

ZAMONAVIY AXBOROT TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANGAN HOLDA DARS MASHG'ULOTINI TASHKIL ETISH METODLARI

Rahmatova Malohat Murotovna
Farg'ona shaxar kasb - xunar maktabi

Annotatsiya. Ushbu maqolada ta'lim jarayoniga o'yinli yondashuv va o'yin elementlaridan foydalanish usullari muhokama qilingan. Amaliy informatika ta'lim yo'nalishi talabalari bilan o'tkazilgan pedagogik tajriba va uning natijalari keltirilgan. Olingan eksperimental ma'lumotlarga asoslangan holda, o'quv jarayonida kompyuter o'yinlari elementlaridan foydalanish yuqori samaradorlikka erishishga imkon berishini ta'kidlangan.

Kalit so'zlar: kompyuter o'yinlari, gamifikatsiya, tadqiqodchilik, reproduktiv, ilyustratsiyalash.

XI asrda insoniyat sivilizatsiyasi taraqqiyotida yangi davr – axborot jamiyati davri boshlandi. Axborot va telekommunikatsiyalarning jadal rivojlanishi, axborot texnologiyalarining jadal tarqalishi, jamiyat taraqqiyotining globallasuvi, xalqaro kommunikativ hayot muhiti, ta'lim, aloqa va ishlab chiqarishning shakllanishi, infosferaning rivojlanishi bilan tavsiflanadi. Axborot jamiyatining tashkiliy-texnologik asosini global axborot tarmog'i – Internet tashkil etadi.

Global Internet tizimining rivojlanishi jahon ta'lim tizimini evolyutsion takomillashtirish uchun yangi istiqbollarni ochdi. Bugungi kunda an'anaviy o'qitish usullari internet, elektron hisoblash tizimlari va telekommunikatsiya muhitiga asoslangan yangi o'qitish usullari bilan to'ldirilmoqda. Internet-texnologiyalari asosidagi tele-ta'lim va masofaviy ta'lim bir qator yangi funksiyalarni bajarishdan tashqari, o'zaro taqsimlangan hamkorlik, integratsiya, xalqaro Internet tarmog'iga kirish kabi muayyan tamoyillarni amalda qo'llashni talab qiladi.

Ta'lim jarayonlari amaliyotida o'qitishning to'rtta asosiy metodidan foydalaniladi[10]. Bular:

- tushuntirish-illyustratsiyalash;
- reproduktiv;
- muammoli;
- tadqiqotchilik.

Kompyuter modellari o'zining nozikligi va universalligi tufayli boshqa tur modellariga qaraganda qator jiddiy ustunliklarga ega. Modellarni axborot-kommunikatsiya texnologiyalarida qo'llash vaqtning borishini sekinlashtirish yoki, aksincha, tezlatish, makonni toraytirish yo kengaytirish, qimmat, xavfli yoki real

dunyoda umuman mumkin bo'lmagan amallarning bajarilishini imitatsiyalash imkonini beradi.

Xulosa o'rnida shuni ta'kidlash lozimki, yuqoridagi kabi usulda mashg'ulotlarni tashkillashning bir qancha afzalliklari bilan bir qatorda ko'plab kamchiliklar ham mavjud albatta. Ulardan biri real tarixiy voqea bilan kompyuter o'yinlarining yo'qligi (O'zbekiston tarixini nazarda tutilyapti) bo'lsa, ikkinchisi jahon tarixi bilan bog'liq kompyuter o'yinlarining ko'p variantlilikidir. Bundan tashqari ular ta'lim uchun emas, balki ko'ngil ochish uchun yaratiladi. Bu haqida ko'plab kompyuter o'yinlari muallifi S.Meyer shunday deydi: «Biz yaratayotgan o'yinlarning maqsadi ta'lim berish ekanligiga ishonchim komil emas. Firaxisda yaratilayotgan o'yinlar, birinchi navbatda yuqori sifatli ko'ngil ochar vositadir. Biz tanlaydigan mavzularda ta'lim elementlari uchrasa-da, kimgadir ta'lim berishni maqsad qilib qo'ymaganmiz» Birinchi kamchilik natijasida umuman mashg'ulot tashkil qilishning imkoni yo'q. Ikkinchi kamchilik esa o'quvchilarda noto'g'ri bilim va tasavvur hosil bo'lishiga olib keladi. Xar ikki muammoning echimi bitta: milliy ruhda yaratilgan, ssenariysi aynan umumiy o'rta ta'lim tizimida tarix va adabiyot fanlarini o'qitish uchun chiqarilgan dastur va DTSga mos keladigan o'yinlar yaratilishi kerak.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Mirziyoev, Sh.M. (2020). Yoshlar kelajagi bilan bog'liq har qanday vazifa birlamchi ahamiyatga ega. Manba: <https://yuz.uz/news/shavkat-mirziyoev-yoshlar-kelajagi-bilan-bogliq-har-qanday-vazifa-birlamchi-ahamiyatga-ega>
2. Низомова Шохиста Шодиевна (2020). Способы использования компьютерных развивающих игр в дошкольном образовании. Проблемы педагогики, (6 (51)), 51-52.
3. Султанова, В. С., & Емельянова, Т. В. (2021). Компьютерные дидактические игры как средство формирования коммуникативных умений младших школьников. Актуальные вопросы теории и практики развития научных исследований, 30-32.
4. С Зокиров, Г Рахматова. Использование компьютерных игр в современном образовании: проблемы и решения. Engineering problems and innovations, 27-34.
5. С Зокиров, Г Рахматова, З Кадиралиева. Современные методы подготовки высококвалифицированных кадров в области компьютерной инженерии. Engineering problems and innovations. 54-57.