

INFORMATIKA DARSLARIDA O'YINLI
TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH ASOSLARI

Xaqqulova M.T

xaqqulovamadina2212@gmail.com

TATU Urganch filiali 4-bosqich talabasi

Karimboyeva.U.M

karimboyevaumida8@gmail.com

TATU Urganch filiali 4-bosqich talabasi

Kutliyev S.P

q.sardor.86@gmail.com

TATU Urganch filiali assistent o'qituvchisi

Annotatsiya: *Informatika darslarida o'yinli texnologiyalarni qo'llash zamonaviy ta'lim jarayonini yanada qiziqarli va samarali qilishga yordam beradi. Ushbu maqolada o'yinli texnologiyalarning mohiyati, ulardan ta'limda foydalanish asoslari, afzalliklari va o'qituvchilarning dars jarayonida amaliy yondashuvlari tahlil qilinadi. Mazkur tadqiqot informatika fanida innovatsion texnologiyalarni kengroq qo'llash imkoniyatlarini ochib berishga qaratilgan.*

Kalit so'zlar: *o'yinli texnologiyalar, informatika darslari, innovatsion ta'lim, interaktiv metodlar, samaradorlik.*

Хаккулова М.Т

xaqqulovamadina2212@gmail.com

Студентка 4 курса Ургенчского филиала Т.У.И.Т

Каримбоева У.М.

karimboyevaumida8@gmail.com

Студентка 4 курса Ургенчского филиала Т.У.И.Т

Кутлиев С.П.

q.sardor.86@gmail.com

Ассистент преподавателя Ургенчского филиала Т.У.И.Т

ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА КОМПЬЮТЕРНЫХ УРОКАХ

Аннотация: *Использование игровых технологий на компьютерных занятиях помогает сделать современный образовательный процесс более интересным и эффективным. В данной статье анализируется сущность игровых технологий, основы их использования в образовании, их преимущества и практические подходы учителей в ходе урока. Данное исследование направлено на выявление возможностей более широкого применения инновационных технологий в информатике.*

Ключевые слова: *игровые технологии, уроки информатики, инновационное образование, интерактивные методы, эффективность.*

Khakkulova.M.T

xaqqulovamadina2212@gmail.com

Student of the 4th stage of Urganch branch of T.U.I.T

Karimboyeva.U.M

karimboyevaumida8@gmail.com

Student of the 4th stage of Urganch branch of T.U.I.T

Kutliyev S.P

q.sardor.86@gmail.com

Assistant teacher of T.U.I.T Urganch branch

FUNDAMENTALS OF USING GAME TECHNOLOGIES IN COMPUTER LESSONS

Abstract: *The use of game technologies in computer classes helps to make the modern educational process more interesting and effective. This article analyzes the nature of game technologies, the basis of their use in education, their advantages, and practical approaches of teachers in the course of the lesson. This study is aimed at revealing the possibilities of wider application of innovative technologies in computer science.*

Key words: *game technologies, informatics lessons, innovative education, interactive methods, efficiency.*

Kirish

Bugungi kunda ta'lim jarayonida texnologiyalarning tezkor rivojlanishi, o'qituvchilardan yangi metodlarni izlab topishni va amalda qo'llashni talab qilmoqda. Ayniqsa, informatika kabi texnologiyalar bilan bevosita bog'liq fanlarda o'quvchilarni motivatsiya qilish uchun o'yinli texnologiyalarni qo'llash dolzarb bo'lib qolmoqda. O'yinli texnologiyalar nafaqat o'quv jarayonini qiziqarli qiladi, balki o'quvchilarni mavzuni chuqurroq o'rganishga undaydi. Ushbu maqolada informatika darslarida o'yinli texnologiyalarni qo'llashning asosiy tamoyillari, usullari va samaradorligi ko'rib chiqiladi.

Tahlil va Muhokama

O'yinli texnologiyalarning mohiyati va ahamiyati

O'yinli texnologiyalar ta'lim jarayoniga zamonaviy yondashuv sifatida kirib kelmoqda. Bu texnologiyalar o'quvchilarni jarayonga faol jalb qilish orqali ularda faollik, ijodkorlik va mustaqil fikrlash ko'nikmalarini shakllantiradi. Didaktik o'yinlar, virtual simulyatsiyalar va gamifikatsiya kabi o'yin elementlari nafaqat maktab bosqichida, balki oliy ta'lim va kasbiy malaka oshirish kurslarida ham keng qo'llanilmoqda. O'yinli texnologiyalar o'quvchilarni qiziqtiruvchi va ularning ehtiyojlariga moslashgan usullar orqali bilish jarayonini yengillashtiradi.

Pedagogik jarayonda o'yinli texnologiyalarning roli

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 fanida o'yinli texnologiyalarni qo'llash

Informatika fani o‘yinli texnologiyalar uchun eng qulay bo‘lgan sohalaridan 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.