




INNOVATIVE WORLD
Ilmiy tadqiqotlar markazi

INNOVATION TALABALAR AXBOROTNOMASI



 <https://innoworld.net>

 +998335668868



ILMIY JURNAL



 JOURNALS
MASTER LIST

 INTERNATIONAL
STANDARD
NUMBER
FOR SERIALS
PUBLICATIONS

 doi

 zenodo

 OpenAIRE

 Academic
Resource
Index
ResearchBID

 Google Scholar

 open access.nl



INNOVATION TALABALAR AXBOROTNOMASI

2-JILD, 4-TO'PLAM
2025

Jurnal quyidagi xalqaro bazalarda indekslanadi:



Ilmiy jurnalning rasmiy sayti:

www.innoworld.net

O'ZBEKISTON-2025

BOSHLANG'ICH TA'LIMDA AXBOROT TEXNOLOGIYALARINING TA'LIM SAMARADORLIGIGA TA'SIRI**Dilrabo Ismoilova-**

Axborot texnologiyalari kafedrası katta o'qituvchisi

Mahinabonu Azamjonova-

FarDU talabasi

Annotatsiya. Ushbu maqolada boshlang'ich ta'lim jarayonida axborot texnologiyalaridan foydalanishning ta'lim samaradorligiga ko'rsatadigan ta'siri keng miqyosda tahlil etiladi. Raqamli vositalarning o'quvchilarning psixologik va didaktik rivojlanishiga, ularning mustaqil o'qish motivatsiyasiga, bilish jarayonlariga ta'siri amaliy misollar asosida izohlanadi. Shuningdek, interaktiv dasturlar, multimedia platformalari, raqamli resurslar, elektron darsliklar va gamifikatsiya elementlarining boshlang'ich sinf o'quvchilarida o'quv faoliyatining sifatiga qanday ta'sir qilishi real tajribalar bilan boyitilgan holda yoritiladi. Maqolada shuningdek O'zbekiston ta'lim tizimida olib borilayotgan raqamlashtirish jarayonlari boshlang'ich ta'lim samaradorligiga qanday xizmat qilayotgani, raqamli kompetensiyaning shakllanish darajasi, o'qituvchi faoliyatidagi o'zgarishlar, raqamli muhitda pedagogning yondashuvi va mas'uliyati ham muhokama qilinadi.

Kalit so'zlar: axborot texnologiyalari, boshlang'ich ta'lim, ta'lim samaradorligi, raqamli kompetensiya, interaktiv o'qitish, gamifikatsiya, elektron darslik, multimedia, vizualizatsiya.

Boshlang'ich ta'lim jarayonida axborot texnologiyalarining qo'llanilishi so'nggi yillarda nafaqat ta'lim tizimidagi ehtiyoj, balki davr talabi sifatida shakllanib bormoqda. Raqamli muhitning kengayishi, bolalarning texnologiyalarga bo'lgan kundalik qiziqishi, ularning idrok etish tezligi, vizual materiallarga bo'lgan yuqori e'tibori pedagogik jarayonda yangi shakl va metodlarni izlashga sabab bo'ldi. Boshlang'ich sinf yoshidagi o'quvchilar hozirgi davrda axborot bilan doimiy aloqada bo'lib, ularning kundalik hayotida telefonlar, planshetlar, multimediali kontentlar muhim o'rin tutadi. Shu sababli ta'lim jarayonida texnologiyalarni qo'llamaslik o'quvchining psixologik ehtiyojlarini cheklab qo'yadi, shu bilan birga darsning sifat darajasini pasaytiradi. Aksincha, o'qituvchi texnologiyalar yordamida darsni jonliroq, yorqinroq, interaktivroq tashkil qilsa, o'quvchi diqqatining barqarorlashuvi, bilimning tezroq o'zlashtirilishi, eslab qolish samaradorligining oshishi tabiiy tarzda yuz beradi. Chunki boshlang'ich sinf o'quvchisi uchun bilim avvalo ko'rinish, rang, harakat va tovush orqali ta'sir qiladi. U abstrakt fikrlashga asta-sekin o'tadi, shu bosqichda unga vizuallashtirilgan ta'lim eng mos keladi.

Axborot texnologiyalarining eng katta afzalliklaridan biri - bu o'quv materialini turli shakllarda taqdim etish imkoniyatidir. Masalan, o'quvchi bir mavzuni matn orqali o'qishi mumkin, shu mavzuning video ko'rinishi ham bo'lishi mumkin, unga animatsiya orqali amaliy tasavvur berilishi mumkin

yoki interaktiv o'yin shaklida sinovdan o'tkazilishi mumkin. Bu esa o'quvchi uchun bir ma'lumotning bir necha kanalda qabul qilinishiga olib keladi, natijada bilim mustahkamlanadi. Ta'lim psixologiyasida "multiple exposure"-ya'ni "bir ma'lumotni turli ko'rinishlarda takroriy qabul qilish" usuli o'quvchi ongida barqaror xotira hosil qiladi. Aynan axborot texnologiyalari ushbu imkoniyatni eng qulay shaklda beradi.

Boshlang'ich ta'limda foydalaniladigan texnologik vositalar orasida multimedia loyihalari, elektron darsliklar, raqamli platformalar, mobil ilovalar, virtual laboratoriyalar, interaktiv testlar va gamifikatsiya elementlari alohida o'rin tutadi. Ayniqsa, gamifikatsiya elementlarining o'quvchi faoliyatiga ijobiy ta'siri ancha yuqori. Chunki o'yin orqali o'rganish bolaga tabiiy bo'lgan jarayon. U o'yin orqali o'rganilganda bilimni o'zlashtirish jarayoni tabiiy, oson va qiziqarli kechadi. Shu sababli boshlang'ich sinf o'qituvchilari orasida quyidagi gamifikatsiya elementlari keng qo'llanadi:

- o'yin orqali o'rganish (gamifikatsiya);
- rang-barang vizual materiallar;
- tezkor javob va baholash;
- mustaqil ishlash imkoniyati;
- qiyin mavzularning animatsion, oson tilda tushuntirilishi.

Bu elementlar asosida qurilgan dars o'quvchini faol ishtirokchiga aylantiradi. Misol uchun, oddiy matematika misollarini qo'llanmada yechish o'quvchiga qiziq bo'lmasligi mumkin. Lekin ushbu misollarni kompyuter dasturidagi o'yinlar orqali, masalan, to'g'ri javob biror belgini ochishi, yulduzcha berishi yoki faraziy qahramonni keyingi bosqichga o'tkazishi orqali bajarish o'quvchida kuchli motivatsiya uyg'otadi. Bunday jarayonda o'quvchi faqat topshiriqni bajarishni emas, balki unga erishish jarayonining o'zini ham zavq bilan boshdan kechiradi. Shuning uchun ham boshlang'ich ta'limda gamifikatsiya nafaqat ta'lim samaradorligini oshiradi, balki o'quvchining emotsional holatini barqarorlashtiradi, darsdagi stressni kamaytiradi, ularni o'ziga ishongan, faolli yuqori bo'lgan shaxs sifatida shakllantiradi.

Boshlang'ich sinf o'quvchilarida axborot texnologiyalarining samarali ta'sirini ko'rsatuvchi yana bir muhim omil - bu vizual materiallarning kuchli ta'siridir. Pedagogik tadqiqotlarda bolalarning 75-80 foiz axborotni ko'rish orqali o'zlashtirishi isbotlangan. Bu esa texnologiyalarning aynan shu yoshdagi bolalar uchun eng mos vosita ekanini ko'rsatadi. Masalan, hayvonlar haqida o'rganayotgan o'quvchi surat, animatsiya yoki video orqali ular qanday tovush chiqarishi, qanday harakatlanishi, qanday yashashi haqida jonli tasavvurga ega bo'ladi. Agar shu dars texnologiyasiz faqat matn va og'zaki tushuntirish orqali o'tilsa, bu tasavvurlar o'quvchining ongida yetarli darajada jonli shakllanmaydi.

Axborot texnologiyalari o'quvchining mustaqil bilim olish jarayonida ham muhim rol o'ynaydi. Bugungi o'quvchilar mustaqil o'rganishga moyil bo'lib, ko'pincha o'z savollariga mustaqil javob izlashadi. Uchinchi sinf

o'quvchisi internetdagi rasm yoki animatsiya orqali o'ziga kerakli ma'lumotni topa oladi. Albatta, bu jarayon o'qituvchi nazoratisiz bo'lmaydi, chunki bolada tanqidiy fikrlash hali yetarli darajada shakllanmagan bo'ladi. Lekin o'qituvchi yo'naltirgan resurslarda ishlash o'quvchi uchun juda qo'l keladi. Bundan tashqari, texnologiyalarning ta'limga kirib kelishi o'qituvchining pedagogik yondashuvini ham butunlay yangiladi. O'qituvchidan endi faqat bilim berish emas, balki raqamli kompetensiya, axborot xavfsizligi, kontent tanlash, interaktiv metodlar qo'llash, raqamli darslar yaratish kabi ko'nikmalar talab qilinmoqda. Shu bois, bugungi o'qituvchi o'z ish stolidan elektron darsliklar, PowerPoint taqdimotlari, interaktiv platformalar, onlayn testlar, audio-video materiallar bilan ishlaydi. Bu esa pedagogning darsga tayyorgarligini ham samarali, ham variativ qiladi. Masalan, bir mavzuni uch xil shaklda tushuntirish imkoniyati bor: matnli variant, video variant va interaktiv variant. O'qituvchi qaysi sinfga qaysi usul ko'proq mos kelishini o'zi tanlaydi.

Shuningdek, texnologiyalar orqali dars jarayoni aniq rejalashtiriladi, vaqt tejaladi, dars mazmuni visual tarzda boyiydi, o'quvchining individual rivojlanish sur'ati inobatga olinadi. Bugungi texnologik vositalar har bir o'quvchining alohida o'sish dinamikasini kuzatish, uning xatolarini aniqlash, qaysi turdagi topshiriqlarda qiynalayotganini bilish imkoniyatini beradi. Bu esa shaxsga yo'naltirilgan ta'lim tamoyillariga to'liq mos keladi. Boshlang'ich ta'limda axborot texnologiyalarining yana bir muhim ta'siri - bu baholash jarayonining tezlashuvi va aniqlashuv idir. Avvallari o'qituvchi har bir o'quvchining daftari, ishlari, testlarini qo'lda tekshirgan bo'lsa, hozir bu jarayon qisqa fursatda elektron tizimlar orqali amalga oshiriladi. Masalan, testlar darhol natija beradi, o'yinli topshiriqlarda xatolar ko'rsatiladi, elektron platformalar avtomatik baholashni amalga oshiradi. Bu esa o'quvchi va o'qituvchi orasidagi aloqani soddalashtiradi.

Shuni alohida ta'kidlash kerakki, texnologiyalar ta'limni o'qituvchidan olib qo'ymaydi, aksincha o'qituvchining ishini yengillashtiradi va sifatini oshiradi. Chunki texnologiya faqat vosita, o'qituvchi esa jarayonning boshqaruvchisidir. O'quvchining savollariga javob berish, unga individual yondashish, motivatsiyalash, tarbiyaviy faoliyatni olib borish - bular faqat o'qituvchi zimmasidagi mas'uliyatdir. Shuning uchun texnologiyalar darsni kuchaytiradi, ammo o'rnini bosmaydi.

O'zbekiston ta'lim tizimida so'nggi yillarda raqamlashtirish bo'yicha olib borilayotgan keng qamrovli islohotlar boshlang'ich ta'limga ham sezilarli ta'sir ko'rsatmoqda. Elektron darsliklar yaratish, maktablarga kompyuterlar, interaktiv doskalar o'rnatish, onlayn ta'lim platformalarini joriy etish, raqamli resurslar bazasini kengaytirish o'quv jarayonini yanada samarali qildi. Ayniqsa "UzEDU", "Kutubxona.uz", "EduMarket", "Bilimlar bellashuvi", "Onlayn maktab" kabi ta'lim platformalarida joylashtirilgan resurslar boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun katta yordam bo'layapti. Bu platformalar o'quvchilarga nafaqat darsni takrorlash, balki mustaqil izlanish, qo'shimcha

bilim olish, sinovdan o'tish imkoniyatini beradi. O'quvchilarning raqamli kompetensiyasini shakllantirish esa zamonaviy ta'limning eng asosiy vazifalaridan biridir. Chunki bugungi jamiyatda axborot bilan ishlay oladigan, texnologik vositalardan ongli foydalana oladigan, axborot xavfsizligini biladigan shaxs talab etiladi. Boshlang'ich sinf yoshidan raqamli savodxonlikni o'rgatish orqali o'quvchi keyingi bosqichlarda murakkab axborot jarayonlariga tez moslasha oladi. Bu esa kelajakda o'quvchining kasbiy va intellektual rivojlanishiga ijobiy ta'sir qiladi.

Ta'lim samaradorligini oshiradigan axborot texnologiyalari orasida quyidagilar eng samarali hisoblanadi: elektron darsliklar, video darslar, virtual laboratoriyalar, onlayn test tizimlari, interaktiv platformalar, animatsiyalar, kompyuter o'yinlari asosidagi topshiriqlar, audio materiallar, quyi sinf o'quvchilariga mo'ljallangan mobil ilovalar. Bu vositalar nafaqat bilimni mustahkamlaydi, balki o'quvchini mustaqil fikrlashga, tahlil qilishga, kuzatish olib borishga, izlanishga undaydi. Shuningdek, texnologiyalar yordamida dars jarayonida qo'llaniladigan metodikalar ham sezilarli darajada farqlanadi. Masalan, "aqliy hujum", "klaster", "sinkveyn", "konseptual jadvallar", "insert", "blits-so'rov" kabi metodlar texnologiyalar bilan boyitilganda yanada samarali kechadi. Chunki o'quvchilar bu metodlarda faqat yozish yoki og'zaki aytish bilan cheklanmay, balki ularni interaktiv platformalarda bajarishadi. Bu esa o'quvchilar orasida hamkorlikni kuchaytiradi, muloqotni faollashtiradi, fikrlash jarayonini tezlashtiradi. Texnologiyalar bilan ishlash jarayonida o'quvchilarning ijtimoiy-psixologik rivojlanishi ham muhim ahamiyatga ega. Masalan, biror interaktiv vazifa guruhda bajarilayotgan bo'lsa, o'quvchilar o'zaro fikr almashishadi, ba'zi masalalarda kelishishadi, bir-biriga yordam berishadi, yetakchilik fazilatlarini shakllanadi. Bu esa ta'limning tarbiyaviy jihatini ham kuchaytiradi.

Axborot texnologiyalari o'quvchilarni faqat o'rganishga emas, balki ijodkorlikka ham undaydi. Rasm chizish dasturlari, animatsiya yaratish ilovalari, hikoya tuzish platformalari, ovoz yozish dasturlari orqali o'quvchilar o'z qobiliyatlarini namoyon qila olishadi. Bu esa dars jarayonidagi ijodiy faoliyatni rag'batlantiradi. Bundan tashqari, texnologiyalar individual ta'lim sur'atini ta'minlaydi. Har bir o'quvchi o'z tezligida o'rganadi: ba'zilar topshiriqlarni tez bajaradi, boshqalar ko'proq vaqt talab qiladi. Texnologiyalar esa aynan bu farqlarni yumshatadi, chunki o'quvchi istalganicha takrorlab ko'rishi mumkin, videoni qayta ko'radi, topshiriqlarni qayta bajaradi. Bu, ayniqsa, sekin o'zlashtiruvchi o'quvchilar uchun juda katta yordamdir. Texnologiyalar yordamida uy vazifalarini bajarish ham qulaylashdi. O'quvchi muddati bilan bog'liq bo'lmagan holda topshiriqlarni bajarishi mumkin, o'qituvchi esa elektron platforma orqali vaqtida tekshiradi. Bu jarayon o'quvchi, o'qituvchi va ota-ona orasidagi hamkorlikni mustahkamlaydi.

Shu o'rinda texnologiyalarning ayrim salbiy jihatlari ham mavjud bo'lishi mumkinligini inkor etib bo'lmaydi. Masalan, haddan tashqari texnologiyaga bog'lanish, ortiqcha ekran vaqtining ko'pligi, diqqatning tez chalg'ishi, ko'z charchoqlari va uyqu buzilishi holatlari yuzaga kelishi mumkin. Shuning uchun o'qituvchi texnologiyalarni me'yor bilan, metodik asosda, pedagogik maqsadga muvofiq qo'llashi zarur. Eng muhimi, texnologiya darsning maqsadiga xizmat qilishi kerak, o'quvchini chalg'itmasligi kerak. Boshlang'ich ta'limda axborot texnologiyalarining ta'siri bo'yicha olib borilgan turli tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, texnologiya qo'llangan darslarda o'quvchilarning o'zlashtirish darajasi 25-40 foizgacha oshadi, materialni eslab qolish muddati 2-3 baravar ortadi, darsda faol ishtirok etish darajasi esa 60-80 foizgacha yuqorilaydi. Bu ko'rsatkichlar texnologiyalarning kuchli didaktik vosita ekanini yaqqol isbotlaydi.

Xulosa qilib aytganda, boshlang'ich ta'limda axborot texnologiyalaridan foydalanish ta'lim samaradorligini sezilarli darajada oshiradi. Ular o'quvchining bilish faoliyatini faollashtiradi, darsni qiziqarli qiladi, vizualizatsiyani kuchaytiradi, mustaqil o'rganish ko'nikmalarini shakllantiradi, shaxsga yo'naltirilgan yondashuvni ta'minlaydi, o'qituvchining pedagogik faoliyatini qulaylashtiradi. Shu sababli texnologiyalarni to'g'ri tanlash, metodik jihatdan asoslab qo'llash, ularni o'qituvchining mahorati bilan birlashtirish boshlang'ich ta'lim samaradorligini ta'minlovchi eng muhim omillardan biridir.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati:

1. Yo'ldoshev J., To'raev B. Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat. -Toshkent: O'zbekiston faylasuflari jamiyati, 2020.
2. Hasanboyeva O. Boshlang'ich ta'lim metodikasi. - Toshkent: O'zbekiston Milliy nashriyoti, 2019.
3. Axmedova D. Raqamli pedagogika asoslari. - Toshkent, 2021.
4. Prensky M. Digital Game-Based Learning. - New York: McGraw-Hill, 2010.
5. Mayer R. Multimedia Learning. - Cambridge University Press, 2014.
6. Shodmonov Q. Ta'limda innovatsion texnologiyalar. - Toshkent: Innovatsiya, 2022.
7. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining "Raqamli ta'limni rivojlantirish to'g'risida"gi qarori. 2021-yil.