



ADABIYOT DARSLARIDA MULTIMEDIYA VOSITALARIDAN FOYDALANISH

Ziyudinova Gulnoza Iqboljon qizi
ADPI asisstant o'qituvchisi

Hozirda rivojlanib borayotgan multimedia texnologiyalari insoniyat taraqqiyotining turli bosqichlarida mavjud bo'lib, hozirgi zamon axborotlashgan jamiyatida yetakchi o'rin egallamoqda. Bugungi kunda ilg'or pedagogik axborot-kommunikatsiya texnologiyalarini keng ko'lamda joriy etish bo'yicha chora-tadbirlarni ishlab chiqish taqozo etilmoqda. Hozirgi davrda ko'plab kompaniya va firmalarda seminarlar, uchrashuvlar, treninglar va boshqa tadbirlarni o'tkazish uchun turli kompyuter texnologiyalaridan foydalanilmoqda. Ma'lumot mazmunga boy, esda qoladigan va ko'rgazmali bo'lishi uchun ko'proq multimedia texnologiyalari ishlatiladi. Bugungi kunda eng ommabop mavzu – multimediya loyihasini yaratish. Bunda har kim o'zining bor ijodiy o'ziga xosligini, aql-zakovatini, bilimini, nozik didini namoyon qilishi mumkin. Afsuski, taqdimot tayyorlash va ma'lumotlar bazasi yaratish bilimlariga ega bo'lmasdan multimediali loyiha tayyorlab bo'lmaydi, shunga qaramasdan maxsus dasturiy vositalar borki, ularning ishlash texnologiyasini o'rganib, ko'p funksiyali ishlash vositalariga ega bo'lish mumkin. Biz sizga namunali dasturiy vositalar yordamida amalda shunday qilishni o'rgatamiz. Vositalarni qanday o'zlashtirishingiz emas, balki multimediya mahsulotini yaratish texnologiyasining o'zi muhim hisoblanadi.

Multimediya mahsuloti o'zi nima? Bu hujjatli filmga juda o'xshash, faqat kompyuterda mavjud mahsulot. Bu yerda musiqa, rang effektlari, harakat (animatsiya), ovoz bor. «Multimediya mahsulotida asosiy narsa nima? Har bir filmda bo'lgani kabi bu – ssenariy. Siz bir vaqtning o'zida ham ssenarist, ham rejissyor, ham rassom, ham operator bo'lishingiz kerak. Faqatgina o'z mavzusini o'ylab topish emas, balki uni kompyuter ekrani maydoniga mos ravishda qismlarga bo'lib taqdim etishni ham o'rganish kerak. Siz rejissyor va rassom sifatida har bir kadr bezagi va ularning o'zaro aloqasini o'ylab topishingiz kerak»¹ Alohida slaydlar, fragmentlar, ma'lumotlar bazalari yaratish bo'yicha oldindan ko'p ishlash talab qilinadi. Faqat shundan keyingina avvaldan tayyorlangan barcha fragmentlarni irlashtirishga kirishish mumkin. Kompyuterdagi ensiklopediyalar, elektron darsliklar, dam olish va bilim olish uchun zarur dasturlar va boshqalar haqida gap ketganda hozirgi vaqtda asosan multimediya mahsuloti yaratishga katta e'tibor qaratilmoqda. Birinchidan – foydalanuvchiga albatta interfaollikni taqdim

¹ Q.Husanboyeva, R.Niyozmetova. Adabiyot o'qitish metodikasi. Toshkent: , «Barkamol fayz media» nashriyoti, 2018.



etadigan, ya'ni inson va kompyuter o'rtasida komandalar va javoblar almashinuvini ta'minlab, dialog muhitini yaratadigan dasturiy mahsulot. Ikkinchidan, turli video va audio effektlar ishlatiladigan muhit. U tomoshabinga o'zicha u yoki bu ssenariyni tanlash imkonini beruvchi videofilmni juda eslatadi.

Multimediya mahsuloti – tarkibiga musiqa taralishi, videokliplar, animatsiya, kartinalar va slaydlar galereyasi, turli ma'lumotlar bazalari va boshqalar kirishi mumkin bo'lgan interfaol, kompyuterda ishlangan mahsulot.

Multimediya mahsulotlarini quyidagilarga bo'lish mumkin:

- ensiklopediyalar;
- o'rgatuvchi dasturlar;
- ongni rivojlantiruvchi dasturlar;
- bolalar uchun dasturlar;
- o'yinlar.

So'nggi yillarda multimediya mahsulotlari keng xaridorlar olishi mumkin bo'lgan darajaga keldi. Ularning ishlatilishi har doim ham bir xil emas. Turli multimediya jihozlari sotib olishda quyidagi ko'rsatkichlarga ahamiyat berish kerak:

- berilayotgan materialning sifati va ishonchliligi;
- berilayotgan grafik materialning sifati;
- ovoz jo'rliqi (matn, musiqiy bezak);
- videomaterial mavjudligi va ularning sifati;
- interfaollik imkoniyatlari (turli yo'nalishlarda ko'rish, materialni chuqur o'rganish, chop etish imkoniyati va boshqalar);
- do'stona interfeys.

Har bir tayyor multimediya mahsuloti ham ushbu talablarga javob beravermaydi, qolaversa, sizning shaxsiy qiziqishlaringiz mualliflar tomonidan taklif qilingan yo'nalishdan farq qilishi mumkin. Bu holatda siz tanlagan mavzuingizni ochib beradigan o'z dasturiy mahsulotingizni ishlab chiqishingiz va xususiy interfeysingizni yaratishingiz mumkin. Multimediya mahsuloti ishlab chiqish qiyin va qimmat turadigan jarayon bo'lishiga qaramasdan nafaqat dasturchilar, balki ko'plab rassomlar, dizaynerlar ushbu o'ziga tortuvchi ishga qo'l urmoqdalar.

Hozirgi kunda muldimediya quydagi dasturlardan foydalanish keng qo'llanilmada: Joyteka, Wordwall, Google glasroom, Plickers, Goolgle docs, flippity, Learning apps va boshqalar.

Joyteka dasturi. Joyteka – o'qituvchi tomonidan yaratilgan o'qituvchilar uchun platforma. Dasturda darslarni jonlantiradi va yangi ranglarda aks ettiradi. Bu dastur



orqali tashkil qilingan darsda o'quvchilarning darsga qiziqishi ortadi. Dastur orqali o'quvchilarning topqirlig, zukkoligi sinovdan o'tkaziladi. Ushbu dasturda turli xil testlar: rasmi, ochiq, yopiq, ko'p variantli, bir variantli va boshqa turdagi topshiriqlar tuzishimiz mumkin.

Wordwall dasturi. Wordwall dasturi multimediya dasturlar sirasiga kiradi. Ushbu dastur o'quvchilarni darsga qiziqishini ya'nada oshirishi shu bilan bir qatorda o'qituvchi dars jarayonini qiziqarli tashkil qilish imkonini beradi. Wordwall dasturida darsni har xil shaklda tashkil qilish mumkin. Wordwall dasturining imkoniyatlari keng bo'lib, quyidagi o'yinlar asosida topshiriqlarni bajarishi mumkin:

- **Random wheel** – (tasodifiy g'ildirak) keying qaysi topshiriq paydo bo'lishini ko'rish uchun g'ildirak aylantiriladi. – Xuddi «Omad shou» g'ildiragidek – g'ildirakda savollar joylashgan bo'ladi;

- **Random cards** – (tasodifiy kartalar) kartalarni tasodifiy aralashgan palubadan tarqatadi;

- **Anagram** – so'z yoki iborani ochish uchun harflarni to'g'ri joylashtiramiz;

- **Matching pairs** – (mos keladigan juftliklar) bir vaqtning o'zida bir juft plitkaga teging, ular mos keladiganini toppish;

- **Wordsearch** – (so'zlarni qidirish)

- **Missing word** – (yo'qolgan so'z) matn ichidagi bo'sh joylarga mos so'zlarni sudrab olib borib joylashtiramiz;

- **Group sort** – (moslash) har bir kalit so'zini ta'rifi yoniga sudrab olib borib moslashtiramiz;

- **Wordsearch** – (so'zlarni qidirish) harflar panjarasida yashiringan so'zlarni topish.

- **Match up** – (Moslash) har bir kalit so'zni ta'rifi yoniga joylashtirish;

- **Quiz** – (viktorina) bir nechta tanlov savollari kiritiladi. O'yin davom etishi uchun tog'ri javobni tanlash kerak bo'ladi.

- **Flip tiles** – (plitkalarni aylantirish) kattalashtirish uchun plitkalar ustini bosamiz va molashtiramiz ikkala tomondagini;

- **Crossword** – (boshqotirma) Crosswordni yechish uchun savoldandan foydalanamiz so'zlar ustiga bosamiz;

Wordwall dasturida imkoniyatlar juda katta. Dasturda turli xil usullar orqali ko'plab o'yin topshiriqlarini ishlab chiqish mumkin.

O'qituvchi darsni tashkil qilishida yangi, zamonaviy usullardan foydalanib, dars jarayonini jonli, yuqori sifatli maydonga aylantirishi bugungi davr talablaridan bir hisoblanadi. Hozirgi innovatsion va texnologik taraqqiyot natijasida ta'limning



turli bosqichlarida yangi imkoniyatlar, usullar, metodlar paydo bo‘lib bormoqda. Bunda xorijiy pedagogik texnologiyalardan ham foydalanib borish dars samaradorligini ta‘minlashda muhim vazifa bajaradi.

Xulosa qilib aytganda, o‘quvchilarda dastur talablari darajasida adabiy bilim, ko‘nikma va malakalarni shakllantirish turli omillar vositasida amalga oshiriladi. Ammo ularning barchasida darslik, o‘qituvchi – o‘quvchi ijodiy hamkorligi bosh masaladir. Bunda darslik matni ustida ishlash, savol-topshiriqlardan foydalanish, zamonaviy pedagogik texnologiyalardan, ilg‘or xorijiy tajribalardan foydalanish dars maqsadiga erishishda va yosh avlodni ma‘naviy barkamol insonlar sifatida tarbiyalashda amaliy vosita vazifasini o‘taydi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati:

1. Q.Husanboyeva, R.Niyozmetova. Adabiyot o‘qitish metodikasi. Toshkent: «Barkamol fayz media» nashriyoti, 2018.
2. S.Kambarova. O‘zbek adabiyotini o‘qitish metodikasi. Toshkent., 2022.

