

Bakirova Dilorom

Farg'ona viloyati Toshloq tumani

32-maktab informatika o'qituvchisi

Annotatsiya: *Ushbu maqolada Informatika va Axborot Texnologiyalari fanini o'qitishda o'yinli texnologiyalardan foydalanish afzalliklari haqida fikr yuritiladi.*

Kalit so'zlar: *Delphi, Illyustrasiya, Rebus, While...do, For...to...do, Repeat...Until.*

Mutaxassislarning ta'kidlashlaricha, matematika, informatika va axborot texnologiyalari fanini yaxshi o'zlashtirgan o'quvchining tahliliy va mantiqiy fikrlash darajasi yuqori bo'ladi. U nafaqat misol va masalalar yechishda, balki hayotdagi turli vaziyatlarda ham tezkorlik bilan qaror qabul qilish, muhokama va muzokara olib borish, ishlarni bosqichma-bosqich bajarish qobiliyatlarini ozida shakllantiradi.

Shuningdek, matematiklarga xos fikrlash uni kelajakda amalga oshirmoqchi bo'lgan ishlar, tevarak-atrofdagi sodir bo'layotgan voqea-hodisalar rivojini bashorat qilish darajasiga olib chiqadi. Zamonaviy axborot texnologiyalarini samarali qo'llash o'quvchilarga bilim berish sifatini oshirish, uning mazmun-mohiyatini takomillashtirish, talimni zamonaviy talablar darajasida tashkil etish, talim muassasalarida talim samaradorligini oshirish maqsadida talim-tarbiya jarayoniga yangi pedagogik, axborot texnologiyalarini joriy etish, ularda interfaol usul va vositalardan foydalanish ko'zda tutilgan. Shu sababli, bugungi kunda talim muassasalarida faoliyat yuritayotgan Informatika va axborot texnologiyalari fani o'qituvchilari oldida quyidagi muhim vazifalar turadi:

- o'quvchilarning mustaqil bilim olish, organish qobiliyatlarini shakllantirish va rivojlantirishda fanning orni va ahamiyatini oshirish;
- mashg'ulotlarini zamonaviy pedagogik texnologiyalar asosida tashkil etish va otkazish;
- o'quvchilarning faolligini oshirish, ozlashtirish darajalarini rivojlantirishga yonaltirilgan metod va shakllarni qo'llash;
- talim jarayonida zamonaviy axborot texnologiyalaridan samarali foydalanish.

Yuqorida sanab otilgan vazifalardan korinib turibdiki, talim muassasalarida o'quvchilarini mustaqil bilim olishiga yonaltirilgan texnologiyalardan foydalanishga o'rgatish va doimiy ravishda faolligini oshirib borish lozim. O'quv jarayonida kompyuter texnologiyalari va axborot-kommunikasiya vositalaridan foydalangan holda talim jarayonini tashkil qilish talim samaradorligini ijobiy tasir krsatadi.

Shunday ekan, Informatika fanini o'qitish samaradorligini oshirish o'quv mashg'ulotlarini tashkil etish hamda otkazishda pedagogik va axborot

texnologiyalaridan keng foydalanish, oqitish mazmuniga mos dasturiy taminotini ishlab chiqish, ularni oquv jarayoniga joriy etish asosiy vazifalardan hisoblanadi.

Ushbu vazifalarni dolzarbligini etiborga olgan holda Informatika fanini oqitishda o'yinli texnologiyalardan foydalanish holatini organish, tahlil etish, ulardan samarali foydalanish metodikasini, mos uslubiy tavsiyalarni ishlab chiqish zarur. Oyinli texnologiyalardan foydalanishning asosini oquvchilarning faollashtiruvchi va jadallashtiruvchi faoliyati tashkil etadi. Oyin olimlar tadqiqotlariga kora mehnat va oqish bilan birgalikda faoliyatning asosiy turlaridan biri hisoblanadi.

Psixologlarning takidlashlaricha, oyinli faoliyatning psixologik mexanizmlari shaxsning o'zini namoyon qilish, hayotda oz ornini barqaror qilish, ozini ozi 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 yonaltirilgan boladi. Ular didaktik, tarbiyaviy, faoliyatni rivojlantiruvchi va ijtimoiylashuv maqsadlarda qollanadi. Oyinining didaktik maqsadi bilimlar doirasi, bilish faoliyati, amaliy faoliyatida bilim, malaka va konikmalarni qollash, umumtalim malaka va konikmalarni rivojlantirish, mehnat konikmalarini rivojlantirishni kengaytirishga qaratilgan boladi.

O'yinning tarbiyaviy maqsadi mustaqillik, irodani tarbiyalash, muayyan yondashuvlar, nuqtai nazarlar, manaviy, estetik va dunyoqarashni shakllantirishdagi hamkorlikni, kollektivizmni, jamoaga kirishib keta olishni, kommunikativlikni tarbiyalashga qaratilgan boladi.

Rebus, krossvordlar ham o'yinli texnologiyalarga sirasiga kiradi. Rebus sozi lotin tilidan olingan bolib, Sozlar orqali emas, balki rasmlar orqali ifodalash manosini anglatadi. Bu - biror soz yoki atamaning rasmlar, notalar, xarflar bilan birgalikda ifodalanishi orqali hosil qilingan jumboqdir. Rebus keng tarqalgan va eng mashxur o'yinlar sirasiga kiradi. U orqali maqollarni, sher qismlarini, biror iborani yoki sozni berkitish mumkin. Undan ilk bor Fransiyada XV asrda qollanilgan. Eng birinchi rebuslar toplami Etenom Taburo tomonidan Fransiyada 1582 yili chop etilgan.

Keyinchalik Angliya, Germaniya, Italiyaga tarqalgan. Rossiyada birinchi rebuslar Illyustrasiya jurnalida 1845 yili chop etilgan.

Rebus bu atamalarni kongil kotaruvchi xarakterdagi shifrlashdir. Quyida rebus qoidalariga toxtalamiz:

- Rasmning chap yuqorisidagi apostroflar soni rasm nomining chap tomonidan o'chiriladigan xarflar soniga mos keladi;
- Rasmning ong yuqorisidagi apostroflar soni rasm nomining ong tomonidan ochiriladigan xarflar soniga mos keladi;
- So'z ortasidagi xarflarni ochirish uchun bu xarflar rasm ustida yozilib ustidan chiziladi;
- So'zdagi belgini almashtirish: 2=d 2 xarfni d xarfiga almashtirish, r=p esa xarbir r belgi p belgiga almashtirish tushiniladi;

- Rasm nomidagi belgilarning joylashgan orni tartib raqamini o'zgartirish orqali yangi hosil qilish mumkin;

- Rasmni teskari qo'yish orqali so'z ham teskari oqiladi.

Ushbu vazifalar oquvchilar aqliy faolligini ostiradi, bilish jarayoniga haqiqiy qiziqish uygotadi. O'yin davomida oquvchilar malum qiyinchiliklarni yengadilar, oz kuchlarini sinaydilar, malaka va bilimlarini rivojlantiradilar. Kopchilikka malum va ommabop bolgan krossvord oyini oquvchilarda qiziqish uygotishi tabiiydir. Krossvord korinishidagi sorov shakli oquvchilar uchun har doim qiziqarli va oziga tortadigan metoddir. Ushbu oyinga oquvchilar shu darajada kirishib ketadilarki, hatto, ozlari ham informatikaning turli mavzulari boyicha krossvordlar tuzishlari mumkin. Mustaqil ijodiy faoliyatning bunday shakli foydali bolishi bilan birga, faqatgina bilimdon o'quvchilarnigina emas, balki past ozlashtiruvchilarni ham qamrab oladi. Boshqa o'quv fanlaridan past ozlashtiruvchi oquvchilar kopincha informatikadan yaxshi va tirishqoq O'quvchilarga aylanadilar.

Krossvord ingliz tilidagi cross-word sozidan olingan bolib, sozlar kesishishi degan manoni bildiradi. Krossvordlar sodda bolishi bilan birga, mashhur olimlar, allomalar ismlariga, mavzuga aynan mos keluvchi maxsus atamalarga diqqatini jalb etishning samarali vositasi hamdir. Talim jarayonida oyinlardan foydalanish oquvchilarni xursand qilish maqsadida foydalanilmasligi zarur. U albatta didaktik bolishi, yani darsda hal qilinadigan aniq o'quv tarbiyaviy vazifalarga boysunishi kerak. Shuning uchun ham, o'yin avvaldan rejalashtiriladi, uning dars tuzilmasidan o'rni yaxshilab oylab chiqiladi, uni otkazish shakli belgilab olinadi va shu asosda oyinlar tayyorlanadi.

Oyinli texnologiyalar

oqitishning boshqa shakllari va metodlari kabi yuqori samara beradi. Oquvchiga har qanday fan, hususan, informatika fanining zamonaviy rivojlanish darajasidagi bilimlarni berish oyinning asosiy maqsad bolishi kerak.

Quyida Delphi dasturlash tilida takrorlanuvchi operatorlar mavzusidagi amaliy mashgulotda qollash mumkin bolgan Xatoni top o'yini va uni otkazish bosqichini keltirib o'tamiz.

Guruhni 24 nafar oquvchidan iborat deb qaraymiz. Oyinni otkazish avvaldan rejalashtirgani uchun xonani kichik gurux bilan ishlashga moljallab 3 ta aylanma stol holatida jixozlanadi. Har bir stol While...do, Repeat...Until va For...to...do nomlari bilan nomlanadi. Har bir oquvchi xonaga kirayotganida tasodifiy tanlash usulida uch kichik guruhga ajratiladi.

Buning uchun oqituvchi oldindan tayyorlangan While...do(8ta),

Repeat...Until(8ta) va For...to...do (8ta) yozuvlari tushirilgan jami 24 ta kartochkalarni

oquvchilarga tanlatadi va shu kartochkaga mos stolga borib otirishlarini nazorat qiladi.

Amaliy mashgulot bolganligi sababli oqituvchi takrorlanuvchi operatorlar va ularning

tadbiqiga doir bitta masalaning uch xil operator yordamida dasturini tuzib, natijalar 1-bosqichda har bir oquvchi stolda turgan bosh kartochkalardan olib oz guruhi nomiga mos operator yordamida tuzilgan dasturni kok rangli ruchkada ataylab 5 tadan

xato qilib ko'chirishini, kartochkada aylana ichiga xatolari sonini yozib qoyishini va

kartochkalarni stol ortasiga yigib qoyishini takidlaydi. Buning uchun ularga 5 daqiqa

vaqt ajratiladi. Oqituvchi to'gri dasturni oquvchilar daftarlariga ko'chirib olmasliklarni

nazorat qilishi shart. Vaqt tugashi bilan oqituvchi ekrandagi dasturni ochiradi va 1-guruh kartochkalarni 2-guruhga, 2-guruh kartochkalarni 3-guruhga, 3-guruh kartochkalarni 1-guruhga almashtiradi. 2-bosqichda oquvchilar almashtirilgan kartochkalardan bittasini oladi va orqasiga oz ismi-sharifini yozib qoyadi. O'qituvchi 5 daqiqada oquvchilar aylana ichida korsatilgan sondagi xatolikni topib uni qora rangli ruchka bilan tog'irlab chiqishlarini va shu rangli ruchkada oz ismi-familiyasini kartochka orqasiga yozib qoyishini takidlaydi. 3-bosqichda vaqt tugashi bilan kartochkalar yigib olinadi va hato qilib ko'chirgan oquvchilarga, yani oz egalariga qaytariladi. Ular dasturning tog'irlangan xatolarni tekshirib chiqadi va topilmagan xatoni yashil rangli ruchka bilan tog'irlaydi va shu rangli ruchkada oz ismi-familiyasini kartochka orqasiga yozib qoyadi. 4-bosqichda kartochkalar yana yigib olinadi va 1-guruh kartochkalarni 3-guruhga, 2-guruh kartochkalarni 1-guruhga, 3-guruh kartochkalarni 2-guruhga almashtiradi. Shunda avvalgi kombinasiya qaytarilmaydi.

Ekranaga to'gri dastur matni chiqariladi va har bir oquvchi oziga tushgan kartochkadagi dasturni ekrandagi dastur bilan solishtiradi va xatosi bolsa uni qizil rangli ruchka bilan tog'irlab chiqadi. 2-bosqichda qora rangda ismi-sharifi yozilgan oquvchi mos ravishda 5(4,3,2,1) ta xatoning tog'irlangan bolsa 5(4,3,2,1) ball bilan baholanadi. 3-bosqichda yashil rangda ismi-sharifi yozilgan oquvchi xatolarning birortasini tog'irlangan bolsa va unga qizil rangli ruchka bilan hech qanday ozgartirish kiritilmagan bolsa bu oquvchiga qoshimcha ragbatlantiruvchi 1 ball beriladi. O'yin songida o'qituvchi kartochkalarni yigib oladi, o'quvchilarning yo'l qo'yilgan xatolari tushuntiradi va natijani elon qiladi.

O'quvchilar bilimi baholanadi, faol ishtirokchilar ragbatlantiriladi va uyga vazifa beriladi. Xulosa qilib, oyin texnologiyalardan foydalanib mashgulotlarni olib borishni faol o'qitish shakllaridan biri deb qarash mumkin. Bunday darslar o'qituvchi va oquvchilarning ijodiy yondashuvini, oquvchilarning faol bilish faoliyati jarayonida malakalarni ozlashtirishlarini, ozining kelajakdagi pedagogik faoliyatida o'yinli texnologiyalaridan foydalanish konikma va malakalarini shakllantirishni ko'zda tutadi.

O'yinli texnologiyalardan foydalanib mashg'ulotni tashkil etish va otkazish o'rganilayotgan materialga doir atamalarni mukammal tushunishda va eslab qolishda stimullar bolib hisoblanadi. Oyinli texnologiyalar natijasida oquvchilarning bilish faoliyati rivojlanadi, oquv materialini organishga qiziqishi uygonadi, olgan bilimlarini mustahkamlaydi. Bugungi kunning dolzarb masalalaridan biri aynan yosh avlodni mustaqil va erkin fikrlashga o'rgatishdan iborat.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Karimov I.A. O'zbekiston XXI asrga intilmoqda. – T.:O'zbekiston, 1999. - 48 b.
2. Азизходжаева Н.Н. Педагогические технологии и педагогическое мастерство. Учеб.пособие.- Тошкент. ТДПУ 2003. - 192 с.
3. <http://nafisaxaytullayeva.blogspot.com/>
4. <http://www.aci.uz/uz/news/uzaaa/article/110/>
5. <http://matematika.uz/>
6. <http://uz.infocom.uz/>