

**BUGUNGI KUNDA TA'LIMDA RAQAMLI TEXNOLOGIYALARNING AFZALLIKLARI VA
KAMCHILIKLARI**

**Meliziyayeva Surayyoxon,
Qo'qon universiteti, Boshlang'ich ta'lim yo'nalishi talabasi,
Abdullajonov Davronjon
Qo'qon Universiteti o'qituvchisi.**

Annotatsiya: Ushbu maqolada matematika ta'limida raqamli texnologiyalarning afzalliklari va kamchiliklari haqida ma'lumot berilgan. Loyiha maktablarda axborot-kommunikatsiya texnologiyalari (AKT)dan foydalangan holda hisoblash va savodxonlik bo'yicha samarali metodlarni o'rganishga qaratilgan. O'quvchilarning o'zlashtirishiga oid ba'zi dastlabki xulosalar va bir qator dars kuzatishlari haqida xabar berilgan. Matematika va AKT rivojlantirishga qaratilgan ikkita maxsus amaliy tadqiqotlar muhokama qiligan

Kalit so'zlar: matematika, AKT, texnologiya, ta'lim, dasturiy ta'minot tatematika ta'limi.

Axborot va kommunikatsiya texnologiyalari (AKT) ta'limni o'zgartirish va isloh qilish uchun kuchli vosita hisoblanadi. Oldingi bir qancha tadqiqotlar shuni ko'rsatdiki, AKTdan to'g'ri foydalanish ta'lim sifatini oshirishi va o'rganishni real hayotiy vaziyatlar bilan bog'lashi mumkin. AKT o'quv muhitini o'quvchilarga yo'naltirilgan muhitga aylantirishga yordam beradi, o'quvchilar AKT sinflaridagi o'quv jarayonlarida faol ishtirok etadilar va ularga o'qituvchi tomonidan qarorlar, rejalar ishlab chiqish va hokazolar ruxsat etiladi. Matematika ta'limida AKT o'qituvchilarga o'qitish usullarini o'zgartirishga, o'quvchilarni mustaqil ta'lim olishda qo'llab-quvvatlashga, tushunchalar va matematika mavzularini ochishda faol ishtirok etishga yordam beradigan asosiy vositalar va vositalarni ham taqdim etadi.

Buning natijasida o'quvchilar matematik g'oyalarni chuqurroq anglaydilar. Shunday ekan, matematika ta'limida AKT ning integratsiyalashuvi o'quvchilarning matematika fanidan yaxshiroq o'zlashtirishlariga yordam berish uchun AKTni qo'llash qobiliyatining natijasi ekanligini tushunish mumkin.

AKTning bu imkoniyatlari sinfda integratsiyani istiqbolli amaliyotga aylantiradi, ammo uning muvaffaqiyati turli omillarga bog'liq. Matematika ta'limida AKTdan foydalanish bo'yicha olib borilayotgan izlanishlar ham matematika ta'limida AKTni qo'llash samaradorligi va maqsadga muvofiqligini oshirish yo'llaridan biridir. Scientometrika yoki bibliometriya - bu nashrlarda fanni miqdoriy baholash bilan bog'liq bo'lgan nisbatan yangi fan sohasillmiy miqdorni aniqlash ilmiy nashrlarning sifati va ta'sirini o'lchashning ob'ektiv usuli hisoblanadi.

Adabiyotlar tahlili va metodologiya. Ilmiy nashrlarning miqdoriy tahlili va baholashi yoki ilmiyometriya ilmiy nashrlar va iqtiboslar haqida miqdoriy ma'lumot beradi. Ushbu ma'lumotlar olimlarga tadqiqot yo'nalishiga ega bo'lishi yoki bo'linmalar, tashkilotlar va hukumatlar tadqiqotni moliyalashtirish uchun asosga ega bo'lishiga yordam beradi. Bundan tashqari, universitet reytingi tashkilotlari universitetlarni oddiy ilmiy-tadqiqot-chiqish ko'rsatkichlari yordamida baholaydilar. Shuningdek, u mamlakatda ilmiy tadqiqotlarning rivojlanishini baholash va uning hozirgi holatini tushunish uchun ishlatilishi mumkin.

Ushbu maqolada mualliflarning maqsadi o'tgan davrda Scopus ma'lumotlar bazasida indekslangan matematika ta'limida AKTni qo'llash bo'yicha ilmiy nashrlar bibliometriyasidan foydalanishdir. Uchta asosiy maqsad (a) ilmiy nashrlarning, eng muhim manba jurnallarining va eng samarali olimlarning umumiy xarakteristikalarini va tendentsiyalarining qisqacha mazmuni; (b) ushbu sohadagi mamlakatlarning xalqaro hamkorligini tahlil qilish; va (c) sarlavhalar, tezislari va kalit so'zlarning so'z tahliliga asoslangan eng mashhur tadqiqot mavzulari va tendentsiyalaridan iqtibos.

Ta'lim jarayonida zamonaviy axborot texnologiyalaridan foydalangan holda darslarni tashkilashtirish uchun ma'lum bir shartsharoitlar mavjud. Birinchidan, axborot resurslari bo'lishi kerak. Bularga

- shaxsiy kompyuter;
- proektor;
- multimedia vositalari;
- skaner (murakkab sxemalar va chizmalarni, negativ plyonkadagi tasvirlarni kompyuterga o'tkazish uchun);
- raqamli fotoapparat;
- video kamera (video konferensiyalar o'tkazish uchun va yana boshqa maqsadlarda);
- printer, nusxa ko'chiruvchi qurilma (tarqatma materiallarni qog'ozga tushirish va ko'paytirish va yana boshqa maqsadlar uchun) va boshqa resurslar.

Ikkinchidan, maxsus dasturiy ta'minotlar hisoblanadi. Ta'lim tizimda multmediya elektron o'quv adabiyotlar, ma'ruzalar, virtual laboratoriya ishlari, har hil animatsion dasturlar va yana Multidisciplinary Scientific Journal boshqa ishlarni yaratishda kerak bo'ladigan maxsus dasturlar hisoblanadi. Bu dasturlar juda ko'p bo'lib, misol uchun: Animatsion roliklar yaratish uchun Macromedia Flash MX dasturidan foydalaniladi.

Multmediali taqdimot ma'ruzalarini yartishda hammamizga ma'lum bo'lgan Power Point dasturidan foydalaniladi. Multimedia vositalaridan foydalangan holda maktabgacha yoshdagi bolalarning nutqini rivojlantirish bo'yicha o'quv ishlari bitta kompyuter (noutbuk), media-panel (yoki ekran) va projektorning mavjudligini aniqlaydi. Microsoft Office PowerPoint sizga raqamli axborot mahsulotlarini yaratishga imkon beradi. Kompyuter sinfida maktabgacha yoshdagi bolalarning nutqini rivojlantirish bo'yicha o'quv faoliyati kompyuter o'yinlaridan (o'quv, diagnostika, ishlab chiqish) foydalanishdan iborat. Buning uchun maktabgacha ta'lim muassasalaridan ko'pini hisobga olgan holda maktabgacha ta'lim muassasasining bolalar bog'chalari uchun, shuningdek litsenziyalangan dasturiy ta'minot bilan to'liq ta'minlangan kompyuter sinfiga muhtoj. Axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan foydalangan holda bolalarning nutqini rivojlantirish uchun asosan rivojlanish o'yinlari qo'llaniladi, shuning uchun dasturiy mahsulotlarni ishlab chiqarishda asosiy talablarni tavsiflash kerak, xususan: - bolaning individual xususiyatlarini hisobga olish kerak; - amaldagi o'yinlar bolalarning yoshiga mos bo'lishi kerak.

Maktabgacha yoshdagi bolalarning nutqini rivojlantirish uchun rivojlanish dasturlaridan foydalanish tayyorgarlik qismida bolani faol faoliyatga jalb qilishni o'z ichiga oladi: tanlovlar, kuzatishlar, o'yin muhiti, kompyuter o'yiniga tayyorgarlik ko'rish uchun suhbatlar. Asosiy qism to'g'ridan-to'g'ri kompyuter bilan mustaqil ishlashga qaratilgan bo'lib, maktabgacha yoshdagi bola har bir tugmachingan maqsadini, algoritm (karta sxemasi) yordamida dasturiy mahsulotni qanday boshqarish kerakligini bilishi tushuniladi.

Yakuniy qism ko'zning og'rig'ini engillashtiradigan mashqlar natijalarini (jismoniy daqiqalar, jismoniy mashqlar va hk) to'plashga qaratilgan. Matematika o'qitishda AKTni joriy etish kompyuterlarning hayotimizga kirib kelishi bilan darhol boshlana olmadi. O'zining boshida kompyuter raqamlar olamiga qaratilgan til bilan oddiy dasturlashdan nariga o'ta olmaydigan dasturchilarning mulki bo'lgan, shuning uchun ular BASIC tilida juda qisqa dasturlar sifatida raqamli algoritmlarni yozishda foydalanilgan.

Xulosa qilib aytganda, infratuzilmani takomillashtirish, umuman AKT o'qitishni joriy etish va xususan, matematika fanini o'qitishga qaratilgan siyosatga qaramasdan, bugungi kunda o'qituvchilar o'tishlari lozim bo'lgan bosqichlarni imkon qadar tezroq olg'a siljitish alohida ahamiyatga ega. AKTdan foydalanayotganlar o'rtasidagi munosabatlar.

AKTdan samarali foydalanilgunga qadar o'qituvchi o'tishi kerak bo'lgan 5 bosqichdan yuqori bo'lsa, mamlakatimizdagi matematika o'qituvchilari hali ham 3-4-bosqichlar orasida.

texnologiyadan tez-tez va to'g'ri foydalanishni va 4-darajani (o'zlashtirish) anglatadi, bunda o'qituvchi AKT orqali fanning kompetentsiyalariga erishish uchun o'qitish usullarini o'zgartiradi. Matematika o'qituvchilari texnologiyaga yondashuvlarini kundan-kunga o'zgartirmoqdalar. Maqsad o'qituvchilarning AKTga yondashuvi 5-darajaga, ya'ni innovatsiyaga o'tish va AKTning barcha imkoniyatlaridan foydalangan holda muammoni hal qilish va tanqidiy fikrlashga ta'sir etuvchi innovatsion o'qitish usullariga e'tibor qaratishdir.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yhati:

1. Informatika va axborot texnologiyalari darsligi 9-sinf;
2. dr.rtm.uz;
3. Xalqaro Olimpiya Qo'mitasi Kibersportni bo'lajak Olimpiya tadbirlariga kiritish masalasini muhokama qilgan. " <https://en.wikipedia.org>.
4. "Newzoo: Global esports will top \$1 billion in 2020, with China as the top market". <https://venturebeat.com>
5. "Global esports revenues to top \$1 billion in 2019: report". <https://www.reuters.com>.
6. "Field of Streams: How Twitch Made Video Games a Spectator Sport". <https://www.theverge.com>.