IQRO JURNALI / 2023
GUVOHNOMA № 060680
E-ISSN : 2181-4341

VOL–2, ISSUE–1
https://wordlyknowledge.uz/

BOSHLANG‘ICH SINF JISMONIY TARBIYA DARSLARIDA KOMPYUTER O‘YINLARINING TUTGAN O‘RNI

Gulbahor Yuldasheva,
FarDU, Axborot texnologiyalari kafedrasi katta o‘qituvchisi
Husnida Mamatova
FarDU, Jismoniy madaniyat yo‘nalishi talabasi

Annotatsiya: Ushbu maqolada boshlang`ich sinf jismoniy tarbiya darslarini tashkil etishda axborot texnologiyalari, shu jumladan kompyuter o‘yinlarining tutgan o‘rni muhokama etiladi.

Kalit so‘zlar: axborot texnologiyalari, kompyuter o‘yinlari, jismoniy tarbiya, metod, jarayon.

KIRISH

Ta’lim jarayonida zamonaviy texnologiyalardan foydalanish jamiyatda ro‘y berayotgan integratsiya va axborot jarayonlari, global ta’lim makoniga kirishga yo‘naltirilgan yangi ta’lim tizimini shakllantirish bilan izohlanadi [1, 6]. Hozirgi kunda zamonaviy kompyuter texnologiyalariga asoslangan ta’lim pedagogik faoliyatda ishlarni sifatiga bog‘liq. Zamonaviy kommunikatsiya texnologiyalaridan foydalanish natijasida ta’lim jarayonida o‘qituvchining faoliyatida sezilarli o‘zgarishlar sodir ro‘y bermoqda. O‘quv kurslari murakkablashmoqda, o‘quv materiallari sifatiga qo‘yiladigan talablar o‘sishi sezilarli darajada ko‘zga tashlanmoqda.

ASOSIY QISM

Axborot-kommunikatsiya texnologiyalari axborotni taqdim etish imkoniyatlarini sezilarli darajada kengaytiradi. Maktab ta’limini rivojlanishining hozirgi bosqichida kompyuter texnikasi bilan jihozlash masalalariga alohida e’tibor berilmoqda [2, 28]. Maktab o‘quvchilariga boshlang‘ich sinf mashg‘ulotlarida kompyuter yordamidan foydalanish, ularning aqliy faoliyati nazariy materiallarni tez o‘zlashtirilishiga yordam beradi, bilim va ko‘nikmalarini egallashi yanada qizg‘in va hilma-xil bo‘ladi.

Kompyuterni darsning barcha bosqichlarida qo‘llash mumkin. Yangi materialni tushuntirishda o‘quv jarayoni muvofiqlashtiriladi, yo‘naltiriladi, olib boriladi va tashkillashtiriladi hamda kompyuterning o‘zi butun mavzuni "tushuntiradi" [3, 14]. Videoyozuv, tovush va matndan foydalangan holda, o‘quvchi o‘rganilgan jismoniy harakat haqida to‘liq tushunchaga ega bo‘ladi, harakatlar ketma- ketligini modellashtirishni o‘rganadi, bu esa darsni yanada mazmunli va qiziqarli o‘tishiga yordam beradi.

Bilimlarni mustahkamlash bosqichida kompyuter an’anaviy dars muammosini hal qilishga imkon beradi - shaxsiy bilimlarni hisobga olish, shuningdek, har bir holatda olingan bilim, ko‘nikma va malakalarni shakllantirishga ko‘maklashadi.

O‘quv kursini kompyuterlashtirish uchun o‘qituvchi quyidagi bosqichlarni izchil bajarishi kerak:

1) fanga doir o‘quv-uslubiy materiallarni elektron variantini tayyorlashni boshlanishi bo‘lgan kompyuter kursining maqsad va vazifalarini shakllantirish;

2) elektron nashr turini (multimediali ma’urzalar, e

3) o‘quv matnlari, grafik va animatsion parchalar, videolar, ovozli matnlarni tayyorlash;

4) o‘quv reja ssenariysini ishlab chiqish va giperhavolalarga navigatsiya sxemasini tuzish.

Boshlang‘ich sinf jismoniy tarbiya darslarida harakatli o‘yinlar to‘g‘risida qisqacha ma’lumot,o‘yin qoidalari, o‘yinni o‘tkazish tartibi, o‘yin davomida bajariladigan harakatlar to‘g‘risidagi ma’lumotlar bilan tanishtirishda o‘qituvchi axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan foydalanib o‘tsa, o‘yin to‘g‘risida o‘quvchilarda tasavvur va ko‘nikmalarni hosil bo‘lishiga muayyan darajada xizmat qiladi. Boshlang‘ich sinf o‘quvchilariga jismoniy tarbiya darslarida o‘yinlar to‘g‘risida ma’lumotlar berishda PowerPoint, MacromediaFlash, 3DstudioMax va boshqa dasturlarda yorqin ranglardan foydalanib [3, 49], tayyorlangan animatsiyalardan foydalanishi mumkin. Quyida biz ushbu dasturlar yordamida dars davomida foydalanish mumkin bo‘lgan ba’zi o‘yinlar to‘g‘risida to‘xtalib o‘tamiz.

Ustunchalarni aylanib o‘tish. O‘yin mazmuni. Umumiy start chizig‘ida bir necha jamoaning to‘rt nafardan ishtirokchilari kolonnalarda saf tortib turadi. Har bir jamoaning ishtirokchilari belgilangan hududda joylashib oladilar ishtirokchilar oldidan har 1-1,5 metrga, 100 metr masofaga doiralar chiziladi. Rahbarni signalidan keyin jamoalarning oxirgi turgan o‘yinchilari o‘yinni boshlab berishadi. Birinchi ishtirokchi oldindagi uchta ishtirokchidan aylanib o‘tib belgilangan joyga kelgandan so‘ng navbatdagi ishtirokchini start olishiga ruxsat etiladi. Belgilangan masofaga o‘yin qoidalarini buzmasdan birinchi yetib kelgan jamoa g‘olib hisoblanadi.

O‘yinning tavsifi. Rahbarni signalidan keyin jamoalarning oxirgi turgan o‘yinchilari o‘yinni boshlab berishadi. Birinchi ishtirokchi oldindagi uchta ishtirokchidan aylanib o‘tib belgilangan joyga kelgandan so‘ng navbatdagi ishtirokchini start olishiga ruxsat etiladi. Jamoaning xar bir ishtirokchisi mashqni masofa bo‘ylab 8-10 martagacha bagaradi. Belgilangan masofaga o‘yin qoidalarini buzmasdan birinchi yetib kelgan jamoa g‘olib hisoblanadi.

O‘yinning qoidalari.

1. Ishtirokchi belgilangan doiradan chiqib ketishi mumkin emas.
2. Ustunlarni aylanib o‘tayotganda unga tegib joyidan siljitishga yo‘l qo‘yilmaydi.
3. Harakatni boshlagan ishtirokchi belgilangan joyga yetib kelmaguncha qolgan ishtirokchilar harakatni boshlamaydilar.

O‘yin natijalari kompyuterga yozib boriladi va jadval asosida natijalar keltirib chiqariladi.

XULOSA VA MUNOZARA

Umumiy o‘rta ta’lim maktablarida zamonaviy axborot texnologiyalaridan foydalanish ta’lim sifatini oshirishga xizmat qiladi. Bunda pedagogik jarayonning mazmuni takomillashadi, o‘quv jarayoniga innovatsion modellar joriy etiladi, shuningdek, o‘qituvchi va o‘quvchining hamkorlikdagi faoliyati yo‘lga qo‘yiladi. O‘quv jarayoniga axborot-kommunikatsiya texnologiyalarni tadbiq qilish, ta’lim muassasasida texnologik, pedagogik va tashkiliy ishlar bilan bog‘liq qiyin va ko‘p qirrali masalalarni yechishni talab etadi.

ADABIYOTLAR RO‘YXATI

1. Veksler V. A., Reydel. FUNT. Interfaol simulyatorlar va ularning o'quv jarayonidagi ahamiyati // NovaInfo, №. 41-1, 2016 yil., - b. 10.
2. Smirnova I.E. Veb-dizaynning boshlanishi. S.Pt: "BHV - Peterburg", 2015. - 238 b.
3. Ivanova E. O., Osmolovskaya I. M. Axborot jamiyatida o'rganish nazariyasi - 2-nashr. - M. : Ta'lim, 2014. - 189 b.
4. Yadrovskaya, M. V. Pedagogikada modellar va modellashtirish: monografiya / M. V. Yadrovskaya. - Rostov-na-Donu, 2014. - 359 p.
5. Yuldasheva, G. I. (2021). Axborot texnologiyalari-ta’lim sifati kafolatidir. Электронное научно-практическое периодическое издание «Экономика и социум, (4), 83.
6. Yuldasheva, G. I. (2022). Ta'lim samaradorligini oshirishda elektron darsliklardan foydalanish. Youth, Science, Education: Topical Issues, Achievements And Innovations,(5), 36-38.
7. Yuldasheva, G., & Yo'ldosheva, M. (2022). Factors of informatization of the process of primary education.“. Электронное научно-практическое периодическое издание «Экономика и социум, 12(91), 689-692.
8. Yuldasheva, G., & Yo‘ldosheva, M. (2022, September). Axborot xavfsizligiga tahdidlar va ularning oldini olish omillari. In International scientific conference" innovative trends in science, practice and education" (Vol. 1, No. 2, pp. 231-236).
9. Ibragimovna, Y. G., & Xokimovna, K. Z. (2022). Informatika fanini o ‘qitish jarayonida Mobil texnologiyalardan foydalanish. *Miasto Przyszłości*, *29*, 385-387.
10. Йулдашева, Г., & Йўлдошева, М. (2022). Использования информационных технологий в организациях. Scientific progress, 3(3), 477-480.

11. Yuldasheva, G. I., & Shermatova, K. M. (2021). The use of adaptive technologies in the educational process. Экономика и социум, (4-1), 466-468.
12. Yuldasheva, G. I. (2022). Ta'lim samaradorligini oshirishda elektron darsliklardan foydalanish. Youth, Science, Education: Topical Issues, Achievements And Innovations,(5), 36-38.
13. Sultaniyazovich, Y. M., & Muhammadalievna, A. S. (2022). Current state of use of information resources of the internet in the REPUBLIC OF UZBEKISTAN. Galaxy International Interdisciplinary Research Journal, 10(3), 169-175.
14. Aldashev, I. (2021). The creation of simulation and game models in pedagogical process. *Экономика и социум*, (2-1 (81)), 45-48.
15. G.Yuldasheva., D.Begmatova Zamonaviy ta'lim tizimida axborot texnologiyalaridan foydalanish. International Academic Research Journal 2022. 57-61.
16. G.Yuldasheva., H. Raxmatova. Jismoniy tarbiya va sport sohasida axborot texnologiyalarining roli. Results of National Scientific Research International Journal 2023. 16-19.