

O'QUVCHILARNING TAFAKKURINI SHAKLLANTIRISHDA DIDAKTIK VA KOMPYUTER O'YINLARINING AHAMIYATI

Sabirova Nasiba Ergashevna

Xorazm viloyati XTXQTMOHM

“Tillarni o`qitish metodikasi” kafedrası mudiri f.f.d (DSc) dotsent,

Annotatsiya. Ushbu maqolada o'quvchilarning kompyuter o'yinlaridan me'yorida va samarali foydalanishi bo'yicha fikr-mulohazalar keltirildi. Xususan, rivojlantiruvchi kompyuter o'yinlari o'quvchilarda mustaqil ta'limni rivojlantirishi, Internetdan foydalanishni bilish esa axborotni izlash va to'g'ri tanlashlari uchun zamin hisoblanishi yoritildi.

Аннотация. В этой статье представлены отзывы о том, как учащиеся могут правильно и эффективно использовать компьютерные игры. В частности, было отмечено, что развивающие компьютерные игры помогают учащимся развивать самостоятельное обучение, а знание Интернета является основой для поиска информации и осуществления правильного выбора.

Annotation. This article provides feedback on how students can use computer games properly and effectively. In particular, it was noted that developmental computer games help students to develop independent learning, and knowledge of the Internet is the basis for searching for information and making the right choice.

Inson hayotida ta'lim butun umr davom etuvchi va faqat o'rganish bilan chegaralanmaydigan jarayon hisoblanadi. Inson farzandi dunyoga kelib, sezgi a'zolari yordamida hayotni bilish, o'rganishni boshlaydi. Ulg'aya borgan sari uning bilim va tajribasi oshib, tasavvur doirasi kengayib boradi. U tafakkur vositasida ayon va noayon haqiqatlarni ham idrok etishni o'rganib oladi.

O'qituvchilardan o'z o'quvchilarining nafaqat borliq to'g'risidagi bilimlarini, balki, tafakkur vositasida anglab olgan bilimlarini ham ro'yobga chiqarish, ifodalab berishga o'rgatish talab qilinadi. Ma'lumki bugungi kunning dolzarb masalalaridan biri yosh avlodni komil inson, yuksak ma'naviyatli, vatanparvar, chuqur bilimli ijodkor va har tomonlama faol qilib tarbiyalashdir. O'zbek tili ta'limi jarayoni, uni rivojlantirish va o'zgartirish o'qituvchi va sinf o'quvchilarining o'zaro ochiq muloqoti va ishonchi muhitida samarali bo'ladi. Ta'lim jarayonida qo'llanadigan o'yinlar qisqa vaqtga mo'ljallangan bo'lib, guruh bo'lib mashq qilishga odatlantiradi, oldindan tayyorgarlikni talab etmaydi. O'yinlar vaqtida kichik guruhlar faolligi ortadi, ta'lim ishtirokchilarining diqqati ishga (ta'lim jarayoniga) to'liq jalb etiladi. O'yinlar vositasida o'quvchilarga yangi bilimlar berish, ko'nikma hosil qilish, kichik guruhlar a'zolarining ijodiy qobiliyatlarini rag'batlantirish mumkin.

Darsda turli grammatik va didaktik o'yinlardan foydalanish o'quvchilarda tezkorlik, sezgirlik, qat'iyat, qiyinchiliklarni engish, boshlangan ishini oxirigacha etkazish, o'zaro hurmat, bir-birini tinglash, nutqni rivojlantirish, fikrlash doirasini kengaytirish olijanob fazilatlarini shakllantirishga xizmat qiladi. Ona tili va adabiyotdan nazariy tushunchalar, ta'rif-qoidalar, mustaqil ijodiy ishlar, fikrlab, taqqoslab, guruhlab, umumlashtirib o'rganilsa, mavzularni o'zlashtirish ancha oson va qiziqarli kechadi.

Ko'pincha bolalarimizning kompyuter va telefonlarda o'yin o'ynashidan xavotirga tushamiz. Bu zararli, sog'lig'i uchun ziyon-ku, deb o'ylaymiz. Kompyuter o'yinlari mutlaqo zararsiz — agar me'yorini bilsak, haddan ziyod berilib ketmasak, elektron o'yinlarni hatto kattalar va bolalar uchun eng foydali mashg'ulotlar ro'yxatiga kiritsa

ham bo'ladi. Negaligini quyidagilarni o'qib tushunib olasiz degan umiddamiz.

Xilma-xil ovqatlar tanimizga har xil ta'sirini o'tkazgani kabi, turli janrlardagi kompyuter o'yinlari ham o'ziga xos ta'sir kuchiga ega. Kompyuter o'yinlari xilma-xildir, lekin ularning hammasini o'ynash tavsiya etilmaydi.

Kompyuter o'yinlari klassifikatsiyasi:

1. Strategik o'yinlar.
2. Mahalliy o'yinlar.
3. Sport o'yinlari.
4. Mantiqiy o'yinlar.
5. Imitator o'yinlar.
6. Onlayn o'yinlar.

Yaqin kunlarga video o'yin o'ynaydiganlarga vaqtni behuda sarflaydigan, bemaqsad odamlar deya qaralardi. Vaqt o'tib, bunday qarashlar ham o'zgarib borayotgani kuzatiladi. X-Box, Pleysteyshn yoki ko'nikmalarni rivojlantirishga qaratilgan kompyuter o'yinlari vaqti kelib foyda keltirishi ham mumkin ekan. AQSh universitetlari kompyuter o'yinlariga ko'proq odamni jalb qilish uchun maxsus stipendiyalar ajratishni boshlagan.

Ma'lumki, kompyuter o'yinlarining foydali yoki zararli jihatlari haqida ko'plab fikrlar mavjud. Shunisi qiziqki, har qanday o'yinchoq kabi bolalar kompyuter o'yinlari o'z-o'zidan alohida foydali yoki zararli xususiyatlarga ega bo'ladi. Biroq bola o'yinlardan foydali va bilimni oshiruvchi ta'limiy yoki ko'ngilochar o'yinlarni to'g'ri tanlashi uchun unda foydali axborotga yondashuv salohiyatini shakllantirish zarur. Axir hammaning ham uyida pichoq, qaychi kabi ro'zg'or buyumlari mavjud. Bola behosdan o'ziga zarar keltiruvchi harakat qilmasligi uchun go'daklik chog'idanoq mazkur predmetlardan to'g'ri foydalanishni o'rgatib boradilar. Demak, ota-onalardan farzandlarida kompyuterdan to'g'ri foydalanish malakalarini shakllantirish talab etiladi.

Hamma narsaning me'yori bo'lgani kabi kompyuterdan foydalanishda ham, avvalo, to'g'ri o'tirish, undan foydalanish qoidalariga amal qilish, ayniqsa, ko'zga, asab tizimiga zarar yetkazmaslik uchun gimnastik mashqlar bilan shug'ullanish zarur. Shunda bolalar kompyuter o'yinlari: dam olish, bolalar reaksiyasi tezligini rivojlantirish hamda mantiqiy tafakkurlarining shakllanishi uchun foydali va samarali omil bo'lishi mumkin. Internet yoki lokal tarmoqdagi muloqotlari esa ularda muloqotchanlikni rivojlantirishga sabab bo'ladi. Bolalarning kompyuter o'yinlari bo'yicha musobaqalarda g'alaba qozonishlari esa ularda faxr-iftixor tuyg'usini rivojlantiradi. Shunday ekan, kompyuter o'yinlarining bola tarbiyasiga foydali yoki zararli ta'sir etishi ko'proq kattalarga bog'liq ekan.

Ma'lumki, 7-8 yoshli bolalar kompyuterga ongli munosabatda bo'ladilar. Psixologlarning fikriga qaraganda, kompyuter bolalarda diqqatni, mantiqiy va abstrakt tafakkurlarini rivojlantiradi. Kompyuter o'yinlari ularga mustaqil qaror qabul qilishga, bir vaziyat, harakatdan boshqasiga tezda o'tishga yordam beradi. Bolalar ijodiy qobiliyatlariga, bolaning individual shaxsiy xususiyatlariga ham yaxshi ta'sir etadi. Ayniqsa, rivojlantiruvchi kompyuter o'yinlari — bu mustaqil ta'limni rivojlantirish, Internetdan foydalanishni bilish esa axborotni izlash va to'g'ri tanlashlarida hayotiy maktab bo'ladi.

Biroq shuni ham unutmaslik kerakki, kompyuterdan me'yoridan ortiq foydalanish bolalar so'g'lig'iga zarar keltiradi. Shu sababdan ham kompyuter yoki televizor ro'parasida qiziqib o'tirgan farzandlarining sog'lig'iga ota-onalari mas'ul deb hisoblayman. 6 yoshgacha bo'lgan bolalar iloji boricha, kompyuterdan uzoq

o'tirishlari va qisqa muddat foydalanishlari mumkin.

9–11 yoshdagilar uzog'i bilan 20 daqiqa foydalanib, so'ngra dam olishlari shart. Eng asosiysi ko'zlariga alohida e'tiborli bo'lish zarur. Shuningdek, bolaning jismoniy va psixologik holatiga salbiy ta'sir etishiga yo'l qo'yamaslik zarur.

Kompyuterdan samarali foydalanish uchun uning o'rnatilish joyini to'g'ri tanlash muhimdir:

- Birinchidan, monitor bilan yorug'lik nisbatini to'g'ri tanlash, bolaning o'rindig'i o'ziga mos bo'lishi, qaddini rostlab o'tirishiga alohida e'tibor qaratish lozim.

- Ikkinchidan, bola nigohidan ekran 70 santimetr masofada bo'lishi shart. Shifokorlar kompyuter oldida kaktus o'simligi bo'lishi, iloji bo'lsa, shu xonada akvarium turishi va nam latta bilan changni arttib turishni tavsiya etadilar.

Bola kompyuter o'yiniga berilib ketmasligi va bu holatning oldini olish uchun birinchi kunlardan oq kattalar tartibga rioya etishni talab etishlari zarur. Agar kattalar gapini o'tkaza olmasa, kompyuterga bog'lanib qolish oilaviy muammoga aylanishi mumkin. Shunday vaziyatda bolani ko'proq kitobga qiziqtirish zarur. Bola bilan qandaydir ijodiy ishlar, qo'l mehnati bilan shug'ullanish ham samara beradi. Masalan, biror foydali ish kelajakda kasbga aylanishi mumkin bo'lgan mashg'ulot bilan chalg'itish lozim.

Bolaning shaxsiy kompyuteri — uning xususiy olamiga aylanishi, biroq shaxsiy shakllanishiga salbiy ta'sir etmaydigan bilimlar va malakalar makoni bo'lishi zarur. Bolalar kelajagimiz — shu sababdan ham ularning qiziqishlari, yutuq va kamchiliklari borasida qayg'urish biz kattalarning vazifamizdir.

Shu o'rinda yoshlarni kibersport sohasida o'z qobiliyatlarini namoyon qilishlari uchun zarur sharoitlar yaratish maqsadida “Multimedia markazi” mas'uliyati cheklangan jamiyati Janubiy Koreyalik investorlarning “Barsajdar Technologies” kompaniyasi yordamida Alisher Navoiyning “Farhod va Shirin” va “Layli va Majnun” dostonlari syujeti asosida kompyuter o'yinlari ishlab chiqilgan.

Mazkur o'yinlar O'zbekistondagi ilk milliy kompyuter o'yilaridir. Ular o'quvchining dars jarayonida olgan bilimni hayotda qo'llay olish malakasini shakllantiradi. Badiiy asarlarni tahlil qilish va ulardan ma'naviy ozuqa olishda mazkur kompyuter o'yinlarining ahamiyati kattadir.

Umuman olganda, shiddatli axborot oqimi qurshovida yashayotgan o'quvchini uncha-muncha narsa bilan hayron qoldirib bo'lmaydi. O'qituvchilar oldida turgan eng muhim va dolzarb vazifa o'quvchilarning ilm olishga bo'lgan qiziqishlarlarini kengaytirishdan iborat. O'quvchini qiziqitira olgan o'qituvchigina o'z oldiga qo'yg'an vazifani to'laqonli ado eta oladi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati:

Sayidahmedov N.S., Indiaminov N.N. Pedagogik mahorat va pedagogik texnologiya. –T.: Fan va texnologiya. 2014.

Simonovich S.V., Evseev G.A. Ko'ngilochar kompyuter: Bolalar, o'qituvchilar va ota-onalar uchun kitob. - M., 1998.

www.multimedia.uz – O'zbekiston Respublikasi Xalq ta'limi vazirligi huzuridagi Multimedia umumta'lim dasturlarini rivojlantirish markazi