

**INFORMATIKA FANINI O'QITISHDA ZAMONAVIY PEDAGOGIK
TEKNOLOGIYALAR VA MULTFILMLARDAN FOYDALANISH**

Zokirova Nargiza Sadriddin qizi

Namagan davlat universiteti

Raqamli ta'lim texnologiyalari kafedrası o'qituvchisi

Soliyeva Gavxaroy Yodgorjon qizi

Namagan davlat universiteti

Raqamli ta'lim texnologiyalari kafedrası doktoranti

E-mail: zokirovan99@gmail.com

soliyevagavharoy8@gmail.com

Annotatsiya: Mazkur maqolada informatika fanini o'qitishda zamonaviy pedagogik texnologiyalar va multfilmlardan foydalanishning o'quv jarayoniga ta'siri o'rganilgan. Hozirgi zamonaviy ta'lim talablariga javob beradigan innovatsion yondashuvlar orqali informatika darslarini samarali tashkil qilish yo'llari tahlil qilingan. Multfilmlar va vizual materiallar vositasida murakkab mavzularni o'zlashtirish jarayonini osonlashtirish, o'quvchilarning darsga bo'lgan qiziqishini oshirish va bilimlarni mustahkamlash masalalari ko'rib chiqildi. Tadqiqot natijalari informatika fanida multfilmlar va interaktiv texnologiyalar qo'llashning yuqori samaradorligini namoyon etdi. Shu bilan bir qatorda o'quvchi yoshlarning inmfomatika faniga bulgan qiziqishlarini yanada oshirish.

Kalit so'zlar: Informatika ta'limi, pedagogik texnologiyalar, multfilmlar, innovatsion metodlar, vizual materiallar, interaktiv ta'lim.

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ
И МУЛЬТФИЛЬМОВ В ОБУЧЕНИИ ИНФОРМАТИКЕ**

Закирова Наргиза Садриддиновна.

Намаганский государственный университет

Преподаватель кафедры цифровых образовательных технологий

Солиева Гавхарой Ёдгоржанановна.

Намаганский государственный университет

Докторант кафедры цифровых образовательных технологий

электронная почта: zokirovan99@gmail.com

soliyevagavharoy8@gmail.com

Абстрактный: В данной статье изучается влияние использования современных педагогических технологий и мультфильмов на учебный процесс при преподавании информатики. Анализируются пути эффективной

организации уроков информатики посредством инновационных подходов, отвечающих требованиям современного образования. С помощью мультфильмов и наглядных материалов рассматривались вопросы облегчения процесса освоения сложных тем, повышения интереса учащихся к уроку, закрепления знаний. Результаты исследования показали высокую эффективность использования мультфильмов и интерактивных технологий в информатике. В то же время растет интерес студенческой молодежи к информатике.

Ключевые слова: Компьютерное образование, педагогические технологии, мультфильмы, инновационные методы, наглядные материалы, интерактивное образование.

USE OF MODERN PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES AND CARTOONS IN TEACHING COMPUTER SCIENCE

Zakirova Nargiza the daughter of Sadridin

Namagan State University

Teacher of the Department of Digital Educational Technologies

Solievva Gavharoy the daughter of Yodgorjan

Namagan State University

Doctoral student of the Department of Digital

Educational Technologies

e-mail: zokirovan99@gmail.com

soliyevagavharoy8@gmail.com

Abstract: In this article, the impact of using modern pedagogical technologies and cartoons on the educational process in the teaching of computer science is studied. Ways of effective organization of computer science lessons through innovative approaches that meet the requirements of modern education are analyzed. With the help of cartoons and visual materials, issues of facilitating the process of mastering complex topics, increasing students' interest in the lesson, and strengthening knowledge were considered. The results of the research showed the high efficiency of using cartoons and interactive technologies in computer science. At the same time, increasing the interest of young students in computer science.

Keywords: Informatics education, pedagogical technologies, cartoons, innovative methods, visual materials, interactive education.

Kirish

Bugungi kunda axborot-kommunikatsiya texnologiyalarining rivojlanishi jamiyat hayotining barcha sohalariga chuqur ta'sir ko'rsatmoqda. Ta'lim sohasi ham bundan

mustasno emas. Ayniqsa, informatika fanini o‘qitishda zamonaviy pedagogik texnologiyalarni qo‘llash muhim ahamiyatga ega, chunki informatika o‘quvchilarga XXI asrda zarur bo‘lgan texnologik va analitik ko‘nikmalarni shakllantiradi.

An’anaviy ta’lim metodlari informatika fanining o‘ziga xos murakkabligi sababli o‘quvchilarning darsga bo‘lgan qiziqishini kamaytirishi mumkin. Shuning uchun zamonaviy pedagogik texnologiyalar, jumladan, multfilmlar, interaktiv dasturlar va boshqa vizual vositalardan foydalanish informatika darslarini qiziqarli va samarali qilishga yordam beradi. Multfilmlar yordamida dasturlash, algoritmlar va boshqa texnik tushunchalarni o‘rgatish jarayoni o‘quvchilar uchun yanada qiziqarli va tushunarli bo‘ladi.

Ushbu maqolada informatika fanini o‘qitishda zamonaviy pedagogik texnologiyalar va multfilmlardan foydalanishning ahamiyati, qo‘llash usullari va natijalari keng ko‘rib chiqiladi.

Metodologiya (Methods)

Ushbu tadqiqot informatika fanini o‘qitishda zamonaviy pedagogik texnologiyalar va multfilmlardan foydalanishning samaradorligini o‘rganishga qaratildi. Tadqiqot davomida quyidagi metodlardan keng foydalanildi:

Tadqiqot bosqichida informatika fanini o‘qitishda qo‘llaniladigan zamonaviy pedagogik texnologiyalar va multfilmlardan foydalanish bo‘yicha ilmiy adabiyotlar, maqolalar va amaliy tajribalar o‘rganildi.

- Pedagogik texnologiyalarni an’anaviy usullardan farqlovchi xususiyatlar tahlil qilindi.

- Multfilm va animatsiyalarning o‘quv jarayoniga integratsiyalashuvi bo‘yicha xalqaro tajribalar o‘rganildi (masalan, Mayerning *Multimedia Learning* modeli).

- O‘zbekiston ta’lim tizimidagi amaliyotlar, shu jumladan, informatika fanida AKT-dan foydalanish bo‘yicha uslubiy qo‘llanmalar o‘rganildi.

Tadqiqot Toshkent shahridagi 5 ta umumiy o‘rta ta’lim maktabida olib borildi. Dars jarayonida o‘quvchilarning multfilmlar va pedagogik texnologiyalar yordamida mavzuni o‘zlashtirish jarayoni kuzatildi. Kuzatuvning asosiy maqsadi quyidagi jihatlarni aniqlash edi:

- Multfilmlar qo‘llanilganda o‘quvchilarning darsga bo‘lgan qiziqishi darajasi.
- Murakkab mavzularni o‘zlashtirish tezligi.
- Darsda ishtirokchilar faolligi va muloqotga kirishish darajasi.

Tadqiqot ikki guruhda olib borildi:

- **Eksperimental guruh:** Bu guruhda informatika darslari zamonaviy pedagogik texnologiyalar, multfilmlar va interaktiv materiallardan foydalanib tashkil qilindi.

- **Nazorat guruhi:** Bu guruhda darslar an’anaviy usulda, ya’ni faqat darsliklar va o‘qituvchi tushuntirishi asosida olib borildi. Har ikki guruhda mavzularni o‘zlashtirish darajasi test natijalari orqali taqqoslandi.

So‘rovnoma va intervyular orqali 120 nafar o‘quvchi va 10 nafar informatika o‘qituvchisining fikrlari o‘rganildi:

- O‘quvchilardan multfilmlar va interaktiv materiallar darsni tushunishga qanday ta’sir qilgani so‘raldi.

- O‘qituvchilardan zamonaviy vositalarni qo‘llash qulayligi va samaradorligi haqidagi fikrlar olingan.

- Shuningdek, pedagogik texnologiyalarni amaliyotga joriy qilishda mavjud muammolar haqida ma’lumot yig‘ildi.

Tadqiqot natijalari tahlil qilinib, statistik ma’lumotlar shaklida umumlashtirildi. Eksperimental va nazorat guruhlarining test natijalari taqqoslandi va ulardagi farqlar matematik usullar yordamida qayd etildi.

Natijalar (Results)

Tadqiqot natijalari informatika fanini o‘qitishda zamonaviy pedagogik texnologiyalar va multfilmlardan foydalanishning samaradorligini bir necha asosiy jihatlarda tasdiqladi.

Eksperimental guruhda dars jarayonida multfilmlar va interaktiv texnologiyalar qo‘llanilganda o‘quvchilarning qiziqishi sezilarli darajada oshgani kuzatildi.

- So‘rovnoma natijalariga ko‘ra, eksperimental guruhdagi o‘quvchilarning 85 foizi darslarni qiziqarli deb baholadi, nazorat guruhida esa bu ko‘rsatkich atigi 60 foizni tashkil etdi.

- Multfilmlar orqali tushuntirilgan mavzular (masalan, algoritmlar va dasturlash) o‘quvchilarning mavzu bilan bog‘liq savollar berish faolligini oshirdi.

Eksperimental guruhda o‘quvchilar mavzularni o‘zlashtirishda yuqori ko‘rsatkichlarga erishdi:

- Eksperimental guruh o‘quvchilari o‘tkazilgan test sinovlarida o‘rtacha 89% natijaga erishdi.

- Nazorat guruhida bu ko‘rsatkich 68% ni tashkil etdi.

Multfilmlar orqali murakkab mavzularni (masalan, mantiqiy operatorlar, shartli bloklar va algoritmlar) tushuntirish jarayoni osonroq kechganligi kuzatildi.

Interaktiv texnologiyalar qo‘llangan guruhda o‘quvchilar birgalikda ishlash, muammo yechish va ijodiy fikrlash bo‘yicha sezilarli rivojlanish ko‘rsatdi:

- Guruhli ishlarda o‘quvchilar bir-biriga yordam berib, vizual materiallar asosida o‘z g‘oyalarini ochiq ifoda etdi.

- Masalan, dasturlashni o‘rganishda multfilm sahnalari orqali ko‘rsatilgan algoritmik ketma-ketlik o‘quvchilarning fikrlash jarayonini tezlashtirdi.

So‘rovnomada ishtirok etgan o‘qituvchilarning 90 foizi multfilmlar va interaktiv texnologiyalar darslarni samaraliroq qilishini ta’kidladi. Ular yaratilgan imkoniyatlardan foydalanish orqali darslarni qiziqarli va tushunarli qilib tashkil qilish qulay bo‘lganini aytdi.

Biroq, ayrim o‘qituvchilar texnologiyalarni boshqarish bo‘yicha maxsus treninglarga ehtiyoj borligini qayd etdilar.

Tahlil va muhokama (Discussion)

Natijalar shuni ko‘rsatadiki, informatika fanida zamonaviy pedagogik texnologiyalar va multfilmlardan foydalanish dars sifatini sezilarli darajada yaxshilaydi. Multfilmlar orqali murakkab mavzularni vizuallashtirish bolalarning tushunchalarni o‘zlashtirish jarayonini osonlashtiradi. Chunonchi, algoritmlar yoki dasturlash tillari kabi mavzularni oddiy grafikalar va animatsiyalar yordamida tushuntirish ancha samarali bo‘ldi.

Biroq, bunday innovatsion yondashuvlarni qo‘llashda ba’zi muammolar ham mavjud. Jumladan:

- Texnik vositalarning cheklanganligi. Hamma maktablar ham zamonaviy texnologiyalar bilan jihozlanmagan.

- O‘qituvchilarning texnik bilimlari yetarli bo‘lmasligi. Ayrim o‘qituvchilar zamonaviy texnologiyalarni qo‘llash bo‘yicha maxsus treninglarga muhtoj.

Shu sababli, texnologiyalardan foydalanishni kengaytirish uchun ta’lim tizimida infrastrukturani rivojlantirish va o‘qituvchilarni qayta tayyorlash zarur.

Xulosa (Conclusion)

Tadqiqot natijalari informatika fanini o‘qitishda zamonaviy pedagogik texnologiyalar va multfilmlardan foydalanishning samaradorligini aniq ko‘rsatdi. Mazkur yondashuvning asosiy afzalliklari quyidagicha umumlashtiriladi:

1. **O‘quvchilarning qiziqishi va motivatsiyasi oshadi.** Multfilmlar va interaktiv texnologiyalar o‘quvchilarning darsga bo‘lgan ishtiyoqini oshiradi. Ayniqsa, murakkab mavzularni tushuntirishda vizual materiallardan foydalanish o‘quvchilarni darsga jalb qilishda yuqori natijalar beradi.

2. **Mavzuni o‘zlashtirish darajasi yaxshilanadi.** Murakkab mavzularni tushuntirishda texnologiyalardan foydalanish o‘quvchilar uchun tushunishni osonlashtiradi va bilimlarni mustahkamlashga yordam beradi.

3. **Ijodiy fikrlash va hamkorlik rivojlanadi.** Interaktiv texnologiyalar guruhli ishlarni samarali tashkil qilish va ijodiy yondashuvlarni rivojlantirish imkonini beradi.

4. **O‘qituvchi uchun darslarni boshqarish qulaylashadi.** Zamonaviy texnologiyalar yordamida darslarni rejalashtirish va tashkil qilish osonlashadi, bu esa ta’lim jarayonini samarali qiladi.

Kelajakda informatika fanini o‘qitishda zamonaviy texnologiyalardan foydalanishni yanada kengaytirish uchun quyidagilar tavsiya etiladi:

- Maktablarni texnik jihozlar bilan ta’minlashni yaxshilash.
- O‘qituvchilarni zamonaviy texnologiyalar bilan ishlashga o‘rgatish bo‘yicha maxsus o‘quv dasturlarini tashkil qilish.

- Multfilmlar va boshqa interaktiv materiallarni ishlab chiqishga e’tibor qaratish, ularni mahalliy o‘quv dasturlariga moslashtirish.

Umuman olganda, informatika fanida zamonaviy pedagogik texnologiyalar va multfilmlardan foydalanish o‘quvchilarni zamonaviy dunyo talablariga moslashishga tayyorlashda muhim ahamiyat kasb etadi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining "Ta’lim sifatini oshirish bo‘yicha chora-tadbirlar" haqidagi qarori, 2021-yil.
2. Qayumov A. "Informatika fanini o‘qitishda innovatsion texnologiyalarni qo‘llash", Toshkent, 2020.
3. Xolmatova G. "Pedagogik texnologiyalar: nazariy va amaliy asoslar", Samarqand, 2019.
4. Mavlonov U., "Interaktiv metodlar va axborot texnologiyalari", Toshkent, 2021.
5. Mayer R. E. "Multimedia Learning", Cambridge University Press, 2020.
6. Jonassen D. "Designing Constructivist Learning Environments", Educational Technology, 2018.
7. O‘zbekiston Respublikasi Xalq ta’limi vazirligi. "Ta’limda AKTdan foydalanish bo‘yicha metodik qo‘llanma", Toshkent, 2022.