

**INFORMATIKA VA AXBOROT TEXNOLOGIYALARINI O`QITISHDA  
O`YIN TEXNOLOGIYALARDAN FOYDALANISH BO`YICHA  
METODIK TAVSIYA**

*Aminjonova Gulnoza Abduhakim qizi*

*Farg`ona viloyati Farg`ona tumani 3- o`rta ta`lim maktabi*

*Informatika va AT o`qituvchisi*

**Annotatsiya.** Mazkur metodik tavsiyada o`quvchilarning mustaqil bilim olish, o`rganish qobiliyatlarini shakllantirish va rivojlantirishda fanning o`rni va ahamiyatini oshirish, mashg`ulotlarini zamonaviy pedagogik texnologiyalar asosida tashkil etish va o`tkazish, o`quvchilarning faolligini oshirish, o`zlashtirish darajalarini rivojlantirishga yo`naltirilgan metod va shakllarni qo`llash, ta`lim jarayonida zamonaviy axborot texnologiyalaridan samarali foydalanish.

**Kalit so`zlar:** Interfaol metodlar, o`yin texnologiyalarning ahamiyati, o`yin texnologiyalar haqida

“Informatika” fanini o`qitish samaradorligini oshirish o`quv mashg`ulotlarini tashkil etish hamda o`tkazishda pedagogik va axborot texnologiyalaridan keng foydalanish, o`qitish mazmuniga mos dasturiy ta`minotini ishlab chiqish, ularni o`quv jarayoniga joriy etish asosiy vazifalardan hisoblanadi. Ushbu vazifalarni dolzarbligini e`tiborga olgan holda “Informatika” fanini o`qitishda o`yinli texnologiyalardan foydalanish holatini o`rganish, tahlil etish, ulardan samarali foydalanish metodikasini, mos uslubiy tavsiyalarni ishlab chiqish zarur.

O`yinli texnologiyalardan foydalanishning asosini talabalarning faollashtiruvchi va jadallashtiruvchi faoliyati tashkil etadi. O`yin olimlar tadqiqotlariga ko`ra mehnat va o`qish bilan birgalikda faoliyatning asosiy turlaridan biri hisoblanadi. Psixologlarning ta`kidlashlaricha, o`yinli faoliyatning psixologik mexanizmlari shaxsning o`zini namoyon qilish, hayotda o`z o`rnini barqaror qilish, o`zini o`zi boshqarish, o`z imkoniyatlarini amalga oshirishning fundamental ehtiyojlariga tayanadi. O`yin bilish va uning bir qismi (kirish, mustahkamlash, mashq, nazorat) tarzida tashkil etiladi.

O`yinlar turli maqsadlarga yo`naltirilgan bo`ladi. Ular didaktik, tarbiyaviy, faoliyatni rivojlantiruvchi va ijtimoiylashuv maqsadlarda qo`llanadi. O`yinning didaktik maqsadi bilimlar doirasi, bilish faoliyati, amaliy faoliyatida bilim, malaka va ko`nikmalarni qo`llash, umumta`lim malaka va ko`nikmalarni rivojlantirish, mehnat ko`nikmalarini rivojlantirishni kengaytirishga qaratilgan bo`ladi. O`yinning tarbiyaviy maqsadi mustaqillik, irodani tarbiyalash, muayyan yondashuvlar, nuqtai nazarlar,

ma'naviy, estetik va dunyoqarashni shakllantirishdagi hamkorlikni, kollektivizmi, jamoaga kirishib keta olishni, kommunikativlikni tarbiyalashga qaratilgan bo'ladi.

“Kim chaqqon” – musobaqa metodi.

1. O'qituvchi nazariy darslardan so'ng o'quvchilarga amaliy mashg'ulotdan biror misolning bajarilish namunasi ni ko'rsatadi.

2. O'quvchilarga bir turdagi yoki o'xshash misollar yozilgan kartochka – vazifalar tarqatiladi

3. O'quvchilar amaliy mashg'ulotni bajaradi va birinchi bajargan o'quvchilarga baholash tizimi yordamida stikerlar topshiriladi.

4. O'quvchilarga qo'shimcha ball sifatida boshqa misolbajarish imkoni beriladi.

“Step by step” metodi. bu metodni amaliy mashg'ulotlarda qo'llash mumkin.

1. O'qituvchi darsda beriladigan bir necha bosqichli masalalarning bajarish algoritmi bilan tanishtiriladi

2. O'quvchilar vazifalarni guruhda yoki individual ko'rinishda birin-ketin bajaradi

3. Barcha natijalarni o'quvchi daftarga yozib boradi yoki kompyuterda fayl ko'rinishida saqlaydi

4. Dars oxirida javoblar tahlil qilinadi va baholanadi.

Breyn-ring. Bu o'yin 2-guruhga kirib, unda har birida 5–6 nafardan o'quvchi qatnashgan jamoalar soni 2 tadan 5 tagacha bo'lishi mumkin. Boshlovchi har bir guruhga qisqa javobli savollar beradi. Agar ishtirokchilardan biri birinchi bo'lib to'g'ri javob bersa, qolgan barcha savollar faqat shu ishtirokchiga beriladi va har bir to'g'ri javob uchun olingan ball to'planib boradi. Agar to'plangan ballni vaqtida o'z jamoasi hisobiga tushirib turmasa va o'yinni to'xtatmay, o'yin davomida noto'g'ri javob berib qo'ysa, o'sha ishtirokchi to'playotgan barcha ballar kuyib ketadi. Demak, qatnashuvchi o'zi istagan paytda o'yinni to'xtatishi va to'plagan ballni jamoa hisobiga tushirishi kerak. Qolgan savollarga endi boshqa ishtirokchilar javob berishi lozim va ular ham o'z jamoalari hisobiga ball to'plash imkoniga ega bo'ladilar. Har bir to'g'ri javob uchun 1 ball

Domino o'yini. O'yin 5-guruhga tegishli bo'lib, unda ikki kishi ishtirok etadi. O'yinchilarga quyida tayyorlangan kartochkalar aralastirilib, tarqatib beriladi. Har bir kartochka uchun berilgan savollarga mos javob noto'g'ri tashlanguncha o'yin davom etadi. Noto'g'ri javob bergan o'quvchi mag'lub hisoblanadi. Agar o'yinning oxirigacha barcha javoblar to'g'ri tashlansa, qo'lida kartochka qolib ketgan talabani mag'lub deyish mumkin.

Zanjir o'yini. Guruh 4ga bo'linib, har bir guruhdan 1 o'quvchi doska oldiga chiqariladi. 1 o'quvchi fanga tegishli atamani aytadi. Keyingi o'quvchi oldingi o'quvchi aytganini va o'zinikini qo'shib aytadi. Undan keyingisi oldingi 2 o'quvchi

aytgan atamalarga yana o'zi yangisini qo'shib aytadi. O'yin shu tariqa davom etadi, adashgan o'quvchi o'yindan chiqadi, eng oxiri o'yindan chiqib ketmay qolgan o'quvchi rag'batlantiriladi. O'yin xotirani mustahkamlashga juda qo'l keladi.

Do'stlar davrasida. O'yin 3-guruhga tegishli bo'lib, talabalarning bir necha nafari kompyuterning turli xil qurilmalari yoki operatsion tizimning turli xil buyruqlari vazifasini bajaradilar. Ular o'zlarining do'stlari ishtirok etgan davrani topib olishlari kerak. Buning uchun kompyuterning tashqi va asosiy qurilmalari yoki ichki va tashqi buyruqlar bir-birini topib olishi kerak. Do'stlar qo'l ushlab davra quradilar va o'zlarini tavsiflab beradilar. Bu o'yin bilimlarni mustahkamlaydi va talabalarda bir-birlariga bo'lgan yordam hissini shakllantiradi.

Kim chaqqon? Guruh ikkiga bo'linib, har bir guruhdan bittadan o'quvchi doska oldiga chiqariladi. Bir o'quvchi fanga tegishli atamani o'zining maydoniga yozadi. Keyingi o'quvchi oldingi o'quvchi yozmagan qo'shimcha atamani ishlatadi. O'yin shu tariqa davom etadi, adashgan o'quvchi o'yindan chiqadi. Kimning maydonida eng ko'p to'g'ri, mantiqiy bog'langan tushunchalar paydo bo'lsa, shu jamoa g'olib sanaladi. O'yin xotirani mustahkamlashda va takrorlashda qo'llaniladi.

Men kimman? Bu kompyuterning qurilmalarini tavsiflashda eng yaxshi usuldir. Bir o'quvchi o'zining «Kimligini topolmayapti?» Unga boshqa o'quvchilar yordamga keladi. «Men qanday qurilmaman?», «Men qayerda ishlatilaman?», «Eng yaxshi qobiliyatim qachon namoyon bo'ladi?», «Qaysi qurilmalar men bilan hamohang ishlaydi?» va hokazo. Qanchalik ko'p savol berilib, sharhlar so'ralsa, shunchalik o'quvchi bali kamayadi. Kim topqirroq bo'lsa, tezroq jumboqni yechishi kerak bo'ladi. Nafaqat qurilmalarda keyinchalik dasturiy ta'minotlar, menyu bo'limlarining vazifalarini tavsiflashda ham o'yindan muvaffaqiyatli foydalanish mumkin. O'yin o'quvchida obyektlarning xususiyatlarini anglashda, xotirani rivojlantirishda, bilimlarni mustahkamlashda muhim ahamiyat kasb etadi.

Dasturchi va buyurtmachi. Dasturlash bo'yicha o'tiladigan dars mashg'ulotlarida «Dasturchi va buyurtmachi» roli o'yinini qo'llashni tavsiya qilamiz. Unda buyurtmachi dasturchilar kompaniyasiga kelib, buyurtma qilinadigan dasturga bo'lgan talablarni tavsiflaydi. «Menga muzqaymoqni reklama qiluvchi stend kerak», «Menga zamonaviy uyning loyihasi kerak». Mazkur topshiriq bo'yicha kompaniya, ya'ni guruh a'zolari jamoalarga bo'linib, vazifalarni taqsimlab oladilar. Uni talab darajasida bajaradilar. Ekspertlar guruhi topshiriqni bajarilish sifatini va kompaniya ishini baholashlari mumkin. O'yin 4-guruhga mansub bo'lib, o'quvchida ijodiy fikrlash va o'z qobiliyatlarini amaliy ishda sinab ko'rish imkonini beradi.

Xulosa qilib ayatadigan bo'lsam, mening fikrimcha ta'limda ko'plab innovatsion usullar samarali bo'lib, ayniqsa ta'limda aniq maqsad qo'yish yoki fanlararo bog'lash, aniq maqsadga erishish ko'p foydali xisoblanadi. «Maqsadli yondashuv» uslubi

ta'limda o'quvchi, talabalarni ijodiy fikrlashga, fanning mazmun mohiyati va maqsadini o'rgatadi.

#### Foydalanilgan adabiyotlar

1. Karimov I.A. O'zbekiston XXI asrga intilmoqda. – T.: O'zbekiston, 1999. - 48 b
2. <https://uz.wikipedia.org/wiki/Informatika>
3. [www.ziyonet.com](http://www.ziyonet.com)
4. Informatika o'qitish metodikasi. Toshkent-2013-yil.
5. [www.arxiv.uz](http://www.arxiv.uz)
6. Yuldashev U.Y., Boqiyev R.R., Zokirova F.M. Informatika o'qitish metodikasi. Toshkent, "Talqin", 2005 y.
7. Saidaxmedov N.S. Pedagogik mahorat va pedagogik texnologiyalar. T., 2003y.
8. Saidaxmedov N.S. Yangm pedagogik texnologiyalar T., "Moliya", 2003y., 172 b.
9. To'raqulov X.A. Pedagogik tadqiqotlarda axborot tizimlari va texnologiyalari. T., "Fan", 2006 y., 240 b.
10. Isoqov I., Qulmamatov S.I. Informatikani o'qitishda innovatsion texnologiyalar fanidan ma'ruza matnlari. Guliston, GulDU, 2013 y.