

DARSLARDA O'YINLI TEXNOLOGIYALARDAN FOYDALANISH (INFORMATIKA FANI MISOLIDA)

Komilov Murodjon Baxodirovich

*Paxtaobod Abu Ali Ibn Sino jamoat salomatligi texnikumi axborot
texnologiyalari fani o'qituvchisi.*

Annotatsiya: Tezisdan o'yinli texnologiyalarning mohiyati, ulardan ta'limda foydalanish asoslari, afzalliklari va o'qituvchilarning dars jarayonida amaliy yondashuvlari tahlil qilinadi.

Kalit so'zlar: informatika, innovatsion ta'lim, o'quvchilar, o'yinli texnologiyalar, darslari, interaktiv metodlar, didaktik o'yinlar, tamoyil.

KIRISH

O'yinli texnologiyalar pedagogik jarayonni interaktiv qilishda muhim o'rin tutadi. Bu texnologiyalar o'quvchilarni o'zaro hamkorlikka chorlaydi, bilimlarni yanada faol va qiziqarli tarzda egallash imkonini beradi. O'yinli texnologiyalarni qo'llashning asosiy maqsadi:

1. Bilimlarni mustahkamlash: O'yinlar orqali olingan bilim va ko'nikmalar yanada uzoq vaqtga esda qoladi.
2. Ijodiy fikrlashni rivojlantirish: O'yinli faoliyat o'quvchilarni muammolarni o'ziga xos usulda hal qilishga o'rgatadi.
3. Jamoaviy ishlash ko'nikmasini shakllantirish: O'yinlar jamoaviy muhitda ishlash va boshqalar bilan muloqot qilish ko'nikmalarini rivojlantiradi.

Informatika fani o'yinli texnologiyalar uchun eng qulay bo'lgan sohalardan biridir. Bu fanda dasturlash asoslari, algoritmlar va texnologik jarayonlarni tushuntirish uchun o'yinli yondashuvlar samarali ishlaydi. Masalan, Scratch va



Code.org platformalari orqali o'quvchilar dasturlashni qiziqarli shaklda o'rganadilar.

O'yinli texnologiyalardan foydalanish tamoyillari

1. Moslik: O'yin mazmuni informatika darslarining o'quv dasturi va mavzulariga mos bo'lishi lozim.
2. Qiziqarlilik: O'quvchilarning e'tiborini tortish uchun o'yin elementlari qiziqarli va interaktiv bo'lishi kerak.
3. Faol ishtirok: Har bir o'yin o'quvchilarni faol qatnashishga undashi zarur.
4. Boshlang'ich va murakkablik darajasi: O'yin jarayonlari o'quvchilarning bilim darajasiga moslashtirilishi kerak.

Amaliy usullar

1. Kodlash o'yinlari: Scratch kabi platformalarda o'quvchilar loyihalar yaratib, dasturlashni o'rganadilar.
2. Simulyatsiyalar: Virtual laboratoriyalar orqali dasturlash yoki kompyuter tizimlarini sozlash kabi jarayonlar o'rgatiladi.
3. Gamifikatsiya elementlari: Ball to'plash, darajalarni oshirish kabi elementlar qo'llanilib, o'quvchilarning qiziqishi oshiriladi.
4. Viktorinalar: "Kahoot" kabi platformalarda tashkil etiladigan so'rovlar orqali bilimlar mustahkamlanadi.

O'yinli texnologiyalarning afzalliklari

1. Motivatsiyani oshirish: O'yinli texnologiyalar o'quvchilarni faol va qiziqarli tarzda bilim olishga undaydi.
2. Ijodiy fikrlashni rivojlantirish: O'yinlar orqali o'quvchilar ijodiy va innovatsion yondashuvni o'rganadilar.
3. Real hayotga yaqinlik: Simulyatsiyalar va o'yinlar o'quvchilarga real hayotdagi vaziyatlarni ko'rsatib, ularni yechishga yordam beradi.





4. Fikrlashning moslashuvchanligi: O'yin jarayonida o'quvchilar turli vaziyatlarda moslashuvchan fikrlashni o'rganadilar.

Qiyinchiliklar va yechimlar

1. Tayyorlov jarayonining murakkabligi: O'yinli texnologiyalarni ishlab chiqish va o'quv jarayoniga moslashtirish ko'p vaqt talab qiladi. Buni bartaraf etish uchun tayyor dasturiy ta'minot va platformalardan foydalanish tavsiya etiladi.

2. Texnik vositalarning yetishmasligi: Ba'zi hududlarda texnologik jihozlarning yetarli emasligi muammo bo'lishi mumkin. Bunda maktablar va davlat tomonidan qo'shimcha mablag' ajratilishi zarur.

3. O'yin va ta'lim muvozanati: O'yin jarayonlari ta'limiy maqsadlardan uzoqlashmasligi uchun o'qituvchilar o'yinni boshqarish va nazorat qilishlari kerak.

O'yinli texnologiyalar o'quv jarayonini qiziqarli, samarali va innovatsion qilishga xizmat qiladi. Ushbu yondashuv orqali o'quvchilar nafaqat bilimlarni o'zlashtiradilar, balki hayotiy ko'nikmalarni ham rivojlantiradilar. Shu bilan birga, o'yinli texnologiyalarning samarali qo'llanilishi uchun o'qituvchilar va ta'lim muassasalari ko'proq tayyorgarlik ko'rishlari kerak. Bu texnologiyalarni to'g'ri va oqilona qo'llash ta'lim sifatini yangi bosqichga olib chiqadi.

O'yinli texnologiyalarning ijtimoiy-psixologik ta'siri

O'yinli texnologiyalar faqatgina bilim olish jarayonini qiziqarli qilish bilan cheklanmaydi, balki o'quvchilarning ijtimoiy va psixologik rivojlanishiga ham ta'sir ko'rsatadi. O'yin jarayonlari o'quvchilarning o'zaro muloqot qilish ko'nikmasini oshiradi, ularni jamoaviy faoliyatga jalb qiladi va o'zini ifoda etish imkoniyatini beradi. Bu, ayniqsa, introvert o'quvchilar uchun muhimdir, chunki ular o'yin muhitida o'zini qulay his qilib, faolroq ishtirok etadilar.

O'yinli texnologiyalarning yana bir ahamiyatli jihati shundaki, ular o'quvchilarda tanqidiy fikrlash va qaror qabul qilish ko'nikmalarini rivojlantiradi. Masalan, strategik o'yinlar o'quvchilardan tezkor qaror qabul qilishni,



imkoniyatlarni tahlil qilishni va muammolarni hal qilishni talab qiladi. Bu esa o'quvchilarning nafaqat informatika fanida, balki kundalik hayotda ham amaliy foydalanishi mumkin bo'lgan ko'nikmalarni shakllantiradi.

Didaktik o'yinlar va ularning informatika darslaridagi o'rni

Didaktik o'yinlar informatika darslarida nafaqat asosiy bilimlarni o'zlashtirish, balki o'quvchilarning mavzuga bo'lgan qiziqishini oshirishda ham muhim o'rin tutadi. Masalan:

Kodlash asoslarini o'rgatuvchi o'yinlar: Scratch, Blockly yoki Tynker kabi platformalar orqali o'quvchilar dasturlashning asosiy tamoyillarini oson va qiziqarli usulda o'zlashtiradilar.

Muammolarni hal qilishga qaratilgan o'yinlar: Masalan, algoritmik muammolarni yechish uchun o'yin senariylari orqali o'quvchilarda analitik fikrlash shakllanadi.

Gamifikatsiya yondashuvi: Informatika darslariga o'yin elementlarini, masalan, ball to'plash, darajalarni oshirish yoki mukofotlar berishni kiritish o'quvchilarning darsga bo'lgan qiziqishini oshiradi.

Zamonaviy texnologiyalar bilan integratsiya

Informatika fanida o'yinli texnologiyalarni qo'llashda virtual haqiqat (VR) va kengaytirilgan haqiqat (AR) texnologiyalaridan foydalanish imkoniyati mavjud. Masalan, VR texnologiyalari orqali o'quvchilar kompyuter tizimlarini virtual muhitda o'rganishlari mumkin. Shuningdek, AR texnologiyalari dasturlash yoki algoritmlarni real vaqtda vizual ko'rsatish imkonini beradi. Bunday texnologiyalar o'quvchilarni yanada chuqurroq o'qitish va murakkab mavzularni tushuntirish uchun samarali bo'lib, informatika darslarining mazmunini boyitadi.

O'qituvchining roli

O'yinli texnologiyalarni samarali qo'llashda o'qituvchining tajribasi va yondashuvi muhim ahamiyatga ega. O'qituvchi o'yinlarni faqat qiziqarli jarayon





sifatida emas, balki maqsadli ta'lim vositasi sifatida qo'llashi kerak. Bunda o'qituvchi quyidagi mas'uliyatlarni bajarishi lozim:

1. O'yin jarayonini rejalashtirish va boshqarish.
2. O'quvchilarning o'yinda faol ishtirokini nazorat qilish.
3. O'yin natijalarini tahlil qilib, o'quvchilarning rivojlanishini baholash.

Kelajak istiqbollari

O'yinli texnologiyalarning kelajakdagi ta'lim tizimida tutgan o'rni ortib borishi kutilmoqda. Sun'iy intellekt (AI) asosida yaratilgan o'yin platformalari o'quvchilarni individual qobiliyatlariga moslashtirilgan bilim bilan ta'minlash imkoniyatini beradi. Kelgusida informatika fanida virtual laboratoriyalar, adaptiv o'yin tizimlari va masofaviy ta'lim uchun mo'ljallangan gamifikatsiyalangan platformalar keng qo'llanilishi mumkin.

Shunday qilib, o'yinli texnologiyalar informatika darslarini qiziqarli va samarali qilishda muhim vosita bo'lib, ular o'quvchilarning nafaqat bilimlarni chuqur o'zlashtirishiga, balki ularning ijtimoiy va psixologik rivojlanishiga ham xizmat qiladi.

XULOSA

Informatika darslarida o'yinli texnologiyalarni qo'llash dars jarayonini yanada samarali, qiziqarli va motivatsion qilish imkonini beradi. O'yin elementlari yordamida o'quvchilar nafaqat nazariy bilimlarni, balki amaliy ko'nikmalarni ham o'zlashtiradilar. Shu bilan birga, bu metodlardan samarali foydalanish uchun o'qituvchi o'yinli texnologiyalarning mohiyatini va ularni qo'llash tamoyillarini chuqur bilishi lozim. Kelajakda informatika ta'limida gamifikatsiya va virtual simulyatsiyalarni kengroq qo'llash o'quv jarayonini yanada takomillashtirish imkonini beradi.



Adabiyotlar

1. Дуйсебаева Н. "Игровые технологии в обучении информатике", Москва, 2020.
2. Шарипов А. "Инновационные методы обучения в школе", Ташкент, 2019.
3. Prensky M. "Digital Game-Based Learning", McGraw-Hill, 2011.
4. Gee J. P. "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy", Palgrave Macmillan, 2003.
5. Бобоев Х. "Ўқитувчи учун методик қўлланма", Тошкент, 2022.