

TA'LIM JARAYONIDA O'YIN METODLARINI QO'LLASHNING AHAMIYATI

Abdrimova Feruza Komiljanovna, Allaberganova Nasiba Muradovna

Urganch davlat universiteti

Annotatsiya: Ushbu maqolada umumta'lim maktablarida informatika va axborot texnologiyalari darslarini o'qitishda o'yin metodlarini qo'llashning ahamiyati haqida yoritilgan. O'yin har bir o'quvchida o'ziga bo'lgan ishonchni oshirishi va u o'quvchilarda qanday xususiyatlarni shakllantishi haqida batafsil ma'lumot berilgan.

Kalit so'zlar: kognitiv, didaktik o'yin, intellekt, individual, motivatsiya.

Аннотация: В данной статье рассматривается важность использования игровых методов в обучении информатике и информационным технологиям в общеобразовательных школах. Игра предоставляет подробную информацию о том, как каждый ученик может развить уверенность в себе и какие качества он может развить в своих учениках.

Ключевые слова: дидактическая игра, интеллект, индивидуальность, мотивация.

Yosh avlodni har tomonlama yetuk va barkamol qilib tarbiyalash bugungi kunning eng dolzarb mavzularidan biridir. Har bir ota-ona farzandini intellektual salohiyatga ega bo'lib, ong va tafakkuri yaxshi rivojlanib ta'lim-tarbiya olishinini istaydi. Bugungi globallashtirilgan zamonda o'quvchilarga puxta bilim berish bilan birga ularning intellektini rivojlantirish uchun turli innovatsion loyiha va modellar ishlab chiqilgan. Ta'lim maskanlarida bolalarga chuqur bilim berishning eng qulay usul va vositalarini qo'llagan holda dars mashg'ulotlarini olib borish uchun pedagogdan zo'r mahorat va salohiyat talab qilinadi. Ta'lim va tarbiya berishning bugungi eng dolzarb vazifasi o'quvchilarni kundan-kunga ortib borayotgan

axborot almashinuv - ta'lim muhiti sharoitida mustaqil faoliyat ko'rsata olish, turli sohalarda zamonaviy axborot texnologiyalarini samarali qo'llash va axborot oqimidan oqilona foydalanishga o'rgatishdan iborat.

Bularning barchasini inobatga olgan holda o'quvchilarga uzluksiz ravishda mustaqil ishlash imkoniyati va sharoitini yaratib berish hamda ijodiy fikrlash va mustaqil qarorlar qabul qilishga o'rgatish zarur.

Axborot texnologiyalari boshlang'ich maktabning turli fanlari bo'yicha loyiha va boshqa ta'lim faoliyati doirasida o'rganiladi. Axborot texnologiyalari xonasida informatika kursiga haftasiga bir soat vaqt ajratilganda, kompyuter bilan ishlash vaqti sanitariya me'yorlaridan oshmasligi uchun, axborot texnologiyalari bo'yicha informatika fanini nazariy informatika darslari bilan birlashtirib darslar o'tkazish kerak.

Mavzuga qiziqishni saqlab qolish, ijodiy qobiliyatlarni shakllantirish, o'quvchilarning individual faolligini rivojlantirish, materialni umumlashtirish, informatikaning hayotdagi rolini yaxshiroq tushunish usullaridan biri bu didaktik o'yin.

Didaktik o'yin umuman ta'limiy bilimlarga va o'yin orqali modellashtirilgan muammolarga qiziqishni oshiradi. O'yinning bu xususiyati maktab o'quvchilarining ko'pchiligida fanni, xususan, informatika fanini o'rganish jarayonida paydo bo'ladigan qiziqtirish imkonini beradi. Dars o'tayotganda sinfning diqqatini jalb qilish, ko'rib chiqilayotgan masalalarning mohiyatiga qiziqishni uyg'otish uchun maxsus harakatlar, usullar, didaktik o'yinlar tashkil qilish mumkin.

Didaktik o'yinlar, bir tomondan, e'tiborni, kuzatishni shakllantirishga, xotirani, fikrlashni, tashabbusni rivojlantirishga yordam beradi. Boshqa tomondan, ular ma'lum bir didaktik vazifani hal qilishadi: yangi materialni o'rganish yoki o'tilganlarni takrorlash va mustahkamlash, ta'lim ko'nikmalarini shakllantirish.

O'yin o'quvchini hayotiy vaziyatlarga yo'naltirishning yangi usullarining o'zaro ta'siri jarayonida bosqichma-bosqich rivojlanishni tashkil qilish imkonini beradi. Bu maxsus sifat, buning natijasida talabalar - o'yin ishtirokchilari "amalda" eng

murakkab munosabatlarda qatnashadilar, har xil ma'lumotlarni tahlil qiladilar, har doim ham iloji bo'lmagan aniq yechimlarni qidiradilar.

O'yin sheriklik bilan bir qatorda ichki erkinlik tuyg'usini, do'stona qo'llab - quvvatlash va agar kerak bo'lsa, sherigingizga yordam berish imkoniyatini shakllantiradi, bu esa ishtirokchilarning yaqinlashishiga, ularning munosabatlarining chuqurlashishiga yordam beradi. O'yin o'qituvchining avtoritar pozitsiyasini olib tashlashga imkon beradi, barcha ishtirokchilarning huquqlarini tenglashtiradi. Bu ijtimoiy tajriba orttirish, shu jumladan kattalar bilan munosabatlar o'rnatish uchun juda muhimdir. Muayyan o'yin cheklovlarining mavjudligi o'yinchining rolni bajarishni tartibga soluvchi qoidalar tizimiga xatti-harakatlariga bo'ysunishga asoslangan o'zboshimchalik bilan faoliyatini tartibga solish qobiliyatini rivojlantiradi. O'yinda bola tushunishi, ongli ravishda qabul qilishi va kelajakda, o'yin jarayonida modellashtirilgan qiyinchiliklarga qaramay, qat'iy rioya qilishi kerak bo'lgan turli xil qoidalar to'plamiga duch keladi.

O'yinning o'ziga xos uslubiy texnikasi va o'yin muhitiga ega bo'lgan o'yin diqqatni ushlab turishga yordam beradi, bu esa o'rganilgan tushunchalarni chuqurroq va kuchliroq tushunishga olib keladi. Shunday qilib, o'yin bolaning passiv pozitsiyasini ongli ravishda faol holatga o'tkazishga imkon beradi, maktab o'quvchilarining kognitiv faolligining o'sishini rag'batlantiradi, bu ularga ko'proq ma'lumot olish va o'zlashtirish imkoniyatini beradi.

O'yin o'zaro ta'siri jarayonida o'yin ishtirokchilari va o'qituvchilar o'rtasidagi munosabatlar yaxshilanadi, chunki o'yin o'zaro aloqasi norasmiy muloqotni ta'minlaydi va ikkalasiga ham shaxsiy fazilatlarini, xarakterining eng yaxshi tomonlarini ochib berishga imkon beradi. O'yin munosabatlarni shakllantiradi, ta'lim faoliyatining yangi jamoaviy, individual-guruhli va individual shakllarini yaratishga olib keladi.

Muvaffaqiyatli o'ynaladigan o'yin, hattoki o'yinlar tizimi, ishtirokchilarning o'ziga bo'lgan hurmatini oshiradi, chunki ular so'zdan ma'lum bir harakatga o'tish va o'z qobiliyatlarini sinab ko'rish imkoniyatiga ega.

O‘yin har bir o‘quvchida o‘ziga bo‘lgan ishonchni oshiradi va u quyidagi xususiyatlarni shakllantiradi:

- O‘yin - kuchli rag‘batlantiruvchi va o‘rganishda ko‘p tomonlama va kuchli motivatsiya;
- O‘yin vaqtida aqliy faoliyat takomillashib, bu sizga ta’limda hissiy va oqilona uyg‘unlikni birlashtirishga imkon beradi;
- O‘yin har kimni faol ishga jalb qilishga yordam beradi;
- Mohirona tashkil etilgan didaktik o‘yinlar maktab o‘quvchilari "yer osti o‘yinlari"ga sarflaydigan energiyani ta’lim maqsadlarida ishlatishga imkon beradi;
- O‘yin bola hayotining chegaralarini kengaytirishga imkon beradi, u boshqa birovning hikoyasidan uning bevosita tajribasida bo‘lmagan narsani tasavvur qila oladi;
- O‘yin paytida uyatchanlik yo‘qolib "men ham qila olaman" tuyg‘usi paydo bo‘lganda ichki ozodlik paydo bo‘ladi;
- O‘yin - bu harakat orqali o‘rganish usuli; kognitiv vazifa unga organik ravishda kiritilgan;

• O‘yin o‘qituvchi va talaba o‘rtasidagi munosabatlarni uyg‘unlashtirish va demokratlashtirishga imkon beradi;

O‘yin orqali, o‘ziga xos munosabat uslubi tug‘iladi, bunda bilimlarni egallash tengdoshlarini yig‘ishning yagona shartiga, bir -biriga qiziqish va hurmat qozonishning shartiga aylanadi va bu yo‘lda - "o‘zini topish" ga aylanadi.

O‘qituvchi turli o‘yinlarni tashkil qilish va o‘tkazish orqali ko‘plab imkoniyatlarni ochib beradi. O‘yinga tayyorgarlik va uni o‘tkazish o‘qituvchining kasbiy qobiliyatini chuqurroq tushunishga olib keladi va natijada o‘qituvchi o‘zining tabiiy qobiliyatiga ko‘proq tayanishi tufayli o‘qitish usullarining o‘zgarishi, samaradorligining oshishiga olib keladi. O‘quvchilar bilan muloqot jarayonida iloji boricha o‘z shaxsiyatini ifoda etish.

O‘yin o‘quvchini o‘rganish motivlari, o‘yindagi va hayotdagi xatti -harakatlari to‘g‘risida xabardor bo‘lishga, ya’ni mustaqil faoliyatning maqsadlari va dasturlarini shakllantirishga va uning natijalarini oldindan bilishga o‘rgatishga qaratilgan.

O‘quvchiga bir qator rolli va ishbilarmonlik o‘yinlarida qatnashish imkoniyatini berib, o‘qituvchi uni faollashtiradi, bolaning motivatsiyasini shaxsan ahamiyatli qilib o‘zgartiradi. O‘rta maktabda o‘yin o‘quvchilarning kuchini va bitiruvdan so‘ng haqiqiy hayotga tayyorligini sinab ko‘rish imkoniyati sifatida qaraladi, ayniqsa ish o‘yinlari buning uchun ajoyib imkoniyatdir. O‘yinning mazmunli tomoni ishtirokchilarni jonlantiradi. O‘yin ishtirokchilarga "xato qilish" va tahlil qilishda bunday harakatlarning sabablari va oqibatlarini ko‘rish imkonini beradi. Bu bolalarning "kattalardek bo‘lish" ehtiyojlarini to‘liq qondiradi.

Darsda didaktik o‘yinlardan foydalanish nafaqat informatika fanidan dastur materialini yaxshiroq o‘zlashtirishga, balki fikrlash, nutq, kuzatish, e‘tiborni rivojlantirish va mavzuga kognitiv qiziqishni shakllantirishga yordam beradi. Boshlang‘ich maktabda muvaffaqiyatli ta’limni tashkil etishning asosiy usuli - didaktik o‘yin. U o‘qitish usuli, ta’lim shakli va o‘qitish vositasi vazifasini bajarishi mumkin. Didaktik o‘yin barcha turdagi darslarda qo‘llaniladi. Didaktik o‘yinlar orqali o‘qituvchi o‘quv jarayonining borishi va natijasini nazorat qilish va tashxis qo‘yish, shuningdek unga kerakli o‘zgartirishlarni kiritish imkoniyatiga ega bo‘ladi, ya’ni. o‘yin ham nazorat va tuzatish funksiyasini bajaradi.

Xulosa qilib aytganda, o‘yin texnologiyalardan foydalanib mashg‘ulotlarni olib borishni faol o‘qitish shakllaridan biri deb qarash mumkin. Bunday darslar o‘qituvchi va o‘quvchilarning ijodiy yondashuvini, o‘quvchilarning faol bilish faoliyati jarayonida malakalarni o‘zlashtirishlarini, o‘zining kelajakdagi pedagogik faoliyatida o‘yinli texnologiyalaridan foydalanish ko‘nikma va malakalarini shakllantirishni ko‘zda tutadi. O‘yinli texnologiyalardan foydalanib mashg‘ulotni tashkil etish va o‘tkazish o‘rganilayotgan materialga doir atamalarni mukammal tushunishda va eslab qolishda stimull bo‘lib hisoblanadi. O‘yinli texnologiyalar natijasida o‘quvchilarning bilish faoliyati rivojlanadi, o‘quv materialini yaxshi o‘zlashtiradi, olgan bilimlarini mustahkamlaydi va shu fanga qiziqishi ortadi. Har bir darsni qiziqarli va keng doirali

qilib, boshqa fanlar bilan bog‘liq holda o‘tkazilsa, maqsadga muvofiq bo‘ladi. Bu texnologiyalarning ahamiyati bugungi kunning dolzarb masalalaridan biri bo‘lgan yosh avlodni fikrlash doirasini rivojlantiradi, mustaqil va erkin fikrlashga o‘rgatishdan iborat .

Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati:

1. Informatika va axborot texnologiyalar. A.Sattorov o‘qituvchi” nashriyot matbaa ijodiy uyi 2008
2. Yuldashev U.Yu., Zakirova F.M. Методика преподавания информатики. Учебник для педагогических вузов. – Т. 2005.
3. <http://library.ziyonet.uz/ru/book/47956>
4. <https://kun.uz/uz/60638009>
5. <https://daryo.uz/2022/01/28/shaxsan-ozim-rahbarlik-qilaman-shavkat-mirziyoyev-boshchiligida-maktab-talimini-isloh-qilish-kengashlari-tuziladi/>