

BOSHLANG'ICH TA'LIMDA O'YIN TEXNOLOGIYALARI YORDAMIDA O'QUVCHILAR QIZIQISHINI ANIQLASH YO'LLARI

Jumayeva G.T
S.Sh. Turg'unova

Termiz iqtisodiyot va servis universiteti p.f.f.d (PhD)v/b dotsenti, magistri

E-mail: gulnorajumayeva117@gmail.com tel.: 91-339-63-32

Annotatsiya: Ushbu maqolada boshlang'ich ta'limda o'yin texnologiyalari yordamida o'quvchi qiziqishini aniqlash yo'llari, vazifalari va kelib chiqishi haqida batafsil aytib o'tilgan.

Kalit so'zlar: boshlang'ich ta'lim, texnologiya, qiziqish, didaktika, pedagogika, usul.

Hozirgi kunda ta'lim jarayonida interfaol metodlar va axborot texnologiyalarini o'quv jarayonida qo'llashga bo'lgan qiziqish kundan-kunga ortib bormoqda. Bunday bo'lishining sabablaridan biri, shu vaqtgacha an'anaviy ta'limda o'quvchilar faqat tayyor bilimlarni egallashga o'rgatilgan bo'lsa, zamonaviy texnologiyalardan foydalanish esa ularni egallayotgan bilimlarini o'zlari qidirib topish, mustaqil o'rganish va fikrlash, tahlil qilish, hatto yakuniy xulosalarni ham o'zlari keltirib chiqarishga o'rgatadi.[1]

Ta'limning bugungi vazifasi o'quvchilarni kun sayin ortib borayotgan axborot — 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.

Jamiyatning axborotlashuvi ta'lim tizimida uzluksiz innovatsiyalarni talab etadi. Bugun har qanday uslub darhol eskirishi va yangi metodlar bilan boyitilishi mumkin. Dars mashg'ulotida kerakli natijalarga erishish qaysi omillarga bog'liq? Dunyoning turli mamlakatlarida ko'plab tadqiqotchilar tomonidan ta'limda innovatsiyalarni qo'llash bo'yicha izlanishlar olib borilgan. Ularda «innovatsiya», «interfaol usullar», «innovatsion texnologiyalar» to'g'risida yaxshi axborotlar to'plangan, biroq axborot texnologiyalarini ta'lim muassasalarida o'rgatish samaradorligini orttirish bo'yicha aniq tavsiyalar yetarli emas. Shuning uchun asosiy maqsad yuqori darajada o'zlashtirish natijalariga erishishni ta'minlovchi innovatsion texnologiyalardan foydalanishning samarali usullarini ishlab chiqish, xususan, zamon talab etayotgan axborot texnologiyalari bo'yicha pedagogik innovatsiyalardan foydalanish masalalarini tadqiq etishdan iboratdir. Ta'lim

jarayoniga innovatsiyalarni qo'llash bugungi kunda quyidagi vazifalarni amalga oshirishni talab etadi:

- o'quv fanining aniq maqsadini aniqlash;
- fanning hajmi va mazmunini aniqlash;
- zarur bo'lgan ta'lim texnologiyalarini ishlab chiqish va tavsiya etish;
- fanning moddiy va texnik ta'minotini yaratish;
- ta'lim oluvchilarning xususiyatlarini o'rganish;
- o'qituvchining tayyorgarligi va dars mashg'ulotini loyihalash.

Yuqoridagi vazifalar ichida eng muhimi, bu o'quv jarayonini tashkil etish uchun eng maqbul bo'lgan ta'lim texnologiyalarini ishlab chiqishdir. Bu muammolarni u yoki bu aniq bir usulni tavsiya etish bilan, ayniqsa, pedagog reproduktiv ta'lim usullarinigina qo'llashni maqsad qilgan bo'lsa, hal etib bo'lmaydi. Maqsadga erishishning eng to'g'ri yo'li, bu dars mashg'ulotini loyihalashda integrallashgan ta'lim texnologiyalarini ishlab chiqish va ulardan darsning turli bosqichlarida samarali foydalanish imkoniyatlarini izlashdir. Informatika fanini o'qitishda shaxsga yo'naltirilgan ta'limning quyidagi metodlarini qo'llash maqsadga muvofiqdir: o'yinli texnologiyalar; muammoli o'qitish; dasturlashtirilgan o'qitish; kompyuterlashtirilgan o'qitish; modulli o'qitish.

XIX asrning oxirida nemis olimi K.Gross o'yinlarni tizimli o'rganishga harakat qilgan bo'lsa, nemis psixologi K.Byuller o'yinlarni «qoniqish hosil qiluvchi» faoliyat sifatida tadqiq etadi. L.S.Vigotskiy, A.N.Leontyevlar fikricha, o'yinlarni nazariy jixatdan ijtimoy tabiatiga ko'ra ma'lum faoliyatiga yo'naltirilganligi bilan bog'lab, tadqiq etgan bo'lsalar, D.B.Elkonin shaxs xulqini boshqarishni tarkib toptirib, uni takomillashtiruvchi faoliyat sifatida talqin etadilar. Lekin o'yinlarni yagona va eng muhim asosiy xususiyati uning ta'limdagi axamiyatligidir. [2]

Bu texnologiyalar o'quv mavzusi maqsadidan va mavzuning mazmunidan kelib chiqib, darsning turli bosqichlarida turlicha qo'llanishi mumkin. Maktab o'quvchilarining yosh xususiyatlarini hisobga olib, fanni o'qitishda g'oyat samarali bo'lgan qator o'yinli texnologiyalar ishlab chiqilgan. Mutaxassislar fikricha, insonning asosiy faoliyat turi uch ko'rinish: mehnat faoliyati, o'yin faoliyati, o'quv faoliyatida shakllanadi. Ularning barchasi o'zaro bog'liq holda sodir bo'ladi. Ta'kidlashlaricha, bolalarning maktabdagi o'quv materiallari asosidagi aqliy harakatlarini shakllanish qonuniyatlari o'yin faoliyatlarida tarkib topadi. Biroq o'yinli ta'limni o'quvchilar bilan ishlashdagi asosiy ta'lim shakli deyish to'g'ri emas. U o'quvchida bilish qobiliyatini shakllantirmaydi, biroq ularning bilish

faolligini oshiradi, xolos. O'quvchini aqliy rivojlantirishga yordam beruvchi quyidagi guruhdagi o'yinlarni ajratish mumkin.

1-guruh. Buyumlar va predmetlarga bog'liq bo'lgan predmetli o'yinlar. Bunda o'quvchi o'yinchoq-predmet orqali moddiy olamni, ularning xususiyatini anglashi mumkin.

2-guruh. Intellektual faoliyatni shakllantiruvchi sujetli — rolli ijodiy o'yinlar. Masalan, «Baxtli tasodif», «Nima? Qayerda? Qachon?» va boshqalar. Bunday o'yinlar nafaqat ko'ngil ochuvchi vosita, balki ulkan evristik va ishonitiruvchi energiya manbaidir.

3-guruh. O'quvchining aqliy qobiliyatini rivojlantiruvchi tayyor qoidalarga asoslangan didaktik o'yinlar. Qoidalarga ko'ra, u o'quvchidan anglashni, taqqoslashni, qismlarga ajratishni, umumlashtirishni, muhimi bilishni talab etadi.

4-guruh. Kattalarning kasbiy faoliyatlarini ifodalovchi texnik-konstruktorlik o'yinlari. Ular o'quvchida o'z ishini rivojlantirish, zaruriy materialni yig'ish, o'zini va o'zgarlar faoliyatini tanqidiy baholash imkoniyatlarini hosil qiladi. Mehnat faolligi bilish faolligiga undaydi.

5-guruh. Psixik muhitda sodir bo'luvchi intellektual o'yinlar. O'quvchilarning tayyorgarlik darajalarini ko'rsatuvchi taqqoslash imkonini beruvchi, musobaqa asosida o'tkaziladigan o'yinlar. Ular o'zini shakllantirishga va demak, aqliy faollikka undaydi. Yuqorida tavsiflangan o'yinlarni o'quv jarayonida qo'llash natijasida o'quvchilarni o'quv bilim faoliyatlarini keng boshqarish imkoniyatlari hosil bo'ladi.

Tajribalardan kelib chiqib, quyida Informatika fanini o'qitishda samarali qo'llash mumkin bo'lgan quyidagi o'yinli texnologiyalardan namunalar keltirib o'tamiz:

Zanjir o'yini. Guruh 4ga bo'linib, har bir guruhdan 1 o'quvchi doska oldiga chiqariladi. 1 o'quvchi fanga tegishli atamani aytadi. Keyingi o'quvchi oldingi o'quvchi aytganini va o'zinikini qo'shib aytadi. Undan keyingisi oldingi 2 o'quvchi aytgan atamalarga yana o'zi yangisini qo'shib aytadi. O'yin shu tariqa davom etadi, adashgan o'quvchi o'yindan chiqadi, eng oxiri o'yindan chiqib ketmay qolgan o'quvchi rag'batlantiriladi. O'yin xotirani mustahkamlashga juda qo'l keladi.

Karrali sonlar. O'yinda ishtirok etuvchi guruh talabalaridan tuzilgan jamoa o'yinga shay turadi. Navbati bilan sonlar tartibi keltiriladi. Lekin to'rtga karrali sonning navbati etganda, shu sonning o'rnida talaba, albatta kompyuterning bironta buyrug'ini yoki yordamchi klavishning vazifasini aytishi shart. Qoidani buzgan har bir o'quvchi o'yinni tark etadi. Ma'lum vaqt davomida o'yinni faol davom ettirgan ishtirokchi g'olib sanaladi. O'yin xotirani charxlashda juda samarali hisoblanadi.

Men kimman? Bu kompyuterning qurilmalarini tavsiflashda eng yaxshi usuldir. Bir o'quvchi o'zining «Kimligini topolmayapti?» Unga boshqa o'quvchilar yordamga keladi. «Men qanday qurilmaman?», «Men qayerda ishlatilaman?», «Eng yaxshi qobiliyatim qachon namoyon bo'ladi?», «Qaysi qurilmalar men bilan hamohang ishlaydi?» va hokazo. Qanchalik ko'p savol berilib, sharhlar so'ralsa, shunchalik o'quvchi bali kamayadi. Kim topqirroq bo'lsa, tezroq jumboqni yechishi kerak bo'ladi. Nafaqat qurilmalarda keyinchalik dasturiy ta'minotlar, menyu bo'limlarining vazifalarini tavsiflashda ham o'yindan muvaffaqiyatli foydalanish mumkin. O'yin o'quvchida obyektlarning xususiyatlarini anglashda, xotirani rivojlantirishda, bilimlarni mustahkamlashda muhim ahamiyat kasb etadi.

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.

O'quv jarayoniga doir o'yinlar o'quv predmetlar bo'yicha istiqbolda kasbiy faoliyatini to'g'ri tashkil etish va shaxsni maqsadga muvofiq shakllantirishga shart-sharoitlar yaratadi. Ana shu shart-sharoitlar natijasida olingan yangi bilimlar kelgusi kasbiy faoliyatni to'g'ri yo'lga qo'yishga yordam beradi. [3]

Xulosa qilib aytganda, bugungi kunda biz bolani jismoniy jihatdan o'stiruvchi oddiy o'yinlardan tortib, kattalar orasida ham mashhur bo'lgan intellektual o'yinlardan iborat bir qancha o'yinlar «ombori»ga egamiz. Barcha o'yinlarda o'yinchi o'yin shartlarini tezda o'zlashtiradi va o'ziga belgilangan vazifani qabul qiladi. O'yin qoidalarini bajarish jarayonida o'yinchi o'zining maqbul qarorlarini o'yindagi muammolarni hal qilishda erkin qabul qilish imkoniyatiga ega bo'ladi. O'yindagi musobaqa esa shaxsiy sifatning tinmay yaxshilanib borishiga sabab bo'ladi. Zamonaviy axborot texnologiyasini yaxshi bilgan va undan to'g'ri maqsadlarda foydalana olgan o'quvchigina kelajakda o'z qobiliyatlarini takomillashtirishi, kasbiy

faoliyatida to'g'ri foydalana olishi va albatta komil inson sifatida shakllanishi mumkin.

Foydalanilgan adabiyotlar.

1. Dilova N.G. (2021). O'qituvchi-o'quvchi hamkorligini vujudga keltirishning pedagogik ahamiyati. Science and Education. Vol. 2, Issue 10, 567-576 betlar.
2. Rasulova Z. (2021). Texnologiya darslarida interfaol ta'lim texnologiyalaridan foydalanishning samarali jihatlari. Science and Education. Vol. 2, Issue 10, 360-369 betlar.
3. Dilova N.G. (2021). Formative assessment of students' knowledge—as a means of improving the quality of education. Scientific reports of Bukhara State University. 3:5, pp. 144-155.
4. 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 • 201
5. J.G. Tursunpulatovna. Psychological-pedagogical characteristics and Structural components of the development of Professional culture among school teachers Academia Science Repository 4 (5), 2023.P. 213-222
6. Jumayeva G. Modern Approach to Teaching Pedagogical Skills of Teachers //International Journal on Integrated Education. – T. 4. – №. 9. – С. 195-197.
7. Жумаева Г. Т. Современные технологии обучения учащихся //Евразийский научный журнал. – 2016. – №. 6. – С. 456-458.
8. Жумаева Г. Т. ФОРМИРОВАНИЕ ПРАВОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ //НАУЧНЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ И ОТКРЫТИЯ 2019. – 2019. – С. 188-190.
9. Жумаева Г. Т. Основные тенденции развития педагогического мастерства учителя //Педагогическое образование и наука. – 2019. – №. 5. – С. 9-11.