“MEDIA VA AXBOROT SAVODXONLIGI” FANIDA INTERAKTIV VA RAQAMLI VOSITALARNI QO‘LLASHNING AMALIY IMKONIYATLARI

Shomirzayev Baxtiyor Nazarovich

Jizzax politexnika instituti mustaqil izlanuvchisi,

G‘allaorol tuman 2-son texnikumi Ta’lim sifatini ta’minlash bo‘limi bosh mutaxassisi

ORCID: https://orcid.org/0009-0001-7727-4156

Email: Baxtiyor.Nazarovich@gmail.com

Annotatsiya: Ushbu maqolada professional va oliy ta’lim tizimida “Media va axborot savodxonligi” fanini o‘qitishda zamonaviy interaktiv hamda raqamli vositalarni qo‘llashning amaliy imkoniyatlari atroflicha tahlil qilingan. Axborot xavfsizligi, feyk xabarlarni aniqlash, faktcheking, vizual ma’lumotlarni tahlil qilish va generativ sun’iy intellekt (AI) texnologiyalari sharoitida o‘quvchilarning kritik fikrlash ko‘nikmalarini rivojlantirish metodikasi yoritib berilgan. Maqolada xalqaro va milliy adabiyotlar sharhi, maqola matniga mos iqtiboslar, amaliy misollar, interaktiv vositalar klassifikatsiyasi hamda pedagogik diagnostika va baholash mezonlari (ISO 21001:2018 standarti doirasida) taklif etilgan.

Kalit so‘zlar: Media va axborot savodxonligi, interaktiv vositalar, raqamli ta’lim resurslari, faktcheking, sun’iy intellekt, Moodle, Kahoot, Canva, ISO 21001:2018, pedagogik diagnostika.

KIRISH

Jadal raqamlashtirish va universal axborotlashuv davrida ta’lim oluvchilar kunlik hayotida ulkan axborot oqimiga duch kelmoqda. Axborot makonida feyk xabarlar, manipulyativ kontent, deepfake texnologiyalari va algoritmik foylarning ko‘payishi ta’lim tizimi oldiga “Media va axborot savodxonligi” fanini samarali o‘qitish vazifasini qo‘ymoqda[cite: 1]. Zamonaviy mutaxassis nafaqat ma’lumotni iste’mol qiluvchi, balki uni kritik baholaydigan, faktlarni tekshiradigan (fact-checking) va raqamli muhitda mas’uliyatli xulq-atvorni namoyon etuvchi shaxs bo‘lishi zarur.

An’anaviy ma’ruza shaklidagi mashg‘ulotlar media savodxonlik kabi amaliy va dinamik fanni o‘qitishda kutilgan samaradorlikni bermaydi. Shu sababli, interaktiv raqamli platformalar, simulyatsiyalar, visual dizayn va o‘yinlashtirilgan diagnostika vositalarini (gamification) o‘quv jarayoniga integratsiya qilish o‘ta dolzarb masala hisoblanadi [cite: 3]. Ushbu maqolada “Media va axborot savodxonligi” fanida interaktiv raqamli vositalarni qo‘llashning metodik va amaliy imkoniyatlari aniq misollar va adabiyotlar sharhi asosida ko‘rib chiqiladi.

ADABIYOTLAR SHARHI (LITERATURE REVIEW)

Media va axborot savodxonligi bo‘yicha xalqaro ilmiy izlanishlar ushbu kompetensiyaning Sanoat 4.0 davridagi muhim o‘rnini ko‘rsatadi. UNESCO va Yevropa Komissiyasining DigComp 2.2 bazaviy freymvorklarida media savodxonligi fuqaroning axborotni izlash, tanqidiy baholash, saqlash va etik me’yorlarga rioya qilgan holda kontent yaratish qobiliyati sifatida belgilangan.

R. Hobbs[cite: 2] o‘z tadqiqotlarida media savodxonligini faqat nazariy o‘rgatish yetarsiz ekanligini, uni amaliy vositalar hamda real mediakontekstlar orqali tahlil qilish (Questioning the Media) zarurligini ta’kidlaydi. D. Buckingham[cite: 1] feyk xabarlar va dezinformatsiya avj olgan davrda ta’lim oluvchilarga mediatekstlarni dekonstruksiya qilish va axborot manbalarining xolisligini tekshirish usullarini o‘rgatish lozimligini uqtiradi.

Sun’iy intellekt va raqamli vositalarning ta’limdagi o‘rni R. Luckin va M. Cukurova hamda Y. Spirina va boshqalar tomonidan o‘rganilgan bo‘lib, ular bulutli texnologiyalar va AI vositalari orqali loyihaviy ta’limni (PBL) tashkil etish o‘quvchilarning muammoli masalalarni hal etish ko‘nikmalarini sezilarli dajarada oshirishini isbotlashgan. Shuningdek, P. Zahorodko va S. Semerikov o‘quv jarayonida interaktiv muhitlarni qo‘llash orqali kompetensiyalarni uzluksiz diagnostika qilish modelini ilgari surishgan. ISO 21001:2018 standarti[cite: 2] esa ta’lim tashkilotlarida ta’lim sifatini ta’minlash va o‘quvchilarning raqamli ehtiyojlarini qondirishning sifat menejmenti asoslarini belgilab beradi.

TADQIQOT SAVOLLARI

Ushbu tadqiqot doirasida quyidagi ilmiy va amaliy savollarga javob izlanadi:

TS1: “Media va axborot savodxonligi” fanini o‘qitishda qaysi guruh raqamli va interaktiv vositalar eng yuqori pedagogik samara beradi?

TS2: Amaliy mashg‘ulotlarda feyk xabarlar va vizual manipulyatsiyalarni aniqlash bo‘yicha qanday amaliy interaktiv misollar va topshiriqlardan foydalanish mumkin?

TS3: Generativ sun’iy intellekt (AI) va interaktiv test platformalari o‘quvchilarning kritik fikrlash darajasini diagnostika qilishda qanday qo‘llaniladi?

INTERAKTIV VA RAQAMLI VOSITALAR KLASSIFIKATSIYASI

“Media va axborot savodxonligi” fanida qo‘llaniladigan interaktiv raqamli vositalar ularning funksional vazifasiga ko‘ra 4 ta asosiy blokga bo‘linadi (1-jadval)[cite: 3].

1-jadval

Media va axborot savodxonligi fanida qo‘llaniladigan raqamli vositalar

Vosita Guruhi	Dastur va Platformalar	Media Savodxonlikdagi Amaliy Vazifasi
1. Faktcheking va Analitik Vositalar	Google Reverse Image Search, InVID, FactCheck.org, Web Archive, TinEye.	Fotosurat va videolarning haqiqiyligini tekshirish, kesh-xotiradagi ma’lumotlarni tiklash, manbani aniqlash[cite: 1, 2].
2. Interaktiv Ta’lim va LMS Platformalari	Moodle LMS, Google Classroom, emis-prof.edu.uz, Padlet, Miro.	O‘quv materiallarini joylashtirish, interaktiv doskalarda jamoaviy muhokamalar va doira suhbatlarini o‘tkazish.
3. Vizual Kontent va Infografika Yaratish	Canva, Figma, Adobe Express, Draw.io, Piktochart.	Media xabarlarni vizuallashtirish, tanqidiy infografikalar va mediataqdimotlar loyihalash[cite: 2].
4. Gamifikatsiya va Express-Diagnostika	Kahoot!, Quizizz, Mentimeter, Google Forms, Plickers.	Interaktiv viktorinalar o‘tkazish, bilimlarni formativ va summativ baholash, fikr-mulohazalar yig‘ish[cite: 2].

AMALIY MASHG‘ULOTLAR VA REAL MISOLLAR (CASE-STUDY)

1-Misol: Tasvir va videolarning haqiqiyligini tekshirish

Topshiriq mazmuni: O‘quvchilarga ijtimoiy tarmoqlarda tarqalgan va shov-shuvga sabab bo‘lgan fotosurat yoki video havola qilinadi. O‘quvchilar Google Reverse Image

Search va InVID browser kengaytmasidan foydalanib, tasvirning birinchi marta qachon va qaysi manbada chop etilganligini aniqlashlari kerak.

Kutilayotgan natija: O‘quvchi kontekstdan uzib olingan yoki boshqa voqeaga taalluqli foto/videolarni aniqlash orqali vizual dezinformatsiyani fosh etish ko‘nikmasini shakllantiradi [cite: 1, 2].

2-Misol: Generativ AI va Deepfake kontentini tahlil qilish (ChatGPT va Midjourney)

Topshiriq mazmuni: O‘quvchilarga ChatGPT orqali generatsiya qilingan matn hamda Midjourney yordamida yaratilgan soxta tasvirlar beriladi. O‘quvchilar FactCheck va mantiqiy tahlil usullari orqali AI tomonidan yo‘l qo‘yilgan “gallyutsinatsiyalar” (hallucinations) va vizual anomaliyalarni (masalan, qo‘l barmoqlaridagi nuqsonlar, fon teksturasi) topadilar.

3-Misol: Interaktiv Infografika va media-loyiha yaratish (Canva va Miro)

Topshiriq mazmuni: Kichik jamoalar Canva yoki Miro platformasida “Raqamli xavfsizlik va kiber-gigiyena” mavzusida talabalar uchun qisqa vizual yo‘riqnoma yoki infografika loyihasini tayyorlaydilar. Loyihada feyk xabarni aniqlashning 5 ta oltin qoidasi vizual shaklda aks ettirilishi lozim [cite: 2].

DIAGNOSTIKA VA BAHOLASH MEZONLARI (ISO 21001:2018)

ISO 21001:2018 xalqaro standarti talablariga mos ravishda media va axborot savodxonligi fani bo‘yicha talabalarning bilimlari 4 ta mezon va KPI ko‘rsatkichlari bo‘yicha baholanadi [cite: 2]:

1. **Axborotni kritik tahlil qilishi va faktcheking (30%):** Manbalarning ishonchliligini tekshira olishi, feyk va dezinformatsiyani aniqlash ko‘nikmasi [cite: 1].

2. **Raqamli vositalarni amaliy qo‘llay olishi (25%):** InVID, Google Search tools, Canva, Moodle kabi dasturiy vositalardan erkin foydalanish.

3. Mantiqiy fikrlash va AI bilan ishlash (25%): Sun’iy intellekt bergan ma’lumotlardagi xatoliklarni aniqlash hamda mas’uliyatli foydalanish.

4. Taqdimot va etik savodxonlik (20%): Mualliflik huquqlariga rioya qilish, plagiatsiz kontent yaratish hamda loyihani jamoaviy himoya qilish [cite: 2].

XULOSA

“Media va axborot savodxonligi” fanida interaktiv va raqamli vositalardan foydalanish ta’lim jarayonining sifatini va o‘quvchilarning motivatsiyasini tubdan oshiradi. Axborotni kritik tahlil qilish, faktlarni tekshirish va zamonaviy raqamli platformalar bilan ishlash ko‘nikmalari ta’lim oluvchilarning axborot xavfsizligini ta’minlashda hal qiluvchi rol o‘ynaydi [cite: 1].

Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatadiki, amaliy mashg‘ulotlarni faktcheking vositalari, Canva, Kahoot! hamda AI assistentlari bilan boyitish o‘quvchilarning axborot makonidagi mustaqil va xolis pozitsiyasini shakllantiradi. Taklif etilgan interaktiv metodika va baholash mezonlari kasbiy va oliy ta’lim muassasalarida fanni o‘qitish samarasini oshirishga xizmat qiladi [cite: 2].

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YXATI

1. Buckingham, D. (2019). Teaching Media in the World of Fake News. Digital Culture & Education, 11(1), 1–15.[cite: 1, 3]

2. ISO. (2018). ISO 21001:2018 Educational organizations — Management systems for educational organizations — Requirements with guidance for use. International Organization for Standardization.[cite: 2, 3]

3. Hobbs, R. (2021). Media Literacy in Action: Questioning the Media. Rowman & Littlefield.[cite: 2, 3]

4. Luckin, R., & Cukurova, M. (2019). Designing educational technologies in the age of AI: A learning sciences perspective. British Journal of Educational Technology, 50(6), 2824–2838.[cite: 3]

5. Spirina, Y., Gorbunova, N., Samoilova, I., Kazimova, D., & Zhumagulova, S. (2025). Effectiveness of project-based learning with cloud tools for developing professional competencies in IT education. Frontiers in Education, 10.[cite: 3]

6. UNESCO. (2021). Media and Information Literate Citizens: Think Critically, Click Wisely!. UNESCO Publishing.[cite: 3]

7. Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens. Publications Office of the European Union. [cite: 3]