

MULTIMEDIALI KOMPLEKSLI O‘YINLARDAN FOYDALANISH IMKONIYATLARI

Begmatova Nodira Xakimovna

Qarshi davlat universiteti

“Algoritmlar va dasturlash texnologiyalari” kafedrası dotsenti, pedagogika fanlari
nomzodi.

Qarshi, O‘zbekiston.

Annotatsiya: Mazkur maqolada maktabgacha ta’lim tizimida zamonaviy axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan, xususan, multimedialı kompyuterli interfaol o‘yinlardan samarali foydalanishning nazariy va amaliy jihatları tahlil qilinadi. “Raqamli O‘zbekiston – 2030” strategiyasining maqsadlariga muvofiq holda, maktabgacha ta’limda raqamli ta’lim resurslarini joriy etish, bolalarning kognitiv, axloqiy va estetik rivojlanishini ta’minlashda multimediamiy o‘yinlarning didaktik ahamiyati ochib beriladi. Shuningdek, maqolada kompleks o‘yinlar orqali o‘zlashtirilgan bilimlarni takrorlash va mustahkamlashga xizmat qiluvchi amaliy misollar, o‘yin dizayni va interaktiv ta’lim elementlari yoritiladi.

Kalit so‘zlar: maktabgacha ta’lim, multimediali o‘yin, interfaol texnologiya, raqamli ta’lim, bolalar rivojlanishi, ta’limiy dastur, kompyuter savodxonligi, kompleks o‘yin, PowerPoint, o‘yin orqali o‘qitish.

POSSIBILITIES OF USING MULTIMEDIA COMPLEX GAMES

Begmatova Nodira Khakimovna

Karshi State University

Associate Professor of the Department of “Algorithms and Programming
Technologies”, Candidate of Pedagogical Sciences.

Karshi, Uzbekistan.

Abstract: This article analyzes the theoretical and practical aspects of the effective use of modern information and communication technologies, in particular multimedia computer interactive games, in the preschool education system. In accordance with the goals of the “Digital Uzbekistan - 2030” strategy, the didactic importance of multimedia games in introducing digital educational resources in preschool education and ensuring the cognitive, moral and aesthetic development of children is revealed. The article also highlights practical examples, game design and interactive educational elements that serve to repeat and consolidate the knowledge acquired through complex games.

Keywords: preschool education, multimedia game, interactive technology, digital education, child development, educational program, computer literacy, complex game, PowerPoint, game-based learning.

Ma'lumki, maktabgacha ta'limning asosiy maqsadi bola shaxsini sog'lom va yetuk, maktabda o'qishga tayyorlangan tarzda shakllantirishdan iborat.

O'zbekiston Respublikasi “Ta'lim to'g'risida”gi Qonunining 7-moddasida ta'lim turlari sanab o'tilib, uning birinchi turi – maktabgacha ta'lim va tarbiya ekanligi ta'kidlangan. Shuningdek, 8-moddasida: “Maktabgacha ta'lim va tarbiya bolalarni o'qitish va tarbiyalashga, ularni intellektual, ma'naviy-axloqiy, etik, estetik va jismoniy jihatdan rivojlantirishga, shuningdek bolalarni umumiy o'rta ta'limga tayyorlashga qaratilgan ta'lim turidir”¹, - deyilgan.

Multimedia texnologiyalaridan ta'lim sohasida foydalanishning dolzarbligi to'g'risida O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2020-yil 5-oktabrdagi «Raqamli O'zbekiston - 2030» strategiyasini tasdiqlash va uni samarali amalga oshirish chora-tadbirlari to'g'risida”gi PF-6079-sonli Farmonida “Tayanch oliy ta'lim tashkilotlarida yetakchi professor-o'qituvchilari ma'ruzalarining audiovizual ta'lim kontentini hamda

¹ O'zbekiston Respublikasining “Ta'lim to'g'risida”gi Qonuni // Qonun hujjatlari ma'lumotlari milliy bazasi, 24.09.2020 y., 03/20/637/1313-son

multimedia ta'lim mahsulotlarini (audiokitoblar, 3D, VR va boshqalar) ishlab chiqaruvchi maxsus media markazlarni tashkil etish" vazifalari belgilangan².

O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2020-yil 6-oktabrdagi "Axborot texnologiyalari sohasida ta'lim tizimini yanada takomillashtirish, ilmiy tadqiqotlarni rivojlantirish va ularni IT-industriya bilan integratsiya qilish chora-tadbirlari to'g'risida"gi PQ-4851-son qarorida "Axborot texnologiyalari sohasidagi kadrlarni tayyorlash tizimini takomillashtirish «Raqamli O'zbekiston — 2030» strategiyasini muvaffaqiyatli amalga oshirish, raqamli texnologiyalarni rivojlantirish va aholining kundalik hayotiga keng joriy etishni ta'minlashning muhim shartlaridan biri hisoblanadi".

Ta'lim tizimini respublikamizda zamonaviy raqamli ta'lim resurslari yordamida modernizatsiyalash uchun rivojlangan davlatlarning nufuzli oliy ta'lim tashkilotlari filiallari, qo'shma fakultetlari, qo'shma ta'lim markazlari tashkil etilmoqda va ularning moddiy texnik bazasi yaratilmoqda.

Ushbu maqsadni amalga oshirishda hozirgi asr – axborot asri ekanligidan kelib chiqqan holda maktabgacha ta'lim tashkilotlarida ta'lim-tarbiya jarayoniga axborot kommunikatsiya texnologiyalarini joriy etish davr taqozasidir.

Buning uchun esa zamonaviy o'quv-uslubiy qo'llanmalar, texnik vositalar, o'yinchoqlar va kompyuter o'yinlari yaratish hamda ularni ishlab chiqish bugungi kunning asosiy vazifasi hisoblanadi.

Multimediaviy kompyuterli interfaol o'yinlar xam kompyuterlar asosida amalga oshiriladi."Interfaol tushinchasi ingliz tilidagi „interact“ (rus tilida interaktiv, o'zbek tilida interfaol) so'zidan olingan bo'lib „inter“ – xamkorlik o'zaro ikki taraflama „act“- xarakat qilmoq, ish ko'rmoq kabi manolarni anglatadi.

Ishlab chiqilgan va taklif etilgan o'yinini amalga oshirish uchun datavval multimediaviy slayd tayorlanadi, slayd tayyorlash uchun MS OFFISE tarkbidagi Power Point yoki Macromedia Flish dasturlari foydalanish mumkin. Microsoft Power Point universal, imkoniyatlari keng bo'lgan ko'rgazmali amaliy dasturlar qatoriga

² O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2020-yil 5-oktabrdagi «Raqamli O'zbekiston - 2030» strategiyasini tasdiqlash va uni samarali amalga oshirish chora-tadbirlari to'g'risida"gi PF-6079-sonli Farmoni. Manbaa(<https://lex.uz/docs/-5030957>)

kiradi. Power Point dasturi yordamida matn, rasm, chizma, grafiklar, animatsiya samaralari, ovoz, videorolik va boshqalardan tashkil topgan slaydlar va taqdimotlar yaratiladi, ya'ni multimediali ta'lim vositasi tayyorlanadi[4].

Bu dastur orqali barcha ko'rgazmali qurollarni yaratish, shuningdek, ba'zi joylarda malumotlar bazasi sifatida ham qo'llash mumkin. Ayrim hollarda bu dasturdan multimedia vositalarini boshqarish va ularni qo'llab namoyish etuvchi qurilmalarga yuborish vazifalarini bajarish mumkin. Slayd – ma'lum bir o'lchamga ega bo'lgan muloqot varaqalari hisoblanadi. Unda biron maqsad uchun yaratilayotgan va namoyish etishga mo'ljallangan materiallarning elementlari joylashadi. Slaydlar ketma-ketligidan iborat tayyor ko'rgazma yoki mashg'ulot materialini kompyuter ekranida yoki elektron doskada namoyish qilish mumkin.

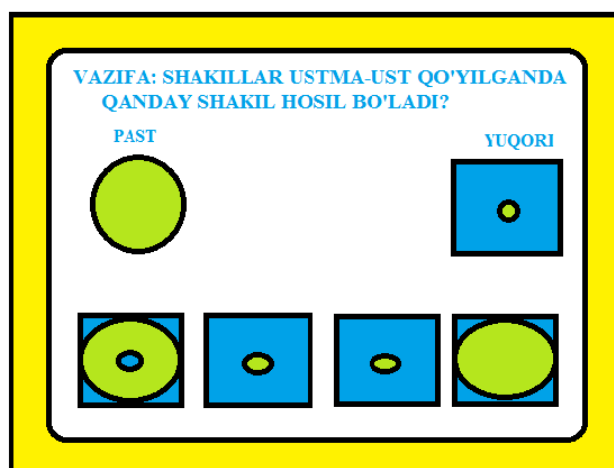
Ushbu dastur asosida multimediamiy kompyuterli interfaol o'yin o'tkazish uchun bir nechta slayd tayyorlandi, masalan, "Shakllarni ustma-ust qo'shish (1- rasm), "Kubiklardan minora yasash" (2-rasm).

Multimediamiy kompyuterli interfaol o'yinlarning odatdagi multimediamiy ta'limiy va rivojlantiruvchi o'yinlaridan farqi shundan iboratki, interfaol o'yinga tegishli slaydda bir nechta mavzuga tegishli ta'lim materiali mujassamlashgan bo'ladi. Shunig uchun, bunday o'yinlardan 9-10 ta mavzu o'tilgandan so'ng foydalaniladi. Slaydlar multimediamiy bo'lgani uchun ularni namoyishga qo'yilganda bolalarga jozibali va qiziqarli effekt beradi [3].

Kompleks shaklidagi kompyuterli o'yinlar bir nechta mavzu o'rganilgandan keyin amalga oshiriladi (o'ynaladi). Kompleks shaklidagi o'yinlarning asosiy xarakterli tomoni shundan iboratki, ushbu o'yinlarda ilgari o'tilgan (o'rganilgan) material takrorlanadi va mustahkamlanadi.

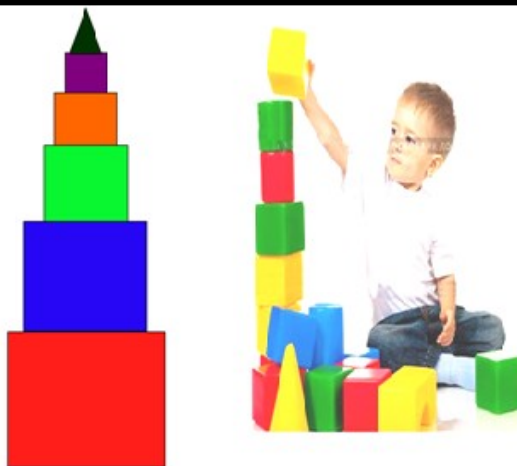
Kompleksli o'yinlarga "Shakllarni usma-ust qo'yish", "Minora yasash", "Teploxod" o'yinlari kiradilar.

Misol tariqasida "Minara yasash" o'yinini keltiramiz. O'yin odatdagi an'anviy o'yinlarni kompyuterda bajarish imkoniyatiga qaratilgan. "Minora yasash" o'yinini amalga oshirish uchun shu mavzuga tegishli multimediali slayd tayyorlanadi. O'yin besh yoshli bolalar uchun ishlab chiqilgan.



1-rasm. Shakllarni ustma-ust qo'yish o'yini

Minora yasash



2-rasm. Kubiklardan minora yasash

To'rtburchakli multimediali slaydni namoyishga qo'yganda monitor ekranida birin-ketin turli o'lchovli kubikchalar xarakatlanib (animatsiya) chiqib kela boshlaydilar va bitta o'rinda joylashadilar. Dastavval kattasi, uning ustiga kichikroq ikkinchisi, so'ngra uchunchisi, to'rtinchisi, beshinchisi o'rnashadi. Beshinchisining ustiga konus kelib tushadi. Natijada 2-rasmda ko'rsatilgandek minora xosil bo'ladi.

Minora xosil bo'lishini slayddagi bola kuzatib turadi. (2-rasm) O'yin dasturi shunday yaratilganki yasalgan "Minora" ya'na tarqatib yuborilishi mumkin. Bundan tashqari quyidagilar amalga oshiriladi:

- 1) kubiklarni va konusni sanash;

- 2) geometrik shakllarni farqlash;
- 3) ranglarni farqlash (kubiklar turli ranglarda bo‘ladi).

Shuning uchun, o‘yin nomi –kompleks o‘yin deb nomlangan. O‘yinni o‘tkazish vaqti yuqoridagi mavzular o‘tib (o‘rganilib) bo‘lingan davrga to‘g‘ri keladi. Bunday kompleks o‘yinlarda bolalarning bilimlari sinaladi, takrorlanadi va mustahkamlanadi.

Maktabgacha ta’lim tashkilotlarining katta va maktabga tayyorlov guruhlariga bolalarni tarbiyachi bilan birgalikda qadimiy o‘yinlarimizdan chillak o‘ynash, oq terakmi – ko‘k terak, milliy kurash, varrak uchirish, bekinmachoq o‘yinlarini tashkil etish, besh tosh, arqon tortishlarni amalga oshirish mumkin.

Multimediali kompleksli kompyuterli o‘yinlar dasturda rejalashtirilgan u yoki bu material o‘tib bo‘lingandan so‘ngra, shu materiallarga mos ravishda amalga oshiriladi.

Masalan:

1) 5 soni ichida qo‘shish va ayirish mavzusi o‘tib bo‘lingach, o‘rganilgan materialni mustahkamlash maqsadida “Bo‘sh o‘rinni to‘ldir” nomli kompyuter o‘yini o‘tkaziladi.

2) Bolalarga yo‘l harakati qoidalari tushuntirib berilgach “Svetafor” nomli kompyuter o‘yini o‘tkaziladi.

Demak, maktabgacha ta’lim tashkilotlarida multimediali kompleks o‘yinlardan foydalanish tarbiyalanuvchilarda kompyuter savodxonligini shakllantirishda asosiy omil bo‘lib xizmat qiladi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati

1. O‘zbekiston Respublikasining “Ta’lim to‘g‘risida”gi Qonuni // Qonun hujjatlari ma’lumotlari milliy bazasi, 24.09.2020 y., 03/20/637/1313-son)
2. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2020-yil 5-oktabrdagi «Raqamli O‘zbekiston - 2030» strategiyasini tasdiqlash va uni samarali amalga oshirish chora-tadbirlari to‘g‘risida”gi PF-6079-sonli Farmoni. Manbaa(<https://lex.uz/docs/-5030957>)

3. Abduqodirov A.A., Begmatova N.X. Maktabgacha ta'lim muassasalarida multimedia texnologiyasidan foydalanish uslubiyoti (o'quv-uslubiy qo'llanma). – Qarshi: Nasaf, 2011. - 257 b.
4. Begmatova N.X. Multimedaviy kompyuterli ta'lim jarayonini tashkil etish algoritmi // Informatika va energetika muammolari. – Toshkent, 2011. - №1. – B. 85-89.