



O'SMIR - O'QUVCHILARNI KOMPYUTER O'YINLARI VOSITASI YORDAMIDA TA'LIM SIFATINI OSHIRISHNING NAZARIY VA AMALIY JIHATLARI

Kasimova N. D.

*ADCHTI, ijtimoiy-gumanitar fanlar,
pedagogika va psixologiya kafedراسi dotsenti, p.f.n.*

Tojiddinova Z.

*102-Maktabgacha va boshlang'ich
ta'limda xorijiy til yo'nalishi 1-kurs talabasi*

Tayanch so'zlar: ta'lim jarayoni, mobil o'yinlar, ta'limiy o'yinlar, akademik va psixologik ta'sir, Play and learn science, o'yinlarning ahamiyati, mantiqiy fikr, tanqidiy, kognativ qobiliyatlar, individual va jamoviy hamkorlik.

Ключевые слова: процесс обучения, компьютерные игры, образовательный процесс, академическое и психологическое значение образовательных игр, основная теория обучающих игр.

Key words: learning process, mobile games, educational process, academic and psychological significance of educational games, basic theory of educational games.

O'zbekiston Respublikasi Prezidentining "2022-2023 yillarda axborot – kommunikatsiya texnologiyalari sohasini yangi bosqichga olib chiqish chora-tadbirlari to'grisidagi" qarori qabul qilindi. Qaror asosida ishlab chiqilgan chora-tadbirlar mamlakatimizda axborot xizmatini kengaytirish, IT parklar tashkil etish, raqamli texnologiya sohasini rivojlantirish hamda yoshlarni jalb qilish asosida loyihalar yaratish vazifalari belgila b berilgan. Maqolaning mazmun-moxiyati ham yoshlarni ta'lim jarayonida turli komp'yuter o'yinlari orqali fikrlash, yangi goyalar topishga psixologik ko'nikmalarini shakllantirish mexanizmlarini amalda qo'llashni taqozo etadi.

So'nggi o'n yil ichida ta'lim- tarbiya sohasida juda ko'p o'zgarishlar amalga oshirildi va bugungi kunda ko'plab bahs- munozalarga sabab bo'lgan masala aynan ta'lim sohasida turli yosh kategoriyalari vakillari xususan, maktab yoshidagi o'quvchilarining akademik yutuqlarga erishishida ta'limga oid



axborot kommunikatsion texnologiyalari sohasida innovatsion metodlar tobora ko'payib borayotganligi, jamiyat ravnaqi uchun foyda bermoqda. Ayniqsa, ta'limga oid kompyuter o'yinlari, video multfilmlar, roliklar va zamonaviy texnologiyalar asosida tashkil etilgan darslarning psixologik va pedagogik nufuzi rivojlanib bormoqda. Zero, kompyuter o'yinlarining faqat sal'biy jihatlari ni ko'rish emas, balki uning sifatli ta'lim olishga yordamchi vosita sifatida ham tahlil qilish mumkin. Zamonaviy ta'lim berish, kompyuter texnikasi asosida amalga oshirilishi hech kimga sir emas. Bu sohada o'quvchini darsga qiziqtirishning e/ng maqbul varianti bu kompyuter o'yinlari xisoblanadi. Kompyuter o'yinlarining ijobiy hususiyatlari shundan iboratki, ushbu o'yinlar o'quvchilarda mantiqiy tafakkurni rivojlanishi, diqqat, tasavvur, tafakkur, xotira hamda muloqot malaka va ko'nikmalarini ham shakllantirish ehtimoli yuqori. Shuningdek, ular nafaqat ko'ngilochar, balki kognitiv ko'nikmalar va stressni ham engillashtiradi.

Bugungi kunda dunyo aholisining 26 foizini "Z" avlod vakillari tashkil etadi ya'ni 1997 yildan shu kungacha tug'ilgan odamlar. Aynan "Z" avlod vakillari deb atalmoqda. Chunki ular, komp'yuter texnologiyasi rivojlangan asrda yashamoqda. Bu texnologiya bolalarni mustaqil fikrlashning yuqoriligi va zamonaviy texnologilarga oid qiziqishlarining shakllanishiga qarab tarbiyalanmoqda. Ulardagi psixik evolyutsion ustuvorliklar sabab aynan bu avlod vakillarining ta'lim bevosita kompyuterlarga bog'liq e'kanligi sababli kompyuterdagi ta'limiy o'yinlar maktab o'quvchilarining o'z shaxsini shakllantirish jarayonida doimo diqqatini bir joyga jamlash, qonun-qoidalariga rioya qilish hissini shakllantirishda qator ustuvorliklarga ega. Tahlillarga ko'ra, komp'yuter o'yinlarining asosiy qismi Garb va Rossiyadan kirib kelmoqda, bu esa yo'shlarni tillarga e'tiborini qaratish va o'rganishga bo'lgan ishtiyoqini ham rivojlantiradi.

«Z» avlodidagi ko'pchilik hozirda universitetda o'qishni va ish qidirishni tugatmoqda. Ularning noyob fazilatlarini tufayli biz ushbu avlodning muhim qismi texnologiya, atrof-muhitni muhofaza qilish va moliyaviy maslahatlar kabi sohalarda ustun bo'lishini kutishimiz mumkin. Hozirgi zamonaviy texnologiyalar rivojlangan davr yangi loyihalarni o'rganish va bugungi kunda mavjud imkoniyatlardan maksimal darajada foydalanish uchun ajoyib imkoniyat.[1]

Ilm-fan rivojlangan bir davrda yoshlarda kompyuter o'yinlariga qaramlik, vaqtni behuda sarflash odatiy holga aylangan va buning natijasida maktab o'quvchilarning psixikasida buzilishlar sodir bo'lmoqda.

Manbalarga ko'ra, Gvatemalalik tadbirkor va Pensilvaniya shtati, Pitsburgdagi Karnegi Mellon universtetining IT fani bo'yicha mutahassis, professor Luis Van Ahn talabalar bilan uchrashuvida, "TED TALKS"dagi nutqida kompyuter o'yinlariga bo'lgan qaramlikni bilim olishga bo'lgan qiziqiqish va motivatsion kuchga aylantirish mumkinmi degan savolga javob beribdi. "Agar smartfon orqali ta'lim yetkazilib beriladigan bo'lsa, bu holat noaniq muammodek tuyilishi mumkin. Ta'limni smartfonlar orqali yetkazish odamlarning dessert o'rniga brokkoli yeyishiga umid qilishga o'xshaydi. Lekin biz Duolingo dasturini yuqori darajada yaratishga muvafaq bo'ldik, endi biz brokkolini dessert ta'miga o'zgartirdik, desak adashmayman. Nimaniki qilgan bo'lsak, bir xil psixologik texnikalardan foydalandik tik tok va mobil o'yinlari insonlarni doimo band qilib qo'ygani kabi, biz esa odamlarni ta'lim bilan band qilishga o'rgatamiz"- deb bayon qildi. Olim fikridan, xulosa qilsak uning yaratgan dasturi orqali samarali ta'lim olish mumkinkigini qator dalillar bilan isbotlab berdi. Kompyuterdagi o'yinlar raqobat ruhida va jamoaviy hamkorlik ruhida bo'ladi. Kompleks multiplayer o'yinlari ta'lim olishda eng samaralidir. Kompyuterdagi ta'limiy o'yinlarni samarali 4 ta jihati:

1. Video o'yinlar kognativ qobiliyatlarni rivojlantiradi;
2. Motivatsiyani oshiradi;
3. Emotsional hislarni ragbatlantiradi;
4. Miyaning ma'lum qismini rivojlantirish orqali ijtimoiy qobiliyatlarni shakllantiradi. [2]

Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, video o'yinlar nozik motorli ko'nikmalarni, ko'z-qo'llarni muvofiqlashtirishni, vizual e'tiborni, chuqurlikni idrok etishni va kompyuterdan foydalanish ko'nikmalarini yaxshilaydi.

Yana bir muhim jihati aniq va murakkab fanlarni kompyuter o'yinlari orqali o'rganish davomida o'quvchilarda bevosita mana shu fanlarga qiziqiqish uyg'onadi. Shuningdek, kutilmagan vaziyatga nisbatan tezkorlik bilan yechim izlash ongda muammoni hal qilish qobiliyatlarini shakllantiradi. Mantiqiy fikrlash salohiyatlarini rivojlantirish bilan birga, o'z tengdoshlari bilan hamkorlik qilish ko'nikmalarini ham shakllantiradi.

Amerikalik Psixolog Richard E. Mayer multimedia orqali o'rganish jarayonlarini o'zining kognativ modeli orqali tushuntirib beradi. Multimedia prezentatsiyalari sifatida imij va so'zlar sensomotor orqali ma'lum qismi vaqtinchalik xotiraga o'tkaziladi va so'z va imidjlarning taribga solish, integratsiyalash jarayonidan so'ng doimiy xotiraga o'tadi. Richard E. Mayer O'yinlarning motivatsion kuchini tushintirishga hissa



qo'shadigan beshta motivatsion nazariyani ishlab chiqadi va ular o'z ichiga quyidagilarni qamrab oladi;

1. **Qiziqish va qadriyat nazariyasi.** Odamlar o'rganish vazifalarida va materiallariga qiziqqanda va shaxsiy ahamiyatini topgandagina o'rganish uchun harakat qiliadilar.

2. **Shaxsiy samaradorlik va atribyut nazariyasi.** Odamlar o'zlarining vazifasini bajarish uchun o'zlarini qobiliyatli deb bilganlarida va sa'y-harakatlari muvaffaqiyatga olib borishiga ishingonlarida o'rganish uchun harakat qiladilar.

3. **Maqsadga yo'naltirilganlik nazariyasi.** Odamlarning maqsadi o'quv topshirig'i va materialini o'zlashtirish bo'lsa, o'rganishga intilishadi.

4. **O'z taqdirini hal qilish va ichki motivatsiya nazariyasi.** Odamlar o'rganish vazifasi ustidan nazoratni va ichki mukofotni his qilganda harakat qilishadi.

5. **Ijtimoiy ishora va mujassamlashtirish nazariyasi.** Odamlar biror narsani kechirganlarida harakat qiladilar. [3]

TED TALKS podcastlaridan birida bolalarda kreativlikni rivojlantiruvchi o'yin sifatida MINECRAFT o'yinining pozitiv tomonlari aytib o'tilgan va mana shu o'yin nafaqat kreativlikni rivojlantiruvchi balki, hamkorlikni rag'batlantiruvchi o'yin sifatida tan olingan. Brain quake nomli o'yin esa haftasiga 3 kundan kunidan 10 daqiqadan shu o'yinni o'ynagan bolalarning ta'lim jarayonlarida 20 foiz rivojlanish bo'lganligi aniqlangan. Demak kompyuter o'yinlari faqat yuqorida aytilgan jihatlardan tashqari fikrash tezligini va aqliy rivojlanish jarayonlarini tezlashtiruvchi, ta'lim samaradorligini oshiruvchi vosita sifatida ijobiy natijalarga sabab bo'lmoqda.

Kompyuterlashtirilgan darslarni tashkil etish bevosita o'qituvchilarga ham bog'liq nita'lim jarayonlarida o'qituvchilarning zamonaviy texnologiyalardan foydalanishga munosabatini o'rganish maqsadida o'tkazilgan so'rovdan 50 foizdan ortiqroq o'qituvchi dars jarayonlarida kompyuterlardan faqatgina tajriba o'tkazgandagina foydalanadi 30 foizga yaqini esa kamdan – kam hollarda foydalanishi va 20 foiz o'qituvchilar umuman foydalanmaskigi faqatgina 5 foiz o'qituvchilar dars jarayonlarida kompyuterdan foydalanishi ma'lum bo'ldi. Video o'yinlar bolalarda konsentratsiyani kuchaytirishda asosiy omillardan biri sifatida samaradorligini isbotladi. Ilmiy loyiha 15 yoshli o'g'il va 10 nafar qiz bola va 10 nafar o'g'il bolalarda ikki hafta davomida video o'yinlari o'ynashadi all science-fair – projects .com va dars davomida ularda yuqori konsentratsiya ko'rsatkichlari aniqlanadi. [4]

Bugungi kunda kompyuterga asoslangan ta'lim ko'plab ota-onalar tomonidan qarshiliklarga uchraydi sababi ba'zi hollarda me'yoridan ortiq mobil vositalardan foydalanish turli xildagi muammolarni kelib chiqishiga sabab bo'lmoqda. Aynan fiziologik va psixologik kasalliklarning rivojlanishi katta ehtimol bilan turli xildagi kompyuter o'yinlarini belgilangan me'yordan ortiq foydalanish natijasida shakllanadi; depressiya agressiv harakter va insomnia ijtimoiy xavotir semizlik va yurak-qontomir kasallillari kabi. Jahon Sog'liqni Saqlash Statistikasi tomonidan kompyuter o'yinlariga qaramlik rasman kasallik sifatida tan olingan va vidio o'yinlariga haddan tashqari ishtiyoq ruhiy salomatlikka jiddiy xavf soladi. Ammo shuni ham ta'kishlash lozimki, bolalarning salomatligiga va ta'lim-tarbiyasiga ularning oila a'zolari, xususan, ota-onalari javobgar. Ammo ota-onalarning o'z farzandlarining hayotiga beparvoligi sabab ularni kompyuterlardan cheklash to'g'ri yechim emas. Avvalo bolaga ota-onasi tomonidan ma'lum me'yoriy vaqt belgilab berilishi va bu borada tushuntirish ishlarini olib borish zarur. Kompyuterlardan foydalangan holda o'qitish va ta'lim olishning barcha darajalarida foydalanish jadal ortib bormoqda va o'qituvchilar tomonidan beriladigan bilim zamonaviy texnologiyalar bilan uyg'unlashgan holda mukammal metod sifatida samarali xizmat qilmoqda. Olib borilgan taqdiqotlar shuni isbotlaydiki, kompyuterlar bugungi kundgi texnologiyalashgan davrning ajralmas qismi.

Agar ta'lim biz o'qitishimiz orqali hal qilinadigan muammo bo'lsa, kompyuterlar ideal moslama bo'la oladi.

Bilim berish jarayonlarida kompyuterlardan foydalanish xuddi zavq va ta'limning kombinatsiyasi kabi [5]

Ba'zi tadqiqotchilar Vidio o'yinlar maktab yoshidagi o'quvchilarning akdemik natijalariga sal'biy ta'sir ko'ratganligini aniqlagan bo'lsa Bae and WICKrama 2015, boshqa tadqiqotchilar esa o'quvchilarning akademik muvaffaqiyati va kompyuterlarda interaktiv va vidio o'yinlar uchun foydalashish o'rtasida aloqa topdilar. Bowers and berland 2013 tan and patrik 2018 Yaqinda o'tkazilgan izlanishlar texnologik innovatsiyalarning ta'limiy maqsadda foydalanilishining ijobiy ta'sirlari mavjud ekanligini isbotladi. (Gibson at el 2014). Ta'lim jarayonlarida kompyutrelarda foydalash yaxshi va yomon jihatlarga egaligi aniqlanishi bilan birga vidio o'yinlarning o'rta bosqichida o'quvchilar o'zlarining akademik sohalardagi yomon natijalarini ularga bajarilishi kerak bo'lgan qo'shimcha topshiriqlar, berilgan uyuqga vazifalar va o'qish davomida yaxshilashgani kuzatildi chunki kompyuter o'yinlari bolalarda vizual – fazoviy qobiliyatlarni rivojlantiradi.



O'quvchilarning ta'limda yutuqlarga erishi yoki erishmaslik sabablarini Xalqaro meditsina Kutubxonasi saytida berilgan gipotezalar orqali bilib olish mumkin;

1. Uydagi muhitning kompyuterdan foydalanishga o'jibiy ta'siri bor.
2. Maktabdagi muhit kompyuterdan foydalanishga ijobiy ta'sir ko'rsatadi.
3. Kompyuterga qiziqishdagi motivatsiya shaxsiy samaradorlikka ijobiy ta'sir ko'rsatadi.

Demak, oilaviy va ta'lim muassasalaridagi muhit, shuningdek, shaxsiy munosabat o'quvchilarning kompyuterdagi faoliyatlarining natijasini belgilab beradi. Tashqi muhitning ta'siri har qanday faoliyatning yakuniy natijasini ijobiy yoki sal'biy tugashini hal qiladi. Buning isboti sifatida Sandford universiteti professorlari va psixologlari tomonidan o'tkazilgan eksperimentni keltirish mumkin. Aynan shu eksperiment insonlarni o'rab turgan muhit ularning harakteri va xatti-harakatlariga ta'sir etishini isbotladi. Universitet yerto'lasida o'tkazilgan tajribada Bir guruh eng iqtidorli va na'munali talabalarga shunday topshiriq berildiki, ularning ma'lum bir qismi mahbus va ma'lum bir qismi politsiya rolini o'ynashi talab etildi. Ikki hafta davomida olib borilishi rejalashtirilgan eksperiment 6 kunda to'xtatildi. Chunki eng iqtidorli va na'munali talabalar shu darajada o'zgarib, yaxshiylashib ketishadi. Aynan kompyuter o'yinlari o'ynashning ta'limdagi ijobiy jihatlariga va zamonaviy texnologiyalardan foydalanilgan darslarning tashkil etilishiga atrofdegilarning munosabati maktab o'quvchilarning xulq-atvoriga, ongida kompyuterlarga bo'lgan munosabatlariga ta'sir etadi.

Xulosa. Zamonaviy yoshlarimizga ta'lim berishda? komp'yuter oyinlari, video o'yinlari va kompyuterlashtirilgan darslar orqali o'quvchilar dunyo miqiyosida keng tarqalgan xorijiy tillarni o'rganish imkoniyatiga ega bo'lishadi. Eng mashhur o'yinlar ingliz va rus tillarida ishlab chiqilgan, bu esa yosh avlod vakillari uchun o'zlarining til bilim olish ko'nikmalarini asosan turli o'yinlar orqali ham rivojlantirish uchun qulay sharoit yaratadi. Darslar, maxsus til kurslariga borib o'rganishdan farqli o'laroq o'quvchilar davomiy motivatsiya va cheklanmagan vaqt mobaynida o'zlarining qiziqishlari vositasida foydali bilimlarni o'zlari samarali deb bilgan metodlar orqali o'rganadilar. Shu bilan birga, ularda irodaviy hislatlar ham rivojlanadi. Eng muhim jihatlaridan biri shuki, tabiiy va aniq fanlarga asoslangan ba'zi bir o'yinlar maktab o'quvchilarida tabiiy va aniq fanlarni chet tillarida o'rganish mobaynida ulardagi barcha qobiliyatlardan bir vaqtning o'zida samarali tarzda foydalanish ko'nikmasini shakllanishiga ijobiy ta'sir ko'rsatadi.

O'quvchilar bo'sh vaqtlarini mazmunli o'tkazish maqsadida ta'limga asoslangan mobil o'yinlardan doimiy ravishda foydalanilishi mumkin va bu



kabi o'yinlarning xech qanday sal'biy jihatlari yo'q, balki ushbu yo'yinlar o'smirlarda kasb tanlashga ham yordam berishi mumkin.

Adabiyotlar:

1. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 22.08.2022 yildagi PQ-357-son "2022-2023 yillarda axborot –kommunikatsiya texnologiyalari sohasini yangi bosqichga olib chiqish chora-tadbirlari to'g'risidagi" qarori.
2. Question pro.com.
3. TED. TALKS Luis Van ahn
4. ANNUAL REVIEW OF PSYCHOLOGY Magazine MAYER 2014
5. All science-fair – projects .com
6. NATIONAL MEDICINE LIBRARY

РЕЗЮМЕ

Mazkur maqolada maktab o'quvchilarining ta'lim samaradorligini oshirishda ta'lim jarayonlarida mobil o'yinlarning ahamiyati va o'yinga asoslangan o'qitish mexanizmlarining o'quvchilarni ta'lim olishidagi psixologik ahamiyati, o'ziga xos xususiyatlari haqida.

РЕЗЮМЕ

В данной статье изучены проблемы и значение подвижных игр в образовательном процессе в повышении образования эффективности игровых деятельности школьников, а также раскрыты психологические механизмы методы обучения и воспитания школьников.

SUMMARY

In this article educational efficiency of schoolchildren and the psychological importance of game-based teaching mechanisms in the education of students, their characterists processes, the academic and psychological importance of educational games, the basic.