



**“INFORMATIKA DARSLARIDA O‘YIN
TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISHNING SAMARASI”**

Хасанов Бехзод Мамиржонович

Asaka human 2 son politexnikumi

Annotatsiya: *Ushbu maqola umumta'lim maktablarining informatika darslarida o'yin texnologiyalaridan foydalanishning ahamiyatiga bag'ishlangan. O'quvchilar ongida informatikaning fan sifatidagi o'rni hamda uning boshqa tarmoqlarining maqsad va vazifalari haqida fikr bildirilgan. Shuningdek, o'rta ta'limning asosiy vazifalaridan biri yosh avlodga axborot madaniyatini va uning mafkuraviy darajasini har tomonlama yaxshilash to'grisida malumotlar keltirilgan.*

Kalit so'zlar: *informatika, o'yinli texnologiya, axborotni uzatish, shaxsiy kompyuter, monitor.*

Mamlakatimizda Prezidentimiz rahnamoligida axborot-kommunikasiya texnologiyalarini hayotimizning barcha jabhalari, jumladan, ta'lim jarayoniga keng tatbiq etishga katta e'tibor qaratilmoqda. Bu 2012 yil 21 martda qabul qilingan “Zamonaviy axborot-kommunikasiya texnologiyalarini yanada kengroq joriy qilish va rivojlantirish chora-tadbirlari”ga oid qaror va “Axborotlashtirish to'g'risida”gi qonunda, belgilangan asosiy vazifalardan biridir. Zero, zamonaviy axborot texnologiyalarini samarali qo'llash talabalarga bilim berish sifatini oshirish, uning mazmun-mohiyatini takomillashtirish, ta'limni zamonaviy talablar darajasida tashkil etish, ta'lim muassasalarida ta'lim samaradorligini oshirish maqsadida ta'lim-tarbiya jarayoniga yangi pedagogik, axborot texnologiyalarini joriy etish, ularda interfaol usul va vositalardan foydalanish ko'zda tutilgan. Shu sababli, bugungi kunda ta'lim muassasalarida faoliyat yuritayotgan “Informatika” fani o'qituvchilari oldida quyidagi muhim vazifalar turadi:



- o'quvchilarning mustaqil bilim olish, o'rganish qobiliyatlarini shakllantirish va rivojlantirishda fanning o'rni va ahamiyatini oshirish;
- mashg'ulotlarini zamonaviy pedagogik texnologiyalar asosida tashkil etish va o'tkazish;
- o'quvchilarning faolligini oshirish, o'zlashtirish darajalarini rivojlantirishga yo'naltirilgan metod va shakllarni qo'llash;
- ta'lim jarayonida zamonaviy axborot texnologiyalaridan samarali foydalanish.

Yuqorida sanab o'tilgan vazifalardan ko'rinib turibdiki, ta'lim muassasalari talabalarini mustaqil bilim olishiga yo'naltirilgan texnologiyalardan foydalanishga o'rgatish va doimiy ravishda faolligini oshirib borish lozim. O'quv jarayonida kompyuter texnologiyalari va axborot-kommunikatsiya vositalaridan foydalangan holda ta'lim jarayonini tashkil qilish ta'lim samaradorligigi ijobiy ta'sir ko'rsatadi.

Informatika, axborotshunoslik - ilmiy informatsiya (axborot, xabar, ma'lumot)ning mohiyati, umumiy xossalari va imkoniyatlarini, shuningdek, ilmiy kommunikatsiya tizimi (o'sha ilmiy informatsiyani tarqatish usullari va vositalari majmui)ni o'rganish bilan shug'ullanadigan ilmiy fan; inson faoliyatining EHM, kompyuterlar bilan bog'liq bo'lgan sohasi. Informatika fani AQShda inglizcha: computer science - komputer fani, Buyuk Britaniyada computing science - hisoblash fani demakdir. Informatika fani ijtimoiy fanlar jumlasiga kiradi. Uning markaziy tushunchasi - ijtimoiy hayotning istalgan sohasi va tarmoqlaridan olinadigan ma'lumotlar, ya'ni ilmiy informatsiyadir.

“Informatika” atamasi 1960-yillarda Fransiyada yuzaga kelgan bo'lib, information va automatique degan farang so'zlarining birlashmasidan kelib chiqqan. Bu atama ma'lumotni avtomatik ravishda qayta ishlashni o'rganuvchi sohani nomlash uchun o'ylab topilgan. Bugungi kunda umumta'lim maktablarida informatika fani asosiy fanlar sirasiga kiradi. Boisi, hozirgi axborotlashgan zamonda kompyuter texnologiyasini biladigan, turli dasturlar bilan ishlay oladigan kadrlarga bo'lgan ehtiyoj katta. Shuning uchun ham



maktablarda informatika o'qituvchilari darslarni qiziqarli va tushunarli qilib tashkil etishsa maqsadga muvofiq bo'ladi. Informatika darslarida o'yinli texnologiyalardan foydalanishning ahamiyati katta. O'yinli texnologiyaning asosiy talablarini faollashtiruvchi va jadallashtiruvchi faoliyat tashkil etadi. Informatika darslarida o'yin texnologiyalarini qo'llashning bir nechta samarali tomonlarini olimlar quyidagicha tahlil etishgan, yani mehnat va o'qish bilan birgalikda faoliyatning asosiy turlaridan biri hisoblanadi. Psixologlarning ta'kidlashlaricha, o'yinli faoliyatning psixologik mexanizmlari shaxsning o'zini namoyon qilish, hayotda o'z o'rnini barqaror qilish, o'zini o'zi boshqarish, o'z imkoniyatlarini amalga oshirishning fundamental ehtiyojlariga yondashadi. Informatika darslarida o'yin ijtimoiy tajribalarni o'zlashtirish va qayta yaratishga yo'nalgan vaziyatlarda faoliyat turi sifatida belgilanadi va unda shaxsning o'z xulqini boshqarishi shakllanadi va takomillashadi. O'yinli faoliyat muayyan funksiyalarni bajarishga bag'ishlangan bo'ladi, ular o'z navbatida quyidagi parametrlarni qamrab oladi.

- ❖ *Maftunkorlik*
- ❖ *Kommunikativlik*
- ❖ *O'z imkoniyatlarini amalga oshirish*
- ❖ *Davolovchilik*
- ❖ *Tashxis*
- ❖ *Millatlararo muloqat*
- ❖ *Ijtimoiylashuv*

O'yin texnologiyalarini darslarda qo'llanilishining afzallik taraflari shuni ko'rsatadiki, o'quvchi yoshlarda avvalombor, har bir qo'yilgan mavzuni chuqur tahlil etib keyin davom ettirishi shakllantiriladi. Informatika darslarida tadbirkorlik o'yinlaridan foydalanish, yangi texnologiya sifatida mohiyati quyidagilardan iborat bo'ladi.

- Ishlab chiqarish imitatsion modeli sifatida taqdim etilgan o'quv materialli mazmunining izchilligi.



- O'yinli o'quv modelida kelgusidagi kasbiy faoliyati tarkibiy qismlarini yaratish.

- O'quv jarayoni tarzini bilimlarga ehtiyojlarni to'ldirish va ularni amalda qo'llashning real sharoitlariga yaqinlashtirish.

- O'yin olib boruvchi o'qituvchining bilimdonligi.

O'yin texnologiyalarini darslarga qo'llashning yana bir nechta afzallik taraflari mavjud bo'lib, bunda o'quvchilarning berilayotgan axborotlarni qanday ko'rinishda anig'lab etishlarini kuzatish mumkin, buni qo'yidagi misol orqali ko'rib o'tishimiz mumkin. Masalan: O'quvchi kompyuter bilan muloqat qilishdan oldin muloqat qilish qonun qoidalarini bilishi kerak bo'ladi.

1. Monitor tomonidan ishlab chiqarilgan elektromagnit nurlanish inson tanasiga ta'sir qilishi mumkin, shuning uchun zararli maydonni zararsizlantirish uchun ehtiyot bo'lish va ba'zi choralarni ko'rish kerak.

2. Agar kompyuterdan foydalanmasangiz, monitorni va tizim blokini uzoq vaqt yoqmang. Bu birinchi qarashda noqulay bo'lib tuyulishi mumkin, ammo bu tavsiyani e'tiborsiz qoldirmang, chunki mos kelmaslik narxi juda yuqori bo'lishi mumkin;

3. Kompyuterni xonaning burchagiga yoki u ishlamaydiganlarning yonida yoki orqasida bo'lmasligi uchun joylashtiring. Monitorning yon va orqa tarafidan chiqadigan elektromagnit nurlanish (bu joylarda uning darajasi eng yuqori) foydalanuvchi va boshqalarning sog'lig'iga zarar yetkazmasligi uchun zarurdir.

4. Ishlash paytida maxsus himoya ekranidan foydalaning, bu kompyuter ekranidan chiqadigan elektromagnit maydonning faolligini sezilarli darajada kamaytiradi;

5. Monitorni o'zingizdan uzoqroq joyda joylashtiring;

O'yin texnologiyalarining yana bir tarafi shundan iboratki, o'quvchilar har bir mavzuda berilayotgan ma'lumotlarni o'zlari kompyuterlardagi o'yin dasturlari orqali tahlil etib borishadi. O'quvchilarda har bir mavzu ko'rsatmalar asosida amalga oshirib borilsa bunday holatda, o'quvchilar kompyuterlar bilan



ishlash vaqtida shu narsalarga to'g'ri kelganda to'g'ridan to'g'ri bunday masalalarni yechish imkoniyatiga ega bo'lishadi. Masalan: quyidagi ko'rgazmalar orqali o'quvchilar turli axborotlarni tahlil etish texnologiyalarini o'rganib borishadi. O'yin texnologiyalarini qo'llash orqali o'quvchilar bilim saviyasi quyidagi uchta parametr bo'yicha tahlil etilgan holda ushbu jarayon yaxshi natijalar bergan.

Bular quyidagilardir:

1. Bajarilayotgan jarayonni ko'rish orqali
2. Bajarilayotgan jarayonni sezish orqali
3. Bajarilayotgan jarayonni eshitish orqali

Bu uch ko'rsatkich orqali o'quvchilar berilayotgan mavzuning mazmun- mohiyatini turlicha tahlil etishadi. Masalan: Ko'rish orqali berilgan axborotning 75% ini, sezish orqali berilgan axborotning 12% ini, eshitish orqali berilgan axborotning 13% ini o'zlashtirishi mumkin bo'lar ekan. Shuni e'tiborga olib, har bir o'tilishi kerak bo'lgan mavzuni, turli o'yinli qismlarini qidirib topish maqsadga muvofiq bo'ladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. "Axborot texnologiyalari sohasida kadrlar tayyorlash tizimini takomillashtirish togrisida". "Qishloq hayoti " gazetasi 03.06.05 y.
2. Farberman. B.L . "Ilg'or pedagogik texnologiyalar". T: 2001 y.
3. Azixxodjaeva N.N. Pedagogicheskie texnologii i pedagogicheskoe masterstvo. Ucheb.posobie.- Toshkent. TDPU 2003. - 192 s.
4. Ismatilla Isoqov, Sindorqul Ibragimovich Qulmamatov. "Informatikani o'qitishda innovatsion texnologiyalar". Ma'ruza matnlari.
5. Saidaxmedov N. Pedagogik amaliyotda yangi texnologiyalarni qo'llash namunalari.-Toshkent : RTM 2000 yil.
6. Muradova N.K., Majidov R.R., Xayitmatov U.T., Maxmudova B.A. Kasbiy talim uslubiyoti: Oquv qo'llanma. - T.: TDIU, 2006. - 360b.