

### KOREYS TILINI O'QITISHNING ILK BOSQICHIDA DIDAKTIK O'YIN METODIDAN FOYDALANISH.

**Mirzayev Shukurullo Abduqodir o'g'li**

Samarqand davlat chet tillar institute Koreys filologiyasi kafedrası o'qituvchisi.

**E-mail:** [shukurullo5599@gmail.com](mailto:shukurullo5599@gmail.com) +99899-082-94-52.

**Rabbanoyev Javlon Omonkulovich**

Samarqand davlat chet tillar institute Koreys filologiyasi kafedrası o'qituvchisi.

**E-mail:** [javlonrabbanoev@gmail.com](mailto:javlonrabbanoev@gmail.com) +998994486989.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.11554169>

**Annotatsiya.** Chet tilini muloqotga yo'naltirilgan o'qitish usullarining ustuvorligi koreys tilini o'qitish jarayonida rolli (vaziyatli) o'yinlar usulidan foydalanishni taqozo etadi. Maqolada koreys tilida og'zaki nutqni shakllantirishda rolli (vaziyatli) o'yinlarning muhimligi va ularni dars davomida amalda qo'llash haqida fikr yuritilgan

**Kalit so'zlar:** Rolli (vaziyatli) o'yinlar, S.A. Rubinshteyn, G.A. Kitaigorodskaya, ijtimoiy munosabatlar arifmetikasi, diftonglar, unlilar, T.N. Oleinik.

### USING THE DIDACTIC GAME METHOD AT THE FIRST STAGE OF TEACHING THE KOREAN LANGUAGE.

**Abstract.** The priority of communication-oriented methods of teaching a foreign language requires the use of role-playing (situational) games in the process of teaching the Korean language. The article discusses the importance of role-playing (situational) games in the formation of oral speech in Korean and their practical application during the lesson.

**Keywords:** role-playing (situational) games, S.A. Rubinstein, G.A. Kitaigorodskaya, arithmetic of social relations, diphthongs, vowels, T.N. Oleinic.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКОГО ИГРОВОГО МЕТОДА НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ КОРЕЙСКОМУ ЯЗЫКУ.

**Аннотация.** Приоритет коммуникативно-ориентированных методов обучения иностранному языку требует использования ролевых (ситуативных) игр в процессе обучения корейскому языку. В статье рассматривается значение ролевых (ситуативных) игр в формировании устной речи на корейском языке и их практическое применение на уроке.

**Ключевые слова:** ролевые (ситуационные) игры, С.А. Рубинштейн, Г.А. Китайгородская, арифметика общественных отношений, дифтонги, гласные, Т.Н. Олейник.

Muloqotga yo'naltirilgan o'qitish usullarining ustuvorligi koreys tilini o'qitish jarayonida rolli (vaziyatli) o'yinlar usulidan foydalanishni taqozo etadi. Bu usul o'qitishning rivojlantirish tamoyiliga, koreys tilini amaliy bilish zarurati bilan bog'liq maqsadni belgilashga mos keladi.

Ma'lumki, inson haqiqiy hayotda doimo qandaydir ijtimoiy rolda harakat qiladi. Bu borada Kitaigorodskaya G.A. quyidagicha fikri bildiradi: "Tilni muloqot vositasi sifatida o'rgatish muayyan sharoitlarda muloqot jarayonida kommunikativ vaziyatlarda ma'lum bir rollarni bajarish malakalarini shakllantirishni nazarda tutadi".

Ishbilarmonlik va rolli (vaziyatli) o‘yinlar metodi koreys tilini o‘qitishning kommunikativ yo‘nalishining umumiy uslubiy tamoyilini amalga oshirishga yordam beradi. T.N. Oleinik ta’kidlaganidek, “rolli o‘yinda modellashtirilgan muloqot holati sinfdagi nutq faoliyatini haqiqiy muloqotga yaqinlashtirishga imkon beradi, tildan og‘zaki va nutqni faollashtiradigan aloqa vositasi sifatida foydalanishga imkon beradi”.

Taniqli psixologlar ish bilarmonlik va rolli o‘yinlarning inson hayotidagi bebaho o‘rni haqida aytib o‘tishgan. Ulardan biri S.A. Rubinshteyn “o‘yin davomida bola hayotga tayyorgarlik ko‘radi” deb ta’kidladi. Nemis psixologi K.Gross o‘yinni “asl xulq-atvor maktabi” deb atagan, olim Elkonin D.B. – “ijtimoiy munosabatlar arifmetikasi” deb takidlaydi.

O‘yinlarni mazmuni va tabiatiga ko‘ra quyidagi turlarga bo‘lishimiz mumkin:

1. Talabalar sinf xonada mavjud bo‘lgan turli xil buyumlar, narsalar bilan vaziyatga cho‘ktirish bilan bog‘liq bo‘lgan mavzuli o‘yinlar orqali mazkur shakl, hajm, rang, material va boshqalarni o‘rganishlari mumkin bo‘ladi.

2. Ijodiy o‘yinlar, rolli o‘yinlar. Bunga adabiy, geografik, tarixiy, o‘lkashunoslik ekskursiyalari xarakteridagi sayohat o‘yinlari kiradi.

3. intellektual o‘yinlar, mashq o‘yinlari, o‘quv o‘yinlari, krossvordlar, viktorinalar, boshqotirmalar, shuningdek, “Nima? Qayerda? Qachon?”, “Tarix g‘ildiragi”, “Aqllilar va donishmandlar”, “Mo‘jizalar maydoni”.

Ishbilarmonlik va rolli o‘yinlardan foydalanganda, an‘anaviy shablonlardan qochish va turli xil o‘yin shakllaridan foydalanishga imkon beradigan yangilik bo‘lgan tamoyillarga amal qilish kerak.

O‘yin jarayonida o‘quvchilar muloqotning turli elementlarini o‘zlashtirishlari muhim – so‘rash, aytish, qilish, tushuntirish, nimanidir isbotlash, suhbatdosh bilan nimadir bo‘lishish, suhbatni boshlash, uni davom ettirish, aniqlashtiruvchi savollar berish, lug‘atdan maksimal darajada foydalanish kabi.

“O‘yin metodi o‘quvchida hodisalarning yashirin sabablarini tahlil qilish, taqqoslash, o‘rganish istagini uyg‘otadi. Bu ijodkorlik! Kognitiv faoliyat hodisasini tashkil etadigan narsa - aynan shu. O‘yinlarni o‘rganishning eng muhim xususiyatlarini – o‘rganish, bilish zarurligini keltirib chiqaradi”.

Shuning uchun o‘yinlarning muhim qismi koreys tilining turli bo‘limlari - fonetika, morfologiya, lug‘at, sintaksis va boshqalar bilan bog‘liq bo‘lishi kerak.

Ishbilarmonlik va rolli o‘yinlarni o‘tkazish ikki bosqich bilan bog‘liq. Birinchi bosqichda o‘yin mavzusi aniqlanadi, u kattalar kasbiy faoliyatining har xil turlari bilan bog‘liq bo‘lishi kerak, odamlarning odatiy real hayotiy vaziyatlar: chipta sotib olish, o‘rindiqlarni bron qilish, chet ellik mehmonlar bilan uchrashish tarix va madaniyat va boshqalar bilan bog‘liq.

Ikkinchi bosqich - rollarni taqsimlash, rol ijrochilarni tanlash. Talabalarning o‘zlari uchun u yoki bu rolni tanlashlari ma‘qul. O‘yin natijalarini baholashda fonetik xususiyatlar (to‘g‘ri talaffuz, emotsionallik, ekspressivlik) hisobga olinadi.

Ishbilarmonlik va rolli o‘yinlarning samaradorligi quyidagi omillarga bog‘liq bo‘ladi:

1. mavzuni aniq shakllantirishdan, o‘quvchilar oldiga vazifa shaklida qo‘yilgan didaktik maqsad;

2. raqobat muhitini yaratishdan;

3. o'yindan o'quv faoliyati, nutq madaniyati shakli sifatida foydalanishdan.

Koreys tilini o'rgatish jarayonida turli xil o'yin turlaridan foydalanish mumkin.

Koreys tilini o'qitish jarayonida o'quvchilarning eshitish va talaffuz qobiliyatlarini fonetik va boshqa eshitish mashqlari asosida shakllantirishga alohida e'tibor qaratish lozim. To'g'ri talaffuz ko'nikmalarini qiziqarli tarzda, o'yin faoliyati shaklida, shuningdek, audiovizual vositalar (rasmlar, slaydlar va boshqalar tavsifi) yordamida rivojlantirish maqsadga muvofiqdir.

Ma'lumki, koreys tilining tovush tizimi undosh tovushlarni o'z ichiga oluvchi qattiq talaffuz qilinuvchi tovushlarning mavjudligi bilan belgilanadi: ㅋ, ㆁ, ㆁ, ㆁ, ㆁ, kuchli portlovchi tovushlar - undoshlar - ㄷ, ㅌ, ㄴ, ㅃ, ㄱ; so'z ichidagi unli va undoshlarning birikma xususiyatlari, ularning pozitsiya o'zgarishi qonuniyatlarini ham hisobga olinadi.

Koreys tilining fonetik tizimini o'zlashtirish mazkur tilni o'rganishning birinchi oylarida amalga oshiriladi. Shuning uchun, dastlabki bosqichda, o'quvchilarda fonetik eshitishni rivojlantirish, harflar va tovushlarni to'g'ri talaffuz qilish bilan bog'liq bo'lgan o'quv mashqlari, vazifalar tizimini ta'minlash, va harflarni tahlil qilish, talaffuzni rivojlantirish uchun o'yinlar tizimidan foydalanish muhimdir.

Misol tariqasida biz ushbu turdagi bir nechta o'yinlarni beramiz. Har bir o'yin 5 dan 10 daqiqagacha davom etadi.

#### 1-o'yin.

**Maqsad:** o'quvchilarning unli va undoshlarni tinglash orqali aniqlash qobiliyatini mustahkamlash.

**O'yinning borishi:** O'qituvchi harflarni (unlilar, undoshlar) talaffuz qiladi. Talabalar ularni yozishlari va so'zlarni to'ldirishlari kerak. Masalan, ㅁ, ㅂ, ㅅ, ㅈ, ㅊ, ㅋ, ㆁ, ㆁ, ㆁ va hokazo harflarni taklif qilishingiz mumkin. Bunda -harf va tovush o'rtasidagi farqni tezda aniqlab, ko'proq so'z yasagan kishi g'olib hisoblanadi.

#### 2-o'yin.

**Maqsad:** talabalarni koreys tilining tovush va harf tarkibini farqlay olishlarini shakllantirish.

**O'yinning borishi:** o'qituvchi so'zlarni bo'g'inlarda talaffuz qiladi, o'quvchilar ularni yozadilar. Ushbu so'zlarni to'g'ri yozgan va talaffuz qilgan kishi g'olib hisoblanadi. Masalan, siz taklif qilishingiz mumkin:

빵, 방, 딸, 달, 살, 쌀 kabilarni

#### 3-o'yin.

**Maqsad:** talabalarda portlovchi va qattiq undoshlarni farqlash ko'nikmalarini shakllantirish. **O'yinning borishi:** kim tez tarjima qiladi va so'zlarni to'g'ri yozadi. Sinf ikki jamoaga bo'lingan. Har bir jamoaga o'zbek tilidan koreys tiliga tarjima qilish taklif etiladi, masalan, quyidagi so'zlarni:

Birinchi jamoa:

Sho'r (Tuzli) \_\_\_\_\_

O'rash \_\_\_\_\_

Tez \_\_\_\_\_

Kiyish\_\_\_\_\_

Ikkinchi jamoa:

Pichoq \_\_\_\_\_

Oxiri\_\_\_\_\_

Poyezd\_\_\_\_\_

Oldinda\_\_\_\_\_

#### 4-o'yin

Bir bo'g'indan tashkil topgan va -ㄹ bilan tugagan so'zlarni kim tez aytadi. Masalan, **날**, **칼**, **밭**, **쌀**, **말** va boshqalar.

#### 5-o'yin

So'zlarning transkripsiyasini kim tezroq va to'g'ri yozadi: **학교**— maktab, **여덟**— sakkiz, **있다**— bor bo'lmoq, **식당**— oshxona

#### 6-o'yin.

안녕하십니까? 많아요, 잃어버려요, 한국말, 선생님 va boshqalar.

#### 7-o'yin.

**O'yinning maqsadi:** so'zlarning bo'g'inli tahlilini rivojlantirish.

**O'yinning borishi:** O'qituvchi doskaga so'zlarni yozadi: **잃어버리다**, **돌아가다**, **가르치다**, **복잡하다** va hokazo.

Har bir alohida so'zdagi bo'g'inlar sonini to'g'ri aniqlagan, ularni to'g'ri talaffuz qilgan va o'zbek tiliga tarjima qilgan kishi g'olib hisoblanadi.

#### 8-o'yin.

**O'yinning maqsadi:** Alifbo haqida o'rgangan bilimlarni mustahkamlash.

**O'yinning borishi:** o'quvchilarga so'zlar yozilgan kartalar beriladi. Talabalar jadvalni unda keltirilgan modelga muvofiq to'ldirishlari kerak.

T/N	So'zlar	Unlilar	Undoshlar	Diftonglar
1	예식장	2	4	1
2	기숙사	3	4	-
3				
4				
5				
6				

So'zlardagi harflar va tovushlar sonini to'g'ri aniqlagan kishi g'olib hisoblanadi.

#### 9-o'yin.

**Maqsad:** tovushlarni to'g'ri talaffuz qilish ko'nikmalarini shakllantirish.

**O'yinning borishi:** Tovushlarning grafik talaffuzi bo'yicha diftonglarni kim tezda aniqlaydi. Jadvalda tovushlarning grafik tasviri ko'rsatilgan, talabalar diftonglarning nomlarini aniqlashlari kerak.

Talaffuzi	Wa	Wo	Wi	Ye	E	We
yoziishi						

### 10-o'yin.

Kim tezroq! Sinf 2 ta jamoaga bo'lingan. Bir jamoa qo'sh undoshlarni misollar bilan, boshqa jamoa portlovchi undoshlarni misollar bilan nomlashi kerak. Undosh tovushlarni to'g'ri nomlagan va talaffuz qilgan va ko'p misollar keltirgan jamoa g'alaba qozonadi.

### 11-o'yin

So'z oxiridagi turli undoshlar bir xil talaffuz qilinadigan so'zlarni kim tezda nomlay oladi, Masalan: 꽃, 낮, 밑, 곧, 옷. Kabi.

### 12-o'yin.

Har bir o'quvchiga ma'lum bir harf beriladi, so'ngra o'quvchilardan biri tasodifiy harfni nomlaydi va bu harf berilgan o'quvchi qarsak chaladi, harf nomini takrorlaydi.

### 13-o'yin

Kim taklif qilingan bo'g'inlardan so'zlarni tezda tuzadi:

한-대-국-민, 교-학-대, 사-요-리

Koreys tili darslarida o'quvchilar yangi so'zlarni shakllantirish bilan bog'liq o'yinlarga juda qiziqishadi. Shunday qilib, talabalardan yangi so'zlardan so'z birikmalari va sodda gaplar yasashni so'rash mumkin: 학생, 식당, 이름, 선생님, 사람 등 (talaba, oshxona, ism, o'qituvchi, odam kabi) va boshqalar. Eng ko'p birikma yoki gap aytgan jamoa g'alaba qozonadi. Navbatdagi o'yinda ham sinf 2 ta jamoaga bo'linadi va ikkala guruhdan bittadan jamoa sardorlari navbatma-navbat turli xil suratlar tushirilgan 2 ta kartani chiqaradi. Rasmlarda ko'rsatilgan chizmalarning nomini to'g'ri aniqlagan jamoa g'alaba qozonadi.

## REFERENCES

1. Jalolov J. "Chet tilini o'qitish metodikasi" darslik. Toshkent: O'qituvchi, 2012. – 432b
2. Vohidov A., Mirzaxmedova H. "Sharqshunoslikka kirish" o'quv qo'llanma. Toshkent 2020. - 109 b.
3. Раптанова И.Н. Имитационная технология как эффективный метод обучения иностранному языку. Новое слово в науке и практике: апробация гипотез и результатов исследований. 2014. № 9. С. 31-36.
4. Хван Людмила Борисовна, Ким Виктория Никифоровна, Ким Елена Валерьевна, Эм Антонина Павловна. Методика преподавания корейского языка. Учебное пособие по дисциплине Ташкент. 2009. стр.87
5. 박갑수 (2020), 한국어 교육의 과제와 전망 24 호