

## **INFORMATIKA VA AXBOROT TEXNOLOGIYALARI FANI BO‘YICHA DARSDAN TASHQARI ISHLARNI TASHKIL ETISHNING AHAMIYATI**

**Umarova Zaxro Abduraxim qizi**

Ilmiy raxbar

Nizomiy nomidagi TDPU Matematika va ta’limda axborot texnologiyalari kafedrası  
v.b. dotsenti, PhD.

**Absalamov Shavkat Shuxrat o‘g‘li**

Nizomiy nomidagi TDPU Informatika o‘qitish metodikasi ta’lim yo‘nalishi talabasi

### **ANNOTATSIYA**

Ushbu maqolada umumta’lim maktablarida informatika va AT fani bo‘yicha darsdan tashqari ishlarni tashkil etishning ahamiyati, ularning turli shakllari batafsil yoritilgan.

**Kalit so‘zlar:** darsdan tashqari ishlar, musobaqa, viktorina, to‘garak, kiber sport o‘yinlar haftaligi.

Zamonaviy axborot kommunikatsiya texnologiyalarining jadal ravishda rivojlanib borishi, umumta’lim maktablarida informatika va axborot texnologiyalari fanini yanada chuqur o‘qitishga bo‘lgan ehtiyojni oshishiga sabab bo‘lmoqda. Mazkur ehtiyojdan kelib chiqib, mamlakatimizda sohani rivojlantirishda qator islohotlar olib borilmoqda. Jumladan, Axborot texnologiyalari va kommunikatsiyalarini rivojlantirish vazirligi Xalq ta’limi vazirligi bilan hamkorlikda respublikamizning turli hududlarida mavjud umumta’lim maktablari negizida informatika va axborot texnologiyalarini chuqurlashtirib o‘qitishga ixtisoslashtirilgan maktablar tashkil etildi. Ixtisoslashtirilgan va boshqa umumta’lim maktablarida “Informatika va axborot texnologiyalari” fanining “Bir million dasturchi” loyihasiga oid o‘quv dasturlari bilan

bosqichma-bosqich integratsiya qilinishini ta'minlash[1] kabi qator vazifalar informatika va axborot texnologiyalarining o'qitilishini sifat jihatidan yangi bosqichga ko'tarishga xizmat qiladi.

Informatika va axborot texnologiyalari fanini o'qitish jarayonini sifat jihatdan yangi bosqichga olib chiqishda darsdan tashqari ishlarning ahamiyati katta. Informatika va axborot texnologiyalari fani bo'yicha darsdan tashqari ishlarning asosiy maqsadi – o'quvchilardagi fanga bo'lgan qiziqishni orttirish va ularning darsda olgan bilim, ko'nikma va malakalarini, shuningdek, kompyuter savodxonligini yanada rivojlantirishdan iborat. Darsdan tashqari mashg'ulot – o'quvchilarning darsdan tashqari vaqtda tashkil etilgan, tasdiqlangan dastur bilan bog'liq bo'lgan material asosida ixtiyoriylik tamoyiliga asoslangan mashg'ulotlar hisoblanadi.

Darsdan tashqari ishlarni samarali o'tkazish uchun uni tashkil etish shakllarini to'g'ri tanlash zarur. Darsdan tashqari ishlarni o'quvchilarni qamrab olish darajasiga qarab uch guruhga bo'lish mumkin: Birinchi guruhga ko'plab o'quvchilarni qamrab oluvchi ommaviy tadbirlar, informatika fan oyiligi doirasidagi turli kechalarni, ikkinchi guruhga - guruh doirasida olib boriladigan to'garak ishlari va uchinchi guruhga informatika fanini o'rganishga qiziqqan o'quvchilar bilan individual olib boriladigan ishlarni misol qilib kiritish mumkin.

Informatika va axborot texnologiyalari fani bo'yicha darsdan tashqari ishlarning turli shakllaridan foydalanish mumkin:

- Fan to'garaklari;
- Fan oyliklari;
- Turli xil kechalar;
- Kiber sport o'yinlar haftaliklari;
- Bilimlar bellashuvi, viktorinalar va musobaqalar uyushtirish va h.k.

Quyida informatika va axborot texnologiyalari fani bo'yicha darsdan tashqari ishlarning mazkur shakllari haqida batafsil to'xtalamiz:

**Informatika fan to‘garaklari.** To‘garakning asosiy maqsadi – darsdan keyin iqtidorli talabalar bilan ishlash va egallagan bilimlarni mustahkamlash, past o‘zlashtiruvchi o‘quvchilarni esa fanga qiziqishini ortirish va qo‘shimcha bilimlarni egallashdan iborat. Fan to‘garaklari orqali darsda o‘tilgan mavzularni yanada chuqurroq o‘rganishni tashkil etish ham mumkin.

**Fan oyliklari.** Maktablarda fan oyliklari davomida informatika va axborot texnologiyalari fani doirasida turli kechalar, ijodiy uchrashuvlar, mahorat darslari tashkil etish maqsadga muvofiq bo‘ladi.

**Kiber sport o‘yinlar haftaligi.** O‘quvchilar o‘rtasida kiber sport o‘yinlar haftaligi davomida jamoaviy va individual tarzda turli kiber sport musobaqalarini tashkil etish mumkin.

**Bilimlar bellashuvi, viktorina va musobaqalar.** Informatikadan viktorinalar ma‘lum bir mavzu, bo‘lim, yoki fanning biror bir tarmog‘i (kompyuter grafikasi, dasturlash va h.k.) ga oid masalalar bo‘yicha og‘zaki savol-javob yoki yozma shaklda tashkil etilishi mumkin. Shu kabi viktorinalar o‘quvchilarda fanga bo‘lgan qiziqishini ortiradi. Shuningdek, o‘quvchilarda jamoa bilan ishlashni va tezkor fikrlashni shakllantiradi.

Informatika va axborot texnologiyalari fani bo'yicha umumta'lim maktablarida yo'lga qo'yiladigan darsdan tashqari ishlar o'quvchi shaxsini har tomonlama rivojlantirish, ularda kompyuter savodxonligini va fanga bo'lgan qiziqishini oshirish vositalaridan biridir.

#### **FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YHATI: (REFERENCES)**

1. O‘zbekiston Respublikasi prezidentining “Axborot texnologiyalari sohasida ta‘lim tizimini yanada takomillashtirish, ilmiy tadqiqotlarni rivojlantirish va ularni it-industriya bilan integratsiya qilish chora-tadbirlari to‘g‘risida” gi PQ-4851-son Qarori.

[www.lex.uz](http://www.lex.uz)

2. F.A.Umarova The role of ICT in achieving effectiveness in education // Innovative development of education science. International scientific and practical conference. 2020

3.Ш.Ш.Адинаев, М.Р.Закирова “Организация самостоятельной работы студентов в среде информационно-коммуникационных технологий” // Казанский педагогический журнал, № 4, 2010. 145-150 стр.

4.Х.А.Умаров, З.А.Умарова “Использование электронно-образовательных ресурсов в целях создания образовательной экосистемы”. Перспективные информационные технологии, – Самара, 2018. 1318-1320 стр.

