

**МАКТАБ О'QUVCHILARIGA SHAXMATNI KOMPYUTER TEXNOLOGIYALARI
VOSITASIDA O'RGATISHNING DIDAKTIK TAMOYILARI
ДИДАКТИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ ОБУЧЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ ШАХМАТАМ С
ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
DIDACTIC PRINCIPLES OF TEACHING CHESS TO SCHOOL STUDENTS USING
COMPUTER TECHNOLOGIES**

*Toshev Murodjon Xalilovich
Buxoro davlat universiteti tayanch doktoranti*

Annotatsiya: Ushbu maqolada kompyuter texnologiyalaridan foydalanib shaxmatni o'rgatish ma'lum darajada bolalarda idrok etish muhitini, tasavvur va hissiyotlarni rivojlantirish jarayoni to'g'risida fikr yuritilgan bo'lib, shaxmatni kompyuter texnologiyalari vositasida o'rgatishning didaktik tamoyilari tahlil qilingan.

Kalit so'zlar: kompyuter texnologiyalari, shaxmatni o'rgatish, axborotli jamiyat, mobil aloqalar, ijodiy bilish faoliyati.

Аннотация: В данной статье процесс обучения шахматам с использованием компьютерных технологий в определенной мере развивает у детей среду восприятия, воображение и эмоции, а также анализируются дидактические принципы обучения шахматам с использованием компьютерных технологий.

Ключевые слова: компьютерные технологии, обучение шахматам, информационное общество, мобильная связь, творческая познавательная деятельность.

Abstract: In this article, the process of teaching chess using computer technologies to a certain extent develops children's perception environment, imagination and emotions, and the didactic principles of teaching chess using computer technologies are analyzed.

Key words: computer technologies, teaching chess, information society, mobile communications, creative cognitive activity.

Zamonaviy jamiyat internet va axborotni qayta ishlash uchun kompyuter texnologiyalarining keng tarqalishi bilan ajralib turadi. Kompyuter texnologiyalari rivojlangan axborotli jamiyatda inson axborot faoliyatining yetakchi vositasi hisoblanadi, bu esa shaxmat o'rgatishni samaradorligini oshirishda kompyuter texnologiyalaridan foydalanishni ta'qozo etadi. Shu bilan birga kompyuter texnologiyalaridan foydalanish bolalarni shaxmatga o'rgatish jarayonida zamonaviy yondashuvning dolzarb muammosidir. Hozirgi kunda aksariyat bolalar kompyuter, mobil aloqalardan foydalanadi va internetga doimiy ravishda chiqishadi[1]. Shuning uchun bugungi kunda virtual bilim olishga bo'lgan qiziqish o'quvchilarning o'rganishga bo'lgan kuchli motivatsiyalardan biridir.

Kompyuter texnologiyalaridan foydalanib shaxmatni o'rgatish ma'lum darajada bolalarda idrok etish muhitini, tasavvur va hissiyotlarni rivojlantirish jarayonini o'zgartiradi. Bugungi kunda har bir shaxmat o'qituvchisi kompyuter texnologiyalaridan foydalanib, mashg'ulotni tayyorlashi va o'tkazishi juda muhimdir. Bunday mashg'ulot mazmunli, qiziqarli, ko'rgazmali va interfaol bo'lib, o'qituvchi va o'quvchining vaqtini tejaydi. Shu bilan birga bolaga muayyan suratda ishlay olish imkonini beradi. O'qituvchiga esa gurux bilan va yakka tartibda ishlashi, o'qitish natijalarini tez kuzatishi va baholashi imkoniyatini beradi.

Kompyuter texnologiyalari asosida o'qitishning vazifalariga – bolalarni shaxmatga qiziqitirish, ularga zarur bo'lgan bilimlarni egallashlari uchun e'tiborlarini jalb etish, samarali usullarni izlab topish, o'quvchilarning ijodiy bilish faoliyatini rivojlantirish kiradi[2].

Bolalarni kompyuter texnologiyalaridan foydalangan holda shaxmat o'ynashga o'rgatish intellektuell qobiliyatni oshirishning samarali vositasi - diqqat, qo'nikma, mantiqiy fikrlash, keng tasavvurga ega bo'lish va shaxsning barkamol rivojlanishiga yordam beradi.

Kompyuter texnologiyalaridan foydalanishning afzalliklaridan yana biri bu - ko'rgazmalilikni oshirishdir. O'quv materialini og'zaki taqdim etish va didaktik vazifalarni tahlil qilish ko'pchilik bolalarda qiziqish uyg'otmaydi. Ko'rgazmalilikning asosiy shakllaridan biri sifatida dasturiy vositalar yordamida shaxmat o'yinida paydo bo'lishi mumkin bo'lgan vaziyatlarni yaratish. Shu bilan birga kompyuterda ishlashning optimal davomiyligi 10-20 daqiqadan oshmasligi kerakligini ta'kidlash kerak.

Axborot va kompyuter texnologiyalaridan foydalanish zamonaviy shaxmat nazariyasini ancha rivojlantirdi. Agar 15-20 yil oldin, shaxmat o'rgatish jarayonida zarur ma'lumotlarni izlab topish va

tahlil qilish uchun bir necha kunlar sarflangan bo'lsa, endi barchasiga bir necha daqiqalarda erishish mumkin. Quyidagi jadvalda shaxmatni axborot va kompyuter texnologiyalari yordamida o'qitishning ijobiy va muammoli holatlari keltirilgan.

1 – jadval

Shaxmatni axborot va kompyuter texnologiyalaridan foydalangan holda o'qitishning ijobiy va muammoli holatlari

Ijobiy holatlar	Muammoli holatlar
Kompyuterdagi shaxmat dasturlari bolalarga kerakli o'yin amaliyotiga ega bo'lishlariga yordam beradi.	Kompyuter texnologiyalari bilan ishlash ko'nikmalarini yetarli emasligi.
Shaxmatni turli raqiblar bilan masofaviy onlayn tarzda o'ynash imkoniyati. Mos raqibni tanlash, vaqtni va o'yin qoidalarini nazorat qilish, ma'lumot yetkazish kabi amallarni dasturiy ta'minotning o'zi amalga oshiradi.	Dasturlarda eng maqbul o'yin variantlarini tanlash imkoniyati mavjudligi, bolalarda o'yin jarayonlarini chuqur tahlil qilmaslikka undaydi. Bu esa o'z o'rnida bolalarda chukur tahlil qilish ko'nikmalarni rivojlantirmaydi.
Shaxmat dasturi har qanday shaxmat pozitsiyasini tahlil qilishi, inson aqli bajara olmaydigan tezlikda millionlab kombinatsiyalarni ko'rib chiqishi, mavjud bo'lgan vaziyatda ulardan eng maqbulini yechim sifatida taqdim etishi mumkin	Kompyuter dasturlari bolalarda ma'lumotlarni izlash, tanlash, tahlil qilish ko'nikmalariga o'rgatmaydi. Shaxmat darslarining maqsadi esa bolalarda taxlil qilish malakalarini oshirishga qaratilgan.
Shaxmat dasturlaridan foydalangan holda, shaxmat mashg'ulotlariga, musobaqalariga tayyorlanishning qulayligi.	Kompyuter dasturlari jonli muloqotlarning o'rnini bosa olmaydi.
O'qituvchiga gurux bilan va yakka tartibda ishlashi, o'qitish natijalarini tez kuzatishi va baholashi imkoniyatini beradi.	Bolalar o'rtasida muloqotning, bir-biriga bo'lgan mehr-oqibat va munosabatlarning kamayishi.

Shaxmat dasturlarini maqsadi, funktsiyalari va imkoniyatlariga ko'ra tahlil qilib, ularni to'rt guruhga bo'ldik:

- Shaxmat birinchi marotaba o'rganuvchilar uchun;
- boshlang'ich va davom ettiruvchilar uchun;
- shaxmat o'ynash strategiyasi va taktikasini takomillashtirish;
- internetdagi shaxmat platformalar.

Hisoblash texnikasining rivojlanishi va shaxmatchilarni tayyorlashda shaxsiy kompyuterlardan keng foydalanish natijasida shaxmat o'yinini o'rgatish uchun an'anaviy darsliklar bilan bir qatorda elektron qo'llanmalar paydo bo'ldi. Keyinchalik murakkablik darajasi turlicha bo'lgan va turli ma'lumotnomalarni ham o'z ichiga olgan elektron darsliklar ishlab chiqildi.

A Gancharov tomonidan ishlab chiqilgan «Ertaklardagi shaxmat» dasturi bolani shaxmat nazariyasi bilan tanishtiradi, o'yinning amaliy ko'nikmalarini egallashga yordam beradi[4]. Katta xajmdagi materiallar qulay, qiziqarli va oson esda qoladigan shaklda berilgan. Ertak qahramonlarining sarguzashtlarini tomosha qilib, bola o'zi sezmaganda shaxmat o'ynashni o'rganadi va o'yin qoidalarini o'zlashtiradi.

Dastur animatsion ko'rinishlar, ovoz jo'rli va musiqasi bilan ajralib turadi. Rang-barangli interfeys bolalarni o'ziga tortadi va estetik zavk bag'ishlaydi. Kiziqarli mashqlar shaxmat qoidalarini va o'yin ko'nikmalarini mustahkamlashga, xamda mantiqiy fikrlash va tasavvurlarni rivojlantirishga qaratilgan.

Dastur quyidagi komponentlarni o'z ichiga oladi:

- tanish va sevimli mul' tiplikatsion qahramonlar;
- o'yinning asosiy shaxmat qoidalari va texnikasining taqdim etilishi;
- kiziqarli mashqlar, shaxmat qoidalarni va o'yin ko'nikmalarini mustahkamlash;
- bilim va ko'nikmalarini rivojlantirish, mantiqiy fikrlash va tasavvur.

Boshlanuvchilar uchun «Shaxmat maktabi» mul'timediali dastur Yu.S. Razuvaev tomonidan tayyorlangan materiallar asosida ishlab chiqilgan [2]. Dastur simulyator tamoyili asosida ishlab chiqilgan bo'lib u ketma-ket va tanlab o'rganish mumkin bo'lgan uchta mustaqil bo'limni o'z ichiga oladi. «Shaxmat o'yini qoidalari» bo'limida keng nazariy materiallar mavjud bo'lib, amaliy vazifalar bilan to'ldirilgan. «Aqliy qobiliyatlarni rivojlantirish» bo'limida tasavvur, mantiqiy fikrlash xamda e'tiborni fikrni jamlash rivojlanadi. «Dastur bilan o'ynash» bo'limi olingan ko'nikma va malakalarni mustahkamlash va kompyuter bilan o'ynash malakalarini oshirish uchun mo'ljallangan.

Dastur quyidagi xususiyatlarni o'z ichiga oladi:

- shaxmat o'yini qoidalarini o'rganish,
- aqliy qobiliyatlarni rivojlantirish,
- kompyuter bilan raqib sifatida o'ynash,
- amaliy misollar (700 dan ortiq o'quv misollar),
- har bir talaba uchun vizual va batafsil statistika
- o'z-o'zini o'rganish uchun ham undan foydalanish imkoniyati va guruh darslari uchun

Shaxmat taktikasi dasturi S. D. Ivashchenko tomonidan darslik asosida tayyorlandi [4].

Dastur o'yin qoidalari va texnikasi bilan tanish bo'lgan o'quvchilar uchun mo'ljallangan bo'lib. Dastur nazariy bo'limga ega emas.

Dasturning maqsadi o'quvchilarning pozitsion ko'nikma va kommunikativ tafakkurini rivojlantirishga yordam berishdan iborat. Pozitsion ko'nikma-bu yashirin kombinatsiyalarni bir holatda aniqlash, taktik qobiliyatlarni hisobga olish va variantlarni hisoblash qobiliyatidir. Kombinatsion fikrlash—bu mavjud vaziyatning xususiyatlarini to'g'ri tushunish, ulardan eng muhimlarini aniqlash va ulardan foydalana olish qobiliyatidir.

Dastur quyidagi xususiyatlarni o'z ichiga oladi:

- mashg'ulotning besh bosqichi;
- 1300 dan ortiq o'quv vazifalari;
- ichki o'yin dasturi;
- har bir foydalanuvchi uchun vizual va batafsil statistika;
- undan yakka tartibda o'qitish uchun ham, kompyuter sinfida yoki o'quvchilar guruhida o'qitish uchun ham foydalanish imkoniyati.

IV-II razryadlar uchun shaxmat maktabi. Dastur N. I. Juravlyov tomonidan materiallar asosida ishlab chiqilgan. Bu dasturning mustahkam tuzilishi va mashg'ulotlarga bo'linganligi bilan to'liq elektron o'quv qo'llanma hisoblanadi. Uning xususiyatlari (ko'p darajali vazifalar, ko'p sonli animatsiya qo'shimchalari) ancha murakkab va ko'p hajmli materialni yaxshiroq o'zlashtirish imkonini beradi [5].

Dastur o'zaro chambarchas bog'langan ikki bo'limdan iborat: nazariy «asosiy shaxmat qonunlari» va amaliy «o'yin».

Dastur quyidagi xususiyatlarga ega:

- shaxmat nazariyasi bo'yicha keng qamrovli materiallar va dasturdan foydalanish bo'yicha batafsil ko'rsatmalar qulay shaklda taqdim etiladi;
- ichki o'yin muntazam mavjud;
- nazariyani o'rganish uchun 450 ta misol;
- amaliyot uchun 750 misollar;
- guruhli o'qitish uchun undan foydalanish imkoniyati;
- yordam va maslahatlarning qulay tizimi.

Shaxmat dasturlarining tahlili shuni ko'rsatadiki, ularning aksariyati malakali shaxmatchilarni tayyorlashga qaratilgan bo'lib, faqat ayrim mualliflar, asosan, psixologlar va o'qituvchilar shaxmat o'yinini aqliy qobiliyatlarni rivojlantirish va takomillashtirish bilan bog'laydilar.

Internet tarmog'ini imkoniyatlari kengayishi bilan turli shaxmat elektron platformalar yaratildi. Ular nafaqat o'yin dasturini balki onlayn o'ynash, o'yinlarni taxlil qilish, statistik ma'lumotlarni yig'ish kabi imkoniyatlarni o'ziga qamrab olgan. Hozirgi kunda shaxmat o'yinini o'rgatish uchun kompyuter dasturlari, o'zida nafaqat dasturlarni, balki ma'lumotlar bazalari (o'ynalgan partiyalar) va boshqa materiallarni qamrab olgan. Bular «Arena», «XBoard/WinBoard», «BabasChess», «Komodo», «Chessbase», «Stockfish», «Lucas Chess», «Scid vs PC» va boshk. [6].

Qisqacha ularning asosiy jihatlarini keltirib o'tamiz:

«Arena» mashhur va katta imkoniyatlarga ega shaxmat dasturi. Shaxmat o'yinlarini tahlil qilishda dasturdagi ma'lumotlar bazalaridan foydalanish mumkin. Dasturning imkoniyatlariga qo'yidagilar kiradi:

- har qanday pozitsiyani qo'lda sozlash;
- har qanday pozitsiyadan kompyuter tahlilini kiritish;
- eng yirik shaxmat Internet platformali serverlariga ulanish.

«XBoard/WinBoard» turli shaxmat o'yinlarini tahlil qiluvchi grafik interfeysga ega eng mashhur shaxmat dasturlaridan biridir. Bu dastur shaxmat serverlaridan biriga Internet aloqasi yordamida nafaqat kompyuter bilan, balki bir-biri bilan shaxmat o'ynashga imkon beradi. 1-rasmda «XBoard/WinBoard» dasturiy ta'minotning umumiy ko'rinishi keltirilgan.



1-rasm. XBoard/WinBoard dasturiy ta'minotning oynasi

"BabasChess" - Internet orqali shaxmat o'yinlarini o'tkazish uchun dastur platforma. Kuchli dasturiy platformalardan biri hisoblanib o'yinlarni taxlil va onlayn raqib tanlash va o'ynash, statistik ma'lumotlarni saklab qolish va boshqa imkoniyatlarga ega.



2-rasm. BabasChess dasturiy platformaning asosiy oynasi

Yuqorida keltirilgan va boshqa boshlang'ich shaxmatni o'rgatish dasturlarni tahlil qilish natijasida qo'yidagi xulosalarga kelindi:

- shaxmat sportning bir turi sifatida shaxmat-umumiy ta'lim maktablarida aqliy faoliyatni intellektual rivojlantirish vositasi sifatida xizmat qiladi;
- kompyuter texnologiyalarni shaxmatni o'rgatish jarayoniga keng ko'llash kerak;
- kompyuter shaxmat dasturlariga bolaning aqliy qobiliyatlarini tarbiyalash muammosini bevosita hal qilishga yordam beruvchi maxsus usullar kiritilishi zarur;
- shaxmatni o'qitish usuli davlat ta'lim standartida shakllantirilgan talablarni hisobga olishi kerak;
- dasturning nazariy va amaliy qismi o'quvchi shaxsini rivojlantirish, axloqiy va estetik fazilatlarini tarbiyalash, bilim, ko'nikma va malakalar tizimini rivojlantirishga qaratilishi kerak;
- dasturlarni tayyorlashda ergonomik jihatlariga e'tibor qaratish kerak, jumladan bolalarning jismoniy va ruhiy salomatligini muhofaza qilish va mustahkamlash;
- dasturiy ta'minotda bolaning individualligini saqlash va qo'llab-quvvatlash vositalari alohida o'rin egallashi kerak.

O'rganilgan axborot manbalarida shaxmat o'yinini o'qitish nazariyasi va amaliyotiga oid,

shuningdek, ilmiy adabiyotlar, pedagogika va psixologiya fani bolalarda har tomonlama rivojlanishining o'ziga xos xususiyatlarini hisobga olgan holda, ularning ilmiy faoliyatini yaxshilashga ta'sir qiladigan, bolaning muayyan aqliy qobiliyatlarini tarbiyalash masalalarini to'liq ochib bermaydi. Shuning uchun ham boshlang'ich sinf o'quvchilaridagi bu individual o'ziga xos aqliy qobiliyatlarni aniqlash lozim. Boshlang'ich sinf o'quvchilarining aniqlangan o'ziga xos aqliy qobiliyatlari ularning keyingi shaxmat sportidagi tarbiyasini ham belgilaydi.

Odamlarning, ayniqsa, yosh o'quvchilarning intellektual qobiliyatlari ko'p komponentli bo'lib, shaxmat o'yinini o'rganish va takomillashtirish jarayonida egallangan, bilim va ko'nikmalardan ham yuqoridir.

Birinchi navbatda ularga quyidagilar kiradi:

- diqqat;
- tezkor xotira;
- kombinatsion, mantiqiy va ijodiy fikrlash;
- keng tasavvur qilmoq va tasarruf etmoq

Shuning uchun ham ushbu tadqiqotda boshlang'ich sinf o'quvchilarida inson ruhiyatining o'ziga xos tarbiyaviy va sport (shaxmat) bilan uyg'unlashgan masalalarini tizimli hal etish imkonini beruvchi muayyan o'ziga xos xususiyatlari tanlab olindi.

Umumiy ta'lim maktablarining boshlang'ich sinflarida axborotlarni qayta ishlashning kompyuter texnologiyalaridan foydalangan holda shaxmat o'yinini o'qitish metodikasi o'rganishga tizimli yondashuv asosida ishlab chiqilishi, uning ajralmas qismi fanlararo bog'lanishlarni amalga oshirishdan iborat bo'lishi lozim.

Shuning uchun boshlang'ich sinf o'quv dasturining ikki mavzusi: axborot texnologiyalari va shaxmat o'yini haqida izlanishlar o'borilgan.

Umumta'lim maktablarining boshlang'ich sinflarida axborotni qayta ishlashning kompyuter texnologiyalaridan foydalangan holda shaxmatni o'qitish usuli davlat ta'lim standartida shakllantirilgan talablarni hisobga olishi va quyidagi asosiy maqsadlarni amalga oshirishga mo'ljallangan: o'quvchi shaxsini rivojlantirish, axloqiy va estetik fazilatlarni tarbiyalash, bilim, ko'nikma va malakalar tizimini rivojlantirish, bolalarning jismoniy va ruhiy salomatligini muhofaza qilish va mustahkamlash, bolaning individualligini saqlash va qo'llab-quvvatlash.

Boshlang'ich bosqichda yosh maktab o'quvchilarini kompyuter texnologiyalaridan foydalangan holda shaxmat o'ynashga o'rgatishda asosiy o'rinni o'yinning o'zi egallaydi. Yosh maktab o'quvchilarini kompyuter texnologiyalaridan foydalangan holda shaxmat o'ynashga o'rgatish metodikasini ishlab chiqishda o'yin faoliyatining deyarli boshidan boshlab, qarama-qarshilik, ya'ni raqobat elementlariga ega bo'lgan xususiyatlari hisobga olingan.

ADABIYOTLAR RO'YXATI

Бегимкулов У.Ш. Педагогик таълим жараёнларини ахборотлаштиришни ташкил этиш ва бошқариш назари-яси ва амалиёти. //Пед. фан. док. дисс. – Т.: 2007. - 305 б.

Гершунский Б.С. Шахматы - школе будущего // Образовательно-педагогическая прогностика: Теория, методология, практика. - М.: Флинта: Наука, 2003. - С. 298 – 311.

Ладохина И.Ю. Дифференцированный и индивидуальный подходы к обучению в современной начальной школе /Автореферат дисс. ... канд. пед наук.- - Рязань, 2012.-22 с.

Мамуров Б. и соавт. Акмеологический подход к формированию здорового образа жизни у студентов вузов // III Международный научный конгресс Общества окружающего интеллекта 2020 (ISC-SAI 2020). – Атлантис Пресс, 2020. – С. 347-353.

Самиева Ш. Х. ВАЖНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ ИННОВАЦИОННОЙ ПОДГОТОВКИ МОЛОДЕЖИ К ДУХОВНО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ //Качество жизни населения промышленных территорий в стратегии «Общество 5.0». – 2022. – С. 153-156.

Абдуллаев К. Ф. Воспитание двигательных качеств подростков в семье //Вестник науки и образования. – 2020. – №. 9-2 (87). – С. 58-60.

Тошев М. Х. Мактаб ўқувчиларини шахматга тайёрлашнинг шакллари: 10.53885/edinres. 2021.44. 19.065 MX Тошев БухДУ таянч докторанти //Научно-практическая конференция. – 2021.

Тошев М., Рамазанова Ф. Патриотическое воспитание-важная составляющая духовно-нравственного воспитания детей и молодежи //Наука. Мысль: электронный периодический журнал. – 2014. – №. 6. – С. 22-27.

Halilovich T. M. An International Multidisciplinary Research Journal.

Xalilovich T. M. Areas of work of a sports psychologist //Asian Journal of Multidimensional Research (AJMR). – 2020. – Т. 9. – №. 11. – С. 188-193.

Halilovich T. M. The role of chess in the development of intellectual abilities of secondary school students (based on computer technology) //ACADEMICIA: An International Multidisciplinary Research Journal. – 2021. – Т. 11. – №. 4. – С. 1254-1258.

Шукуров Р., Тошев М. СПОРТ КАК СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ //Журнал научных публикаций аспирантов и докторантов. – 2015. – №. 5. – С. 139-140.