

«INFORMATIKA VA AXBOROT TEXNOLOGIYALARI» FANINI O‘QITISHDA O‘YIN TEXNOLOGIYALARI SAMARASI

Xamitova Ra'no Axmatovna

Qarshi MII akademik litseyi Informatika va AT fani o'qituvchisi

Annotatsiya. Ushbu maqolada informatika fanini o'qitishda zamonaviy pedagogik texnologiyalardan foydalanish usullari haqida ma'lumot keltirilgan.

Kalit so'zlar: texnologiya, zamonaviy metodlar, interfaol usullar, didaktik tamoyillar.

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, kollektivizmni, jamoaga kirishib keta olishni, kommunikativlikni tarbiyalashga qaratilgan bo'ladi[2]. Rebus, krossvordlar ham o'yinli texnologiyalarga sirasiga kiradi. "Rebus" so'zi lotin tilidan olingan bo'lib, "So'zlar orqali emas, balki rasmlar orqali ifodalash" ma'nosini anglatadi. Bu - biror so'z yoki atamaning rasmlar, notalar, xarflar

bilan birgalikda ifodalanishi orqali hosil qilingan jumboqdir. Shunday ekan, “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, kollektivizmni, jamoaga kirishib keta olishni, kommunikativlikni tarbiyalashga qaratilgan bo’ladi. Rebus, krossvordlar ham o’yinli texnologiyalarga sirasiga kiradi. “Rebus” so’zi lotin tilidan olingan bo’lib, “So’zlar orqali emas, balki rasmlar orqali ifodalash” ma’nosini anglatadi. Bu - biror so’z 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, she’r qismlarini, biror iborani yoki so’zni berkitish mumkin. Undan ilk bor

Fransiyada XV asrda qo'llanilgan. Eng birinchi rebuslar to'plami 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 ko'ngil ko'taruvchi xarakterdagi shifrlashdir. Quyida rebus qoidalariga to'xtalamiz:

- Rasmning chap yuqorisidagi apostroflar soni rasm nomining chap tomonidan o'chiriladigan xarflar soniga mos keladi;

- Rasmning o'ng yuqorisidagi apostroflar soni rasm nomining o'ng tomonidan o'chiriladigan xarflar soniga mos keladi;

- So'z o'rtasidagi xarflarni o'chirish uchun bu xarflar rasm ustida yozilib ustidan chiziladi;

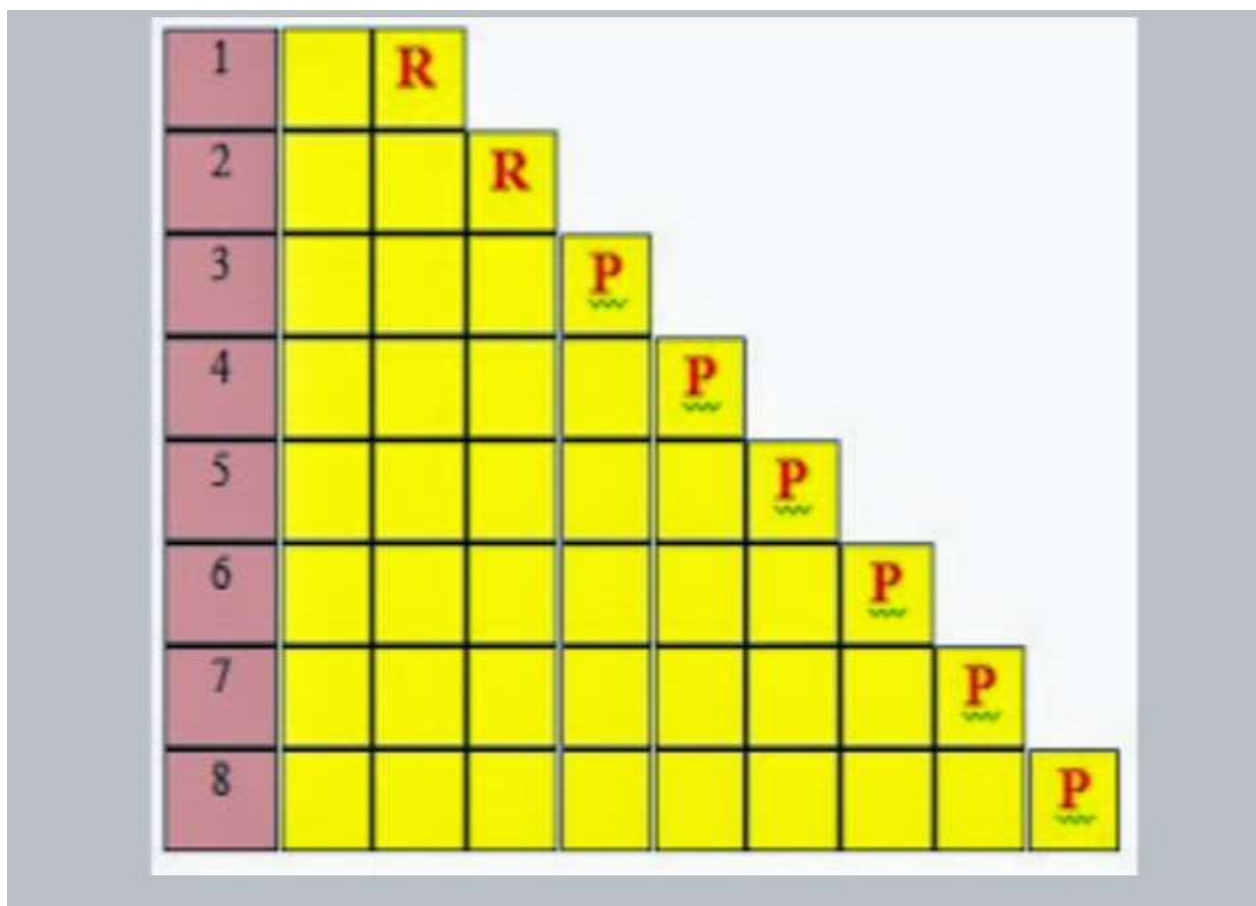
- So'zdagi belgini almashtirish: "2=d" 2 – xarfni "d" xarfiga almashtirish, "r=p" esa xarbir "r" belgi "p" belgiga almashtirish tushiniladi;

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

- Rasmni teskari qo'yish orqali so'z ham teskari o'kiladi.

Ko'pchilikka ma'lum va ommabop bo'lgan krossvord o'yini talabalarda qiziqish uyg'otishi tabiiydir. Krossvord ko'rinishidagi so'rov shakli talabalar uchun har doim qiziqarli va o'ziga tortadigan metoddir. Ushbu o'yinga talabalar shu darajada kirishib ketadilarki, hatto, o'zlari ham informatikaning turli mavzulari bo'yicha krossvordlar tuzishlari mumkin. Mustaqil ijodiy faoliyatning bunday shakli foydali bo'lishi bilan birga, faqatgina bilimdon talabalarnigina emas, balki past o'zlashtiruvchilarni ham qamrab oladi. Boshqa o'quv fanlaridan past o'zlashtiruvchi talabalar ko'pincha informatikadan yaxshi va tirishqoq talabalarga aylanadilar. Krossvord – ingliz tilidagi "cross-word" so'zidan olingan bo'lib, "so'zlar kesishishi" degan ma'noni bildiradi. Krossvordlar sodda bo'lishi bilan birga, mashhur olimlar, allomalar ismlariga, mavzuga aynan mos keluvchi maxsus atamalarga diqqatini jalb etishning samarali vositasi hamdir. Quyida "Informatika" fanidan krossvordlardan namunalar keltiramiz.

1) Oxiri “R” bilan tugaydigan “Informatika”, “Algoritmlash va dasturlash tillari” fanlariga doir so’zlarni toping, krossvordni to’ldiring va har bir tushunchaga ta’rif bering. Ushbu krossvordda dasturlash tillariga oid so’zlar lotin alifbosida yoziladi. Krossvordda or, var, unar, binar, skaner, monitor, strimmer, prosessor kabi so’zlar ishtirok etishi mumkin.



Interfaol o’qitishning mohiyati o’quv jarayonini shunday tashkil etadiki unda barcha o’quvchilar bilish jarayoniga jalb qilingan bo’lib, erkin fikrlash, tahlil qilish va mantiqiy fikr yuritish imkoniyatlariga ega bo’ladilar. Darslardagi interfaol faoliyat o’zaro tushunishga, hamkorlikda faoliyat yuritishga, umumiy, lekin xar bir ishtirokchi uchun ahamiyatli masalalarni birgalikda yechishga olib keladigan diologli aloqani tashkil etish va rivojlantirishni ko’zda tutadi. Interfaol usul bitta so’zga chiquvchining, shuningdek bitta fikrning boshqa fikrlar ustidan dominantlik qilishligini chiqarib tashlaydi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati:

1. “Ta’lim to’g’risida”gi qonun // Xalq ta’limi. 1997. №5. S.4-16.
2. O‘zbekiston Respublikasining “Axborotlashtirish to’g’risida”gi qonuni. “Xalq so‘zi”. 11 fevral, 2004 y.
3. “Axborot texnologiyalari sohasida kadrlar tayyorlash tizimini takomillashtirish to’g’risidagi O‘zbekiston Respublikasi Prezidenti qarori. “Xalq so‘zi” gazetasi, 2005, 3-iyun.
4. “2001-2005 yillarda kompyuter va axborot texnologiyalarini rivojlantirish, “Internet”ning Xalqaro axborot tizimlariga keng kirib borishini ta’minlash dasturini ishlab chiqishni tashkil etish chora- tadbirlari to’g’risida” O‘zbekiston Respublikasi Vazirlar Maxkamasining qarori. “Xalq so‘zi” 24 may, 2001 y.