

BOSHLANG'ICH SINIF O'QUVCHILARINING MEDIA VOSITALARI BILAN ISHLASH KO'NIKMALARINI SHAKLLANTIRISH

Qahramonova Farzona

Nizomiy nomidagi TDPU, Boshlang'ich ta'lim fakulteti talabasi

Annotatsiya: ushbu maqolada boshlang'ich sinf o'quvchilarining media vositalari bilan ishlash ko'nikmalarini shakllantirish, multimediya vositalari, axborotning xilma-xil turlari, predmetlar nomini bildiruvchi so'zlar, predmetlarning harakatini, belgisini, sanog'ini bildiruvchi so'zlar, predmetga ishorani ifodalovchi so'zlar, multimedia vositalari asosida o'quvchilarga ta'lim berish va kadrlarni qayta tayyorlashni yo'lga qo'yish va boshqalar to'g'risida yozilgan.

Kalit so'zlar: sinf, o'quvchi, ko'nikma, multimediya vositalari, axborot, tur, predmet, harakat, belgi, sanoq, ishora, o'quvchilar.

Multimediy vositalari (multimedia – ko'pvositalilik) - bu insonga o'zi uchun tabiiy muxit: tovush, video, grafika, matnlar, animatsiya va boshqalardan foydalanib, kompyuter bilan muloqatda bo'lishga imkon beruvchi texnik va dasturiy vositalar majmuidir.

Multimedia - gurkirab rivojlanayotgan zamonaviy axborotlar texnologiyasidir. Uning ajralib turuvchi belgilariga quyidagilar kiradi:

- axborotning xilma-xil turlari: an'anaviy (matn, jadvallar, bezaklar va boshqalar), original (nutk, musika, videofilmlardan parchalar, telekadrlar, animatsiya va boshqalar) turlarini bir dasturiy maxsulotda integratsiyalaydi. Bunday integratsiya axborotni ro'yxatdan o'tkazish va aks ettirishning turli kurilmalari: mikrofon, audio-tizimlar, optik kompaktdisklar, televizor, videomagnitafon, videokamera, elektron musiqiy asboblardan foydalanilgan holda kompyuter boshqaruvida bajariladi;

- muayyan vaqtdagi ish, o'z tabiatiga ko'ra statik bo'lgan matn va grafikadan farqi ravishda, audio va videosignallar faqat vaqtning ma'lum oralig'ida ko'rib chiqiladi. Video va audio axborotlarni kompyuterda qayta ishlash va aks ettirish uchun markaziy protsessor tez harakatchanligi, ma'lumotlarni o'zlash shinasining o'tkazish qobiliyati, operativ (tezkor) va video-xotira katta sig'imli tashqi xotira (ommaviy xotira), hajm va kompyuter kirish-chiqish kanallari bo'yicha almashuvi tezligini taxminan ikki baravar oshirilishi talab etiladi;

- "inson-kompyuter" interaktiv mulkotining yangi darajasi, bunda muloqot jarayonida foydalanuvchi ancha keng va har tomonlama axborotlarni oladiki, mazkur xolat ta'lim, ishlash yoki dam olish sharoitlarini yaxshilashga imkon beradi.

Boshlang'ich sinf o'quvchilari multimedia vositalari asosida o'quvchilarga ta'lim berish va kadrlarni qayta tayyorlashni yo'lga qo'yish hozirgi kunning dolzarb masalalaridandir. Multimedia tushunchasi 90-yillar boshida xayotimizga kirib keldi.

Uning o'zi nima degan savol tug'iladi? Ko'pgina mutaxassislar bu atamani turlicha tahlil qilishmoqda. Bizning fikrimizcha, multimedia - bu informatikaning dasturiy va texnikaviy vositalari asosida audio, video, matn, grafika va animatsiya (ob'yektlarining fazodagi xarakati) effektlari asosida o'quv materiallarini boshlang'ich sinf o'quvchilari o'quvchilarga yetkazib berishning mujassamlangan xoldagi ko'rinishidir.

Nutq va gap, nutq tovushlari, ona tilining fonetik tizimi: tovushlar va harflar, unli tovushlar va harflar, undosh tovushlar va harflar, jarangli va jarangsiz undoshlar, alifbo, bosh va kichik harflar, tutuq belgisi (fonetik tahlil); bo'g'in va bo'g'in tuzilishi, so'zlarni bo'g'inlab ko'chirish; so'z va so'z ma'nolari (lug'aviy tahlil - bir ma'noli so'zlar, qarama-qarshi ma'noli so'zlar, ko'p ma'noli so'zlar); so'z tarkibi: o'zak va qo'shimcha (turlovchi va yasovchi), o'zaklarda tovush o'zgarishi, o'zak va qo'shimchalar imlosi; so'z nomlarini mazmuniga ko'ra guruhlash: predmetlar nomini bildiruvchi so'zlar, predmetlarning harakatini, belgisini, sanog'ini bildiruvchi so'zlar, predmetga ishorani ifodalovchi so'zlar (shaxsga nisbatan-kishilik olmoshi); gap, gapning fikr bildirish maqsadiga ko'ra turlari (darak, so'roq, buyruq va his-hayajonni bildiruvchi gaplar), gapda tinish belgilarining ishlatilishi (nuqta, so'roq, undov va hokazolar), yozma nutqda ishlatiladigan muhim (ayrim) belgilar : vergul, qavs, ikki nuqta, ko'p nuqta; gapning tuzilishi: gapning asosiy mazmunini bildiruvchi bo'laklar (ega va kesim), gapning asosiy mazmunini to'ldiruvchi bo'laklar (ikkinchi darajali bo'laklar - ularning turi va nomlaridan mustasno); gapda so'zlarning o'zaro bog'lanishi, so'z birikmasi, gapning uyushiq bo'laklari, ularning o'zaro bog'lanishi (ohang, bog'lovchi so'z yordamida); gap va matn, matnning tuzilishi: mavzu, voqea tafsiloti, asosiy fikr bayoni, xulosa chiqarish, reja tuzish, sarlavha, xat boshi, dialog, monolog gaplar, bayon, kichik insho; xabarnoma, xat, maqola, tabriknoma, taklifnoma, e'lon, ro'yxat tuzish boshlang'ich ta'limda ona tili ta'limi mazmunining negizi tashkil etadi.

Boshlang'ich sinf o'quvchilari mazkur mavzulari kompyuterli o'yinlar orqali o'rgatilsa ijobiy natija beradi. Boshlang'ich ta'lim o'quvchilarida kompyuter o'yinlarini oddiysidan boshlash lozim, so'ngra o'quvchilarda malaka va qiziqish osha borishi bilan o'yinlar murakkablashtirib boriladi. Kompyuter o'yinlari o'quvchi diqqatini o'rganiladigan material va o'yin mazmuniga jalb qilishda samarali vosita hisoblanadi. Darhaqiqat, kompyuter o'yinlarida o'quvchilarning idroki va kuzata bilish qobiliyati rivojlanib, taraqqiy eta boshlaydi idrokning bir nechta turi boiib, shulardan harakatni idrok eti\$h turi o'quvchilarning kompyuter o'yinlari orqali rivojlanib, taraqqiy eta boshlaydi. Masalan, "Shakllami ustma-ust qo'yish", "Bo'sh o'rinni toidir!", "Matematik labirint", "Tipratikanga yordam ber!", "Misollami yechib, obyekt (o'rdak, soyabon, baliq) ni bo'yang!", "Geometrik shakllarni yasang va bo'yang!" o'yinlarida kompyuter ekrani (monitori)da obyektlar harakatlanadi.

Kompyuterii o'yinlarda o'quvchilar o'yin obyektlarini ekranda kuzatadilar. Ammo o'yinni bajarish qo'l harakati asosida amalga oshiriladi, yani "sichqoncha" ya klaviatura bilan ishlanadi. Yosh bolalar tevarak-atrof, voqea va hodisalar, narsa va

buyumlarga qiziquvchan bo'ladilar. Hamma narsani ushlab, paypaslab, yurgizib,, harakatgajeltirishni yoqtiradilar. Kompyuter o'yinlari o'quvchi laming ushbu qiziquvchanlik xususiyatlarini oshiradi. Natijada, ulaming aqliy rivojlanishi shakllana boradi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI.

1. O'zbekiston Milliy Ensiklopediya. – Toshkent: “O'zbekiston milliy ensiklopediyasi”, 2006, 150-151-betlar.
2. Xo`jayev B.Q. Didaktik vositalar majmui. – Buxoro: 2007, 26-27-betlar.
3. Hasanboev J., To`raqulov X., Haydarov M., Hasanboeva O., Usmanov N. Pedagogika fanidan izohli lug`at. –T.: Fan va texnologiya. 2009. 348-b.
4. <http://elib.buxdu.uz/index.php/pages/joomla/83-multimediali-o-yinlar-va-ularning-boshlang-ich-sinf-ona-tili-ta-limida-o-rni>
5. https://tami.uz/matnga_qarang.php?id=581