



USE OF MOBILE AND COMPUTER GAMES AS A PSYCHOLOGICAL TOOL TO SHAPE STUDENT LEARNING PROCESSES

Djalolova Mohinur

Fergana State University Teacher of the Faculty of Pedagogy and Psychology
mohinurdo502@gmail.com

Karimov Jahongir Murodjon oglu

Fergana State University Faculty of Pedagogy and Psychology
Talabasi jahongirko57@gmail.com

Annotation:

In this article, the positive and negative effects of media on children's cognitive processes. Another unique aspect of computer and mobile educational and developmental games is that students are told to continue the game every 15 minutes, after the relaxation time.

Keywords: Education, media, play, relaxation, thinking, cognition.

Zamonaviy insoning kundalik hayotida foydaladigan muhim qurilmalar va vositalar qatorida bugun planshet, mobil telefon va kompyuterlar mustahkam o'rniga ega bo'lib ulgirdi. Ota-onalari, aka-opa va televideniya dan tortib multfilm qahramonlarigacha foydalanayotgan mazkur gadjetlarga bugungi avlod bolalari alohida ahamiyat qaratmoqdalar. Zamonaviy bolalar ayni axborot texnologiyalari taraqqiyoti davrida voyaga yetmoqa. Bolalarda maktabgacha tarbiya yoshi davridanoq zamonaviy gadjetlardan foydalanish malakasi shakllanib, ularning funksiyalaridan, virtual o'yinlaridan hech qanday yordamsiz foydalanmoqdalar. Yuqorida aytib o'tkanimizdek bugun zamonaviy texnologiyalardan foydalanishni cheklab qo'yishning mutlaq imkoni yo'q, shunday ekan zamonviy talablarga moslashgan holda, zamonaviy texnologiya yutuqlaridan meyorida va oqilona foydalangan holda, ijobiy axborotlarni berish, ta'lim-tarbiyaviy rivojlanishni va fan sohasini o'rgatishni taminlash maqsadida foydalanish zarurati paydo bo'lmoqda.

Kompyuter va mobil ta'limiy va rivojlantiruvchi o'yinlarning o'ziga hos jihatlaridan yana biri – o'quvchilar tomonidan har 15 daqiqadan so'ng, relaksatsiya vaqtini o'tab, o'yinni davom ettirish lozimligidir. Bolalar kompyuterdan foydalanishni o'rganib olganlaridan so'ng, bunday o'yinlardan mustaqil ravishda foydalanishlari mumkin. Psixologik jihatdan kichik maktab yoshidagi bola, turli sinf o'quvchilari kompyuter va mobil o'yinlarini turlicha qabul qilishlari mumkin. Masalan, o'quvchilardan ba'zi birlari shaxsiy kompyuterlar va ularning qurilmalarini qimmatbaho buyum deb qabul qilishlari mumkin. Uning "sichqoncha" sini haqiqiy sichqoncha, monitor ekranini esa televizor ekrani bilan taqqoslay oladilar. Psixologik nuqtai nazardan, kompyuter monitoridagi multimediali tasvirlar kichik maktab yoshi o'quvchilarida taqqoslashni, abstrakt tafakkurni shakllantiradi. Bolalar turli xil buyumlarga, qurilmalar va transport vositalarining modellariga juda qiziquvchan bo'lganliklari uchun kompyuterning psixologik ta'siri buyumlarga qaraganda kuchliroq bo'ladi. Kompyuter o'yinlari bolalarga dinamik (jonli) ravishda psixologik ta'sir etadi. Didaktik o'yinlar jarayonida psixik bilish



jarayonlarining takomillashuvi yuz beradi, ya'ni bolalar buyumlarning soni, katta-kichikligi, shakli, hajmi, ranglari o'rtasidagi farqni idrok qila boshlaydi. Kompyuter o'yinlarining psixologik ta'siri, ayniqsa, passiv o'quvchilarga sezilarli bo'ladi. Ular birinchi muvaffaqiyatli o'yindan keyin faollashib, topshiriqni mustaqil bajarishga kirishib ketadilar. Dastlabki tadqiqot natijalari, kichik maktab yoshida kompyuter o'yinlarini oddiydan boshlash lozimligini, so'ngra esa o'quvchilarda malaka va qiziqish osha borishi bilan o'yinlar murakkablashtirib borilishi zarurligini ko'rsatdi. Bunda qobiliyatli bolalar kompyuterda mustaqil ishlash (o'ynash) darajasiga erishadilar. Masalan, "pazzl" janridagi o'yinlar iqtidorli bolalarga mo'ljallangan bo'lib, diqqat e'tiborni o'yinda berilgan topshiriqni aytaylik, yashirib qo'yilgan predmetlarni topishi, yetishmay turgan qism bilan to'ldirish kabi topshiriqlarga ega. Kompyuter o'yinlari o'quvchilarni o'rganiladigan materialga va o'yin mazmuniga diqqatlarini jalb qilishda samarali vosita hisoblanadi. G'arb psixologlari ta'kidlashicha, materialni muvaffaqiyatli o'zlashtirishda, avvalo, diqqat kuchi belgilanadi, ba'zi o'quvchilarning sinfdoshlaridan orqada qolib ketishi, ularning aql-idrok yoki xotirasi zaifligidan emas, balki diqqati tarqoqligidan kelib chiqadi. Kompyuter o'yinlari esa barcha bolalarning diqqatini o'ziga turg'un jalb qiladi. Hozirgi o'yin, paint grafik dasturi va shunga o'xshash mashg'ulotlar tufayli bolada kuzata bilish qobiliyati ham rivojlanadi. Darhaqiqat, kompyuter o'yinlarida tarbiyalanuvchilarning idroki va kuzata bilish qobiliyati rivojlanib, taraqqiy eta boshlaydi. Idrok etishning bir nechta turi bo'lib, shulardan harakatni idrok etish turi kompyuter o'yinlarida ham namoyon bo'lib, ko'proq jangarilik o'yinlarida kuzatiladi. Bu holda kompyuter ekranida o'q (snaryad)ning harakati, nishonga tegishi, portlash jarayonini ko'rish mumkin. Avtopoyga o'yinlari ham idrokning harakat turiga kiradi. Kompyuter va mobil ta'limiy va rivojlantiruvchi o'yinlarda ham idrokning harakat turi uchratiladi. Masalan, "O'zaro mos bo'lgan shakllarni rangi bo'yicha yig'ish", "bo'sh o'rinni to'ldirish (pazzl janri)", "adventure (sayohat) va arkada janrlarida" o'yinlarida kompyuter va mobil qurulma displeyida obyektlar harakatlanadi, qahramon tezkor harakatlar qilishi bilan birga qarorlar chiqarishi.

Idrok etish jarayonining faol ko'rinishlaridan biri kuzatishdir. Kompyuterli o'yinlarni kichik maktab yoshi davridagi foydalanuvchi qurulmaning displeyida kuzatadi. Ammo o'yinni bajarish qo'l harakati asosida amalga oshiriladi (ya'ni "sichqoncha" va klaviaturadan foydalaniladi) yoki zamonaviy mobil qurilmalardagi "touch" (inglizcha – tegmoq, turtmoq, qo'l tekizmoq ma'nosini anglatadi) ya'ni qurulma displeyiga barmoqlarni tekizish orqali o'ynaydilar. Bolalar tevarak-atrofga, voqea va hodisalarga, narsa va buyumlarga qiziquvchan bo'ladi. Kompyuter o'yinlari bolalarning qiziquvchanlik xususiyatini oshiradi. Natijada, ularning aqliy rivojlanishi jadal tarzda boradi. Multimediali kompyuter o'yinlari bolalarning qiziquvchanlik xususiyatini oshirishi quyidagilar asosida nomoyon bo'ladi:

- 1) ekranda ko'rsatiladigan o'yin obyektiga animatsiya samarasi berilgan bo'lishi va ular doimiy ravishda harakatlanib, jilolanib turishida;
- 2) tovushda;
- 3) musiqada;
- 4) animatsiyada;
- 5) multifikatsiyada.



Muayyan maqsadli rivojlantiruvchi o'yin psixologik-pedagogik ta'sirlari bolalarning faqat qiziquvchanlik xususiyatini oshiribgina qolmasdan, balki bilim olishga bo'lgan ishtiyoqini ham oshiradi.

Kompyuterli ta'limda ham pedagogikaning namoyish etish va amaliy usullaridan foydalangan holda, maktab yoshi bolalariga yangi materiallarni o'rgatish jarayonida bevosita dialog metodidan foydalaniladi. Yangi materialni o'rgatishga qaratilgan kompyuter ishtirokidagi bevosita dialog metodi – maxsus dasturlar asosida tayyorlanib, kompyuter xotirasiga kiritilgan materiallar va didaktik vositalar orqali amalga oshirilgan mashg'ulotlarga tatbiq etiladi. Yangi bilim berishda bevosita dialog metodidan foydalanishni maktab bolalari yoshlari, ularning fikrlash darajalari va boshqa xususiyatlarini e'tiborga olishni taqozo etadi. Bevosita dialog metodidan foydalanilgan holda kompyuter didaktik vositalar manbai rolini o'ynaydi.

Kompyuter bolaga – topshiriq, savol, mashqni bajarish yoki o'yinni bajarishni buyuradi. Bola topshiriqni bajaradi. Kompyuter topshiriq bajarilishining to'g'ri yoki noto'g'riligini bildiradi. Noto'g'ri bo'lsa, takroriy bajartiradi. Kompyuter bolaning bilimni baholaydi. Kompyuterda ishlovchi bola mashqlarni va kompyuter qo'ygan vazifalarni, o'yinlarni takror-takror bajarib, maqsadiga erisha oladi, chunki kompyuter - “bag'ri keng” va “toqatli, sabrlidir”. Bola xato qilgan taqdirda ham xatoni o'zi tuzatgunga qadar hech kim unga tanbeh bermaydi. Ammo bolalar kompyuterda mustaqil ishlagan hollarda ham ularning harakatlari doimo o'qituvchi, kattalar nazoratida bo'lishi zarur, o'quvchilarida, farzandlarida kompyuterdan to'g'ri foydalanish malakalarini shakllantirish talab etiladi. Hamma narsaning me'yori bo'lgani kabi kompyuterdan foydalanishda ham, avvalo, to'g'ri o'tirish, undan foydalanish qoidalariga amal qilish, ayniqsa, ko'zga, asab tizimiga zarar yetkazmaslik uchun gimnastik mashqlar bilan shug'ullanish zarur. Shunda bolalar kompyuter o'yinlari: dam olish, bolalar reaksiyasi tezligini rivojlantirish hamda mantiqiy tafakkurlarining shakllanishi uchun foydali va samarali omil bo'lishi mumkin. Internet yoki lokal tarmoqdagi muloqotlari esa ularda muloqotchanlikni rivojlantirishga sabab bo'ladi. Bolalarning kompyuter o'yinlari bo'yicha musobaqalarda g'alaba qozonishlari esa ularda faxr-iftixor tuyg'usini rivojlantiradi. Shunday ekan, kompyuter o'yinlarining bola tarbiyasiga foydali yoki zararli ta'sir etishi ko'proq kattalarga bog'liq.

Ma'lumki, maktab yoshi davri bolalari kompyuterga ongli munosabatda bo'ladilar. Psixologlarning fikriga qaraganda, kompyuter bolalarda diqqatni, mantiqiy va abstrakt tafakkurlarini rivojlantiradi. Kompyuter o'yinlari ularga mustaqil qaror qabul qilishga, bir vaziyat, harakatdan boshqasiga tezda o'tishga yordam beradi. Bolalar ijodiy qobiliyatlariga, bolaning individual shaxsiy xususiyatlariga ham yaxshi ta'sir etadi. Ayniqsa, rivojlantiruvchi kompyuter o'yinlari — bu mustaqil ta'limni rivojlantirish, Internetdan foydalanishni bilish esa axborotni izlash va to'g'ri tanlashlarida hayotiy maktab bo'ladi.



Foydalanilga adabiyotlar.

1. Karimova V.M. Ijtimoiy psixologiya va ijtimoiy amaliyot: Universitetlar va pedagogika institutlari uchun o'quv qo'llanma. – T.: “Universitet”, 1999. – 96 b.
2. Usmanova e.Z. O'quvchilarda mustaqil tafakkurni qanday qilib rivojlantirish mumkin. – T.: O'zbekiston, 2000. – 23 b.
3. E.G'oziev «Oliy maktab psixologiyasi» T.. 1997 y.
4. A . Sherbakov “Yosh va pedagogik psixologiyadan praktikum”. T. 1992.