

## Tibbiy Biologiya Fanini O'qitishda Intellektual O'yinlarni Axborot Texnologiyalari Vositasida Tashkil Etish Metodikasi

*Muxiddinova Sevara Muxiddin qizi*<sup>1</sup>

**Annotasiya:** Ta'lim - tarbiya jarayonida o'quv fanlarini samaradorligini oshirish maqsadida ilmiy-metodik izlanishlar o'quv jarayoniga yangicha yondashuvni talab etmoqda. Shu maqsadda ushbu maqolada tibbiy biologiya fanini o'qitishda intellektual o'yinlarni axborot texnologiyalari vositasida tashkil etish metodikasi haqida ma'lumot berilgan.

**Kalit so'zlar:** ta'lim, tarbiya, o'quv fani, tibbiy biologiya, intellektual o'yinlar, o'yin faoliyat, vektorli grafika, pedagogik mahorat, animatsiya.

**Kirish.** Ta'lim tarbiya jarayonida o'quv fanlarini samaradorligini oshirish maqsadida ilmiy-metodik izlanishlar o'quv jarayoniga yangicha yondashuvni talab etmoqda.

Ta'limda ma'lumotlarning integrallashgan muhitidan foydalanish o'quv jarayoni va masofadan o'qitish usullarini o'quv-uslubiy tomondan qo'llab quvvatlaydigan va talabga to'liq javob beradigan o'qitish tizimini shakllantirishga imkoniyat yaratadi. Bu esa o'z navbatida o'quv jarayonining samaradorligini oshirishga, talabalarda mustaqil shug'ullanish uchun sharoit yaratishga, o'qish shakliga bog'liq holda ma'lumotlar muhitini qulay va oson tashkil qilish imkoniyatini beradi.

Tibbiy biologiyani o'qitishda foydalaniladigan intellektual o'yinlar talabalarni ijodiy izlanishlari orqali turli topshiriqlarni hal etishga yo'naltiradi hamda ularning ijodiy qobiliyatlari bilan birgalikda bilish faoliyatini rivojlanishiga imkon yaratadi.

**Metodlar.** O'yin faoliyat sifatida maqsadni belgilab olish, rejalashtirish va amalga oshirish, natijalarni taxlil qilishni qamrab oladi va bunda shaxs subekt sifatida o'z imkoniyatlarini to'la amalga oshiradi.

Ta'lim jarayonining muvaffaqiyati o'qituvchining ilmiy metodik saviyasiga va pedagogik mahoratining yuqori darajada bo'lishi, zamon bilan hamnafasligi, talabalarining bilish faoliyatini faollashtirish va boshqarish ko'nikmalariga bog'liq bo'ladi, ya'ni o'qituvchi har tomonlama bilimli ruhan yetuk aqlan bilimga boy bo'lmog'ini talab etiladi.

Intellektual o'yinlarning didaktik funksiyalariga quyidagilar kiradi. Talabalarda aqliy faoliyatning shakllanishi, bilimlarni mutahkamlash va qo'llash, o'quv jarayonida bo'lg'usi mutaxassisning faoliyati faqat o'rganish emas, balki uni bajarishga qaratilgan didaktik qoidalar ishlab chiqishdan iborat bo'lishi, talabalar o'quv bilish faoliyatining bo'lg'usi kasbiy faoliyati, harakteri va tuzilmasiga maksimal darajada yondashishi kabi jihatlar bilan qiyoslanadi.

**Natijalar va munozara.** Tibbiy biologiyani o'qitishda intellektual o'yinlarni axborot texnologiyalari asosida tashkil etish asosan axborot va kommunikatsiya texnologiyalari asosida oliy kasbiy ta'limni qo'llab –quvvatlashga qaratilgan bo'lib, talabalarining mustaqil ta'lim olish ehtiyojlarini qondirishga hizmat qiluvchi ma'lumotlarni uzatish vositalari, axborot ashyolari shuningdek talabalarining o'zaro bilim aloqalari tashkil qiladi.

Ta'limni texnologik yo'nalishda ko'rishning umumiy mezoni uning aniq va puxta o'ylangan maqsadga yo'naltirilganligidadir. Mazkur holatda asosiy maqsadlarni amalga oshirish uchun muayyan qonuniyat, jarayon, tizim va unga mos amallar majmui bo'lishini taqozo etiladi. Tibbiy biologiya ta'limi jarayonida intellektual o'yinlarning axborot texnologiyalari asosida vositaviy yo'naltirilganligi uning

<sup>1</sup> Buxoro davlat tibbiyot instituti Tibbiy biologiya kafedrasida o'qituvchisi (Buxoro, O'zbekiston)



keng imkoniyatlarini ochib beradi. Bu o'rinda ta'limning tashkiliy jihatlari avvaldan, go'yoki tashqaridan belgilangan maqsadlarga erishish usuli sifatida qaraladi. Tibbiy biologiya ta'limi jarayonida intellektual o'yinlarning axborot texnologiyalari asosida tashkil etishda bizga asosan "Flesh" texnologiyasi yaqindan yordam beradi uning imkoniyatlari haqida so'z yuritamiz.

Flesh texnologiyasi SWF formati foydalanuvchilariga grafik imkoniyatlari cheklanmagan grafiklar bilan ishlovchi vositalar va natijani Web brauzerlar orqali boshqarish imkoniyati mavjud. Flesh texnologiyasining yana bir imkoniyatlaridan biri uning moslanuvchanligidadir. Ya'ni bu format barcha plotformalarda ishlatish mumkin. Yana bir qulay imkoniyati uning yordamida yaratilgan tasvirlar nafaqat animatsiyali bo'lishi, balki interfaol elementlar va tovush bilan boyitilishi hamda dasturlash orqali boshqarilishi mumkin.

Flesh texnologiyalar tarkibining elementlari:

- vektorli grafika animatsiyani bir qancha usullarda ishlash,
- interfeysda interfaol elementlarni yaratish,
- sinxron ovoz qo'shish,
- HTML fomati va boshqa internetda foydalaniladigan barcha formatlarga
- o'tkazilishini taminlash.

Tibbiy biologiyani o'qitishda intellektual o'yinlarning axborot texnologiyalari asosida tashkil etilishi. Demak intellektual o'yinlar axborot texnologiyalari yordamida to'rtta o'yin tashkil qilindi bularning ikkitasi kompyuterning o'zi bevosita o'yindan foydalanish jarayonida natijani ko'rsatib beradi.

Bular

1. Intellektual ring o'yini.
2. Bilimdonlar o'yini.
3. Intellektual o'yini (Tabiatni asraylik).
4. Zinama zina o'yini.

Bu to'rtta intellektual o'yinni kompyuter texnologiyasi yordamida o'tkazilganda, ularning har biri o'z shartlariga ega va bu flesh texnologiyasi yordamida amalga oshiriladi ya'ni. O'yinga kirish, o'yinni boshlash, natijalar qismini baholash kabi imkoniyatlari ishlab chiqilgan.

Keyingi ikkita turi intellektual o'yinda esa o'qituvchi tomonidan nazorat qilanadi bundan ko'zlangan asosiy maqsad shundaki, o'zlashtirilgan bilimlarini yana bir marotaba sinovdan o'tkazib olish imkoni mavjud. Bu turida kompyuterlarga intellektual o'yini kiritiladi faqat birinchi turidan farqli ravishda o'qituvchi nazorati asosida olib boriladi, ya'ni talabalar kompyuterlarda joylashtirilgan o'yinlardan foydalanish jarayonida javoblarni tekshirish mobaynida o'qituvchi bilan birgalikda amalga oshiradi.

**Xulosa va tavsiyalar.** O'yin texnologiyalardan foydalanishning asosini talabalarning faollashtiruvchi va jadallashtiruvchi faoliyati tashkil etadi. O'yinlar olimlarning tadqiqotlariga ko'ra mehnat va o'qish bilan birgalikda fa'oliyatning asosiy turlaridan biri hisoblanadi. O'yin ijtimoiy tajribalarni o'zlashtirish va qayta yaratishga yo'nalagan vaziyatlarda, faoliyat turi sifatida belgilanadi va unda shaxsning o'z xulqini boshqarishi shakillanadi va takomillashadi. Buning ahamiyatli tomoni shundan iboratki talabalar o'z bilimlarini individual tarzda baholash imkoni mavjuddir, ya'ni bu o'yinlardan talabalar darsdan bo'sh vaqtlarda ham foydalanishi mumkin.

#### **Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati**

1. R.A. Mavlanova, M.A. Arabova, G'. Saloxitdinova "Pedagogik texnologiya" O'zbekiston fanlar akademiyasi fan nashriyoti 2008 yil.
2. Imamova Shafot Mahmudovna. A SIMULATION TRAINER'S EDUCATIONAL COMPETENCE IN THE PROCESS OF FORMING STUDENTS' PROFESSIONAL



COMPETENCE// INTERNATIONAL JOURNAL ON INTEGRATED EDUCATION Volume 6,  
Issue 9, Sep- 2023 P.75-77.

3. Imomova Shafolat Mahmudovna. TALABALARNING KASBIY KOMPETENSIYALARINI RIVOJLANTIRISHGA YANGICHA YONDASHUVLAR// Educational Research in Universal Sciences. VOLUME 2, SPECIAL ISSUE 14, 2023, C.1075-1081
4. Imamova Sh.M. Methodology of Development of Programming Skills in Mathematical Systems in Students Based on Computer Simulation Trainers// NATURALISTA CAMPANO Volume 28 Issue 1, 2024, -pp. 551-557.
5. Imomova Shafolat Mahmudovna, Norova Fazilat Fayzulloyevna. Ta'lim jarayonlarini raqamli texnologiyalar asosida takomillashtirish// Miasto Przyszłości, Vol. 32 (2023), C.47-49.
6. Ageyeva. I.D Veselaya biologiya na urokax i prazdnikax / Seriya «Igroviye metodi obucheniya» - M.: TS SFERA, 2005. - 352 s.

