



**MODULLI TEXNOLOGIYA VOSITASIDA BOSHLANG'ICH SINFLAR
O'QUVCHILARINI TEJAMKORLIKKA O'RGATISHNING SHAKLI,
VOSITA VA USULLARI**

SUBHONOVA OZODA ANVAR QIZI

Buxoro davlat pedagogika instituti magistranti

Boshlang'ich sinf o'quvchilari — maktabning boshlang'ich ta'lim bosqichida tahsil olayotgan bolalar bo'lib, odatda 6-11 yoshdagi yoshlarni o'z ichiga oladi. Ular quyidagi yosh guruhlariga taalluqlidir:

- 1-sinf: Odatda 6-7 yoshdagi bolalar.
- 2-sinf: Odatda 7-8 yoshdagi bolalar.
- 3-sinf: Odatda 8-9 yoshdagi bolalar.
- 4-sinf: Odatda 9-10 yoshdagi bolalar.

Bu yoshdagi o'quvchilar uchun ta'lim uslublari qiziqarli va interaktiv bo'lishi kerak, chunki ular diqqatni saqlashda va yangi ma'lumotlarni qabul qilishda cheklovlarga ega bo'lishi mumkin. Boshlang'ich sinf o'quvchilari asosiy bilimlarni o'rganish, ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantirish va o'z-o'zini anglashni o'rganish uchun ta'lim olishadi.

Modulli texnologiyalar ta'limda ko'plab foydali vositalarni taqdim etadi. Quyida modulli texnologiyalarga misollar keltirilgan:

1. LMS (Learning Management System):

- Misol: Moodle, Google Classroom.



- Tavsif: Bu tizimlar o'qituvchilarga darslarni onlayn yaratish, boshqarish va o'quvchilarga taqdim etish imkonini beradi. Har bir modul alohida dars yoki mavzuni o'z ichiga olishi mumkin.

2. O'quv Dasturlari va Platformalar:

- Misol: Khan Academy, Duolingo.

- Tavsif: Bu platformalar turli mavzular bo'yicha modullarni taklif etadi. Har bir modul o'quvchilarga ma'lum bir ko'nikmani o'rgatadi va qiziqarli interaktiv mashqlar bilan ta'minlaydi.

3. Interaktiv O'yinlar va Simulyatorlar:

- Misol: Prodigy Math, SimCity.

- Tavsif: O'quvchilarga matematik va iqtisodiy tushunchalarni o'rgatish uchun o'yinlar va simulyatorlardan foydalaniladi. Har bir o'yin yoki simulyator ma'lum bir mavzuni o'z ichiga oladi.

4. Virtual va Augmented Reality:

- Misol: Google Expeditions, Oculus Rift.

- Tavsif: Virtual reallik (VR) va kengaytirilgan reallik (AR) texnologiyalari orqali o'quvchilar darslarni interaktiv tarzda o'rganishi mumkin. Har bir VR yoki AR tajribasi ma'lum bir mavzuni o'z ichiga oladi.

5. Modulli O'quv Kitoblari:

- Misol: Pearson's MyLab, McGraw-Hill's Connect.

- Tavsif: Bu kitoblar yoki onlayn resurslar mavzularni modullar orqali taqdim etadi. Har bir modul o'quvchilarga mustaqil ravishda o'rganish va amaliy mashqlar bajarish imkoniyatini beradi.



6. O'quv Videosi va Ta'lim Kurslari:

- Misol: TED-Ed, Coursera.

- Tavsif: O'quvchilar uchun qisqa videolar va ta'lim kurslari modullar orqali taqdim etiladi. Har bir video yoki kurs ma'lum bir mavzuni chuqurroq tushunishga yordam beradi.

7. Elektron Ta'lim Modullari:

- Misol: Articulate Storyline, Adobe Captivate.

- Tavsif: Bu vositalar o'qituvchilarga interaktiv ta'lim modullarini yaratishga imkon beradi, ularni video, audio, testlar va boshqa interaktiv elementlar bilan boyitadi.

Bu modulli texnologiyalar boshlang'ich sinf o'quvchilariga tejamkorlikni o'rgatishda foydalanish uchun foydali bo'lishi mumkin, chunki ular o'quvchilarga materialni bosqichma-bosqich o'rganishga yordam beradi va qiziqarli, interaktiv tajriba yaratadi. Boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun modulli texnologiyalardan quyidagilarni ishlatish mumkin:

1. LMS (Learning Management System)

- **Google Classroom:** O'qituvchilar dars materiallarini, vazifalarni va interaktiv mashqlarni o'rnatishlari mumkin. O'quvchilar muammolarni hal qilish va rejalashtirilgan mashg'ulotlarni bajara olishadi.

- **Moodle:** Bu tizim orqali interaktiv darslar va testlar tashkil etish mumkin, bu esa o'quvchilarga tejamkorlikka oid mavzularni bosqichma-bosqich o'rganish imkonini beradi.

2. O'quv Dasturlari va Platformalar



- **Khan Academy:** Matematika, iqtisodiyot va boshqa fanlarda modullar orqali ta'lim beradi. O'quvchilar masalalarni hal qilish orqali tejamkorlik va boshqa muhim ko'nikmalarni o'rganishi mumkin.

- **Duolingo:** Til o'rganishga qaratilgan dastur. O'quvchilar o'yin tarzida mavzularni o'rganadi, bu esa o'rganishni yanada qiziqarli qiladi.

3. Interaktiv O'yinlar va Simulyatorlar

- **Prodigy Math:** O'quvchilar matematik masalalarni yechish orqali o'yin o'ynaydi. Tejamkorlik va byudjet rejalashtirishni matematik kontekstda o'rgatish uchun foydali bo'lishi mumkin.

- **Eco-Manager:** Ekologik va iqtisodiy tushunchalarni o'rgatish uchun yaratilgan o'yin. O'quvchilar muammolarni hal qilish orqali resurslarni boshqarishni o'rganadi.

4. Virtual va Augmented Reality

- **Google Expeditions:** Virtual sayohatlar va immersiv tajribalar orqali o'quvchilarga tejamkorlik, ekologiya va iqtisodiyot mavzularini qiziqarli tarzda o'rgatish mumkin.

- **ClassVR:** O'quvchilarga virtual reallik orqali darslarni interaktiv tarzda taqdim etadi. Tejamkorlikka oid mavzularni VR orqali o'rgatish qiziqarli bo'lishi mumkin.

5. O'quv Videosi va Ta'lim Kurslari

- **TED-Ed:** Qisqa, lekin ma'lumotlarga boy videolar orqali tejamkorlik va boshqa mavzularni o'rgatish. O'quvchilar videolarni tomosha qilib, mavzularni yaxshiroq tushunishlari mumkin.



- **YouTube Kids:** O‘quvchilarga mo‘ljallangan o‘yinlar, video darsliklar va boshqa ta'lim resurslarini taqdim etadi. Tejamkorlik haqida qiziqarli videolarni izlash va foydalanish mumkin.

6. Elektron Ta'lim Modullari

- **Articulate Storyline:** Interaktiv dars materiallarini yaratishda yordam beradi. Tejamkorlik mavzulari uchun interaktiv mashqlar va simulyatsiyalar yaratish uchun ishlatish mumkin.

- **Adobe Captivate:** O‘quvchilarga interaktiv darslar va mashqlar taqdim etish uchun foydalaniladi. Tejamkorlik va boshqa muhim ko‘nikmalarni o‘rgatish uchun foydali.

Bu texnologiyalar boshlang‘ich sinf o‘quvchilari uchun qiziqarli va samarali ta'lim vositalarini taqdim etadi, ularni tejamkorlik mavzularida yanada faol o‘rganishga yordam beradi. Boshlang‘ich sinf o‘quvchilari uchun modulli texnologiyalarning quyidagi qulayliklari mavjud:

1. Google Classroom

- **Oson boshqarish:** O‘qituvchilar dars materiallarini, vazifalarni va baholarni markazlashtirilgan platformada boshqarishi mumkin.

- **Interaktivlik:** O‘quvchilar materiallar bilan bevosita ishlashlari, savollar berishlari va o‘z fikrlarini bildirishlari mumkin.

- **Resurslarga kirish:** O‘quvchilar dars materiallariga va resurslarga istalgan vaqtda kirish imkoniga ega.

2. Khan Academy

- **Interaktiv mashqlar:** O‘quvchilar matematik masalalarni yechish orqali ko‘nikmalarini mustahkamlashlari mumkin.



- **Progressni kuzatish:** O'quvchilarning yutuqlarini va qiyinchiliklarni kuzatish imkoniyatini beradi.

- **Qiziqarli kontent:** O'quvchilar uchun vizual va interaktiv kontent orqali o'rganishni qiziqarli qiladi.

3. Prodigy Math

- **O'yin orqali o'rganish:** Matematik masalalar va muammolarni o'ynash orqali o'rganish, o'quvchilarning qiziqishini oshiradi.

- **Shaxsiylashtirilgan o'rganish:** Har bir o'quvchining ehtiyojlariga moslashtirilgan darajadagi mashqlar va qiyinchiliklar.

- **Progressni kuzatish:** O'quvchilarning natijalarini va rivojlanishini kuzatish imkoniyati.

4. Google Expeditions

- **Virtual sayohatlar:** O'quvchilarga turli joylarga virtual sayohat qilish imkonini beradi, bu ularning mavzularni vizual tarzda tushunishlariga yordam beradi.

- **Interaktiv tajriba:** O'quvchilar virtual dunyolarni o'rganish orqali tajriba orttiradilar.

- **Qiziqarli va esda qolarli:** O'quvchilarga yangi ma'lumotlarni qiziqarli va interaktiv tarzda o'rgatadi.

5. TED-Ed

- **Qisqa va ma'lumotli videolar:** O'quvchilarga qisqa vaqt ichida muhim tushunchalarni o'rgatadi.

- **Vizual va auditoriyal o'rganish:** Videolar orqali turli o'rgatish usullari (vizual, eshitish) birlashtiriladi.



- **Ko'p mavzular:** Turli mavzularda ta'lim materiallarini taqdim etadi, bu o'quvchilarning kengroq dunyoqarashini rivojlantiradi.

6. Articulate Storyline

- **Interaktiv modullar:** O'quvchilarga qiziqarli va interaktiv darslarni taqdim etadi.

- **Shaxsiylashtirish:** O'quv materiallarini o'z ehtiyojlariga moslashtirish imkoniyatini beradi.

- **Yuqori sifatli vizual:** Yaxshi dizayn va vizual materiallar orqali ta'limni yanada samarali qiladi.

7. Adobe Captivate

- **Multimedia qo'llab-quvvatlash:** Audio, video va grafiklarni qo'llab-quvvatlaydi, bu o'quvchilarga ko'proq interaktiv tajriba taqdim etadi.

- **Interaktiv mashqlar:** O'quvchilarga turli xil interaktiv mashqlar va simulyatsiyalarni taqdim etadi.

Modulli texnologiya vositasida boshlang'ich sinf o'quvchilarini tejamkorlikka o'rgatish uchun quyidagi shakl, vosita va usullardan foydalanish mumkin:

Shakllar

1. Darslik Modullar: O'quv dasturiga kiritilgan modullar orqali tejamkorlik haqida darslar o'tkazish. Har bir modul ma'lum bir mavzuni (masalan, pulni tejash, energiyani tejash) qamrab oladi va bosqichma-bosqich o'rganiladi.

2. Projekt Faoliyatlari: O'quvchilar guruhlar yoki jamoalarda ishlash orqali ma'lum bir muammoni hal qilish yoki loyiha yaratish. Masalan, o'z byudjetini rejalashtirish yoki ekologik loyihalar yaratish.



3. O‘yinlar va Simulyatsiyalar: Tejamkorlikni o‘rgatishga qaratilgan o‘yinlar yoki simulyatsiyalar. Masalan, virtual do‘konda xarid qilish, byudjet boshqarish o‘yini.

4. Viktorinalar va Tanlovlar: Tejamkorlik mavzularida viktorina yoki tanlovlar o‘tkazish, bu orqali o‘quvchilarni qiziqtirish va o‘rganganlarini mustahkamlash.

Vositalar

1. O‘quv Dasturlari: Tejamkorlikni o‘rgatish uchun mo‘ljallangan elektron darsliklar yoki interaktiv o‘quv dasturlari.

2. Vizual Materiallar: Infografikalar, diagrammalar va plakatlar orqali tejamkorlik haqida tushunchalarni vizual tarzda yetkazish.

3. Interaktiv Ta’lim Platformalari: O‘quvchilar uchun onlayn platformalar yoki ilovalar, masalan, byudjet boshqarish dasturlari yoki qayta ishlash bo‘yicha o‘quv vositalari.

4. Modellashtirish Vositalari: Plastik, karton yoki boshqa materiallardan foydalangan holda modellar yaratish orqali tejamkorlik konseptlarini amaliy tarzda ko‘rsatish.

Usullar

1. Muammolarni Hal Qilish: Tejamkorlikka oid muammolarni (masalan, byudjet yaratish yoki xarajatlarni kamaytirish) hal qilish orqali o‘rgatish.

2. Diskussiya va Munozara: O‘quvchilarga tejamkorlik va uning ahamiyati haqida fikr almashish imkoniyatini berish. Bu ularning tushunchalarini rivojlantiradi.

3. Raqamli O‘yinlar: Tejamkorlik mavzusidagi raqamli o‘yinlar yoki simulyatorlardan foydalanish. O‘yinlar orqali o‘quvchilar virtual muhitda tejamkorlikni amaliy sinab ko‘rishi mumkin.



4. Amaliy Mashg‘ulotlar: O‘quvchilarni amaliy mashg‘ulotlarga jalb qilish, masalan, jamoaviy byudjetni rejalashtirish yoki uy uchun kichik loyihalarni bajarish.

5. Ko‘rgazmali Darslar: O‘quvchilarga tejamkorlikka oid real hayot misollarini ko‘rsatish, masalan, energiyani tejash yoki qayta ishlash amaliyotlarini namoyish etish.

6. Yozma Ishlar va Ta’lim Hujjatlari: O‘quvchilarga tejamkorlik haqida maqolalar, hikoyalar yoki jurnallar tayyorlashga topshiriqlar berish.

Bu shakl, vosita va usullar yordamida boshlang‘ich sinf o‘quvchilariga tejamkorlikni qiziqarli va samarali tarzda o‘rgatish mumkin.