



INFORMATIKA FANINI O'QITISHDA AN'ANAVIY VA NOAN'ANAVIY TA'LIM TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH

Ilyasova Zuhra

Pedagogika fanlari bo'yicha falsafa doktori(PhD)

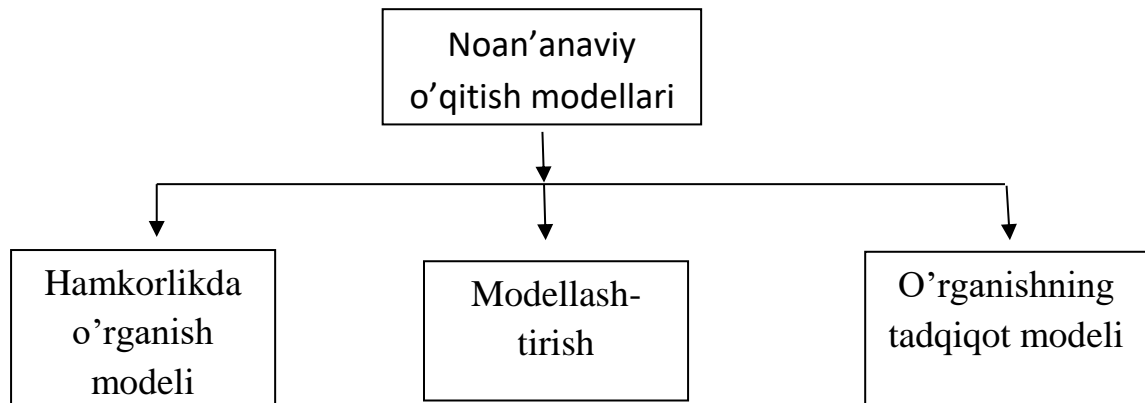
Mavlonberganova Iroda

Ajiniyoz nomidagi Nukus davlat pedagogika instituti

Annotatsiya : Barchamizga ma'lumki, XXI asr – globallashuv davri, texnika asri deyiladi.. Bugungi kunda fan va texnika jadal suratda rivojlanib bormoqda, bu esa yangi texnologiyalardan foydalanib dars o'tishni taqozo etadi. Kelajagimiz bo'lgan yoshlarni yuksak madaniyatli, o'tkir bilimli qilib tarbiyalashda har bir pedagog xodim o'zini mas'ul shaxs ekanligini bilgan holda, dars samaradorligini oshirib borishi, yangi texnologiyalardan unumli foydalanishi dolzarb masala hisoblanadi

Key words: Wordwall, Modellashtirish, Create activity, Anagram, Activity title, Instruction, Done.

An'anaviy dars — muayyan muddatga mo'ljallangan, ta'lim jarayoni ko'proq o'qituvchi shaxsiga qaratilgan, mavzuga kirish, yoritish, mustahkamlash va yakunlash bosqichlaridan iborat ta'lim modelidir. O'quv materialini yangi va ancha murakkab bo'lganda, an'anaviy dars - ko'p hollarda ta'lim jarayonining birdan -bir metodi bo'lib qolmoqda. O'qitishning noan'anaviy modellarini shartli ravishda 3 ga ajratish mumkin.



Bu modellar asosan o`quvchi shaxsiga qaratilgan bo`lib, ularni boshqacha qilib markazda o`quvchi turgan ta`lim modellari deb ham atashadi. Modellashtirish - real hayotda va jamiyatda yuz berayotgan hodisa va jarayonlarni ixchamlashtirilgan va soddalashtirilgan ko`rinishini (modelini) sinfxonada yaratish va ularda o`quvchilarni shaxsan qatnashishi va faoliyati evaziga ta`lim olishini ko`zda tutuvchi metod. Hamkorlikda o`rganish modeli-o`quvchilarning mustaqil guruhlarda ishlashi evaziga ta`lim olishini ko`zda tutadigan metod. O`rganishning tadqiqot modeli - o`quvchilarni muayyan muammoni yechishga yo`naltirilgan, mustaqil tadqiqot olib borishini ko`zda tutuvchi metod. Bugungi kunga kelib uzluksiz ta'lim tizimida pedagog kasbga eng umumiylik kasbga aylanib barmoqda. Bu esa o'z navbatida pedagogik jarayonga tajribali va iste'dodli o'qituvchilarni tortishni taqazo etadi. Ushbu muhim masalani yechishda, ya'ni davlat ta'lim standartlari talablari darajasida kadrlarni tayyorlashda pedagoglar tomonidan faqatgina zamonaviy o'qitish texnologiyasi va o'qish-didaktik, vizual vositalardan foydalanib didaktik jarayonlarni tashkil etish orqali amalga oshirishlik mumkin.

Informatika asoslarini o'rganish tendensiyasi yuksalib borayotgan jarayon, bu fanni o'qitish jarayonini kerakli didaktik materiallar tayyorlash imkoniyatiga ega bo'lish mumkin. O'rgatuvchi didaktik material yaratish uchun wordwall.net interfaol didaktik material yaratishga mo'ljallangan saytdan foydalanib didaktik material yaratamiz. Saytga kiramiz va ro'yhatdan o'tiladi.

Ro'yhatdan o'tib bo'lgandan keyin bizga sayt o'zing xizmatlar turlarini taqdim qiladi. Wordwall platformasida Informatika va axborot texnologiyalari fanidan o`quvchilarning bilim va ko`nikmalarini mustahkamlashda foydalanadigan o`yinli-qiziqtiruvchi didaktik materiallar tayyorlash metodikasini ko`rsatib o`taman. Buning uchun wordwall.net platformasidan ro'yhatdan o'tib, account yaratilgan bo'lishi kerak. Yaratib olganimizdan keyin oynaning tepa qismida quyidagidek ko`rinib turadi.



[Home](#) [Features](#) [Community](#) [My Activities](#) [My Results](#)

[Create Activity](#)

[Upgrade](#)

[irodaa9720](#)

Bu yerdan [Create activity \(Faoliyat yaratish\)](#) bo'limini tanlab, dizaynlariga qarab

kerakli bo'limni ustiga bosish orqali ushbu oyna hosil bo'ladi. Masalan Anagram(Anagram) bo'limini tanlaymiz. Bu bo'limning asosiy vazifasi harflar ishtirokida soz'larni tartib bilan terib yozishni o'rganish. 5-sinf informatika darsligidagi "Matn protessori dasturida hujjat yaratish va tahrirlash" mavzusiga oid interaktiv o'yin yaratdim. Anagram (anagram)ning dizaynlari ya'ni shu yerda ko'rinib turganlarni ustiga bosish orqali shablonni ishga tushiramiz va kerakli joyida ma'lumotlarimizni kitirsak interaktiv o'yinimiz tayyor bo'ladi.

Activity Title 🕒 Last modified 7 Jun 18:41

+ Instruction

Without clues With clues

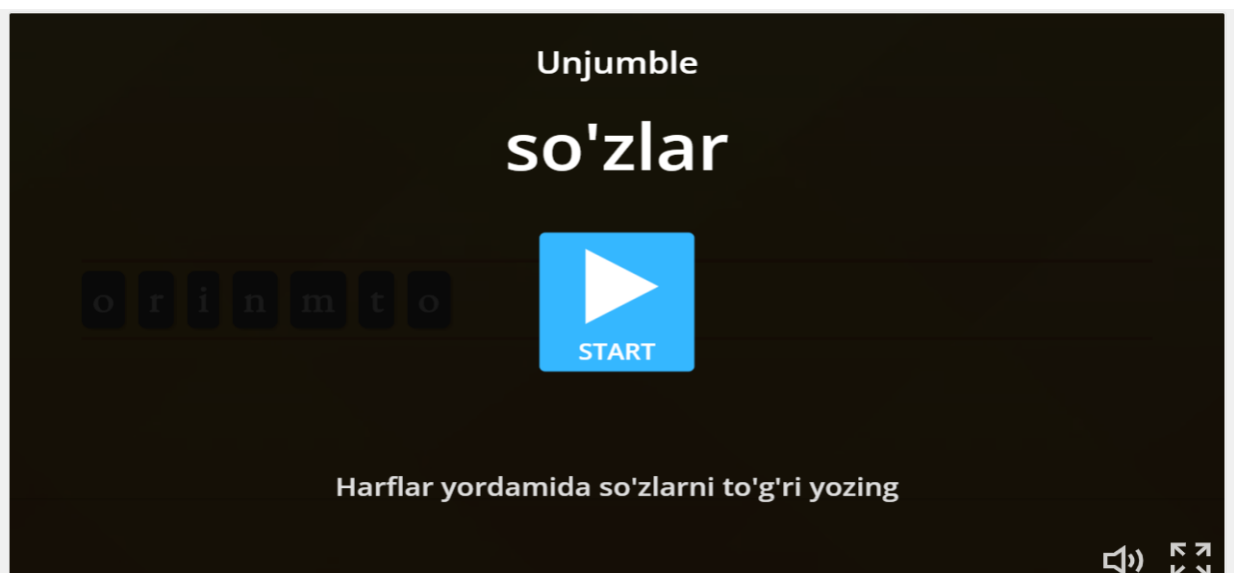
Phrase

1. ⬇️ 🗑️
2. ⬇️ 🗑️
3. ⬇️ 🗑️
4. ⬇️ 🗑️
5. ⬇️ 🗑️

+ Add a phrase
min 1 max 20

Done

Activity title (Faoliyat nomi) bo'limiga ishlayotgan interaktiv o'yinimizning nomini kiritib o'tamiz. Uning pastgi qismidagi +Instruction bo'limiga esa o'yinimizning shartini kiritib o'tishimiz kerak. Keyin kerakli ma'lumotlarni to'ldirib Done(Bajarildi) tugmasini bosamiz.



Tayyor bo'lgan interaktiv o'yinimizni o'quvchilarda sinash uchun saytda amalga oshirishingiz yoki o'quvchilarga havola yuborish orqali o'yinni tashkillashtirish mumkin. Vazifalarni esa shaxsiylashtirish mumkin. Ya'ni, o'quvchi ismi va familiyasini ko'rsatadigan vazifani tayinlab ko'rsatib o'tish kerak. Buning yordamida har bir o'quvchilarning ishi natijalarini kuzatish mumkin. Bu natijalar interaktiv o'yinda ishtirok etgan har bir o'quvchida ham alohida ko'rinib turadi.

Xulosa o'rnida shuni aytish mumkinki dars jarayonini interaktiv o'yinlar bilan tashkil qilishning ancha yaxshi foydasi bor. Hamda bu usulda qo'llangan metodlar ham darsning samaradorligiga yaxshi ta'sir qiladi. Nafaqat guruhlariga bo'lib ishlash balki har bir o'quvchining bilim darajasini ko'rib baholab olish imkoniga ham ega bo'lindi. Buning uchun wordwall platformasida yaratilgan interaktiv o'yinlar va topshiriqlar yordam berdi. Men dars jarayonini interaktiv topshiriqlar orqali o'tish yanada yaxshiroq natijalar beradi deb hisoblayman. Chunki guruh bilan ishlanganda va shu guruh ichida har bir o'quvchini dars jarayoniga qiziqtiruvchi o'yinli texnologiyadan foydalanildi, balki har bir o'quvchining bilim darajalari alohida ko'rib ham chiqiladi

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Abduqodirov A. Umumiy o'rta ta'lim maktablarida yangi axborot texnologiyalaridan foydalanish muammolari //O'quv qo'llanma. Toshkent - 2012.
2. M.Aripov, M.Muhammadiyev. Informatika, informasion texnologiyalar. Darslik. T.: TDYuI, 2014 y.
3. M. M. Арипов, Т. Имомов ва бошқалар «Информатика, ахборот технологиялари» Т. ТДТУ, Ўқув қўлланма, 1-қисм, 2012 йил.