Materiallar to'plami · Conference Proceedings
"ZAMONAVIY TADQIQOTLAR VA BARQAROR RIVOJLANISH" respublika ilmiy-amaliy konferensiyasi
04 August 2026
UDK 378
PEDAGOGIKA

ARXITEKTURA YO‘NALISHI TALABALARINING INGLIZ TILIDA OG‘ZAKI NUTQ KOMPETENSIYASINI O‘YIN TEXNOLOGIYALARI ASOSIDA RIVOJLANTIRISHNING MEZONLARI, TAMOYILLARI VA METODIK YONDASHUVLARI

Dildora Raxitdinovna Axmadaliyeva*
Namangan davlat chet tillari instituti
✉ dildorabegzog8083@mail.ru

ANNOTATSIYA

Mazkur tezisda arxitektura yo‘nalishi talabalarining ingliz tilida og‘zaki nutq kompetensiyasini o‘yin texnologiyalari asosida rivojlantirish masalasi yoritilgan. Talabalarning kasbiy muloqotga kirishishi, arxitektura loyihalarini taqdim etishi, o‘z fikrini asoslab berishi hamda mijoz va mutaxassislar bilan ingliz tilida muloqot qilishi uchun zarur bo‘lgan nutq ko‘nikmalari tahlil qilingan. Og‘zaki nutq kompetensiyasini rivojlantirishning motivatsion, lingvistik, kommunikativ, kasbiy-pragmatik va refleksiv mezonlari taklif etilgan. Shuningdek, o‘yin faoliyatini tashkil etishda kommunikativlik, kasbiy yo‘naltirilganlik, faollik, izchillik, hamkorlik va refleksiya tamoyillarining ahamiyati asoslangan. Kompetensiyaviy, kommunikativ, faoliyatga asoslangan, kontekstual va vazifaga yo‘naltirilgan metodik yondashuvlarning imkoniyatlari ko‘rsatib berilgan.

Kalit so‘zlar

arxitektura ta’limi, ingliz tili, og‘zaki nutq kompetensiyasi, o‘yin texnologiyalari, ESP, baholash mezonlari, metodik tamoyillar, kasbiy muloqot.

DOI: 10.5281/zenodo.21743583

KIRISH

Bugungi kunda arxitektura sohasi xalqaro hamkorlik, xorijiy loyiha tanlovlari, professional ko‘rgazmalar, ilmiy-amaliy anjumanlar va transmilliy qurilish loyihalari bilan chambarchas bog‘langan. Arxitektor nafaqat chizma va loyihalarni tayyorlashi, balki ularni buyurtmachi, hamkasb, investor yoki ekspertlar oldida tushunarli va ishonchli tarzda taqdim eta olishi ham kerak. Shu sababli arxitektura yo‘nalishida tahsil olayotgan talabalarning ingliz tilidagi og‘zaki nutq kompetensiyasini rivojlantirish kasbiy tayyorgarlikning muhim tarkibiy qismlaridan biriga aylanmoqda.

An’anaviy ingliz tili mashg‘ulotlarida grammatik qoidalar, matn tarjimasi va terminlarni yodlashga katta e’tibor qaratiladi. Bunday mashg‘ulotlar talabalarning til haqidagi bilimini oshirishi mumkin, biroq ular har doim ham real kasbiy vaziyatda erkin muloqot qilish imkonini bermaydi. Talaba arxitektura terminlarini bilsa-da, loyiha g‘oyasini tushuntirish, savollarga javob berish, o‘z taklifini himoya qilish yoki mijoz bilan kelishuv olib borishda qiynalishi mumkin. Demak, til o‘rgatishda bilimni o‘zlashtirishdan tashqari, undan amaliy vaziyatda foydalanishga ham sharoit yaratish zarur.

Maxsus maqsadlarga yo‘naltirilgan ingliz tili, ya’ni ESP ta’limida o‘quv materiali talabalarning kelajakdagi kasbiy ehtiyojlariga moslashtiriladi. Bunda umumiy mavzulardan ko‘ra, mutaxassislik doirasida amalga oshiriladigan kommunikativ vazifalar ustuvor hisoblanadi. Arxitektura talabalari uchun bino loyihasini tavsiflash, joylashuv rejasini tushuntirish, qurilish materiallarini taqqoslash, dizayn yechimini asoslash va mijoz bilan maslahatlashuv olib borish shunday vazifalar qatoriga kiradi. ESP ta’limi tayyor til birliklarini yodlatish

emas, balki talabaga kelajakdagi faoliyatida zarur bo‘ladigan tildan foydalanishni o‘rgatishga xizmat qiladi [1, B. 19].

Yevropa tillari umumiy kompetensiyalar tizimida til o‘rganuvchi ijtimoiy faoliyat ishtirokchisi sifatida baholanadi. Harakatga yo‘naltirilgan yondashuvda ta’lim real hayotiy ehtiyojlar va bajarilishi lozim bo‘lgan kommunikativ vazifalar asosida tashkil qilinishi ta’kidlanadi [2, B. 29]. Ushbu qarash arxitektura yo‘nalishidagi ingliz tili mashg‘ulotlariga to‘liq mos keladi. Chunki talaba tilni alohida grammatik birliklar yig‘indisi sifatida emas, muayyan kasbiy maqsadga erishish vositasi sifatida qo‘llaydi.

O‘yin texnologiyalari ana shunday faol va vazifaga yo‘naltirilgan muhitni shakllantirish imkonini beradi. O‘yin jarayonida talaba muayyan rolni bajaradi, qaror qabul qiladi, sheriklari bilan axborot almashadi, muammoni hal qiladi va faoliyat natijasini taqdim etadi. Bunda xato qilish oddiy o‘quv jarayonining bir qismi sifatida qabul qilinadi. Natijada talabaning gapirishdan qo‘rqishi kamayadi, mashg‘ulotdagi ishtiroki va nutqiy faolligi ortadi.

Arxitektura talabalariga mo‘ljallangan o‘yin vazifalari mutaxassislik mazmuniga ega bo‘lishi zarur. Masalan, “Client and Architect” rolli o‘yinida bir talaba arxitektor, ikkinchisi esa buyurtmachi vazifasini bajaradi. Buyurtmachi bino turi, xonalar soni, dizayn uslubi va xarajatlar bo‘yicha o‘z talablarini bildiradi. Arxitektor savollar beradi, takliflar kiritadi va tanlangan yechimni tushuntiradi. “Design Pitch” o‘yinida guruhlar o‘z loyihalarini qisqa muddatda taqdim etib, nima uchun aynan ularning loyihasi tanlanishi kerakligini asoslaydi. “Site Meeting” simulyatsiyasida talabalar arxitektor, muhandis, quruvchi va mijoz rollarini bajarib, qurilish jarayonida yuzaga kelgan muammoni muhokama qiladi.

Arxitektura talabalarining taqdimot ko‘nikmalarini rivojlantirishga qaratilgan tadqiqotlarda muntazam nutqiy mashq, o‘z chiqishini qayta kuzatish va tengdoshlar fikridan foydalanish ravonlik, talaffuz, grammatik aniqlik hamda lug‘at boyligining rivojlanishiga yordam berishi qayd etilgan [3, B. 86–87]. Bu natija o‘yin topshiriqlarida ham nutqiy faoliyatni bir martalik chiqish bilan cheklamaslik, balki tayyorgarlik, ijro, tahlil va takroriy ijro bosqichlarini tashkil etish zarurligini ko‘rsatadi.

O‘yin texnologiyalari asosida shakllantirilayotgan og‘zaki nutq kompetensiyasini baholash uchun aniq mezonlar belgilanishi kerak. Birinchi mezon — motivatsion mezon. U talabaning ingliz tilida gapirishga bo‘lgan qiziqishi, o‘yin topshiriqlarida tashabbus ko‘rsatishi, muloqotga ixtiyoriy ravishda kirishishi va qiyinchiliklarga qaramay fikrini ifodalashga intilishini ko‘rsatadi. Mazkur mezonning asosiy ko‘rsatkichlari mashg‘ulotdagi faollik, vazifani bajarishga tayyorlik va o‘z nutqini yaxshilashga bo‘lgan ehtiyojdan iborat.

Ikkinchi mezon — lingvistik mezon. U talabaning arxitektura sohasiga oid terminlardan to‘g‘ri foydalanishi, grammatik jihatdan tushunarli gaplar tuzishi va so‘zlarni aniq talaffuz qilishini qamrab oladi. Bunda faqat mutlaq grammatik to‘g‘rilik emas, fikrning suhbatdoshga tushunarli yetkazilishi ham hisobga olinadi. Masalan, talaba loyiha taqdimotida *floor plan*, *elevation*, *sustainable material*, *interior space*, *load-bearing wall* kabi terminlardan mazmunga mos foydalanishi kerak.

Uchinchi mezon — kommunikativ mezon. Ushbu mezon talabaning suhbatni boshlashi va davom ettirishi, savol berishi, javobni aniqlashtirishi, suhbatdosh fikriga munosabat bildirishi hamda muloqot navbatiga rioya qilishini ifodalaydi. Og‘zaki nutq faqat monologik taqdimotdan iborat emas. Kasbiy faoliyatda arxitektor turli nuqtayi nazarlarni tinglashi, o‘z fikrini asoslab berishi va umumiy qarorga kelishi zarur. CEFR mezonlarida ham og‘zaki interaksiya axborot almashish, fikrni tushuntirish, savol-javob qilish va kasbiy masalalarni muhokama qilish qobiliyati bilan bog‘lanadi [2, B. 71–73].

To‘rtinchi mezon — kasbiy-pragmatik mezon. U talabaning til vositalarini vaziyat, kommunikativ maqsad va suhbatdoshning maqomiga mos tanlashini anglatadi. Masalan, talaba mijozga murakkab texnik terminlarni oddiyroq shaklda tushuntirishi, ekspertlar bilan suhbatda esa professional atamalardan foydalanishi kerak. Shuningdek, u taklif berish, fikrga qo‘shilish, e’tiroz bildirish, muqobil yechimni tavsiya qilish va o‘z qarorini asoslash kabi nutqiy funksiyalarni bajara olishi lozim. Pragmatik kompetensiya xabarni mantiqan tashkil etish, kommunikativ funksiyalarni bajarish va suhbat jarayonini vaziyatga muvofiq boshqarishni o‘z ichiga oladi [2, B. 137–138].

Beshinchi mezon — refleksiv mezon. Mazkur mezon talabadan o‘z nutqini tahlil qilish, kuchli va zaif tomonlarini aniqlash, o‘qituvchi hamda guruhdoshlar fikrini qabul qilishni talab etadi. O‘yin yakunida

talabalarga “Men vazifani bajara oldimmi?”, “Qaysi so‘zlarni topishda qiynaldim?”, “Keyingi safar nimani yaxshilashim kerak?” kabi savollar berilishi mumkin. Refleksiya o‘yin faoliyatini shunchaki ko‘ngilochar mashg‘ulot bo‘lib qolishidan saqlaydi va uni aniq ta’limiy natijaga yo‘naltiradi.

Mazkur mezonlar asosida talabalarning kompetensiyasini uch darajada baholash mumkin. Yuqori darajadagi talaba kasbiy mavzuda erkin muloqot qiladi, terminlarni o‘rinli qo‘llaydi, fikrini dalillar bilan asoslaydi va kutilmagan savollarga javob bera oladi. O‘rta darajadagi talaba tayyorgarlik asosida muloqotga kirishadi, biroq ayrim grammatik, leksik yoki talaffuz xatolariga yo‘l qo‘yadi. Quyi darajadagi talaba esa qisqa va yodlangan jumlalardan foydalanadi, muloqotni davom ettirishda ko‘p yordamga muhtoj bo‘ladi.

O‘yin texnologiyalarini samarali qo‘llash bir qator metodik tamoyillarga asoslanadi. Birinchi tamoyil — kommunikativ yo‘naltirilganlik tamoyili. Har bir o‘yin vazifasi real axborot almashish va aniq kommunikativ maqsadga ega bo‘lishi kerak. Talaba shunchaki tayyor jumlani takrorlamasdan, natijaga erishish uchun ingliz tilidan foydalanadi.

Ikkinchi tamoyil — kasbiy yo‘naltirilganlik tamoyili. O‘yin mazmuni arxitektura sohasi bilan bog‘lanmasa, talaba umumiy ingliz tilini mashq qiladi, ammo professional kommunikatsiyaga yetarli tayyorlanmaydi. Shu sababli o‘yinlarda loyiha taqdimoti, bino tavsifi, mijoz talablari, ekologik dizayn, shaharsozlik va qurilish jarayoniga oid vaziyatlardan foydalanish maqsadga muvofiq.

Uchinchi tamoyil — faollik va mustaqillik tamoyili. O‘qituvchi o‘yinni to‘liq boshqaruvchi emas, balki vaziyatni tashkil qiluvchi va kerakli yordamni taqdim etuvchi shaxs bo‘lishi kerak. Talabalar rollarni taqsimlaydi, til vositalarini tanlaydi, qaror qabul qiladi va natija uchun mas’uliyatni o‘z zimmasiga oladi.

To‘rtinchi tamoyil — oddiydan murakkabga o‘tish tamoyili. Dastlab terminlarni izohlash, rasmni tasvirlash va qisqa savol-javob o‘yinlari o‘tkaziladi. Keyinchalik loyiha taqdimoti, muzokara, munozara va muammoli kasbiy simulyatsiyalar tashkil etiladi. Bu ketma-ketlik nutqiy qiyinchilikni bosqichma-bosqich oshirishga imkon beradi.

Beshinchi tamoyil — hamkorlik tamoyili. Arxitektura amaliyoti ko‘pincha jamoaviy faoliyatga asoslanadi. Guruhli o‘yinlarda talabalar bir-birini tinglash, vazifalarni taqsimlash, fikrlarni birlashtirish va umumiy qarorni taqdim etishni o‘rganadi. Shu orqali til ko‘nikmasi bilan birga jamoada ishlash kompetensiyasi ham rivojlanadi.

Arxitektura talabalarining ingliz tilidagi og‘zaki nutqini rivojlantirishda bir-birini to‘ldiruvchi metodik yondashuvlardan foydalanish lozim. Kompetensiyaviy yondashuv ta’lim natijasini talabaning amaliy faoliyat bajara olish qobiliyati orqali belgilaydi. Kommunikativ yondashuv til birliklarini real muloqot jarayonida o‘zlashtirishga xizmat qiladi. Faoliyatga asoslangan yondashuv talabani tinglovchidan faol ishtirokchiga aylantiradi. Kontekstual yondashuv o‘quv vazifalarini kelajakdagi kasbiy muhitga yaqinlashtiradi. Vazifaga yo‘naltirilgan yondashuv esa til o‘rganishni aniq natija bilan yakunlanadigan topshiriqlar asosida tashkil etadi.

XULOSA

Xulosa qilib aytganda, o‘yin texnologiyalari arxitektura yo‘nalishi talabalarining ingliz tilidagi og‘zaki nutq kompetensiyasini kasbiy vaziyatlar asosida rivojlantirish imkonini beradi. Biroq o‘yinlardan foydalanish faqat qiziqarli muhit yaratish bilan cheklanmasligi kerak. Har bir o‘yin aniq maqsad, kasbiy mazmun, kommunikativ vazifa va baholash mezoniga ega bo‘lishi zarur. Motivatsion, lingvistik, kommunikativ, kasbiy-pragmatik va refleksiv mezonlarning uyg‘un qo‘llanishi talabalarning rivojlanish darajasini kompleks baholashga yordam beradi. Kommunikativlik, kasbiy yo‘naltirilganlik, faollik, izchillik, hamkorlik va refleksiya tamoyillari esa o‘yin faoliyatining metodik samaradorligini ta’minlaydi. Natijada talaba ingliz tilini faqat o‘quv predmeti sifatida emas, o‘z loyihasini taqdim etish, kasbiy fikrini himoya qilish va xalqaro professional muloqotda ishtirok etish vositasi sifatida egallaydi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Hutchinson T., Waters A. English for Specific Purposes: A Learning-Centred Approach. Cambridge: Cambridge University Press, 1987. – 183 b.
2. Council of Europe. Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment – Companion Volume. Strasbourg: Council of Europe Publishing, 2020. – 278 b.

3. Susyetina A. Improving Architecture Students' Presentation Skills through Flipgrid during Online Learning // Issues in Applied Linguistics and Language Teaching. – 2022. – Vol. 4, No. 1. – B. 83–89.