

TA'LIM JARAYONIDA KOMPYUTER O'YIN TEXNOLOGIYALARINING O'RNI

Aldashev Ilhomjon To'xtaboyevich
Farg'ona davlat universiteti o'qituvchisi

ANNOTATSIYA

Ko'pincha bolalar murakkab yoki katta hajmli materialni o'rganishda e'tiborlarini tarqatib yuborishadi va darsga diqqatni jamlay olmaydilar. Aynan shunday hollarda qiziqarli voqea yoki o'yin lahzalari bilan ularning e'tiborini jalb qilish kerak. Bu bolalarning diqqatini o'rganilayotgan materialga qaratishga, muammoli, izlanish va tadqiqot usullarini birlashtirgan mustaqil ishlarni bajarishga yordam beradi.

Kalit so'zlar: o'yin texnologiyalar, pedagogik jarayon, o'qitish metodologiyasi, didaktik vazifa, krossvordlar, boshqotirmalar, o'rganilgan materialni konferentsiya, seminarlar.

РОЛЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Алдашев Илхомжон Тухтабоевич
Преподаватель Ферганского государственного университета

АННОТАЦИЯ

Часто дети отвлекаются при изучении сложного или объемного материала и не могут сосредоточиться на уроке. Именно в таких случаях им необходимо привлечь их внимание интересным событием или игровыми моментами. Он помогает сосредоточить внимание детей на изучаемом материале и выполнять самостоятельную работу, сочетающую в себе проблемно-поисковые и исследовательские методы.

Ключевые слова: игровые технологии, педагогический процесс, методика обучения, дидактическая задача, кроссворды, ребусы, конференция изученного материала, семинары.

KIRISH

Ta'limda o'yin texnologiyalaridan foydalanish o'quvchilarning dunyoqarashini kengaytirishga, kognitiv faollikni rivojlantirishga, amaliy faoliyatning turli ko'nikma va ko'nikmalarini shakllantirishga yordam beradi, shuningdek, talabalarni

o'rganishga rag'batlantirish va rag'batlantirishning samarali vositasidir. Qulay va quvonchli muhit yaratadi.[1]

15 yil oldin, kompyuter hayratda qabul qilindi. Ammo bugun oddiy kundaik qurilma sifatida qabul qilamiz va foydalanamiz. Kompyuter dasturlari sizga musiqa, video va rasmlarni boshqarish, matn ko'rinishdagi axborotlarni qisqa vaqt ichida tahrirlash, turli ko'ngil ochar mash'ulotlar ya'ni o'yinlardan foydalana olish imkoniyatini beradi. Uy kompyuterini sotib olishning asosiy tashabbuskorlari maktab o'quvchilari. Shuning uchun, o'spirin farzand ota-onalari kompyuterni sotib olishning ijobiy va salbiy tomonlarida aniq tushunish kerak ...

Ayni paytda texnologiya jadal rivojlanmoqda, shuning uchun o'smirlik davrida kompyuter savodxonligini o'zlashtirish juda foydali bo'ladi. Maktabda allaqachon bolalar ko'p sonli ma'lumotlar bilan qanday ishlashni o'rganish imkoniyatiga ega. Olimlar maktab o'quvchilarining hayotidagi kompyuter juda foydali ekanligini isbotladilar. Masalan, aqlli o'yinlar yoki strategiya o'yinlari bolaning aqliy rivojlanishiga hissa qo'shadi. Bundan tashqari, kompyuter texnologiyalari, shu jumladan Internet, yirik shahar va viloyatlarda hattoki qishloqlarda ham foydalanish imkoniyati oshib bormoqda, chunki siz zamonaviy o'quv dasturlari va turli xil ma'lumotlar bilan tanishishingiz mumkin. Maktab o'quvchilari va hatto kattalar uchun juda ko'p o'zgarishlar mavjud. Shuni ta'kidlandiki, kompyuter yordamida foydalanuvchi tezda ma'lumot almashish imkoniyatiga ega bo'ladi, chunki tez bajarilayotgan jarayon ularni hayratda qoldiradi. Kompyuterda maktab o'quvchilari har doim zavq bilan shug'ullanishdi, chunki u har qanday yangi o'yinchoq kabi bolalarning e'tiborini tortadi.

Multimedia kompyuter texnologiyalari o'qituvchiga o'rganilayotgan materialni chuqurroq va ongli ravishda o'zlashtirishga hissa qo'shadigan turli xil vositalarni tezda birlashtirish, dars vaqtini tejash va uni ma'lumot bilan to'ldirish imkoniyatini beradi.

MUHOKAMA VA NATIJALAR

Ko'p bosqichli akademik yondashuvda foydalanilganda, ta'lim texnologiyasi nogiron yoki xavf ostida bo'lgan o'quvchilar uchun matematika va savodxonlik yo'riqnomalarini farqlash va kuchaytirish qobiliyatiga ega. Misol uchun, texnologiyaga asoslangan o'yin tadbirlari individuallashtirilgan ko'rsatma va amaliyotni ta'minlash va butun yoki kichik guruhlarda o'qitiladigan tushunchalarni umumlashtirishni osonlashtirish uchun ishlatilishi mumkin. Ushbu individuallashtirilgan tadbirlardan to'plangan ma'lumotlar o'qituvchilar uchun

umumlashtirilishi va butun va kichik guruhlardagi ko'rsatmalarni xabardor qilish uchun ishlatilishi mumkin. Qo'shimcha texnologiya aralashuvini o'qituvchi tomonidan beriladigan ta'lim bilan birlashtirish orqali sinfda texnologiyadan foydalanish o'qituvchilar va o'quvchilar uchun yanada mazmunli bo'ladi.

Kompyuterning o'quv faoliyati vositasi sifatidagi vazifalari uning faktlarni to'g'ri qayd etish, katta hajmdagi axborotni saqlash va uzatish, ma'lumotlarni guruhlash va statistik qayta ishlash qobiliyatiga asoslanadi.[2]

O'yin haqiqiy hayotiy vaziyatlarga imkon qadar yaqin bo'lsa foydali bo'ladi. Shuning uchun u ta'lim jarayoniga kiritilishi kerak. O'yin texnologiyalari mustaqil ravishda va umumiyroq, an'anaviy o'qitish metodologiyasining elementi sifatida qo'llaniladi. Ular bolalarga o'quv fanlari mavzularini osonroq o'zlashtirishga yordam beradi va o'qituvchi yoki sinfdan tashqari ish olib boruvchi o'qituvchi uchun jarayonni nazorat qilish va boshqarish osonroq bo'ladi. Biroq, o'yinning usuli ta'sir qilishi uchun foydalanish imkoniyati bo'lishi kerak. Bunday texnologiyalarni amalda qo'llash uchun quyidagilar zarur:

- rejalar, maqsadlarni oldindan tuzing va o'yinning tarkibiy qismlarini - tasvirlar, shartlar, jarayonlar, syujet, ishtirokchilar o'rtasidagi aloqani diqqat bilan ishlab chiqing;
- ishtirokchilar oldiga didaktik maqsad qo'ying, lekin qoidalarni faqat o'ynoqi tarzda takrorlang;
- o'quv materialidan o'yin vositasi sifatida foydalanish;
- o'yin natijasini o'quv topshirig'ini bajarish bilan bog'lash - masalan, mashqni yuqori sifatli hal qilish yoki she'rni yodlash orqali g'alaba qozonishingiz mumkin;
- darsni o'yin qoidalariga muvofiq qurish - o'quvchilarning ishi va xatti-harakati ularga bog'liq bo'lishi kerak;
- o'quv jarayoniga raqobatbardosh elementni kiritish - bu didaktik vazifani o'yinga aylantirishga yordam beradi.

O'yin texnologiyalaridan foydalangan holda, ular ma'lum bir mavzuga, o'rganish mavzusiga tegishli yoki yo'qligini hal qilish va ko'ngilochar komponent va haqiqiy o'rganish balansini kuzatish muhimdir. Mashg'ulotlarning dars shaklida o'yin texnikasi va vaziyatlarni amalga oshirish quyidagi asosiy yo'nalishlarda sodir bo'ladi: o'yin topshirig'i shaklida o'quvchilar oldiga didaktik maqsad qo'yiladi; o'quv faoliyati o'yin qoidalariga bo'ysunadi; o'quv materialini uning vositasi sifatida ishlatiladi, o'quv faoliyatiga didaktik vazifani o'yinga aylantiradigan raqobat elementi kiritiladi; didaktik vazifaning muvaffaqiyatli bajarilishi o'yin natijasi bilan

bog'liq. O'yin - bu shaxsning tasavvuridagi erkinligi, "amalga oshirib bo'lmaydigan manfaatlarni xayoliy tarzda amalga oshirish" (A.N. Leontyev).

O'yinlar - bu o'zaro ta'sir, fikrlash, o'rganish va muammolarni rivojlantirishga yordam beradigan qiziqarli mashg'ulotlar jamlamasidir. Ko'pincha o'yinlar o'yinchilarga qisqa vaqt ichida natija ishlab chiqarish imkonini beradigan jihatga ega ma'lumot. Ba'zi o'yinlar o'yinchilardan aql bilan shug'ullanishni talab qiladi. Har bir o'yin texnologiyasi alohida texnikalardan - ya'ni o'yinlardan iborat. Ularning turlari juda ko'p, bu sizga o'qitish vositalarini moslashuvchan tanlash, mavzuni chuqurroq o'rganish uchun didaktik usullar bilan birlashtirish imkonini beradi. O'yinlar bir nechta mezonlarga ko'ra tasniflanadi:

- unga jalb qilingan talabalarning "resurslari" bo'yicha - o'yinlar jismoniy, aqliy, hissiy-psixologik yoki kombinatsiyalangan bo'lishi mumkin;
- pedagogik jarayonning turlari bo'yicha - ta'lim, kommunikativ, kognitiv, reproduktiv;
- jarayonni tashkil etishning turi va uslubiga ko'ra - so'roq va test, tanlov va bellashuv, teatrlashtirilgan tomosha va dramatisatsiya o'yini, bayram, trening;
- qoidalarining jiddiylik darajasiga ko'ra - oldindan belgilangan chegaralar bilan, o'yin davomida belgilangan shartlar bilan va improvizatsiya;
- jarayonning qurilishi bo'yicha - syujet, rol o'ynash, mavzu, simulyatsiya, biznes.

Ta'lim jarayonida o'yinlarni tashkil etishda sport jihozlari, ob'ektlar, kompyuter uskunalari yoki virtual maydondan foydalanishi mumkin. Ko'pincha jismoniy va intellektual shakllar uchun qat'iy qoidalar o'rnatiladi. Jarayonning erkin yo'nalishi ijodiy turlarga xosdir - musiqiy, teatrlashtirilgan, bayramona. O'qituvchi o'yinning o'ziga xos xususiyatlari va qo'shimcha shartlarini belgilaydi, talabalar (o'quvchilar) va o'rganilayotgan materialning xususiyatlariga e'tibor beradi. O'yin usullari darsning turli bosqichlarida qo'llaniladi: axborot o'yinlari - yangi bilimlarni joriy etish (dars-sayohat); o'quv o'yinlari - ko'nikma va ko'nikmalarni shakllantirish uchun ("domino", "xatoni top", "kim ortiqcha" o'yinlari va boshqalar); mustahkamlovchi o'yinlar - bilimlarni mustahkamlash (krossvordlar, boshqotirmalar, o'rganilgan materialni konferentsiya, seminarlar va boshqalar shaklida umumlashtirish bo'yicha darslar); nazorat o'yinlari - olingan bilimlarni sinab ko'rish (musobaqalar). Darsning barcha bosqichlarida o'yin usullaridan foydalanish majburiy shart emas. Har bir o'qituvchi o'yinlardan faqat darsning u yoki bu bosqichida foydalanishi mumkin. O'yin natijalari ikki tomonlama - o'yin sifatida va ta'lim va kognitiv natija sifatida ishlaydi. O'yinning didaktik funksiyasi o'yin harakatini

muhokama qilish, o'yin vaziyatining modellashtirish sifatidagi o'zaro bog'liqligini tahlil qilish, uning voqelik bilan aloqasi orqali amalga oshiriladi. Ushbu modelda eng muhim rol yakuniy retrospektiv muhokamaga tegishli bo'lib, unda talabalar o'yinning borishi va natijalarini, o'yin (simulyatsiya) modeli va haqiqat o'rtasidagi munosabatlarni, shuningdek, o'quv-o'yin o'zaro ta'siri kursini birgalikda tahlil qiladilar. Didaktik o'yinlarning samaradorligi, birinchidan, ulardan tizimli foydalanishga, ikkinchidan, odatiy didaktik mashqlar bilan birgalikda o'yin dasturining maqsadga muvofiqligiga bog'liq.[3]

Yosh o'quvchilar o'ynashni yaxshi ko'radilar va ular o'yinda boshqa sinfdagi vazifalarga qaraganda ko'proq ishtiyoq va xohish bilan qatnashadilar. Shunga qaramay, ba'zida o'yinlar bolalar haqiqatan ham o'rganmaydigan qiziqarli faoliyat sifatida qabul qilinadi. Umuman olganda, bolalar faol bo'lganda yaxshiroq o'rganadilar.[4]

Har bir inson ma'lumotni turli yo'llar bilan o'zlashtiradi, shuning uchun barcha ta'lim sohalarida zamonaviy AKT vositalaridan foydalanish butun ta'lim tizimini rivojlantirishga muhim hissa qo'shadi.[5]

Amaliyot shuni ko'rsatadiki, ta'lim jarayoni haqida o'yinlashtirish mavzuni to'liq, batafsil va uch o'lchovli o'rganishni ta'minlaydi g'alabalar va mag'lubiyatlar, bonuslar va o'tishlar imkoniyati orqali virtual makon, o'yin tajribasi bilan mustahkamlangan va tashqarida optimal va tez ishlatilishi mumkin bo'lgan bilim va ko'nikmalar shakllantiriladi.[6]

O'yinlar o'quvchining qiziqishlariga ko'ra tuziladi, tezkor fikr-mulohazalarni shakllantiradi, mustaqil ravishda kashfiyotlar qilishga, materialni yangi tushunishga imkon beradi. Shu bilan birga, o'rganilgan material mustahkam esda qoladi.[7]

O'quv o'yinlari ancha vaqtdan beri ishlatilgan bo'lsa-da, ularning haqiqiy imkoniyatlari muvaffaqiyat va motivatsiyani oshirish hali ham o'rganilmoqda.[8]

XULOSA

Yuqoridagi barcha mulohazalarni umumlashtirib, o'yinli texnologiyalarni qo'llash natijasida quyidagi mulohazalarni tavsiya etamiz:

1. O'yin turli yoshdagi bolalar faoliyatini rivojlantirishning mustaqil shakli hisoblanadi.
2. O'yinlar ijodiy tafakkurni rivojlantirish, o'z-o'zini anglash faolligini oshirishdagi eng erkin shakldir.
3. O'yin rivojlantiruvchi amaliyot, sababi: bolalar o'ynaganlari uchun rivojlanadilar, rivojlanish uchun o'ynaydilar.

4. O'yin o'z-o'zini anglashda, o'z-o'zini boshqarishda aql va ijodda erkinlikdir.
5. O'yinda o'quvchilar nazariy bilimlarini amaliyotga qo'llash imkoniga ega bo'ladilar, hodisalar va fanning mavjud xususiyatlarini tushuntirish uchun savollarni aniq ifodalay boshlaydilar.
6. O'yinda o'quvchilar o'z fikrini bayon eta va himoya qila oladilar.
7. O'yin bolalarning asosiy muloqot maydoni bo'lib, unda o'zaro shaxsiy muammolar hal etiladi. Insonlar orasidagi o'zaro munosabatlar shakllanadi.

REFERENCES

1. И.Алдашев. Использовать специфические свойства компьютера, позволяющие индивидуализировать учебный процесс и обратиться к принципиально новым познавательным средствам. "Экономика и социум" №6(73) 2020 www.iupr.ru
2. Шукайло А.Д. Тематические игры по химии. Творческий центр «Сфера», М.: Дрофа, 2003 г.
3. Hakimova, M. A. Boshlang'ich sinflarda ingliz tilini o'qitishda o'yinlarning roli / M. A. Hakimova. — Tekst : neposredstvennyy // Molodoy uchenyy. — 2018. — № 49 (235). — S. 302-303. — URL: <https://moluch.ru/archive/235/54711/>
4. I.Aldashev. Effectiveness of using information technologies in the educational process. International jurnal of discourse on innovation. integration and edication. Volume: 01 Issue: 04 | NOVEMBER 2020 ISSN: 2181-1067
5. Elena V. Eliseeva , Lyudmila A. Zyateva , Irina I. Kiyutina , Veronika P. Weiler , Oksana N. Shkityr and Galina S. Isakova. Gamification Technology in the Higher School Educational Process as a Way of Improving of Professional Training for the Modern Economy International Journal of Applied Business and Economic Research. Volume 15 • Number 11 • 2017
6. Е. В. Соболева, А. Н. Соколова, Н. И. Исупова, Т. Н. Суворова (Киров, Россия) “Применение обучающих программ на игровых платформах для повышения эффективности образования” Вестник Новосибирского государственного педагогического университета 2017, том 7, № 4 www.vestnik.nspu.ru ISSN 2226-3365
7. Abdelghani Es-Sajjade, Fred Paas “Educational theories and computer game design: lessons from an experiment in elementary mathematics education” Education Tech Research Dev <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09799-w>