

TA'LIM JARAYONIDA RAQAMLI O'YINLARDAN FOYDALANISHNING AHAMIYATI.

Shirinov Feruzjon Shuxratovich

Qo'qon DPI Boshlang'ich ta'lim metodikasi kafedrası dotsenti, PhD.

Bugungi kunda raqamli texnologiyalar, zamonaviy innovatsiyalar barcha sohalar va odamlar hayotiga shiddat bilan kirib kelmoqda. Shunday ekan, yoshlarni yuksak ma'naviyatli, teran tafakkurli, uzoqni ko'ra oladigan insonlar bo'lib voyaga yetishi uchun ularga yuksak saviyada zamonaviy bilim va ta'lim berish oldimizda turgan dolzarb vazifalardan biridir.

Yangi zamonaviy bilimlarni yoshlarga yetkazish, ularning bilim saviyasini innovatsion usullar yordamida yuksak bosqichga ko'tarishda o'qituvchidan katta mahorat va mashaqqatli mehnat talab etiladi.

O'qituvchi fanlarni o'qitishda zamonaviy usullardan foydalanib o'qitmas ekan, bugungi o'quvchilarni boshqara olmaydi. O'quvchilarni bir xilda bilimli qilish bir muncha qiyin masala. Buning sababi maktablarda o'quvchilar sonining ko'pligi, ularga ajratilgan vaqtning nomutanosibliigi kabi kamchiliklarning mavjudligidir.

Maktablarda darslar asosan bir xilda, ananaviy tarzda olib boriladi. Shu bilan birga, o'quvchilarning o'zlashtirish darajasini qanday aniqlash mumkinligi noaniqligicha qolmoqda. Buning natijasida o'quvchilarning o'zlashtirish darajasi, bilimlari orasida tafovutlar yuzaga keladi. Natijada keyingi beriladigan bilimlar

o'quvchilarning o'zlashtirish darajasiga mos kelmay, ularni ta'limga bo'lgan qiziqishlarini susayishiga olib keladi.

O'quvchilar fanlarni yaxshi o'zlashtirishi, yetarli bilimga ega bo'lishlari uchun axborot kommunikatsiya texnologiyalari vositalarini ishlata bilishi, ulardan darslarda samarali foydalana olishlari lozim. Shuningdek, o'quvchilardan global kompyuter tarmoqlarida ishlashni o'rganishi, foydali ma'lumotlarni olishlari va undan ijodiy fikrlashni rivojlantirishda foydalanish usullarini egallashi talab etiladi.

Jamiyatning axborotlashuvi ta'lim tizimida uzluksiz innovatsiyalarni taqozo etadi. Shuning uchun o'quvchilarni sinxron tarzda o'qitish kerak. Ta'limda yangi axborot kommunikatsiya vositalarini joriy etish, innovatsion metodlardan foydalanib o'qitish joiz. Dars mashg'ulotida kerakli natijalarga erishish uchun qanday metodlardan foydalanish kerak? Bu borada dunyoning ko'plab tadqiqotchilari innovatsiyalarni ta'limda qo'llash bo'yicha tadqiqotlar olib borishgan. Ularda «innovatsiyalar», «interfaol usullar», «innovatsion texnologiyalar» bo'yicha yaxshi ma'lumotlar bor, ammo ta'lim muassasalarida axborot texnologiyalarini o'qitish samaradorligini oshirish bo'yicha aniq tavsiyalar mavjud emas. Shunday ekan, yuqori malakaga erishish uchun innovatsion texnologiyalardan foydalanishning samarali usullarini ishlab chiqish, xususan, zamonaviy axborot texnologiyalarida pedagogik innovatsiyalardan foydalanishni o'rganish asosiy maqsaddir. Innovatsiyalarni o'quv jarayoniga tatbiq etish quyidagi vazifalarni hal qilishni talab qiladi:

- o'quv fanining aniq maqsadini aniqlash;
- fanning hajmi va mazmunini belgilash;
- zarur ta'lim texnologiyalarini ishlab chiqish va tavsiya etish;
- fanning moddiy-texnik ta'minotini yaratish;
- o'quvchilarning xususiyatlarini o'rganish;
- o'qituvchilar malakasini oshirish 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 maqsadga erishishning eng to'g'ri yo'li darsni loyihalashda yaxlit o'qitish texnologiyalarini ishlab chiqish va ulardan darsning turli

bosqichlarida samarali foydalanish imkoniyatlarini izlashdir. Maktab ta'limi, xususan, boshlang'ich ta'lim fanlarini o'qitishda shaxsga yo'naltirilgan ta'limning quyidagi usullaridan foydalanish maqsadga muvofiqdir: o'yinli texnologiyalar; muammoli o'qitish; kompyuterlashtirilgan ta'lim; modulli o'qitish va boshqalar.

Ushbu usullardan o'yin texnologiyasiga e'tibor qaratsak!

O'quvchining sinfi, fan turi, dars turi, dars mavzusi, dars maqsadi va mazmuniga qarab o'yin texnologiyalari darsning turli bosqichlarida qo'llanilishi mumkin. Maktab o'quvchilarining yosh xususiyatlarini hisobga olgan holda tabiiy fanlarni o'qitishda samarali bo'lgan bir qator o'yin texnologiyalari ishlab chiqilgan. Mutaxassislarning fikricha, inson faoliyatining asosiy turlari uch shaklda shakllanadi: mehnat, o'yin va o'qish. Ularning barchasi bir-biriga bog'langan. Maktab o'quv materiallari asosida bolalarning aqliy faoliyatini shakllantirish qonuniyatlari o'yin faoliyatiga singdirilganligi qayd etilgan.

Ba'zi adabiy manbalarda o'yin bolalarning bilim olishiga salbiy ta'sir ko'rsatadi, deb ta'kidlaydi. Aslida, bunday emas.

Darsning didaktik talablariga mos keladigan o'yinlarni tanlash va ulardan to'g'ri foydalanish, o'quvchining bilim olishiga ijobiy ta'sir ko'rsatadi.

Ta'lim jarayonida o'yinlardan foydalanish bolalarga sichqoncha va klaviaturadan to'g'ri foydalanishni o'rgatadi. Qiziqarli va hayajonli o'yinlar kompyuter va raqamli savodxonlikni oshiradi. O'quvchilar o'yin orqali muammolarni hal qilish, analitik fikrlash, hamkorlik va ijodkorlik kabi asosiy ko'nikmalarga ega bo'ladilar, muloqot ko'nikmalari yaxshilaydi, etika va mas'uliyatni hissini oshiradi. O'quvchilarga raqamli dunyoga ko'nikish imkonini beruvchi o'yinlarning asosiy afzalligi shundaki, o'rganish intuitivdir. Ta'limda o'yinlardan foydalanish o'quvchilarning o'ziga ishonchini qozonish va texnologiyadan o'z manfaati uchun foydalanishni o'rganish imkonini beradi. O'yinni o'zlashtirgan o'quvchi har qanday o'yinning raqamli to'siqlarini tezda tushunadi va muammolarni hal qilishga harakat qiladi.

O'quvchilar uchun o'yinlar o'qitish uslubidan ko'ra ko'proq o'yin-kulgiga o'xshaydi, vaholangki o'yinlar qoidalar, maqsadlar va raqobatni belgilaydi, natijada muvaffaqiyat hissini uyg'otadigan va ta'lim maqsadlariga javob beradigan interfaol tajribalar paydo bo'ladi. O'yinda yaxshi harakat qilgan o'yinchi mukofotlanadi va shu bilan o'yinchini muayyan harakatlarni tanlash orqali maqsadga erishish yo'lida ishlashga o'rgatadi. O'yinga asoslangan ta'lim o'quvchilarni real hayotdagi o'rganish tajribasi haqida fikr yuritishga undaydi. O'yin orqali o'rganish o'quvchilarning faolligini oshiradi va bu sinfdagi umumiy motivatsiyani oshiradi.

O'qitishda kompyuter o'yinlaridan foydalanishning ko'plab afzalliklari bor. O'yinlar o'rganishning an'anaviy shakllariga qaraganda ancha qiziqarli ekanligi aniqlangan. O'yinlar nafaqat o'quvchilarning bilish qobiliyatini rivojlantiradi, balki bilish faolligini ham oshiradi. O'yinlarda ma'lumot va o'rganish orqali o'yinlar bir necha bosqichda ma'lum hajmdagi ma'lumotlarni taqdim etadi. O'yin metakognitsiyani, ya'ni mustaqil fikrlash qobiliyatini yaxshilaydi. Kuchli metokognition akademik ko'nikmalarni rivojlantirishga yordam beradi va o'qituvchiga o'quvchilarning kuchli va zaif tomonlarini o'rganishga yordam beradi, bu esa akademik samaradorligini oshirishga olib keladi.

Foydalanilgan adabiyotlar.

1. Ishmuhamedov R., Abduqodirov A., Pardayev A. Ta'limda innovatsion texnologiyalar / Amaliy tavsiyalar. – T.: "Iste'dod" jamg'armasi, 2008. – 180 b.
2. M. Meelissen, Computer attitudes and competencies among primary and secondary school students, in: International handbook of information technology in primary and secondary education, Springer, New York, 2008, pp. 381-395.

3. Shuhratovich, Shirinov Feruzbek. "TA'LIM JARAYONIDA AN'ANAVIY VA NOAN'ANAVIY TA'LIM TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH." *PEDAGOG* 6.6 (2023): 303-307.
4. Shuxratovich, Shirinov Feruzjon. "THEORETICAL AND DIDACTIC FOUNDATIONS OF THE DISTANCE EDUCATION SYSTEM." *Galaxy International Interdisciplinary Research Journal* 11.12 (2023): 66-71.
5. Shuxratovich, Shirinov Feruzjon. "PROSPECTS OF USE OF INNOVATIVE TECHNOLOGIES IN EDUCATION." *Galaxy International Interdisciplinary Research Journal* 11.12 (2023): 60-65.
6. Rakhmankulova, N. K. (2022). METHODS OF TEACHING MATHEMATICS IN EDUCATION. In *ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ НАУКИ: АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ* (pp. 15-17).