

KOMPYUTERLI DIDAKTIK O'YINLARNING TA'LIM-TARBIYAVIY JARAYONDAGI AHAMIYATI

G.E.Turayeva – o'qituvchi

Termiz davlat universiteti

Tayanch so'zlar: kompyuterli didaktik o'yinlar, axborot texnologiyalari, ta'lim-tarbiya, pedagogik tizim, axborotli vosita, vazifalar, krossvord.

Ключевые слова: компьютерные дидактические игры, информационные технологии, обучение, педагогическая система, информационное средство, задача, кроссворд.

Key words: computer didactic games, information technology, teaching, pedagogical system, information tool, tasks, crossword puzzle.

Kirish. Ta'lim-tarbiyaga axborot-kommunikatsiya texnologiyalarining joriy etilishi o'qitishning axborotni elektron vositalari orqali uzatish, qayta ishlash va undan foydalanishga asoslangan yangi metod va shakllarining paydo bo'lishiga zamin yaratdi. Ta'lim-tarbiyaviy jarayonda turli ko'rinishdagi didaktik o'yinlardan foydalanish kutilgan samarani beradi. Ta'lim maqsadlariga qaratilgan didaktik o'yinlar ta'lim-tarbiyaning zamonaviy psixologik-pedagogik texnologiyalar orasida muhim ahamiyatga ega. Ta'lim-tarbiya maqsadiga qaratilgan didaktik o'yinlar metod sifatida XX asrning 70-yillarida keng tarqala boshlangan. Hozirgi davrda qo'llanilish sohasiga bog'liq ravishda turli modifikatsiyali didaktik o'yinlar ta'lim-tarbiya amaliyotiga joriy etilgan.

Ta'lim-tarbiyaviy jarayonda foydalaniladigan didaktik o'yinlar (o'quv o'yinlari) ko'ngilochar o'yinlardan o'zining maqsad-mohiyati va yo'nalish usuli bilan farq qiladi, ya'ni o'quv o'yinlari muayyan bosqichning yakuni, yangi o'quv masalasining paydo bo'lishiga olib keladi [1:25]. Modomiki shunday ekan, o'quv o'yinlari o'quv faoliyatining muayyan bir ta'limiy vazifalarni amalga oshirishni ko'zda tutadigan alohida bir shakli sifatida qaralishi mumkin. Bundan kelib chiqib aytish mumkinki, didaktik o'yin – bu shartli vaziyatlarda subyekt uchun qiziqarli bo'lgan o'quv faoliyati. Binobarin, o'qitish – ijtimoiy-tarixiy tajribani maqsadli ravishda yetkazish, bilim, ko'nikma, malaka va kompetensiyalar shakllanishi uchun muhit va shart-sharoitni tashkil etish jarayoni ekan. Aytish joizki, didaktik o'yin subyektning bilim, ko'nikma, malaka va kompetensiyalar shakllanishiga yo'naltirilgan shartli interfaol faoliyati.

Tahlil va natijalar. Didaktik o'yinlar ta'lim-tarbiya oluvchilarning yangi materialni o'zlashtirish, mustahkamlash yoki olingan bilimlarni takomillashtirish davomida diqqatni zarur darajada jamlashlarini ta'minlash hamda bilishga motivatsiya beruvchi vositasi sifatida ham qaralishi mumkin. Taassufki, hozircha faqat umumiy o'rta ta'lim maktablaridagina bunday yondashuvlarni doimiy ravishda kuzatish mumkin, xolos. Shuni ham borki, keyingi vaqtlarda didaktik o'yinlarni joriy etish amaliyotiga oliy ta'lim muassasalari ham qiziqish bildirmoqdalar: didaktik kompyuter o'yinlari mavzusiga bag'ishlangan tadqiqot ishlari olib borilmoqda, ilmiy ishlar, jurnallar, konferensiya materiallari to'plamlari nashr etilmoqda, bu borada mutaxassislar tayyorlashga kirishilmoqda [2:89].

Zamonaviy ta'lim tizimida o'qitishning verbal va ratsional metod hamda vositalaridan juda ko'p foydalanilganligi va ta'lim oluvchining hissiy xususiyatlari e'tiborga olinmagani uchun ko'p tanqidga uchradi. Didaktik o'yinlar shaxs bilish faoliyatining hissiy va ratsional ko'rinishlarini umumlashtiradi.

O'quv o'yinlari 3 ta muhim funksiyani bajaradi:

1. Vositaviy (instrumental) funksiya: muayyan bilim va ko'nikmalarni shakllantirish.
2. Bilish (gnostik) funksiyasi: ta'lim oluvchilarda fikrlash ko'nikmasini rivojlantirish.
3. Ijtimoiy-psixologik funksiya: ta'lim oluvchilarda kommunikativ ko'nikmalarni rivojlantirish.

Har bir funksiya o'quv o'yinining muayyan ko'rinishi orqali amalga oshiriladi: vositaviy (instrumental) funksiya – mashqli o'yinlarda, bilish (gnostik) funksiya – didaktik o'yinlarda, uchinchi funksiya esa rolli o'yinlarda namoyon bo'ladi.

Qayd etish lozimki, o'quv o'yinlarida mashg'ulot faqtgina o'yin o'ynashdan iborat bo'lib qolmaydi: o'quv o'yinlari davomida guruhli va individual ishlar amalga oshiriladi; muhokama va bahs-munozara uyushtiriladi, so'rov va testlar o'tkaziladi; rol bajarishni taqozo etadigan vaziyatlar yaratiladi. Boshqacha aytganda, o'quv o'yinlari «aqliy hujum», o'qish va yozish yordamida tanqidiy fikrlashni rivojlantirish, so'rovnoma o'tkazish, refleksiya kabi metodlarni uyg'un holda qo'llash imkoniyatini kengaytiradi [3].

Shu bilan bir qatorda o'quv o'yinlari amaliyoti pedagogikada bir qadar o'ziga xosliklarga ega. O'qitish jarayonida ko'pincha o'yin yordamchi element – nazariy materiallarni to'ldiruvchi sifatida qo'llaniladi va o'qitishning asosiy metodi sifatida qaralmaydi. Ammo boshqa tomondan, tadqiqot ishlarining ko'rsatishicha, o'quv o'yinlaridan foydalanish natijasida ta'lim samaradorligi o'rtacha 3 barobar oshishi kuzatilgan.

O'rgatuvchi va nazorat qiluvchi o'yinlarni tashkil qilish, ya'ni o'yinda axborot-kommunikatsiya texnologiyalari va pedagogikani o'zaro uyg'unlashtirish murakkab jarayon hisoblanadi.

Ta'lim xususiyatiga ega bo'lgan kompyuter o'yinlari mantiqni rivojlantiradi, diqqatni jamlash, muhim elementga e'tibor qaratish va qisqa fursat ichida hal qiluvchi qaror qabul qila olish kabi sifatlarni takomillashtiradi [4]. Bulardan tashqari, kompyuter o'yinlari yangi o'quv materialini o'zlashtirishning barcha bosqichlarida va nazoratda qo'llanilishi mumkin: xoh u o'quv material bilan dastlabki tanishuv bo'lsin, xoh o'tilgan mavzuni mustahkamlash bo'lsin. O'yinga xos bo'lgan elementlardan o'quv kompyuter dasturlarining barcha shakllarida foydalanish maqsadga muvofiq.

Masalan, bilimlarni charxlash bo'yicha o'yinda topshiriqlar uchta murakkablikda bo'lishi va shunga muvofiq holda bilimni o'zlashtirishning uchta darajasini ta'minlashi mumkin:

1. Oddiy yoki soddalashtirilgan - o'zlashtirish darajasi belgilanadi.

2. Bir qadar murakkablashtirilgan (mozaikali testlar, ruletk, labirint va boshqa shu kabi o'yinlar) va intellektual boshqotirma o'yinlar (chaynvord, krossvord, kross-chaynvord, sharada, ollvord, metagramma, anagramma, logogrif, polindrom, rebus, kriptogramma) – bilimni oshirishga qaratilish darajasi.

3. Juda murakkab – mahsuldorlikni belgilovchi daraja.

Aynan uchinchi murakkablik darajasiga ega bo'lgan didaktik o'yinlarda bilimlarni o'zlashtirish faqat bilib olish, tushunish va uzatishlar orqaligina bo'lmay, mahorat va idrok etish darajasida amalga oshadi [5]. Uchinchi murakkablik darajasiga ega bo'lgan bunday dasturlarni ishlab chiqish test topshiriqlari va savollardan iborat bo'lgan dasturlarni tuzishga nisbatan juda qiyin, albatta.

Og'zaki o'qitish metodikasiga muvofiq keladigan o'yinlarga «Musiqani top» teleo'yini loyihasi asosida ishlab chiqilgan o'yinlarni misol keltirish mumkin. Bu turga kiruvchi o'yinlar talabalarning musiqali asarlarni ovoz orqali ajratish va shu orqali musiqa haqidagi tasavvurlarini kengaytirishga qaratiladi. Bu xildagi o'yinlar o'quv materialini verbal o'zlashtirish darajasi yuqori bo'lgan talabalar uchun ayniqsa foydalidir [6:43-47].

Bosma matnli o'qitish metodiga xos bo'lgan o'yinlarga turli vordlarni (krossvord, chaynvord, skanvord, ollvord)

kiritish mumkin. Talabalarga har xil murakkablik va mavzudagi elektron shakldagi krossvordlarni kompyuter yordamida yechish taklif etiladi. Buning natijasida talabada (to'g'ri javobni topa olmagan taqdirda) axborot axtarish, internet tarmoqlaridan maqsadli foydalanish ko'nikmalari shakllanadi.

Ko'rgazmali o'qitishda kompyuter o'yinlari – bu mozaika ko'rinishidagi o'yin bo'lib, unda talabalarga alohida parcha tasvirlardan yagona va yaxlit tasvir hosil qilish taklif etiladi. Mazkur o'yin turi tarixiy shajarashunoslik, san'at asarlari tarixi, tarixiy obidalar, mashhur shaxslarning faoliyatini o'rganishda muhimdir.

O'qitishning amaliy metodiga xos bo'lgan o'yin turlariga “Kim millioner bo'lishni xohlaydi?”, “Zinamazinga”, “Zakovat” teleo'yinlari loyihasiga asoslangan o'yinlarni kiritish mumkin. Bunday o'yinlar talabalarning bilish faoliyatini rivojlantirishga qaratiladi [7:24]. O'yinda yana bir ahamiyatli holat shuki, savollar sekin-astalik bilan murakkablashib boradi: bu esa talabada qiziqish va motivatsiyaning ortishiga sabab bo'ladi. Bu turdagi o'yinlar o'zlashtirilgan materiallarni mustahkamlash va sinovdan o'tkazish uchun qiziqarli hamda ishonchli vositadir.

Shunday vazifalar majmuasidan biri “An'anaviy krossvord”dir. Uning dasturiy ta'minoti krossvord topshiriqlarini qog'ozda emas, kompyuter monitorida bajarishni ko'zda tutadi. Qog'ozdagi krossvordlardan farqli ravishda, asosiy o'quv quroli sifatida qalam emas, balki klaviatura va sichqonchadan foydalaniladi. Elektron krossvordlarni tuzish, yechish va ishlab chiqishni amalga oshirish uchun instrumental o'yin vositalaridan foydalanish

talabning tafakkurini oshiradi, o'z fikrini sodda, mukammal ifodalash ko'nikmasini shakllantiradi.

Xulosa. Shunday qilib, aytish mumkinki, kompyuter o'yinlarini ta'lim jarayoniga tatbiq etish sohaning eng muhim masalalarini hal etish imkonini beradi. Ya'ni talabada motivatsiyani rivojlantirish, refleksiyaning shakllantirish, fikrlash qobiliyatini oshirish, o'zlashtirilgan bilimlarni o'z o'rnida qo'llay bilish va shu kabilarda muhim o'rin tutadi. Kompyuter o'yinlarining yanada mahsuldorligiga erishish uchun modellashtiruvchi dasturlardan foydalanish tavsiya etiladi.

Shuningdek, mazkur dasturlarda talabning maqsadga erishishi bilan o'yin natijalari o'rtasida o'zaro uyg'unlik ko'zda tutilmaydi hamda o'yin davomida o'rganib borish tamoyilining ustivorligiga asoslaniladi.

Shuningdek, kompyuterda didaktik o'yinlardan foydalanishda:

-taqdim etiladigan topshiriqlarning muayyan auditoriya talabalar tomonidan qabul qilinishi va unga qiziqish bildirilishi;

-aniq bir vazifaning javob variantlarini taqdim etishda har bir talabada ta'lim-tarbiyaviy jarayonlar asosida tasavvur hosil qilishni ko'zda tutish;

-tuzilgan vazifalar va savollarning talaba tasavvuri, bilim va tushunchalari doirasida bo'lishiga erishish va shu kabi omillar hisobga olinishi lozim.

Demak, kompyuterda didaktik o'yinlar yordamida bo'lajak o'qituvchilar egallagan bilimi, ko'nikma, malaka va kompetensiyalarini amaliyotga qo'llash mumkinligini ko'rsatadi.

Adabiyotlar

1. Балыкина Е.Н. Компьютерная дидактическая игра как компонента современных педагогических технологий. // Развитие методологических исследований и подготовка кадров историков в Республике Беларусь, Российской Федерации и Республике Польша: сб. науч.ст.; под науч. ред. проф. А.Н.Нечухрина. – Гродно: ГрГУ, 2012. – С. 303.
2. Turaeva G. E. (2022, February). Some aspects of educating students to become highly qualified and competitive personnel. In Conference Zone (pp. 163-165).
3. Turaeva G. E. (2021). Improving the efficiency of the educational process using computer technology. ACADEMICIA: An International Multidisciplinary Research Journal, 11(8), 407-410.
4. Turaeva G. E. (2021). The effectiveness of the use of computer technology in the educational process. Asian Journal of Multidimensional Research, 10(8), 90-93.
5. Тураева Г. Э., Бадалов Д. А. (2019). Инновационный подход к обучению геометрическим фигурам ученикам начальных классов. Научные горизонты, (5-1), 320-323.
6. Исмоилов Б.Т., Бадалов Д.А., Тураева Г. Э. (2019). Постановка и решение задачи: найти площадь четырехугольника по четырём сторонам. Научные горизонты, (5-2), 43-47.
7. Hamdamov R., Begimkulov U., Tayloqov N. Ta'limda axborot texnologiyalari. -T.: “O'zbekiston Milliy Ensiklopediyasi” Davlat ilmiy nashriyoti, 2010, 24-b.

РЕЗЮМЕ. Ta'lim maqsadlariga qaratilgan didaktik o'yinlar ta'lim-tarbiyaning zamonaviy psixologik-pedagogik texnologiyalar orasida muhim ahamiyatga ega. Ushbu maqolada axborot kommunikatsiya vositalari asosida kompyuterli didaktik o'yinlar texnologiyalari, ularning muhim funksiyalari va ta'lim-tarbiya jarayonidagi o'rni haqida ma'lumotlar berilgan.

РЕЗЮМЕ. Дидактические игры, направленные на воспитательные цели, занимают важное место среди современных психолого-педагогических технологий обучения. В данной статье представлена информация о технологиях компьютерных дидактических игр на основе средств информационного общения, их важных функциях и роли в образовательном процессе.

SUMMARY. Didactic games aimed at educational purposes occupy an important place among modern psychological and pedagogical learning technologies. This article provides information about the technologies of computer didactic games based on information communication tools, their implementation of functions and roles in the educational process.

ЖОҒАРЫ ОҚЫҰ ОРЫНЛАРДА ТАЛАБА ЖАСЛАРДЫҢ ЭСТЕТИКАЛЫҚ ТӘРБИЯ ПРОЦЕСИНИҢ ӘХМІЙЕТІ

Т.В.Уразимова – көркем-өнертаньы илимлериниң кандидаты, доцент
Әжиян атындағы Нөкис мәмлекетлик педагогикалық институты

Таянч сўзлар: педагогика, эстетик тарбия тизими, инновацион технология, тасвирий санъат, ижодкорлик.

Ключевые слова: педагогика, система эстетического воспитания, инновационная технология, изобразительное искусство, творчество.

Key words: pedagogy, aesthetic education system, innovative technology, fine arts, creativity.

Көркем өнердиң дөретиўшилик негизи, көркемлик искерликтин эвристикалық сыпатламасы («әлем көринислериниң» көп түрлилиги, илимий жаңалықты ойлап табыўшылықтың бириншилиги, айрықшалықтың, сийрек гезлесийшликтин, жеке уқыпшылық көринислериниң хәм өзгерислердиң шексиз еркинлик-лери, образлы байланыслылықлар тәбияты, күшли сезимли тәсиршендик) инсан тәбиятына тән.

Талабалардың көркем-дөретиўшилик уқыпшылық-ларының раўажланыўын Қарақалпақстан аймағындағы сүүретлеў өнериниң қәлиплесийи хәм раўажланыўына байланыстырып қарай отырып, бизлер инсанның қәлиплесийине эстетиканың тәсир етий процесин есапка алдык. Усыған байланысы, бизлер эстетикаға сүүретлеў өнерине оқытыў барысында талабалардың көркем-дөретиўшилик уқыпшылықларының раўажла-