

RAQAMLI TEXNOLOGIYALAR TAMONIDAN QO'LLAB QUVVATLANADIGAN PEDAGOGIK MODELLAR VA USULLAR

Kengesbaeva Ozoda Jetkenshek qizi

Nukus davlat texnika universiteti o'quvchisi

<https://doi.org/10.5281/zenodo.15709273>

Raqamli texnologiyalar ta'lim tizimining barcha bosqichlariga jadal kirib kelmoqda. O'quv jarayonini raqamlashtirish o'qitish samaradorligini oshirish, o'quvchilarning bilimga bo'lgan qiziqishini kuchaytirish va individual yondashuv asosida bilim berish imkonini bermoqda. Bugungi kunda nafaqat texnik bilimlarni, balki kreativ fikrlash, muammolarni hal qilish va muloqot ko'nikmalarini ham shakllantirish zaruriyati yuzaga kelgan. Bunday maqsadlarga erishishda zamonaviy raqamli pedagogik modellar muhim vosita hisoblanadi.

An'anaviy ta'limda o'quvchilar sinfda nazariy bilimlarni o'zlashtiradilar, uyga esa mustaqil topshiriqlar beriladi. **Aks sinf modeli (Flipped Classroom)** bu tartibni o'zgartiradi: o'quvchi nazariy materialni uyda mustaqil o'rganadi, sinfda esa amaliyot, muhokama va loyiha ishlari amalga oshiriladi. Ushbu model raqamli texnologiyalarning rivojlanishi natijasida keng qo'llanilmoqda va o'quv jarayonining samaradorligini oshirishda muhim o'rin tutadi. **Flipped Classroom** modeli o'qitish jarayonini interaktiv, faol va o'quvchi markazli qilishga xizmat qiladi. Darsning asosiy nazariy qismi (ma'ruza, tushuntirish, asosiy kontseptlar) oldindan tayyorlangan video darslar, prezentatsiyalar yoki maqolalar orqali o'quvchiga yetkaziladi. Dars jarayoni esa chuqur tahlil, savol-javob, amaliy mashg'ulotlar, guruhli ishlarga ajratiladi.

Qo'llaniladigan raqamli vositalar

Video darslar tayyorlash: Loom, Camtasia, Screencast-O-Matic

Ta'lim platformalari: YouTube, Khan Academy, Edpuzzle

Interaktiv muhokama: Padlet, Google Jamboard, Mentimeter

Baholash va fikr-mulohaza: Google Forms, Quizizz, Socrative

Ta'lim tizimining zamonaviy bosqichida o'quvchilarning bilimga bo'lgan qiziqishini oshirish, ularni dars jarayoniga faol jalb etish, mustahkam motivatsiyaga ega bo'lishlarini ta'minlash pedagogik faoliyatning muhim yo'nalishlaridan biridir. Shu nuqtai nazardan, raqamli texnologiyalar asosida shakllangan **gamifikatsiyalashgan o'qitish** modeli ta'lim sohasida innovatsion va samarali yondashuvlardan biri sifatida e'tirof etilmoqda. Bu model dars jarayoniga o'yin mexanizmlarini integratsiya qilish orqali o'quvchini faol ishtirokchi, tashabbuskor va bilim olishga motivatsiyalangan shaxs sifatida shakllantirishga qaratilgan. Bu model o'quvchilarning bilim olish jarayoniga ongli yondashuvini kuchaytiradi, o'zlashtirish darajasini yaxshilaydi hamda ularni faollikka undaydi. O'yin elementlari o'quvchilarda intilish, muvaffaqiyatga erishish istagini uyg'otadi va ular tomonidan bilimlarni ongli ravishda o'zlashtirish jarayonini tezlashtiradi.

Zamonaviy ta'lim jarayonining markazida o'quvchi turibdi. Har bir o'quvchi o'ziga xos qobiliyat, o'rganish uslubi, bilim darajasi, qiziqish doirasiga ega. Shu sababli umumiy yondashuvdan ko'ra individual va moslashtirilgan o'qitish modeli tobora dolzarb bo'lib bormoqda. Bu model o'quvchining o'rganish sur'atiga, uslubiga va ehtiyojlariga moslashtirilgan ta'limni tashkil etishni nazarda tutadi. Raqamli texnologiyalar esa bu yondashuvni keng ko'lamda qo'llashga keng imkoniyat yaratadi. Individual va moslashtirilgan o'qitish modeli — bu o'quv jarayonining markaziga har bir o'quvchining individual o'ziga xosligini qo'yish, ularning shaxsiy imkoniyat va ehtiyojlarini hisobga olib, ta'lim mazmuni,

metodikasi va tezligini moslashtirishni nazarda tutadi. Bu modelda har bir o'quvchi uchun maxsus ta'lim yo'li (learning path) shakllantiriladi.

Ta'limda raqamli yondashuvlarni muvaffaqiyatli tatbiq etish uchun tizimli tayyorgarlik, infrastrukturaviy imkoniyatlar va pedagogik innovatsiyalarga tayyorlik muhim ahamiyat kasb etadi. Umuman olganda, raqamli texnologiyalar tomonidan qo'llab-quvvatlanadigan pedagogik modellar zamonaviy ta'limning sifatini oshirish, uning moslashuvchanligi va shaxsga yo'naltirilganligini ta'minlashda muhim rol o'ynamoqda. Kelajakda bu yondashuvlar ta'lim tizimining asosiy tamoyillaridan biriga aylanishi shubhasiz.

References:

Используемая литература:

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. International Society for Technology in Education.
2. Horn, M. B., & Staker, H. (2015). *Blended: Using Disruptive Innovation to Improve Schools*. Jossey-Bass.
3. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
4. Pane, J. F., Steiner, E. D., Baird, M. D., & Hamilton, L. S. (2017). *Informing Progress: Insights on Personalized Learning Implementation and Effects*. RAND Corporation.
5. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.
6. Anderson, T., & Dron, J. (2011). Three Generations of Distance Education Pedagogy. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 12(3), 80–97.