

**“INFORMATIKA VA AXBOROT TEXNOLOGIYALARI FANINI
O'QITISHDA KRIATIV YONDASHUV”**

**Namangan viloyati To‘rao‘rg‘on tumani
XTB ga qarshi 54-sonli umumta'lim maktabi
Informatika fani o‘qituvchisi
Nezomjon Fayziraxmonov Hakimjon o‘g‘li**

Annotatsiya: Ushbu maqolada zamonaviy ta`lim berishda ta`lim muassasalarida informatika va axborot texnologiyalarini o`qitishda metodik qo`llanmalar va interaktiv yondashuv haqida fikr mulohazalar yuritiladi.

Kalit so`zlar: texnologiya, axborot, metod,

Abstract: In this article, there are opinions about methodical manuals and interactive approach in teaching informatics and information technologies in educational institutions in modern education.

Key words: technology, information, method

Аннотация: В данной статье представлены мнения о методических пособиях и интерактивном подходе в обучении информатике и информационным технологиям в общеобразовательных учреждениях в современном образовании.

Ключевые слова: технология, информация, метод,

Informatika, axborotshunoslik - ilmiy informatsiya (axborot, xabar, ma'lumot)ning mohiyati, umumiy xossalari va imkoniyatlarini, shuningdek, ilmiy kommunikatsiya tizimi (o'sha ilmiy informatsiyani tarqatish usullari va vositalari majmui)ni o'rganish bilan shug'ullanadigan ilmiy fan; inson faoliyatining EHM, kompyuterlar bilan bog'liq bo'lgan sohasi. Informatika fani AQShda inglizcha: computer science - komputer fani, Buyuk Britaniyada computing science - hisoblash fani demakdir. Informatika fani ijtimoiy fanlar jumlasiga kiradi. Uning

PRINCIPAL ISSUES OF SCIENTIFIC RESEARCH AND MODERN EDUCATION

markaziy tushunchasi - ijtimoiy hayotning istalgan sohasi va tarmoqlaridan olinadigan ma'lumotlar, ya'ni ilmiy informatsiyadir. "Informatika" atamasi 1960-yillarda Fransiyada yuzaga kelgan bo'lib, information va automatique degan farang so'zlarining birlashmasidan kelib chiqqan. Bu atama ma'lumotni avtomatik ravishda qayta ishlashni o'rganuvchi sohani nomlash uchun o'ylab topilgan. Bugungi kunda umumta'lim maktablarida informatika fani asosiy fanlar sirasiga kiradi. Boisi, hozirgi axborotlashgan zamonda kompyuter texnologiyasini biladigan, turli dasturlar bilan ishlay oladigan kadrlarga bo'lgan ehtiyoj katta.

Amaliy mashg'ulotni bajarish jarayonida o'quvchilar avval egallagan nazariy bilimlaridan foydalanadilar. Amaliy mashg'ulotlar o'quvchining nazariy bilimlari qanchalik o'zlashtirganligini aniqlash maqsadida o'tkaziladi. Amaliy mashg'ulotlarda o'quvchilar mavzularga oid ma'lumotlarni tahlil qiladilar va mavzuning amaliy jihatlari bo'yicha munozaralar olib borish orqali bilimlarini yanada boyitadilar. Shuningdek, darslik va o'quv qo'llanmalar asosida o'quvchilar bilimlarini mustahkamlashga erishish, tarqatma materiallardan foydalanish, ilmiy maqolalar va tezislarni chop etish orqali o'quvchilar bilimini oshirish, mavzular bo'yicha ko'rgazmali qurollar hamda didaktik materiallar tayyorlash va boshqalar tavsiya etiladi. "Informatika o'qitish metodikasi" fani bo'yicha talabalar quyidagi bilimlar bilan qurollangan bo'lishi zarur:

-informatika va axborot texnologiyalari haqida tushunchalar;

-informatika va axborot texnologiyalarining har bir inson hayotidagi va jamiyatning rivojidagi roli;

-informatikaning texnik va dasturiy vositalarining mohiyati va didaktik imkoniyatlari;

yangi pedagogik va axborot texnologiyalari va ularning o'quv-tarbiya jarayonida qo'llash. Informatika o'quv predmyeti sifatida informatika fani va uning rivoji bilan uzviy bog'liq. O'zining xulosalarida u ta'lim va tarbiyaning umumiy tamoyillariga tayanadi. Ma'lumki, ushbu tamoyillar pedagogika va didaktika tomonidan ishlab chiqiladi. Bundan tashqari, «Informatika va axborot

PRINCIPAL ISSUES OF SCIENTIFIC RESEARCH AND MODERN EDUCATION

texnologiyalarini o'qitish nazariyasi va metodikasi» fani fiziologiya va psixologiya fanlari tomonidan qabul kilingan qonuniyatlardan ham bevosita foydalanadi. Ta'lim-tarbiyaning asosiy maqsadlaridan biri bo'lgan informatikaning fan sifatida o'ziga xosligi, uning zamonaviy fanlar tizimida tutgan o'rnini va ahamiyatidan, hozirgi jamiyat hayotidagi ahamiyatidan kelib chiqqan holda «Informatika» fanini o'qitishning maqsadlarini quyidagicha belgilash mumkin:

o'quvchilarda kompyuter savodxonligini shakllantirish;

o'quvchilarda axborotga ishlash byerish, uzatish va undan foydalanish jarayonlari haqidagi bilimlar asoslarini mustahkam va ongli o'zlashtirib olishlarini ta'minlash;

o'quvchilarga dunyoning zamonaviy ilmiy ko'rinishini shakllantirishda axborot jarayonlarining ahamiyatini, jamiyatning rivojida yangi axborot va kommunikatsion texnologiyalarning ahamiyatini ochib berish;

kompyuterlardan ongli va ratsional foydalanish ko'nikmalarini shakllantirish. O'rta ta'limda informatika va axborot texnologiyalari o'quv fanini o'qitishning asosiy maqsadi – o'sib kelayotgan avlodni zamonaviy axborot texnologiya vositalari bilan ishlash malakalari, mustaqil, mantiqiy va algoritmik fikrlash qobiliyatini rivojlantirishdan iborat va olgan bilimlarini hayotda tatbiq etishga o'rgatishdan iborat.

Bugungi kunda umumta'lim maktablarida informatika fani asosiy fanlar sirasiga kiradi. Boisi, hozirgi axborotlashgan zamonda kompyuter texnologiyasini biladigan, turli dasturlar bilan ishlay oladigan kadrlarga bo'lgan ehtiyoj katta. Shuning uchun ham maktablarda informatika o'qituvchilari darslarni qiziqarli va tushunarli qilib tashkil etishsa maqsadga muvofiq bo'ladi. Informatika darslarida o'yinli texnologiyalardan foydalanishning ahamiyati katta. O'yinli texnologiyaning asosiy talablarini faollashtiruvchi va jadallashtiruvchi faoliyat tashkil etadi.

Informatika darslarida o'yin texnologiyalarini qo'llashning bir nechta samarali tomonlarini olimlar quyidagicha tahlil etishgan, yani mehnat va o'qish bilan birgalikda faoliyatning asosiy turlaridan biri hisoblanadi. Psixologlarning

PRINCIPAL ISSUES OF SCIENTIFIC RESEARCH AND MODERN EDUCATION

ta'kidlashlaricha, o'yinli faoliyatning psixologik mexanizmlari shaxsning o'zini namoyon qilish, hayotda o'z o'rnini barqaror qilish, o'zini o'zi boshqarish, o'z imkoniyatlarini amalga oshirishning fundamental ehtiyojlariga yondashadi. Informatika darslarida o'yin ijtimoiy tajribalarni o'zlashtirish va qayta yaratishga yo'nalgan vaziyatlarda faoliyat turi sifatida belgilanadi va unda shaxsning o'z xulqini boshqarishi shakllanadi va takomillashadi. O'yinli faoliyat muayyan funksiyalarni bajarishga bag'ishlangan bo'ladi, ular o'z navbatida quyidagi parametrlarni qamrab oladi.

- ❖ Maftunkorlik
- ❖ Kommunikativlik
- ❖ O'z imkoniyatlarini amalga oshirish
- ❖ Davolovchilik
- ❖ Tashxis
- ❖ Millatlararo muloqat
- ❖ Ijtimoiylashuv

O'yin texnologiyalarini darslarda qo'llanilishining afzallik taraflari shuni ko'rsatadiki, o'quvchi yoshlarda avvalombor, har bir qo'yilgan mavzuni chuqur tahlil etib keyin davom ettirishi shakllantiriladi

Informatika darslarida tadbirkorlik o'yinlaridan foydalanish, yangi texnologiya sifatida mohiyati quyidagilardan iborat bo'ladi.

- Ishlab chiqarish imitatsion modeli sifatida taqdim etilgan o'quv materiali mazmunining izchilligi.
- O'yinli o'quv modelida kelgusidagi kasbiy faoliyati tarkibiy qismlarini yaratish.
- O'quv jarayoni tarzini bilimlarga ehtiyojlarni to'ldirish va ularni amalda qo'llashning real sharoitlariga yaqinlashtirish.
- O'yin olib boruvchi o'qituvchining bilimdonligi.

O'yin texnologiyalarini darslarga qo'llashning yana bir nechta afzallik taraflari mavjud bo'lib, bunda o'quvchilarning berilayotgan axborotlarni qanday

PRINCIPAL ISSUES OF SCIENTIFIC RESEARCH AND MODERN EDUCATION

ko'rinishda anig'lab etishlarini kuzatish mumkin, buni qo'yidagi misol orqali ko'rib o'tishimiz mumkin. Masalan: O'quvchi kompyuter bilan muloqat qilishdan oldin muloqat qilish qonun qoidalarini bilishi kerak bo'ladi.

1. Monitor tomonidan ishlab chiqarilgan elektromagnit nurlanish inson tanasiga ta'sir qilishi mumkin, shuning uchun zararli maydonni zararsizlantirish uchun ehtiyot bo'lish va ba'zi choralarni ko'rish kerak.

2. Agar kompyuterdan foydalanmasangiz, monitorni va tizim blokini uzoq vaqt yoqmang. Bu birinchi qarashda noqulay bo'lib tuyulishi mumkin, ammo bu tavsiyani e'tiborsiz qoldirmang, chunki mos kelmaslik narxi juda yuqori bo'lishi mumkin;

3. Kompyuterni xonaning burchagiga yoki u ishlamaydiganlarning yonida yoki orqasida bo'lmasligi uchun joylashtiring. Monitorning yon va orqa tarafidan chiqadigan elektromagnit nurlanish (bu joylarda uning darajasi eng yuqori) foydalanuvchi va boshqalarning sog'lig'iga zarar yetkazmasligi uchun zarurdir.

4. Ishlash paytida maxsus himoya ekranidan foydalaning, bu kompyuter ekranidan chiqadigan elektromagnit maydonning faolligini sezilarli darajada kamaytiradi;

5. Monitorni o'zingizdan uzoqroq joyda joylashtiring;

O'yin texnologiyalarining yana bir tarafi shundan iboratki, o'quvchilar har bir mavzuda berilayotgan ma'lumotlarni o'zlari kompyuterlardagi o'yin dasturlari orqali tahlil etib borishadi. O'quvchilarda har bir mavzu ko'rsatmalar asosida amalga oshirib borilsa bunday holatda, o'quvchilar kompyuterlar bilan ishlash vaqtida shu narsalarga to'g'ri kelganda to'g'ridan to'g'ri bunday masalalarni yechish imkoniyatiga ega bo'lishadi. Masalan: quyidagi ko'rgazmalar orqali o'quvchilar turli axborotlarni tahlil etish texnologiyalarini o'rganib borishadi. O'yin texnologiyalarini qo'llash orqali o'quvchilar bilim saviyasi quyidagi uchta parametr bo'yicha tahlil etilgan holda ushbu jarayon yaxshi natijalar bergan. Bular quyidagilardir:

1. Bajarilayotgan jarayonni ko'rish orqali

PRINCIPAL ISSUES OF SCIENTIFIC RESEARCH AND MODERN EDUCATION

2. Bajarilayotgan jarayonni sezish orqali

3. Bajarilayotgan jarayonni eshitish orqali

Bu uch ko'rsatkich orqali o'quvchilar berilayotgan mavzuning mazmun-mohiyatini turlicha tahlil etishadi. Masalan: Ko'rish orqali berilgan axborotning 75% ini, sezish orqali berilgan axborotning 12% ini, eshitish orqali berilgan axborotning 13% ini o'zlashtirishi mumkin bo'lar ekan. Shuni e'tiborga olib, har bir o'tilishi kerak bo'lgan mavzuni, turli o'yinli qismlarini qidirib topish maqsadga muvofiq bo'ladi. Axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan foydalanish madaniyatini o'rgatib borish orqali ularda umuminsoniy qadriyatlarga rioya etishni rivojlantirishga qaratilgan va ta'lim- tarbiya olishning keyingi bosqichlarida davom ettirishlari uchun zarur bo'lgan tayanch kompetensiyalarni shakllantirish.

Foydalanilgan adabiyotlar:

A.Abduqodirov, A.Xaitov, R.Shodiev Axborot texnologiyalari Akademik lisey va kasb – hunar kolledjlar uchun darslik. – T.: O'zbekiston, 2001 y.

M.Aripov va boshqalar Informatika va informasion texnologiyalar. Oliy o'quv yurti talabalari uchun darslik T. 2005 y.

A.Axmedov, N.Tayloqov Informatika. Akademik lisey va kasb-hunar kollejlari uchun darslik. – T.: O'zbekiston, 2001. - 272 b.

U.Yu.Yuldashev, R.R.Boqiev, F.M.Zokirova. Informatika. Kasb-hunar kollejlari uchun darslik T, 2002 y.

T.X.Xolmatov. Amaliy matematika, dasturlash va kompyuterning dasturiy ta'minoti. – T.: 2000