

«INFORMATIKA DARSLARIDA O'YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISHNING SAMARALARI»



ELSEVIER



Received: 22-11-2022

Accepted: 22-11-2022

Published: 22-11-2022

Хуррамов Анвар Худайшукурович

Тошкент вилояти Чирчиқ давлат педагогика университети
Информатика ўқитиш методикаси кафедраси катта ўқитувчиси



Annotatsiya: ushbu maqola umumta'lim maktablarining informatika darslarida o'yin texnologiyalaridan foydalanishning ahamiyatiga bag'ishlangan.

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

About: FARS Publishers has been established with the aim of spreading quality scientific information to the research community throughout the universe. Open Access process eliminates the barriers associated with the older publication models, thus matching up with the rapidity of the twenty-first century.

EFFECTS OF USING GAME TECHNOLOGIES IN COMPUTER SCIENCE CLASSES



Received: 22-11-2022

Accepted: 22-11-2022

Published: 22-11-2022

Annotatsiya: This article focuses on the importance of using game technology in computer science classes in secondary schools.

Kalit so'zlar computer science, gaming technology, data transmission, personal computer, monitor.

About: FARS Publishers has been established with the aim of spreading quality scientific information to the research community throughout the universe. Open Access process eliminates the barriers associated with the older publication models, thus matching up with the rapidity of the twenty-first century.

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 materiali 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 aniglab 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. Monitoring 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. Axborotlarning saqlanishi Axborotni uzatish Axborotni qidirish Axborotni qayta ishlash 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 mazmunmohiyatini 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. <https://uz.wikipedia.org/wiki/Informatika>
2. www.ziyonet.com
3. Informatika o'qitish metodikasi. Toshkent-2021-yil.
4. www.arxiv.uz

References

1. <https://uz.wikipedia.org/wiki/Informatika>
2. www.ziyonet.com
3. Informatika o'qitish metodikasi. Toshkent-2021-yil.
4. www.arxiv.uz