

## ZAMONAVIY AXBOROT TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANGAN HOLDA DARS MASHG'ULOTINI TASHKIL ETISH METODLARI

**Zokirov Sanjar Ikromjon o'g'li**

f.-m.f.b. PhD, TATU Farg'ona filiali

**Rahmatova Gavharoy Muhammadali qizi**

assistent, TATU Farg'ona filiali

### ANNOTATSIYA

Ushbu maqolada ta'lim jarayoniga o'yinli yondashuv va o'yin elementlaridan foydalanish usullari muhokama qilingan. Amaliy informatika ta'lim yo'nalishi talabalari bilan o'tkazilgan pedagogik tajriba va uning natijalari keltirilgan. Olingan eksperimental ma'lumotlarga asoslangan holda, o'quv jarayonida kompyuter o'yinlari elementlaridan foydalanish yuqori samaradorlikka erishishga imkon berishini ta'kidlangan.

**Kalit so'zlar:** kompyuter o'yinlari, gamifikatsiya, tadqiqodchilik, reproduktiv, ilyustratsiyalash.

### KIRISH

XI asrda insoniyat sivilizatsiyasi taraqqiyotida yangi davr – axborot jamiyati davri boshlandi. Axborot va telekommunikatsiyalarning jadal rivojlanishi, axborot texnologiyalarining jadal tarqalishi, jamiyat taraqqiyotining globallasuvi, xalqaro kommunikativ hayot muhiti, ta'lim, aloqa va ishlab chiqarishning shakllanishi, infosferaning rivojlanishi bilan tavsiflanadi. Axborot jamiyatining tashkiliy-texnologik asosini global axborot tarmog'i – Internet tashkil etadi.

Global Internet tizimining rivojlanishi jahon ta'lim tizimini evolyutsion takomillashtirish uchun yangi istiqbollarni ochdi. Bugungi kunda an'anaviy o'qitish usullari internet, elektron hisoblash tizimlari va telekommunikatsiya muhitiga asoslangan yangi o'qitish usullari bilan to'ldirilmoqda. Internet-texnologiyalari asosidagi tele-ta'lim va masofaviy ta'lim bir qator yangi funksiyalarni bajarishdan tashqari, o'zaro taqsimlangan hamkorlik, integratsiya, xalqaro Internet tarmog'iga kirish kabi muayyan tamoyillarni amalda qo'llashni talab qiladi.

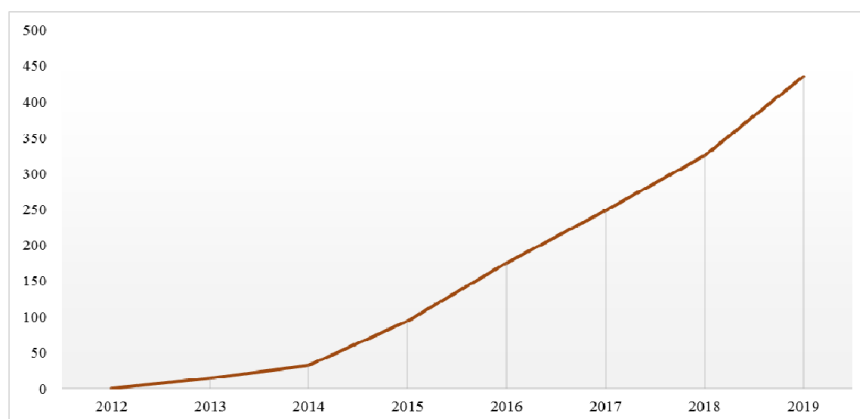
Bugungi kunda aksariyat yoshlarning soatlab kompyuter ekrani qarshisida o'tirishi xech kimga sir emas. Faqat shunisi achinarliki, ular ana shu vaqtlarini

qandaydir “o‘zga sayyoraliklar bilan kurashish” yoki “maxsus xizmatning maxfiy topshiriqlarini bajarish” bilan o‘tkazadilar. Chunki yoshlar uchun kompyuter, eng avvalo o‘yinchoq kabi oddiy ko‘ngil ochar vosita. Shuning uchun odatda ularning kompyuter bilan tanishuvi kompyuter o‘yinlari orqali amalga oshadi. Lekin shuni unutmaslik kerakki, kompyuter o‘yinlari juda qudratli ijtimoiy-psixologik ta’sir ko‘rsatuvchi omil hisoblanadi. G‘oyaviy va grafik jihatdan mukammal yaratilgan, kishining butun diqqat-etiborini o‘ziga torta oladigan kompyuter o‘yinlari har qanday o‘quvchining ruhiy holatiga ta’sir qila olish xususiyatiga ega. Vayronkorlik, qonxo‘rlik, zulm, zo‘ravonlik kabi tuban g‘oyalar olg‘a surilgan o‘yinlarni muntazam o‘ynashlari natijasida yoshlarda bunday tushunchalarga nisbatan befarqlik tuyg‘usi shakllanishiga yo‘l ochiladi. Bu esa mamlakatimiz mustaqilligi, yurtimiz tinchoqsoyishtaligini saqlashga qilinayotgan urinishlar, yosh avlod ongiga ona yurtga muhabbat, yurtga sadoqat tuyg‘ularini singdirishga bo‘lgan harakatlarimizga to‘sqinlik qiladi. “yoshlar bilan ishlash Prezidentdan tortib vazirgacha, hokimdan tortib mahalla raisigacha – hammamizning eng asosiy ishimizga aylanishi zarur. Har qaysi hokim, har bir vazir, har qaysi mahalla raisi “Bugun men yoshlar uchun nima ish qildim? Ertaga farzandlarimiz manfaati uchun yana nima ish qilishim kerak?” degan savollarga javob beradigan, shunday e’tiqod bilan yashaydigan vaqt keldi” – degan edi Prezidentimiz Sh.M.Mirziyoyev[1]. Shunday ekan global ravishda rivojlanish bilan bir qatorda turli mafkuraviy taxdidlar yuzaga kelayotgan bir davrda, yosh avlod qalbida milliy g‘oya va sog‘lom dunyoqarashni mustahkamlash, ularni xar qanday ma’naviy tajovuzga qarshi sobit tura oladigan, mustaqil fikrga ega, barkamol inson qilib tarbiyalash xar birmizning burchimizdir.

Yuqoridagi burchimizni amalga oshirish uchun, avvalo, chetdan kelayotgan xar qanday g‘oyaviy yot axborotlarning, jumladan kompyuter o‘yinlarining ta’siridan yoshlarimizni himoya qilish chora-tadbirlarini ishlab chiqishimiz lozim. Albatta internet tarmog‘i va xar xil xotira qurilmalari orqali muomalaga kiritilayotgan o‘yinlarni butunlay surib chiqarishning imkoni yo‘q. Xamonki ba’zi yoshlarni kompyuter o‘yinlarining salbiy ta’siridan qutqara olmas ekanmiz, bu ta’sirni engishning yo‘li menimcha, faqat bitta: chet el davlatlari firmalari tomonidan taqdim qilinayotgan befoyda o‘yinlar o‘rniga ular bilan raqobatbardosh, shu bilan birga milliy ruhda yaratilgan, ssenariysi aynan O‘zbekiston ta’lim tizimida o‘quvchilarni o‘qitishda qo‘llanilayotgan o‘quv dasturlari va DTSga mos keladigan o‘yinlar yaratishdir. Chunki fikrga qarshi fikr, g‘oyaga qarshi g‘oya, jaholatga qarshi ma’rifat bilan kurashish eng to‘g‘ri yo‘l ekanligi hammaga ayon.

## ADABIYOTLAR TAHLILI

So‘nggi yillarda kompyuter o‘yinlaridan didaktik ta‘lim-tarbiya vositasi sifatida foydalanish masalasi ilmiy tadqiqotchilar, psixologlar va pedagoglar tomonidan keng miqyosda o‘rganilmoqda. Ayniqsa, maktabgacha ta‘lim muassasalarida ta‘lim-tarbiya jarayonini [2] tashkillash, kichik [3, 4] va o‘rta [5] yoshdagi o‘quvchilarning muloqot ko‘nikmalarini shakllantirish, qolaversa, OTM larda maxsus fanlarni o‘qitishda kompyuter o‘yinlaridan foydalanishning samadorligini aniqlash borasida ko‘plab ishlar amalga oshirilmoqda [6]. Xususan, oliy va o‘rta ta‘lim tizimida informatika fanining ayrim bo‘lim va yo‘nalishlarini o‘qitish samadorligini oshirishda kompyuter o‘yinlaridan foydalanish usullarini ishlab chiqish va amalda joriy qilish borasida faol izlanishlar olib borilmoqda. Pavlova Ya.V. ishlarida [7] o‘quvchilarning kognitiv qiziqishini rivojlantirish uchun didaktik o‘yinlardan foydalanishning umumiy masalalari ko‘rib chiqilgan. Kompyuter didaktik o‘yini tushunchasi va uni informatika darslarida qo‘llash usullari ochib berilgan. K.L.Fadeyeva ishlarida [8] esa ta‘lim jarayonini rivojlantirishning samarali usullaridan biri “Gamifikatsiya” ekanligi ta‘kidlangan. Maqolada "Gamifikatsiya" tushunchasi insonning ijodiy qobiliyatlarini ochib berishga va uni muvaffaqiyatga undashga imkon beruchi jarayon sifatida ta‘riflangan. Ushbu maqolada ta‘lim jarayoniga o‘yinli yondashuv va o‘yin elementlaridan foydalanish sifatida “Gamifikatsiya” texnologiyasidan foydalanish usullari muhokama qilingan. Amaliy informatika ta‘lim yo‘nalishi talabalari bilan o‘tkazilgan pedagogik tajriba va uning natijalar keltirilgan. Olingan eksperimental ma‘lumotlarga asoslangan holda, muallif o‘quv jarayonida Gamifikatsiya elementlaridan foydalanish yuqori samaradorlikka erishishga imkon berishini ta‘kidlagan. Umuman olganda, “Gamifikatsiya” tushunchasi dastlab 2013 yillarda nashrlarda paydo bo‘lgan bo‘lsa, o‘tgan 10 yil davomida ushbu termin va u bilan bog‘liq holda kompyuter o‘quv o‘yinlaridan ta‘lim maqsadlarida foydalanishga bag‘ishlangan ilmiy maqolalar soni keskin ortib bormoqda (1-rasm).



1-rasm. “Gamifikatsiya” atamasi va kompyuter o‘yinlaridan ta‘lim maqsadlarida foydalanish masalalariga bag‘ishlangan maqolalar sonining dinamikasi [9].

I.I.Gusev tahlillariga qaraganda [9], e-library ochiq ilmiy nashrlar portalida 2016-2019 yillar oralig'ida e'lon qilingan ishlarning 700 ga yaqini ta'limda gamifikatsiya elementlaridan, hususan kompyuter o'quv o'yinlaridan foydalanishga bag'ishlangan maqola ekanligi ko'rsatilgan. Shundan 43% qismi universitet, 45% qismi maktab, 12% qismi qo'shimcha ta'lim miqyosida o'rganilgan. Oliy ta'limda geymifikatsiyani qo'llashning asosiy yo'nalishlari chet tili (70%), matematika (20%), informatika/dasturlash (10%) ekanligi aniqlangan.

### **FOYDALANILADIGAN METOD**

Ta'lim jarayonlari amaliyotida o'qitishning to'rtta asosiy metodidan foydalaniladi[10]. Bular:

- tushuntirish-illyustratsiyalash;
- reproduktiv;
- muammoli;
- tadqiqotchilik.

O'qitishning axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan foydalanilgan tadqiqotchilik metodi ta'lim oluvchilarning ma'lum tematika doirasida ilmiy-texnik tadqiqot olib borish jarayonidagi mustaqil ijodiy faoliyatini ko'zda tutadi. Bu metoddan foydalanilganda ta'lim faol tadqiqot, kashfiyot va o'yin natijasi sanaladi, buning natijasida, odatda, yuqorida sanab o'tilgan metodlardan foydalanilganidan ko'ra yoqimliroq va muvaffaqiyatliroq bo'ladi. O'qitishning muammoli metodi metod, ob'ekt va vaziyatlarni ularga ta'sir o'tkazish jarayonida o'rganishni ko'zda tutadi. Muvaffaqiyat qozonish uchun ta'sirlarga reaksiya qiladigan muhitning bo'lishi zarur. Bu ma'noda tengsiz vosita modellashtirish, ya'ni real ob'ekt, vaziyat yoki muhitning dinamikada imitatsion tasavvuri sanaladi.

Kompyuter modellari o'zining nozikligi va universalligi tufayli boshqa tur modellariga qaraganda qator jiddiy ustunliklarga ega. Modellarni axborot-kommunikatsiya texnologiyalarida qo'llash vaqtning borishini sekinlashtirish yoki, aksincha, tezlatish, makonni toraytirish yo kengaytirish, qimmat, xavfli yoki real dunyoda umuman mumkin bo'lmagan amallarning bajarilishini imitatsiyalash imkonini beradi.

Axborot-kommunikatsiya texnologiyalari vositalarining ta'limning boshqa texnik vositalariga qaraganda asosiy ustunliklari nozikligi, ta'limning turli modellari va algoritmlariga sozlash, shuningdek har bir ta'lim oluvchining xatti-harakatlariga yakka tartibda reaksiya qilish imkoniyati sanaladi. Bunday vositalardan foydalanish ta'lim jarayonini yanada faollashtirish, unga tadqiqotchilik va izlanuvchanlik xarakterini bag'ishlash imkonini yaratadi. Darsliklar, televidenie va kinofilmlardan farqli o'laroq, axborot-kommunikatsiya texnologiyalari ta'lim oluvchining xatti-harakatiga zudlik

bilan javob berish, turli toifadagi ta'lim oluvchilar uchun materialni takrorlash, tushuntirish, puxtaroq tayyorgarlikka ega bo'lgan ta'lim oluvchilar uchun yanada murakkab va o'ta murakkab materialga o'tish imkoniyatini ta'minlaydi. Bunda individual sur'atlarda o'qitish oson va tabiiy tarzda amalga oshiriladi.

Bilimlar hajmining ortib borishi va tahlil metodlarining murakkablashishi bilan ta'limni asosan ma'ruzalarni passiv tinglash hamda o'quv matnlarini o'qish tamoyili asosida tashkil etish tobora qiyinlashib bormoqda. Tanqidiy fikrlash, murakkab muammolarni tushunish va hal qilish malakalari, juda katta hajmdagi dastlabki ma'lumotlarni foydali umumlashtirish qila olish qobiliyati – bularning hammasi katta ahamiyat kasb etib, talabdan yanada faol bo'lishni talab etadi. Aynan, shu nuqtai nazardan kompyuter ta'lim sohasi uchun nihoyatda keng imkoniyatlar taqdim qiladi.

Shuningdek, axborot-kommunikatsiya texnologiyalari vositalarining amaliy tomoni ulardan o'quv jarayonida foydalanish va kelgusida ta'lim tizimida o'quv jarayoni uchun ma'lumotlar bazasini va virtual stendlar yaratishdek muhim vazifani amalga oshirishga zamin hozirlaydi.

### **Kompyuter o'yinidan foydalanishning na'munaviy ssenariysi**

Tasavvur qiling, o'quvchi kechasi bilan uyida biror tarixiy davr yoki shaxs bilan bog'liq kompyuter o'yinini o'ynab, ertasiga darsga kelsa, o'qituvchi aynan o'sha davr adabiyoti yoki tarixini (tasodifan bo'lishi mumkin-ku!) og'zaki ravishda, boringki qandaydir surat yoki video materiallar bilan tushuntirishga harakat qilsa. Nima deb o'ylaysiz, kechagina o'yin vositasida o'zi shu davrda "yashagan" o'quvchi uchun bu dars qiziq bo'lishi mumkinmi? Dars davomida (yoki to'garak mashg'ulotlarida) o'quvchining o'yinidan-da qiziqarliroq, shu bilan bir qatorda mavzuga to'la mos keladigan o'yindan foydalanilsa-chi? Qanday deysizmi? Taxminan quyidagicha:

Mavzu: "To'maris" afsonasi (yoki Shiroq afsonasi)

Kompyuter o'yinining interfeysi va imkoniyatlariga bo'lgan talablar:

O'yin interfeysi va imkoniyatlarini yaratishda "To'maris" afsonasida ishtirok etgan tarixiy shaxslar, qo'shin bo'linmalari va ularning bo'lajak jangdagi vazifasi, o'sha davrda qo'llangan qurollar, geografik joy nomlari, sana va ob-xavo sharoiti, jang maydonining taxminiy rel'efidan foydalanilgan bo'lishi kerak. O'yindagi tarixiy shaxs va bo'linmalarni o'quvchilar sonidan kelib chiqqan holda bir yoki bir necha o'quvchi bir-biridan mustaqil ravishda boshqara olishi va albatta o'yinda kompyuter tarmog'idan foydalanish imkoni bo'lishi lozim. Bundan tashqari darsga oid unutilgan bilimlarni yodga solish uchun ma'lumotnoma tizimi bo'lishi kerak. O'yin xar safar yuklanganda To'maris va u yashagan davr, Eron shohi hamda uning xukmronligi bilan bog'liq tarixiy faktlar, mavzuning mazmuni videorolik, multfilm yoki xujjatli film sifatida qisqacha eslatib o'tilishi maqsadga muvofiq bo'ladi.

Mashg'ulotni tashkil etish:

O'quvchilar umumiy ikki guruhga bo'linadi. Ulardan biri To'maris qo'shinini, ikkinchi guruh dushman qo'shinini boshqaradi (dushman qo'shinini boshqarish kompyuter zimmasiga yuklansa, sinf o'quvchilari bir jamoa bo'lib ishtirok etishlari mumkin bo'ladi). O'yinning imkoniyatidan kelib chiqqan holda har bir guruh yana bir necha kichik guruhlarga bo'lingan holda yoki har ikki guruh a'zolari (keyingi o'rinlarda umumiy holda A'ZO) mustaqil ravishda biror tarixiy shaxs yoki qo'shin bo'linmasini boshqarishi lozim. To'maris yoki bo'linma sardorlari sifatida boshqalarga nisbatan mukammalroq nazariy bilimga ega bo'lgan o'quvchilardan tanlab olinishi mumkin. O'yindagi tarixiy shaxs yoki qo'shin bo'linmasining alohida a'zo tomonidan boshqarilishi u yoki bu tomonning o'yinda g'alaba qozonishi uchun har bir a'zoning ma'lum bilimlar bilan qurollanishini taqozo etadi. Guruh a'zolari qanchalik ko'p bilim va mustaqil fikrlash qobiliyatiga ega bo'lsalar, ularning g'alabaga erishlari shunchalik oson bo'ladi.

### **Mashg'ulot natijasida erishiladigan yutuqlar:**

1. To'maris yoki bo'linma sardorlari sifatida boshqalarga nisbatan mukammalroq nazariy bilimga ega bo'lgan o'quvchilardan tanlanishi o'quvchilar o'rtasida bilim jihatdan raqobatlashish ruhini uyg'otadi. Ular sardorlarni boshqarish huquqini qo'lga kiritish uchun ham ko'proq mustaqil o'qishga harakat qiladilar;
2. A'zolarida har qanday muammoni bir jamoa bo'lib, axil xal qila olish ko'nikmasi shakllanadi;
3. O'quvchilarning mavzuga oid tarixiy shaxslar, qurollar, davrning ijtimoiy-iqtisodiy va siyosiy sharoiti, atamalar hamda tarixiy voqealar bilan bog'liq bilimlari nafaqat nazariy, balki amaliy jihatdan ham mustahkamlanadi;
4. Mustaqil yurtimiz tinchligini saqlashga xizmat qiladigan muntazam professional qo'shinimizga strategik fikrlash qobiliyati yoshlikdan shakllangan xarbiy kadrlarni etishtirib berish imkoni tug'iladi;
5. Asosiysi o'quvchilar o'yindan estetik zavq olishi natijasida ularda fanga bo'lgan qiziqish yanada ortadi;
6. O'yinda kutilmagan holatlarning yuzaga kelishi nafaqat o'quvchilar, balki o'qituvchilardan ham doimiy izlanishni talab qiladi.

### **XULOSA**

Xulosa o'rnida shuni ta'kidlash lozimki, yuqoridagi kabi usulda mashg'ulotlarni tashkillashning bir qancha afzalliklari bilan bir qatorda ko'plab kamchiliklar ham mavjud albatta. Ulardan biri real tarixiy voqea bilan kompyuter o'yinlarining yo'qligi (O'zbekiston tarixini nazarda tutilyapti) bo'lsa, ikkinchisi jahon tarixi bilan bog'liq kompyuter o'yinlarining ko'p variantlilikidir. Bundan tashqari ular ta'lim uchun emas, balki ko'ngil ochish uchun yaratiladi. Bu haqida ko'plab kompyuter

o'yinlari muallifi S.Meyer shunday deydi: «Biz yaratayotgan o'yinlarning maqsadi ta'lim berish ekanligiga ishonchim komil emas. Firaxisda yaratilayotgan o'yinlar, birinchi navbatda yuqori sifatli ko'ngil ochar vositadir. Biz tanlaydigan mavzularda ta'lim elementlari uchrasa-da, kimgadir ta'lim berishni maqsad qilib qo'ymaganmiz» Birinchi kamchilik natijasida umuman mashg'ulot tashkil qilishning imkoni yo'q. Ikkinchi kamchilik esa o'quvchilarda noto'g'ri bilim va tasavvur hosil bo'lishiga olib keladi. Xar ikki muammoning echimi bitta: milliy ruhda yaratilgan, ssenariysi aynan umumiy o'rta ta'lim tizimida tarix va adabiyot fanlarini o'qitish uchun chiqarilgan dastur va DTSga mos keladigan o'yinlar yaratilishi kerak.

### FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI: (REFERENCES)

1. Mirziyoev, Sh.M. (2020). Yoshlar kelajagi bilan bog'liq har qanday vazifa birlamchi ahamiyatga ega. Manba: <https://yuz.uz/news/shavkat-mirziyoev-yoshlar-kelajagi-bilan-bogliq-har-qanday-vazifa-birlamchi-ahamiyatga-ega>
2. Низомова Шохиста Шодиевна (2020). Способы использования компьютерных развивающих игр в дошкольном образовании. Проблемы педагогики, (6 (51)), 51-52.
3. Султанова, В. С., & Емельянова, Т. В. (2021). Компьютерные дидактические игры как средство формирования коммуникативных умений младших школьников. Актуальные вопросы теории и практики развития научных исследований, 30-32.
4. Варченко, В. И. (1998). Дидактические условия использования компьютерных технологий в начальной школе (Doctoral dissertation, ВИ Варченко).
5. Высоченко, В. А., & Архипова, А. И. (2007). Образовательные проекты с компьютерной поддержкой. Школьные годы, (13), 11-19.
6. Яценко, М. А., & Иеронова, И. Ю. (2019). Дидактическая компьютерная игра как средство обучения английскому языку в вузе. In Colloquium-journal (No. 13-2, pp. 288-291). Голопристанский миськрайонный центр занятости Голопристанский районный центр занятости.
7. Павлова, Я. В., & Сакович, С. И. (2019). Применение дидактических компьютерных игр в процессе обучения информатике. Вопросы педагогики, (11-1), 193-196.
8. Фадеева Клара Николаевна, & Герасимова Алина Германовна (2021). Использование инновационных информационно-коммуникационных технологий при обучении студентов вуза: Элементы геймификации. Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И. Я. Яковлева, (4 (113)), 211-219.

9. Гусев Иван Евгеньевич (2020). Геймификация как инструмент совершенствования профессиональной деятельности педагога в цифровом обществе (обзор публикаций). Проблемы современного педагогического образования, (68-1), 86-91.
10. Begimkulov U.Sh. va b. (2011). Pedagogik ta'limni axborotlashtirish: nazariya va amaliyot. Monografiya, Toshkent, 7-11 betlar.
11. С Зокиров, Г Рахматова. [Использование компьютерных игр в современном образовании: проблемы и решения](#). Engineering problems and innovations, 27-34.
12. С Зокиров, Г Рахматова, З Кадиралиева. [Современные методы подготовки высококвалифицированных кадров в области компьютерной инженерии](#). Engineering problems and innovations. 54-57.