



O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI  
OLIIY VA O'RTA MAXSUS  
TA'LIM VAZIRLIGI



O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI  
INNOVATSION  
RIVOJLANISH VAZIRLIGI

# BOSHLANG'ICH TA'LIMGA RAQAMLI TEXNOLOGIYALARNI TATBIQ ETISHNING ZAMONAVIY TENDENSIYALARI VA RIVOJLANISH OMILLARI

## XALQARO ILMIY-AMALIY ANJUMANI

### MATERIALLARI



**ЎЗБЕКИСТОН РЕСПУБЛИКАСИ  
ОЛИЙ ВА ЎРТА МАХСУС ТАЪЛИМ ВАЗИРЛИГИ  
БУХОРО ДАВЛАТ УНИВЕРСИТЕТИ  
МАКТАБГАЧА ВА БОШЛАНҒИЧ ТАЪЛИМ ФАКУЛЬТЕТИ  
БОШЛАНҒИЧ ТАЪЛИМ МЕТОДИКАСИ КАФЕДРАСИ**

**БОШЛАНҒИЧ ТАЪЛИМГА РАҚАМЛИ ТЕХНОЛОГИЯЛАРНИ ТАТБИҚ  
ЭТИШНИНГ ЗАМОНАВИЙ ТЕНДЕНЦИЯЛАРИ ВА РИВОЖЛАНИШ  
ОМИЛЛАРИ**

**ХАЛҚАРО МИҚЁСИДАГИ ИЛМИЙ-АМАЛИЙ АНЖУМАН  
МАТЕРИАЛЛАРИ**

**2021 йил, 1 -2 апрель**

**БУХОРО - 2021**

### Мундарижа

<i>Хамидов О.Х.</i> Рақамли технологияларни таълим жараёнига татбиқ этишининг устувор вазибалари	<b>3</b>
<i>Қаҳҳоров О.С.</i> Рақамли иктисодиёт тараккиёт омили сифатида	<b>6</b>
<i>Тўхсанов Қ.Р.</i> Таълим беришда рақамли технологиялардан фойдаланишининг аҳамияти	<b>7</b>
<b>I ШЎБА</b> <b>БОШЛАНГИЧ ТАЪЛИМГА РАҚАМЛИ ТЕХНОЛОГИЯЛАРНИ ҚЎЛЛАШ</b> <b>ИМКОНИАТЛАРИ</b>	
<i>Адилов Б.</i> Замонавий таълимда рақамли технологиялардан фойдаланиш истиқболлари	<b>11</b>
<i>Олимов Ш. Ш.</i> Бошланғич таълимни табақалаштиришининг муҳим омиллари	<b>16</b>
<i>Ҳамроев А.Р.</i> Масофавий таълим соҳасида рақамли технологиялардан фойдаланиш имкониятлари	<b>21</b>
<i>Чудакова Вера Петровна.</i> Перспективность и особенности реализации «Технологии формирования компетентностей конкурентоспособности личности педагогов в условиях инновационной деятельности» с применением цифровых технологий	<b>24</b>
<i>Чемезов Сергей Александрович, Сахновская Елена Геннадьевна, Алмазова Юлдуз Исмаиловна.</i> Цифровые ресурсы для педагогов начальной школы	<b>30</b>
<i>Djundayev Matanazar.</i> Boshlang'ich sinf matematika darslarida milliy o'quv dasturini joriy etish istiqbollari	<b>34</b>
<i>Muhittin Gümüş.</i> Dilpsikolojisi çerçevesinde anadili (türkçe) öğretiminin kişilik oluşumuna etkisi	<b>38</b>
<i>Mustafa Said ARSLAN.</i> Özbek türkçesi konuşanlara türkiye türkçesi öğretiminde yabancı eş değeri sorunu	<b>48</b>
<i>Döne ARSLAN.</i> Türkiye türkçesi açısından özbek türkçesine bir bakış	<b>57</b>
<i>Умуров З. Л.</i> Таълимни рақамлаштириш шароитида педагогларни қайта тайёрлаш ва малакасини ошириш педагогикаси фани асослари	<b>61</b>
<i>Masharipova U.A.</i> Boshlang'ich ta'limga raqamli ta'lim texnologiyalarini joriy etish davr talabi	<b>65</b>
<i>Sayfullayev G.M., Alimova L.X., Temirova I.S.</i> 4-sinfda Markaziy Osiyolik allomalarning tabiat haqidagi fikrlaridan foydalanib raqamli texnologiyalar asosida dars o'tish	<b>68</b>
<i>Умуров З. Л.</i> Таълимни рақамлаштириш шароитида ўқув-билув муаммоларини таълим жараёнига татбиқ қилишининг шарт-шароитлари	<b>70</b>
<i>Sayfullayev G.M., Yodgorova G.F., Yodgorov F.O'.</i> Boshlang'ich sinf "atrofimizdagi olam" darslarida o'qitishning raqamli pedagogik texnologiyalaridan foydalanish	<b>74</b>
<i>Sayfullayev G.M., Alimova L.X., Hamroyeva D.O.</i> Tabiatshunoslikni oqitishda foydalaniladigan raqamli texnologiyalar	<b>76</b>
<i>Nigmatova M.M.</i> Raqamli o'yinlar bolalarni oqitish usuli sifatida	<b>80</b>
<i>Yarashov M. J., Hamdamova X. I.</i> Ta'lim tizimida raqamli texnologiyalarning o'rnini	<b>82</b>
<i>Yarashov M. J., Barotova F. B.</i> Boshlang'ich ta'lim jarayoniga raqamli texnologiyalarning tadbiriq etish metodikasi	<b>85</b>
<i>Yarashov M.J.</i> Boshlang'ich sinf matematika ta'limni raqamli texnologiyalar orqali ijodiy tashkil etish jarayoni	<b>88</b>
<b>II ШЎБА</b> <b>БОШЛАНГИЧ СИНФЛАРДА ЎҚУВЧИЛАР БИЛИМИНИ БАҲОЛАШНИНГ ХАЛҚАРО</b> <b>ТИЗИМИ</b>	
<i>Юлдашева М. М. Бафаева Дилдора.</i> Обучение учащихся анализу художественных произведений в начальных классах на основе заданий <b>PIRLS</b>	<b>91</b>
<i>Jurayev B.T., Qamarova Z.</i> Boshlang'ich sinflarda o'quvchilar bilimni nazorat qilish va baholash tamoyillari	<b>96</b>
<i>Doniyorova N. M., Hamroyev A. R.</i> Husnixat darslarida xalqaro tadqiqot baholash tizimi-pirls matnlarini qo'llashning ahamiyati	<b>98</b>
<i>Мустафоев Б.</i> Бошланғич синф ўқувчиларида мусикий саводхонликни шакллантириш	<b>101</b>

E. Cho‘llar: 1,13

F. Qrim va Kavkazning Qora dengiz sohillari.

Bunday toifadagi dasturlashtirilgan topshiriqlardan umumlashtiruvchi darslarda foydalaniladi. Xatolarga yo‘l qo‘yilganda o‘qituvchi o‘quvchilar bilan individual ishlaydi.

Raqamli texnologiyal yordamida o‘qitish uchun quyidagilar kerak:

—o‘quv materialining puxta tahlili, uning qat‘iy tanlanishi va mantiqiy ketma-ketlik bo‘yicha bo‘linishi;

—o‘quvchilarning bilim olish faoliyatini tekshirishdagi rahbarlik.

Raqamli texnologiyalarni o‘qitishda o‘quvchilarning o‘quv materialini qo‘llashda faolligi va mustaqilligi ortadi.

#### Foydalanilgan adabiyotlar

1. Nuriddinova M.I. Tabiatshunoslikni o‘qitish metodikasi. –Toshkent, 2005-y.

2. Pulatova X.M. Tabiatshunoslikni maxsus o‘qitish metodikasi. –Toshkent, 2000-y.

### RAQAMLI O‘YINLAR BOLALARNI O‘QITISH USULI SIFATIDA

*M.M.Nigmatova*  
*BuxDU katta o‘qituvchisi*

*Annotatsiya.* Ushbu maqola o‘quvchilarga odatda yoqmaydigan murakkab fanlarni o‘rganishning qiziqarli usuli bo‘lishi mumkin bo‘lgan ta‘limiy raqamli o‘yinlarni tahlil qiladi. Ushbu mashg‘ulot o‘quvchiga qo‘shimcha mavzularni o‘rganish va murakkab mavzularni tushunishga imkon beradigan o‘quv vositasi sifatida bir nechta o‘quv raqamli o‘yinlardan foydalanadi.

**Kalit so‘zlar:** raqamli o‘yinlar, jamoaviy ish, o‘rganish, rivojlantirish, maqsadga erishish.

**Аннотация:** В данной статье анализируются образовательные цифровые игры, которые могут быть интересным способом изучения сложных предметов, которые обычно не нравятся ученикам. В данном упражнении используются несколько образовательных цифровых игр в качестве учебного пособия, которое позволяет обучающемуся изучать и понимать сложные предметы без чрезмерного стресса.

**Ключевые слова:** цифровые игры, командная работа, обучение, развитие, достижение цели.

**Annotation.** This article analyzes educational digital games that can be an interesting way to study complex subjects that students usually don't like. In this exercise, several educational digital games are used as an educational tool that allows the learner to learn and understand complex subjects without undue stress.

**Keywords:** digital games, teamwork, training, development, goal achievement.

Tez o‘zgaruvchan dunyo o‘qituvchilar avlodi va talabalar avlodi o‘rtasida sezilarli ziddiyat bilan ajralib turadi. Zamonaviy maktab o‘quvchilari va talabalarining avlodini “raqamli avlod”, “raqamli dunyoning aborigenlari” deb atash mumkin. Yoshlar tez sur‘atlar bilan rivojlanib, ulkan axborot oqimlarini tezda o‘zlashtirmoqdalar, axborot-kommunikatsiya texnologiyalari bilan ishlashni ta‘minlaydigan ko‘plab moslamalarni o‘zlashtirmoqdalar. Keksa avlod doimiy ravishda qayta o‘qitilishi va umuman o‘zgargan mehnat va yashash sharoitlariga moslashishi kerak

Kompyuterlar bilimlarni ommaga taqdim etishdi va bugungi bolalar raqamli avlod: ular “raqamlar” katta rol o‘ynaydigan jamiyatda tug‘ilgan. O‘qituvchilarning bir avlodi

bu dunyoda muhojirlar, ammo ular baribir uning qonunlarini puxta egallashlari kerak. "Ushbu taqsimotni o'zgartirish uchun hozirgi kunda yagona bilim manbayiga qaraganda professional navigatorga aylangan o'qituvchi rolini qayta ko'rib chiqish kerak [3, 15].

Elektron ommaviy axborot vositalari ta'sirida zamonaviy yoshlarning shaxsiy, xulq-atvori va kognitiv rivojlanishida ro'y bergan jiddiy o'zgarishlar, tarkib va ta'lim texnologiyalarini rivojlantirishga prinsipial jihatdan yangi yondashuvni talab qiladi.

Aksariyat bolalar va o'smirlar video o'yinlar va kompyuter o'yinlarini yaxshi ko'radilar. Bu zamonaviy odamlarning turmush tarziga aylandi. Ular ko'p soatlarni o'yin o'ynashga va mahoratlarini oshirishga sarflaydilar. Ushbu ssenariy o'qituvchilarni fikr yuritishga, o'rganishga va ta'lim o'rtasidagi bog'liqlikni aniqlashga majbur qildi. Shunga qaramay, ushbu sohada o'tkazilgan tadqiqotlar soni nihoyatda kam [1].

### **Ta'lim o'yinlarini 3 toifaga birlashtirish mumkin. Masalan:**

- raqamli bo'lmagan o'yinlar;
- raqamli o'yinlar;
- jamoaviy raqamli o'yinlar.

Birinchi raqamli o'yinlar dunyoda taxminan o'ttiz yil oldin Qo'shma Shtatlarda paydo bo'lgan. Butun dunyo bo'ylab Internet tarmog'i tarqalgandan ko'p o'tmay, raqamli o'yinlar ham har bir o'spirin uchun o'yin-kulgiga aylandi [2]. 2000-yilga kelib raqamli o'yin bolalar hayotining ajralmas qismiga aylandi. 2000-yilda tug'ilgan bolalar endi tarmoqlardan mahrum bo'lgan dunyoni bilishmaydi, ular 1990-yillarda tug'ilganlardan farqli o'laroq, raqamli dunyo bilan nafas olishadi. 1987-yilda tadqiqotchilar o'quv o'yinlarida qatnashish uchun qo'llanma tayyorladilar [3]. Ushbu qo'llanma 4 banddan iborat:

1. Muammo talabaga tegishli bo'lgan aniq, qat'iy maqsadlar orqali yaratiladi. Aniqlanmagan oqibatlar turli darajadagi murakkablik, yashirin ma'lumotlar va imkoniyatlarni taklif qilish orqali muammolarni keltirib chiqaradi. Ishlash bo'yicha fikr-mulohazalar tez-tez va qo'llab-quvvatlanishi kerak. Va nihoyat, faoliyat jalb qilingan shaxsda malaka hissini tarbiyalashi kerak.

2. Qiziqish ikki xil protsedurada sodir bo'ladi: hissiy qiziqish va bilimga bo'lgan qiziqish. Asosan kompyuter o'yinlaridagi vizual va tovush effektlari hissiy qiziqishni kuchaytirishi mumkin. O'quvchilar paradokslardan yoki to'liqsizligidan hayron bo'lishsa, bu bilim qiziqishini uyg'otadi.

3. Boshqarish talaba tomonidan mustaqillik va nazorat tuyg'usi sifatida namoyon bo'ladi. Imkoniyat, tanlov va kuchning bir qismi o'quv tajribasini boshqarish funksiyasini subsidiyalashtiradi.

4. Fantaziya o'quvchining his-tuyg'ularini ham, fikrlash jarayonini ham qamrab oladi [4]. Fantaziya nafaqat o'quvchining hissiy ehtiyojlarini talab qiladi, balki tegishli tavsifni ham o'z ichiga oladi. Va nihoyat, fantaziyalar material bilan ajralmas aloqaga ega bo'lishi kerak.

*Xatarlarni boshqarish.* Raqamli o'yinlar ishlamay qolish xavfi bilan ishlashga mo'ljallangan. O'yinchilar muvaffaqiyatsizlikka uchragan taqdirda sessiyani qayta boshlashlari va yangi darajaga chiqish uchun yana o'ynashlari mumkin. Bu o'yinchini tavakkal qilishga, yangi strategiyalarni o'rganishga va sinab ko'rishga undash uchun qilingan. Tanish muhitda tinglovchilar odatda xavf, tadqiqot va muvaffaqiyatsizlikni ko'rmaydilar.

*Muammolarni hal qilish.* O'yinda ko'riladigan eng keng tarqalgan narsa - bu "qiyinchilik". Ushbu vazifalar o'yinchiga muammolarni hal qilish tajribasini taqdim etadi. Bitta qiyinchilikni yengib chiqqanda, o'yin boshqa bir qiyinchilik tug'diradi, bu esa o'yinchini maqsadga erishish uchun o'ylab, qayta o'ylashga undashi mumkin.

*Doimiy yodlash.* O'yinlar o'yinchini jalb qiladi va uni avvalgi qadamlarini eslab qolish va qayta yodlashga majbur qiladi. Krossvordlarni yoki boylik g'ildiragini yechish kabi harakatlar.

*Amalga asoslangan kompetentsiyalar.* Ko'pgina o'yinlar yuqori darajadagi g'alaba qozonish yoki boshqa topshiriq yoki obyektini ochish uchun mahorat talab qiladi. Shu sababli, o'yinchi o'yinda ko'proq imkoniyatlar yoki afzalliklarga ega bo'lish uchun yuqori ko'rsatkichlarga erishish uchun barcha sa'y-harakatlarni qilishga intiladi.

*Jamoa bilan ishlash.* O'yinchi ko'p o'yinchi o'yinini o'ynaganda, unga boshqa mahoratga ega bo'lgan boshqa bolalar bilan o'ynash foydali bo'ladi. Shuningdek, ushbu futbolchilar jamoaning manfaati uchun individual mahoratlarini birlashtirishi yoki baham ko'rishi mumkin bo'lgan jamoaviy ishlarni rivojlantiradi.

*Bilimlarni uzatish.* O'yinchi o'yinda ishtirok etganda, u o'yinni qanday boshqarishni va o'yinchi qaerga borishi kerakligini bilishi kerak. Ko'p o'yinchi o'yinlarida, kimdir o'z jamoasi bilan o'ynaganda, asosiy bilimlarni jamoaga berish kerak va ular qanday g'alaba qozonishlari kerak va qaysi bosqichda.

Umumiy mavqega asoslanib va yuqorida aytib o'tilgan va keltirilgan barcha faktlarning jamiga asoslanib xulosa qilishimiz mumkinki, bugungi kunda raqamli o'yinlardan foydalanish orqali ta'lim usuli hali mavjud bo'lmagan bo'lsa-da, uning mavjud bo'lishining katta imkoniyatlariga ega. Ushbu o'qitish usuli o'quvchilar uchun eng yuqori "samaradorlikka" ega.

#### **Foydalanilgan adabiyotlar**

1. Спиридонов Н.Я. Развитие цифровых игр для обучения // Наука и современность. 2015. С. 282-283.
2. Нигматова М.М. Умарова Г.У. Влияние информационного пространства на развитие познавательных творческих способностей дошкольников Academy 63 (№ 12), 2020/1. 67-70
3. Мирзаева, Дилфуза Шавкатовна. "Методы использования дидактико-игровых образовательных педагогических технологий в начальных классах." Academy 3 (54) (2020).
4. Мирзаева, Дилфуза Шавкатовна, and Дилсора Хаёт Кызы Рахматова. "МЕТОДЫ РАЗВИТИЯ РЕЧИ В ПРОЦЕССЕ РАЗВИТИЯ РЕЧИ У ДЕТЕЙ." Academy 6 (57) (2020).
5. Nigmatova Mavjuda Mahmudovna. Improving the preschool education system from the perspective of the age values of children. Asian Journal of Multidimensional Research (AJMR). Vol 10, Issue 1, January, 2021. Pp.182-185.
6. Nigmatova Mavjuda Mahmudovna. (2021). Reasons for Personal Change of Modern Preschool Children. Middle European Scientific Bulletin, 10(1). <https://doi.org/10.47494/mesb.2021.10.359>

#### **TA'LIM TIZIMIDA RAQAMLI TEXNOLOGIYALARNING O'RNI**

*M. J. Yarashov, BuxDU o'qituvchisi*

*X. I. Hamdamova, BuxDU talabasi*

*Annotatsiya.* Mazkur maqolada ta'lim tizimini isloh qilishdagi jihatlar, xususan, raqamli texnologiyalar orqali samarali darslar tashkil qilish haqida so'z yuritilgan. O'quvchilar qiziqishini

