

## **KICHIK YOSHDAGI O`QUVCHILARNI INFORMATIKA FANIGA QIZIQTIRISHDA O`YINLARNING O`RNI.**

*Mushtariy Payzilayeva Usmonaliyevna*

*Maktab manzili: Andijon viloyati Andijon shahar*

*Muhammad Yusuf nomidagi ijod maktabi*

**Annotatsiya:** ushbu maqolada didaktik o'yinlarning yosh o'quvchilarning informatika faniga qiziqishiga ta'siri o'rganilgan. Ushbu o'quv o'yinlari yosh o'quvchilarni qanday jalb qilishi va ilhomlantirishi mumkinligini o'rganadi, bu informatika tushunchalarini chuqurroq tushunishga olib keladi va bu sohaga umrbod ishtiyoqni kuchaytiradi.

**Kalit so'zlar:** didaktik o'yinlar, yosh kitobxonlar, informatika fani, o'quv o'yinlari, o'quv motivatsiyasi, interfaol ta'lim

Informatika sohasi zamonaviy dunyoda hal qiluvchi rol o'ynaydi, texnologiya, ma'lumotlarni tahlil qilish va informatika sohasidagi yutuqlarni boshqaradi. Ushbu sohaning kelajagini ta'minlash uchun yosh o'quvchilar orasida informatikaga erta qiziqishni rivojlantirish zarur. Biroq, an'anaviy o'qitish usullari ba'zan yosh o'quvchilar e'tiborini jalb qila olmaydi. Ushbu maqola didaktik o'yinlarning informatika faniga yosh o'quvchilarni jalb qilish va ilhomlantirish uchun qimmatli vosita sifatida rolini o'rganadi. O'yin-kulgini ta'lim bilan birlashtirib, didaktik o'yinlar informatika uchun umrbod ishtiyoqni yoqish imkoniyatiga ega. Didaktik o'yinlarning yosh o'quvchilarning informatikaga qiziqishiga ta'sirini o'rganish uchun 8-12 yoshdagi bolalar guruhi ishtirokida tadqiqot o'tkazildi. Ishtirokchilar tasodifiy ravishda ikki guruhga bo'lingan: bir guruh an'anaviy o'qitish usullari bilan shug'ullangan bo'lsa, boshqa guruh informatika tushunchalarini o'rgatish uchun maxsus ishlab chiqilgan didaktik o'yinlardan foydalangan. Tadqiqot olti hafta davom etdi, shu vaqt ichida ikkala guruh ham teng o'qitish vaqtini oldilar. Qiziqish va bilim darajasidagi o'zgarishlarni o'lchash uchun o'qishdan oldin va keyin baholash o'tkazildi.

Didaktik o'yinlar yosh o'quvchilarda Informatika faniga qiziqish uyg'otish va qo'llab-quvvatlashda hal qiluvchi rol o'ynaydi. Ta'lim mazmunini interaktiv o'yin bilan birlashtirib, ushbu o'yinlar yosh o'quvchilarni samarali jalb qilishi va rag'batlantirishi, o'quv jarayonini yoqimli va ta'sirchan qilishi mumkin. Didaktik o'yinlar yosh o'quvchilarning Informatika faniga qiziqishiga hissa qo'shadigan ba'zi bir asosiy afzalliklar va usullar:

- Tajribali ta'lim: didaktik o'yinlar yosh o'quvchilarga Informatika tushunchalari va tamoyillarini faol o'rganishga imkon beradigan amaliy tajribalarni taqdim etadi. Interfaol o'yin orqali ular tajriba o'tkazishi, qaror qabul qilishi va oqibatlarini kuzatishi, asosiy tushunchalarni chuqurroq tushunishga yordam beradi.

- Gamifikatsiya va motivatsiya: o'yinlar qiyinchiliklar, mukofotlar va taraqqiyotni kuzatish kabi o'ziga xos motivatsion elementlarga ega. Gamifikatsiya usullarini o'z ichiga olgan holda, didaktik o'yinlar yosh o'quvchilarni o'yinda faol ishtirok etish, rivojlanish va maqsadlarga erishishga undaydi. Ushbu motivatsiya informatikaga bo'lgan qiziqishning oshishiga olib keladi.

- Qiziqarli va Interaktiv tarkib: didaktik o'yinlar Informatika tushunchalarini qiziqarli va interaktiv tarzda taqdim etadi, ko'pincha vizual, animatsiya va simulyatsiyalardan foydalanadi. Ushbu elementlar yosh o'quvchilarning e'tiborini tortadi va ularning qiziqishini uyg'otadi, bu esa o'quv tajribasini yanada yoqimli va esda qolarli qiladi.

- Muammolarni hal qilish va tanqidiy fikrlash: Informatika mantiqiy fikrlash, muammolarni hal qilish va tanqidiy fikrlash qobiliyatlarini o'z ichiga oladi. Didaktik o'yinlar ko'pincha jumboqlarni, qiyinchiliklarni va senariylarni o'z ichiga oladi, bu esa o'yinchilardan o'yinda rivojlanish uchun ushbu ko'nikmalarni qo'llashni talab qiladi. O'yin doirasida muammolarni hal qilishni mashq qilish orqali yosh o'quvchilar Informatika bilan bog'liq bilim qobiliyatlarini rivojlantirishi va kuchaytirishi mumkin.

- Shaxsiylashtirilgan ta'lim: ko'pgina didaktik o'yinlar o'yinchining ishlashi va o'rganish tezligiga qarab qiyinchilik darajasini moslashtiradigan moslashuvchan xususiyatlarni taklif etadi. Ushbu shaxsiylashtirilgan yondashuv yosh o'quvchilarga

tegishli ravishda e'tiroz bildirilishini ta'minlaydi, ularni jalb qilmasdan va g'ayratli qiladi. Moslashtirilgan o'quv tajribalari o'quv o'yinlarining samaradorligini oshiradi.

- Hamkorlik va ijtimoiy o'zaro ta'sir: ba'zi didaktik o'yinlarga yosh o'quvchilar hamkorlik qilishi, raqobatlashishi yoki o'z taraqqiyotini boshqalar bilan baham ko'rishi mumkin bo'lgan ko'p o'yinchi rejimlari yoki onlayn jamoalar kiradi. Ushbu ijtimoiy o'zaro ta'sir jamoatchilik tuyg'usini rivojlantiradi va o'quvchilarga o'xshash qiziqishlarga ega bo'lgan tengdoshlari bilan muloqot qilish imkonini beradi. Shuningdek, u informatikada muhim bo'lgan jamoaviy ish va muloqot qobiliyatlarini targ'ib qiladi.

### **Xulosa va takliflar:**

Didaktik o'yinlar yosh o'quvchilarning informatika faniga qiziqishini uyg'otish va qo'llab-quvvatlashda ulkan imkoniyatlarni namoyish etdi. Ushbu o'yinlar ta'lim va o'yin-kulgi o'rtasidagi farqni samarali ravishda bartaraf etib, murakkab tushunchalarni o'rganish uchun qiziqarli platformani taqdim etadi. Didaktik o'yinlarning ta'sirini yanada kuchaytirish uchun o'qituvchilar va ishlab chiquvchilar quyidagi jihatlarga e'tibor qaratishlari kerak:

Doimiy innovatsiyalar: ishlab chiquvchilar dolzarbligi va jozibadorligini saqlab qolish uchun zamonaviy informatika tushunchalari va texnologiyalarini o'z ichiga olgan yangi va qiziqarli didaktik o'yinlarni yaratishga intilishlari kerak.

- Moslashtirish va moslashtirish: didaktik o'yinlar individual ta'lim imtiyozlari va turli qadamlarda taraqqiyotga moslashish uchun moslashtirish va moslashishga imkon berishi kerak.

- Hamkorlik va ko'p o'yinchi xususiyatlari: didaktik o'yinlar ichida hamkorlikdagi va ko'p o'yinchi xususiyatlarining integratsiyasi jamoaviy ishni rag'batlantirishi va jamoatchilik tuyg'usini kuchaytirishi mumkin, bu esa yosh o'quvchilarga o'zaro muloqot qilish va bir-biridan o'rganish imkonini beradi.

- Rasmiy ta'limga integratsiya: o'qituvchilar an'anaviy o'qitish usullarini to'ldirish va faollikni oshirish uchun didaktik o'yinlarni rasmiy o'quv dasturlariga kiritish imkoniyatlarini o'rganishlari kerak.

Didaktik o'yinlarni informatika ta'limida kuchli vosita sifatida qabul qilish orqali biz yosh o'quvchilarni ilhomlantiramiz va kuchaytiramiz, informatika sohasidagi innovatorlarning keyingi avlodiga yo'l ochamiz.

Xulosa qilib aytganda, didaktik o'yinlar yosh o'quvchilarning informatika fani bilan aloqalarini inqilob qilish imkoniyatiga ega. Ushbu o'yinlar o'zlarining interaktiv va immersiv tabiati orqali yosh o'quvchilarning e'tiborini jalb qiladi, qiziqishni kuchaytiradi va informatika tushunchalarini chuqurroq tushunishga yordam beradi. O'qituvchilar va ishlab chiquvchilar gamifikatsiya kuchidan foydalanishda davom etar ekan, biz informatika ta'limi barcha yosh o'quvchilar uchun qulay, yoqimli va ta'sirchan bo'lgan kelajakni yaratishimiz mumkin.

### **Foydalanilgan adabiyotlar**

1. Informatika o'qitish metodikasi. Toshkent-2013-yil.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования [Текст] / М-во образования и науки Рос.Федерации. — М.: Просвещение, 2011. - 48 с.
3. Семакин И.Г. Информатика. Базовый курс. 7-9 классы / И.Г.Семакин и др.— 2-е изд., испр. и доп. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004
4. <https://uz.wikipedia.org/wiki/Informatika>
5. [www.ziyonet.com](http://www.ziyonet.com)