



Рашидов Ш.А

Независимый исследователь кафедры «Математики и информатики» Узбекско-Финляндский педагогический институт

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ИТ

Аннотация: Обучение с использованием игровых технологий можно рассматривать как одну из форм активного обучения. Такие занятия предусматривают творческий подход преподавателей и учащихся, приобретение учащимися навыков в процессе активной познавательной деятельности, формирование умений и навыков использования игровых технологий в своей будущей педагогической деятельности.

Ключевые слова: указ президента, информатика, игровые технологии, формы и методы, содержание-сущность, эффективное применение, содержание обучения, игры.

Использование игр в образовательном процессе не должно использоваться для развлечения учащихся. Оно должно быть дидактическим, то есть должно быть подчинено конкретным учебно-воспитательным задачам, которые решаются на уроке. Поэтому игра заранее планируется, ее место в структуре урока хорошо продумывается, определяется форма ее проведения и на этой основе готовятся игры. Игровые технологии столь же эффективны, как и другие формы и методы обучения. Основная цель игры должна состоять в том, чтобы предоставить ученику современные знания по любой науке, особенно по информатике.

В нашей стране под руководством Президента большое внимание уделяется широкому применению информационно-коммуникационных технологий во всех сферах нашей жизни, в том числе в образовательном процессе. Это одна из основных задач, определенных в принятом 21 марта 2012 года решении «О мерах по более широкому внедрению и развитию современных информационно-коммуникационных технологий» и законе «Об информатизации». Ведь эффективное использование современных информационных технологий означает внедрение в учебный процесс новых педагогических и информационных технологий в целях повышения качества образования учащихся, совершенствования его содержания, организации обучения на уровне современных требований, повышения успеваемости. эффективность образования в образовательных учреждениях, использование



"INNOVATIVE ACHIEVEMENTS IN SCIENCE 2023"

интерактивных методов и инструментов. Поэтому перед преподавателями «Информатики», работающими сегодня в образовательных учреждениях, стоят следующие важные задачи:

- повысить роль и значение науки в формировании и развитии самостоятельных знаний и учебных способностей учащихся;
- организация и проведение занятий на основе современных педагогических технологий;
- использование методов и форм, направленных на повышение активности учащихся, развитие уровня мастерства;
- эффективное использование современных информационных технологий в образовательном процессе.

Как видно из перечисленных выше задач, необходимо обучать студентов образовательных учреждений использованию технологий, направленных на самостоятельное обучение, и постоянно повышать свою активность. Организация образовательного процесса с использованием компьютерных технологий и информационно-коммуникационных средств в ходе образовательного процесса положительно влияет на эффективность образования. Поэтому широкое использование педагогических и информационных технологий при организации и проведении учебных занятий для повышения эффективности преподавания «Информатики» и программного обеспечения, соответствующего содержанию обучения, были включены в рамки международной научно-практической конференции «Современные подходы к развитию сферы образования и решения, направленные на это». Одной из основных задач является разработка международного экзаменационного конкурса «за услуги в сфере образования» и внедрение их в образовательный процесс. Учитывая актуальность этих задач, необходимо изучить и проанализировать состояние использования игровых технологий в преподавании «Информатики», разработать методику их эффективного использования и соответствующие методические рекомендации.

В основе использования игровых технологий лежит активизация и ускорение деятельности учащихся. По исследованиям ученых, игра является одним из основных видов деятельности наряду с работой и учебой. По мнению психологов, психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности человека проявить себя, стабилизировать свое место в жизни, контролировать себя, реализовать свой потенциал.



"INNOVATIVE ACHIEVEMENTS IN SCIENCE 2023"

Игры преследуют разные цели. Они используются в дидактических, обучающих, деятельностно-развивающих и социализирующих целях. Дидактическая цель игры направлена на расширение круга знаний, познавательную деятельность, применение знаний, умений и навыков в практической деятельности, развитие общеобразовательных навыков и умений, развитие трудовых навыков. Воспитательная цель игры – воспитание самостоятельности, воли, определенных подходов, точек зрения, сотрудничества в формировании духовного, эстетического и мировоззрения, коллективизма, умения работать в команде, коммуникативных навыков.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Berdiyeva O. Ta'lim jarayonida yangi pedagogik texnologiyalar. // "Xalq ta'limi" jurnali, 2003, 1-son. -16-b.
2. Zikiriyayev A. va boshqalar. O'quvchilar bilimini tekshirishda innovatsion texnologiyalar. // "Xalq ta'limi" jurnali, 2001, 6-son. -19-b.
3. Nishonaliyev U. Yangi pedagogik va axborot texnologiyalari muammolari va yechimlari. // "Pedagogik ta'lim" jurnali, 2000, 3-son. -11-b.
4. Norbutayev X. Mejpredmetnie svyazi pri obuchenii prirodovedeniyu. // "Nachalnaya shkola". M., 2011, № 11. -S. 25.
5. Safarova R, Shermatov L. Pedagogikaning taraqqiyot yo'li. // "Xalq ta'limi" jurnali, 2002, 2-son. -14-b.
6. Xolmetov M. Tarbiyada didaktik o'yinlarning ahamiyati. // "Ma'rifat", 2002, 6-son. - 16-b.
7. Yusupova A, Qurbonniyozov R. Yangi pedagogik texnologiyalarni qo'llash muammolari. // "Pedagogik ta'lim" jurnali, 2000, 3-son. -18-b