



USE OF MOBILE AND COMPUTER GAMES AS A PSYCHOLOGICAL TOOL TO SHAPE THE COGNITIVE PROCESSES OF YOUNG SCHOOL-AGE STUDENTS

Nuriddinov Rasuljon Samitjon o'g'li¹

¹Fergana State University, Department of Psychology, Teacher

<https://doi.org/10.5281/zenodo.4717283>

ARTICLE INFO

Received: 19th April 2021

Accepted: 21st April 2021

Online: 23rd April 2021

KEY WORDS

gadget, mobile phone, puzzle, game, arcade, strategy, education, adventure, activity, development.

ABSTRACT

This article discusses aspects of using modern gadgets used by students as a psychological tool in shaping the learning process.

MOBIL VA KOMPYUTER O'YINLARIDAN KICHIK MAKTAB YOSHIDAGI O'QUVCHILAR BILISH JARAYONLARINI SHAKLLANTIRUVCHI PSIXOLOGIK VOSITA SIFATIDA FOYDALANISH

Nuriddinov Rasuljon Samitjon o'g'li¹

¹ Farg'ona davlat universiteti psixologiya kafedrasida o'qituvchisi

MAQOLA TARIXI

Qabul qilindi: 13-aprel 2021

Ma'qullandi: 17-aprel 2021

Chop etildi: 19-aprel 2021

KALIT SO'ZLAR

gadjet, mobil telefon, pazzl, o'yin, arcade, strategy, ta'lim, adventure, faoliyat, rivojlantirish.

Zamonaviy insoning kundalik hayotida foydalanadigan 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

ANNOTATSIYA

Ushbu maqolada o'quvchilar foydalanayotgan zamonaviy gadjetlardan bilish jarayonini shakllantirishda psixologik vosita sifatida qo'llash bo'yicha jihatlari yoritiladi.

gadjetlarga bugungi avlod bolalari alohida ahamiyat qaratmoqdalar. Zamonaviy bolalar ayni axborot texnologiyalari taraqqiyoti davrida voyaga yetmoqda. Bu esa o'z navbatida bugungi kunda g'oyatda tezkorlik bilan o'sib borayotgan «Axborotli jamiyat»



nazariyasini paydo bo'lishiga va rivojlanishiga imkoniyat yaratib berdi.[1]

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.

Komyuterlar va mobil qurilmarning rivojlanishi bilan ularning turlari va funksiyalari, o'yinlari ham takomillashib bormoqda. Hozirgi kunda kompyuter va mobil qurulma o'yinlari turli-tuman va ularning son-sanog'i yo'q. Shunga qaramasdan virtual o'yinlarni bir nechta turga ajartish mumkin:

➤ Arcade (arkada). Bu turdagi o'yinlarda asosiy shart ko'p o'ylamasdan tez harakat qilish kerak bo'ladi. Masalan, avtomobil poygalari, ekranda paydo bo'lgan turli nishonlarni tez nishonga olish va boshqalar.

➤ Scrolles (siljish, harakatlanish). Bu turdagi o'yinlarda ekrandagi tasvir bir tomonga to'xtovsiz harakatlanib turadi. O'yinchidan esa uchragan to'siqlardan o'tish talab etiladi.

➤ Simulation (simulyatorlar). Bu turdagi o'yinlarda biror murakkab texnik qurilmalarni boshqarish (avtomobil, samolyot va boshqalar) amalga oshiriladi.

➤ Strategy (strategiya). Bu turdagi o'yinlarda biror maqsadga erishish uchun reja ishlab chiqish talab etiladi. Bunda o'yinchi birgina personaj emas, balki, harbiy, bo'linm,

biror tashkilot yoki davlatni boshqarishi talab etiladi.

➤ Sport. Bu turdagi o'yinlarda biror sport o'yini (futbol, tennis, basketbol) tasvirlanadi.

➤ Adventure (sarguzasht). Bu tipdagi o'yinlarda o'yinchi boshqarayotgan qahramon syujet bo'yicha harakatlanadi. Yo'lda uchragan boshqa personaj lar bilan muloqotga kirishadi, mantiqiy masalalarni hal etadi va turli sarguzashtlarni boshidan kechiradi.[2]

Puzzle (boshqotirmalar). Bu turdagi o'yinlarda har xil boshqotirmalarni hal qilish kerak bo'ladi. Masalan, bo'laklarga ajratib yuborilgan rasmni tiklash, yashirib qo'yilgan narsalarni toppish.

Maktab yoshi o'quvchilarida biz qo'llamoqchi bo'lgan muayyan maqsadli ta'limiy, rivojlantiruvchi kompyuter va mobil o'yinlarning psixologik jihatlaridan ba'zi birlarini ko'rib chiqamiz. Muayyan rivojlantiruvchi maqsadli kompyuter va mobil o'yinlarning didaktik jihatlaridan biri ularning ta'limiyligidir. Ya'ni o'quvchi o'yin davomida bir vaqtning o'zida ham o'yinda ishtirok etadi, ham ma'lum bir darajada ta'lim oladi. Ayrim o'yinlarda bilimlar mashqlar orqali namoyish qilinadi. Masalan, bo'sh kataklar sonini hisoblaydi va kataklar soniga mos so'zni yig'adi birinchidan, o'yin vazifasi bo'yicha bola berilgan tasvir shakllari bo'yicha yashiringan so'zni topsa, ikkinchidan, tasvirlar umumlashmasi asosida tasavvuri shakllanadi, yashiringan so'z qanday ko'rinishda ekanligini va ularning nomlarini aytishni, ranglarni ajratib berish vazifalarini bajaradi (ta'limiy jihat).

Bundan tashqari, tarbiyalanuvchi "sichqoncha"dan foydalanib kompyuterda ishlash malakasini hosil qiladi va kompyuter savodxonligini oshiradi. Demak, kompyuterli didaktik o'yinlar ta'lim bilan bevosita bog'liq bo'lib, ta'lim jarayonini amalga oshirishga yordam qiladi. Kompyuterli ta'limiy va



rivojlantiruvchi o'yinlardan foydalanib o'tkaziladigan texnologik jarayonlar sxematik ravishda quyidagi ko'rinishda bo'ladi: o'yinchi dastlab o'yin obyektini (turi va yo'nalishi)ni tanlaydi, so'ngra o'yin qoidalarini, shartlarini va vazifalarini aniqlaydi. Navbatdagi ish o'yinning mazmunini va qanday maqsadda amalga oshirilishi, ta'limiy va rivojlantiruvchi jihatlari belgilashdan iborat. Shundan keyin, o'yin o'tkazilib, natijalar tahlil etiladi va o'yin g'oliblari aniqlanadi. Muayyan rivojlantiruvchi maqsadli kompyuter o'yinlar va mashqlar asosan o'qituvchi nazorati ostida o'tkaziladi. Demak, kompyuter va uning xotirasidagi ta'limiy o'yinlar birgalikda, multimedia texnologiyasi (kompyuterli ta'lim)ning o'yinlar bo'yicha asosiy didaktik vositasi hisoblanadi.[3]

Kompyuter va mobil ta'limiy va rivojlantiruvchi o'yinlarning o'ziga hos jihatlardan 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 ekрани 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.[4] 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.

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.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Р. Нуриддинов “Kichik maktab yoshidagi bolalarning kundalik hayotida mobil va kompyuter qurilmalariga bog'liqligining ijtimoiy-psixologik taxlili” «Современная психология и педагогика: проблемы, анализ и результаты» Сборник материалов международной онлайн конференции 16 стр. № 281/11.2 30.06. 2020 г
2. en.wikipedia.org/wiki/Adventure_game
3. *Axborot asrida ta'lim-tarbiya* / — T.: Akadernashr, 2012. — B.108
4. *Rivojlanish psixologiyasi va pedagogic psixologiya*. Z. Nishonova T-2018