



**SHAXMAT O'YININI O'RGATISHDA KOMPYUTER
TEKNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH MUAMMOLARI**

DOI: <https://doi.org/10.53885/edinres.2021.97.96.150>

Toshev Murodjon Khalilovich,
Buxoro davlat universiteti tayanch doktoranti

Annotasiya: Ushbu maqolada shaxmatni o'rgatishda kompyuter texnologiyalardan foydalanish istiqbollari va muammolari yoritilgan. Shaxmatni o'rgatish bo'yicha yaratilgan kompyuter dasturlarning tasnifi keltirilgan.

Kalit so'zlar: shaxmat, kompyuter texnologiyalari, kompyuter dasturlari, motivatsiya, shaxmatni o'rgatish.

**ПРОБЛЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ШАХМАТАМ**

Тошев Муроджон Халилович,

Базовый докторант Бухарского государственного университета

Аннотация: В статье представлены возможности и проблемы применения компьютерных программ при обучении шахмат. Представлена классификация компьютерных программ в зависимости от уровня обучения шахматам.

Ключевые слова: шахматы, компьютерные технологии, компьютерные программы, мотивация, обучение шахматам.

**PROBLEMS OF USING COMPUTER TECHNOLOGIES IN
TEACHING CHESS**

Toshev Murodjon Khalilovich,

Basic doctoral student of Bukhara State University

Annotation: The article presents the possibilities and problems of using computer programs in teaching chess. The classification of computer programs from the level of chess training is presented.

Key words: chess, computer technologies, computer programs, motivation, teaching chess.

Bugungi va istiqboldagi ta'lim tizimini rivojlanishini kompyuter texnologiyalarsiz tasavvur qilib bo'lmaydi. Kompyuter texnologiyalarni ta'lim tizimga kirib kelishi ta'lim sub'ektlariga nafaqat qullayliklar yaratadi balkim ta'lim sifatini oshirishda asosiy omil sifatida e'tirof etilayotgan o'quvchilarda motivatsiyani oshirishga imkon yaratadi. Hozirgi kunda aksariyat bolalar kompyuter, mobil aloqalardan internet resurslaridan doimiy ravishda foydalanib keladi [1]. Shuning uchun bugungi kunda virtual bilim olishga bo'lgan qiziqish o'quvchilarning o'rganishga bo'lgan kuchli motivatsiyalardan biridir desak mubolag'a bo'lmaydi.

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 guruh bilan va yakka tartibda ishlashi, o'qitish natijalarini tez kuzatishi va baholashi imkoniyatini beradi.

Kompyuter texnologiyalari asosida o'qitishning vazifalariga – bolalarni shaxmatga qiziqtirish, 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 intellektual 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.

Kompyuter texnologiyalaridan foydalanib shaxmatni o'qitish afzaliklar bilan birga muammoli holatlari xam mavjud. Kompyuterda ishlash uzoq vaqt davom etmasligi, kompyuter yordamidan foydalanish imkonidan foydalanish(vaziyatni chuqur tahlil qilmasdan) va boshqalar.

Qo'yidagi jadvalda(1-jadval) shaxmatni o'rgatishda axborot texnologiyalaridan foydalanishning ijobiy imkoniyatlar bilan birga muammoli holatlari mavjudligi aks ettirilgan.

1 - jadval

Shaxmatni o'rgatishda axborot texnologiyalaridan foydalanishning 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 chuqur 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 tahlil qilish malakalarini oshirishga qaratilgan.
Shaxmat dasturlaridan foydalangan holda, shaxmat mashg'ulotlariga, musobaqalariga tayyorlanishning qulayligi.	Kompyuter dasturlari jonli muloqotlarning o'rnini bosa olmaydi.
O'qituvchiga guruh 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.

Ta'kidlash mumkinki 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.

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. Shaxmat o'ynash uchun dastlabki (XX asrning saksoninchi yillari) kompyuter dasturlaridan biri «Korvet» dasturi hisoblanadi. [3]. Keyinchalik murakkablik darajasi turlicha bo'lgan va turli ma'lumotnomalarni ham o'z ichiga olgan elektron darsliklar ishlab chiqildi.

Qo'yidagi jadvalda (2-jadval) kompyuter shaxmat dasturlarining didaktik imkoniyatlari va xususiyatlari inobadga olgan holda kompyuter shaxmat dasturlarining imkoniyatlari va xususiyatlari tizimlashtirilgan. Jadvalda keltirilgan dasturlar o'quv materialning murakkabligini oshirish tartibida joylashtirilgan.

2-jadval

Kompyuter shaxmat dasturlarining imkoniyatlari va xususiyatlari

Guruhlar (o'qitish bosqichlari)	Dasturning nomlanishi	Dasturning maqsadi va kimga qaratilgani	Dasturning didaktik imkoniyatlari
1 Guruh (bosqich). Shaxmat birinchi marotaba o'rganuvchilar uchun	«Ertaklardagi shaxmat»	Kichik yoshdagi bolalar uchun (3-7 yosh)	Animatsion ertaklar. Shaxmat qoidalarni qiziqarli tasvirlanishi. Qiziqarli va turli ko'rinishdagi nazariy ma'lumotlar. Turli murakkablikdagi topshiriqlar va masalalar.
	«Shaxmat maktabi»	Birinchi marotaba o'rganuvchilar uchun. Bolalar va kattalarga mo'ljallangan. Shaxmatni yangi o'rganayotgan va shaxmat o'yini bilan tanish bo'lgan o'rganuvchilar uchun.	Shaxmat qoidalarni o'rganish. Kompyuter bilan o'ynab o'yin amaliyotini oshirish. Turli murakkabdagi shaxmat masalalarni yechish asosida intellektual qobiliyatlarini rivojlantirish.
	"Shaxmat taktikasi"	Pozitsion o'yin amaliyotini shakllantirish	O'qitishning turli bosqichlari; o'quv vazifalari; har bir foydalanuvchi uchun vizual va batafsil statistika; yakka tartibda yoki o'quvchilar guruhida o'qitish imkoniyatlari
	IV-II toifalar uchun shaxmat maktabi	o'yinni to'g'ri boshlash, tuzoqlarni qo'yish ulardan qanday chiqish kerakligi haqida tasavvur hosil qilishga yordam beradi.	shaxmat nazariyasi bo'yicha keng qamrovli materiallar va dasturdan foydalanish bo'yicha batafsil ko'rsatmalar mavjud; nazariyani o'rganish uchun 450 misol; amaliyot uchun 750 misol; guruhli o'qitish uchun foydalanish imkoniyati; yordam va maslahatlarning qulay tizimi
2 Guruh (bosqich). Kengaytirilgan o'qitish. Boshlang'ich va davom ettiruvchilar uchun.	Debyutdagi xatolar Entsiklopediyasi	Shaxmat o'yining debyut qismidagi hatolardan qochish va tuzatishlarga qaratilgan	Dastur quyidagi imkoniyatlarga ega: topshiriqlarni bajarishda har bir o'quvchi uchun statistik ma'lumotlar, Elo reytingini hisoblash, printerda kerakli ma'lumotlarni chop etish; matn va grafik maslahatlar (yordam) tizimi
	Shaxmat debyutlari	Shaxmat o'yining debyut qismini kuchaytirishga qaratilgan	Barcha debyutlarning analitik tahlili keltirilgan
	Shaxmat strategiyasi	Shaxmatni yangi o'rganayotgan va shaxmat o'yini bilan	2400 ta masalalar va misolarga to'liq izohlar keltirilgan

		tanish bo'lgan o'rganuvchilar uchun.	
	Shaxmat kombinatsiyalari: taktika bo'yicha masalalar to'plami	Kombinatsion o'yin ko'nikmalarini, turli shaxmat kombinatsini yaratish qobiliyatini rivojlantirishga qaratilgan	Kompleks yondashuv talab qiladigan misol va masalalarni o'z ichiga olgan
3 Guruh (bosqich). Chuqurlashtirilgan o'qitish. Shaxmat o'ynash strategiyasi va taktikasini takomillashtirish	Keng shaxmat adabiyotlari va elektron ommaviy axborot vositalarida yuqori malakali sportchilarning shaxmat o'ynash strategiyasi va taktikasini takomillashtirish bo'yicha qator dasturlar mavjud. Bu dasturlar o'z murakkabligi bilan dissertatsiyaning vazifasi doirasidan tashqariga chiqadi va shuning uchun ularning tahlili keltirilmagan		
4 Guruh (bosqich). Internetdagi shaxmat platformalar	" BabasChess "	Interaktiv rejimda Internet orqali kompyuter yoki inson bilan o'ynash platformasi	O'ynash amaliyotini oshirish, maslahatlar olish
	Chess.com	Interaktiv rejimda Internet orqali kompyuter yoki inson bilan o'ynash platformasi	O'ynash amaliyotini oshirish, maslahatlar olish, o'qitish imkoniyatlari, statistik ma'lumotlar

Tadqiqotlarimiz ob'ekti bo'lgan birinchi guruh kompyuter dasturlariga to'xtalib o'tamiz. Boshlang'ich maktab yoshidagi bolalar uchun «Ertaklardagi shaxmat», kattalar va o'quvchilar uchun «Shaxmat maktabi» hamda shaxmat o'yinining maqsad va vazifalari haqida umumiy tasavvurga ega o'quvchilar uchun mo'ljallangan «Shaxmat taktikasi» hamda IV-II toifalarga ega bo'lgan o'quvchilar uchun shaxmat maktabi dasturlari birinchi guruh kompyuter dasturlari hisoblanadi.

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'rliigi va musiqasi bilan ajralib turadi. Rang-barangli interfeys bolalarni o'ziga tortadi va estetik zavq bag'ishlaydi. Qiziqarli mashqlar shaxmat qoidalarini va o'yin ko'nikmalarini mustahkamlashga, xamda mantiqiy fikrlash va tasavvurlarni rivojlantirishga qaratilgan. Boshqa ko'plab dasturlar ham ushbu tuzilma va mazmunda yaratilgan.

Xulosa sifatida qo'yidagilarni keltirish mumkin:

- shaxmatni o'rgatish kompyuter dasturlariga bolaning aqliy qobiliyatlarini tarbiyalash muammosini bevosita hal qilishga yordam beruvchi maxsus usullar kiritilishi zarur;
- kompyuter dasturlarning mazmuni davlat ta'lim standartida shakllantirilgan talablarni hisobga olishi kerak;
- dasturning nazariy va amaliy qismi o'quvchi shaxsini rivojlantirish,



axloqiy va estetik fazilatlarni tarbiyalash, bilim, ko'nikma va malakalar tizimini rivojlantirishga qaratilishi kerak;

- dasturlarni tayierlashda ergonomik jihatlariga e'tibor qilitsh 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 egalashi kerak.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Полоудин В.А. Обучение игре в шахматы с применением компьютерных технологий как комплексное средство повышения интеллектуальных и игровых способностей младших школьников. Дис... канд.пед.наук. Москва, 2007. – 192 с.

2. Косырев В.Е. Методические особенности использования компьютерных шахматных программы системы Интернет для подготовки шахматистов к соревнованиям: дис. ... магистра физ. культуры / РГУФК. - М., 2003. - 95 с.:

3. Алексеев Н.Г. Школа, компьютер, шахматы. / Под общ. ред. В.А. Пожарского и В.И. Гончарова. – Набережные Челны, издательство Sundries Ltd, 2003. Курсы <https://learn.chessking.com/>

4. http://www.museum.ru/cpik_katalog_CD-ROM/cd.asp?UID=574