



TOSHKENT DAVLAT PEDAGOGIKA UNIVERSITETI

Matematika va ta'limda axborot texnologiyalari kafedrası

“TA’LIM TIZIMIDA ZAMONAVIY AXBOROT TEXNOLOGIYALARI RESURSLARIDAN FOYDALANISH ISTIQBOLLARI”

**mavzusidagi respublika ilmiy-amaliy konferensiyasi
materiallari to'plami**

2023-yil 30-may Toshkent, O'zbekiston



Toshkent – 2023

**O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI OLIY TA'LIM, FAN VA
INNOVATSIYALAR VAZIRLIGI**

TOSHKENT DAVLAT PEDAGOGIKA UNIVERSITETI

**“TA'LIM TIZIMIDA ZAMONAVIY AXBOROT
TEKNOLOGIYALARI RESURSLARIDAN
FOYDALANISH ISTIQBOLLARI”**

respublika miqyosidagi ilmiy-amaliy konferensiya

(2023-yil 30-may, Toshkent, O'zbekiston)



**ПЕРСПЕКТИВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СОВРЕМЕННЫХ
ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ
РЕСУРСОВ В СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ**

республиканская научно-практическая конференция

(30 мая 2023 года, Ташкент, Узбекистан)



**PROSPECTS FOR THE USE OF MODERN
INFORMATION TECHNOLOGY RESOURCES
IN THE EDUCATION SYSTEM**

republican scientific-practical conference

(May 30, 2023, Tashkent, Uzbekistan)

**INFORMATIKA VA AXBOROT TEXNOLOGIYALARINI O'QITISHDA
GAMEFIKATSIYADAN FOYDALANISH AFZALLIKLARI**

Saidova Zaxro Rahmatullayevna – T.N.Qori Niyoziy
nomidagi O'zPFITI tayanch doktoranti

Hozirgi vaqtda axborot-kommunikatsiya texnologiyalari va interfaol ta'lim ta'lim jarayoniga mustahkam kiritilgan. Ko'plab innovatsion ta'lim texnologiyalari mavjud, ammo ularning aksariyati an'anaviy sinf tizimiga to'g'ri keladi. Ta'lim usullarining mohiyati bir xil bo'lib qoladi: o'qituvchi - axborot manbai, o'quvchilar - axborotni qabul qiluvchi. Faqat shartlar va shakllar o'zgaradi. Ammo bularning barchasi zamonaviy jamiyatning manfaatlari va ta'lim tizimiga javob beradimi?

Ushbu mavzuning dolzarbligi shundan iboratki, agar ilgari o'qituvchi rivojlanish va malaka jihatidan o'quvchidan yuqori bo'lgan bo'lsa, endi o'qituvchi ko'pincha yangi texnologiyalarni intuitiv o'zlashtirgan va ularning ongiga mustahkam kirgan bolalardan ortda qolmoqda. xulq-atvor va ijtimoiylashuv. Shu sababli, muammo tug'iladi - o'qituvchi zamonaviy emas, u zamonaviy dunyodan uzilgan. Darsda zamonaviy ta'lim texnologiyalaridan passiv foydalanish va AKT kompetensiyasining yo'qligi bolalarning maktabga nisbatan ishonchsizligi va o'qishga qiziqishning yo'qolishiga olib keladi. Talabalar bilan bir tilda gaplashish va ular bilan maktabda bir xil axborot maydonida muloqot qilish uchun, ya'ni, o'qituvchilarning hozirda innovatsion ta'lim texnologiyalarini moslashtirish va faol ishlatishdan boshqa iloji yo'q. Va o'rganish rang-barang bo'lishi va talabalarning qiziqishlariga javob berishi uchun uning elementlari gamify (yoki gamify), ya'ni diqqatni yo'qotmasdan mavzuga bosqichma-bosqich singdirilgan o'yin orqali talabalar bilan doimiy fikr-mulohazalar yaratiladi.

O'yinni o'quv jarayoniga jalb qilish yangilik emas, balki axborot-kommunikatsiya texnologiyalarini joriy etish sinfdagi o'yinlar, o'yin shakllari va elementlarini kengaytirish imkonini beradi. Zamonaviy ta'limda amaliyotda yangi atama paydo bo'ldi - " gamifikatsiya " (" gamifikatsiya "), bu o'yin elementlari va o'yindan tashqari kontekstlarda o'yinni loyihalash usullaridan foydalanish sifatida belgilanadi; kompyuter o'yinlariga xos bo'lgan yondashuvlarni o'yindan tashqari jarayonlar uchun dasturiy vositalarda qo'llash.

"Gamifikatsiya" atamasi ko'pincha o'yinlar bilan bog'liq boshqa tushunchalar bilan aralashtirib yuboriladi. Shuni ta'kidlash kerakki, o'yinlashtirish uch o'lchovli virtual dunyoga sho'ng'ish emas, ta'lim jarayonida o'yinlar emas va raqamli formatda qo'llanilishi shart emas. Bu faqat kognitiv faollikni, ishtirok etishni va motivatsiyani oshirishga imkon beruvchi yordamchi vositadir.

O'yin orqali talabalar o'zlari e'tiborsiz qoldirmoqchi bo'lgan yoki ishlashga qarshilik ko'rsatishga moyil bo'lgan ko'nikmalarni rivojlantira boshlaydilar. Gamifikatsiya o'qitishni osonlashtiradi va zamonaviy shaxsning ta'lim faoliyatini tashkil etishning tabiiy shakliga aylanadi. Gamifikatsiya tamoyili shuni anglatadiki, boshqa sohalardan (o'yinlar, ijtimoiy tarmoqlar) elementlarni o'quv jarayoniga kiritish talabalar uchun yanada qulay muhit yaratish imkonini beradi.

O'yin o'rganishning juda moslashuvchan shaklidir. Bu taklif qilingan model doirasida real harakatlarni amalga oshirishga mos keladigan vaziyatlarga taqlid qilishni o'z ichiga oladi. Natijada biz talabalar tomonidan bilimlarni kuchliroq o'zlashtiramiz. Bundan tashqari, o'quv jarayoni o'z-o'zini rag'batlantiradi - odam ma'lum bir mavzuni qanchalik yaxshi tushunsa, unga shunchalik qiziqarli bo'ladi. Shuning uchun darslarning o'yin shakli o'quv faoliyatini rag'batlantirish, rag'batlantirish vositasi sifatida ishlaydi.

O'yinning asosiy tamoyillari :

1. O'yinning ixtiyoriy tabiati. Ixtiyoriy ishtirok etish, o'yinchilarning ishtirok etish istagi muhim o'yin tamoyilidir. Maktablar uchun bu ayniqsa muhim va qiyin qoidadir.

2. O'yin ichidagi tanlov. Ishtirokchilarning qarorlari keyingi o'yinning borishiga ta'sir qiladi. Tanlov nazorat, erkinlik hissi beradi va sizni o'yinga to'liq qo'shilishga majbur qiladi. Agar tanlov bo'lmasa, o'yin ishlamaydi. Gamifikatsiya haqida gapirganda, ishtirokchilar uchun tanlovni saqlab qolish juda muhimdir.

3. O'yin algoritmlari. Ishtirokchilarga tanlov berganingizda, ular o'z maqsadlariga qanday erishishlarini tushunishingiz kerak. Ushbu yo'llarni hisoblash va ularning solishtirma og'irligini baholash kerak. Oddiy misol: supermarketda xarid qilish uchun N chips to'plaganingizdan so'ng, siz 5 ta kichik yoki bitta katta mahsulotni sotib olishingiz mumkin. Yoki, matematik qidiruv doirasida, misolning narxi 5 ball, qiyin masala esa 30 ball bo'lishi mumkin.

4. Qaytar aloqa. Fikr-mulohazasiz hech qanday o'yin mumkin emas. Ishtirokchi o'z tanlovini qiladi - va javob oladi. Har qanday o'yinda fikr-mulohaza muhim ahamiyatga ega. Qulay yoki qiziqarli shakldagi (masalan, infografika) uzluksiz fikr-mulohazalar sizni faol bo'lishga undashi mumkin. Masalan, bort kompyuteri ma'lum bir tezlikni ko'rsatganda, pedal tezroq yoki kechagidek ko'p qadam tashlang va hokazo.

5. Kutilmagan yoqimli mulohazalar (mukofotlar). Ushbu mexanizm doimiy ravishda turli xil video o'yinlarda qo'llaniladi. Ishtirokchilar kutilmaganda o'zlarining yutuqlari va ular kutmagan mukofotlarga ega bo'lishsa, ularni o'ziga jalb qiladi va o'yinga jalb qilinadi. Bixeviorizm nazariyasi doirasidagi tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, bu kerakli xatti-harakatni kuchaytirishning eng samarali mexanizmi - o'zgaruvchanlik. Har qanday o'yinni oching: birinchi daqiqadan boshlab ular sizga qancha so'zni yodlaganingizni, qadamlaringizni va qanday yaxshi odam ekanligingizni ko'rsatadilar. Faqat fikr-mulohaza bayrami: reytinglar, darajalar, shon-sharaflar.

Gamifikatsiyaning ikki turi mavjud: tarkib va tuzilish.

Kontentni gamifikatsiya qilish - bu qilayotgan ishingiz mazmunini o'zgartirish, uni yanada o'ynoqi qilish uchun muntazam jarayonlarga o'yin elementlarini kiritish. Misol uchun, muntazam test, xuddi onlayn o'yinda bo'lgani kabi, xo'jayin (o'qituvchi) bilan yakuniy kurashga aylanishi mumkin.

Strukturaviy o'yinlashtirish - bu o'yin elementlaridan (stikerlar, qo'shimcha ballar va boshqalar) o'quvchining mazmunini engishini oson va qiziqarli qilish uchun foydalanish. Asosiysi, talaba nima uchun mukofot olganini tushunadi. Bu nafaqat yaxshi ishni, balki, masalan, yangi mahoratni ham rag'batlantirish kerak.

Sinfda o'yinni qanday joriy qilish kerak? Boshlash uchun siz o'quvchilarga tajriba taklif qilishingiz, bunday tajribaning davomiyligini muhokama qilishingiz va fikr-mulohazalarning muhimligini ko'rsatishingiz mumkin. O'rta maktab o'quvchilari rivojlanishning o'zida ishtirok etishlari mumkin, siz turli xil onlayn o'yinlarda qatnashadigan bolalar tajribasidan foydalanishingiz mumkin. Sizning vazifangizni aniqlash juda muhimdir. Bolalarga jamoada ishlashni o'rgatmoqchimisiz? Dskada gapirish qo'rquvingizni kamaytirmoqchimisiz? Vazifa bitta bo'lishi kerak va iloji boricha aniq shakllantirilishi kerak. Keyin o'yinni tuzish va talabalarigizga mos keladigan ball tizimini tanlash keladi. Maktabning besh balli tizimidan va o'rtacha arifmetik hisoblashdan qochish yaxshiroqdir - bu o'z joyida. Siz o'yinlardagi kabi taraqqiyot tuyg'usini yaratishga harakat qilishingiz kerak. O'yin ishtirokchisi qancha ball va nima uchun olishi mumkinligini aniq tushunishi kerak. Keyin yigitlar haydovchiga ega bo'lishadi, chunki ular o'zlari natijaga ta'sir qilishadi. Masalan, 150 ball plus 300 qo'shimcha ball, 50 bonus ball.... Bingo! Siz birinchi mingga yetdingiz!

Mavzularni darajalarga bo'lish mumkin. Agar o'qituvchi o'quv dasturining mantig'ini tushunsa (nimani avvalroq o'rgatish kerak, nima keyinroq; nima qiyinroq, nima osonroq), u holda nima uchun u yoki bu bo'lim boshqasiga ergashishi har doim ham bolalarga tushunarli emas. ular. Mavzular darajalar sifatida ifodalanishi mumkin. Shunda o'quvchilarga tushunarli bo'ladi: keyingi bosqichga o'tish uchun avvalo oldingisidan o'tish kerak (falon mavzuni o'rganish). o'yin o'tkazish uchun resurslarni yaratish.

- Ko'rsatmalar yozing. Qo'llanmani qog'ozga yozishingiz yoki uni elektron vositaga yozib olishingiz mumkin. Unda ma'lum balllarni qanday olish kerakligi, qandaydir to'siqlardan o'tish mumkinligi tushuntiriladi (aldashlar).

- Jamoalarni tashkil qilish. Jamoaning paydo bo'lishi bilan mashg'ulotlarga o'yinning asosiy elementi qo'shiladi - doimiy teskari aloqa (teskari aloqa). Bolalar taraqqiyotda bir-birlarini qanday qo'llab-quvvatlashlari mumkinligini o'rgatishlari kerak. Masalan, ular konstruktiv tanqid qilishda yordam berishi mumkin.

Informatika darslarida gamifikatsiyani mashq qilishning eng oson usuli bu dasturlar, ilovalar va h.k.lar yordamida ta'lim kvestlari, veb-kvestlar, turli vazifalarni yaratishdir. Quyida faoliyat va o'yin kontseptsiyasi o'rtasidagi yozishmalar jadvali mavjud bo'lib, unda siz turli xil faoliyatga mos keladigan o'yin tushunchalarini topishingiz mumkin.

O'quv jarayonida gamifikatsiyaning afzalliklari aniq:

- talabaning chinakam qiziqishi, uning jarayonga, shu jumladan eng "zerikarli" darslarga jalb qilinishi. An'anaviy o'rganish shakllaridan farqli o'laroq, o'yin juda muhim komponentni - o'yin-kulgini o'z ichiga oladi.

- o'yin faoliyati ishtirokchilarining aqliy jarayonlari faollashadi: diqqat, tushunish, qiziqish, idrok, fikrlash.

- tegishli kompetensiyalarni shakllantirish va o'zlashtirishning ajoyib usuli: tashkiliy va kommunikativ (jamoada ishlash, aloqa o'rnatish, sherikga ta'sir qilish, muzokaralar, suhbatlar, kuzatish va boshqalar), shaxsiy (o'zini o'zi bilish, o'zini o'zi boshqarish), kognitiv (maqsadni belgilash, rejalashtirish, tuzatish, tahlil qilish, aks ettirish).

Hozirgi vaqtda turli xil o'yin o'quv resurslari o'quvchilarning yosh xususiyatlarini, qiziqishlarini, ko'nikma va bilim darajasini hisobga olgan holda ulardan foydalanishga imkon beradi. O'yinlar o'qituvchi va o'quvchilar o'rtasidagi samarali hamkorlik vositasi sifatida bizga bolalarda muloqot qilish ko'nikmalarini yaxshiroq rivojlantirish, motivatsiyani oshirish, zamonaviy amaliy bilimlarni berish va eskirgan test tizimidan voz kechish imkonini beradi. Bunday texnologiyalarning yakuniy muvaffaqiyati innovatsiyalar ta'lim tizimidagi kamchiliklarni bartaraf etish va jamiyatning tobora ortib borayotgan ehtiyojlarini qondirish bilan bog'liq vazifalarni qanchalik to'g'ri hal etishiga, shuningdek, geymifikatsiya ta'siri ijobiy bo'lishini ta'minlashga bog'liq bo'ladi. O'yin usullari talabalarning yana o'rganish istagining sababi bo'lishi mumkin. Agar siz o'yin jarayonining energiyasi, motivatsiyasi va salohiyatidan foydalansangiz va talabalarni o'rganishga yo'naltirsangiz, ularga haqiqiy hayotda g'alaba qozonish uchun juda muhim vositalarni berishingiz mumkin.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yhati

1. Mamatov D.N. Elektron axborot ta'lim muhitida kasbiy ta'lim jarayonlarini pedagogik loyihalashtirish. Dissertatsiya. 2017 y. 46 b.

2. Андреев А.А. Введение в дистанционное обучение. О'quv metodik qo'llanma. — М.: VU, 1997 y. 123 b.

3. Толстобоков, О.Н. Современные методы и технологии дистанционного обучения. Монография – М.: Мир науки, 2020.

4. Ibraimov A.E. Masofaviy malaka oshirishning pedagogik dizayni. Toshkent. "Lesson press", 2020 y. 39 b.

O.S. G‘aniyeva	
ELEKTRON TA‘LIM MUHITIDA DASTURLASH TILI FANINI O‘QITISH METODIKASINI TAKOMILLASHTIRISH. DASTURLASHDA SINFLARDA (CLASS) TUSHUNCHASINI O‘RGANISHNING AHAMIYATI.....	498
F.U. Yuldoshev	
MOBIL VA TARMOQ TEXNOLOGIYALARINI DARS JARAYONIDA QO‘LLASH	502
R.Abiyev, M.Quvondiqova	
BOSHLANG‘ICH SINFLARDA „MARIYA MONTASARI“ TEXNALOGIYASIDAN FOYDALANIB DARSLARNI TASHKIL ETISH METODIKASI.....	504
TA‘LIM TIZIMIDA AXBOROT VA RAQAMLI RESURSLARDAN FOYDALANISH ISTIQBOLLARI.....	507
Z.R. Saidova	
INFORMATIKA VA AXBOROT TEXNOLOGIYALARINI O‘QITISHDA GAMEFIKATSIYADAN FOYDALANISH AFZALLIKLARI	507
N.G'.To'ychiyeva, A.A. Asrorov	
TA‘LIM TIZIMIDA AXBOROT VA RAQAMLI RESURSLARDAN FOYDALANISH ISTIQBOLLARI.....	510
S.F.Abdirasilov, N.Z. Qurbonov, D.T. Uurchinova, S.M. Yoqubov, G.S. Xamidullayeva	
AXBOROT-KOMMUNIKATSIYA TEXNOLOGIYALARI PEDAGOGIK TEXNOLOGIYALAR BILAN UYG‘UNLIGI	512
E. Z. Fayzullayev, S.D. Muxammadjonov	
AGRO LOGISTIC-KLASTER MARKAZI TARKIBIDAGI ZAMONAVIY TERMINALLAR.....	514
A. Каримжонов	
“ЯНГИ ЎЗБЕКИСТОННИНГ ТАРАҚҚИЁТ СТРАТЕГИЯСИ” АСОСИДА БОШЛАНГИЧ ТАЪЛИМ ТИЗИМИНИ ТАКОМИЛЛАШТИРИШ ДАВР ТАЛАБИ.....	518
О.И. Кимсанов	
СПОСОБЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ПРОГРАММ НА УРОКАХ МУЗЫКИ.....	520
Д.О. Калдыбаева, У. Уктамова	
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ И ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ И ЛИТЕРАТУРЕ	523
В.С. Фатхуллаева, У. Уктамова	
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ И ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ И ЛИТЕРАТУРЕ	525
D.R. Sodiqova, M.I. Boyqo'ziyeva	
МАКТАБГАЧА ТА'ЛИМ МУАССАСАСИ ВА МАКТАБ HAMKORLIGI	529