

**Mahmudova Mahliyo, teacher**  
**Илхомхужаева Хавасхон, teacher**  
**School №4 Ферганский область**  
**Махмудова Махлиё, преподаватель**  
**Илхомхужаева Хавасхон, преподаватель**  
**Школа №4 Ferghana region**  
**Uzbekistan, Ferghana**

## **ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ**

Аннотация: XXI век высоких компьютерных технологий. Меняется и роль учителя в информационной культуре он должен стать координатором информационного потока.

Ключевые слова: информационные технологии, школа, образования.

### **INFORMATION TECHNOLOGIES IN THE LEARNING PROCESS**

Abstract: the XXI century. the age of high computer technologies. Changing the teacher's role in information culture, it should become a coordinator of information flow.

Keywords: information technologies, school, education.

Сегодня, когда информация становится стратегическим ресурсом развития общества, а знания - предметом относительным и ненадежным, так как быстро устаревают и требуют в информационном обществе постоянного обновления, становится очевидным, что современное образование - это непрерывный процесс с обязательным привлечением информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). В современных условиях в традиционную схему «учитель - ученик - учебник» вводится новое звено - компьютер, а в школьное сознание - компьютерное обучение.

Использование ИКТ дает возможность оперативно вносить изменения, дополнения, облегчает хранение и доступ к информации. В частности, учитель получает возможность работы с информацией об учащихся своего

класса, которая может быть получена в результате проведения соответствующего мониторинга.

Особый интерес в плане использования ИКТ в образовательном процессе представляют компьютерные обучающие игры, так как они ярко и динамично передают знания, опыт, традиции, обеспечивая трансляцию культуры в ходе образовательно-поисковой коммуникации. Компьютерная игровая деятельность требует от обучающегося не только прочных сенсомоторных навыков, но и умения наблюдать, сравнивать, анализировать результаты своих действий. Включение обучающих игр в учебный процесс обусловлено рядом дидактических преимуществ. Среди них можно выделить следующие:

- активизация мыслительной деятельности;
- прочное запоминание материала;
- формирование самостоятельности и организованности;
- развитие коммуникативных качеств;
- воспитание положительного отношения к учению.

Компьютерные обучающие игры (КОИ) - одно из эффективных средств гуманистической педагогики, помогающее развиваться каждому ученику, вне зависимости от его стартовых возможностей. Ведь игра - это наиболее доступный и быстрый способ достижения успеха. А успех, как известно, окрыляет. В практике применения ИКТ в образовательных учреждениях можно говорить, в основном, о двух видах игр.

Первый вид - игра по готовым правилам. Она используется как средство развития познавательной активности детей. Чаще всего подобные игры требуют от школьника умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, познавая тем самым содержание учебного предмета. Чем искуснее составлена учебная игра, тем незаметнее ребенку ее дидактическая цель. Благодаря этому школьник учится оперировать заложенными в игру знаниями непреднамеренно, непроизвольно, играя.

Второй вид - интеллектуальное упражнение, тренинг. Эта игра целенаправленно воздействует на психическую сферу ребенка, раскрывая его потенциальные возможности. Основанная на соревновании, на систематическом сравнении она демонстрирует школьникам уровень их подготовленности, тренированности, подсказывает пути самосовершенствования, а значит, побуждает к личностному развитию.

Рассмотрим далее несколько информационных аспектов обучающих компьютерных игр.

1. Информационная насыщенность. Она связана с интеллектуально-деятельностными показателями компьютерного продукта, а именно: адекватность подачи учебной информации, интерактивность (степень диалогового взаимодействия), индивидуальный темп прохождения игровых стратегий.

2. Предметно-содержательная обоснованность. То есть соответствие текстового, графического, видео- и аудиоматериала основным образовательным целям того или иного учебного предмета.

Педагог должен анализировать, оценивать и адекватно использовать в ходе учебного процесса образовательные компьютерные игры. Далеко не все они по своему виду и содержанию отвечают основным информационно-дидактическим критериям. Однако при желании и определенном усердии педагог всегда может подобрать такую игру, которая сделает процесс обучения увлекательным и познавательным.

Грамотное использование современных ИКТ позволяет решать задачу формирования информационной культуры учащихся.

Критериями сформированности информационной культуры можно считать:

- умение адекватно формулировать свою потребность в информации;
- эффективно осуществлять поиск нужной информации;
- умение перерабатывать информацию и создавать новую;
- умение адекватно отбирать и оценивать информацию;

- наличие компьютерной грамотности.

Использование ИКТ в обучении способствует: повышению качества знаний учащихся; повышению и развитию познавательной деятельности учащихся; приобщению школьников к научно-исследовательской деятельности; формированию комплексного подхода к учебным предметам; выявлению способных и одаренных детей по изучаемым дисциплинам; развитию у обучающихся теоретического и креативного мышления, а также формированию операционного мышления, направленного на выбор оптимального решения.

Отдельное направление в использовании ИКТ в учебном процессе связано с применением обучающих программ. В настоящее время уже имеется значительный список всевозможных обучающих программ, к тому же сопровождаемых и методическим материалом, необходимым учителю. Естественно, каждая программа имеет свои недостатки, однако сам факт их существования свидетельствует о том, что они востребованы и имеют несомненную ценность. Разнообразный иллюстративный материал, мультимедийные и интерактивные модели поднимают процесс обучения на качественно новый уровень.

Интерактивные же элементы обучающих программ позволяют перейти от пассивного усвоения к активному, так как учащиеся получают возможность самостоятельно моделировать явления и процессы, воспринимать информацию не линейно, а с возвратом, при необходимости, к какому-либо фрагменту, с повторением виртуального эксперимента с теми же, или другими начальными параметрами.

Обучающие программы предоставляют практически безграничные возможности как учителю, так и ученику, поскольку содержат хорошо организованную информацию. Обилие иллюстраций, анимаций и видефрагментов, гипертекстовое изложение материала, звуковое сопровождение, возможность проверки знаний в форме тестирования, проблемных вопросов и задач дают возможность ученику самостоятельно

выбирать не только удобный темп и форму восприятия материала, но и позволяют расширить кругозор и углубить свои знания.

Бесспорно, в современной школе компьютер не решает всех проблем, он остается всего лишь многофункциональным техническим средством обучения. Не менее важны и современные педагогические технологии и инновации в процессе обучения, которые позволяют не просто «вложить» в каждого обучаемого некий запас знаний, но в первую очередь создать условия для проявления познавательной активности учащихся.

Использованная литература:

1. Зак А. З. Развитие умственных способностей младших школьников. М.: Владос, 2010. 320 с.

2. Фарходжонова Н. Ф. Проблемы применения инновационных технологий в образовательном процессе на международном уровне //Инновационные тенденции, социально-экономические и правовые проблемы взаимодействия в международном пространстве. – 2016. – С. 58-61.

3. Шаходжаев М. А. и др. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАЗВИТИИ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ СТУДЕНТОВ //Проблемы современной науки и образования. – 2019. – №. 12-2 (145).