

**ОНА ТИЛИ ДАРСЛАРИ УЧУН МУЛЬТИМЕДИАЛИ ЎЙИН
ЛОЙИХАЛАРИНИ ЯРАТИШ****Кулдашева Санобар***Алишер Навоий номидаги Тошкент давлат ўзбек тили ва адабиёти
университети таянч докторанти*

Аннотация. Мақолада она тили дарсларининг билимларни мустаҳкамлаш, такрорлаш, уйга вазифа бериш босқичларида мультимедиа воситаларидан унумли фойдаланиш, локал-модулли мультимедиа технологияларини яратиш, уларнинг лойиҳаларини тузиш, сценарийларини ёзиш ҳақидаги таклиф ва мулоҳазалар ҳақида фикр юритилган.

Калит сўзлар: мультимедиа таълим технологияси, локал-модулли технологиялар, пирамида, АКТ, ўйин лойиҳалари.

Она тили таълимида ахборот технологиялари имкониятларидан фойдаланишни кенгайтириш масалалари давлат таълим тизимининг устувор вазифаларидан саналади. Ш.Мирзиёев таъкидлаганидек, “айни пайтда аҳоли, айниқса, ёшларимиз турли маълумотларни, асосан интернет ва ижтимоий тармоқлардан олмоқда. Бинобарин, она тилимизни жозибали ва қизиқарли тарзда тақдим этиш, бунинг учун ўзбек тилининг компьютер дастурларини, онлайн дарсликлар, электрон луғатларни яратиш керак. Интернет имкониятларидан тўлиқ фойдаланиб ўзбек тилини кенг тарғиб этиш бўйича ишларимизни кучайтиришимиз лозим”[1]. Албатта, интернет ва ижтимоий тармоқлар ҳаётимизнинг бир бўлагига айланиб бораётгани она тилини ўқитишда мультимедиа воситаларидан фойдаланиш эҳтиёжини келтириб чиқарди. “Махсус мультимедиа қурилмасидан фойдаланиш – ҳар хил турдаги график муҳаррирлар, график тасвирларнинг ранг схемасини ўзгартириш, маълум бир шрифтни киритиш, гиперҳаволалар, интерактив машқлар тизими ва б. – монитор экранда матнни талабалар томонидан тубдан бошқача психологик идрок этишига, демак, ўқув материални бошқача таҳлил қилиш ва тушунишга ёрдам беради”[2]. Дарҳақиқат, мультимедиа воситаларининг имкониятларидан унумли фойдалана олиш ўқитувчи ва ўқувчини янги таълим муҳитига олиб киради, кўпроқ ва кенгрок маълумот эгаллаш учун шарт-шароит яратади.

Таълим ва дарс машғулотининг ҳар қандай босқичида мультимедиа имкониятларидан фойдаланиш тавсия этилади. Уни дарснинг барча босқичларида қўллана олиш имконияти эса бу технологиянинг деярли универсаллигини кўрсатади. Ана шу универсаллик ўқитувчи учун ҳам, ўқувчи учун ҳам қўшимча қулайликларни келтириб чиқаради. Эндиликда ушбу технологияларнинг кўплаб фанлардаги асосий шакллардан бирига айланиб боришидаги асосий сабаблардан биридир. Унда тавсия этилаётган манба ва материалларнинг ранг-баранглигини кўп жиҳатдан кўриш ва

кузатиш мумкин бўлади. Оддий матн ёнидаги турли жадваллар, схемалар, диаграмма ва анимацияли материалларнинг намоён бўлиши машғулот мазмунини бойитибгина қолмай, уларнинг ўқувчи томонидан ўзлаштиришини осонлаштириши, “ҳазм жараёнлари”ни қулайлаштириши ундаги афзалликларни кўрсатади. Шунингдек, кўшимча бир қатор имкониятлар бу шаклга имтиёз ҳам беради. Матнни такрор ва такрор кўра олиш, таъкидланиши лозим бўлган ўринларни махсус белгилай олиш, уларга анимация элементларини қўплаб киритишнинг мумкинлиги ва бошқалар шу сирага киради. Zhen Wang ва Jianbo He ўз тадқиқотларида “Аниқроқ қилиб айтадиган бўлсак, бу – компьютер ва тегишли техник жиҳозлар, расмлар, матнлар, товушлар, тасвирлар ва турли хил оммавий ахборот воситалари маълумотларини рақамли равишда олиш, бошқариш, алоқа қилиш ва қайта ишлаш учун янги авлод компьютер интеграциялашган ва фойдаланувчиларга интерактив маълумотларни тақдим этиш ҳамда мулоқот ўрнатиш муҳити”[3] эканлигини таъкидлайди. Мультимедиали ахборот тасвир, товуш ва анимация комбинациясини бирлаштиради ва фойдаланувчи терминалига кўп ўлчовли, кўп бурчакли ва кўп режимда узатиш имконини беради. Мультимедиа технологияси бир нечта ахборот объектларини бирлаштириб, қайта ишланиб, сўнг ўқувчига ҳар томонлама таъсир асосида тақдим этилади. Кўриш, эшитиш, бажариб кўришнинг параллел ҳолда бир вақтнинг ўзида амалга ошириш эса ўқувчиларнинг муҳокама қилиши, хулоса чиқариши учун кучли ижобий таъсир кўрсата оладиган омилга айланади. Мана шу жараёнларнинг нисбатан қисқа муддат (вақт оралиғи)да бажариш эса ўқувчининг ижодий фикрлаши, мушоҳадаси, энг муҳими, натижани кўз олдида юзага келиши асосида ўзига бўлган ишончнинг кучайишига олиб келади.

Таълим-тарбия жараёнида қўлланадиган ҳар бир шакл, восита, метод ва усулларнинг қўлланиш хусусиятлари мавжуд. Педагогик меъёр ва мезонларга риоя этиш бу ерда ҳам ўз кучини тўла сақлаб қолади. Бу сирага мультимедиа воситаларидан дарснинг қайси қисмида, қанча миқдор ва муддатда фойдаланиш ҳам олдиндан пухта режалаштирилиши жоиз бўлади. Уларга риоя этмаслик ўқувчида зеркиш, тушунмай қолиш, пайдо бўлган саволларни эсидан чиқариб қўйиш ҳолатларига олиб келиши мумкин. Она тили дарсларининг билимларни мустаҳкамлаш ва кўникмаларни ривожлантириш, такрорлаш босқичида дидактик материал сифатида ўқитувчининг ўзи яратган мультимедиа тақдимотларидан, интернетдан саралаб олинган аудиоматн, видеоролик, анимация роликлари, видеокейслар, мультимедиали техник топшириқлар ва турли хил компьютерда бажарилиб баҳоланадиган мультимедиали тестлардан фойдаланиш орқали ўқитувчи ва ўқувчи фаолияти самарадорлигининг оширилишига эришилади. Ўқувчи томонидан у ёки бу қонидани қўллаш учун ўз схемаси ёки алгоритмининг яратиш вазифани ўқувчи учун шахсан аҳамиятли қилиш имконини беради. Янги билимларни фаол мустақил равишда ривожлантиришга, фаолиятнинг янги усулларини ишлаб чиқишга, ўқувчиларнинг фаол шахсий тажрибасини она тили фани марказига қўйишга

эришилади. Бундай ҳар хил турдаги топшириқлар барча ўқувчиларни ўқув жараёнига жалб қилади. Ижодий ёндашув асосида мулоқот ўрнатиш имконини беради. Анимация, аудио ва видеофайлларни киритиш, экрандаги исталган матнни ўзгартириш имконияти, рангли маркерларда ишлаш дарсни ҳаётга айлантиради. Жараён марказида ўқувчининг шахсияти туради ва барча имкониятлар унинг учун хизмат қилади.

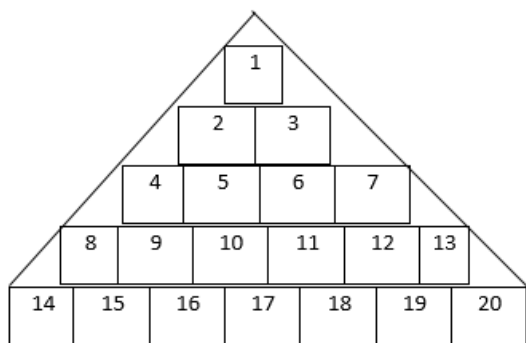
Маълумки, педагогик технология таълим амалиётида уч даражада қўлланилади: умумпедагогик, хусусий-методик ва локал-модулли. Шу ўринда мультимедиа воситалари (матн, тасвир, видео, аудио ва анимация)дан фойдаланиб локал-модулли технологиялар яратиш ва дарс машғулотлари жараёнига татбиқ этиш ҳақида тўхталиб ўтамиз.

“Пирамида” ўйини. Она тили фанидан бирор мавзу ёки бўлим тугагандан сўнг шу мавзулар доирасида ўқувчилар эгаллаши лозим бўлган лингвистик компетенцияларни синаш учун бу ўйиндан фойдаланиш мумкин.

Ўйиннинг мақсади: ўқувчилар томонидан эгалланган билим, кўникма, малакаларни тизимлаштириш ва мустаҳкамлаш.

Ўйиннинг вазифаси: она тилига оид тушунчаларни билиш, таҳлил этиш, умумлаштириш ва хулосалар чиқара олишга ўргатиш.

Зарур жиҳозлар: компьютерлар.



Ўйин қоидаси: ўйин жараёнида ҳар бир ўқувчи алоҳида компьютерда ўтиради. Компьютер экранига ҳосил қилинадиган пирамида шакли намоён бўлади.

Пирамида 20 та катакчадан иборат. Катакчаларда саволлар яширинган. Пирамиданинг ёнида “қурувчи” туради. Ўқувчи пирамидадаги катакчаларни очиб

саволларга жавоб бериши керак. Курсорни катакчанинг устига олиб бориб босганда, экраннинг ўнг томонида савол пайдо бўлади ва “қурувчи” саволни ўқиб беради. Ўқувчи тўғри жавобни танлаганда, катакча очилиб сариқ тусга киради. Агар нотўғри жавобни танласа, катакча очилмай қолади, яъни рақамланган ҳолатида тураверади. Ҳар бир тўғри жавобга “қурувчи” уни рағбатлантириб боради, нотўғри жавоб учун “афсус” ишорасини қилади. Тўғри жавоб топилганда очилган катакчалар пирамида қуриш учун қўйилган “ғишт” ҳисобланади. Барча катакча (ғишт)лар очилганда пирамида сариқ тусга киради ва қурилган ҳисобланади. Ўқувчи топа олмаган саволининг устига қайта-қайта курсорни босиб жавобни тахминан белгилаш ҳолатлари бўлиши мумкин. Ўйин технологиясини янада такомиллаштириб, ўқувчи бир марта уринишда топа олмаса, иккинчи уринишда бошқа савол айланиб келишини йўлга қўйиш керак. Бунда ўқувчи тезроқ пирамидани қуриш учун жавобларни шошиб тахминан босиб юбориш ҳолатларининг олди олинади. Саволни синчиклаб ўқиб

тўғри тўхтамга келмаса, вақтдан ютқазиб қўйиши мумкин. Яна бир эътиборли жиҳати, маълум вақт белгилаб берилиши лозим. Ва бу билан кимни ғолиб деб топишни, кимни баҳолашни ҳам “қурувчи”нинг (яъни компьютернинг) зиммасига юклаш мақсадга мувофиқ. Ҳар бир саволга 30 секунддан вақт ажратиб, жами 10 минут вақт белгилаш керак. 10 минутда пирамида қурилмаса, ўйин тўхтатилади. Мазкур ўйин технологиясининг қатъий қолип доирасида олиб борилиши ўқувчидан дарсга пухта тайёрланиб келишни талаб қилади, тезкорлик билан аниқ қарор қабул қилиш, ён-атрофга чалғимаслик, ўз фикрига собитлик, ўзини намоеён қила олиш, ғолибликка интилиш кўникмаларини шакллантиради. Пирамиданинг қурилиши учун қуйидаги кўринишдаги тест ва турли топшириқлардан фойдаланиш мумкин.

Масалан:

1. Имловий жиҳатдан тўғри ёзилган сўзлар қаторини аниқланг.

A) муайян, лайоқат

B) меъмор, беъмор

C) удабурон, маддох

D) маротаба, фаравон

2. Аниқловчи феъл кесимдан ташқари барча гап бўлақлари билан бевосита боғлана олади. Ушбу фикр ҳақидаги тўғри жавобни белгиланг.

A) тўғри

B) нотўғри

3. “Ишга тушурмоқ” феъли имловий жиҳатдан тўғри ёзилганми?

A) тўғри

B) нотўғри

4. Хаёл сўзининг маънодошини топинг.

A) ўй (от)

B) ўй (феъл)

5. Сўз бирикмаси берилган қаторни топинг.

A) ишлаб чиқармоқ

B) ўқиб чиқмоқ

C) олиб келмоқ

D) Ўрта Чирчик

Экранда савол пайдо бўлганда, саволнинг овоз вариантини ҳам қўшиш, тўғри жавоб белгиланганда рағбатлантирувчи, нотўғри жавоб белгиланганда хафаликни билдирувчи белги (смайлик)ларни ҳам илова қилиш мумкин.

Бундай ўйинлардан уйга топшириқларда, такрорлаш дарсларида ҳамда қўшимча машғулотларда фойдаланиш мақсадга мувофиқ. Ўйин жамоа билан ҳам, жамоасиз ҳам ўйналиши мумкин, мақсад – саволларга тўғри жавоб топиш. Мультимедиа воситаларидан фойдаланаётганда материалларни тўғри танлаш ва саралаш, мультимедиали технологияларни яратаётганда ўқувчининг дунёқараши, ёши, психологияси, қизиқишлари, савияси инобатга олинishi шарт. Акс ҳолда, барча изланишлару сарфланган меҳнат самарасиздир.

Ўйлаймизки, ўқувчи ёшидаги болаларни ўзига “ром этган”, тарбиясига салбий таъсир кўрсатаётган, уларни кун сайин “зомбиллаштираётган” турли компьютер ўйинлари ўрнига мана шундай лингвистик ўйин дастурларини яратиш ва татбиқ этиш лозим.

Фойдаланилган адабиётлар:

1. Президент Шавкат Мирзиёевнинг ўзбек тилига давлат тили мақоми берилганининг ўттиз йиллигига бағишланган тантанали маросимдаги нутқи. – Халқ сўзи, 2019 йил 21 октябрь.
2. Берарди Симон. Дистанционное обучение в практике преподавания русского языка в итальянской аудитории (на примере авторских мультимедийных курсов “Краски-А1” и “Краски-А2”). Дисс. на соискание уч. степени кандидата педагогических наук. – Москва, 2011.- С.9.
3. Zhen Wang, Jianbo He. On influence of Computer Multimedia Technology in Language Learning. Journal of Physics: Conference Series 1802 (2021) 032092 IOP Publishing doi:10.1088/1742-6596/1802/3/032092
4. Адилова С.А. Ўзбек тили машғулотларини компьютер технологиялари воситасида ташкил этиш (олий таълим муассасаларининг русийзабон гуруҳларида). Пед. фан. ном. ... дисс. – Тошкент, 2004. – 55-б.
5. Шлыкова О.В. Культура мультимедиа: Уч. пособие для студентов / МГУКИ.- Москва, ФАИР-ПРЕСС, 2004. – 415 стр.
6. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. Учеб.пособие для студ.пед.вузов и системы повыш.квалиф пед. кадров. – Москва, Издательский центр “Академия”, 2003. – С.272.
7. Щукин А.Н. Методика преподавания русского языка как иностранного. Учебное пособие. Москва. “Высшая школа” 2003. – С.333.
8. Морева Н.А. Технологии профессионального образования. 3-е издание. – Москва, Издательский центр “Академия”, 2008. – С.432.
9. Беккулов А.Мультимедиа дарсларини лойихалашда ўқитувчининг ахборот компетентлиги // <http://malaka.uz/index.php/article/view/669>.