

## KICHIK YOSHDAGI O`QUVCHILARNI INFORMATIKA FANIGA QIZIQTIRISHDA DIDAKTIK O`YINLARNING O`RNI

*Mo'minova Dilafruz Dilmurodjon qizi*

*Farg'ona shahri kasb hunar maktabi matematika fani o'qituvchisi*

*Sharopova Gulnozaxon Shaxobidinovna*

*Farg'ona shahri kasb hunar maktabi Informatika o'qituvchisi*

*Egamov Ahrorjon Ikromjon o'g'li*

*Farg'ona shahri kasb hunar maktabi matematika fani o'qituvchisi*

*Mirzayeva Madinaxon Abdusattorovna*

*Farg'ona shahri kasb hunar maktabi matematika fani o'qituvchisi*

**Annotatsiya:** ushbu maqolada didaktik o'yinlarning yosh o'quvchilarning informatika faniga qiziqishiga ta'siri o'rganilgan. Ushbu o'quv o'yinlari yosh o'quvchilarni qanday jalb qilishi va ilhomlantirishi mumkinligini o'rganadi, bu informatika tushunchalarini chuqurroq tushunishga olib keladi va bu sohaga umrbod ishtiyoqni kuchaytiradi.

**Kalit so'zlar:** didaktik o'yinlar, yosh kitobxonlar, informatika fani, o'quv o'yinlari, o'quv motivatsiyasi, interfaol ta'lim

Informatika sohasi zamonaviy dunyoda hal qiluvchi rol o'ynaydi, texnologiya, ma'lumotlarni tahlil qilish va informatika sohasidagi yutuqlarni boshqaradi. Ushbu sohaning kelajagini ta'minlash uchun yosh o'quvchilar orasida informatikaga erta qiziqishni rivojlantirish zarur. Biroq, an'anaviy o'qitish usullari ba'zan yosh o'quvchilar e'tiborini jalb qila olmaydi. Ushbu maqola didaktik o'yinlarning informatika faniga yosh o'quvchilarni jalb qilish va ilhomlantirish uchun qimmatli vosita sifatida rolini o'rganadi. O'yin-kulgini ta'lim bilan birlashtirib, didaktik o'yinlar informatika uchun umrbod ishtiyoqni yoqish imkoniyatiga ega.

Didaktik o'yinlarning yosh o'quvchilarning informatikaga qiziqishiga ta'sirini o'rganish uchun 8-12 yoshdagi bolalar guruhi ishtirokida tadqiqot o'tkazildi. Ishtirokchilar tasodifiy ravishda ikki guruhga bo'lingan: bir guruh an'anaviy o'qitish usullari bilan shug'ullangan bo'lsa, boshqa guruh informatika tushunchalarini o'rgatish uchun maxsus ishlab chiqilgan didaktik o'yinlardan foydalangan. Tadqiqot olti hafta davom etdi, shu vaqt ichida ikkala guruh ham teng o'qitish vaqtini oldilar. Qiziqish va bilim darajasidagi o'zgarishlarni o'lchash uchun o'qishdan oldin va keyin baholash o'tkazildi.

Didaktik o'yinlar yosh o'quvchilarda Informatika faniga qiziqish uyg'otish va qo'llab-quvvatlashda hal qiluvchi rol o'ynaydi. Ta'lim mazmunini interaktiv o'yin bilan

birlashtirib, ushbu o'yinlar yosh o'quvchilarni samarali jalb qilishi va rag'batlantirishi, o'quv jarayonini yoqimli va ta'sirchan qilishi mumkin. Didaktik o'yinlar yosh o'quvchilarning Informatika faniga qiziqishiga hissa qo'shadigan ba'zi bir asosiy afzalliklar va usullar:

- Tajribali ta'lim: didaktik o'yinlar yosh o'quvchilarga Informatika tushunchalari va tamoyillarini faol o'rganishga imkon beradigan amaliy tajribalarni taqdim etadi. Interfaol o'yin orqali ular tajriba o'tkazishi, qaror qabul qilishi va oqibatlarini kuzatishi, asosiy tushunchalarni chuqurroq tushunishga yordam beradi.

- Gamifikatsiya va motivatsiya: o'yinlar qiyinchiliklar, mukofotlar va taraqqiyotni kuzatish kabi o'ziga xos motivatsion elementlarga ega. Gamifikatsiya usullarini o'z ichiga olgan holda, didaktik o'yinlar yosh o'quvchilarni o'yinda faol ishtirok etish, rivojlanish va maqsadlarga erishishga undaydi. Ushbu motivatsiya informatikaga bo'lgan qiziqishning oshishiga olib keladi.

- Qiziqarli va Interaktiv tarkib: didaktik o'yinlar Informatika tushunchalarini qiziqarli va interaktiv tarzda taqdim etadi, ko'pincha vizual, animatsiya va simulyatsiyalardan foydalanadi. Ushbu elementlar yosh o'quvchilarning e'tiborini tortadi va ularning qiziqishini uyg'otadi, bu esa o'quv tajribasini yanada yoqimli va esda qolarli qiladi.

- Muammolarni hal qilish va tanqidiy fikrlash: Informatika mantiqiy fikrlash, muammolarni hal qilish va tanqidiy fikrlash qobiliyatlarini o'z ichiga oladi. Didaktik o'yinlar ko'pincha jumboqlarni, qiyinchiliklarni va stsenariylarni o'z ichiga oladi, bu esa o'yinchilardan o'yinda rivojlanish uchun ushbu ko'nikmalarni qo'llashni talab qiladi. O'yin doirasida muammolarni hal qilishni mashq qilish orqali yosh o'quvchilar Informatika bilan bog'liq bilim qobiliyatlarini rivojlantirishi va kuchaytirishi mumkin.

- Shaxsiylashtirilgan ta'lim: ko'pgina didaktik o'yinlar o'yinchining ishlashi va o'rganish tezligiga qarab qiyinchilik darajasini moslashtiradigan moslashuvchan xususiyatlarni taklif etadi. Ushbu shaxsiylashtirilgan yondashuv yosh o'quvchilarga tegishli ravishda e'tiroz bildirilishini ta'minlaydi, ularni jalb qilmasdan va g'ayratli qiladi. Moslashtirilgan o'quv tajribalari o'quv o'yinlarining samaradorligini oshiradi.

- Hamkorlik va ijtimoiy o'zaro ta'sir: ba'zi didaktik o'yinlarga yosh o'quvchilar hamkorlik qilishi, raqobatlashishi yoki o'z taraqqiyotini boshqalar bilan baham ko'rishi mumkin bo'lgan ko'p o'yinchi rejimlari yoki onlayn jamoalar kiradi. Ushbu ijtimoiy o'zaro ta'sir jamoatchilik tuyg'usini rivojlantiradi va o'quvchilarga o'xshash qiziqishlarga ega bo'lgan tengdoshlari bilan muloqot qilish imkonini beradi. Shuningdek, u informatikada muhim bo'lgan jamoaviy ish va muloqot qobiliyatlarini targ'ib qiladi.

- Haqiqiy dunyo dasturlari: didaktik o'yinlar ko'pincha informatikaning haqiqiy dunyo dasturlarini ta'kidlab, uning texnologiya, sog'liqni saqlash va ko'ngil ochish kabi turli sohalarga qanday ta'sir qilishini namoyish etadi. Tushunchalarni amaliy

kontekstlar bilan bog'lash orqali yosh o'quvchilar ushbu sohadagi dolzarblik va potentsial martaba imkoniyatlarini tushunishlari, ularning qiziqishini yanada kuchaytirishlari mumkin.

Didaktik o'yinlar yosh o'quvchilarni Informatika faniga jalb qilish uchun samarali va yoqimli yondashuvni taklif etadi. Gamification foydalanib, interaktivlik, va moslashtirilgan ta'lim, bu o'yinlar qiziquvchanlik mustahkamlash, tanqidiy fikrlash, va muammo hal qilish ko'nikmalarini. Ular yosh o'quvchilarni Informatikani o'rganish va davom ettirishga undaydigan va ilhomlantiradigan ijobiy o'quv muhitini yaratadilar. Tadqiqot natijalari ikki guruh o'rtasidagi qiziqish darajasida sezilarli farqni aniqladi. Didaktik o'yinlarga duchor bo'lgan guruh an'anaviy o'qitiladigan guruhga nisbatan yuqori darajadagi faollik, ishtiyoq va qiziqishni namoyish etdi. Bundan tashqari, ushbu guruh informatika tushunchalarini ko'proq tushunishni va muammolarni hal qilish ko'nikmalarini takomillashtirishni namoyish etdi. Didaktik o'yinlarning interaktiv tabiati zudlik bilan fikr-mulohaza bildirish, yutuq hissini tarbiyalash va faol ishtirok etishni rag'batlantirish orqali o'quv tajribasini oshirdi.

Topilmalar yosh o'quvchilarning informatika faniga qiziqishini rivojlantirishda didaktik o'yinlarning samaradorligini qo'llab-quvvatlaydi. O'yinga asoslangan ta'limdan foydalanib, bolalar xavfsiz va yoqimli muhitda tushunchalarni o'rganishlari va tajriba o'tkazishlari mumkin. Ushbu o'yinlarning interaktiv tabiati o'z-o'zini boshqarish, tanqidiy fikrlash va muammolarni hal qilish ko'nikmalarini rag'batlantiradi, bularning barchasi informatika sohasida muvaffaqiyat qozonish uchun juda muhimdir. Bundan tashqari, didaktik o'yinlar hamkorlik va jamoaviy ishlashga yordam beradi, yosh o'quvchilar o'rtasida ijtimoiy va muloqot qobiliyatlarini oshiradi.

Didaktik o'yinlarning gamified yondashuvi bolalarning ichki motivatsiyasiga ta'sir qiladi, bu esa o'quv jarayonini yoqimli va qiziqarli qiladi. Ushbu o'yinlarga xos bo'lgan raqobat, mukofotlar va progressiya elementi informatikani o'rganishga bo'lgan ishtiyoqni kuchaytirishi, bolalarni mavzuni yanada o'rganishga undashi mumkin. Bundan tashqari, didaktik o'yinlar inklyuziv ta'lim tajribasini taqdim etadi, turli xil o'quv uslublari va qobiliyatlarini uyg'unlashtiradi.

### **Xulosa va takliflar:**

Didaktik o'yinlar yosh o'quvchilarning informatika faniga qiziqishini uyg'otish va qo'llab-quvvatlashda ulkan imkoniyatlarni namoyish etdi. Ushbu o'yinlar ta'lim va o'yin-kulgi o'rtasidagi farqni samarali ravishda bartaraf etib, murakkab tushunchalarni o'rganish uchun qiziqarli platformani taqdim etadi. Didaktik o'yinlarning ta'sirini yanada kuchaytirish uchun o'qituvchilar va ishlab chiquvchilar quyidagi jihatlarga e'tibor qaratishlari kerak:

Doimiy innovatsiyalar: ishlab chiquvchilar dolzarbliigi va jozibadorligini saqlab qolish uchun zamonaviy informatika tushunchalari va texnologiyalarini o'z ichiga olgan yangi va qiziqarli didaktik o'yinlarni yaratishga intilishlari kerak.

- Moslashtirish va moslashtirish: didaktik o'yinlar individual ta'lim imtiyozlari va turli qadamlarda taraqqiyotga moslashish uchun moslashtirish va moslashishga imkon berishi kerak.

- Hamkorlik va ko'p o'yinchi xususiyatlari: didaktik o'yinlar ichida hamkorlikdagi va ko'p o'yinchi xususiyatlarining integratsiyasi jamoaviy ishni rag'batlantirishi va jamoatchilik tuyg'usini kuchaytirishi mumkin, bu esa yosh o'quvchilarga o'zaro muloqot qilish va bir-biridan o'rganish imkonini beradi.

- Rasmiy ta'limga integratsiya: o'qituvchilar an'anaviy o'qitish usullarini to'ldirish va faollikni oshirish uchun didaktik o'yinlarni rasmiy o'quv dasturlariga kiritish imkoniyatlarini o'rganishlari kerak.

Didaktik o'yinlarni informatika ta'limida kuchli vosita sifatida qabul qilish orqali biz yosh o'quvchilarni ilhomlantiramiz va kuchaytiramiz, informatika sohasidagi innovatorlarning keyingi avlodiga yo'l ochamiz.

Xulosa qilib aytganda, didaktik o'yinlar yosh o'quvchilarning informatika fani bilan aloqalarini inqilob qilish imkoniyatiga ega. Ushbu o'yinlar o'zlarining interaktiv va immersiv tabiati orqali yosh o'quvchilarning e'tiborini jalb qiladi, qiziqishni kuchaytiradi va informatika tushunchalarini chuqurroq tushunishga yordam beradi. O'qituvchilar va ishlab chiquvchilar gamifikatsiya kuchidan foydalanishda davom etar ekan, biz informatika ta'limi barcha yosh o'quvchilar uchun qulay, yoqimli va ta'sirchan bo'lgan kelajakni yaratishimiz mumkin.

### **Foydalanilgan adabiyotlar**

- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования [Текст] / М-во образования и науки Рос.Федерации. — М.: Просвещение, 2011. - 48 с.

- Семакин И.Г. Информатика. Базовый курс. 7-9 классы / И.Г.Семакин и др.— 2-е изд., испр. и доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004

- <https://uz.wikipedia.org/wiki/Informatika>

- [www.ziyonet.com](http://www.ziyonet.com)

- Информатика o'qitish metodikasi. Toshkent-2013-yil.