

ACTIVE TEACHING METHODS IN TECHNOLOGY LESSONS AND ITS ADVANTAGES

Shoymardonova Shahnoza Hayrullo qizi,

Master of the Pedagogical Institute of Karshi State University

ANNOTATION

The characteristics of the selection and use of active teaching methods are built taking into account the nature of the training sessions. Integrated projects - allow you to generalize, systematize and consolidate the knowledge, skills and competencies gained in practice. They contribute to the development of students' creative potential, implementing an activity-based and person-centered approach to teaching and learning.

Keywords: Technology, methodology, science, program, teaching, project.

Аннотация

Характеристики выбора и использования активных методов обучения построены с учетом характера учебных занятий. Комплексные проекты – позволяют обобщить, систематизировать и закрепить полученные на практике знания, навыки и компетенции. Они способствуют развитию творческого потенциала учащихся, реализуя деятельностный и личностно-ориентированный подход к обучению и обучению.

Ключевые слова: Технология, методология, наука, программа, обучение, проект.

TEXNOLOGIYA DARSLARIDA FAOL O'QITISH USULLARI VA UNING AFZALLIKLARI

Shoymardonova Shahnoza Hayrullo qizi,

Qarshi davlat universitetining Pedagogika instituti magistranti

Annotatsiya

Faol o'qitish usullarini tanlash va ulardan foydalanish xususiyatlari o'quv mashg'ulotlarining xarakterini hisobga olgan holda quriladi. Integratsiyalashgan loyihalar - amaliyotda olingan bilim, ko'nikma va malakalarni umumlashtirish, tizimlashtirish va mustahkamlash imkonini beradi. Ular o'quvchilarning ijodiy salohiyatini rivojlantirishga hissa qo'shadi, o'qitish va ta'limga faoliyatga asoslangan va shaxsga yo'naltirilgan yondashuvni amalga oshiradi.

Kalit so'zlar: Texnologiya, metodika, fan, dastur, o'qitish, loyiha

Kirish

1. Darsda og'zaki va yozma matnlar bilan ishlash.

O'qituvchi o'quv materialini og'zaki ravishda taqdim etadigan mashg'ulotlarni o'tkazishning an'anaviy shakllari: ma'ruza, suhbat, hikoya, yangi materialni tushuntirish.

Bunday darslarda o'quvchilarning faolligiga o'qituvchi tomonidan turli xil qarama-qarshiliklar, qasddan xatolar, muammoli ta'lim usullarini material mazmuniga kiritish orqali erishiladi:

- takliflarni (gipotezalarini) ilgari surish va keyinchalik asoslash;
- muammo qo'yish,
- yangi materialni muhokama qilishni tashkil etish va boshqalar).
- 2. Vazifalarni hal qilish uchun ishlaydigan o'quv vazifalari:
- tadqiqot topshiriqlari,

- yangi texnologiyalarni izlash, operatsiyalar ketma-ketligini optimallashtirish, armatura, asboblarni tanlash, ishni tashkil etish va boshqalar bo'yicha topshiriqlar;
- tabiatda vosita va aqliy bo'lishi mumkin bo'lgan simulyatsiya mashqlari. Harakat mashqlari quyidagilarni o'z ichiga oladi: simulyatorlar ustida ishlash va aqliy mashqlar muayyan vaziyatlarni tahlil qilish yoki qurishni o'z ichiga oladi. Bunday holatlar texnologik jarayonning strukturasini ishlab chiqish, mahsulot yoki texnologiyaning funksional va tannarxini tahlil qilish, mehnat munosabatlaridagi aloqa jarayonlarining oqilona asoslari, marketing aspektlari va boshqalar bilan bog'liq bo'lishi mumkin.
- ta'lim o'yinlari - gevşeme-pediyaviy yondashuvlar sintezi va taqlid muammoli vaziyatlar zanjiri, shu jumladan ziddiyatli vaziyatlar, unda ishtirokchilar o'z maqsadlariga muvofiq ijtimoiy rollarini bajaradilar. Texnologiya darslarida qo'llaniladigan o'quv o'yinlari turlari: Adabiyotlar tahlili va metodologiyasi

Tashkiliy-faol o'yinlar ta'lim mazmunini muammoli vaziyatlar tizimi shaklida joylashtirish va tahlil jarayonida barcha ta'lim sub'ektlarining o'zaro ta'siri asosida jamoaviy aqliy faoliyatni tashkil etishni ta'minlaydi. Ular darsni qurish shakli bilan bog'liq bo'lishi mumkin (masalan, krossvord tuzish yoki o'quvchilarning ikki guruhi o'rtasida o'zaro savollar berish yoki amaliy topshiriqlarni bajarish).

Rolli o'yinlar vazifa yoki muammoning mavjudligi va uni hal qilishda ishtirokchilar o'rtasida rollarni taqsimlash bilan tavsiflanadi.

Rolli o'yinlar darsda o'quvchilarning o'zaro bog'liqligini keltirib chiqaradi va shu bilan ularning bilim va ijodiy faolligini faollashtiradi. Bunga quyidagi vositalar yordamida erishiladi:

Guruh uchun umumiy vazifani qo'yish juda murakkab vazifa bo'lib, talabalarning jamoaviy o'zaro ta'sirini talab qiladi.

Turli xizmatlarni ko'rsatishi mumkin bo'lgan rolli vaziyatlarda ishtirokchilarning manfaatlaridagi farqlarni ta'minlash (masalan, mijozlar va kesuvchi, kesuvchi va moda dizayneri, xaridor va sotuvchi va boshqalar);

Guruh a'zolarining rollariga muvofiq o'zaro munosabatlarini muhokama qilish;

Dars davomida o'qituvchi tomonidan tuzatish shartlari, qo'shimcha ma'lumotlar, shovqinlar va boshqalar bilan tanishtirish;

Dars davomida va oxirida talabalarning roli funktsiyalarini o'qituvchi tomonidan majburiy baholash.

Ishbilarmonlik o'yinlari haqiqiy jarayonlar va mexanizmlarning simulyatsiyasidir. Bu mavzu va ijtimoiy mazmunni, har qanday real faoliyatni (kasbiy, ijtimoiy, texnik va boshqalar) qayta yaratish shaklidir.

Mulohaza va takliflar

Modellashtirish o'yinlarida guruh a'zolarining ayrim manfaatlari to'qnashuvlarini kiritish maqsadga muvofiqdir. Bu sizga o'yin modelini real jarayonlarga yaqinlashtirish imkonini beradi. O'yin davomida ishtirokchilar optimal qaror qabul qilish uchun barcha ma'lumotlarga ega emaslar, ularning harakatlariga aralashuvlar kiritiladi, bu esa vazifani bajarishni qiyinlashtiradi. Haqiqiy vaziyatni taqlid qiladigan biznes o'yini uchun har bir ishtirokchini haqiqiy vaziyatdagidek harakat qilishga undash muhimdir. O'yin ishtirokchilarining harakatlarini muvofiqlashtirish muhimdir. Alohida epizodlarda, ba'zi ishtirokchilar butun guruhning muvaffaqiyatli ishlashi uchun o'z manfaatlarini boshqalarga bo'ysundirishlari

kerak bo'lgan vaziyat yuzaga kelishi mumkin. Har bir ishtirokchining o'yinning joriy va yakuniy natijalariga qo'shgan hissasini alohida ta'kidlash kerak, buning uchun o'yin guruhining barcha a'zolari uchun oraliq va chegara nazorati talab qilinadi. Kognitiv va didaktik o'yinlar, ularda vaziyatlar yaratilgan, o'rganilayotgan materialni g'ayrioddiy o'yin kontekstiga kiritish bilan tavsiflanadi. Masalan, "Zig'ir tolasining sayohati", "Malikaning to'pi" va boshqalar.

O'yin dizayni - dizayn muammosini hal qilish yoki texnologiyani rivojlantirish bilan bog'liq bo'lishi mumkin. Ushbu usulni amalga oshirishda o'qituvchi vazifa va uning uchun dastlabki shartlarni shakllantiradi. Bu yechimlarni izlashni cheklashi mumkin. O'yin dizayni uchun, loyihalar usulidan farqli o'laroq, o'quv jarayoniga raqobatbardosh vaziyatni kiritish majburiydir. Talabalar kichik guruhlariga bo'linadi, ularning har biri muammoning o'ziga xos echimini ishlab chiqadi va taqdim etadi. O'qituvchi qo'ygan muammoning murakkabligiga qarab, tayyor variantlar xuddi shu darsda ko'rib chiqilishi mumkin yoki keyingi darslarda muhokama qilish uchun taqdim etilishi kerak.

3. Texnologiya darslarida qo'llaniladigan ta'lim texnologiyalari pedagogik usullar:

o'yindan tashqari usullar (taqlid mashqlari),

loyihani o'qitish usullari,

simulyatsiya o'yinlari (o'quv o'yinlari, o'yin dizayni va o'quv mashqlari,

integratsiyalashgan darslar,

integratsiyalashgan loyihalar,

darsda va darsdan tashqari mashg'ulotlarda axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan tizimli foydalanish. Vazifalarni samarali hal etishga qaratilgan talabalarni darsdan tashqari ishga joylashtirish shakllari:

Maxsus kurslar: "Tilla kashtachilik ustaxonasi", "Yamoqli plastmassa asoslari", "Uch o'lchamli modellashtirish asoslari".

Badiiy-estetik tsikl ob'ektlarining an'anaviy o'n kunligi quyidagi tadbirlarni o'z ichiga oladi: "Kelinglar, qizlar", "Pazandalik dueli", "vizajist".

Ijtimoiy loyihalar ustida ishlash. Ijtimoiy amaliyotning zamonaviy intensiv usullaridan biri bo'lgan ijtimoiy dizayn.

Ijtimoiy dizayn o'quvchilarga haqiqiy loyihalarni ishlab chiqishda qo'llarini sinab ko'rish imkoniyatini beradi, buning natijasida ijtimoiy vaziyat (maktabda, mahallada, shaharda) o'zgarishi mumkin. Loyihalar ustida ishlash o'quvchilarga o'z faoliyatining ahamiyatini his qilish imkonini beradi, maktabda, mikrorayonda ijtimoiy mavqeini oshiradi, yangi imkoniyatlar ochadi.

Talabalar loyihani ishlab chiqishda uning ustida ishlashning barcha bosqichlaridan o'tadilar: material to'plash, uni qayta ishlash, loyihani qurish, muvofiqlashtirish, tekshirish va amalga oshirish. Bu ish bolaning nafaqat ijobiy fazilatlarini ochib beradi, balki kelajakda ishlash kerak bo'lgan zaif tomonlarini aniqlashga imkon beradi.

Talabalar bir yildan beri ishlab kelayotgan "Oqilona, mehribon, mangu ekamiz..." loyihasi maktab yaqinida joylashgan bog'chalarga homiylik yordamini ko'rsatish. "Odob bilan ziyorat" tanlov dasturi, "Ertakni ziyorat qilish" qo'g'irchoq teatri tayyorlandi, o'quvchilar qorli shaharchalar qurilishida ishtirok etdilar, Yangi yil bayrami uchun bezaklar va sovg'alar tayyorladilar.

Xulosa Yuqoridagilarga asoslanib, quyidagi umumiy xulosalar chiqarish mumkin:

O'qitishning faol usullarining didaktik xususiyati shundan iboratki, o'qituvchi o'quvchilarni diqqatini, tafakkurini faollashtirishga majbur qiladi. Shu bilan birga, talabalarning xohish-istaklaridan qat'i nazar, faoliyat qo'llab-quvvatlanadi.

Ushbu o'qitish usullari talabaning o'qituvchiga yuqori darajadagi teskari munosabati bilan tavsiflanadi. Talabalarning o'quv faoliyati namoyon bo'lish shakllari va intensivligi o'qituvchi uchun ularning bilim faoliyatini sifatli boshqarish uchun nazorat vositasi bo'lib xizmat qiladi. Integratsiyalashgan loyihalar (bizning tushunchamizda) zamonaviy vositalar va usullardan foydalangan holda axborot bilan ishlash bo'lib, bu erda "o'qituvchi-talaba" o'zaro ta'siri yangi sifat darajasida amalga oshiriladi. Elektron shaklda taqdim etilgan integral loyihalarning turlari quyidagilar bo'lishi mumkin: taqdimotlar; elektron darsliklar; elektron jurnallar; saytlar.

“Elektron jurnal”, “Elektron darsliklar” va veb-saytlar. Ular talabalar tomonidan yil davomida o'zlarining ta'lim faoliyati doirasida amalga oshiriladi va har yili to'ldiriladi va yangilanadi.

Bu loyihalar o'qituvchilarning talabiga ko'ra o'quvchilar tomonidan tayyorlangan ko'rgazmali o'quv qurollari bo'lib, qo'shimcha ma'lumot manbalari sifatida darsda va tanlov kurslarini o'qitish jarayonida foydalaniladi.

Misol tariqasida muntazam yangilanib turuvchi jonli, mahalliy versiya bo'lgan sayt loyihasi bo'lishi mumkin. Sayt loyihasi uchun "Iste'molchi bilimlarining ABC" mavzusi tanlangan. Sayt iste'molchilarning zamonaviy iqtisodiyotdagi o'rnini tushuntiradi, iste'molchilarning huquq va majburiyatlarini ochib beradi, odatiy iste'mol vaziyatlarida harakatlar algoritmi haqida gapiradi. Alohida bo'limlar iste'molchilarning maishiy, ta'lim, tibbiy va moliyaviy xizmatlardan foydalanishdagi xatti-harakatlariga bag'ishlangan bo'lib, xaridorning iste'mol madaniyati va iste'molchilarning o'zini o'zi himoya qilishi haqida gapiriladi.

REFERENCES

1. O'zbekiston Respublikasining 2020- yil 23-sentabr 637-sonli “Ta’lim to’g’risida”gi Qonuni. Qonun hujjatlari ma’lumotlari milliy bazasi, 24.09.2020 y, 03/20/637/1313-son.
2. Azizxo'jayeva N.N., Pedagogik texnologiya va pedagogik mahorat – T.: O'zbekiston yozuvchilar uyushmasi adabiyot jamg'armasi., 2006.
3. Omonov H.T., Xo'jayev N.X., Madyarova S.A., Eshchonova E.U. Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat. – T.: Iqtisod-moliya, 2009.
4. Yo'ldashev J.G', Usmonov A.S. Pedagogik texnologiya asoslari. – T.: O'qituvchi, 2004. 31-b.
5. Shodmonova Sh.S. Pedagogik texnologiyalar.– T.: “Fan va texnologiya”, 2011. 55-b.