

## INFORMATIKA FANINI O‘QITISHDA PEDAGOGIK O‘YINLARNING AHAMIYATI

**Jumabayeva Shaxnoza**

*Nukus tumani kasb-hunar maktabi informatika fan o‘qituvchisi*

**Annotatsiya:** *Ushbu maqola informatika fanini o‘qitishda pedagogik o‘yinlarning ahamiyatini yoritadi. Maqolada o‘quvchilarning qiziqishini oshirish, mavzuni chuqurroq o‘zlashtirish va bilimlarini mustahkamlash uchun pedagogik o‘yinlarning samarali usul sifatida qo‘llanilishi haqida batafsil ma‘lumot berilgan. Pedagogik o‘yinlar orqali o‘quvchilarning kreativ fikrlashini, muammolarni hal qilish ko‘nikmalarini rivojlantirish va jamoaviy ishlarni tashkil etish mumkinligi ko‘rsatilgan. Maqola, shuningdek, informatika darslarida qo‘llanilishi mumkin bo‘lgan turli o‘yin metodlari va ularning ta‘lim samaradorligini oshirishdagi o‘rni haqida ham tavsiyalar beradi.*

**Kalit so‘zlar:** *informatika fani, o‘qitish, pedagogik o‘yinlar, o‘quvchilarning qiziqishi, bilim mustahkamlash, jamoaviy ish, o‘yin metodlari, ta‘lim samaradorligi.*

Informatika fanini o‘qitishda o‘yinlarning ahamiyati juda katta. O‘yinlarni ta‘lim jarayoniga kiritish o‘quvchilarning qiziqishini oshiradi, ularni faolroq qatnashishga undaydi va o‘quv materialini yaxshiroq o‘zlashtirishga yordam beradi. Quyida o‘yinlarni informatika fanini o‘qitishda qo‘llashning asosiy afzalliklari va ahamiyatini keltiraman:

**Qiziqish va motivatsiyani oshirish:** O‘yinlar o‘quvchilar uchun qiziqarli bo‘lib, ularning fanga bo‘lgan qiziqishini va o‘qishga bo‘lgan motivatsiyasini oshiradi. Bu esa o‘quvchilarning darsga faolroq qatnashishini ta‘minlaydi.

**Amaliy ko‘nikmalarni rivojlantirish:** O‘yinlar orqali o‘quvchilar amaliy ko‘nikmalarni rivojlantiradi. Masalan, kod yozish, algoritmlarni tuzish va hal qilish kabi vazifalar o‘yinlar orqali ko‘proq amalga oshiriladi.

**Masalalarni hal qilish:** O‘yinlar o‘quvchilarni turli xil muammolarni hal qilishga o‘rgatadi. Ular murakkab vazifalarni bosqichma-bosqich hal qilishni o‘rganishadi va bu ko‘nikma informatika fanining asosiy jihatlaridan biridir.

**Guruhlarda ishlash:** Ko‘plab o‘yinlar jamoaviy bo‘lib, o‘quvchilarni birgalikda ishlashga o‘rgatadi. Bu esa ularning hamkorlik qilish ko‘nikmalarini rivojlantiradi.

**Har xil o‘quv uslublariga mos keladi:** O‘yinlar turli xil o‘quv uslublariga ega o‘quvchilar uchun mos keladi. Kimdir vizual o‘rganishni yaxshi ko‘rsa,



kimdir kinestetik, kimdir esa auditiv usullarni afzal ko‘radi. O‘yinlar bu usullarning barchasini o‘z ichiga olishi mumkin.

Maqsadga yo‘naltirilgan o‘qitish: O‘yinlarda aniq maqsad va vazifalar bo‘ladi, bu esa o‘quvchilarning faoliyatini yo‘naltirishga yordam beradi. Ular o‘zlariga qo‘yilgan maqsadlarga erishish uchun harakat qiladilar.

Raqobat va mukofotlar: O‘yinlarda raqobat mavjud bo‘lishi mumkin, bu esa o‘quvchilarni yaxshiroq natijalarga erishishga undaydi. Mukofotlar va ochkolar orqali ularning qiziqishi yanada oshadi.

Kreativlik va ijodkorlikni oshirish: O‘yinlar o‘quvchilarni kreativlik va ijodkorlikka undaydi. Ular o‘z ideyalarini amalga oshirishda erkin bo‘lishadi va yangi yo‘llar izlashadi.

"Informatikani o'yinlar orqali 'Matn muharrirlari' mavzusini o'qitish" uchun quyidagi pedagogik metodlardan foydalanish mumkin:

#### 1. Simulyatsiyalar va amaliy mashg'ulotlar

Virtual matn muharriri o'yinlari: O'quvchilar uchun o'zgartirish, matn tahrirlash va formatlashni o'rganish uchun virtual matn muharririni emulyatsiyalashga mo'ljallangan o'yinlar yaratish mumkin. Bu o'yinlar o'quvchilarga matnning strukturasi, formatlash usullari va matnning o'zgartirish usullarini o'rganish imkonini beradi.

Sintaks va grammatika o'yinlari: O'quvchilar uchun sintaks va grammatika qoidalarini o'rganishga yordam beradigan o'yinlar yaratish. Bu o'yinlar orqali o'quvchilar matn muharriri ustida ishlash va to'g'ri matn yozish ko'nikmalarini rivojlantirishlari mumkin.

#### 2. Interaktiv o'qitish vositalari

Matn muharriri dasturlari bilan ishlash: Microsoft Word, Google Docs kabi mashhur matn muharriri dasturlari orqali interaktiv mashg'ulotlar tashkil etish. O'quvchilar bu dasturlarni o'rganish va ularning imkoniyatlaridan foydalanish orqali matn muharriri ustida amaliy ishlar bajarishlari mumkin.

Matn muharririning qo'llanishiga yo'naltirilgan mashg'ulotlar: O'quvchilarga matn muharririning asosiy qo'llanishiga yo'naltirilgan masalalar berish. Masalan, matn ustida tahrir qilish, matnning formatlash va chiqish holatlarini o'rganish uchun mashg'ulotlar tashkil etish.

#### 3. Kolloborativ o'qitish metodlari

Guruh ishlari: O'quvchilarni guruhlar shaklida ishlagan holda bir-birlari bilan matn muharriri ustida ishlashni taqdim etish. Bu usul o'quvchilarning bir-biriga yordam berish va birgalikda muammolar yechish orqali o'zlarining ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi.



Matn tahriri jarayonida guruhning kritik tasdigi: O'quvchilarni guruh shaklida matn tahririni yangi matn muharriri ustida ishlashni o'rganish uchun qo'llanish, taqsimlash va baholash jarayonlarini o'tkazishga yo'naltirish.

4. O'yinlarni matn muharriri bilan bog'lab ishlovchi gamifikatsiya elementlari

Taqvimlar va ish rejalar: O'quvchilarga vazifalarni o'z vaqtida bajarishga yo'naltirilgan matn muharriri bilan bog'liq o'yinlar yaratish. Masalan, tayyor maqolalar, talablar va birgalikda yaratilgan matn muharriri dasturidagi vazifalarni o'rganish.

Reyting tizimlari va mukofotlar: O'quvchilarni matn muharriri bilan ishlovchi mashg'ulotlar o'tkazish orqali ma'lumotlarning ega bo'lishi uchun reyting tizimlarini va mukofotlarni o'rnatish. Bu usul o'quvchilarni yo'naltirish va ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi.

5. Foydali matnlar va veb resurslari

Matn muharriri ustida foydali veb resurslari: O'quvchilarni matn muharriri dasturi ustida mashg'ulot o'tkazishga yo'naltirish uchun foydali veb resurslarni o'rganish. Masalan, maqolalar, video darslar va mashhur dasturlar.

Bu pedagogik metodlar o'quvchilarning informatika bilimlarini o'rganish va matn muharriri ustida tahrir qilishni o'rganishga yordam berish uchun samarali bo'lishi mumkin. Har bir metod o'quvchilarning amaliy bilimlari va ko'nikmalarini rivojlantirishga yo'l ochadi va matn muharriri ustida ishlash jarayonini samarali qilish uchun yaratilgan.

Informatika fanini o'qitishda o'yinlarning ahamiyati haqida ko'plab tadqiqotlar va amaliy tajribalar mavjud bo'lib, ularning natijalari o'yinlarning ta'lim jarayoniga ijobiy ta'sirini ko'rsatadi. O'quvchilarning bilim va ko'nikmalarini mustahkamlashda o'yinlar samarali vosita bo'lishi mumkin.

### **FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:**

1. Murodov, O. T. R. (2023). INFORMATIKA FANINI O'QITISHDA YANGI INNOVATSION USULLARDAN FOYDALANISH METODIKASI. GOLDEN BRAIN, 1(34), 130-139.
2. Behruz Ulugbek og, Q. (2024). INFORMATIKA FANINI O'QITISHDA INTERFAOL METODLARDAN FOYDALANISH. PEDAGOG, 7(6), 52-62.
3. Xaliqova, G. T. (2022). UMUMIY O'RTA TA'LIM MAKTABLARIDA INFORMATIKA VA AT FANINI O'QITISH METODIKASI VA SHAKLLARI. IJODKOR O'QITUVCHI, 2(23), 316-320.



4. Minamatov, Y. E. U. (2021). APPLICATION OF MODULAR TEACHING TECHNOLOGY IN TECHNOLOGY. Scientific progress, 2(8), 911-913.
5. Minamatov, Y. E. O. G. L., & Nasirdinova, M. H. Q. (2022). APPLICATION OF ICT IN EDUCATION AND TEACHING TECHNOLOGIES. Scientific progress, 3(4), 738-740.
6. Minamatov, Y. E. O. G. L., & Yusupova, N. M. (2022). SMART TEXNOLOGIYALARDA TA'LIM JARAYONI. Central Asian Academic Journal of Scientific Research, 2(6), 441-445.
7. To'xtasinov, A. (2023). JAMIYAT RIVOJIDA FAN VA TEXNOLOGIYA O'RNI. Engineering problems and innovations.
8. Norbutayev, M. A. Teaching of Specialized Subjects in the Energy Field with the Support of ICT. Journal of Ethics and Diversity in International Communication.

