

O'QUVCHILARNI O'QITISHDA RAQAMLI O'YINLARDAN FOYDALANISH USULLARI

Xusayinova Go'zal Abdurasulovna

*NamDU tayanch doktoranti*

**Annotatsiya.** *Ushbu maqola o'quvchilarga odatda yoqmaydigan murakkab fanlarni o'rganishning qiziqarli usuli bo'lishi mumkin bo'lgan ta'limiy raqamli o'yinlarni tahlil qiladi. Ushbu mashg'ulot o'quvchiga qo'shimcha mavzularni o'rganish va murakkab mavzularni tushunishga imkon beradigan o'quv vositasi sifatida bir nechta o'quv raqamli o'yinlardan foydalanadi.*

**Kalit so'zlar:** *raqamli o'yinlar, jamoaviy ish, o'rganish, rivojlantirish, maqsadga erishish.*

**Аннотация:** *В данной статье анализируются образовательные цифровые игры, которые могут быть интересным способом изучения сложных предметов, которые обычно не нравятся ученикам. В данном упражнении используются несколько образовательных цифровых игр в качестве учебного пособия, которое позволяет обучающемуся изучать и понимать сложные предметы без чрезмерного стресса.*

**Ключевые слова:** *цифровые игры, командная работа, обучение, развитие, достижение цели.*

**Annotation.** *This article analyzes educational digital games that can be an interesting way to study complex subjects that students usually don't like. In this exercise, several educational digital games are used as an educational tool that allows the learner to learn and understand complex subjects without undue stress.*

**Keywords:** *digital games, teamwork, training, development, goal achievement.*

Axborotlashuv asrida davlatning innovatsion imkoniyatlarini shakllantirish jarayonida asosiy vazifa o'qituvchilar zimmasiga tushmoqda. Bunday muhim vazifani zamonaviy pedagogik va axborot texnologiyalarini mukammal egallagan, o'z ustida doimiy ishlaydigan, bilim, ko'nikma va malakalarini takomillashtiruvchi, ishiga kreativ yondashuvchi o'qituvchigina hal eta oladi.

“Ta’lim jarayonini, oliy ta’limning o’quv reja va dasturlarini yangi pedagogik texnologiyalar va o’qitish usullarini keng joriy etish, magistratura ilmiy-ta’lim jarayonini sifat jihatidan yangilash va zamonaviy tashkiliy shakllarni joriy etish asosida yanada takomillashtirish zarur”<sup>[1]</sup>.

Tez o'zgaruvchan dunyo o'qituvchilar avlodi va talabalar avlodi o'rtasida sezilarli ziddiyat bilan ajralib turadi. Zamonaviy maktab o'quvchilari va talabalarining avlodini “raqamli avlod”, “raqamli dunyoning aborigenlari” deb atash mumkin. Yoshlar tez sur'atlar bilan rivojlanib, ulkan axborot oqimlarini tezda o'zlashtirmoqdalar, axborot-kommunikatsiya texnologiyalari bilan ishlashni ta'minlaydigan ko'plab moslamalarni

o'zlashtirmoqdalar. Keksa avlod doimiy ravishda qayta o'qitilishi va umuman o'zgartirish mehnat va yashash sharoitlariga moslashishi kerak

Kompyuterlar bilimlarni ommaga taqdim etishdi va bugungi bolalar raqamli avlod: ular "raqamlar" katta rol o'ynaydigan jamiyatda tug'ilgan. O'qituvchilarning bir avlodi bu dunyoda muhojirlar, ammo ular baribir uning qonunlarini puxta egallashlari kerak. "Ushbu taqsimotni o'zgartirish uchun hozirgi kunda yagona bilim manbayiga qaraganda professional navigatorga aylangan o'qituvchi rolini qayta ko'rib chiqish kerak [4, 15].

Elektron ommaviy axborot vositalari ta'sirida zamonaviy yoshlarning shaxsiy, xulq-atvori va kognitiv rivojlanishida ro'y bergan jiddiy o'zgarishlar, tarkib va ta'lim texnologiyalarini rivojlantirishga prinsipial jihatdan yangi yondashuvni talab qiladi.

Aksariyat bolalar va o'smirlar video o'yinlar va kompyuter o'yinlarini yaxshi ko'radilar. Bu zamonaviy odamlarning turmush tarziga aylandi. Ular ko'p soatlarni o'yin o'ynashga va mahoratlarini oshirishga sarflaydilar. Ushbu ssenariy o'qituvchilarni fikr yuritishga, o'rganishga va ta'lim o'rtasidagi bog'liqlikni aniqlashga majbur qildi. Shunga qaramay, ushbu sohada o'tkazilgan tadqiqotlar soni nihoyatda kam [2].

Ta'lim o'yinlarini 3 toifaga birlashtirish mumkin. Masalan:

- raqamli bo'lmagan o'yinlar;
- raqamli o'yinlar;
- jamoaviy raqamli o'yinlar.

Birinchi raqamli o'yinlar dunyoda taxminan o'ttiz yil oldin Qo'shma Shtatlarda paydo bo'lgan. Butun dunyo bo'ylab Internet tarmog'i tarqalgandan ko'p o'tmay, raqamli o'yinlar ham har bir o'spirin uchun o'yin-kulgiga aylandi [2]. 2000-yilga kelib raqamli o'yin bolalar hayotining ajralmas qismiga aylandi. 2000-yilda tug'ilgan bolalar endi tarmoqlardan mahrum bo'lgan dunyoni bilishmaydi, ular 1990yillarda tug'ilganlardan farqli o'laroq, raqamli dunyo bilan nafas olishadi. 1987-yilda tadqiqotchilar o'quv o'yinlarida qatnashish uchun qo'llanma tayyorladilar [4]. Ushbu qo'llanma 4 banddan iborat:

1. Muammo talabaga tegishli bo'lgan aniq, qat'iy maqsadlar orqali yaratiladi. Aniqlanmagan oqibatlar turli darajadagi murakkablik, yashirin ma'lumotlar va imkoniyatlarni taklif qilish orqali muammolarni keltirib chiqaradi. Ishlash bo'yicha fikr-mulohazalar tez-tez va qo'llab-quvvatlanishi kerak. Va nihoyat, faoliyat jalb qilingan shaxsda malaka hissini tarbiyalashi kerak.

2. Qiziqish ikki xil protsedurada sodir bo'ladi: hissiy qiziqish va bilimga bo'lgan qiziqish. Asosan kompyuter o'yinlaridagi vizual va tovush effektlari hissiy qiziqishni kuchaytirishi mumkin. O'quvchilar paradokslardan yoki to'liqsizligidan hayron bo'lishsa, bu bilim qiziqishini uyg'otadi.

3. Boshqarish talaba tomonidan mustaqillik va nazorat tuyg'usi sifatida namoyon bo'ladi. Imkoniyat, tanlov va kuchning bir qismi o'quv tajribasini boshqarish funksiyasini subsidiyalashtiradi.

4. Fantaziya o'quvchining his-tuyg'ularini ham, fikrlash jarayonini ham qamrab oladi [5]. Fantaziya nafaqat o'quvchining hissiy ehtiyojlarini talab qiladi, balki tegishli tavsifni

ham o'z ichiga oladi. Va nihoyat, fantaziyalar material bilan ajralmas aloqaga ega bo'lishi kerak.

*Xatarlarni boshqarish.* Raqamli o'yinlar ishlamay qolish xavfi bilan ishlashga mo'ljallangan. O'yinchilar muvaffaqiyatsizlikka uchragan taqdirda sessiyani qayta boshlashlari va yangi darajaga chiqish uchun yana o'ynashlari mumkin. Bu o'yinchini tavakkal qilishga, yangi strategiyalarni o'rganishga va sinab ko'rishga undash uchun qilingan. Tanish muhitda tinglovchilar odatda xavf, tadqiqot va muvaffaqiyatsizlikni ko'rmaydilar.

*Muammolarni hal qilish.* O'yinda ko'riladigan eng keng tarqalgan narsa - bu "qiyinchilik". Ushbu vazifalar o'yinchiga muammolarni hal qilish tajribasini taqdim etadi. Bitta qiyinchilikni yengib chiqqanda, o'yin boshqa bir qiyinchilik tug'diradi, bu esa o'yinchini maqsadga erishish uchun o'ylab, qayta o'ylashga undashi mumkin.

*Doimiy yodlash.* O'yinlar o'yinchini jalb qiladi va uni avvalgi qadamlarini eslab qolish va qayta yodlashga majbur qiladi. Krossvordlarni yoki boylik g'ildiragini yechish kabi harakatlar.

Amalga asoslangan kompetentsiyalar. Ko'pgina o'yinlar yuqori darajadagi g'alaba qozonish yoki boshqa topshiriq yoki obyektini ochish uchun mahorat talab qiladi. Shu sababli, o'yinchi o'yinda ko'proq imkoniyatlar yoki afzalliklarga ega bo'lish uchun yuqori ko'rsatkichlarga erishish uchun barcha sa'yharakatlarni qilishga intiladi.

*Jamoa bilan ishlash.* O'yinchi ko'p o'yinchi o'yinini o'ynaganda, unga boshqa mahoratga ega bo'lgan boshqa bolalar bilan o'ynash foydali bo'ladi. Shuningdek, ushbu futbolchilar jamoaning manfaati uchun individual mahoratlarini birlashtirishi yoki baham ko'rishini mumkin bo'lgan jamoaviy ishlarni rivojlantiradi.

*Bilimlarni uzatish.* O'yinchi o'yinda ishtirok etganda, u o'yinni qanday boshqarishni va o'yinchi qaerga borishi kerakligini bilishi kerak. Ko'p o'yinchi o'yinlarida, kimdir o'z jamoasi bilan o'ynaganda, asosiy bilimlarni jamoaga berish kerak va ular qanday g'alaba qozonishlari kerak va qaysi bosqichda.

Umumiy mavqega asoslanib va yuqorida aytib o'tilgan va keltirilgan barcha faktlarning jamiga asoslanib xulosa qilishimiz mumkinki, bugungi kunda raqamli o'yinlardan foydalanish orqali ta'lim usuli hali mavjud bo'lmagan bo'lsa-da, uning mavjud bo'lishining katta imkoniyatlariga ega. Ushbu o'qitish usuli o'quvchilar uchun eng yuqori "samaradorlikka" ega.

Xulosa qilib shuni aytish mumkinki, raqamli texnologiyalarni qo'llash o'quvchilarning qiziqishlarini oshirishga va ijobiy motivatsiyasini shakllantirishga yordam beradi, chunki o'quvchilarning individual ta'lim imkoniyatlarini va ehtiyojlarini maksimal hisobga olish, o'quv mashg'ulotlari mazmuni, shakllarini tanlash keng imkoniyatlari, o'quvchilarning ijodiy imkoniyatlarini ochib berish, o'quvchilarning zamonaviy axborot texnologiyalarini o'zlashtirishlariga yordam beradi. Raqamli texnologiyalar imkoniyatlaridan raqamli o'quv resurslarini, individual testlar masofaviy darslarni tashkil etishda foydalanilishi mumkin.

**FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:**

1. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining "Oliy ta'lim tizimini yanada rivojlantirish choratadbirlari to'g'risida"gi. 2017-yil 20-aprel, PQ-2909-son qarori.

2. Спиридонов Н.Я. Развитие цифровых игр для обучения // Наука и современность. 2015. С. 282-283.

3. Нигматова М.М. Умарова Г.У. Влияние информационного пространства на развитие познавательных творческих способностей дошкольников Academy 63 (№ 12), 2020/1. 67-70

4. Мирзаева, Дилфуза Шавкатовна. "Методы использования дидактико-игровых образовательных педагогических технологий в начальных классах." Academy 3 (54) (2020).

5. Мирзаева, Дилфуза Шавкатовна, and Дилсора Хаёт Кызы Рахматова. "МЕТОДЫ РАЗВИТИЯ РЕЧИ В ПРОЦЕССЕ РАЗВИТИЯ РЕЧИ У ДЕТЕЙ." Academy 6 (57) (2020).

6. Nigmatova Mavjuda Mahmudovna. Improving the preschool education system from the perspective of the age values of children. Asian Journal of Multidimensional Research (AJMR). Vol 10, Issue 1, January, 2021. Pp.182-185.

7. Nigmatova Mavjuda Mahmudovna. (2021). Reasons for Personal Change of Modern Preschool Children. Middle European Scientific Bulletin, 10(1). <https://doi.org/10.47494/mesb.2021.10.359>