

**ЎЗБЕКИСТОН МИЛЛИЙ УНИВЕРСИТЕТИ, ТОШКЕНТ КИМЁ -
ТЕХНОЛОГИЯ ИНСТИТУТИ, ТОШКЕНТ ДАВЛАТ ПЕДАГОГИКА
УНИВЕРСИТЕТИ ХУЗУРИДАГИ ИЛМИЙ ДАРАЖАЛАР БЕРУВЧИ
DSc.28.12.2017.Ped.01.09 РАҚАМЛИ ИЛМИЙ КЕНГАШ**

БУХОРО МУҲАНДИСЛИК - ТЕХНОЛОГИЯ ИНСТИТУТИ

МУРАДОВА ФИРУЗА РАШИДОВНА

**КАСБ-ҲУНАР КОЛЛЕЖЛАРИДА “ИНФОРМАТИКА ВА АХБОРОТ
ТЕХНОЛОГИЯЛАРИ” ФАНИНИ ЎҚИТИШДА ДИДАКТИК
ЎЙИНЛАРДАН ФОЙДАЛАНИШ МЕТОДИКАСИНИ
ТАКОМИЛЛАШТИРИШ**

13.00.02 –Таълим ва тарбия назарияси ва методикаси (информатика)

**ПЕДАГОГИКА ФАНЛАРИ БЎЙИЧА ФАЛСАФА ДОКТОРИ (PhD)
ДИССЕРТАЦИЯСИ АВТОРЕФЕРАТИ**

Тошкент – 2018

**Педагогика фанлари бўйича фалсафа доктори (PhD) диссертацияси
автореферати мундарижаси**

**Оглавление автореферата диссертации доктора философии (PhD)
по педагогическим наукам**

**Contents of Dissertation Abstract of the Doctor of Philosophy (PhD)
on Pedagogical Sciences**

Мурадова Фируза Рашидовна

Касб-хунар коллежларида “Информатика ва ахборот технологиялари”
фанини ўқитишда дидактик ўйинлардан фойдаланиш методикасини
такомиллаштириш.....3

Мурадова Фируза Рашидовна

Совершенствование методики преподавание “Информатики и
информационных технологий” с применением дидактических игр в
профессиональных колледжах.....21

Muradova Firuza Rashidovna

Developing the methods of didactic games usage in teaching “Computer science
and information technology” in professional colleges.....39

Эълон қилинган ишлар рўйхати

Список опубликованных работ
List of published works.....43

**ЎЗБЕКИСТОН МИЛЛИЙ УНИВЕРСИТЕТИ, ТОШКЕНТ КИМЁ -
ТЕХНОЛОГИЯ ИНСТИТУТИ, ТОШКЕНТ ДАВЛАТ ПЕДАГОГИКА
УНИВЕРСИТЕТИ ҲУЗУРИДАГИ ИЛМИЙ ДАРАЖАЛАР БЕРУВЧИ
DSc.28.12.2017.Ped.01.09 РАҚАМЛИ ИЛМИЙ КЕНГАШ**

БУХОРО МУҲАНДИСЛИК - ТЕХНОЛОГИЯ ИНСТИТУТИ

МУРАДОВА ФИРУЗА РАШИДОВНА

**КАСБ-ҲУНАР КОЛЛЕЖЛАРИДА “ИНФОРМАТИКА ВА АХБОРОТ
ТЕХНОЛОГИЯЛАРИ” ФАНИНИ ЎҚИТИШДА ДИДАКТИК
ЎЙИНЛАРДАН ФОЙДАЛАНИШ МЕТОДИКАСИНИ
ТАКОМИЛЛАШТИРИШ**

13.00.02 –Таълим ва тарбия назарияси ва методикаси (информатика)

**ПЕДАГОГИКА ФАНЛАРИ БЎЙИЧА ФАЛСАФА ДОКТОРИ (PhD)
ДИССЕРТАЦИЯСИ АВТОРЕФЕРАТИ**

Тошкент – 2018

Педагогика фанлари бўйича фалсафа доктори (PhD) диссертацияси мавзуси Ўзбекистон Республикаси Вазирлар Маҳкамаси ҳузуридаги Олий аттестация комиссиясида В2017.1.PhD/Ped66 рақам билан рўйхатга олинган.

Докторлик диссертацияси Бухоро муҳандислик-технология институтида бажарилган.

Диссертация автореферати уч тилда (ўзбек, рус, инглиз (резюме)) Илмий кенгашнинг веб-саҳифасида (www.vocedu.uz) ва “Ziyonet” Ахборот таълим порталида (www.ziyonet.uz) жойлаштирилган.

Илмий раҳбар: **Олимов Қахрамон Танзилович**
педагогика фанлари доктори, профессор

Расмий оппонентлар: **Абдуқодиров Абдуқаххор Абдувакильевич**
педагогика фанлари доктори, профессор

Мўминов Баҳодир Болтаевич
техника фанлари доктори

Етакчи ташкилот: **Тошкент ахборот технологиялари университети**

Диссертация химояси Ўзбекистон Миллий университети ҳузуридаги DSc.28.12.2017.Ped.01.09 рақамли Илмий кенгашнинг 2018 йил “___” _____ соат ___ даги мажлисида бўлиб ўтади. (Манзил: 100174, Тошкент ш., Олмазор тумани, Университет кўчаси, 4-уй. Тел.: 227-12-24, факс: 246-02-24, e-mail: nauka@nuu.uz.)

Диссертация билан Ўзбекистон Миллий университетининг Ахборот-ресурс марказида танишиш мумкин (___ рақами билан рўйхатга олинган). (Манзил: 100174, Тошкент ш., Олмазор тумани, Университет кўчаси, 4-уй. Тел.: 246-02-24; факс: 246-02-24.)

Диссертация автореферати 2018 йил “___” _____ куни тарқатилди.
(2018 йил “___” _____ даги _____ - рақамли реестр баённомаси).

М.М.Арипов
Илмий даражалар берувчи илмий кенгаш раиси, ф.-м.ф.д., профессор

М.Қурбонов
Илмий даражалар берувчи илмий кенгаш илмий котиби, п.ф.д., профессор

Р.Б.Бешимов
Илмий даражалар берувчи илмий кенгаш қошидаги илмий семинар раиси, ф.-м.ф.д., профессор

КИРИШ (докторлик диссертацияси аннотацияси)

Диссертация мавзусининг долзарблиги ва зарурати. Жаҳон миқёсида таълим муҳитини ахборотлаштириш ва визуал моделлаштириш натижасида интернет тармоғида масофадан он-лайн тарзда таълим олиш (e-learning platforms) имкониятлари тобора тараққий этиб бормоқда. Жумладан, Копенгаген декларациясида кўзда тутилган аниқ ва табиий фанлар тенденциясида таълим хизматларини виртуаллаштириш ва истикболли таълим мега-порталларини яратиш муаммоларига назарий ва амалий ечимлар топишда информатика ва ахборот технологиялари ютуқларини кўплаб йўналишларда кенг татбиқ қилиш катта аҳамият касб этмоқда.

Халқаро ҳамжамиятда тан олинган ва эътироф этилган энг илғор таълим тизимларида касбий тайёргарликнинг бир қатор дидактик хусусиятлари ва омилларига асосий эътибор қаратилмоқда. Бунда, таълим олувчиларнинг мутахассислик йўналиши доирасидаги қизиқишлари, дунёқараши, ақлий салоҳияти ва ўзига хос индивидуал имкониятлари асосида таълимни ташкил этиш ва ўтказиш муҳим ўрин тутди. Хусусан, касб-ҳунарга тайёрлаш жараёнини самарали ташкил этишда фундаментал, аниқ ва табиий фанлар қамровида замонавий ахборот технологияларни амалий қўллаш ва улардан фойдаланиш кўникмаларини шакллантиришда интерфаол дидактик ўйинлар кенг имкониятлар яратади. Ижтимоий буюртмачилар замонавий талаблари асосида бўлажак мутахассисларнинг академик мобиллиги, креатив фикрлаши, хотираси, ташаббускорлиги каби касбий тайёргарлик даражалари ва янги ўқув материалларни ўзлаштириш қобилиятларини интерфаол ўйинли технологиялар асосида ривожлантиришга хизмат қилади.

Мамлакатимизда таълим тизимида амалга оширилаётган кенг қўламли ислохотлар доирасида узлуксиз таълим тизимида ҳам бир қатор ижобий ўзгаришлар, хусусан, ушбу тизимда рақамли технологиялар ҳамда коммуникацион воситаларидан кенг ва самарали фойдаланиш бўйича амалий ишлар олиб борилмоқда. Бу борада, Ўзбекистон Республикасини янада ривожлантириш бўйича Ҳаракатлар стратегиясида “информатика, математика, физика, химия, биология каби бошқа муҳим ва талаб юқори бўлган предметларни чуқурлаштирилган тарзда ўрганиш”¹ устувор вазифа этиб белгиланган. Мазкур вазифанинг ижросини амалга ошириш борасида давлат тилидаги компьютер дастурларининг миқдорий ва мазмуний сифатларини ошириш ва ахборот технологиялари соҳасида рақобатни кучайтириш орқали миллий дастурлаш мактабларини ривожлантириш муҳим аҳамият касб этади. Шу нуқтаи назардан, бўлажак мутахассисларда информатика ва ахборот технологиялари фанидан зарур ва етарли билим ҳамда кўникмалар тизимини шакллантириш ва мустаҳкамлашда янги дидактик усуллар ва ўйинли технологиялар ишлаб чиқишни тақозо этади.

¹ Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2017 йил 7 февралдаги ПФ-4947-сонли “Ўзбекистон Республикасини янада ривожлантириш бўйича Ҳаракатлар стратегияси тўғрисида”ги Фармони. Ўзбекистон Республикаси қонун ҳужжатлари тўплами, 2017й., 6-сон, 70-модда.

Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2017 йил 7 февралдаги ПФ-4947-сонли “Ўзбекистон Республикасини янада ривожлантириш бўйича Ҳаракатлар стратегияси тўғрисида”ги, 2017 йил 29 ноябрдаги ПФ-5264-сонли “Ўзбекистон Республикаси инновацион ривожланиш вазирлигини ташкил этиш тўғрисида”ги, 2018 йил 25 январдаги ПФ-5313-сонли “Умумий ўрта, ўрта махсус ва касб-хунар таълими тизимини тубдан такомиллаштириш чора-тадбирлари тўғрисида”ги Фармонлари ва 2017 йил 30 июндаги ПҚ-5099-сонли “Республикада ахборот технологиялари соҳасини ривожлантириш учун шарт-шароитларни тубдан яхшилаш чора-тадбирлари тўғрисида”ги Қарори ҳамда бошқа норматив-ҳуқуқий ҳужжатларда белгиланган вазифаларни амалга оширишда мазкур диссертация тадқиқоти муайян даражада хизмат қилади.

Тадқиқотнинг республика фан ва технологиялари ривожланишининг устувор йўналишларига мослиги. Мазкур тадқиқот республика фан ва технологиялар ривожланишининг IV.«Ахборотлаштириш ва ахборот-коммуникация технологияларини ривожлантириш» устувор йўналишига мувофиқ бажарилган.

Муаммонинг ўрганилганлик даражаси. Республикамиз ва ҳамдўстлик мамлакатларида таълим тизимини такомиллаштириш мақсадида қатор илмий изланишлар олиб борилган. Шу жумладан, “Информатика ва ахборот технологиялари” фанини ўқитиш жараёнини ривожлантириш ва такомиллаштиришнинг назарий-методологик ва услубий асослари ҳамдўстлик мамлакатлари олимларидан С.А.Бешенков, А.Г.Гейн, А.В.Горячев, С.Г.Григорьев, А.П.Ершов, В.А.Каймин, А.А.Кузнецов, А.Г.Кушниренко, М.П.Лапчик, А.С.Лесневский, Н.В.Макарова, Ю.А.Первин, И.Г.Семакин ва Н.Д.Угринович каби олимлар томонидан олиб борилган илмий-тадқиқот ишларида ўз аксини топиб, информатиканинг фан сифатида шаклланишига ўз ҳиссаларини қўшганлар. Республикамиз олимлари томонидан узлуксиз таълим тизимида информатика ва ахборот технологияларини ўқитиш муаммоларига оид илмий-тадқиқот ишлари амалга оширилган. Бу борада, А.Абдуқодиров, Т.Азларов, М.М.Арипов, Б.Бегалов, Т.Бекмуродов, Р.Боқиев, Ф.Зокирова, Қ.Олимов, А.Сатторов, М.Тожиев, Н.Тайлоқов, С.Ғуломов, У.Юлдашев, Ш.Назиров, С.Ғуломов, Н.Тайлоқов, А.Ҳайитов ва бошқалар илмий-тадқиқот ишларини олиб боришган.

Таълим жараёнида дидактик ўйинлар воситасида ўқувчиларнинг фикрлаш қобилиятини янада ривожлантириш, таълим самарадорлигини ошириш муаммосига мутахассислар томонидан алоҳида эътибор қаратиб келинмоқда. Жумладан, М.В.Короткованинг “Тарих дарсларида ўйин ва мунозара ўтказиш методикаси”, Г.А.Кулагинанинг “Тарих бўйича 100 ўйин”, Л.П.Борзованинг “Тарих дарсларида ўйин” каби илмий ишлари мавжуд бўлса, А.Н.Радищева, В.И.Даль, П.Ф.Лесгафт, Н.П.Булатов, П.Н.Бокин, Е.М.Дементьев, И.В.Кучерук, В.Г.Марцларнинг илмий-тадқиқотларида дидактик ўйинларнинг таълим-тарбиявий моҳияти очиқ берилган. Ўйинларнинг классификацияси ҳамда хусусиятлари билан педагог ва психолог олимлардан Л.С.Выготский, Н.К.Крупская, А.Н.Леонтьев,

А.С.Макаренко, Г.В.Плеханов, Д.В.Меджерицкая, С.Л.Рубинштейн, В.А.Сухомлинский, К.Д.Ушинский, С.А.Шмаков, П.И.Пидкасистый, Д.Б.Эльконинлар шуғулланганлар. Н.К.Ахметов ва Ж.С.Ҳайдаровлар ўйинларни имитацион, рамзий ҳамда тадқиқотчилик ўйинлари тарзида ўрганганлар. Шунингдек, М.Абдурахмонов физик географияни ўқитишда дидактик ўйинларни қўллаш методикасини ишлаб чиққан.

Хорижий давлатларда А.L.Brown, R.Walraven, B.Raust, F.Vendkefer P.D.Mitchel каби олимлар таълимда ахборот технологияларини қўллашнинг аҳамияти ва улардан фойдаланиш асослари бўйича илмий-тадқиқотлар олиб боришган.

Тадқиқотнинг диссертация бажарилган олий таълим ёки илмий-тадқиқот муассасасининг илмий-тадқиқот ишлари режалари билан боғлиқлиги. Тадқиқот иши Бухоро муҳандислик-технология институти илмий-тадқиқот ишлари режасининг ИТД-4-073 рақамли “Олий ва касб-хунар таълими тизимида махсус фанлар бўйича ўқув адабиётларининг замонавий авлодини яратиш ва амалда жорий этиш методикаси” (2013 - 2017 йй.) мавзусидаги грант лойиҳаси ҳамда «Ёш авлодни тарихий, миллий ва умуминсоний кадриятлар асосида муносиб тарбиялаш, таълим-тарбия тизимини ривожлантириш, узлуксиз таълим тизимида юқори малакали, шунингдек бошқарув кадрларни тайёрлаш муаммоларини тадқиқ этиш» Давлат илмий техник дастури доирасида бажарилди.

Тадқиқотнинг мақсади касб-хунар коллежларида “Информатика ва ахборот технологиялари” фанини ўқитиш жараёнида дидактик ўйинлардан самарали фойдаланиш методикасини такомиллаштиришдан иборат.

Тадқиқот вазифалари:

касб-хунар коллежларида “Информатика ва ахборот технологиялари” фанини ўқитиш ҳолатини таҳлил қилиш ва унинг самарадорлигини ошириш шарт-шароитларини аниқлаш;

“Информатика ва ахборот технологиялари” фанини ўқитишда дидактик ўйинларни ўқувчиларнинг билиш фаолиятига самарали таъсир этиш омилларини ишлаб чиқиш, уларни ривожлантириш хусусиятлари ва йўллари ўрганиш ҳамда ўйинли технологияларнинг моҳияти ва уларнинг синфларини таҳлил қилиш;

“Информатика ва ахборот технологиялари” фанини ўқитишда янги дидактик ўйинларни қўллаш технологияси ва улардан самарали фойдаланиш бўйича дарс ишланмаларини ишлаб чиқиш ҳамда амалиётга татбиқ этиш;

касб-хунар коллежларида “Информатика ва ахборот технологиялари” фанини ўқитишда дидактик ўйинларни қўллаш методикаси ва улардан самарали фойдаланиш бўйича методик тавсиялар ишлаб чиқиш;

“Информатика ва ахборот технологиялари” фанини ўқитишда дидактик ўйинлардан фойдаланиш бўйича тажриба-синов ишларини ташкил этиш, ўтказиш ва олинган натижаларга математик-статистик ишлов бериш.

Тадқиқотнинг объектини касб-хунар коллежларида “Информатика ва ахборот технологиялари” фанини дидактик ўйинлар воситасида ўқитиш жараёни ташкил этади.

Тадқиқотнинг предмети касб-ҳунар таълимида “Информатика ва ахборот технологиялари” фанини дидактик ўйинлардан фойдаланган ҳолда ўқитиш мазмуни, шакллари, методлари ва воситаларидан иборат.

Тадқиқотнинг усуллари. Тадқиқот ишида мавзуга оид фалсафий, педагогик, психологик илмий манбалар, ДТС, ўқув режалар ва дастурларни танқидий ўрганиш ва таҳлил қилиш, моделлаштириш (лойихалаш), педагогик-ижтимоий (тест, анкета-сўров, суҳбат, кузатиш) ва тажриба-синов ишларини ўтказиш ҳамда олинган натижаларни ўрганишда математик ва статистик қайта ишлаш методларидан фойдаланилди.

Тадқиқотнинг илмий янгилиги қуйидагилардан иборат:

касб-ҳунар коллежлари ўқувчиларининг ўқув-билиш фаоллигини ривожлантириш, билимларини тўлақонли шакллантириш ва назорат қилишга қаратилган дидактик ўйинларни амалга ошириш босқичларини мувофиқлаштириш ва сифат кўрсаткичларини оптималлаштириш орқали ўйинли технологиялардан фойдаланиш имкониятлари (вариативлик, мусобақавийлик ва натижавийлик) кенгайтирилган;

ўқувчиларнинг ўз-ўзини намоён қилиш, бошқариш ва баҳолаш имкониятларини ривожлантиришга қаратилган мусобақали, ролли ва ишбилармонлик каби дидактик ўйинлар тизими билиш фаоллиги даражаларини классификациялаш ва иммитацион моделлаштириш асосида ишлаб чиқилган;

“Информатика ва ахборот технологиялари” фанини бўлажак мутахассисларда индивидуаллик, ташаббускорлик, креативлик ва жамоавийлик каби касбий мобил сифатларни шакллантиришга қаратилган дидактик ўйинларни ахборот дастурий воситалардан фойдаланиш асосида ўқитиш орқали ўқув-тарбия жараёнининг интегратив функциялари такомиллаштирилган;

касб-ҳунар коллежларида “Информатика ва ахборот технологиялари” фанини ўқитишда дидактик ўйинлардан босқичма-босқич фойдаланиш ва таълим натижаларини автоматик баҳолаш бўйича ахборот-услубий таъминот (ўқув-қўлланма, методик қўлланма) мазмуни такомиллаштирилган.

Тадқиқотнинг амалий натижалари қуйидагилардан иборат:

касб-ҳунар коллежларида ўқувчиларнинг кузатувчанлигини, хотира, фикрлаш, ташаббускорлигини ривожлантиришга янги материални ўрганиш ва мустаҳкамлаш, билим, кўникма ва малакаларини шакллантиришга имкон берувчи дидактик топшириқлар тизими ишлаб чиқилган;

“Информатика ва ахборот технологиялари” фанини ўқитишда самарали ва тизимли фойдаланиш учун мусобақали, ролли ва ишбилармонлик каби дидактик ўйинлар мажмуаси ишлаб чиқилган;

касб-ҳунар коллежлари учун “Информатика ва ахборот технологиялари фанидан машғулотларни дидактик ўйинлар асосида ташкил этиш ва ўтказиш методикаси” методик қўлланмаси ҳамда “Информатика” номли электрон ўқув қўлланмалари ишлаб чиқилган ва амалда фойдаланилмоқда.

Тадқиқот натижаларининг ишончлилиги. Тадқиқот натижаларининг ишончлилиги республика ва халқаро миқёсдаги илмий конференция

материаллари тўплами, ОАК рўйхатидаги махсус журналлар ҳамда хорижий илмий журналларда чоп этилган мақолалар, нашр этилган монография, методик қўлланма, хулоса, таклиф ва тавсияларнинг амалиётда жорий этилгани, олинган натижаларнинг ваколатли ташкилотлар томонидан тасдиқланганлиги билан изоҳланади.

Тадқиқот натижаларининг илмий ва амалий аҳамияти.

Тадқиқот натижаларининг илмий аҳамияти таклиф этилган методика, ўқувчиларнинг ижодий қобилиятини ривожлантириш, билиш фаолиятини фаоллаштириш, таълим жараёнида замонавий ахборот ва педагогик технологияларини жорий этиш ва дидактик ўйинлардан фойдаланиш методикасини такомиллаштириш билан изоҳланади.

Тадқиқот натижаларининг амалий аҳамияти касб-хунар коллежларида “Информатика ва ахборот технологиялари” ўқув фани мазмунини ҳамда ўқув режа ва дастурларини такомиллаштириш, замонавий ўқув-методик таъминотни яратиш ҳамда ўқитишнинг илғор таълим технологияларини ишлаб чиқиш учун хизмат қилади.

Тадқиқот натижаларининг жорий қилиниши. Касб-хунар коллежларида “Информатика ва ахборот технологиялари” фанини ўқитиш жараёнида дидактик ўйинлардан самарали фойдаланиш методикасини такомиллаштириш бўйича ўтказилган тадқиқот натижалари асосида:

касб-хунар коллежларида “Информатика ва ахборот технологиялари” фанини ўқитишда дидактик ўйинларни ахборот дастурий воситалардан фойдаланиш орқали таълим самарадорлигини оширишга оид методик тавсиялар Олий ва ўрта махсус таълим вазирлиги грифи билан ишлаб чиқилган “Информатика” номли ўқув қўлланманинг (11.05.2011 й., №192-48) мазмунига сингдирилган. (Олий ва ўрта махсус таълим вазирлигининг 2017 йил 1 ноябрдаги №89-03-2636-сон маълумотномаси). Мазкур ўқув қўлланма бўлажак мутахассисларни касб-хунарга тайёрлаш жараёнида дидактик ўйинлардан босқичма-босқич фойдаланиш ва таълим натижаларини автоматик баҳолашнинг ахборот-услугий таъминотини такомиллаштиришга хизмат қилади;

ўқувчиларнинг мустақил фикрлаш, креативлик, ташаббускорлик ва жамоавийлик сифатларини шакллантириш мақсадида дидактик ўйинларни танлаш тамойиллари ва ташкил этиш босқичларини оптималлаштириш, ўйинли технологиялар ва ахборот дастурий воситалардан фойдаланишга оид тавсиялар “Касб-хунар коллежлари учун “Информатика ва ахборот технологиялари” фанидан машғулотларни дидактик ўйинлар асосида ташкил этиш ва ўтказиш методикаси” номли методик қўлланмаси мазмунига сингдирилган (Олий ва ўрта махсус таълим вазирлигининг 2017 йил 1 ноябрдаги №89-03-2636-сон маълумотномаси). Мазкур тавсиялар бўлажак мутахассисларни тайёрлашда ўз-ўзини намоён қилиш, бошқариш ва баҳолаш компетенцияларни шакллантириш жараёнини, касб-хунар коллежи ўқувчиларининг билиш фаолиятини ривожлантиришга қаратилган ўқув-методик таъминотини такомиллаштиришга хизмат қилади;

Ўқувчи шахсининг билиш фаоллиги даражаларини классификациялаш ва иммитацион моделлаштириш асосида ўз-ўзини намоён қилиш, бошқариш ва баҳолаш имкониятларини ҳисобга олган ҳолда, мусобақали, ролли ва ишбилармонлик каби дидактик ўйинлар мажмуасидан касб-ҳунар коллежларида “Информатика ва ахборот технологиялари” фанини ўқитишда фойдаланилган ва таълим самарадорлиги асосланган (Олий ва ўрта махсус таълим вазирлигининг 2017 йил 1 ноябрдаги №89-03-2636-сон маълумотномаси). Мазкур методик таклиф ва тавсиялар касб-ҳунар коллежи ўқитувчиларининг педагогик-психологик маҳоратини ривожлантиришни такомиллаштиришга имкон яратади.

Тадқиқот натижаларининг апробацияси. Мазкур тадқиқот натижалари 5 та халқаро ва 19 та республика илмий-амалий анжуманларида муҳокамадан ўтказилган.

Тадқиқот натижаларининг эълон қилинганлиги. Диссертация мавзуси бўйича жами 40 та илмий-услубий иш, жумладан, Ўзбекистон Республикаси Олий аттестация комиссиясининг докторлик диссертациялари асосий илмий натижаларини чоп этиш учун тавсия этилган илмий нашрларда 14 та мақола, шундан 5 таси хорижий, 9 таси республика журналларида чоп этилган.

Диссертациянинг тузилиши ва ҳажми. Диссертация кириш, уч боб, хулосалар, фойдаланилган адабиётлар рўйхати ҳамда иловалардан иборат. Диссертациянинг ҳажми 148 бетни ташкил этади.

ДИССЕРТАЦИЯНИНГ АСОСИЙ МАЗМУНИ

Диссертациянинг **кириш** қисмида мавзунинг долзарблиги, муаммонинг ўрганилганлик даражаси асосланган, тадқиқот объекти ҳамда предметига мос келувчи мақсад ва вазифалар белгиланган, тадқиқотнинг фарази, методологик асоси, методлари, илмий янгилиги, назарий ва амалий аҳамияти, ҳимояга олиб чиқиладиган ҳолатлар ўз аксини топган.

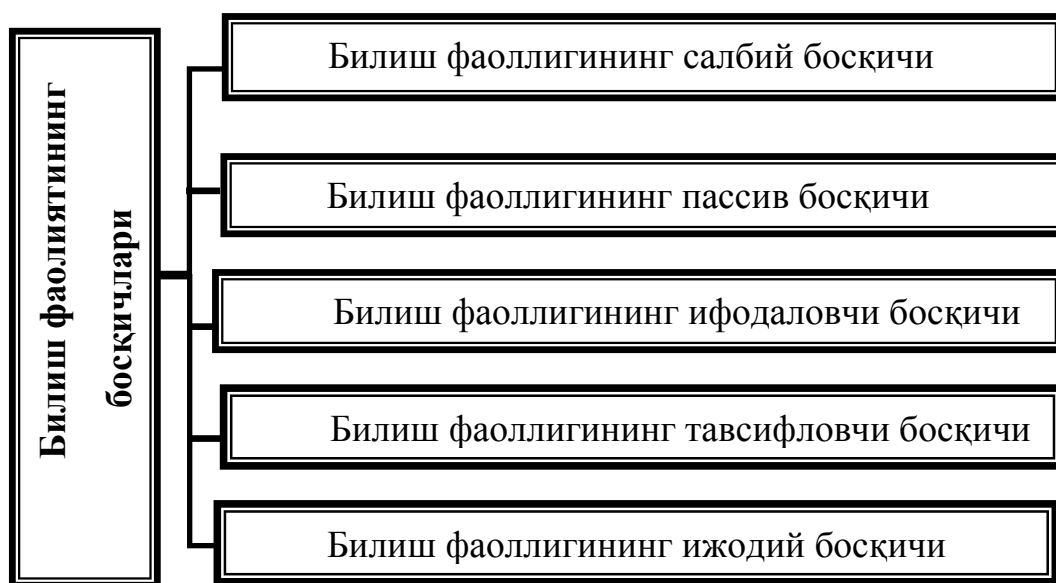
Диссертациянинг **“Таълим жараёнида дидактик ўйинларни қўллашнинг психологик ва педагогик таҳлили”** деб номланган биринчи бобида дидактик ўйиндан дарсларда фойдаланиш назарияси ва унинг “Информатика ва ахборот технологиялари” курсини ўрганишда касб-ҳунар коллеж ўқувчиларининг ўқув фаолиятини фаоллаштиришдаги аҳамияти бўйича фалсафий, психологик, педагогик ва методик адабиётларнинг таҳлили келтирилган.

Ушбу бобда ўқувчиларнинг билиш фаоллигини ифодаловчи босқичлари ажратилган, ҳар бир босқичда ривожланиш қонунларининг тавсифлари берилган. Билиш фаолиятининг ифодаловчи босқичига эга бўлган ўқувчиларда ўқишга қизиқиш фақат баъзи ҳолларда кузатилиши, дарсни қандайдир метод асосида ўтишида намоён бўлиши, ўқувчиларнинг фаоллашуви ўқиш жараёнининг эмоционал қизиқ тарзда ифодаланиши орқали рўёбга чиқиши, шунингдек, анъанавий дарс, ўқувчилар фаоллашувининг пасайишига ва иш фаолиятининг сусайишига олиб келиши

кўрсатилган. Бундай босқичдаги ўқувчилар берилган вазифани топшириқларнинг тайёр намунаси орқали бажаришни, яъни топшириқ ечимини мустақил топишга ҳаракат қилмаган ҳолда бажаришни хуш кўриши асослаб берилган.

Ўқитишнинг методик тизими ўқувчилар билиш фаоллигининг ижодий босқичини ривожлантиришга қаратилиши лозим. Билиш фаолиятининг ижодий босқичида бўлган касб-ҳунар коллежи ўқувчилари муаммони глобал миқёсда кўра олишади, ривожланган интуиция, топқирлик ва шубҳасиз, янги нарсани яратиш қобилияти уларга хос бўлади.

Билиш фаолиятининг босқичлари қуйидагича ажратилди (1-расм):



1-расм. Ўқувчилар билиш фаоллигининг босқичма-босқич ривожланиши.

Ўқувчилар билиш фаоллигининг босқичма-босқич ривожига интилиш таълим самарадорлигини ошириш томон қўйилган муҳим қадамдир. Турли хил билиш фаолияти босқичларига эга бўлган ўқувчиларнинг ўқиш фаолиятини фаоллаштириш воситаларидан бири – дидактик ўйинлардир. Ушбу тадқиқотда “дидактик ўйин” деганда таълим жараёнида ташкил этиладиган фаолият назарда тутилган. Дидактик ўйиннинг мақсади ўйин хатти-ҳаракатларининг ҳиссий ранг-баранглиги ҳисобидан билиш қизиқишини ривожлантириш бўлиб ҳисобланади. Бундай ўйин ҳаракатлари ўрганилаётган ҳодиса, жараёнларни рамзли тарзда моделлаштиришга асосланади. Ўйин ўтказиш натижасида ўқувчиларда аниқ билимлар, муайян қобилият ва малакалар шаклланади. Дидактик ўйин ўқув материалига умумий тарзда қизиқиш уйғотади, шунингдек, ўйин ёрдамида моделлаштириладиган муаммоларга нисбатан ҳам қизиқиш вужудга келади.

Дидактик ўйин ўқувчилар ақлий фаоллигини тарбиялашнинг муҳим аҳамиятга эга воситаси ҳисобланади ҳамда психологик жараёнларни фаоллаштиради. Ўйин давомида ўқувчилар маълум қийинчиликларни

енгадилар, ўз кучларини синайдилар, малака ва билимларини ривожлантирадилар. Ўйин ўқувчиларга қувноқ иш кайфиятини беради, “Информатика ва ахборот технологиялари” фани бўйича билимларни эгаллаш жараёнини соддалаштиради.

Билиш фаолиятининг ҳар бир босқичи учун дидактик ўйинларнинг “Информатика ва ахборот технологиялари” дарсида қўлланилиш имкониятлари баён қилинган, ўқувчининг билиш фаолияти босқичига қараб ўйиндаги ўрни ажратиб кўрсатилган. Масалан, ифодаловчи билиш фаолиятига эга бўлган ўқувчилар ўйинда пассив ва салбий тоифадаги ўқувчилар фаолияти устидан назорат олиб боришларида ёрдам беришлари мумкин. Ижодий фаоллик босқичидаги ўқувчилар ўйин топшириқларини тайёрлашга ёки тўлиқ дидактик ўйин тартибини режалаштиришга жалб этилиши ҳам мумкин.

Ушбу бобда ўқитиш мақсадига қараб дидактик ўйинларнинг ишбилармонлик ўйинлари, мусобақали ўйинлар ва ролли ўйинлар каби синфларга ажратилган. Диссертацияда дидактик ўйинларнинг хусусиятлари батафсил ёритилган, ўйинлардан “Информатика ва ахборот технологиялари” фанида ўқувчиларни фаоллаштириш, қизиқтириш мақсадида фойдаланиш имкониятлари, дидактик ўйинларнинг вазифалари ва элементлари алоҳида ажратиб кўрсатилган.

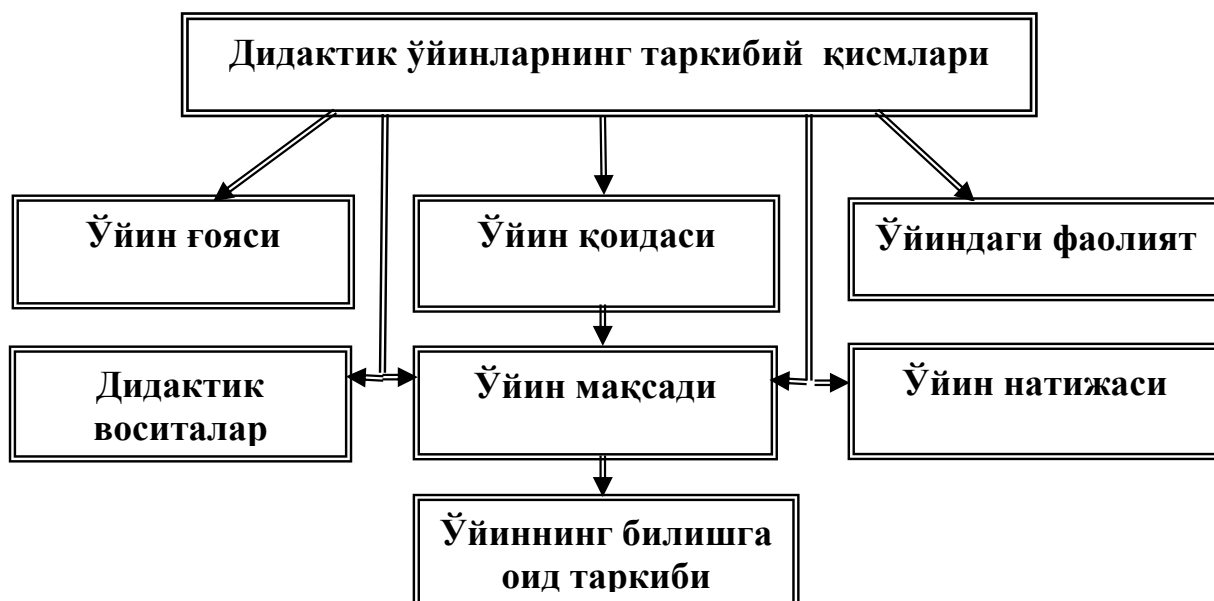
Ишбилармонлик ўйини – ҳаётий вазиятни имитацион моделлаштириш орқали ўқув фаолиятини фаоллаштиришдан иборат бўлса, ролли ўйинлар – бу ўқувчи муайян ролни ўйнайдиган ижодий ўйин ҳисобланади.

Мусобақа элементидан таркиб топган ўйинда ўқувчилар максимал даражада топқирлик, уддабуронликни намойиш этадилар, улар жасур ва фаол бўлишга ҳаракат қиладилар. Мусобақали ўйинлар қўшимча куч ажратиш, тезкорликни талаб этади, маълум нарсани шунчаки эса олиш эмас, балки барча билим, малака ва кўникмаларни сафарбар этишга чорлайди.

Ўйинли технологиялар ўқувчиларнинг билиш фаолиятини ривожлантиради, ўқув материални ўрганишга бўлган қизиқишни уйғотади, эгаллаган билимларини янада мустаҳкамлайди.

Дидактик ўйинлар ҳар хил тарбиявий ва ўқитиш мақсадларини амалга оширади, жумладан, ўқувчиларнинг дунёқарашини ривожлантириш, фанлардан билимларини мустаҳкамлаш, топқирликка ундаш, турли инсоний фаолиятларга қизиқиш уйғотиш, ўзига ишониш хусусиятини шакллантириш, ўзаро ёрдам бериш, ўз кучига ва имкониятига ишониш, масъулият ҳисси, жамоа билан ишлаш, эркинлик туйғуси каби фазилатларни шакллантиради.

Дидактик ўйин мустаҳкам тузилишга эга бўлиб, унинг қуйидаги таркибий қисмлари мавжуд (2-расм):



2-расм. Дидактик ўйинларнинг таркибий қисмлари.

Диссертацияда “Информатика ва ахборот технологиялари” фани машғулотларида қўлланилиши мақсадга мувофиқ бўлган дидактик ўйиннинг таркибий қисмлари “Ташвиқот” дидактик ўйини мисолида кўриб чиқилган.

Диссертациянинг “**Касб-хунар коллежларида “Информатика ва ахборот технологиялари” фанини ўйинли технологиялар асосида ўқитиш мазмуни, шакли ва методикаси**” номли иккинчи бобида “Информатика ва ахборот технологиялари” фанини дидактик ўйинлардан фойдаланиб, ўқитиш мазмуни ва шакллари, дидактик ўйинларни танлаш ва шакллантириш тамойилларини аниқлаш, “Информатика ва ахборот технологиялари” фани бўйича дидактик ўйинларни танлаш, улар учун топшириқлар тайёрлаш ва ўтказиш методикалари мисол тариқасида келтирилган.

Дидактик ўйинларни танлашда ўқувчиларнинг руҳий ҳолати, билиш қобилиятлари, нутқи, тенгдошлари ва катталар билан мулоқот тажрибасининг ривожига кўмаклашиши, ўқув машғулотларига нисбатан қизиқиш уйғотиши, ўқув фаолияти билим ва малакаларини шакллантириши, натижаларни таҳлил қилиш, таққослаш, мавҳумлаштириш, умумлаштиришни ўрганишда ўқувчига ёрдам беришига эътибор қаратиш лозим.

Касб-хунар коллежи ўқувчилари ўқув фаолиятини фаоллаштиришга кўмаклашувчи ўйинлар қуйидаги тамойилларга асосланиши лозим:

1. Ҳар бир ўйин иштирокчисининг фаоллиги.
2. Ҳар бир ўқувчи учун дидактик ўйиннинг очиқлиги.
3. Муаммолилик.
4. Ўйиннинг қизиқарли ва ҳиссий ранг-баранг бўлиши.
5. Ўйиннинг яккама-яккалиги ва жамоавийлиги.
6. Баҳс ва мусобақавийлиги.
7. Ҳар бир иштирокчи учун ўйиннинг натижавий бўлиши.

Дидактик ўйиннинг тамойилларидан бири *ҳар бир ўйин иштирокчисининг фаоллиги* ҳисобланади. У ўйинга тайёргарлик кўришда акс этиши лозим, ўйин давомида кучайиши ва чўққисига етиши, шунингдек, натижаларни муҳокама қилиш жараёнида ҳам шундай юқори даражани сақлаб туриши лозим.

Ўйиннинг очиқлиги – барча иштирокчилар томонидан ўйин коидаларининг тушунарли бўлиши ва унинг исталган босқичида ўқувчиларга мос бўлган вазифаларнинг мавжудлигидир.

Дидактик ўйиннинг муаммолилиги шунда ифодаланадики, исталган ўйинда муаммоли вазиятлар ва уларни ечиш учун шароит яратилади. Бунда ҳар бир ўқувчи рақобат шароитида муайян мақсадга эришишга интилиб, мусобақа давомида пайдо бўладиган турли муаммоли вазиятларни ечиш йўллари топа олади.

Дидактик ўйиннинг қизиқарлилиги ва ҳиссий ранг-баранглиги барча босқичларда ўқувчилар билиш фаоллигини, шу билан бирга, ўйин тайёргарлиги ва кейинги таҳлилини ҳам кучайтиришга йўналтирилган. Бундан ташқари, ушбу тамойил ҳар бир ўйин иштирокчисининг билиш фаоллигини янада ривожлантиришга кўмаклашади.

Яккама-яккалик тамойили ҳар бир ўйин қатнашувчисига ўзининг кейинги ривожини учун ишлашга имкон беради, шу билан бирга, ўқувчи муайян фаолиятда ўзининг хусусиятларини очиш имкониятига эга бўлади. Дидактик ўйиннинг жамоавийлиги эса, ҳар бир иштирокчининг яккама-яккаликка барҳам бермасдан, муаммоли вазиятларни ечишни жамоа, жуфтлик, гуруҳлардаги ўзаро фаолият орқали амалга оширади.

Жамоавийлик тамойили биргаликда ҳаракатланиш ва фикрлаш малакаларининг ривожига олиб келади. Индивидуал, кўп ҳолларда қарама-қарши табиати, дунёқарашга эга бўлган ўқувчиларнинг жамоавий иши дўстона муносабатларни ривожлантиришда ёрдамлашади.

Баҳс ва мусобақавийлик кўп ҳолларда дидактик ўйиндаги асосий ҳаракатлантирувчи куч ҳисобланади ва бу куч ўйин иштирокчиларининг ақлий имкониятларини катта миқдорда сафарбар этади.

Натижавийлик тамойили дидактик ўйиннинг асосий тамойили бўлиб, уни ҳар бир иштирокчи ва бутун жамоанинг фаол ижодий фаолияти сифатида кўрсатади. Барча жамоавий мусобақалар каби жамоа фаолияти натижаси бевосита ҳар бир ўйинчининг ҳиссасига боғлиқ. Кўриб чиқиладиган тамойил ҳар бир ўқувчи ва бутун жамоа натижасининг мос келиши ҳамда ўйинчи ва унинг рақиби учун ягона бўлишини тақозо этади.

“Информатика ва ахборот технологиялари” фанидан дидактик ўйинларни тайёрлаш ва ўтказишда: ғоя, ташкил этиш, ўтказиш ва таҳлил қилиш каби босқичларни иноватга олиш лозим.

1. Дидактик ўйиннинг ғояси. Дидактик ўйиннинг биринчи, оғир ва энг масъулиятли босқичи ҳисобланади. Ғоянинг таркибий қисмларига:

- гуруҳни танлаш;
- дарс мавзусини танлаш;
- дарс турини танлаш;

- вақт чегараларини аниқлаш;
- ўйиннинг тури ва шаклини танлаш.

2. Дидактик ўйинларни қуйидаги босқичларга биноан ташкил этиш мумкин:

- ўйин сценарийсини ёзиш;
- ўқитувчи ва ўқувчи орасида вазифаларни тақсимлаш;
- топшириқларни танлаш;
- ўқувчиларни фаолиятини баҳолаш мезонларини ишлаб чиқиш.

3. Дидактик ўйинларни ўтказишда қуйидагиларга аҳамият бериш лозим:

- ўқувчиларнинг ўйин таркиби, ўйинда ишлатиладиган дидактик материаллар билан таништириш;

- ўйинни бориши ва қоидаларини тушунтириш. Бунда ўқитувчи ўйин қоидаларига асосан ўқувчиларнинг ҳаракатини, қоидаларнинг бажарилишига эътибор беради;

- ўйин ҳаракатларини кўрсатиш, бу жараёнда ўқитувчи ўқувчиларга ҳатти-ҳаракатларнинг тўғри бажарилишини намоён этиш ва бу билан ақс ҳолда ўйин керакли натижага олиб келмаслигини исботлайди;

- ўқитувчининг ўйиндаги ролини, унинг ўйин иштирокчиси, муҳлис ёки ҳакам сифатида ўйинда қатнашишини аниқлаш;

- ўқитувчининг ўйинда бевосита қатнашиши, ўқувчиларнинг ёши, уларнинг тайёргарлик даражаси, дидактик ўйин топшириқларининг ва ўйин қоидаларининг мураккаблиги билан белгиланади. Ўйинда қатнашиб, ўқувчилар фаолиятини бошқаради (маслаҳат, савол, эслатма билан);

- ўйиннинг якуний натижасини аниқлаш – бу ўйин бошқарувида масъулиятли босқич ҳисобланади, чунки ўқувчилар эришган натижалар бўйича ўйин самарадорлигини аниқлашга ва ўқувларнинг мустақил ўйин фаолиятида қизиқиш билан ёндашишига замин яратади. Ўқитувчи якуний натижани эълон қилишда ўқувчиларга ғалабага фақатгина қийинчиликларни енгиш, эътибор ва тартиб орқали этиш мумкинлигини таъкидлайди.

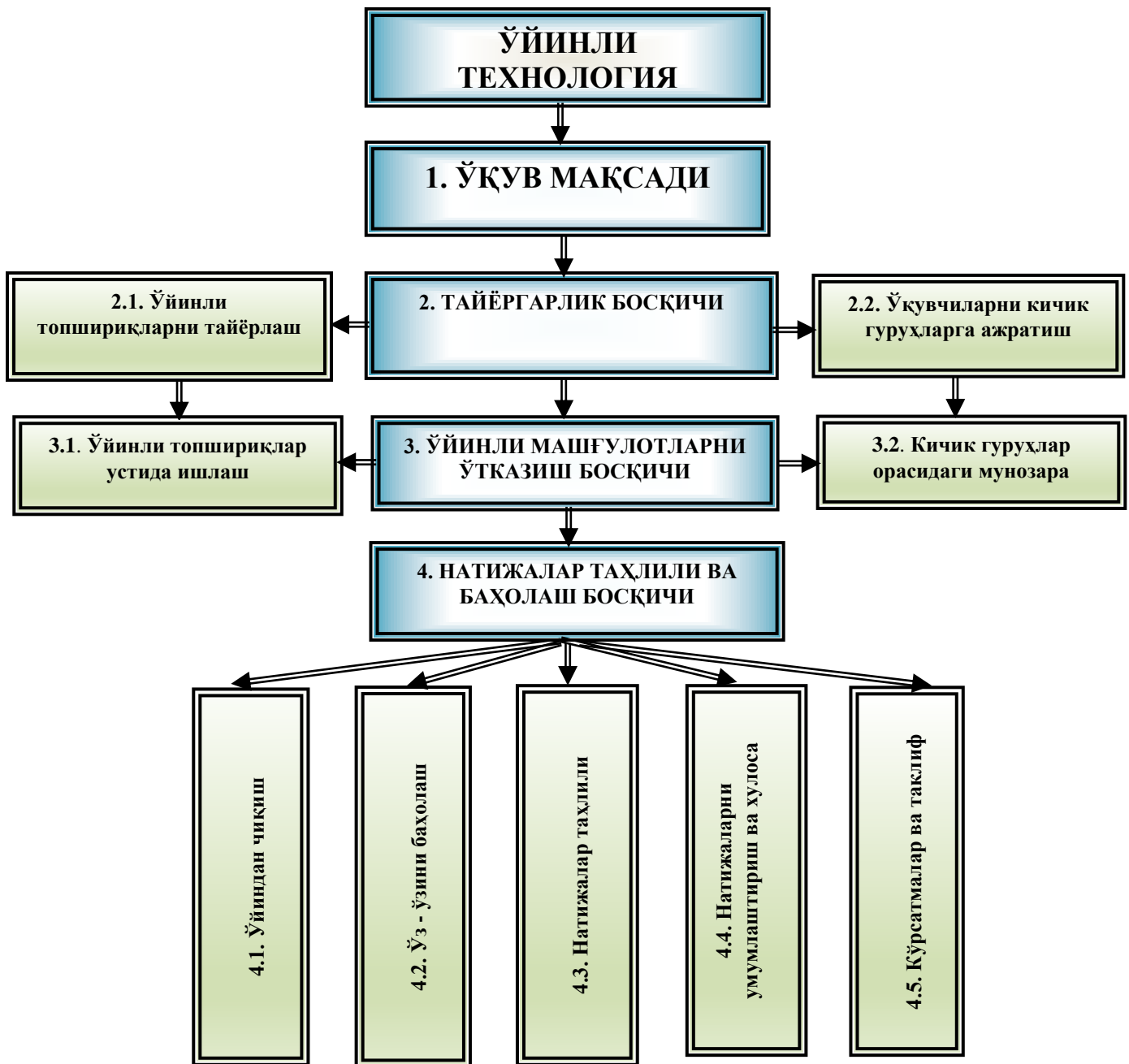
4. Дидактик ўйинларни таҳлил қилиш. Дидактик ўйинларнинг сўнгги босқичи ўйинни таҳлил қилиш. Бунда “Қандай натижаларга эришилди?”, “Нимага эришилмади?” каби саволларга жавоб олинади. Шунингдек, қуйидаги асосий ҳолатларга эътибор қаратиш мақсадга мувофиқ:

- ўйин таҳлилини оғзаки (ўқувчилар ўз таассуротларини баён этаётганда), оғзаки яққа ҳолда (масалан, жамоадан бир киши ўтказилган ўйин хусусида ўз фикрини баён этиши), ёзма (масалан, анкета кўринишида) каби шаклларда амалга ошириш;

- ўйин таҳлилини дарҳол ўйин тугаганидан кейин амалга ошириш;

- дидактик ўйиннинг таҳлили гуруҳ даражасини, ҳамда педагогик даражани аниқлашда зарур ҳисобланади.

Ўйинли ўқитиш технологиясини босқичма-босқич ташкил этиш жараёнини қуйидаги блок-схема орқали ифодалаш мумкин (3- расм):



3-расм. Ўйинли ўқитиш технологиясини ташкил этиш жараёни.

1. Ҳар бир машғулотнинг аниқ таълимий, тарбиявий ва ривожлантирувчи ўқув мақсадлари ишлаб чиқилади. Ҳар қандай ўйин орқали таълим мақсадида белгиланган янги ўқув материали ўзлаштирилади. Тарбиявий мақсад орқали ўйин иштирокчиларининг маълум шахсий сифатлари тарбияланади, ривожлантирувчи мақсад таълим оловчиларнинг мустақил ва ижодий ишлаш қобилиятларини ривожлантиришни назарда тутди.

2. Тайёргарлик босқичида ўқув мақсадига эришишга йўналтирилган ўйинли топшириқлар мазмуни, уларнинг сценарийси, йўриқномаси ва ўқув-услугий таъминоти ишлаб чиқилади. Машғулотга киришдан олдин таълим оловчилар кичик гуруҳларга ажратилади, ҳар бир кичик гуруҳлар иштирокчиларининг роллари тақсимланади. Таълим оловчилар ўқув мақсади

ва муаммонинг қўйилиши, ўйинни бажариш тартиби, вақти ҳамда қоидалари билан таништирилади.

3. Ўйинни ўтказиш босқичида кичик гуруҳларда ўйинли топшириқларни бажариш учун маълумотлар йиғилади, ечим вариантлари бўйича тренинг ва мулоҳазалар ўтказилади. Бир нечта ечимлар ичидан энг муқобил варианты топилади. Белгиланган вақт тугагандан кейин кичик гуруҳлар тақдимот орқали, ўйинли топшириқлар ечимларини намоён этишади. Кичик гуруҳлар орасида мунозара ташкил қилинади.

4. Якуний босқичда ўйиндан чиқилади, яъни ҳар бир кичик гуруҳ ўзининг топшириқлари ечимлари бўйича якуний натижасини таҳлилини ва ўз-ўзини баҳолаш ўтказилади. Натижалар ўқитувчи томонидан таҳлил қилинади, умумлаштирилади ва хулосалаш ўтказилади. Машғулот якунида ўйинли топшириқларни бажариш жараёни ҳамда натижалари бўйича ўқувчиларнинг ютуқ ва камчиликлари ўқитувчи томонидан кўрсатиб ўтилади. Шунингдек, кўрсатма ва тавсиялар берилади.

Диссертацияда касб-ҳунар коллежларида ўқитиладиган “Информатика ва ахборот технологиялари” фанини ўқитишда танланган дидактик ўйинларнинг, яъни мусобақали, ролли, ишбилармонлик ўйинлари асосида ишлаб чиқилган “Тақдимот яратишнинг дастурий таъминоти билан танишиш. Power Point дастурида ишлаш. Мураккаб турдаги тақдимотлар яратиш” мавзусидаги амалий машғулотни мусобақали ўйин орқали ўтиш методикаси, “Ўтилган мавзуларни “У ким, бу нима?” интеллектуал ўйинидан фойдаланиб такрорлаш дарсини ўтказиш методикаси”, “Замонавий операцион тизимлар. Windows операцион тизимининг қўшимча имкониятлари мавзусидаги назарий машғулотини ишбилармонлик ўйин технологиясидан фойдаланиш методикаси”, “Жадвал процессорининг қўшимча имкониятлари ва улардан фойдаланиш мавзусидаги назарий машғулотни ўтказиш методикаси”, “Офис дастурлари пакети ва унинг таркиби. Матн процессорлари ва уларнинг қўшимча имкониятлари. Гиперссылкалар, расмлар ва мураккаб жадваллар билан ишлаш мавзусидаги ролли ўйиндан фойдаланиб ўтиш методикаси” каби дарсни ўтказиш методикаси мисол тариқасида келтирилган.

Диссертациянинг учинчи боби **“Педагогик тажриба-синов ишларини ташкил этиш ва унинг натижалари таҳлили”** деб номланиб, мазкур бобда педагогик тажриба-синов ишларини ташкил этиш, ўтказиш ҳамда тажриба-синов ишларининг натижалари ва таҳлили берилган. “Информатика ва ахборот технологиялари” фанини ўқитишда дидактик ўйинлардан фойдаланиб ўқитиш бўйича тажриба-синов ишларини ташкил этиш ва ўтказиш мақсадида касб-ҳунар коллежларида фаолият юритаётган ўқитувчилар орасида сўровнома ўтказилди ва уларнинг фикрлари таҳлил қилиниб, инobatга олинди. Тажриба-синов ишларини олиб боришда Бухоро нефть-газ саноати касб-ҳунар коллежи, Қарши ахборот технологиялари касб-ҳунар коллежи ва Тошкент шаҳар Олмазор политехника ва стандартлаштириш касб-ҳунар коллежлари тажриба-синов майдончалари сифатида танланиб, маълум тайёргарлик ишлари амалга оширилди. Тажриба-

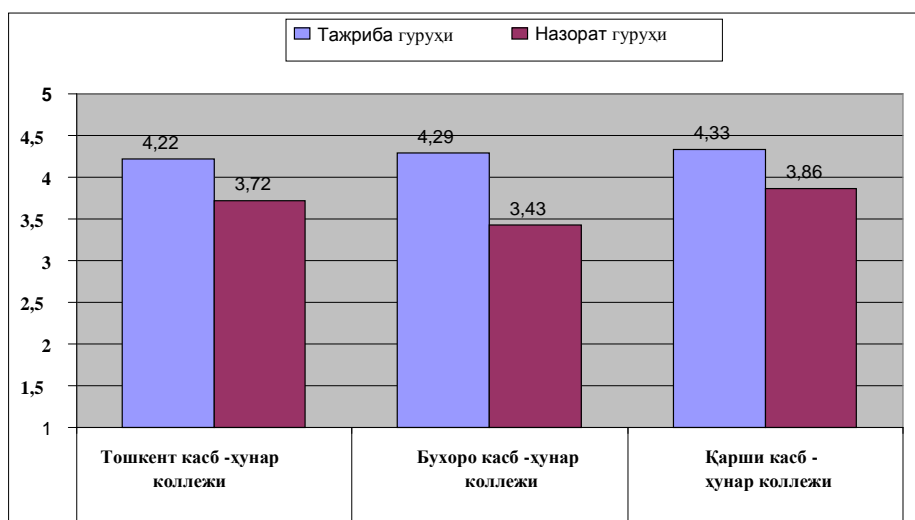
синов ишлари касб-хунар коллежларининг иккитадан параллел гуруҳларида олиб борилди. Назорат гуруҳларида ўқитиш жараёни анъанавий дарс асосида амалга оширилган бўлса, тажриба-синов гуруҳларида биз таклиф этган ўқитиш методи асосида ўтказилди. Биз тажриба-синов натижаларининг ҳақиқийлигини таъминлаш учун математик-статистик усулларида бири бўлган Стъюдент мезонидан фойдаландик.

1-жадвал.

Барча касб-хунар коллежларидан олинган умумий натижалар

Гуруҳ / Мезонлар	Тажриба гуруҳи ($N_T=85$)				Назорат гуруҳи ($N_H=87$)			
Мос баҳоларнинг баллари	5	4	3	2	5	4	3	2
Баҳолар сони	34	41	10	0	15	37	35	0
Баҳоларнинг ўртача арифметик қиймати	$X_T^*=4,28$				$X_H^*=3,77$			
Самарадорлик коэффиценти	$\eta=1,14$							
Танланма дисперсия	$S_T=0,44$				$S_H=0,52$			
Ўрта қийматлар стандарт хатолари	$S_T=0,66$				$S_H=0,72$			
X^* нинг ишончлилик оралиғи	$4,14 < X_T^* < 4,42$				$3,62 < X_H^* < 3,92$			
Стъюдент статистикаси	$T=4,85$							
Статистика озодлик даражаси	$K=169,3$							
Критерий хулосаси	H_1 гипотеза қабул қилинади.							

Ўтказилган тажрибадан олинган натижаларнинг умумий статистик таҳлилининг диаграммаси 4-расмда тасвирланган.



4-расм. Педагогик тажрибанинг умумий статистик таҳлили диаграммаси.

Ушбу диаграммада тажриба гуруҳида олиб борилган тадқиқот ишлари самарали эканлиги кўриниб турибди. Педагогик тажриба синов натижалари таҳлиliga кўра ўқувчиларнинг “Информатика ва ахборот технологиялари” фанига қизиқиши сезиларли даражада ошди, “Информатика ва ахборот технологиялари” фанининг дарс жараёнида дидактик ўйинларни қўллаш орқали ўқитиш сифати, ўқувчиларнинг ўзлаштириш кўрсаткичи борасида ижобий натижаларга эришилди.

Касб-ҳунар коллежларида ўтказилган тажриба-синов натижаларининг таҳлили “Информатика ва ахборот технологиялари” фанини ўқитишда дидактик ўйинлардан фойдаланиш натижасида ўқувчиларнинг ўзлаштириш даражаси назорат гуруҳи ўқувчиларига қараганда ўртача 14 фоизга ошганлигини кўрсатди. Бу эса, касб-ҳунар коллежларида “Информатика ва ахборот технологиялари” фанини ўқитишда дидактик ўйинлардан фойдаланиш орқали юқори самарадорликка эришиш мумкинлигини исботлади.

ХУЛОСА

Касб-ҳунар коллежларида “Информатика ва ахборот технологиялари” фанини ўқитишда дидактик ўйинлардан фойдаланиш методикасини такомиллаштириш бўйича олиб борилган илмий изланишлар қуйидаги хулосаларни қилиш имконини берди:

1. “Информатика ва ахборот технологиялари” фанини ўқитишда дидактик ўйинлар ўқувчилар билиш фаолиятининг ривожланишига ижобий таъсир этиши:

- “Информатика ва ахборот технологиялари” фанининг фундаментал асослари ва компьютер билан ишлашни ўрганишга қизиқиш уйғотиш;

- ўқувчиларнинг нутқ маданиятини, жумладан, телекоммуникация (коммуникатив функциялар) воситаларидан фойдаланиш орқали ривожлантириш;

- ахборотни қайта ишлаш натижасида юзага келадиган, инсон фаолиятидаги турли қийинчиликларни енгиш;

- ўйин жараёнида ўқувчиларнинг ўзлигини англаш ва мустақил фикрлаш фаолиятини ривожлантириш;

- ўқувчиларнинг шахсий хусусиятларига ижобий ўзгартиришлар киритиш;

- ўқувчиларнинг дўстлари, гуруҳдошлари ўртасидаги муомала маданиятини шакллантиришда изоҳланиши мумкин.

2. Дидактик ўйинлар синфларга ажратилди, уларнинг синфларга ажратилиш мезонлари (дидактик ўйинларнинг мақсадига ва билиш фаолиятига боғлиқлигига асосан) аниқланди. “Информатика ва ахборот технологиялари” фанидан дидактик ўйинларни танлаш ва уларни тузиш тамойиллари, ўқитувчи ва ўқувчи орасидаги муносабатлар тамойиллари, ўйин методи билан анъанавий методларининг пропорционал мутаносиблиги таъминланди.

3. “Информатика ва ахборот технологиялари” фанини дидактик ўйинлардан фойдаланган ҳолда ўқитиш бўйича методик тавсиялар ишлаб чиқилди. Жумладан, дидактик ўйинлар “Информатика ва ахборот технологиялари” фанининг бир нечта ёки тўлиқ мавзуларини ўқитишда таълимнинг асосий таркибини ифодалаши, таълимий ва ўйин мақсадларига эришиш учун ўқувчилар фаолиятига таъсир этиши, таркиби ва ўтказиш шакли бўйича ҳар хил бўлиши, ўқувчилар орасида мусобақавий элементларини шакллантириш лозимлиги кўрсатилди.

4. Дидактик ўйинларнинг тамойилларига асосланиб, касб-ҳунар коллежларида ўқитиладиган “Информатика ва ахборот технологиялари” фанининг мавзулари бўйича мусобақали, ролли ва ишбилармонлик дидактик ўйинлари ишлаб чиқилди.

5. Педагогик тажриба-синов натижаларини математик статистик методи асосида қайта ишлаш орқали информатика дарсларида ўйинларни қўллаш самарадорлиги анъанавий ўқитишга қараганда 14 фоизга ошиши ва дидактик ўйинлар ўқувчиларнинг билиш фаолиятига ижобий таъсир қилиши исботланди.

**НАУЧНЫЙ СОВЕТ DSc.28.12.2017.Ped.01.09 ПРИ НАЦИОНАЛЬНОМ
УНИВЕРСИТЕТЕ УЗБЕКИСТАНА, ТАШКЕНТСКОМ ХИМИКО-
ТЕХНОЛОГИЧЕСКОМ ИНСТИТУТЕ, ТАШКЕНТСКОМ
ГОСУДАРСТВЕННОМ ПЕДАГОГИЧЕСКОМ УНИВЕРСИТЕТЕ**

БУХАРСКИЙ ИНЖЕНЕРНО - ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

МУРАДОВА ФИРУЗА РАШИДОВНА

**СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ МЕТОДИКИ ПРЕПОДАВАНИЯ
“ИНФОРМАТИКИ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ” С
ПРИМЕНЕНИЕМ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОЛЛЕДЖАХ**

13.00.02 – Теория и методика образования и воспитания (информатика)

**АВТОРЕФЕРАТ ДИССЕРТАЦИИ НА СОИСКАНИЕ СТЕПЕНИ ДОКТОРА
ФИЛОСОФИИ (PhD) ПО ПЕДАГОГИЧЕСКИМ НАУКАМ**

Ташкент – 2018

Тема диссертации на соискание степени доктора философии (PhD) по педагогическим наукам зарегистрирована Высшей аттестационной комиссии при Кабинете Министров Республики Узбекистан за B2017.1.Phd/Ped66.

Диссертация выполнена в Бухарском инженерно-технологическом институте.

Автореферат диссертации на трех языках (узбекский, русский, английский) размещен на веб-странице по адресу (www.vocedu.uz) и информационно-образовательном портале «ZiyoNet» по адресу (www.ziynet.uz).

Научный руководитель: **Олимов Кахрамон Танзилович**
доктор педагогических наук, профессор

Официальные оппоненты: **Абдукодиров Абдукаххор Абдувакильевич**
доктор педагогических наук, профессор
Муминов Баходир Болтаевич
доктор технических наук

Ведущая организация: **Ташкентский университет
информационных технологий**

Защита диссертации состоится «__» _____ 2018 года в ____ часов на заседании Ученого совета DSc.28.12.2017.Ped.01.09 при Национальном университете Узбекистана. (Адрес: 100174, город Ташкент, Алмазарский район, ул. Университетская, д. 4. Тел.: (99871) 227-12-24, факс: (99871) 246-02-24, e-mail: nauka@nuu.uz..

С диссертацией можно ознакомиться в Информационно-ресурсном центре Национального университета Узбекистана (зарегистрирована за №__). Адрес: 100174, город Ташкент, Алмазарский район, ул. Университетская, д. 4. Тел.: (99871) 227-12-24, факс: (99871) 246-02-24.

Автореферат диссертации разослан «__» _____ 2018 года.
(реестр протокола рассылки №__ от «__» _____ 2018 года).

М.М. Арипов
Председатель Ученого совета по
присуждению ученых степеней, д.ф-м.н., профессор

М. Курбонов
Ученый секретарь Ученого совета по
присуждению ученых степеней, д.п.н., профессор

Р.Б. Бешимов
Председатель научного семинара при
Ученом совете по присуждению
ученых степеней, д.ф-м.н., профессор

ВВЕДЕНИЕ (аннотация докторской диссертации)

Актуальность и необходимость темы диссертации. В результате информатизации и визуального моделирования образовательной среды в мировом масштабе все более развивается дистанционное обучение в режиме онлайн (e-learning platforms). В частности большое значение в поисках теоретических и практических решений проблем виртуализации и создания образовательного мега-портала в тенденции точных и естественных наук, предусмотренные в Копенгагенской декларации, приобретает внедрение достижений информатики и информационных технологий во многих направлениях.

В самых передовых образовательных системах, признанных международным сообществом основное внимание обращается на ряд дидактических особенностей и факторы профессионального образования. При этом важное место занимает организация и осуществление образования на основе интересов обучающихся в сфере направления специальности, мировоззрения, интеллектуального потенциала и своеобразных индивидуальных возможностей. В частности в эффективной организации процесса профессиональной подготовки интерактивные дидактические игры создают большие возможности для формирования навыков практического применения и использования современных информационных технологий в охвате фундаментальных, точных и естественных наук. И интерактивные игровые технологии служат развитию таких уровней профессиональной подготовки будущих специалистов, как академическая мобильность, креативное мышление, память, инициативность, которые должны соответствовать требованиям современных заказчиков, и способности усвоения нового учебного материала учащимися.

В процессе реформ, осуществляемых в системе образования в масштабах страны, в системе непрерывного образования также происходит ряд положительных изменений, в частности осуществляется практическая деятельность по широкому и эффективному использованию цифровых технологий и коммуникационных средств в данной системе. В стратегии действий по дальнейшему развитию Республики Узбекистан обозначена такая приоритетная задача, как “углубленное изучение иностранных языков, информатики, других важных и востребованных предметов, включая математику, физику, химию, биологию”². Для выполнения этой задачи важное значение имеет повышение количественного и содержательного качества компьютерных программ на государственном языке и развитие национальных школ по программированию посредством усиления конкуренции в сфере информационных технологий. Это предполагает разработку новых дидактических методов и игровых технологий для формирования и укрепления системы необходимых и достаточных знаний

² Указ Президента Республики Узбекистан № УП-4947 “О стратегии действий по дальнейшему развитию Республики Узбекистан” от 7 февраля 2017 года. - Собрание законодательства Республики Узбекистан, 2017 г., № 6, ст. 70.

и умений по информатике и информационным технологиям у будущих специалистов.

Данная диссертация в определенной степени служит осуществлению задач, определенных в Указах Президента Республики Узбекистан № УП-4947 “О стратегии действий по дальнейшему развитию Республики Узбекистан” от 7 февраля 2017 года, № УП-5264 “О создании Министерства инновационного развития Республики Узбекистан” от 29 ноября 2017 года, № УП-5313 “О мерах по коренному совершенствованию системы общего среднего, среднего специального и профессионального образования” от 25 января 2018 года и Постановлении № ПП-5099 “О мерах по коренному улучшению условий для развития отрасли информационных технологий в республике” от 30 июня 2017 года.

Соответствие исследования приоритетным направлениям развития науки и технологии республики. Исследование выполнено в соответствии с приоритетным направлением развития науки и технологий IV. «Развитие информатизации и информационно-коммуникационных технологий».

Степень изученности проблемы. В целях совершенствования системы образования в республике и странах содружества осуществлен ряд научных исследований. В частности вопросы теоретико-методологических и методических основ развития и совершенствования процесса преподавания “Информатики и информационных технологий” получили отражение в научно-исследовательских работах таких ученых стран содружества, как С.А. Бешенков, А.Г. Гейн, А.В. Горячев, С.Г. Григорьев, А.П. Ершов, В.А. Каймин, А.А. Кузнецов, А.Г. Кушниренко, М.П. Лапчик, А.С. Лесневский, Н.В. Макарова, Ю.А. Первин, И.Г. Семакин и Н.Д. Угринович, которые внесли свой вклад в формирование информатики в качестве научной дисциплины. Отечественными учеными осуществлены научно-исследовательские работы по проблемам преподавания информатики и информационных технологий в системе непрерывного образования. К ним можно отнести исследования таких ученых, как А. Абдукодиров, Т. Азларов, М.М. Арипов, Б. Бегалов, Т. Бекмуродов, Р. Боқиев, Ф. Зокирова, К. Олимов, А. Сатторов, М. Тожиев, Н. Тайлоков, С. Гуломов, У. Юлдашев, Ш. Назиров, С. Гуломов, А. Хайитов и другие.

Специалисты обращают особое внимание на проблему дальнейшего развития мыслительной способности учащихся, повышения эффективности образования посредством дидактических игр в образовательном процессе. В частности существуют такие научные работы, как “Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории” М.В. Коротковой, “100 игр по истории” Г.А. Кулагиной, “Игры на уроках истории” Л.П. Борзовой, а в научных исследованиях таких ученых, как А.Н. Радищева, В.И. Даль, П.Ф. Лесгафт, Н.П. Булатов, П.Н. Бокин, Е.М. Дементьев, И.В. Кучерук, В.Г. Марц, раскрыта учебно-воспитательная сущность дидактических игр. Классификацией игр и их особенностями занимались такие педагоги и ученые, как Л.С. Выготский, Н.К. Крупская, А.Н. Леонтьев, А.С. Макаренко, Г.В. Плеханов, Д.В. Меджерицкая, С.Л. Рубинштейн, В.А. Сухомлинский,

К.Д. Ушинский, С.А. Шмаков, П.И. Пидкасистый, Д.Б. Эльконин. Н.К. Ахметов и Ж.С. Хайдаров исследовали иммитационные, символические и исследовательские виды игр. Вместе с тем М. Абдурахмонов разработал методику применения дидактических игр в преподавании физической географии.

Зарубежом такие учены, как A.L. Brown, R. Walraven, B. Raust, F. Vendkefer P.D. Mitchel исследовали значение применения информационных технологий и основ их использования.

Связь темы диссертации с научно-исследовательскими работами высшего учебного заведения или научно-исследовательского учреждения, где была выполнена диссертация. Диссертационное исследование выполнено в рамках проекта гранта ИТД-4-073 “Методика создания и внедрения на практике современного поколения учебной литературы по специальным дисциплинам в системе высшего и профессионального образования” (2013 - 2017 гг.) Бухарского инженерно-технологического института и Государственной научно-технической программы “Исследование проблем воспитания подрастающего поколения на основе исторических, национальных и общечеловеческих ценностей, развития образовательно-воспитательной системы, подготовки высококвалифицированных, а также управляющих кадров в системе непрерывного образования”.

Цель исследования состоит в совершенствовании методики эффективного использования дидактических игр в процессе преподавания дисциплины “Информатика и информационные технологии” в профессиональных колледжах.

Задачи исследования:

проанализировать состояние преподавания дисциплины “Информатика и информационные технологии” в профессиональных колледжах и определить условия повышения его эффективности;

разработать факторы эффективного влияния дидактических игр на познавательную деятельность учащихся в процессе преподавания дисциплины “Информатика и информационные технологии”, изучить особенности и пути их развития и проанализировать сущность и классы игровых технологий;

разработать и внедрить на практике методические разработки занятий по технологии применения и эффективному использованию новых дидактических игр в процессе преподавания дисциплины “Информатика и информационные технологии”;

разработать методические рекомендации по применению и эффективному использованию дидактических игр в преподавании дисциплины “Информатика и информационные технологии” в профессиональных колледжах;

организовать, провести экспериментальные работы по использованию дидактических игр в процессе преподавания дисциплины “Информатика и

информационные технологии” и осуществить математически-статистическую обработку полученных результатов.

Объектом исследования является организация процесса преподавания дисциплины “Информатика и информационные технологии” в профессиональных колледжах посредством дидактических игр.

Предмет исследования состоит из содержания, форм, методов и средств преподавания дисциплины “Информатика и информационные технологии” с использованием дидактических игр в профессиональных колледжах.

Методы исследования. В исследовании использованы анализ философских, педагогических, психологических научных источников, относящихся к теме, критическое исследование и анализ ГОС, учебных планов и программ, а также такие методы, как моделирование (проектирование), проведение педагогико-социальных (тесты, анкетный опрос, собеседование, наблюдение) и экспериментально-испытательных работ, математическая и статистическая обработка результатов.

Научная новизна исследования заключается в следующем:

расширены возможности использования игровых технологий (вариативность, соревновательность и результативность) посредством координирования этапов и оптимизации качественных показателей дидактических игр, направленных на развитие учебно-познавательной активности, полноценное формирование и контроль знаний учащихся профессиональных колледжей;

на основе классификации уровней и имитационного моделирования познавательной активности разработана система соревновательных, ролевых и предпринимательских дидактических игр, направленных на развитие возможностей учащихся в проявлении своих способностей, самоуправлении и самооценке;

усовершенствованы интегративные функции учебно-воспитательного процесса посредством преподавания дисциплины “Информатика и информационные технологии” на основе использования информационно-программных средств дидактических игр, направленных на формирование у будущих специалистов таких профессиональных мобильных качеств, как индивидуальность, инициативность, креативность и коллективизм;

усовершенствовано содержание информационно-методического обеспечения (учебные пособия, методические пособия) по поэтапному использованию дидактических игр и автоматической оценке результатов обучения в процессе преподавания дисциплины “Информатика и информационные технологии” в профессиональных колледжах.

Практические результаты исследования состоят в следующем:

разработана система дидактических занятий, дающих возможность учащимся профессиональных колледжей развивать наблюдательность, память, мышление, инициативность в целях изучения и закрепления новых материалов, формирования знаний, навыков и умений;

разработан комплекс соревновательных, ролевых и предпринимательских дидактических игр для их эффективного и системного использования в преподавании дисциплины “Информатика и информационные технологии”;

разработаны и используются на практике методическое пособие “Методика проведения занятий по дисциплине Информатика и информационные технологии на основе организации и проведения дидактических игр в профессиональных колледжах” и электронное учебное пособие “Информатика” для профессиональных колледжей.

Достоверность результатов исследования определяется статьями, изданными в сборниках материалов республиканских и международных научных конференций, специальных журналах, рекомендованных ВАК и иностранных научных журналах, изданных автором монографии, методического пособия, а также внедрением в практику выводов, предложений и рекомендаций, подтверждением полученных результатов уполномоченными организациями.

Научная и практическая значимость результатов исследования.

Научная значимость результатов исследования определяется предложенной методикой, развитием творческих способностей, активизацией познавательной деятельности учащихся, внедрением современных информационных и педагогических технологий и совершенствованием методики использования дидактических игр в образовательном процессе.

Практическая значимость результатов исследования заключается в том, что они служат совершенствованию содержания, учебных планов и программ учебной дисциплины “Информатика и информационные технологии”, разработке современного учебно-методического обеспечения и передовых образовательных технологий в профессиональных колледжах.

Внедрение результатов исследования. На основе результатов исследования, проведенного по совершенствованию методики эффективного использования дидактических игр в процессе преподавания дисциплины “Информатика и информационные технологии” в профессиональных колледжах:

методические рекомендации по совершенствованию эффективности образования посредством использования информационно-программных средств дидактических игр в преподавании дисциплины “Информатика и информационные технологии” в профессиональных колледжах внедрены в содержание учебного пособия “Информатика” (11.05.2011 г., №192-48), разработанного под грифом Министерства высшего и среднего специального образования (справка №89-03-2636 Министерства высшего и среднего специального образования от 1 ноября 2017 года). Данное учебно-методическое пособие служит совершенствованию информационно-методического обеспечения поэтапного использования дидактических игр и автоматической оценки результатов обучения в процессе профессиональной подготовки будущих специалистов;

рекомендации по принципам выбора и оптимизации этапов организации дидактических игр, использования игровых технологий и информационно-программных средств в целях формирования самостоятельного мышления, креативности, инициативности и коллективизма у учащихся внедрены в содержание методического пособия “Методика проведения занятий по дисциплине “Информатика и информационные технологии” на основе организации и проведения дидактических игр в профессиональных колледжах” (справка №89-03-2636 Министерства высшего и среднего специального образования от 1 ноября 2017 года). Данные рекомендации служат совершенствованию процесса формирования таких компетенций, как проявление своих способностей, самоуправление и самооценка при подготовке будущих специалистов, учебно-методического обеспечения, направленного на развитие познавательной деятельности учащихся профессиональных колледжей;

комплекс соревновательных, ролевых и предпринимательских дидактических игр, основанный на классификации уровней познавательной активности личности учащегося и имитационного моделирования, с учетом возможностей проявления своих способностей, самоуправления и самооценки личности учащегося, был использован в процессе преподавания учебной дисциплины “Информатика и информационные технологии” и обоснована его образовательная эффективность (справка №89-03-2636 Министерства высшего и среднего специального образования от 1 ноября 2017 года). Данные методические предложения и рекомендации дали возможность совершенствования развития педагогико-психологического мастерства учащихся профессиональных колледжей.

Апробация результатов исследования. Результаты данного исследования обсуждены на 5 международных и 19 республиканских научно-практических конференциях.

Публикация результатов исследования. По теме диссертации опубликовано всего 40 научно-методических работ, в том числе 14 статей опубликовано в научных изданиях, рекомендованных Высшей аттестационной комиссией Республики Узбекистан для опубликования основных результатов докторских диссертаций, из которых 5 статей - в иностранных, 9 статей - в республиканских журналах.

Структура и объем диссертации. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, использованной литературы и приложений. Объем диссертации составляет 148 страниц.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Во **введении** диссертации обоснована актуальность темы исследования, степень изученности проблемы, определены цель и задачи, соответствующие объекту и предмету исследования, отражены методологические основы, методы, научная новизна исследования, теоретическая и практическая значимость результатов исследования, приведены сведения о внедрении

результатов в практику, апробации и публикации результатов исследования, структуре и объеме диссертации.

В первой главе диссертации, озаглавленной **“Психологический и педагогический анализ применения дидактических игр в образовательном процессе”**, приведен анализ философской, психологической, педагогической и методической литературы по теории использования игр на занятиях и ее значении в активизации учебной деятельности учащихся профессиональных колледжей в изучении курса **“Информация и информационные технологии”**.

В данной главе выделены этапы, выражающие познавательную активность учащихся, даны характеристика законов развития на каждом этапе. Показано, что у учащихся, освоивших выражающий этап познавательной деятельности, интерес к обучению наблюдается только в некоторых случаях; проявляется в том, случае, если занятие ведется на основе какого-либо метода; активизация учащихся реализуется посредством выражения учебного процесса в эмоционально интересном виде; а также показано, что традиционное занятие ведет к снижению активности учащихся и ослаблению рабочей деятельности. Обосновано, что учащиеся на этом этапе стараются выполнять задания при помощи готовых образцов, то есть им нравится выполнять задание не стремясь найти самостоятельного решения.

Методическая система обучения должна быть направлена на развитие творческого этапа познавательной деятельности учащихся. Учащиеся профессиональных колледжей, находящиеся на творческом этапе познавательной деятельности могут видеть проблему в глобальном масштабе, им свойственны развитая интуиция, находчивость и, несомненно, способность создавать нечто новое.

Этапы познавательной деятельности выделяются следующим образом (Рис. 1):

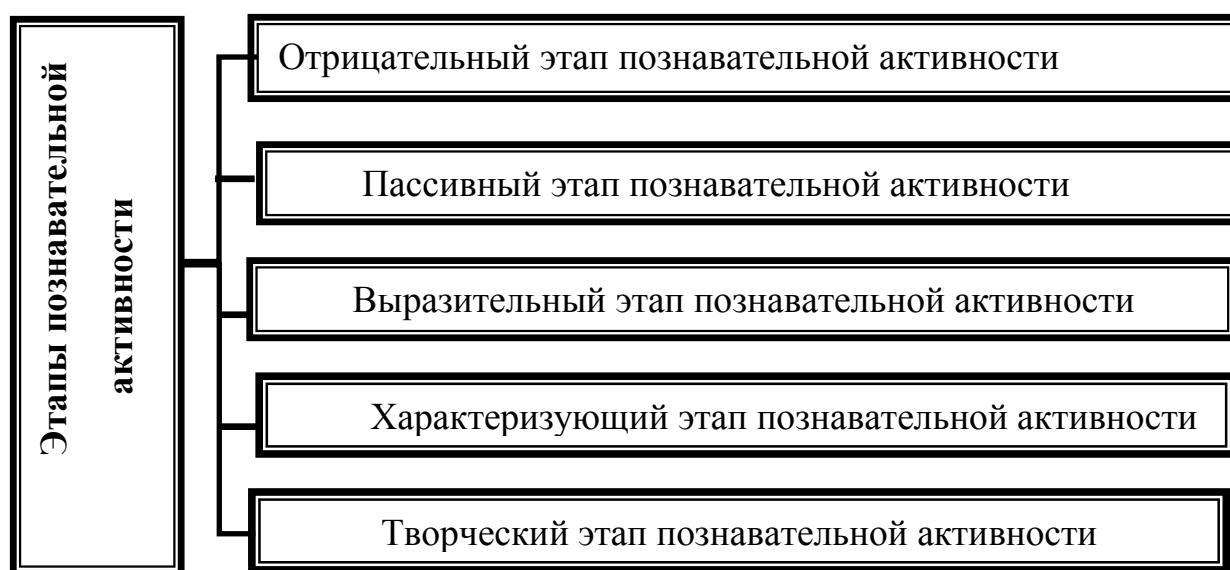


Рис. 1. Поэтапное развитие познавательной деятельности учащихся

Стремление к поэтапному развитию познавательной активности учащихся является важным шагом в повышении эффективности обучения. Одним из средств активизации учебной деятельности учащихся, владеющих различными этапами познавательной деятельности, являются дидактические игры. В настоящем исследовании под “дидактической игрой” подразумевается деятельность, которая организуется в процессе обучения. Целью дидактической игры является развитие интереса, познания за счет чувственного разнообразия действий игры. Такие действия игры основаны на моделировании изучаемых явлений, процессов в символической форме. В результате проведения игры у учащихся формируются конкретные знания, определенные способности и навыки. Дидактическая игра вызывает общий интерес к учебному материалу, а также возникает интерес к моделируемым с помощью игры проблемам.

Дидактическая игра является важным средством воспитания интеллектуальной активности учащихся, а также она активизирует психологические процессы. В продолжении игры учащиеся преодолевают определенные трудности, испытывают свои силы, развивают навыки и знания. Игра дает учащимся веселое деловое настроение, упрощает процесс усвоения знаний по дисциплине “Информатика и информационные технологии”.

В исследовании изложены возможности применения на занятии по “Информатике и информационным технологиям” дидактических игр для каждого этапа познавательной деятельности, показано место учащегося в игре в зависимости от этапа его познавательной деятельности. Например, учащиеся, находящиеся на выражающем этапе познавательной деятельности, могут помочь осуществлять контроль над деятельностью учащихся, которые относятся к пассивной и негативной категории участников игры. Ученики, находящиеся на этапе творческой активности, могут привлекаться к подготовке заданий игры или привлекаться к планированию порядка всей дидактической игры.

В данной главе рассмотрено, что в зависимости от цели обучения дидактические игры можно подразделить на предпринимательские игры, соревновательные игры и ролевые игры. В диссертации подробно освещены особенности дидактических игр, возможности использования игр в преподавании дисциплины “Информатика и информационные технологии” для активизации учащихся, чтобы вызвать у них интерес; показаны задачи и элементы дидактических игр.

Предпринимательская игра заключается в активизации учебной деятельности посредством имитационного моделирования жизненной ситуации, а ролевые игры это – творческие игры, где учащийся исполняет определенную роль.

В игре, состоящей из элементов соревнования, учащиеся демонстрируют максимальную степень находчивости, способность справиться с любой задачей, они стремятся быть смелыми и активными. Соревновательные игры требуют применения

дополнительных сил, скорости, не просто вспоминать что-либо, а призывают мобилизовать все знания, умения и навыки.

Игровые технологии развивают познавательную деятельность учащихся, вызывают интерес к изучению учебного материала, укрепляют усвоенные знания.

Дидактические игры реализуют различные воспитательные и учебные цели, в частности развитие мировоззрения учащихся, закрепление знаний по различным дисциплинам, призывают быть находчивым, возбуждают интерес к различным видам человеческой деятельности, формируют такие качества, как вера в себя, взаимопомощь, работа в коллективе, чувство ответственности, чувство свободы.

Дидактическая игра имеет прочную структуру, содержит следующие составные части (Рис. 2):

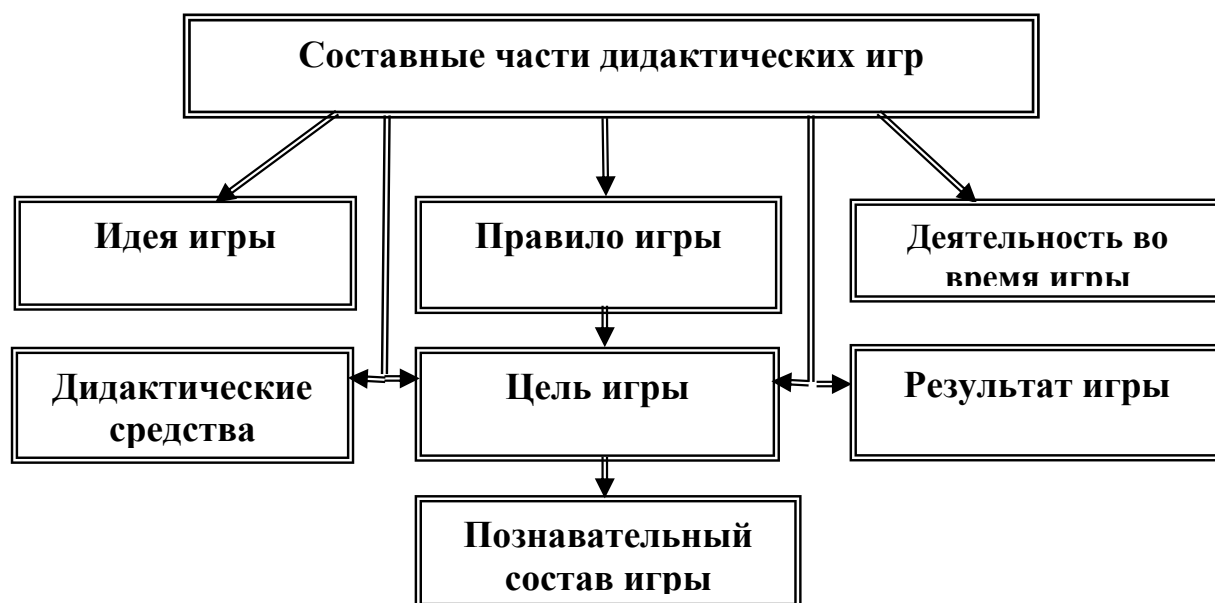


Рис. 2. Составные части дидактических игр

В диссертации составные части дидактической игры, которые целесообразно применять на занятиях по дисциплине “Информатика и информационные технологии” рассмотрены на примере дидактической игры “Ташвиқот” (“Пропаганда”).

Во второй главе диссертации под названием “**Содержание, форма и методика преподавания дисциплины “Информатика и информационные технологии” в профессиональных колледжах на основе игровых технологий**” приведено определение принципов содержания и форм обучения, выбора и формирования дидактических игр в процессе преподавания учебной дисциплины “Информатика и информационные технологии”, и в качестве примера приведен выбор дидактических игр, подготовка и проведение для них заданий по дисциплине “Информатика и информационные технологии”.

В процессе выбора дидактических игр следует обращать внимание на то, чтобы они помогали улучшению психического состояния, познавательных способностей, речи учащихся, развитию у них опыта общения со

сверстниками и взрослыми, пробуждению интереса к учебным занятиям, формированию учебной деятельности, знаний и навыков, помогали учащимся анализировать результаты, сравнивать, абстрагировать, обобщать.

Игры, способствующие активизации учебной деятельности учащихся профессиональных колледжей, должны основываться на следующих принципах:

8. Активность каждого участника игры.
9. Открытость дидактической игры для каждого учащегося.
10. Проблемность.
11. Игра должна быть интересной и эмоционально разнообразной.
12. Индивидуальность и коллективность игры.
13. Содержать дискуссию и соревновательность.
14. Результативность игры для каждого учащегося.

Одним из принципов дидактической игры является *активность каждого участника игры*. Он должен отражаться в подготовке к игре, усиливаться и достигать своего пика в продолжении игры, а также должен сохраняться на таком же высоком уровне в процессе обсуждения результатов.

Открытость игры – правила игры должны быть понятны всем участникам и наличие заданий, соответствующих учащимся на любом этапе.

Проблемность дидактической игры выражается в том, что во всякой игре создаются условия для проблемной ситуации и ее разрешения. При этом каждый ученик, стремясь достичь определенной цели в условиях конкуренции, находит пути для разрешения различных проблемных ситуаций, возникающих во время соревнования.

Увлекательность и эмоциональное разнообразие дидактической игры направлены на повышение познавательной активности учащихся и, вместе с тем, усиление подготовки игры и ее дальнейшего анализа. Кроме того данный принцип способствует дальнейшему развитию познавательной активности каждого участника игры.

Принцип индивидуальности дает возможность каждому участнику игры работать над своим дальнейшим развитием, вместе с тем, учащийся имеет возможность раскрыть свои особенности в определенном виде деятельности. Коллективность дидактической игры, не ликвидируя индивидуальность каждого учащегося, дает возможность разрешить проблемную ситуацию посредством осуществления взаимной деятельности в коллективе, паре, группе.

Принцип коллективности приводит к совместным действиям и развитию мыслительных способностей. Коллективная деятельность учащихся, обладающих индивидуальной, во многих случаях противоречивой природой, мировоззрением, помогает развитию дружеских отношений.

Дискуссия и соревновательность во многих случаях является основной движущей силой дидактических игр, и эта сила ощутимо мобилизует интеллектуальные возможности участников игры.

Принцип результативности является основным принципом дидактической игры, который демонстрирует активную творческую деятельность каждого участника и всего коллектива. Как на всяких коллективных соревнованиях результат деятельности коллектива зависит от непосредственного вклада каждого участника. Рассматриваемый принцип предполагает соответствие результата каждого учащегося и всего коллектива и должен быть единым как для игрока, так и для его конкурента.

В проведении и подготовке дидактических игр по дисциплине “Информатика и информационные технологии” необходимо принимать во внимание такие этапы, как идея, организация, проведение и анализ.

2. Идея дидактической игры является первым, сложным и очень ответственным этапом игры. Составными частями идеи являются:

- выбор группы;
- выбор темы занятия;
- выбор вида занятия;
- определение пределов времени;
- выбор вида и формы игры.

2. Дидактические игры можно организовать согласно следующим этапам:

- написание сценария игры;
- распределение задач между преподавателем и учащимся;
- определение заданий;
- разработку критериев оценки деятельности учащихся.

3. В процессе проведения дидактических игр необходимо обращать внимание на следующее:

- ознакомить учащихся со структурой игры, дидактическими материалами, которые будут в ней использоваться;
- объяснить ход и правила игры. При этом преподаватель обращает внимание учащихся на действия учащихся согласно правилам, выполнение ими правил игры;
- показать действия игры, при этом преподаватель демонстрирует учащимся правильное выполнение действий и доказывает, что в противном случае игра не принесет необходимых результатов;
- определить роль преподавателя в игре, в каком качестве он выступает: как участник игры, поклонник игры или судья;
- непосредственное участие преподавателя в игре определяется возрастом учащихся, уровнем их подготовки, сложностью заданий и правил дидактической игры. Принимая участие в игре, он управляет (советами, вопросами, напоминаниями) деятельностью учащихся;
- определение итогового результата игры – является ответственным этапом в управлении игрой, так как результаты, достигнутые учащимися, создают основу для определения эффективности игры и заинтересованного, увлеченного подхода учащимися к самостоятельному осуществлению деятельности в игре. Объявляя результат игры учащимся

преподаватель указывает, что победы можно достичь только преодолевая трудности, проявляя внимание и соблюдая порядок.

4. Анализ дидактической игры. Последним этапом дидактических игр является анализ игры. При этом следует получить ответы на вопросы: “Какие результаты достигнуты?”, “Что достигнуто?”. А также целесообразно обратить внимание на следующие основные положения:

- осуществление анализа игры в таких формах, как устный (когда учащиеся делятся своими впечатлениями от игры), устно-индивидуальный (например, изложение одним человеком из коллектива своих мыслей о проведенной игре), письменный (например, в виде анкеты);

- осуществление анализа сразу после окончания игры;

- анализ дидактической игры является необходимым для определения уровня группы и педагогического уровня.

Процесс поэтапной организации технологии игрового обучения можно выразить при помощи следующей блок-схемы (Рис. 3.):

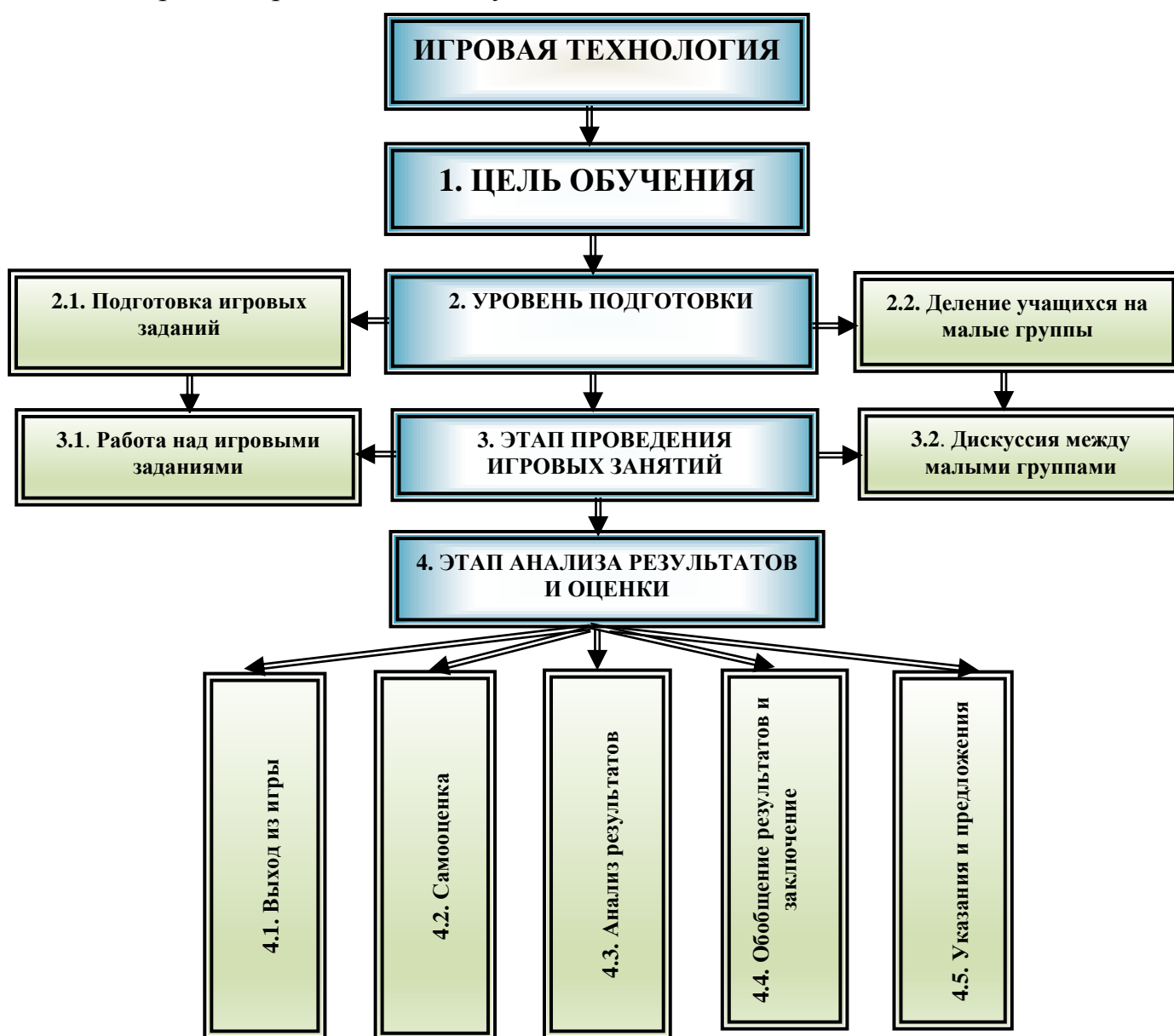


Рис. 3. Процесс организации технологии игрового обучения

1. Разрабатываются конкретные образовательные, воспитательные и развивающие учебные цели каждого занятия. При помощи всякой игры усваивается новый материал, определенный учебной целью. При помощи учебной цели воспитываются определенные личные качества участников игры, развивающая цель предусматривает развитие способности учащихся к самостоятельной и творческой работе.

2. На этапе подготовки разрабатываются содержание игровых заданий, их сценарий, инструкции и учебно-методическое обеспечение, направленные на достижение учебной цели. До начала занятий учащиеся делятся на малые группы, распределяются роли каждого участника малой группы. Учащиеся знакомятся с учебной целью и постановкой проблемы, порядком исполнения игры, времени и правилами.

3. На этапе проведения игры в малых группах собирается информация о выполнении игровых заданий, проводятся тренинг и обдумывание вариантов решения. Из нескольких решений выбирается самое приемлемое. По истечении установленного времени малые группы демонстрируют решения игровых заданий посредством презентации. Между малыми группами организуется дискуссия.

4. На заключительном этапе осуществляется выход из игры, то есть каждая малая группа проводит анализ итогового результата по своим игровым заданиям и производится самооценка. Результаты анализируются, обобщаются преподавателем, который затем делает выводы. В заключении занятия преподаватель указывает на достижения и недостатки учащихся в процессе выполнения игровых заданий и по результатам. А также даются указания и рекомендации.

В диссертации преподавание учебной дисциплины “Информатика и информационные технологии” в профессиональных колледжах разработано на основе выбранных дидактических игр, то есть соревновательных, ролевых и предпринимательских игр: проведение практического занятия на тему: “Знакомство с программным обеспечением создания презентации. Работа по программе Power Point. Создание сложных видов презентаций” посредством соревновательной игры; а также рассмотрено на примере таких методик проведения занятий, как “Методика проведения занятия по повторению пройденных тем, используя интеллектуальную игру “Кто это, что это?””, “Методика использования предпринимательской игровой технологии для проведения теоретического занятия на тему: Современные операционные системы. Дополнительные возможности операционной системы Windows”, “Методика проведения теоретического занятия на тему: Дополнительные возможности табличного процессора и их использование”, “Методика проведения занятий с использованием ролевой игры на тему: “Пакет офисных программ и его компоненты. Текстовые процессоры и их дополнительные возможности. Работа с гиперссылками, рисунками и сложными таблицами”.

В третьей главе диссертации, озаглавленной **“Организация педагогических опытно-экспериментальных работ и анализ их**

результатов”, изложены организация, проведение педагогических экспериментов, результаты экспериментов и их анализ. В целях организации и проведения экспериментальных работ по преподаванию учебной дисциплины “Информатика и информационные технологии” с использованием дидактических игр был проведен опрос среди преподавателей, осуществляющих свою деятельность в профессиональных колледжах, проанализированы и учтены их мнения. Для проведения экспериментальных работ в качестве опытно-экспериментальных площадок были выбраны Бухарский профессиональный колледж нефте-газовой промышленности, Каршинский профессиональный колледж информационных технологий и Алмазарский Профессиональный колледж политехники и стандартизации в городе Ташкенте, проведены определенные подготовительные работы. Опытно-экспериментальные работы проводились в двух параллельных группах в каждом профессиональном колледже. В контрольных группах процесс обучения проводился на основе традиционного проведения занятия, а в опытно-экспериментальных группах – на основе предложенной нами методики обучения. Для обеспечения подлинности опытно-экспериментальных результатов нами был использован один из математико-статистических методов - критерий Стьюдента.

Таблица 1.

Общие результаты, полученные во всех профессиональных колледжах

Группа / Критерии	Эксперимент. группа ($N_T=85$)				Контрольная группа ($N_H=87$)			
Баллы соответствующих оценок	5	4	3	2	5	4	3	2
Количество оценок	34	41	10	0	15	37	35	0
Среднее арифметическое значение оценок	$X_T^*=4,28$				$X_H^*=3,77$			
Коэффициент эффективности	$\eta=1,14$							
Выборочная дисперсия	$S_T=0,44$				$S_H=0,52$			
Стандартные ошибки средних значений	$S_T=0,66$				$S_H=0,72$			
Достоверный интервал X^*	$4,14 < X_T^* < 4,42$				$3,62 < X_H^* < 3,92$			
Статистика Стьюдента	$T=4,85$							
Степень статистической свободы	$K=169,3$							
Заключение критери	Принимается гипотеза H_1							

Диаграмма общего статистического анализа результатов проведенного эксперимента приведена на Рис. 4.

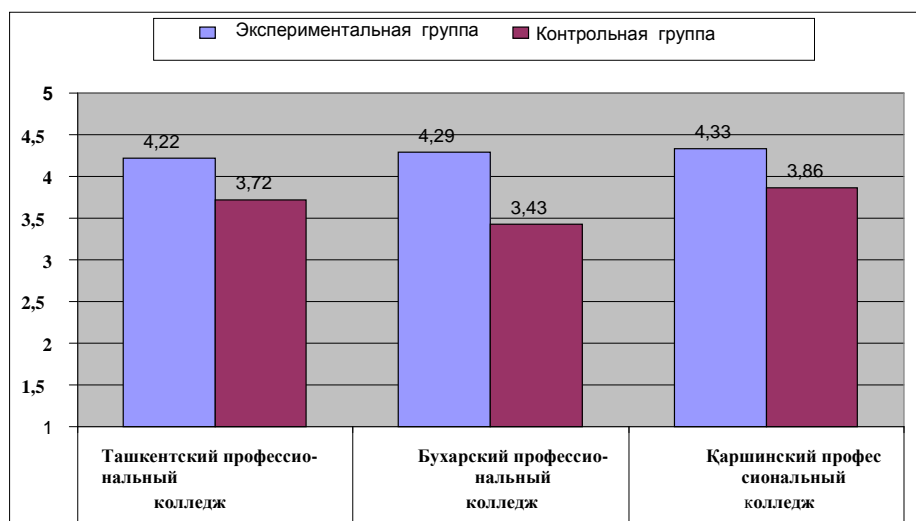


Рис. 4. Диаграмма общего статистического анализа педагогического опыта

Из этой диаграммы видно, что исследования проведенные в экспериментальной группе оказались эффективными. Согласно анализу результатов педагогического эксперимента, интерес учащихся к предмету “Информатика и информационные технологии” значительно возрос, применение дидактических игр в процессе проведения занятий по дисциплине “Информатика и информационные технологии” способствовало достижению положительных результатов в показателях качества обучения, усвоения учащимися.

Анализ результатов экспериментов в профессиональных колледжах показал, что в результате использования дидактических игр в преподавании дисциплины “Информатика и информационные технологии” уровень усвоения учащимися возрос в среднем на 14 процентов. Это доказало, что посредством использования дидактических игр в преподавании учебной дисциплины “Информатика и информационные технологии” можно достичь высокой эффективности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Научное исследование совершенствования методики использования дидактических игр в преподавании учебной дисциплины “Информатика и информационные технологии” в профессиональных колледжах дало возможность сделать следующие выводы:

б. положительное влияние на познавательную деятельность учащихся дидактические игры, использованных в преподавании дисциплины “Информатика и информационные технологии”, выражается в следующем:

- вызывает интерес к изучению фундаментальных основ дисциплины “Информатика и информационные технологии” и работы с компьютером;
- развитие речевой культуры учащихся, в частности посредством использования телекоммуникационных средств (коммуникативные функции);

- преодоление различных трудностей в человеческой деятельности, возникающих в результате обработки информации;
- развитие самосознания и самостоятельного мышления у учащихся в процессе игры;
- возникновение положительных изменений в личных качествах учащихся;
- формирование культуры общения у учащихся с друзьями, согруппниками.

7. Дидактические игры были классифицированы, определены критерии (на основе связи с целью дидактических игр и познавательной деятельностью) такой классификации. Обеспечено пропорциональное соотношение между выбором дидактических игр для преподавания дисциплины “Информатика и информационные технологии” и принципами их составления, принципами отношений между преподавателем и учащимся, игровым методом и традиционным методом.

8. Разработаны методические рекомендации по преподаванию дисциплины “Информатика и информационные технологии” с использованием дидактических игр. В частности показано, что дидактические игры должны выражать основную структуру образования в процессе преподавания нескольких или полноценных тем дисциплины “Информатика и информационные технологии”, влиять на деятельность учащихся в целях достижения образовательных и игровых целей, быть различными по составу и форме проведения, формировать соревновательные элементы среди учащихся.

9. На основе принципов дидактических игр разработаны соревновательные, ролевые, препринимательские игры по темам учебной дисциплины “Информатика и информационные технологии”, которая преподается в профессиональных колледжах.

10. Посредством обработки результатов педагогических экспериментов на основе математическо-статистического метода было доказано, что эффективность занятий по информатике возрастает на 14 процентов при применении дидактических игр, которые также оказывают положительные влияние на познавательную деятельность учащихся.

**SCIENTIFIC COUNCIL AWARDING SCIENTIFIC
DEGREES DSc.28.12.2017.Ped.01.09 AT NATIONAL UNIVERSITY OF
UZBEKISTAN, TASHKENT CHEMICAL-TECHNOLOGICAL
INSTITUTE, TASHKENT STATE PEDAGOGICAL UNIVERSITY**

BUKHARA ENGEENIRING-TECHNOLOGYCAL INSTITUTE

MURADOVA FIRUZA RASHIDOVNA

**DEVELOPING THE METHODS OF DIDACTIC GAMES USAGE IN
TEACHING “COMPUTER SCIENCE AND INFORMATION
TECHNOLOGY” IN PROFESSIONAL COLLEGES**

13.00.02 – The theory and method of education and upbringing (computer science)

**DISSERTATION ABSTRACT FOR THE DOCTOR OF
PHILOSOPHY DEGREE (PhD) OF PEDAGOGICAL SCIENCES**

Tashkent – 2018

INTRODUCTION (abstract of PhD thesis)

The aim of the research work is to develop the methods of didactic games usage in teaching “Computer science and Information Technology” in vocational colleges

The object of the research work organizes the process of teaching "Computer Science and Information Technology" by using didactic games in vocational colleges.

Scientific novelty of the work consists in the followings:

the usage of game technology opportunities (variability, competitiveness and effectiveness) through enhancing educational and learning activities of vocational college students as well as corresponding the steps of didactic games aiming at formation of full awareness of the subject and its control in addition to optimizing quality parameters were expanded;

classification of subject awareness activity and imitation modeling were worked out on the basis of the didactic games system, such as competition, role-playing and games aiming at improving business activities directed to develop students' self-esteem, management and evaluation capabilities;

integrative functions of educational process were developed by using didactic games on the basis of informational software usage aimed at the formation of professional mobile qualities such as individuality, initiative, creativity and teamwork in teaching "Computer Science and Information Technology" to future specialists;

in teaching “Computer science and information technologies” in vocational colleges, the content of the information-methodical mass (manual, methodical manual) on gradual use of didactic games and automatic assessment of learning outcomes were improved.

Introduction of the research results. Based on the results of the research on improving the effective use of didactic games in teaching "Computer Science and Information Technology" in vocational colleges:

methodical recommendations on increasing the effectiveness of teaching through the use of information programs in didactic games in the teaching "Computer Science and Information Technology" in vocational colleges were implemented in the textbook "Informatics" (May 11, 2011, No. 192-48) classified by the Ministry of Higher and Secondary Specialized Education. (Reference № 89-03-2636 from the Ministry of Higher and Secondary Special Education of November 1, 2017). This tutorial facilitates step-by-step access to didactic games for future professionals in the process of vocational training and improves informational-methodological support for automatic learning outcomes;

recommendations on the principles of didactic games selection and optimization of the organizational stages, use of technology and information software for the purpose of forming the pupils' independent thinking, creativity, initiative and teamwork are given in the methodical manual "Organization of

trainings on" Informatics and Information Technology "for vocational colleges on didactic games and the method of conversion "(Reference № 89-03-2636 from the Ministry of Higher and Secondary Special Education of November 1, 2017). These recommendations will contribute to the improvement of educational and methodological supply, to the development of self-realization, management and evaluation skills in the training of potential specialists as well as vocational college students' knowledge development;

taking into account the capabilities of self-realization, management and evaluation based on the classification and imitation modeling of learners' activity, a complex of didactic games such as competition, role-playing and games aiming at improving business activities were used in teaching "Computer Science and Information Technology" in vocational colleges (Reference № 89-03-2636 from the Ministry of Higher and Secondary Special Education of November 1, 2017). These methodological suggestions and recommendations make it possible to improve the pedagogical and psychological skills of vocational college teachers.

Structure and size of the dissertation. The dissertation consists of introduction, three chapters, conclusions, a list of references, and appendices. The volume of the dissertation is 148 pages.

ЭЪЛОН ҚИЛИНГАН ИШЛАР РЎЙХАТИ
СПИСОК ОПУБЛИКОВАННЫХ РАБОТ
LIST OF PUBLISHED WORKS

I бўлим (I часть; I part)

1. Мурадова Ф.Р. Касб-хунар коллежларида «Информатика ва ахборот технологиялари» фанини ўқитишда дидактик ўйинлардан фойдаланиш методикаси. Монография. – Т.: “Ўқитувчи”, 2018. – 144 б.

2. Мурадова Ф.Р. Касб-хунар коллежлари учун «Информатика ва ахборот технологиялари» фанидан машғулотларни дидактик ўйинлар асосида ташкил этиш ва ўтказиш методикаси // Касб-хунар коллежлари ўқитувчилари учун методик қўлланма. – Б.: “Стандарт полиграф” 2010. – 136 б.

3. Мурадова Ф.Р. «Информатика ва ахборот технологиялари» // Касб-хунар коллежлари ўқувчилари учун ўқув қўлланма. – Т.: “Ўқитувчи”, 2018. – 157 б.

4. Мурадова Ф.Р. «Касб-хунар коллежлари учун “Информатика ва ахборот технологиялари” фанидан методик қўлланма. – Т.: “Ўқитувчи”, 2018. – 116 б.

5. Мурадова Ф.Р. Game Technology for Science Lessons // Eastern European Scientific Journal. – Germany, 2017. №1. – P. 107-109. (13.00.00, №1).

6. Мурадова Ф.Р. Дидактичесике игры как метод формирования творческих способностей учащихся // Преподаватель XXI век. – Москва, 2011. №1. – С. 77-80. (13.00.00; №13).

7. Мурадова Ф.Р. Иммитацион ўйинли технологиялар асосида педагогик фаолиятни моделлаштириш // Педагогик маҳорат. – Бухоро, 2009. №1. – Б. 59-62. (13.00.00; №23).

8. Мурадова Ф.Р. Дидактик ўйинларнинг топшириқларини тайёрлаш технологияси // IImiy aхborotnoma. – Самарқанд, 2017. №2. – Б. 203-206. (13.00.00; №7).

9. Мурадова Ф.Р. “Информатика” фанини ўқитишда дидактик ўйинлардан фойдаланиш // ЎзМУ хабарлари. – Тошкент, 2016. №1/4. – Б. 186-188. (13.00.00; №15).

10. Мурадова Ф.Р. Ўқувчиларнинг ижодий қобилиятини ривожлантиришда ўйинли технологияларнинг аҳамияти // Педагогик маҳорат. Назарий-илмий ва методик журнал. – Бухоро, 2017. № 3. – Б. 165-171 (13.00.00; №23).

11. Мурадова Ф.Р. Games and game situations science lessons and educational functions // 4th International scientific conference «Applied Sciences and technologies in the United States and Europe: common challenges and scientific findings». – New York, 2014. – P. 36-38.

12. Мурадова Ф.Р. Игровые тохнологии на уроках информатики // Илмий тадқиқот ва кадрлар тайёрлаш тизимида инновацион ҳамкорликни

ривожлантиришнинг муаммолари ва истикболлари: Халқаро илмий-амалий анжумани материаллари. – Бухоро, БМТИ, 2017. – Б. 387-389.

13. Мурадова Ф.Р. Ўйинли технологияларнинг тарбиявий жиҳати // Олий ва касб-хунар таълими тизими учун замонавий ўқув адабиётларини яратиш ҳамда сифатини баҳолаш муаммолари. Республика илмий-амалий анжумани. – Бухоро, 2010. – Б. 149-150.

14. Мурадова Ф.Р. Дидактик ўйинлар асосида тузилган электрон дарсликларнинг яратилиш технологияси ва уларнинг тузилмаси // Баркамол авлодни тарбиялаш ва юксак малакали мутахассис кадрлар тайёрлашда таълим, фан ва ишлаб чиқаришнинг алоқадорлиги: тажриба, муаммо ва ечимлар. Республика илмий-амалий конференцияси материаллари. – Жиззах, 2011. – Б. 275-276.

II бўлим (II часть; II part)

15. Мурадова Ф.Р., Мурадова З.Р. «Информатика» фанидан электрон ўқув кўлланма // Касб-хунар коллежлари ўқувчилари учун электрон ўқув кўлланма. ЎРО ва ЎМТВнинг 2011 йил 192-бўйруғига асосан электрон ўқув кўлланма сифатида тавсия этилганлиги тўғрисида гувоҳнома. № 192-48.

16. Мурадова Ф.Р. Games as a method of forming creative abilities of students // “European applied sciences” journal. – Germany, 2013. № 12. – P. 60-61.

17. Мурадова Ф.Р., Мурадова З.Р. Таълимнинг касбий йуналганлигини таъминлаш // Касб-хунар таълими. – Тошкент, 2010. №6. – Б. 11-13. (13.00.00, №19).

18. Мурадова Ф.Р., Мурадова З.Р. Таълим жараёнида ишбилармонлик ўйинларини қўллаш технологияси // Педагогик маҳорат. – Бухоро, 2010. №4. – Б. 65-68. (13.00.00, №23)

19. Мурадова Ф.Р. Дидактические игры на занятиях по информатике в профессиональных колледжах // Вестник. – Алматы, 2010. – С. 54-62.

20. Мурадова Ф.Р. Использование дидактических игр в учебно-воспитательном процессе как метод развития интеллектуальных способностей учащихся // Молодой ученый. – Чита, 2011. №3. – С. 134-135.

21. Мурадова Ф.Р. Развитие познавательной активности учеников на основе организации учебно-игровой деятельности при обучении информатики // Таълим тизимида ижтимоий-гуманитар фанлар. – Тошкент, 2011. №2. – С. 189-192.

22. Мурадова Ф.Р. Касб-хунар коллежларида “Информатика” фанини ўқитишда дидактик ўйинлардан фойдаланиш методикаси // “Фан ва технологиялар тараққиёти” журнали. – Бухоро, 2015. №1. – Б. 61-167.

23. Олимов Қ.Т., Мурадова Ф.Р. Таълим жараёнини ўйинли ўқитиш технологияси асосида ташкил этиш босқичлари. // “Фан ва технологиялар тараққиёти” журнали. – Бухоро, 2018. №1. – Б. 61-69.

24. Мурадова Ф.Р. Таълим жараёнида дидактик ўйинларни қўллаш афзалликлар // Таълим-тарбия жараёнида замонавий педагогик технологиялардан фойдаланиш мавзусидаги конференция материаллари. – Наманган, 2009. – Б. 142-143.

25. Мурадова Ф.Р. Дидактическая игра // Становление и развитие профессионального образования. Материалы республиканской научно-методической конференции. – Нукус, 2010. – Б. 40-41.

26. Мурадова Ф.Р. Нестандартные способы повторения на уроках информатики // Становление и развитие профессионального образования. Республика илмий-амалий анжумани материаллари. – Нукус, 2010. – Б. 147-149.

27. Мурадова Ф.Р. Значения дидактических игр в учебном процессе // Педагогик кадрлар малакасини ошириш ва уларни қайта тайёрлаш жараёнида таълим мазмунига инновацион технологияларни жорий этиш муаммолари. ЎМКХТТ ва КМО ва УҚТИ илмий-амалий конференция материаллари. – Тошкент, 2010. – Б. 71-72.

28. Мурадова Ф.Р. Таълим жараёнини ўйинли ўқитиш технологияси асосида ташкил этиш босқичлари // Узлуксиз таълимни янги сифат босқичига кўтаришнинг ижтимоий-иқтисодий ва педагогик муаммолари. Халқаро тажриба. Республика илмий-амалий конференциясининг материаллари. Т.Н.Қори Ниёзий номидаги Ўзбекистон педагогика фанлари илмий тадқиқот институти. – Тошкент, 2011. – Б. 82-84.

29. Мурадова Ф.Р. Деловая игра как метод обучение интеллектуальных способностей учащихся // Баркамол авлодни тарбиялаш ва юксак малакали мутахассис кадрлар тайёрлашда таълим, фан ва ишлаб чиқаришнинг алоқадорлиги: тажриба, муаммо ва ечимлар. Республика илмий-амалий конференцияси материаллари. – Жиззах, 2011. – Б. 592-594.

30. Мурадова Ф.Р., Мурадова З.Р. Активные методы преподавания информатики для развития учебного потенциала учащихся // Озиқ-овқат саноатида илғор технологиялар. Республика илмий-амалий анжумани мақолалар тўплами. – Бухоро, 2011. – С. 86-88.

31. Мурадова Ф.Р. Касб-ҳунар коллежи ўқувчиларининг билиш фаолиятини ривожлантиришда дидактик ўйинларнинг аҳамияти // “Ишлаб чиқаришни юқори технологиялар асосида модернизациялаш – таълим тизимининг устувор вазифаси”. Ўқитувчи, стажёр-тадқиқотчи-изланувчи, магистрлар илмий-амалий анжумани. – Бухоро, 2012. – Б. 303-305.

32. Мурадова Ф.Р. Касб-ҳунар коллежларида “Информатика” фанини самарали ўқитишда дидактик ўйинлар тамойилларнинг ўрни // “Ишлаб чиқаришни юқори технологиялар асосида модернизациялаш – таълим тизимининг устувор вазифаси”. Ўқитувчи, стажёр-тадқиқотчи-изланувчи, магистрлар илмий-амалий анжумани. – Бухоро, 2012. – Б. 271-272.

33. Мурадова Ф.Р., Мурадова З.Р., Атауллаев Ш.Н., Юсупова Х.Т. Новые информационные технологии как активные формы обучения // «Современные инструментальные системы, информационные технологии и

инновации». Материалы X-ой международной научно-практической конференции. – Курск, 2013. – С. 194-196.

34. Мурадова Ф.Р. Информационные технологии как активные методы обучения // Образования и воспитания молодёжи – фундамент благополучия и процветания жизни. Материалы научно-практической конференции. – Ташкент, 2013. – С.179-181.

35. Мурадова Ф.Р. New information technologies // Техника ва технологияларни ривожланиши муаммолари ва истиқболий йўналишлари” мавзусида “Соғлом бола йили”га бағишланган профессор ўқитувчилар, катта илмий ходим-изланувчилар ва магистрлар илмий-амалий анжуман материаллари. – Бухоро, 2014. – Б. 443-444.

36. Мурадова Ф.Р. Technology training course of computer science with applications didactic games // “Техника ва технологияларни ривожланиши муаммолари ва истиқболий йўналишлари” мавзусида “Соғлом бола йили”га бағишланган профессор ўқитувчилар, катта илмий ходим-изланувчилар ва магистрлар илмий-амалий анжуман материаллари. – Бухоро, 2014. – Б. 445-447.

37. Мурадова Ф.Р., Усмонова Н.Ю., Муродова З.Р. Unconventional forms of science lessons using game technology // European Conference on Innovations in Technical and Natural Sciences. 1st International scientific conference. – Vienna, 2014. – P. 69-74.

38. Мурадова Ф.Р. Таълим жараёнида дидактик ўйинларни қўллашнинг психологик ва педагогик хусусиятлари // “Олий ва ўрта махсус, касб-ҳунар таълими муассасалари ҳамкорлигининг долзарб муаммолари”. II Республика илмий-амалий анжуманининг материаллар тўплами. – Бухоро, 2016. – Б. 856-857.

39. Мурадова Ф.Р. Таълим жараёнида ўйинли ўқитиш технологияси асосида ташкил этиш босқичлари // “Олий ва ўрта махсус, касб-ҳунар таълими муассасалари ҳамкорлигининг долзарб муаммолари”. II Республика илмий-амалий анжуманининг материаллар тўплами. – Бухоро, 2016. – Б. 854-855.

40. Мурадова Ф.Р. Ўқувчиларнинг ижодий қобилиятини ривожлантиришда ахборот технологиялари дидактик ўйинларнинг аҳамияти // “Олий ва ўрта махсус, касб-ҳунар таълими муассасалари ҳамкорлигининг долзарб муаммолари”. II Республика илмий-амалий анжуманининг материаллар тўплами. – Бухоро, 2016. – Б. 854-855.

41. Мурадова Ф.Р. Развитие познавательной активности учеников на основе организации учебно-игровой деятельности при обучении информатики // “XXI асрда фан ва таълим” мавзусида профессор-ўқитувчилар, катта илмий ходим-изланувчилар илмий мақолалар тўплами. – Бухоро, 2016. – Б. 10-13.

42. Мурадова Ф.Р. Дидактическая игра как один из эффективных способов обучения учащихся на уроках информатики // “XXI асрда фан ва таълим” мавзусида профессор-ўқитувчилар, катта илмий ходим-изланувчилар илмий мақолалар тўплами. – Бухоро, 2016. – Б. 13-17.