

DASTURLASH BO‘LIMLARINI O‘QITISHDA O‘YIN ILOVALARINING O‘RNI

Abduqodirova Dilnoza Shamsiddinovna

Annotatsiya: *ushbu maqolada ta’lim sohasida yutuqlarga erishishda qo’llanilishi muxum ahamiyatga ega bo’lgan o’yin ilovasidan foydalanish bo’yicha tavsiyalar berilgan.*

Kalit so’zlar: *Geymfikatsiya, Ta’limdagi geymfikatsiya, o’yin mexanikasi, o’yinli texnologiya, Edu market.*

Ta’limning bugungi kundagi asosiy vazifasi o’quvchilarni kun sayin ortib borayotgan axborotli ta’lim muhiti sharoitida mustaqil faoliyat ko’rsata olish, turli sohalarda zamonaviy axborot texnologiyalarini samarali qo’llash va axborot oqimidan oqilona foydalanishga, AKT dan umumli foydalanishga o’rgatishdan iborat. Buning uchun albatta o’quvchilarga uzluksiz ravishda mustaqil ishlash imkoniyati va sharoitini yaratib berish hamda ijodiy fikrlash va mustaqil qarorlar qabul qilishga o’rgatishdan iborat. Bu masalaning yechimi tabiiyki, mazkur jarayonning asosiy tashkilotchisi – yetuk, malakali pedagoglarni tayyorlash sifatiga bog’liq. Jamiyatning kelajagi, ertangi kuni, uning ajralmas qismi va hayotiy zarurati bo’lgan ta’lim tizimining qay darajada rivojlanganligi bilan belgilanadi. Bugungi kunda mustaqil taraqqiyot yo’lidan ildam borayotgan mamlakatimizning uzluksiz ta’lim tizimini isloh qilish va takomillashtirish, yangi sifat bosqichiga ko’tarish, unga ilg’or pedagogik va axborot texnologiyalarini joriy qilish hamda ta’lim samaradorligini oshirish davlat siyosati darajasiga ko’tarilgan. Mamlakatimizda olib borilayotgan ijtimoiy-iqtisodiy islohotlar ta’lim tizimida ham o’ziga xos o’zgarishlarni kiritish va yangiliklarni joriy etish zaruratini belgilab bermoqda.

Har qanday pedagogga ma’lumki agar o’quvchilarga rag’batlantirish orqali dars mashg’ulotlari o’tilsa, ularda bilim olishga bo’lgan qiziqish, ishtirok etish, tushunish ortib boradi. Shuni inobatga olgan holda dars jarayonida o’yin ilovalaridan foydalanib o’yinli texnologiyani qo’llash muhim ahamiyatga ega.

Ta’limdagi geymfikatsiya - bu o’yin elementlaridan foydalangan holda o’quvchilarni o’quv jarayoniga rag’batlantirishga qaratilgan metodologiya. O’yinli texnologiyalarda ta’lim yanada qiziqarli bo’lishi mumkin, o’quvchilar va talabalar o’yin dizayni yordamida ta’lim jarayonlarida tobora ko’proq ishtirok etishadi. Ta’limda o’yinlashtirish jarayoni ta’lim oluvchilarning darsga ko’proq jalb qilish va kuchli ishlashi va yuqori natijalarga erishishi uchun yordam beradi. Bu o’quvchilarning raqobat, yutuq, mukofot va maqom kabi asosiy istaklaridan foydalanishga qaratilgan. Ta’limda o’yinlashtirishning birinchi elementlari 18-asr boshlarida paydo bo’lgan bo’lib, aynan o’sha paytda ta’lim muassasalari o’quv jarayoniga topshiriqlarni bajarish va imtihonlarni topshirish uchun ball to’plash imkoniyatini joriy qila boshladilar. Masalan, Kiev diniy akademiyasida bilimlarni baholash uchun reyting tizimiga havolalar 1737 yildan beri qo’llaniladi. Keyinchalik, psixoxanalitik nazariyaning paydo bo’lishi bilan barchaga tanish bo’lgan mukofotni boshqarish dasturlari ishlab chiqildi (ballar tizimi). 1956 yilda amerikalik psixolog Benjamin Bloom ta’lim xulq-atvori darajalari tasnifini ishlab chiqdi: kognitiv (bilim), affektiv (hissiyot) va psixomotor (harakat). Kognitiv darajada Bloom olti toifani taklif qildi: bilim, tushunish, foydalanish, tahlil, sintez va baholash. Simulyatsiyalar

va o‘rganish o‘yinlari taksonomiyaning quyi uchta darajasi (bilim, tushunish, foydalanish) uchun etarlicha samarali bo‘lib, motivatsiya, hissiyot va munosabatni rag‘batlantiradi.

O‘yinlar samarali ta‘lim modeli hisoblanadi. Tadqiqotlar shuni ko‘rsatadiki, passiv ta‘lim modelidan foydalanganda o‘quvchilarning 40 foizi 20 daqiqadan so‘ng o‘rganganlarini unutishadi. Garvard Oliy ta‘lim maktabi ma‘lumotlariga ko‘ra, talabalarning atigi 56 foizi olti yil ichida to‘rt yillik darajani tamomlaydi. Bunga ta‘lim jarayonlaridagi mavjud tizimli kamchiliklar - maktablarning zamondan ortda qolayotgani sabab bo‘layotgani ta‘kidlanadi. O‘z navbatida, o‘yinlashtirish o‘quvchilarni qiyinlashtiradigan qiziqarli va interfaol muhitni ta‘minlaydi, o‘quvchilarni shunchaki yodlashni targ‘ib qilishdan ko‘ra, materialni tushunishga undaydi. Geymfikatsiyaning maqsadi - o‘rganishga bo‘lgan xatti-harakatlar va munosabatlarga bevosita ta‘sir qilishdir.

Ta‘limdagi o‘yin mexanikasi - eng maqbul va kata natijaga erishishga mo‘ljallangan loyihadir. Bir tomondan geymfikatsiya ta‘lim sohasidagi samaradorligini oshirishga yordam bersa, ikkinchi tomondan geymfikatsiyaga ta‘limdagi barcha muammolarning yechimini topishda yordam beradi deb qarash xatodir. Geymfikatsiya onlayn va offlayn aloqalarni bir-biriga yaqinlashtirishga ham yordam beradi: ClassDojo va Kahoot bunga misol bo‘la oladi. Hozirgi kunda geymfikatsiya samarali vositaga aylanib bo‘ldi. ClassDojo - bu o‘qituvchi uchun bir zumda o‘quvchiga o‘yin shaklida fikr bildirish imkoniyatini beruvchi xizmat turidir. Har bir o‘quvchi o‘qituvchi mukofotlashi mumkin bo‘lgan o‘ziga xos «monstr»dir. Ushbu platformadan 180 ta mamlakatda 40 mln o‘qituvchi foydalanadi desak. Kahoot esa geymlashgan(o‘yinlastirilgan) testlarni yaratish xizmatini beruvchi ilova bo‘lib, ayni dars jarayonida o‘qituvchi ekranda bir nechta savollarni javob variantlari bilan taqdim etadi, o‘z qurilmalari yordamida o‘quvchilar savollarga to‘g‘ri javob variantini berishadi va ball to‘plashadi. Platformadan hozirda 3,5 mln o‘qituvchilar foydalanadi.

Umumta ta‘lim maktablarida Dasturlash tilini o‘qitishda “Python dasturlash tili”ga asoslangan ilova ishlab chiqildi. Bu ilova 9-sinf o‘quvchilari uchun mo‘ljallangan bo‘lib unda maruza, amaliy, laboratoriya, videodarslik, test, taqdimot va PyGamede o‘yin topshiriqlari joylashtirilgan.

	<p>Taqdimotda Python dasturlash tilining boshqa dasturlarga bog‘liqligi, kodlarning soddaligi haqida efitlar qo‘yilgan.</p>																
	<p>Bu o‘yin matematik amallarni bajarish uchun mo‘ljallangan 15 ta bosqichdan muvaffaqiyatli o‘tilgan o‘quvchiga faxriy yorliq beriladi. Vani o‘yin boslanishidan oldin o‘quvchi o‘z ism familiyasini va parolini dasturga kintadi. o‘yin so‘ngida esa o‘quvchi taqdulanadi</p>																
<table border="1"> <tr> <td>2</td> <td>10</td> <td>6</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>7</td> <td>5</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>15</td> <td>8</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>13</td> <td>11</td> <td>14</td> </tr> </table>	2	10	6		4	7	5	3	9	15	8	1	12	13	11	14	<p>Bu o‘yin ilovasida mantiqiy fikrlash ahamiyatga ega. 16 ta katakda 1 dan 15 gacha bo‘lgan sonlarni to‘g‘ri joylashtirish kerak hisoblanadi, albatta, bitta bo‘sh katak sonlarni surush uchun xizmat qiladi.</p>
2	10	6															
4	7	5	3														
9	15	8	1														
12	13	11	14														

So‘nggi yillarda Respublikamizda ta‘limni rivojlantirish dasturida asosiy urg‘u raqamlashtirish va IT sohasiga berilayotgani hech kimga sir emas. Shu bois, O‘zbekiston Respublikasi Xalq ta‘lim vazirligida ham innovatsion ta‘limga yondashuv va zamonaviy texnologiyalar asosida ta‘limni tatbiq etishga bo‘lgan talab kundan-kunga oshib bormoqda. Shunindek, geymfikatsiya orqali ta‘limni rivojlantirishga qaratilgan vazirlikning yirik loyihalari ichida Edu Market platformasini takomillashtirish ko‘zda tutilgan. Edu Market - ta‘lim platformasi sifatida boshqa analoglardan farq qiladi, chunki platformadagi o‘yinlar asosan O‘zbekiston Respublikasi xalq ta‘limi tizimining o‘quv materiallaridan iborat. O‘yin usullarini o‘rganishda o‘quvchi qat‘iyat bilan o‘qishni istaydi va ba‘zida bir soatdan ham ko‘proq vaqt davomida diqqatni jamlashga tayyor bo‘ladi, afsuski, aksariyat bolalarning an‘anaviy ta‘limga munosabatini bilamiz. X ‘sh, nima uchun foydalanuvchilarga o‘yin yordamida bilim o‘zlashtirishni majburiy qilib, ta‘lim olishni zavq bilan muvozanatlashishiga yordam bermaymiz?

Har qanday noan‘anaviy bilim - o‘quvchilarning globallashtirish davrida kreativ taffakurni shakllanishiga, hodisalar mohiyatini tushunishga va tanqidiy mushohada yuritishga yo‘naltirilganligi bilan ahamiyatlidir. Zero, ta‘limga bo‘lgan yondashuvda noan‘anaviylik ham ijtimoiy ham iqtisodiy hayotimizning ijobiy tomonga o‘zgarishining kafolatidir. Maqsadga erishishning eng to‘g‘ri yo‘li, bu dars mashg‘ulotini loyihalashda integrallashgan ta‘lim texnologiyalarini ishlab chiqish va ulardan darsning turli bosqichlarida samarali foydalanish imkoniyatlarini izlashdir. Informatika fanini o‘qitishda shaxsga yo‘naltirilgan ta‘limning quyidagi metodlarini qo‘llash maqsadga muvofiqdir: o‘yinli texnologiyalar; muammoli o‘qitish; dasturlashtirilgan o‘qitish; kompyuterlashtirilgan o‘qitish; modulli o‘qitish.

Bu texnologiyalar o‘quv mavzusi maqsadidan va mavzuning mazmunidan kelib chiqib, darsning turli bosqichlarida turlicha qo‘llanishi mumkin. Maktab o‘quvchilarining yosh xususiyatlarini hisobga olib, fanni o‘qitishda g‘oyat samarali bo‘lgan qator o‘yinli texnologiyalar ishlab chiqilgan. Mutaxassislar fikricha, insonning asosiy faoliyat turi uch ko‘rinish: mehnat faoliyati, o‘yin faoliyati, o‘quv faoliyatida shakllanadi. Ularning barchasi o‘zaro bog‘liq holda sodir bo‘ladi. Ta‘kidlashlaricha, bolalarning maktabdagi o‘quv materiallari asosidagi aqliy harakatlarini shakllanish qonuniyatlari o‘yin faoliyatlarida tarkib topadi. Biroq o‘yinli ta‘limni o‘quvchilar bilan ishlashdagi asosiy ta‘lim shakli deyish to‘g‘ri emas. U o‘quvchida bilish qobiliyatini shakllantirmaydi, biroq ularning bilish faolligini oshiradi, xolos.

Xulosa o‘rnida shuni aytish mumkinki barcha o‘yinlarda o‘yinchi o‘yin shartlarini tezda o‘zlashtiradi va o‘ziga belgilangan vazifani qabul qiladi. O‘yin qoidalarini bajarish jarayonida o‘yinchi o‘zining maqbul qarorlarini o‘yindagi muammolarni hal qilishda erkin qabul qilish imkoniyatiga ega bo‘ladi. O‘yindagi musobaqa esa shaxsiy sifatning tinmay yaxshilanib borishiga sabab bo‘ladi. Zamonaviy axborot texnologiyasini yaxshi bilgan va undan to‘g‘ri maqsadlarda foydalana olgan o‘quvchigina kelajakda o‘z qobiliyatlarini takomillashtirishi, kasbiy faoliyatida to‘g‘ri foydalana olishi va albatta komil inson sifatida shakllanishi mumkin.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Azizho‘jaeva N.N. Pedagogik texnologiya va pedagogik mahorat. ЎТ.: TDPU, 2003.
 2. Mavlonova R.A, Raxmonqulova N, Vohidova N, “Pedagogika” o‘quv qo‘llanma Toshkent-2007y
 3. Г.Россум, Ф.Л.Дж.Дрейк, Д.С.Откидач. Язык программирования Python
 4. Omonov Hojiqul Tovboyevich, Xo‘jayev Nutfillo, Madyarova Svetlana Aminovna, Eshchonov Erkaboy Uskinovich-PEDAGOGIK TEXNOLOGIYALAR YA PEDAGOGIK MAHORAT-Toshkent 2019
 5. Turg‘unboyev K., Rizayev A. Zamonaviy pedagogik texnologiyalar. „Andijon nashriyot-matbaa“
 6. Pedagogika To‘xtaxadjayeva M.X. ning ilmiy umumiy taxriri ostida Toshkent-2010
 7. Tolipov O‘., No‘monova N. Zamonaviy didaktik o‘yinlarni ta‘lim jarayonidagi o‘rni .G‘X. Xalq ta‘limi Toshkent 2004
 8. Yo‘ldoshev J. , Yo‘ldosheva F. , Yo‘ldosheva G. Interfaol ta‘lim sifat kafolati. Toshkent 2009
- Internet manbalari
9. <https://uz.denemetr.com>
 10. <https://www.researchgate.net>
 11. <https://itsm.uz>
 12. <http://inventwithpython.com>