

“SICHQONCHAGA YORDAM BER” O‘YININING METODIK XUSUSIYATLARI HAQIDA

Bahromova Muhayyo Mansurjon qizi

Informatika kafedrası o`qituvchisi

Namangan davlat universiteti

O‘zbekiston Respublikasi

Jamolov Olimjon Orifjon o`g`li

Informatika kafedrası o`qituvchisi

Namangan davlat universiteti

O‘zbekiston Respublikasi

Biz iste`dodli, fidoiy farzandlarimizga

bilim va kasb cho`qqilarini zabt etish

uchun qanot berishimiz kerak!

Sh.M.Mirziyoyev

Annotatsiya: Ushbu maqola hozirgi zamondagi asosiy muammolardan biri IT (information texnologiyalar) sohasidagi kadrlarning taqchilligi va bunga yechim yo`llaridan biri bolalarni shu mutaxassislikka jalb qilishga qaratilgan o`yinlardan biri “Sichqonchaga yordam ber!” o`yini va uning metodik xususiyatlari haqida.

Kalit so`zlar: Algoritm, IT, dastur, o`yin dasturi, bola psixologiyasi, ma`lumotlar bazasi.

ABOUT THE METHODOLOGICAL FEATURES OF THE HELP THE MOUSE GAME

Bahromova Muhayyo Mansurjon qizi

Teacher of the Department of Informatics

Namangan State University

Republic of Uzbekistan

Jamolov Olimjon Orifjon oglu
Teacher of the Department of Informatics
Namangan State University
Republic of Uzbekistan

We are dedicated to our talented and dedicated children
conquering the peaks of knowledge and profession

We need to give wings for!

Sh.M.Mirziyoyev

Abstract: This article is about one of the main problems of the modern world in the field of IT (information technology) and one of the ways to solve it is one of the games to help children in this profession "Help the mouse!" about the game and its methodological features.

Keywords: Algorithm, IT, program, game program, child psychology, database.

Kirish. Ma`lumki, ayni davrda zamonaviy axborot texnologiyalari kirib bormagan sohaning o`zi qolmadi. Ta`lim, tibbiyot, qurilish, ishlab chiqarish, tadbirkorlikning turli ko`rinishlaridan tortib, xatto, tarbiyalashda ham axborot texnologiyalari vositalaridan foydalanilmoqda. Texnologiyalar xilma-xil yumushlarni yengillashtirgani, ba`zi vazifalarni o`ziga olganligi sababli, jarayon nihoyatda tezlashdi. Ertaga, o`z ish o`rningizni robotga bo`shatib berishingizni so`rashsa, ajablanarli bo`lmay qoladi. Kun sari raqamli texnologiyalardan foydalana olmagan shaxsning nafaqat ishlashi, balki yashashi ham qiyinlashib qolishi mumkin. Chunki, uyg`onilgandan uyquga yotgungacha bir necha xil qurilmalar bilan ishlanadi. Eng oddiy misol smart eshiklarning ochilishi. Tasvirdan obyektни tanib olib binoga kirishga ruxsat berilishi yoki ta`qiqlanishi va hokazo.

Zamon shiddatkor rivojlanishda ekan, farzandlarni unga bardoshli qilib tarbiyalash zarur. Ya`ni ularning media madaniyatini to`g`ri shakllantirish va unumli rivojlantirish kerak.[1] Bunda bir qator ta`limga yo`naltirilgan o`yinlardan foydalanish mumkin. Bu bo`yicha O`zbekistonda ham bir nechta izlanishlar o`zining ijobiy natijasini bera boshladi. Jumladan, "Sichqonchaga yordam ber" o`yini.

Asosiy qism. "Sichqonchaga yordam ber" o`yini bolaning mantiqiy hamda algoritmik tafakkurini rivojlantirishga xizmat qiladi. Bu o`yin dasturi o`yindagi sichqonchaga pishloqqa yetib borgunigacha bo`lgan yo`lni (ya`ni o`ngga, chapga, yuqoriga va pastga) ko`rsatib berishga asoslangan. O`yin 8 bosqichdan iborat bo`lib, bosqichlar soddadan murakkabga qarab o`zgarib boradi. (1-rasm)

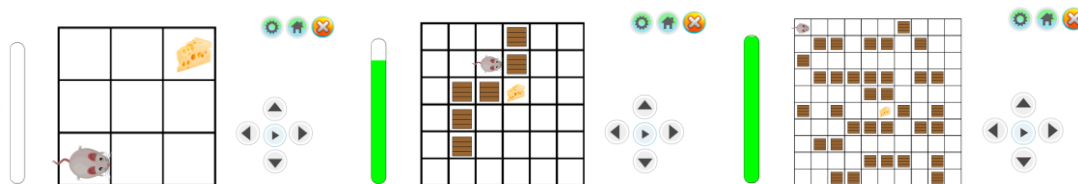


1-rasm

O`yinning e`tiborli jihatlari quyidagilar:

1. Bosqichlardagi yo`laklar va to`siqlar ketma-ketligi algoritmnini o`rgatish metodikasiga asosan tanlangan. (Dastlabki bosqichlarda sichqoncha 3x3 o`lchamli kvadrat ichida to`siqsiz harakatlansa, navbatdagilarida to`siqlar qo`shilib, ularning soni ortib boradi. Yakunida sichqoncha 10x10 o`lchamli

kvadrat ichida xuddi labirintda harakatlangedek yo`l topib borib, pishloqni yeyishi kerak.) (2-rasm)

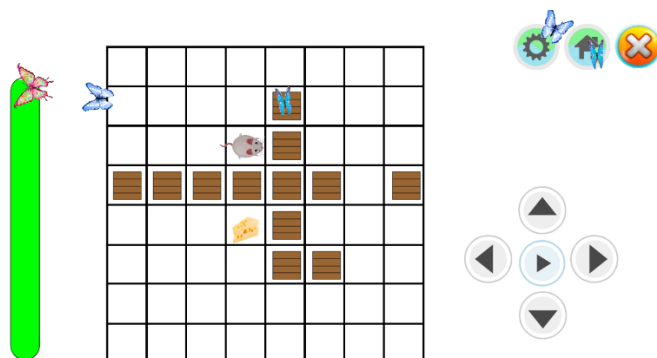


2-rasm

2. Bosqichlarning ketma-ket o`ynalishi talab etiladi. (ya'ni, bola bir bosqichni muvaffaqiyatli o`ynab, zarur ballni qo`lga kiritgandan so`ng, unga navbatdagi bosqich ochiladi. O`zi xohlasa ham soddasini o`ynab yutmasdan turib, murakkabini o`ynay olmaydi. Lekin o`yinda boshidan boshlash imkoniyati mavjud. Agar o`yin boshidan boshlansa, yana barcha bosqichlar qulflanadi va bir boshidan o`ynash talab etiladi.)

3. Bolani rag`bat ruhida tarbiyalashning ahamiyatini inobatga olgan holda bolaga hech qachon yutqazganligi to`g`risida namoyish ko`rsatilmaydi. Bola noto`g`ri yo`lni tanlagan holda, unga shunchaki qayta ishlash uchun yana imkoniyat beriladi.

4. Bolaning kompyuter o`yinini o`ynashi uning ko`ziga salbiy ta`sir ko`rsatmasligi uchun har 5 daqiqada ekraning o`ng yuqori burchagidan har gal turli rangda va turli sonda kapalaklar uchib chiqib, ko`zni mashq qildiruvchi trayektoriya bo`ylab harakatlanib chiqib ketadi. (3-rasm)



3-rasm

5. O`yinni nazorat qiluvchi (ota-ona, tarbiyachi yoki o`qituvchi) uchun ekranning chap qismida maxsus indikator mavjud bo`lib, u bola har gal bitta bosqichni muvaffaqiyatli yakunlaganida to`lib boradi.

6. Bosqichlar orasida rag`batlantirish effektlari namoyish qilinadi.

7. Bolaning o`yin davomidagi barcha harakatlari ma`lumotlar bazasiga yozib boriladi. (Bu ishlab chiquvchilar uchun ma`lumotlarni tahlil qilish, qayta ishlash imkonini beradi. Nazorat qiluvchilar uchun esa, bola necha qadam o`ngga, chapga, yuqoriga, pastga yurganini, qancha vaqt o`ylaganini hamda bitta bosqichni qancha vaqt o`ynaganini tahlil qilish imkoniyatini beradi.) (4-rasm)

8. O`yinning ma`lum sinov bosqichi yakunlanganida yoki foydalanuvchi o`zgarganda ma`lumotlar bazasini tozalash (barcha ma`lumotlarni o`chirib yuborish) mumkin.



No	level	Date	STime	ETime	TopRight	Bottom	Left	Natija	
1	42	17.01.2022	10:10:15	10:10:18	0	1	0	0	qoldi
2	42	17.01.2022	10:10:12	10:10:14	0	0	1	0	qoldi
3	41	17.01.2022	10:09:59	10:10:11	5	4	1	1	yutdi
4	41	17.01.2022	10:09:55	10:09:59	0	1	0	0	qoldi
5	63	17.01.2022	09:47:45	09:48:00	6	3	1	6	yutdi
6	62	17.01.2022	09:47:22	09:47:43	4	4	8	7	yutdi
7	61	17.01.2022	09:47:10	09:47:21	4	1	5	6	yutdi
8	61	17.01.2022	09:47:10	09:47:21	4	1	5	6	yutdi
9	60	17.01.2022	09:46:52	09:47:08	1	6	7	2	yutdi

Tozalash

4-rasm

9. O`yin davomida bola agar xohlasa, rag`bat tovushlarining balandligini o`zgartirishi ham mumkin. (5-rasm)



5-rasm

Xulosa. “Sichqonchaga yordam ber!” o`yining yuqorida sanab o`tilgan xususiyatlari uning interaktiv hamda intellektualligini ta`minlaydi. Ushbu o`yin asosan boshlang`ich sinf o`quvchilarida dasturlash elementlarini, xususan, algoritmlashning dastlabki ko`nikmalarini shakllantirish va rivojlantirish uchun xizmat qiladi. Bundan tashqari, o`yin bolada qo`yilgan masalaga optimal yo`l topish, tezkor qaror qabul qilish, diqqatni jamlash, harakatni aniq va tez amalga oshirish kabi bir nechta sifatlarni shakllantiradi. O`yindan boshlang`ich sinf o`quvchilari dars jarayonlarida, to`garaklarda, oilada foydalanishlari mumkin.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Bahromova, M. M. (2022). ZAMONAVIY KASBLARNI EGALLASHDA MATEMATIK MANTIQNING O`RNI VA USHBU KASBLARGA YO`NALTIRISH QAMROVINI KENGAYTIRISH. *Ekonomika i sotsium*, 1(92), 1334-1339.

2. Bahromova, M. M. (2021). The importance and necessity of teaching computer science and programming for primary school students. *Asian Journal of Multidimensional Research*, 10(9), 162-166.
3. Bahromova, M. M. (2021). MULTIMEDIALI INTELLEKTUAL O'YINLAR ORQALI BOLALARDA DASTURLASH KO'NIKMASINI RIVOJLANTIRISH. *ACADEMIC RESEARCH IN EDUCATIONAL SCIENCES*, 2(6), 1189-1193.
4. Bahromova, M. M. (2022). The Importance of Developing Forms of Thinking in Primary School Students. *International Journal of Innovative Research in Science Engineering and Technology*. 11(2), 1369-1371.
5. Икромова Мушаррафхон Нематиллаевна РАҚАМЛИ ТАФАККУР ВА УНИ ТАЪЛИМГА ЖОРИЙ ЭТИШ МАСАЛАЛАРИ (ИЛМИЙ МАНБАЛАР ТАҲЛИЛИ) // Современное образование (Узбекистан). 2021. №3 (100).
6. Tursunovich K. R., Orifjon o'g'li J. O. THE FEATURES OF THE DISTANCE LEARNING SYSTEM (DLS) DURING QUARANTINE AT SCHOOLS // *Galaxy International Interdisciplinary Research Journal*. – 2022. – Т. 10. – №. 2. – С. 182-189.