

SHAXSLARDA TAVAKKALCHILIK BILAN BOG‘LIQ VIRTUAL O‘YINLARGA MOYILLIGINI PSIXOLOGIK XUSUSIYATLARI

O‘ktamov Madadjon O‘ktam o‘g‘li

Shahrisabz davlat pedagogika instituti

“Informatika va uni o‘qitish metodikasi” kafedrasini o‘qituvchisi
oktamovm03@mail.ru

Musurmanova Yayra Norbo‘ta qizi

Shahrisabz davlat pedagogika instituti

“Matematika-informatika” yo‘nalishi talabasi
yayramusurmanova@gmail.com

Toshpo‘lotova Jasmina Nuriddin qizi

Shahrisabz davlat pedagogika instituti

“Matematika-informatika” yo‘nalishi talabasi
jasminatoshpulotova06@gmail.com

Annotatsiya. Bu maqola virtual o‘yinlarning insonlar ustida qanday ta’sir qilishi va shaxslarda mavjud bo‘lgan tavakkalchilik bilan bog‘liq psixologik xususiyatlarni o‘rganadi. Shaxslarda virtual o‘yinlar bilan bog‘liq tavakkalchilikning psixologik taraqqiyotga olib keladigan asoslari va oqibatlarini tahlil qilinadi.

Kalit so‘zlar. Shaarda tavakkalchilik, motivatsiya oshishi, kuzatish va qo‘llab-quvvatlash, ko‘nikmalarni rivojlantirish, stressni kamaytirish, kommunikatsiya va o‘zaro munosabat, o‘yin asabiyati.

Shaxslarda tavakkalchilik bilan bog‘liq virtual o‘yinlar turli janrlarda mavjud bo‘lishi mumkin. Ba’zi o‘yinlar virtual dunyolarni yaratish orqali o‘yinchilarga to‘liq ozgina bir hayot yashash imkonini beradi. Bu turlar misol uchun "The Sims" va "Second Life" o‘yinlari kabi ommalashtirilgan o‘yinlarni o‘z ichiga oladi.

Boshqa virtual o‘yinlar esa g‘alati texnologik tajriba va ish bilan bog‘liq bo‘lib, o‘yinchilarning mahoratlarini oshirish va boshqa o‘yinchi bilan o‘rtacha o‘yin o‘ynash imkonini beradi. Misol uchun sport o‘yinlarida o‘yinchilar futbol, basketbol yoki beysbol o‘ynash, avtomobil o‘yinlarida o‘yinchilar strategik o‘yinlarda o‘yinchilar urushni boshqarish va boshqa o‘yinlarni o‘ynash imkoniyatiga egalar.

Virtual o‘yinlar o‘yinchilar orasidagi bir-biriga qarshi o‘ynash, o‘yinlardagi vaziyatlarni yechish, g‘alaba qozonish va ko‘p foydali bilim va mahoratlar olish imkonini beradi. Bunda o‘yinlarning o‘zaro hamkorlik va jamoatchilik aspektlari ham mavjud bo‘lishi mumkin, masalan onlayn o‘yinlarda komanda o‘yinlari yoki o‘yinchi jamoatlarini birlashtirish imkoniyati mavjud.

Shaxslarda tavakkalchilik bilan bog‘liq virtual o‘yinlar, o‘yinchilarga yangi tajriba va imkoniyatlar taqdim etish bilan birga, o‘yinchilarning masofaga qarshi o‘ynash, ijodiy va muammoliy savollarni yechish, hayotda boshqa tajribalarga ega bo‘lish va o‘yin ustida qo‘shimcha tafakkur qilishga imkon beradi.

Shaxslarda tavakkalchilik bilan bog‘liq virtual o‘yinlarga moyilligining psixologik xususiyatlari mavjud. Bu o‘yinlar va o‘yinchilar orasida turli psixologik ta’sir va o‘zgarishlar hosil qilishi mumkin. Quyida bu o‘yinlarning psixologik xususiyatlari haqida ba’zi muhim nuqtalarni ko‘rishimiz mumkin

Virtual o‘yinlar o‘yinchilarda motivatsiyani oshirishi mumkin. Muvaffaqiyat hissi, darajani oshirish va yutuqlar qozonish kabi o‘yinlardagi maqsadlar o‘yinchilarga motivatsiya va qo‘shimcha energiya berishi mumkin.

Virtual o‘yinlarda o‘yinchilarni kuzatish, uning ehtiyojlari va qobiliyatlari bilan tanishish va ularni rivojlantirishga yordam berishi mumkin. O‘yinchilar o‘zlarini o‘zaro munosabatlarda, jamoatchilik va liderlikda imtihon qilishlari mumkin bo‘ladi.

Virtual o‘yinlar, o‘yinchilarga ko‘nikmalar va strategiyalarni rivojlantirish imkonini beradi. O‘yinchilar o‘zlarini muhim qarorlar qabul qilish va ularni amalga oshirish uchun tajribalar olishadi.

Virtual o‘yinlar o‘yinchilarga stressni kamaytirish imkonini berishi mumkin. O‘yinlar o‘ynash o‘yinchilarga qulaylik, qiziqish beradi. Bu esa kechirilishi kerak bo‘lgan kundalik stress va tushunishlarini o‘zgartirishga yordam beradi.

Bir nechta onlayn o‘yinlar o‘yinchilar o‘rtasida kommunikatsiyani oshirish imkonini beradi. O‘yinlarda jamoatchilik yoki komandadagi o‘yinlar o‘ynash, chat yoki ovozli kommunikatsiya orqali o‘yinchilar o‘rtasida aloqalar yaratish mumkin..

Ba’zi o‘yinlar intensivlik va raqobat hissiyatini oshirishi mumkin. O‘yinchilar o‘yin davomida qiyinchiliklar bilan bog‘liq ravishda stress va adrenalini hissiyatini his qilishi mumkin. Bu esa o‘yinchilarning asabiyatini oshirishi va harakatlanishlariga ta’sir qilishi mumkin.

Virtual o‘yinlarning psixologik xususiyatlari har bir o‘yin va o‘yinchining shaxsiy xususiyatlari va tajribalari bilan bog‘liq bo‘ladi. Ba’zi o‘yinlar o‘yinchilarda qo‘shimcha adrenalini va endorfin hissiyatini oshirishi mumkin, ba’zilarida esa o‘yinchilarning o‘zlarini o‘zlashtirish, o‘zlarini yo‘q qilish yoki o‘yinlarda muvaffaqiyatni yo‘qotish hissiyatini oshirishi mumkin. Har bir o‘yin o‘yinchilarga turli psixologik ta’sirlarni o‘zlashtiradi shuning uchun o‘yinlarni doimiy o‘ynash tavsiya etiladi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

8. Jasmina Toshpo‘lotova, and O‘ktamov Madadjon. "Boshlangich talim yo‘nalishi talabalarini informatika fanini o‘qitishda interaktiv usullardan foydalanish." PEDAGOGS 51.1 (2024): 115-119.

9. Madadjon O‘ktamov. "Kuzatuv quduqlarida yer osti suvlarini gidrorejim parametrlarini masofaviy nazorat qilishning avtomatlashgan tizimlari." Science and Education 2.12 (2021): 202-211.

10. Uktamov, M. "Modeling the professional training development of future teachers through computer training." Science and innovation 2.B9 (2023): 139-141.

11. Israilovich, D. O., & Komilovna, T. L. (2022). Optimization of Validity of Text Information Based On Mechanisms with Soft Clustering. EUROPEAN JOURNAL OF INNOVATION IN NONFORMAL EDUCATION,2(2), 369-373.

12. Турсунова, Л., & Жураев, С. (2024). ЭФФЕКТИВНЫЕ МЕХАНИЗМЫ ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ. Педагогика и психология в современном мире: теоретические и практические исследования, 3(2), 35-37.

13. Yakhlyakhonova, Mukhiba. "The Urgency of Improving the Methods of Developing the Skills of Independent Learning of Future Teachers (on the Example of Information Technology in Education)." Academicia Globe 2.03: 47-51.