

TEXNOLOGIYA DARSLARIDA ZAMONAVIY PEDAGOGIK TEXNOLOGIYALAR QO'LLASHNING AHAMIYATI

Karimova Feruza

Namangan viloyat Kosonsoy tuman 7-maktab texnologiya fani o'qituvchisi

Annotatsiya: ushbu maqolada texnologiya darslarida zamonaviy pedagogik texnologiyalar qo'llash orqali ta'lim sifati oshirish ko'rib chiqilgan.

Kalit so'zlar: ta'lim, texnologiya darslari, metodlar, didaktik o'yinlar.

Mamlakatimizda ta'lim sohasida olib borilayotgan yangilanish, modernizatsiya jarayoni uzluksiz ta'lim tizimining barcha bo'g'inlari jumladan, oliy ta'limda ham zamon talablariga javob bera oladigan yetuk mutaxassislarni tayyorlash, ularda yangi bilim va ko'nikmalarini shakllantirishni, o'z ustida ishlash, zamonaviy texnologiya yutuqlaridan maqsadli foydalana olish mahoratini oshirishni taqozo etmoqda. Bo'lajak boshlang'ich sinf o'qituvchilarini hozirgi kun talablari asosida tayyorlashda "Texnologiya va uni o'qitish metodikasi" fani ham ustuvor vazifalarni bajarishda salmoqli o'rinni egallaydi. Mazkur fan orqali bo'lajak mutaxassis o'qituvchilar fanining asosiy ilmiy – nazariy va amaliy natijalariga asoslangan holda o'quvchilarga mehnatsevarlik, intizom, masuliyat, burch hissi, ijodkorlik qobiliyatlarini rivojlantirish malakasiga ega bo'ladilar.

Talim-tarbiya jarayonida asosan o'quvchilarda talim olish motivlarini, ularni turli yonalishlardagi qobiliyat qiziqishlarini oshiradigan, biror kasbga moyilliklarini korsatadigan, didaktik o'yinlardan foydalanish maqsadga muvofiqdir. Didaktik oyinlar nazariy, amaliy, jismoniy, rolli, ishchaniik va boshqa yonalishdagi turlarga ajratiladi. Ular o'quvchilarda tahlil qilish, mantiqiy fikrlash, tadqiq qilish, hisoblash, olchash, yasash, sinash, kuzatish, solishtirish, xulosa chiqarish, mustaqil qaror qabul qilish, guruh yoki jamoa tarkibida ishlash, nutq ostirish, til orgatish, yangi bilimlar olish faoliyatlarini rivojlantiradi.

Umumiy o'yinlar nazariyasiga ko'ra, mavjud barcha o'yin turlarini tasniflashda ularni funksional, mavzuli, konstruktiv, didaktik, sport va harbiy o'yinlarga ajratiladi. Didaktik oyin turlarini tanlashda, quyidagi mezonlarga rioya qilish yaxshi natijalar beradi:

— ishtirokchilarning tarkibi boyicha, yani ogil bolalar, qiz bolalar yoki aralash guruhlar uchun oyinlar;

— ishtirokchilarning soni boyicha: yakka, juftlikda, kichik guruh, katta guruh, sinf jamoasi, sinflararo va ommaviy tarzdagi o'yinlar;

— oyin jarayoni boyicha fikrlash, oylash, topagonlik,

Harakatlar asoslangan, musobaqa va boshqalarga yonaltirilgan;

— vaqt meyori boyicha dars, mashg'ulot vaqtining reja bo'yicha ajratilgan qismi, o'yin maqsadiga erishguncha, g'oliblar aniqlanguncha davom etadigan o'yinlar. Shu vaqtgacha ananaviy talimda oquvchilarni faqat tayyor bilimlarni egallashga orgatib kelingan edi.

Innovatsiya (inglizcha) yangilik kiritish, yangilik degan ma'noni ifodalaydi, texnologiya yunoncha "texnos"- san'at, mahorat va "logos"- fan so'zlaridan olingan bo'lib, innovatsion texnologiya ta'lim-tarbiya shakllari, metodlari va usullariga yangicha yondashish degan ma'noni o'z ichiga qamrab oladi. Innovatsion texnologiyalar pedagogik jarayon hamda o'qituvchi va o'quvchi faoliyatiga yangilik, o'zgarishlar kiritish. Ta'lim tizimidagi har qanday islohotlar, innovatsiyalar, investitsiyalar, shubhasiz, ta'lim samaradorligini oshirishga va uni zamonaviy ta'lim talablariga to'la qonli javob berishiga qaratilgan.

Muammoli o'qitish– maqsadi – faol shaxsni tarbiyalash. Vazifasi – faol bilish jarayoniga undash, ijodiy fikrni rivojlantirish, tanqid va tahlil qilish, muammoni echish usulini izlashga o'rgatish, tafakkurida ilmiy-tadqiqot uslubini shakllantirish. Muammoli vaziyatni yaratish metodikasi:

-O'quvchilar muammoning yechimini o'zlari topishga urinadilar;

-O'quvchilar bitta savolga har xil fikrlar bildiradilar;

-Fikrlar taqqoslanadi, umumlashadi va xulosa chiqariladi. Muammoli o'qitishning shakllari:

-Nazariy bilimlarni berishda o'quv materialini muammoli bayon etish;

-Amaliy mashg'ulot ishlari yoki tajriba qilishda qisman izlanuvchi faoliyat.

«Kungaboqar» texnologiyasi– o'quvchilar 4-5 kishidan iborat guruhlariga bo'linadi. O'qituvchi fanning mavzusidan kelib chiqib, o'rtaga bitta muammoni tashlaydi. Har bir guruh kungaboqar yasab, uning markaziga doira joylashtirib, barglar yopishtiradi. Mavzuga qarab, doiraga har bir guruhga yoki umumiy bitta muammo yozilib, doskaga yopishtiriladi. Ajratilgan vaqt ichida guruhlar birgalikda fikrlarini bargga yozib, uni o'sha guruh muammosi yozilgan gulga joylashtirib qo'yadilar. Bu uslubdan o'tilgan mavzuni tushuntirish, uni mustahkamlash va takrorlash hamda o'quvchilar egallagan bilimlarni aniqlashda foydalanish mumkin.

“Bumerang” texnologiyasi– Mazkur texnologiya bir mashg'ulot davomida o'quv materialini chuqur va yaxlit holatda o'rganiysh, ijodiy tushunib yetish, erkin egallashga yo'naltirilgan. Asosiy tushunchalar quyidagilar:

- Ochiq savollar – bu savollar muomala, so'zlashuvni davom ettirishga imkon beradi. Ularga qisqa, bir xil javob berish mumkin emas.

-Yopiq savollar – bu savollar oldindan “ha” yoki “yo‘q” tipidagi to‘g‘ri, ochiq javoblarni berishni ko‘zda tutadi.

- Ko‘ndalang so‘roq – bir-biriga guruhlab beriluvchi qisqa savollar qatori bo‘lib, bu o‘ziga xos axborotlar izlash hamda dalillarni, opponentlarni pozitsiyasini aniqlash va muayyan qarorlar qabul qilish uchun ajoyib imkoniyatdir.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati:

- 1.K.K. Sultonova “Badiy mehnat” Toshkent”O‘qituvchi” 1993 y
- .2. L.P Maltsevo “Tikuvchilik material shunosligi” Toshkent “O‘qituvchi” 1986-yil.
- 3.Ma’rifat-Madadkor Boshlang’ich ta’lim bo’yicha standart Tekshiruv ishlari to’plami. T., 2002
- 4.Ma’naviyat yulduzlari. A.Qodiriy nomli xalq me’rosi Nashriyoti. T., 2001

