



BOSHLANG'ICH SINFLARDA INFORMATIKA FANINING O'QITILISH USLUBLARI

Mirzaakbarov Dilshodbek Dovlatovich

Farg'ona davlat universiteti axborot texnologiyalari kafedrası o'qituvchisi

Ahmadjonova Farzona Akramjon qizi

Farg'ona davlat universiteti talabasi

Annotatsiya. Ushbu maqolada boshlang'ich sinflarda informatika fanini o'qitishning samarali metodlari, didaktik yondashuvlar va interfaol texnologiyalardan foydalanish tamoyillari tahlil qilingan. O'quvchilarda raqamli savodxonlik, elementar algoritmik fikrlash va axborot bilan ishlash ko'nikmalarini shakllantirishning pedagogik asoslari yoritilgan. Shuningdek, informatika darslarini yosh xususiyatlariga mos ravishda tashkil etish bo'yicha amaliy tavsiyalar berilgan.

Kalit so'zlar: STEAM, Insert, Klaster, grafiklar, animatsiyalar, algoritmik fikrlash.

Abstract. This article analyzes effective methods of teaching computer science in primary school, including didactic approaches and the use of interactive technologies. It examines the pedagogical foundations for developing digital literacy, basic algorithmic thinking, and information-processing skills in young learners. The study also provides practical recommendations for organizing computer science lessons in accordance with the developmental characteristics of primary school students.

Keywords: STEAM, Insert, Cluster, graphics, animations, algorithmic thinking.

Аннотация. В данной статье рассматриваются эффективные методы преподавания информатики в начальных классах, анализируются дидактические подходы и принципы использования интерактивных технологий. Освещены педагогические основы формирования цифровой грамотности, элементарного алгоритмического мышления и навыков работы с информацией у младших школьников. Также приведены практические рекомендации по организации уроков информатики с учётом возрастных особенностей учащихся.

Ключевые слова: STEAM, Вставка, Кластер, графика, анимация, алгоритмическое мышление.

Kirish:

Bugungi kunda raqamli texnologiyalar jamiyatning barcha sohalariga chuqur kirib bormoqda. Shu sababli maktab ta'limida axborot-kommunikatsiya texnologiyalarini o'rgatish, ayniqsa, boshlang'ich sinflardan boshlab informatika faniga oid ilk tushunchalarni shakllantirish nihoyatda muhimdir. Boshlang'ich ta'lim yoshidagi o'quvchilar informatikaga qiziqish bildiradi, ammo ularning psixofiziologik xususiyatlari o'qitish metodikasini o'zgacha yondashuvda tashkil etishni talab qiladi.



Asosiy qism:

1. Boshlang'ich sinflarda informatika fanining maqsad va vazifalari:

Boshlang'ich ta'lim bosqichida informatika fanini o'qitishning asosiy maqsadi — o'quvchilarda raqamli savodxonlikni shakllantirish, elementar algoritmik fikrlashni rivojlantirish, axborot bilan ishlash tartibi, xavfsiz internet madaniyatini o'rgatish, kompyuter qurilmalari va dasturlaridan to'g'ri foydalanish ko'nikmalarini hosil qilishdir. Bu bosqichda murakkab dasturlash yoki matematik modellash emas, balki amaliy va o'yin metodlari orqali oddiy tushunchalarni singdirish muhim ahamiyatga ega.

2. Informatikani o'qitishning asosiy uslublari

2.1. Ko'rgazmali-uslub

Boshlang'ich sinf o'quvchilari vizual materialni yaxshi qabul qiladi. Shuning uchun kompyuter qurilmalari maketlari, grafiklar, chizmalar, animatsiyalar, interaktiv slaydlar yordamida mavzular tushuntiriladi.

2.2. Amaliy-uslub.

Informatika — amaliy fan. Mashg'ulotlar davomida sichqoncha bilan ishlash, klaviaturada yozish, Paint, Word, Scratch kabi sodda dasturlarda ishlash, kompyuterda chizish yoki loyihalar yaratish kabi amaliy mashg'ulotlar o'tkaziladi.

2.3. O'yin texnologiyalari.

O'quvchilar uchun informatika darslari qiziqarli bo'lishi lozim. Shuning uchun "Kompyuterga yo'l top" algoritmik o'yini, "Topshiriqni bajarsa kompyuter harakatlanadi" didaktik o'yini, Scratch dasturida multfilm yaratish, Robototexnika konstruktorlari bilan mashqlar kabi o'yinlar o'quvchining fikrlashini rivojlantiradi.

2.4. Interfaol metodlar

Quyidagi metodlar ayniqsa samarali:

"Aqliy hujum"

"Klaster"

"Insert"

"Blits-savol"

"Juftlikda ishlash" va boshqalar.

Bu metodlar o'quvchilarni mustaqil izlanishga undaydi.

2.5. Axborot texnologiyalaridan foydalanish.

Darslarda: videodarslar, virtual laboratoriyalar, onlayn ta'lim platformalari (Kundalik, EduMarket, LearningApps)dan foydalanish o'quv jarayonining samaradorligini oshiradi.

3. Boshlang'ich sinf o'quvchilarining yosh xususiyatlariga mos metodika

3.1. Oddiydan murakkabga tamoyili.

Avval: kompyuter nima?

Keyin: qurilmalari nimalardan iborat?



Undan keyin: klaviatura, sichqoncha, papka, fayl tushunchalari o'rgatiladi. Shundan so'ng dastlabki algoritmlar va ijodiy topshiriqlarga o'tiladi.

3.2. Qisqa, aniq, sodda topshiriqlar.

Boshlang'ich sinf o'quvchisining diqqat davomiyligi qisqa. Shuning uchun dars qisqa bloklarga bo'lish, tez-tez faoliyat almashish, jismoniy mashqlar bilan uyg'unlashtirish orqali tashkil etiladi.

3.3. Rag'batlantirish.

O'quvchilar fikrini mustahkamlashda stikerlar, yulduzchalar, "Eng yaxshi algoritm tuzuvchi" yorlig'i, kabi rag'batlar motivatsiyani kuchaytiradi.

4. Darsni loyihalash bosqichlari.

Informatika darsini samarali o'tish uchun o'qituvchi:

1. Maqsadni belgilaydi;
2. Ko'rgazmali materiallarni tayyorlaydi;
3. Faol metodlarni tanlaydi;
4. Amaliy topshiriqlarni moslashtiradi;
5. Yakuniy tahlil va refleksiya o'tkazadi

Darsning metodik ishlanmasi zamonaviy STEAM yondashuviga asoslanishi maqsadga muvofiq.

Xulosa:

Boshlang'ich sinflarda informatika fanini samarali o'qitish uchun didaktik tamoyillarga asoslangan holda interfaol, amaliy va o'yin texnologiyalarini uyg'unlashtirish zarur. O'quvchilar yoshiga mos sodda, ammo ijodiy fikrlashni rivojlantiruvchi usullar informatika faniga qiziqishni oshiradi, kelajakda esa raqamli madaniyatga ega bo'lgan shaxsni tarbiyalashda muhim omil bo'lib xizmat qiladi.

Foydalanilgan adabiyotlar.

- 1, O'zbekiston Respublikasi Ta'lim to'g'risidagi Qonuni. – Toshkent: O'zbekiston, 2021.
2. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining "Raqamli O'zbekiston — 2030" strategiyasi to'g'risida" Farmoni. – Toshkent, 2020.
3. Yo'ldoshev, J., & Usmonov, S. Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat. – Toshkent: "Fan va texnologiya", 2019.
4. Xodjayeva, D. Boshlang'ich ta'limda informatika o'qitish metodikasi. – Toshkent: "Ilm Ziyo", 2022.
5. Mavlonova, R. Boshlang'ich ta'lim pedagogikasi. – Toshkent: "O'qituvchi", 2020.
6. Papert, S. Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas. – New York: Basic Books, 1993.
7. Wing, J. M. Computational Thinking. – Communications of the ACM, 2006.



8. Brennan, K., & Resnick, M. New Frameworks for Studying and Assessing the Development of Computational Thinking. MIT Media Lab, 2012.
9. UNESCO. ICT in Education: Policy Guidelines. – Paris: UNESCO Publishing, 2018.
10. Resnick, M. Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity Through Projects, Passion, Peers, and Play. – MIT Press, 2017.
11. Egamberdiyev, A. Informatika o‘qitish metodikasi. – Toshkent: TDPU nashriyoti, 2021.
12. LearningApps.org – Interfaol ta’lim platformasi. (2020–2024).
13. Kundalik.com – O‘quvchilar uchun elektron ta’lim tizimi.
14. Scratch Programing for Kids: MIT Scratch Team resurslari. (2019–2024).
15. TALIS, PISA, TIMSS, PIRLS xalqaro baholash dasturlarining rasmiy hisobotlari. – OECD, 2018–2023.

