

CHET TILLARINI O'QITISHNI MULTIMEDIYALI O'YINLAR ASOSIDA TASHKIL ETISHNING AHAMIYATI

Nosirova Baxtigul O'ljaboy qizi

Navoiy viloyati Xatirchi tumani

75- umumiy o'rta ta'lim maktabi

Ingliz tili fani o'qituvchisi

Annotatsiya: *Ushbu maqolada o'quvchilarning nutqiy muloqot ko'nikmalarini shakllantirishda multimediyali o'yinlar orqali dars mashg'ulotlariga qiziqishini orttirish hamda til materiallaridan foydalanish haqida fikr yuritiladi.*

Kalit so'zlar: *multimediya, o'yin, nutq, kompyuter, axborot, texnologiya.*

Bizga ma'lumki, ta'lim jarayonini kompyuterlashtirish nafaqat ta'limiy axborotlarning yaxshi, balki yangi axborot texnologiyalari elementlarini ham o'zlashtirilishiga yo'naltiriladi. Ayniqsa, chet tillarini o'rganishda kompyuterlar o'qituvchining mehnatini osonlashtirib, dars jarayoni samaradorligini oshirishini alohida ta'kidlash zarur. Yaxshi multimediyali dasturlar maqsadga yo'naltirilishi zarur, shu sababli o'quv materialini aniq bir mavzuni yoritadi, dastur o'quv jarayonining barcha komponentlarini qamrab oladi.

Chet tillarini o'qitishda axborot texnologiyalaridan foydalanish o'quvchilarning umumiy madaniyatini rivojlantirish va chet tillarini sifatli o'zlashtirish imkonini beradi. Multimediya vositalari nutqli axborotni kiritish-chiqarish qurilmalari (klaviatura, mikrofon, kuchaytirgichlar, tovush kolonkalari), animatsion va video ma'lumotlarni kiritish va chiqarish qurilmalari (videokameralar, videoproyektor va ekranlar, elektron doska), tovushli va video ma'lumotlarni saqlovchi optik disklar va boshqa turlaridan iborat bo'lib, nutqiy muloqot ko'nikma va malakalarini shakllantirishda multimedia texnologiyalaridan foydalanish yaxshi samara berar ekan, ta'limda shunday vositalardan foydalangan holda yangi innovatsion metodlarning qo'llanilishi o'ylaymanki, maqsadga muvofiq bo'ladi.

Bugungi kunda maktablarda o'yinlar orqali dars o'tish an'anaga aylanib bormoqda va bu o'yinlarni kompyuter va zamonaviy gadjetlar asosida tashkil etilsa o'quvchilarning imkoniyatlarini namoyish etishi, diqqatni jamlashi, og'zaki nutqdagi bilimlarni oshirishi va kuchli bo'lishlarini ta'minlaydi. O'yinning yangi pedagogik texnologiyaning eng samarali usullaridan biri sifatida tan olinishi ham fikrimizning dalilidir.

O'yin texnologiyasidan foydalanishning asosini o'quvchilarni faollashtiruvchi va jadallashtiruvchi faoliyat tashkil etadi. Psixologlarning ta'kidlashlaricha, o'yinli faoliyatning psixologik mexanizmlari shaxsning o'zini namoyon qilish, hayotda barqaror o'rnini topish, o'zini o'zi boshqarish, o'z imkoniyatlarini amalga oshirishning fundamental ehtiyojlariga tayanadi. Har qanday o'yin zamirida umumiy qabul qilingan ta'lim prinsiplari, taktikasi yotadi. O'yinlar jarayonida o'quvchi oddiy

darsga qaraganda bu mashg'ulotga qiziqibroq yondoshadi va bemalol faoliyat ko'rsatadi.

Ta'kidlash lozimki, o'yin avvalo, o'qitishning bir usulidir. O'quvchilar o'yinli darslarga qiziqib qatnashadilar, g'alaba qozonishga intiladilar, o'qituvchi ular orqali ta'lim-tarbiya ham beradi. O'quvchi inglizcha o'yin o'ynab, gapira olarkanman, tinglab tushuna olarkanman, yoza olarkanman, deb ishonadi, qiziqadi. O'quvchilar uchun shunday multimediyali o'yinlar yaratish kerakki, ular shogirdlarda qiziqish uyg'otsin, ularning ehtiyojlarini qondirsin, ularga tezda singadigan bo'lsin. Shunday o'yin tanlash mobaynida uni qay tarzda multimedia vositalari orqali namoyish qila olish ham o'qituvchining mahoratiga bog'liq. O'qituvchi til materiallarini qo'llashni faollashtirish uchun leksik, grammatik, fonetik, orfografik o'yin turlarini zamonaviy multimedia asosida qo'llanilishini nazorat qiladi.

Quyida tavsiya etiladigan o'yin turidan ham leksik, ham grammatik, ham fonetik, ham orfografik o'yin tarzida foydalanish mumkin. Bu o'yin "Sirli sandiqcha" deb nomlanadi. O'yinni o'tkazish uchun sinf o'quvchilari 3 guruhga bo'linadi.

O'qituvchi videoprojektor yordamida doskada 3 ta sandiqchani ko'rsatadi. Har bir sandiqchada o'yin turiga oid rasmlar bo'ladi. O'quvchilar 3 sandiqdan birini navbatma-navbat (avval 1-qator, 2- va 3-qatorlar) tanlaydilar va topshiriqni bajaradilar. Agar "Sirli sandiqcha" leksik o'yin usulida o'tkazilmoqchi bo'lsa, sandiqcha ichiga o'tilgan mavzularga oid rasmlar joylanadi. O'quvchilar sandiqchadagi rasmlardan birini tanlaydilar va rasm ochilgach, undagi predmetning nomini inglizcha aytadilar. Masalan: It is a dog. It is a black panther. This is a builder. This is a dressmaker.

Agar o'yin grammatik o'yin tarzda olib borilsa, o'sha rasmlar asosida gaplar tuziladi. Masalan: I have got a cat. My cat is small. Its name is "Mosh".

Agar o'yin fonetik usulida o'tkazilsa, sandiqchadagi rasmlar o'rniga harf yoki harf birikmalari joylanadi. O'quvchilar ana shu harf bilan boshlanadigan so'zni topib, To'g'ri talaffuz qilishlari lozim. Masalan: C - cool [ku:l] S - snake [sneik] G - grey [grei]

Agar o'yin orfografik usulda o'tkazilsa, o'quvchilar tanlagan harflari bilan boshlanadigan so'zlarni to'g'ri va xatosiz yozishlari kerak. Masalan: M - mother H - hen Ch - cheese Sh - ship

Bu o'yin orqali o'quvchilar bilimidagi bo'shliqlar to'ldiriladi, o'tilgan mavzular mustahkamlanadi. "Sirli sandiqcha" o'yini o'quvchilarning ingliz tilini o'rganishga bo'lgan qiziqishlarini oshirishga yordam beradi.

Nutqiy muloqotni o'stirishda multimediyadan foydalanishda multimedia darsliklarining bayon qilinishidan tortib bilimni nazorat qilish va yakuniy baho chiqarishgacha barchasi o'qituvchi va o'quvchi tomonidan nazorat qilinishi va butun majburiy o'quv material yorqin, qiziqtiruvchi, o'yin yondashuvi, grafika, animatsiya, interfaol, tovushli effektlar, slayd-taqdimotlar, elektron doskalar, magnitofon va video-projektorlar keng qo'llanilishi ta'lim tizimining samarali usullarni tashkil qiladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. O'. Hoshimov, I. Yoqubov “ Ingliz tili o'qitish metodikasi” Toshkent 2003.
2. SH. S. Alimov Zamonaviy o'qitish texnologiyalaridan ma'ruzalar to'plami. ADTPI, 2009 y.
3. <http://www.usingenglish.com>