

RAQAMLI TEXNOLOGIYALAR SHAROITIDA INFORMATIKA FANINI OLIY TA'LIM MUASSASALARIDA INNOVATION PEDAGOGIK TEXNOLOGIYALARDAN FOYDALANIB O'QITISH

Mamatova Zilolaxon Xabibulloxonovna,

o'qituvchi, Farg'ona davlat universiteti

Zilola3989@mail.ru, +998916743989

Anotatsiya

Hozirgi kunda ta'lim jarayonida interfaol metodlar, innovatsion texnologiyalar, pedagogik va raqamli texnologiyalarini o'quv jarayonida qo'llashga bo'lgan e'tibor, qiziqish kundan-kunga kuchayib bormoqda. Informatikani o'rganishda tasavvurni boyitish uchun zamonaviy pedagogik texnologiyalardan foydalanib elektron darsliklar, animatsiyalar va video vositalardan foydalanishning bugungi kundagi ahamiyati yoritilgan.

Kalit so'zlar: Axborot-kommunikatsion texnologiyalar, interfaol metodlar, zamonaviy didaktik- o'yinlar, audio yozuv, multimediali elektron majmua.

Аннотация:

Сегодня возрастает интерес к использованию интерактивных методов, инновационных технологий, педагогических и цифровых технологий в образовательном процессе. Подчеркнута важность использования электронных учебников, анимационных и видеосредств с использованием современных педагогических технологий для обогащения воображения при изучении информатики.

Ключевые слова: Информационно-коммуникационные технологии, интерактивные методы, современные дидактические игры, аудиозапись, мультимедийный электронный комплекс.

Annotation:

Today, there is a growing interest in the use of interactive methods, innovative technologies, pedagogical and digital technologies in the educational process. The importance of using electronic textbooks, animations and video tools using modern pedagogical technologies to enrich the imagination in the study of computer science is highlighted.

Keywords: Information and communication technologies, interactive methods, modern didactic games, audio recording, multimedia electronic complex.

Hozirgi kunda uzluksiz ta'lim tizimi bo'g'inidagi ta'lim muassasalari, shu jumladan, oliy ta'lim maskanlari o'qituvchilari oldida yangi vazifalar, ya'ni o'qitilayotgan fanning o'zlashtirish sifatini oshirish vazifasi turibdi. Bu borada informatika fanini o'qitishda ham turlicha usullar qo'llanilmoqda. Shulardan biri zamonaviy axborot texnologiyalaridan foydalanishdir. Keyingi o'n yillikda informatika fanini o'qitishda interfaol metodlardan foydalanish bir necha asosiy yo'nalishlarda olib borildi. Bularga kompyuter yordamida bilimni baholash, turli tipdagi o'rgatuvchi dasturlarni ishlab chiqish va rivojlantirish, bilishga oid informatikaviy o'yinlarni ishlab chiqish va boshqalar kiradi.

Informatikani o'qitishda kompyuterda interfaol metodlarning qulayligi ayrim o'quv holatlarini modellashtirishdir. Modellashtirilgan dasturlardan foydalanishning maqsadi o'qitishning boshqa usullari qo'llanganda tasavvur qilish, ko'z oldiga keltirilishi qiyin bo'lgan materiallarni tushunarli bo'lishini ta'minlashdan iborat. Modellashtirish yordamida o'quvchilarga ma'lumotlarni grafik rejimda kompyuter multimediasini ko'rinishida taqdim qilish mumkin. Shu boisdan ular informatikani chuqur o'rganish va o'quv jarayonida sezilarli darajada mustaqillik namoyon etishga moyil bo'ladilar.

Informatikada nimani va qanday o'qitish kerak degan savolga javob olish uchun avvalo ushbu fan rivojining hozirgi bosqichda informatikani o'qitish vazifalarini aniq belgilab olish lozim. Ushbu vazifalar barcha umumilmiy fanlar uchun umumiydir. Shuning bilan birga uzluksiz ta'lim tizimida informatikani o'qitish konsepsiyasi va davlat ta'lim standartlariga asosan bu vazifalarni informatikani o'qitishdagi o'ziga xos tomonlarini tahlil etish lozim.

Informatika o'qitish mazmunini aniqlashda informatikaning fan va ikkinchi tomondan o'quv predmeti ekanligi haqidagi tasavvurlardan kelib chiqish lozim. Informatika fani va o'quv predmeti bir- biridan avvalambor mazmunining hajmi va chuqurligi bilan farq qiladi. Informatika o'quv predmeti tarkibiga kiritilgan o'quv materialining hajmi to'g'risidagi masala hal etilgandan so'ng, ushbu o'quv materialini o'quvchilarga qanday ketma- ketlikda yetkazib berish maqsadga muvofiq ekanligini aniqlash kerak. Informatika o'qitish uslubiyotining xususiyatlaridan biri o'quvchilarni informatikaning mazmunini va unga xos ilmiy izlanish uslublarini egallash, amaliy bilim va ko'nikmalarni olishning usul va yo'llarini belgilash lozim. Bularga o'quv materialini o'rganish usullari va zamonaviy pedagogik hamda psixologik tadqiqotlar asosida o'quv mashg'ulotlarini tashkil etish shakllari kiradi. «Informatika» o'quv predmetini o'qitish uchun o'quv metodik, dasturiy, tashkiliy va texnik ta'minotni tadqiq etish va ishlab chiqish bilan shug'ullanadigan, pedagogika va informatika fanining bir shaxobchasi sifatida qarash mumkin.

Respublikamizda yosh avlodning o'z faoliyatini rejalashtirishi, qo'yilgan masalani yechishga zarur bo'lgan axborotni topa olishi, yechilayotgan misol yoki masalani matematik modelini qura olishi va yangi texnologiyalardan unumli foydalana olishi kabi malakalarga ega bo'lishi uchun zarur sharoitlar yaratib berilmoqda. O'qitish shakli va uslubi yosh o'quvchilarning

fikrlashini va ijodiy qobiliyatini rivojlantirishga yo'naltirilgan bo'lishi lozim. Masalaning qiyin tomoni shundaki, bir tomondan o'quvchining fikrlashini va ijodiy qobiliyatini rivojlantirish bo'lsa, ikkinchi tomondan ularga zamonaviy kompyuterlar olami haqidagi bilimlarni qiziqarli va uyg'un ko'rinishda berishdir. Ma'lumki, umumiy o'rta ta'lim maktablarida informatika va tabiiy fanlarni o'qitishda ko'rgazmalilik muhimdir. Ayniqsa, kimyo fanida (reaksiyaga kiritish natijasida) portlash jarayonini amalda bajarish xavfliroq bo'lsa-da, uni multimedia orqali ko'rsatish ham xavfsiz, xam qulaydir. Shuningdek, boshqa kimyoviy jarayonlarni va ko'plab fizikaviy masalalarning yechilish jarayonini ko'rsatib berish, o'quvchilar tasavvurini kengaytiradi. Fizikaviy masalalarda fotoeffekt hodisasini, suvning qaynash jarayonini va shunga o'xshash ko'plab hodisalarni dasturlash orqali ko'rsatib berish mumkin. Matematika fanlarida ham matnli masalalar ko'plab uchraydi. Animatsiyalar orqali matnda keltirilgan tushinchalar ikki obrazli namoyon bo'ladi. Berilganlar ifodalanadi, shartning qo'yilishi orqali matematik model tuziladi. Bu jarayonlar ekranda avtomatik ravishda namoyon bo'lib boradi. Matnda keltirilgan masalaning qo'yilishi bilan bog'liq holda xarakterlar paydo bo'ladi. Tuzilgan matematik model asosida noma'lum son belgilanib uning yechilishi (shunga mos holda harakatlar ham) namoyon bo'lib boradi va yechim topiladi.

Raqamli texnologiyalari yordamida informatika fani o'qitilsa, quyidagilarga erishiladi:

- ✓ elektron o'quv qo'llanma imkoniyatlaridan foydalanib, o'quvchilarga mavzuni to'liq tushuntirish imkoniyati oshadi;
- ✓ ularning bilim, ko'nikma va malakalari oshadi;
- ✓ harakatli tasvirlar va animatsiyalar o'quvchilarning tasavvurlarini kengaytirishda muhim rol o'ynaydi;
- ✓ amaliy ishlarga, ya'ni misol va masalalar yechishda, hayotiy misollar keltirishga, o'quvchilar o'rtasida savol-javob o'tkazishga ko'proq vaqt ajratiladi;
- ✓ o'quvchilarning ijodiy fikrlash qobiliyati shakllanadi;
- ✓ o'quvchilar darsdan ijobiy saboq oladilar, darsga nisbatan qiziqish oshadi;
- ✓ o'quvchilarda tasavvurni rivojlantirish, mantiqiy fikrlash, informatik terminlar va dasturlashning amaliy usullarini o'rganish imkoniyatlarini beradi.

Ta'lim tizimida zamonaviy va axborot texnologiyalardan foydalanish, farzandlarimizning mustaqil fikrlash, bilim olish ko'nikmalarini shakllantirish va rivojlantirish, ta'lim sohasi vakillarining oldida turgan dolzarb vazifalardan biridir. Barcha o'quv predmetlar qatorida informatika fani asosida puxta va samarali o'zlashtirishda zamonaviy didaktik- o'yinlarning o'zni katta. O'quvchilarning berilgan mavzular mazmunini tushinishi, unda aks etgan tushuncha va ma'lumotlarni o'zlashtirishda o'qitish metodlari yordamida amalga oshiriladi. Bularning barchasi talab darajasida bo'lishi uchun bugungi kunda informatika ta'limida ham zamonaviy didaktik- o'yin texnologiyalardan foydalanish yaxshi samara beradi.

Maqsad yoshlarimizni bilim olishga qiziqtirish yo'llarini topishdan iborat. Yoshlar yangi texnologiyaga intiladi. Bizning vazifamiz esa ularni innovatsion texnologiyalar bilan ta'minlab borish. O'qituvchilar shu masalalarga e'tibor qaratgan holda informatika fanini o'qitishdagi yangi didaktik o'yinlar va yangi innovatsion o'qitish usul va metodlarini targ'ib etishdan iborat. Yaratilayotgan multimediali elektron majmua, ko'rgazmali metodlar ham ana shunga misol bo'la oladi.

Foydalanilgan adabiyotlar.

1. Abdullayeva Sh.A. Pedagogik diagnostika va korreksiya. Darslik. T.: Universitet, 2022 y.- b. 121.
2. Yo'ldoshev J.G', Usmonov C.A, "Pedagogik texnologiya asoslari" Toshkent-2000
3. Mamatova Z.X. "Raqamli texnologiyalar asrida informatika fanini o'qitishda axborot kommunikatsion texnologiyalardan foydalanish", "Tillarni o'qitishda raqamli texnologiyalarni qo'llash zamonaviy ta'lim muhitini tashkil etish vositasi sifatida: muammolar va echimlar" mavzusida Xalqaro ilmiy-amaliy konferensiya materiallari to'plami. 10-11 iyun 2022 yil. Toshkent.