ZERIKARLI NAZARIYADAN AMALIYOTGA: INFORMATIKA DARSLARINI QANDAY QIZIQARLI QILISH MUMKIN?

Egamqulova Xolida Zakirovna
Toshkent viloyati, Yangiyo‘l tumani
1-son texnikumi informatika fani o‘qituvchisi

Annotatsiya

Ushbu maqolada zamonaviy ta’limda informatika fanini o‘qitish samaradorligini oshirish va darslarni qiziqarli tashkil etish metodikasi tahlil qilinadi. Tadqiqotning maqsadi an’anaviy quruq nazariy yondashuvlardan voz kechib, o‘quvchilarni raqamli texnologiyalarga jalb qilishning amaliy usullarini ko‘rsatib berishdan iborat. Maqolada gamifikatsiya (o‘yinlashtirish), loyihaviy ta’lim, interaktiv onlayn platformalardan foydalanish va dars jarayonini hayotiy muammolar yechimiga yo‘naltirish strategiyalari yaxlit matn ko‘rinishida ilmiy-uslubiy jihatdan yoritib berilgan.

Kalit so‘zlar: Informatika metodikasi, Gamifikatsiya, Interaktiv dars, Scratch, Kahoot, Loyihaviy ta’lim, Raqamli dunyo, O‘quvchilar motivatsiyasi, Amaliy ko‘nikma.

Аннотация

В данной статье анализируется методика повышения эффективности преподавания информатики в современной школе и организации увлекательных уроков. Целью исследования является отказ от традиционных сухих теоретических подходов и демонстрация практических способов вовлечения учащихся в мир цифровых технологий. В статье в виде целостного текста научно-методически освещаются стратегии использования геймификации (игровизации), проектного обучения, интерактивных онлайн-платформ и ориентации учебного процесса на решение жизненных задач.

Ключевые слова. Методика информатики, Геймификация,

Интерактивный урок, Scratch, Kahoot, Проектное обучение, Цифровой мир, Мотивация учащихся.

Abstract

This article analyzes the methodology of increasing the effectiveness of teaching computer science in modern schools and organizing engaging lessons. The purpose of the study is to abandon traditional dry theoretical approaches and demonstrate practical ways to involve students in the digital world. The article provides a comprehensive scientific and methodical overview of strategies for using gamification, project-based learning, interactive online platforms, and orienting the educational process toward solving real-world problems.

Keywords: Computer science methodology, Gamification, Interactive lesson, Scratch, Kahoot, Project-based learning, Digital world, Student motivation, Practical skill.

Kirish. Bugungi kun o‘quvchilar raqamli texnologiyalar qurshovida tug‘ilib o‘sayotgan "alfa generation" va "Z-avlod" vakillaridir. Ular smartfonlar, sun’iy intellekt va murakkab kompyuter o‘yinlaridan kundalik hayotda erkin foydalana oladilar. Biroq, aksariyat hollarda maktab darsxonalaridagi informatika fani o‘quvchilarda internet va kompyuterga nisbatan bor bo‘lgan yuqori qiziqishni so‘ndirib qo‘ymoqda. Buning asosiy sababi — darslarning qadimiy, faqatgina quruq nazariy konspektlar yozdirish, kompyuterning ichki qismlarini yodlatish yoki kitobdagi matnlarni shunchaki o‘qib berish bilan cheklanib qolayotganidir. Zamonaviy dunyoda informatika o‘qituvchisining vazifasi shunchaki ma’lumot yetkazish emas, balki o‘quvchida raqamli mahsulot yaratish ishtiyoqini uyg‘otishdir. Zerikarli va bir xil shakldagi darslardan voz kechib, interaktiv, amaliy va qiziqarli ta’lim muhitini yaratish bugungi kunda pedagogika oldida turgan eng dolzarb vazifalardan biri hisoblanadi.

Asosiy Qism. Informatika darslarini qiziqarli qilish va nazariyani amaliyot bilan bog‘lashning eng birinchi va samarali usuli — bu gamifikatsiya, ya’ni

o‘yinlashtirish texnologiyasidir. O‘yin o‘ynash yosh avlod uchun eng tabiiy va jozibador jarayon bo‘lganligi sababli, ta’lim elementlarini o‘yin qoidalariga singdirish dars samaradorligini keskin oshiradi. Masalan, dasturlashning murakkab algoritmik tushunchalarini (sikl, shartli operatorlar) quruq kod ko‘rinishida o‘rgatish o‘rniga, blokli dasturlash muhitlari hisoblangan Scratch yoki Code.org platformalaridan foydalanish kutilgan natijani beradi. Bu muhitlarda o‘quvchilar kod yozmaydilar, balki tayyor vizual bloklarni bir-biriga birlashtirish orqali o‘zlarining ilk multfilm va kompyuter o‘yinlarini yaratadilar. O‘quvchi o‘zi yaratgan qahramonning ekranda harakatlanayotganini, dushmanlarni yengayotganini ko‘rganda, unda kodlash qonuniyatlariga nisbatan ichki qiziqish va motivatsiya tabiiy ravishda uyg‘onadi. Dars yakunidagi takrorlash va nazorat qismlarini ham Kahoot, Quizizz kabi interaktiv onlayn viktorinalar shaklida o‘tkazish sinfda sog‘lom raqobat va yuqori energiya muhitini ta’minlaydi.

Informatika darslarining jozibadorligini oshirishga xizmat qiladigan yana bir muhim qadam — dars mavzularini hayotiy misollar va kundalik muammolar bilan to‘g‘ridan-to‘g‘ri bog‘lashdir. O‘quvchilar Microsoft Excel dasturida shunchaki tasodifiy sonlarni qo‘shish yoki ayirishni o‘rganganlarida, bu bilim ularga nega kerakligini tushunmaydilar. Agar o‘qituvchi ularga o‘zlarining bir oylik cho‘ntak pullari va xarajatlarini hisoblab boradigan, oylik budjet jadvalini tuzish yoki maktab oshxonasining kunlik savdo aylanmasini hisoblaydigan real loyiha topshirsa, vaziyat butunlay o‘zgaradi. Yoki Microsoft Word dasturini o‘rganishda shunchaki matn ko‘chirish emas, balki har bir o‘quvchiga o‘zining shaxsiy vizitka kartochkasini yoki kelajakdagi orzuidagi kasbi uchun rezyume (CV) tayyorlash vazifasi berilishi lozim. Bilimning hayotda qanday as qotishini ko‘rgan bola darsga butun diqqatini qaratadi va nazariyani o‘zlashtirishga nisbatan mas’uliyatni his qiladi.

Shu bilan bir qatorda, darslarda guruhlarda ishlash va loyihaviy o‘qitish (Project-Based Learning) metodikasini keng qo‘llash darsdagi zerikish muhitini

butunlay yo‘q qiladi. Sinfni kichik jamoalarga bo‘lib, ularga biror muayyan mavzu bo‘yicha mini-loyiha topshirish lozim. Misol uchun, bitta jamoa maktab hayotiga bag‘ishlangan veb-sayt maketini tayyorlasa, ikkinchi jamoa ijtimoiy tarmoqlar uchun xavfsizlik qoidalari haqida taqdimot yoki videorolik tayyorlaydi, uchinchi jamoa esa Python tilida oddiy kalkulyator dasturini yozadi. Guruh ichida rollarning taqsimlanishi (biri dizayner, biri g‘oya muallifi, biri dasturchi) har bir o‘quvchining o‘z qobiliyatini namoyon qilishiga yo‘l ochadi. Jamoaviy ish davomida bolalar bir-biri bilan fikr almashadilar, tortishadilar va birgalikda yechim topadilar. Bu jarayonda o‘qituvchi diktator yoki hamma narsani biluvchi yagona shaxs emas, balki o‘quvchilarga to‘g‘ri yo‘nalish ko‘rsatuvchi tyutor (koordinator) vazifasini bajaradi.

Nihoyat, darslarning qiziqarli o‘tishi to‘g‘ridan-to‘g‘ri informatika o‘qituvchisining zamonaviyligi va dunyoqarashiga bog‘liqdir. Dasturlash va axborot texnologiyalari har kuni yangilanib borayotgan bir davrda, o‘n yil oldingi darslik va metodlar bilan zamonaviy bolalarni jalb qilib bo‘lmaydi. O‘qituvchi dars jarayoniga neyrotarmoqlar (masalan, ChatGPT, Midjourney) bilan ishlash asoslari, mobil ilovalar yaratish va kiberxavfsizlik kabi eng so‘nggi trendlarni olib kirishi lozim. Sinofxonalarda kompyuterlar yetishmagan yoki internet bo‘lmagan taqdirda ham, informatika fanini "Unplugged" (kompyutersiz) metodikasi yordamida o‘rgatish mumkin. Bunda algoritmlar, ikkilik sanoq tizimi va ma’lumotlarni saralash tushunchalari turli mantiqiy kartochkalar, stol o‘yinlari va jismoniy harakatlar orqali tushuntiriladi. Bu esa o‘quvchilarga kompyutersiz ham kompyuterdek mantiqiy fikrlashni o‘rgatadi va fanning quruq formulasiz ham naqadar qiziqarli ekanligini isbotlaydi.

Xulosa. Xulosa qilib aytganda, informatika darslarini zerikarli nazariyadan jonli amaliyotga aylantirish ta’lim sifatini oshirishning yagona yo‘lidir. Zamonaviy texnologiyalarni shunchaki yodlash bosqichi o‘z qiymatini butunlay yo‘qotdi; bugun o‘quvchiga funksional savodxonlik va raqamli ijodkorlik kerak. O‘yinlashtirish

texnologiyalari, loyihaviy jamoaviy ishlar va hayotiy muammolarga yo‘naltirilgan amaliy mashg‘ulotlar orqali informatika darslarini o‘quvchilar eng intiqlik bilan kutadigan fanga aylantirish mumkin. Pedagoglarning o‘z ustida doimiy ishlashi va darslarga innovatsion metodlarni jasorat bilan olib kirishi nafaqat darsni qiziqarli qiladi, balki kelajakda mamlakatimiz IT-sohasini rivojlantiradigan yuqori salohiyatli kadrlar poydevorini bugundan maktab partasidayoq mustahkam qurishga xizmat qiladi.

Foydalanuvchi adabiyotlar ro‘yxati

1. Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon, 9(5), 1-6.
2. Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. John Wiley & Sons.
3. Yo‘ldoshev, J. G‘., & Hasanov, S. (2015). Pedagogik innovatsiyalar va ularning ta’lim samaradorligidagi o‘rni. Toshkent: "O‘qituvchi".
4. Ishmuhammedov, R. J., & Abduqodirov, A. A. (2018). Ta’limda innovatsion texnologiyalar: tahlil va metodika. Toshkent: "Iste'dod".
5. Zaripov, N. N. (2020). Informatika va axborot texnologiyalarini o‘qitishda zamonaviy interaktiv metodlar. Toshkent: "Fan va texnologiyalar".
6. Bell, T., Witten, I. H., & Fellows, M. (2016). Computer Science Unplugged: An enrichment and extension programme for primary-aged children. CS Unplugged Coalition.
7. O‘zbekiston Respublikasi Maktabgacha va maktab ta’limi vazirligining informatika fani bo‘yicha milliy o‘quv dasturi tavsiyalari (https://uzedu.uz)