahamiyati tahlil qilinadi. Ilmiy manbalar qiyosiy tahlili asosida nutqiy maqsad, kommunikativ vaziyat, mustaqil nutqiy harakat hamda refleksiyani birlashtiruvchi metodik sikl taklif etiladi. Raqamli vositalardan foydalanishda pedagogik maqsadga muvofiqlik, yosh xususiyatlari, teng imkoniyat va jonli muloqotni saqlash shartlari asoslanadi.

Kalit so‘zlar: *boshlang‘ich ta’lim, nutqiy madaniyat, kommunikativ kompetensiya, didaktik o‘yin, raqamli ta’lim, og‘zaki nutq, dialog, refleksiya, teskari aloqa, metodik model.*

ИНТЕГРАЦИЯ ТРАДИЦИОННЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В РАЗВИТИИ РЕЧЕВОЙ КУЛЬТУРЫ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ В ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ

В статье рассматриваются теоретико-методические основы интеграции традиционных и цифровых дидактических игр для развития речевой культуры учащихся начальных классов. Анализируются компоненты речевой культуры, критерии проектирования игровых заданий и роль педагогической обратной связи. Предлагается методический цикл, объединяющий речевую цель, коммуникативную ситуацию, самостоятельное речевое действие и рефлексию. Обоснованы условия педагогически целесообразного и доступного применения цифровых средств при сохранении живого общения.

Ключевые слова: *начальное образование, речевая культура, коммуникативная компетентность, дидактическая игра, цифровая образовательная среда, устная речь, диалог, рефлексия.*

INTEGRATING TRADITIONAL AND INTERACTIVE DIDACTIC GAMES TO DEVELOP PRIMARY SCHOOL PUPILS’ SPEECH CULTURE IN A DIGITAL LEARNING ENVIRONMENT

This article examines the theoretical and methodological foundations for integrating traditional and digital didactic games to develop primary school pupils’ speech culture. It discusses key components of speech culture, criteria for designing game-based tasks, and the role of teacher feedback. A methodological cycle is proposed to connect a language goal, a communicative situation, independent spoken production, and reflection. Conditions for age-appropriate, equitable use of digital tools while preserving face-to-face interaction are outlined.

Keywords: *primary education, speech culture, communicative competence, didactic games, digital learning, oral language, dialogue, reflection, feedback.*

Kirish. Boshlang‘ich ta’limda o‘quvchining nutqiy madaniyatini rivojlantirish uning faqat ravon gapirishi yoki ko‘p so‘z bilishi bilan chegaralanmaydi. Nutqiy madaniyat fikrni mazmunan aniq, mantiqan izchil, grammatik jihatdan to‘g‘ri va muloqot vaziyatiga mos ifodalash, suhbatdoshni tinglash, navbatni saqlash hamda til birliklarini odob va maqsadga muvofiq tanlashni qamrab oladi. Shu sababli nutqiy madaniyatni rivojlantirish ona tili va o‘qish savodxonligi darslarining alohida vazifasi bo‘lish bilan birga, barcha fanlarda tashkil etiladigan ta’limiy muloqotning ham tarkibiy qismi sifatida qaralishi lozim.

O‘zbekiston Respublikasining “Ta’lim to‘g‘risida”gi Qonuni ta’lim sohasidagi munosabatlarni tartibga soluvchi asosiy huquqiy hujjatlardan biri bo‘lib, ta’lim jarayonini shaxs rivoji va sifatli ta’lim olish huquqi bilan bog‘liq holda tashkil etish uchun me’yoriy asos yaratadi [1]. Boshlang‘ich ta’lim amaliyotida bu

yo‘nalish o‘quvchilarning fikrini mustaqil bayon etishi, savol berishi, suhbatdosh fikriga munosabat bildirishi va o‘z nutqini turli kommunikativ vaziyatlarga moslashtirishi uchun sharoit yaratishni talab etadi.

Raqamli ta’lim vositalari kengayib borayotgan sharoitda didaktik o‘yinlarni yangi formatlarda tashkil etish imkoniyatlari ortmoqda. Interfaol taqdimotlar, elektron kartochkalar, audioyozuvlar, rasm va ketma-ket tasvirlardan foydalanish bolaga so‘z tanlash, hikoya tuzish, tinglab tushunish va javobini qayta ko‘rib chiqish uchun qo‘shimcha tayanchlar berishi mumkin. Biroq raqamli vositaning mavjudligi o‘z-o‘zidan nutqiy rivojlanishni ta’minlamaydi. O‘yin aniq nutqiy maqsadga, faol og‘zaki javobga va pedagogik qayta aloqaga ega bo‘lgandagina u ta’limiy vazifani bajaradi.

L.S. Vigotskiyning ijtimoiy-madaniy rivojlanish haqidagi qarashlari bolaning bilishi va nutqi kattalar hamda tengdoshlar bilan o‘zaro ta’sirda rivojlanishini anglashga yordam beradi [2]. D.B. Elkonin esa o‘yin faoliyatining ijtimoiy tajribani o‘zlashtirish, rollarni bajarish va qoidalar asosida harakat qilishdagi o‘rnini tahlil qilgan [3]. Ushbu nazariy asoslar didaktik o‘yinni shunchaki ko‘ngilochar tanaffus emas, balki maqsadli kommunikativ tajriba tashkil etadigan pedagogik muhit sifatida ko‘rish imkonini beradi.

Maqolaning maqsadi — boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining nutqiy madaniyatini rivojlantirishda an’anaviy va raqamli interfaol didaktik o‘yinlarni integratsiyalashning ilmiy-metodik asoslarini tahlil qilish hamda nutqiy maqsad, kommunikativ faoliyat, qayta aloqa va refleksiyani birlashtiruvchi metodik yechimni taklif etish.

Adabiyotlar tahlili va nazariy asoslar. Nutqiy madaniyat ko‘p komponentli pedagogik hodisa sifatida tavsiflanadi. Uning tarkibida fonetik-orfoepik aniqlik, lug‘aviy va semantik to‘g‘rilik, grammatik me’yorlarga rioya qilish, gap va matnning mantiqiy izchilligi, ifodalilik hamda nutqiy etiketga moslikni ajratish mumkin. Boshlang‘ich sinfda bu komponentlar alohida-alohida o‘zlashtirilishi mumkin bo‘lsa-da, real muloqotda ular bir vaqtning o‘zida namoyon bo‘ladi. Masalan, o‘quvchi hikoya tuzayotganda tegishli so‘zlarni tanlaydi, gaplarni grammatik jihatdan bog‘laydi, voqealar ketma-ketligini saqlaydi va tinglovchiga tushunarli tarzda bayon qiladi.

Didaktik o‘yinlar ana shu murakkab faoliyatni kichik va boshqariladigan vazifalarga ajratish imkonini beradi. So‘z va ma’no o‘yinlari lug‘atni faollashtiradi; rolli o‘yinlar vaziyatga mos ifoda va muloqot odobini mashq qildiradi; hikoya tuzishga qaratilgan o‘yinlar matn izchilligi hamda bog‘lovchi birliklardan foydalanishni qo‘llab-quvvatlaydi; tinglash va javob qaytarish o‘yinlari esa dialogik muloqotning navbat almashish va mazmunni tushunish jihatlarini faollashtiradi.

O‘yin orqali o‘rganish bo‘yicha xalqaro dalillar uning imkoniyatlari bilan birga, dizayn va qo‘llash shartlariga bog‘liqligini ham ko‘rsatadi. Skene va hammualliflar 39 tadqiqotni ko‘rib chiqib, 17 tadqiqot natijalarini meta-tahlilga kiritgan; boshqariladigan o‘yin ayrim ko‘rsatkichlar, jumladan fazoviy lug‘at kabi natijalarda ustunlik ko‘rsatgan bo‘lsa-da, savodxonlik va barcha ijtimoiy-emotsional natijalar bo‘yicha bir xil ustunlik aniqlanmagan [4]. Bu xulosa o‘yin metodikasini “o‘yin har doim samarali” degan umumiy taxmin bilan emas, aniq o‘quv maqsadi va natija ko‘rsatkichlari orqali baholash lozimligini ko‘rsatadi.

Yang va hammualliflarning 2024-yilda e’lon qilingan tizimli sharhi K–12 ta’limida til o‘rgatish uchun o‘yinlardan foydalanishga bag‘ishlangan 83 ta SSCI maqolasini tahlil qilgan. Sharhda o‘yinli til ta’limi lug‘at, til ko‘nikmalari va kommunikativ faollikni qo‘llab-quvvatlashi mumkinligi qayd etilgan; shu bilan birga, texnik qiyinchiliklar, hamkorlikdagi muammolar, topshiriq murakkabligi va ortiqcha kognitiv yuk kabi cheklovlar ham ko‘rsatilgan [5]. Ushbu tadqiqotlarning katta qismi chet tilini o‘rganish kontekstida olib borilganligi sababli, ularning natijalarini o‘zbek tilidagi nutq madaniyatiga to‘g‘ridan-to‘g‘ri ko‘chirish mumkin emas. Biroq o‘yin maqsadini aniq belgilash, faol nutqiy javob talab qilish va texnik vositani pedagogik boshqarish kabi dizayn tamoyillari uchun ular muhim metodik manba bo‘lib xizmat qiladi.

Thompson va von Gillernning raqamli o‘yinlar orqali lug‘at o‘rganishga bag‘ishlangan Bayes meta-tahlilida o‘yinli o‘qitish guruhlari foydasiga o‘rtacha ijobiy ta’sir qayd etilgan, biroq natijalar tadqiqotlar o‘rtasida sezilarli farqlangan [6]. Mazkur farqlanish o‘yin turi, vazifaning tuzilishi, o‘quvchi yoshi va mashg‘ulot davomiyligi muhim ekanini anglatadi. Shunday ekan, raqamli didaktik o‘yinlar umumiy ko‘ngilochar format sifatida emas, maqsadli til faoliyatiga biriktirilgan metodik vosita sifatida loyihalanishi lozim.

UNESCOning 2023-yilgi Global Education Monitoring hisobotida texnologiya ta’limda o‘quvchi va o‘qituvchini markazda saqlashi, insoniy muloqotni almashtirmasdan qo‘llab-quvvatlashi kerakligi ta’kidlanadi. Hisobot raqamli yechimlarning ta’limiy qiymati kontekst, teng imkoniyat va dalillar bilan asoslangan baholashga bog‘liqligini ko‘rsatadi [7]. Nutqiy madaniyatni shakllantirish masalasida bu prinsip ayniqsa muhim: og‘zaki nutqning tabiiy vazifasi odamlar o‘rtasida ma’no almashish bo‘lgani uchun raqamli mashq, albatta, jonli dialog, hikoya bayoni yoki og‘zaki izoh bilan yakunlanishi lozim.

Tadqiqot metodologiyasi. Maqola nazariy-metodik xarakterga ega. Tadqiqotning metodologik asosini nutq va tafakkur rivojlanishining ijtimoiy-madaniy talqini, o‘yin faoliyatining pedagogik

imkoniyatlari hamda raqamli ta’lim vositalarini maqsadga muvofiq qo‘llash tamoyillari tashkil etadi. Materialni ishlab chiqishda ilmiy manbalarni tahlil qilish, qiyosiy tahlil, umumlashtirish, komponentli tahlil va metodik modellashtirish usullaridan foydalanildi.

Qiyosiy tahlilda an’anaviy didaktik o‘yinlarning jonli muloqot, harakat, rollarni almashtirish va bevosita teskari aloqa berish imkoniyatlari raqamli interfaol o‘yinlarning tasvir, audio, tezkor qayta aloqa, topshiriq variantlarini tabaqalashtirish va o‘quv natijasini saqlash imkoniyatlari bilan taqqoslandi. Tahlilning muhim sharti — texnologik vosita yoki o‘yin formatini o‘zicha natija deb qabul qilmasdan, uni o‘quvchining bajaradigan nutqiy harakati va kuzatiladigan natija bilan bog‘lashdan iborat bo‘ldi.

Maqolada taklif etilayotgan metodik model tayyor eksperimental natija sifatida emas, balki manbalar tahlili asosida shakllantirilgan ilmiy-metodik yechim sifatida qaraladi. Uning amaliy samaradorligini aniqlash uchun keyingi bosqichda boshlang‘ich sinflarda aniqlovchi va shakllantiruvchi tajriba-sinov ishlarini tashkil etish, boshlang‘ich hamda yakuniy diagnostika natijalarini bir xil mezonlar asosida qiyoslash zarur.

Natijalar va muhokama. Nutqiy madaniyatni rivojlantirishda o‘yin topshirig‘ining didaktik tuzilishi

Tahlil natijasida didaktik o‘yinning nutqiy maqsadga xizmat qilishi uchun uning tashqi qiziqarliligi yetarli emasligi aniqlandi. O‘yin bolaning nutqiy harakatini yuzaga keltirishi, mazkur harakat kutilayotgan kompetensiyaga mos bo‘lishi va natijani kuzatish imkonini berishi kerak. Masalan, faqat to‘g‘ri javobni tanlashga asoslangan raqamli test so‘z ma’nosini tanish darajasini ko‘rsatishi mumkin, biroq o‘quvchining shu so‘zni mustaqil ravishda gapda yoki dialogda qo‘llay olishini to‘liq aniqlamaydi. Shu sababli tanlash topshirig‘idan keyin og‘zaki izoh, gap tuzish yoki juftlikda savol-javob tashkil etilishi maqsadga muvofiq.

Mazkur yondashuvda o‘yin topshirig‘i besh o‘zaro bog‘liq unsurdan tashkil topadi: 1) aniq nutqiy maqsad; 2) mazmunli kommunikativ vaziyat; 3) o‘quvchining faol nutqiy harakati; 4) mezonlarga asoslangan teskari aloqa; 5) refleksiya va ko‘nikmani yangi vaziyatga ko‘chirish. Bu tuzilma o‘yin jarayonida o‘quvchi nima qilishi, nima deyishi, qanday dalil bilan javob berishi va o‘qituvchi qaysi ko‘rsatkichni kuzatishini oldindan belgilash imkonini beradi.

An’anaviy va raqamli o‘yinlarni integratsiyalash modeli. An’anaviy o‘yinlar o‘quvchilarning ko‘zga-ko‘z muloqoti, ohang, mimika, navbat bilan gapirish, suhbatdoshning javobiga moslashish va guruhda hamkorlik qilish ko‘nikmalarini mashq qildirishga qulay. Raqamli o‘yinlar esa tasvirlar ketma-ketligini tez o‘zgartirish, audio namunalarni qayta tinglash, vazifani darajalash va individual javobga tezkor izoh berish imkoniyatini kengaytiradi. Shu sababli ikki formatni bir-biriga qarama-qarshi qo‘yish o‘rniga, ularning funksional ustunliklarini bir dars siklida birlashtirish ilmiy-metodik jihatdan asosliroqdir.

Maqolada quyidagi metodik sikl taklif etiladi: “nutqiy maqsadni aniqlash — kommunikativ vaziyatni yaratish — o‘yinli nutqiy harakat — qayta aloqa — refleksiya — yangi vaziyatda qo‘llash”. Dastlab o‘qituvchi nutqiy maqsadni belgilaydi. Keyin o‘quvchilarni qiziqtiradigan, hayotiy tajribaga yaqin vaziyat yaratiladi. O‘yin davomida o‘quvchi so‘z tanlaydi, gap tuzadi, savol beradi, hikoya qiladi yoki suhbatdoshga javob qaytaradi. O‘qituvchi va tengdoshlar belgilangan mezonlar bo‘yicha fikr-mulohaza bildiradi. Yakunda o‘quvchi nimani muvaffaqiyatli bajargani va qaysi jihatni yaxshilashi kerakligini aniqlaydi.

1-jadval.

Nutqiy madaniyatni rivojlantirishga yo‘naltirilgan didaktik o‘yinlar tizimi

O‘yin turi	Nutqiy maqsad	Faoliyat namunasi	Kuzatiladigan ko‘rsatkich
“Rasm-hikoya xaritasi” (an’anaviy/raqamli)	Monologik nutq va voqealar izchilligini rivojlantirish	Rasmlar ketma-ketligiga tayangan holda hikoya tuzish; “avval”, “keyin”, “so‘ng”, “natijada” birliklaridan foydalanish	Matn izchilligi, bog‘lovchi vositalar, mazmunning to‘liqligi
“Muloqot vaziyati” (rolli o‘yin)	Nutqiy etiket va dialogik muloqotni shakllantirish	Kutubxona, do‘kon yoki maktab kutubxonachisi bilan suhbat rollarini bajarish	Savolning mosligi, muloyim ifoda, navbatni saqlash, javobga munosabat
“So‘z ma’nosi detektivi”	Lug‘aviy aniqlik va so‘zlarni kontekstda qo‘llash	Sinonim tanlash, ko‘p ma’noli so‘zni gapda izohlash, tanlangan so‘z bilan yangi gap tuzish	So‘z tanlash aniqligi, ma’no mosligi, mustaqil gap tuzish
“Raqamli hikoya zanjiri”	Raqamli tasvirlarni izchil og‘zaki bayonga	Interfaol doska yoki kartochkadagi 3–5 tasvir asosida hikoya tuzib,	Mantiqiy ketma-ketlik, grammatik bog‘lanish,

O‘yin turi	Nutqiy maqsad	Faoliyat namunasi	Kuzatiladigan ko‘rsatkich
	aylantirish	uni og‘zaki taqdim etish	taqdimot ravonligi
“Tingla va davom ettir”	Faol tinglash va mazmunli javob qaytarish	Juftlikdagi o‘quvchi hikoyaning bir qismini aytadi; sherigi asosiy mazmunni takrorlab, davomini yaratadi	Tinglangan mazmunni saqlash, mavzuga aloqador javob, suhbatdoshni tinglash
“Bir vaziyat — uch yechim”	Fikrni asoslash va nutqiy mustaqillikni rivojlantirish	Muammoli vaziyat uchun uch yechim aytish, ulardan birini sabab bilan himoya qilish	Dalil keltirish, sabab-oqibat bog‘lanishi, nutqiy izchillik

Manba: muallif tomonidan ilmiy manbalar tahlili va metodik modellashtirish asosida tuzilgan.

O‘yinlarni tashkil etishning metodik bosqichlari. Birinchi bosqich — diagnostik va maqsadli tayyorgarlik. Mashg‘ulot boshlanishida o‘qituvchi o‘quvchining nutqiy holatini qisqa og‘zaki topshiriq, rasm asosida hikoya, savol-javob yoki juftlikdagi muloqot orqali kuzatadi. Bu bosqichda maqsad o‘quvchini “yaxshi” yoki “yomon” deb baholash emas, balki qaysi nutqiy komponentni rivojlantirish zarurligini aniqlashdir. Masalan, o‘quvchi voqeani tushunsa-da, uni izchil bayon qila olmasligi mumkin; boshqasi esa ravon gapiradi, lekin so‘z tanlashda takrorlarga yo‘l qo‘yadi. Turlicha ehtiyojlar o‘yin topshiriqlarini tabaqalashtirishni talab qiladi.

Ikkinchi bosqich — motivatsion kirish va kommunikativ vaziyat yaratish. O‘yin mazmuni bolalarning kundalik tajribasiga yaqin bo‘lishi, biroq ularni yangi so‘z va nutqiy tuzilmalardan foydalanishga undashi kerak. Rasm, predmet, hikoya boshlanishi, audio lavha yoki muammoli savol diqqatni jalb qiluvchi tayanch bo‘la oladi. O‘qituvchi vaziyatni qisqa va tushunarli ifodalaydi, o‘yin qoidalarini namoyish etadi hamda kutilayotgan nutqiy natijani bolalarga aniq yetkazadi.

Uchinchi bosqich — yo‘naltirilgan o‘yin va mustaqil nutqiy ishlab chiqarish. Dastlab o‘qituvchi kerakli nutqiy modelni ko‘rsatishi yoki tayanch iboralarni berishi mumkin. Keyin yordam asta-sekin kamaytiriladi va o‘quvchi mustaqil gap, dialog yoki hikoya tuzishga yo‘naltiriladi. Bu jarayonda muhim mezon — o‘qituvchining ko‘p gapirishi emas, balki o‘quvchilarning maqsadli nutqiy faoliyatga kirishishi. O‘yin qoidasi har bir ishtirokchiga mazmunli gapirish imkoniyatini berishi kerak.

To‘rtinchi bosqich — mezonli teskari aloqa. Fikr-mulohaza umumiy maqtov yoki xatolar ro‘yxati bilan cheklanmasligi lozim. Masalan, “Hikoyangda voqealar ketma-ketligi aniq; endi ikki gapni ‘shuning uchun’ yoki ‘natijada’ orqali bog‘lab ko‘r” kabi izoh o‘quvchiga keyingi qadami haqida ma’lumot beradi. Tengdoshlar bilan o‘zaro baholashda ham bolaning shaxsiga emas, bajarilgan nutqiy vazifaga e’tibor qaratish kerak.

Beshinchi bosqich — refleksiya va ko‘nikmani ko‘chirish. O‘yin yakunida o‘quvchi “Qaysi yangi so‘zni ishlatdim?”, “Fikrimni qanday izchil bayon qildim?”, “Suhbatdoshimni tinglash uchun nima qildim?”, “Keyingi safar nimani yaxshilayman?” kabi savollar orqali faoliyatini anglaydi. So‘ng shu ko‘nikma boshqa vaziyatda qo‘llanadi: masalan, “Kutubxona” rolli o‘yinida mashq qilingan muloyim murojaat kundalik sinf muloqotiga ko‘chiriladi. Ana shu ko‘chirish o‘yinni qisqa muddatli mashg‘ulotdan barqaror nutqiy odatni shakllantirish vositasiga aylantiradi.

Nutqiy madaniyatni baholash mezonlari. O‘yinli metodikaning natijadorligini baholash uchun o‘quvchi nutqining faqat hajmini yoki javoblar sonini hisoblash yetarli emas. Baholash bir nechta ko‘rsatkichni qamrab olishi va bir xil topshiriqlar yoki taqqoslanadigan vaziyatlar orqali takroriy kuzatishga imkon berishi kerak. Quyidagi mezonlar metodik diagnostika uchun taklif qilinadi; ular mahalliy o‘quv dasturi, sinf yoshi va tadqiqotning aniq maqsadiga muvofiq moslashtirilishi lozim.

Baholash jarayonida har bir mezon bo‘yicha kamida ikki yoki uch xil vaziyatdan olingan namuna tahlil qilinishi maqsadga muvofiq. Bitta javob o‘quvchining barqaror nutqiy madaniyatini to‘liq ifodalamasligi mumkin. Shu sababli kuzatish, og‘zaki topshiriq, juftlikdagi dialog, hikoya tuzish va o‘z-o‘zini baholash ma’lumotlarini birgalikda talqin qilish ishonchlilikni oshiradi. Agar metodika tajriba-sinovda qo‘llansa, boshlang‘ich va yakuniy baholash bir xil mezonlar asosida o‘tkazilishi, ishtirokchilar soni, sinf bosqichi, davomiylik va natijalarni hisoblash usuli to‘liq qayd etilishi lozim.

2-jadval.

Nutqiy madaniyatning taklif etilayotgan baholash mezonlari va darajaviy tavsiflari

Mezon	Yuqori ko‘rinish	O‘rta ko‘rinish	Boshlang‘ich ko‘rinish
Lug‘aviy-semantik aniqlik	So‘z va iboralarni mazmunga mos, takrorni kamaytirgan holda qo‘llaydi	Asosiy ma’noni yetkazadi, ayrim takror yoki noaniq so‘z tanlovi bor	So‘z tanlashda ko‘p yordam talab qiladi, fikr mazmuni noaniq qoladi
Grammatik va matniy izchillik	Gaplarni to‘g‘ri bog‘laydi, voqealarni mantiqiy ketma-ketlikda bayon qiladi	Umumiy ketma-ketlik saqlanadi, ayrim bog‘lanishlar uziladi	Gaplar o‘rtasidagi bog‘lanish sust, izchillik ko‘pincha yo‘qoladi
Ravonlik va ifodalilik	Fikrni tushunarli sur’atda, mos ohang bilan bayon qiladi	Fikr tushunarli, ammo pauza yoki takrorlar ko‘p uchraydi	Bayonda tez-tez to‘xtab qoladi yoki fikrni yakunlash qiyinlashadi
Dialogik muloqot va etiket	Suhbatdoshni tinglaydi, mavzuga mos javob beradi, muloyim ifodalardan foydalanadi	Muloqotga kirishadi, biroq savol-javob yoki navbatni saqlashda eslatma zarur	Muloqotni davom ettirish uchun muntazam ko‘mak kerak
Mustaqillik va refleksiya	Mustaqil nutqiy yechim tanlaydi va o‘z javobini tahlil qiladi	Qisman mustaqil ishlaydi, refleksiyada yo‘naltiruvchi savollar zarur	Tayanch va namunaga ko‘p bog‘liq, o‘z faoliyatini tahlil qilish qiyin

Manba: muallif tomonidan tadqiqot maqsadidan kelib chiqib ishlab chiqilgan metodik tavsif.

Raqamli o‘yinlarni qo‘llashdagi pedagogik shartlar va cheklovlar. Raqamli platformalar so‘zlarni guruhlash, tasvirni ketma-ket joylashtirish, audio tinglash, ovoz yozib qayta eshitish va individual topshiriqlar berish kabi vazifalarni qo‘llab-quvvatlashi mumkin. Biroq ekran oldida javobni belgilash bolaning mustaqil og‘zaki nutqini o‘z-o‘zidan rivojlantirmaydi. Har bir raqamli topshiriqqa og‘zaki izoh, sherik bilan dialog, qisqa hikoya yoki javobni asoslash elementi qo‘shilishi kerak. Bu tamoyil raqamli o‘yin natijasini bevosita kommunikativ harakat bilan bog‘laydi.

Birinchi shart — pedagogik maqsadga moslik. O‘yin platformasi darsda o‘rganilayotgan so‘zlar, mavzu, nutqiy vazifa va sinfning yosh xususiyatlariga mos kelishi kerak. Ikkinchi shart — texnologik yuklamani me’yorlash. Ko‘p animatsiya, tezlikka haddan tashqari urg‘u berish yoki bir vaqtning o‘zida ko‘plab qoidalarni bajarish asosiy nutqiy maqsaddan chalg‘itishi mumkin. Uchinchi shart — teng imkoniyat. Qurilma yoki internetga kirish cheklangan sinflarda shu topshiriqni rasmli kartochkalar, doska yoki guruh materiali orqali bajarishning muqobil varianti bo‘lishi kerak.

To‘rtinchi shart — bolaning shaxsiy ma’lumotlari va xavfsizligi. Raqamli faoliyat uchun keraksiz shaxsiy ma’lumotlarni yig‘maslik, bolalarning ovoz yoki tasvir yozuvlaridan foydalanishda muassasa qoidalariga rioya qilish hamda platforma tanlashda maxfiylik shartlarini tekshirish zarur. Beshinchi shart — o‘qituvchining vositachilik roli. O‘qituvchi texnologiyani ishga tushiruvchi shaxs bilangina cheklanmaydi; u nutqiy maqsadni belgilaydi, o‘quvchining javobini mazmunan tahlil qiladi, xatoni rivojlantiruvchi fikr-mulohazaga aylantiradi va o‘quvchilar o‘rtasida jonli muloqotni tashkil etadi.

Shunday qilib, an’anaviy va raqamli didaktik o‘yinlarni integratsiyalashda ularning o‘zaro to‘ldiruvchi vazifalari belgilanadi: raqamli vosita vaziyatni ko‘rgazmali va moslashuvchan taqdim etadi, an’anaviy o‘yin esa yuzma-yuz muloqot, tabiiy dialog va ijtimoiy nutqiy xulqni mashq qildiradi. Metodik samaradorlik esa texnologiyaning yangiligiga emas, o‘quvchining aniq nutqiy faoliyatga qanchalik jalb etilganiga va natija qanday baholanganiga bog‘liq.

Xulosa va takliflar. Ilmiy manbalar tahlili va metodik modellashtirish natijasida boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining nutqiy madaniyatini rivojlantirishda an’anaviy hamda raqamli didaktik o‘yinlarni yagona maqsadga yo‘naltirilgan tizim sifatida tashkil etish maqsadga muvofiq ekani asoslandi. Nutqiy madaniyat faqat lug‘at boyligi yoki ravon gapirish bilan belgilanmaydi; u lug‘aviy aniqlik, grammatik to‘g‘rilik, matn izchilligi, ifodalilik, tinglash va kommunikativ odobning o‘zaro birligida namoyon bo‘ladi. Shu sababli o‘yinli mashg‘ulotlar ushbu komponentlarni birgalikda yoki aniq belgilangan maqsadlar bo‘yicha bosqichma-bosqich rivojlantirishi kerak.

Tahlil o‘yin metodikasining samarasi uning qiziqarliligi bilangina emas, balki didaktik maqsad, kommunikativ vaziyat, o‘quvchining mustaqil nutqiy harakati, mezonli teskari aloqa va refleksiyaning mavjudligi bilan belgilanishini ko‘rsatdi. Shu nuqtayi nazardan maqolada “nutqiy maqsad — kommunikativ vaziyat — nutqiy harakat — qayta aloqa — refleksiya — yangi vaziyatda qo‘llash” sikli taklif etildi. Mazkur sikl o‘qituvchiga har bir o‘yinning qaysi ko‘nikmani rivojlantirishi va qanday natijani kuzatish mumkinligini oldindan belgilash imkonini beradi.

Xalqaro adabiyotlar raqamli o‘yinlar va boshqariladigan o‘yin faoliyatining muayyan sharoitlarda ijobiy imkoniyatlarga ega ekanini ko‘rsatsa-da, natijalar barcha ko‘nikmalar va vaziyatlarda bir xil emas. Shu sababli raqamli o‘yinlarni jonli muloqot o‘rniga qo‘yish emas, balki uni ko‘rgazmali material, takroriy mashq, audio tayanch va tezkor teskari aloqa bilan boyitish vositasi sifatida qo‘llash zarur. O‘quvchi raqamli topshiriqni bajargach, o‘z javobini og‘zaki tushuntirishi, hikoya qilishi yoki sherigi bilan dialogga kirishishi lozim.

Amaliyot uchun quyidagi takliflar ilgari suriladi: birinchidan, har bir didaktik o‘yin uchun bitta asosiy nutqiy maqsad va kuzatiladigan ko‘rsatkich belgilash; ikkinchidan, so‘z o‘yinlari, rolli muloqot, hikoya tuzish, faol tinglash va fikrni asoslash topshiriqlarini bosqichma-bosqich uyg‘unlashtirish; uchinchidan, raqamli va raqamli bo‘lmagan muqobil shakllarni tayyorlash; to‘rtinchidan, o‘quvchilar nutqini lug‘aviy aniqlik, grammatik-matniy izchillik, ravonlik, dialogik muloqot hamda mustaqillik mezonlari bo‘yicha muntazam kuzatish; beshinchidan, pedagogik qayta aloqani aniq va rivojlantiruvchi shaklda tashkil etish; oltinchidan, metodikaning samaradorligini keyingi tajriba-sinov ishlarida boshlang‘ich va yakuniy diagnostika, kuzatuv varaqalari hamda o‘quvchilar nutqi namunalarini qiyosiy tahlil qilish asosida tekshirish.

Maqolada ishlab chiqilgan metodik tavsif nazariy-metodik model sifatida qaraladi. Uning boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining o‘zbek tilidagi nutqiy madaniyatiga ta’sirini qat’iy empirik xulosa sifatida belgilash uchun alohida tajriba-sinov, namuna tavsifi, baholash vositalarining asoslanishi va natijalarning statistik tahlili zarur. Bu talab tadqiqot natijalarining ishonchliligini ta’minlash hamda taklif etilayotgan metodikani keyinchalik takomillashtirish uchun asos bo‘lib xizmat qiladi.

Adabiyotlar:

1. O‘zbekiston Respublikasining “Ta’lim to‘g‘risida”gi Qonuni. O‘RQ-637-son, 2020-yil 23-sentabr. https://lex.uz/uz/docs/-5013007 (murojaat sanasi: 09.10.2026).

2. Vygotsky L. S. Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.

3. Эльконин, Д. Б. Психология игры. 2-е изд. Москва: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 1999. 359 с.

4. Skene K., O’Farrelly C. M., Byrne E. M., Kirby N., Stevens E. C., & Ramchandani P. G. Can guidance during play enhance children’s learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. Child Development, 2022, 93(4), 1162–1180. https://doi.org/10.1111/cdev.13730.

5. Yang [et al.]. Research trends of game-based language learning in K–12 education: A systematic review of SSCI articles during 2009–2022. Journal of Computer Assisted Learning, 2024, 40(3), 1218–1230. https://doi.org/10.1111/jcal.12944.

6. Thompson C. G., & von Gillern S. Video-game based instruction for vocabulary acquisition with English language learners: A Bayesian meta-analysis. Educational Research Review, 2020, 30, 100332. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100332.

7. UNESCO. Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education: A Tool on Whose Terms? Paris: UNESCO, 2023. https://gem-report-2023.unesco.org/.

8. Ayupova Sh. A. Logopediya. Toshkent: O‘qituvchi, 2006.

9. Tolipov O‘. Q., Usmonboyeva M. Pedagogik texnologiyalarning tatbiqiy asoslari. Toshkent: Fan, 2006.