

TA'LIMDA MULTIMEDIA TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISHNING AHAMIYATI

Eshboyev Umid Shuxratovich

Termiz davlat pedagogika instituti o'qituvchisi

Sattarova Durdona Tavakkal qizi

Termiz davlat pedagogika instituti talabasi

Annotatsiya: Ushbu maqolada ta'lim jarayonida multimedia texnologiyalarini qo'llashning samarali usullari va ahamiyati xususida fikr yuritilgan.

Kalit so'zlar: multimedia texnologiyalar, innovatsion pedagogik faoliyat, ta'lim metodikasi, texnikaviy dasturlar.

Kirish

Boshlang'ich sinfni mazmunan modernizatsiya qilish, ilg'or tajribalar asosida o'qitish jarayoniga innovatsion pedagogik va multimedia texnologiyalarni joriy etish, bunda kadrlar salohiyatini oshirishga alohida e'tiborni qaratgan holda boshlang'ich talimning sifat-samaradorligini tubdan yaxshilash xalq ta'limi faoliyatining ustuvor yo'nalishi sifatida belgilab olingan. Bu yo'nalishdagi ishlar tizimli, izchil amalga oshirish maqsadida "Umumiy o'rta talim tizimida boshlang'ich talimning sifat va samaradorligini oshirish bo'yicha harakat dasturi" ishlab chiqilib, amaliyotga joriy etildi. Bu harakat dasturida belgilangan tadbirlar doirasida boshlang'ich talimning meyoriy asoslari chuqur tahlil qilinib kompetensiyaviy yondashuv asosida DTS, o'quv dasturlari malaka talablari ishlab chiqildi. Bundan tashqari, boshlang'ich talimning mazmunini takomillashtirishga doir zamonaviy ilg'or pedagogik innovatsion texnologiyalarni izlab topish, turkumlash, saralash, amaliyotga tatbiq etish, darsliklar mazmun-mohiyatiga kompetensiyaviy yondashuv asosidagi maqsadlarni singdirishga, yani bilib berish bilan bir qatorda, o'quvchilarda amaliy, hayotiy kompetensiyalar(ko'nikmalar)ni shakllantirish muhim ahamiyat kasbetmoqda.

O'zbekiston Respublikasi xalq ta'limi vazirligining 2013 yil 14 noyabrda «Umumta'lim maktablarida boshlang'ich ta'limning samaradorligini oshirish to'g'risida» 365-b-sonli buyrug'iga ko'ra boshlang'ich ta'limni rivojlantirish bo'yicha muvofiqlashtiruvchi ishchi guruh tarkibi tasdiqlangan. Ushbu ishchi guruh rivojlangan chet el mamlakatlari hamda mamlakatimizdagi ilg'or tajribalarni o'rganib, ilmiy metodik asoslangan xulosalar asosida "Boshlang'ich ta'limni rivojlantirish dasturi" ishlab chiqildi va boshlang'ich ta'lim konsepsiyasini takomillashtirish bo'yicha ishlar olib borilmoqda. Shu nuqtai nazardan, boshlang'ich ta'limning asosiy maqsadi bolaning o'qishga bo'lgan ijobiy munosabatini, bugungi kunda eng zarur bo'lgan o'qish savodxonligi, turli ma'lumotlar bilan ishlash, asosiy matematik amallarni bilish va ularni kundalik hayotda qo'llay olish, mantiqiy va ijodiy fikrlash, o'z-o'zini boshqarish, jamoada o'zini tuta bilish, yozma va og'zaki muloqot madaniyati qoidalarini egallash, ta'limiy faoliyatni tashkil etish kabi ko'nikmalarni shakllantirishdan iboratdir. Shuning uchun o'qituvchining kasbiy salohiyati va ma'lumot darajasi, bolalar psixologiyasi, hozirgamon boshlang'ich ta'lim metodikasini bilishi boshlang'ich ta'lim sifatini oshirishda muhim ahamiyatga ega. Boshlang'ich sinf o'quvchilarida zarur ko'nikmalarni shakllantirish, boshlang'ich

ta'lim sifat-samaradorligini yangi bosqichga ko'tarish, o'qitishning zamonaviy usul va vositalarini amaliyotga joriy etish chora-tadbirlarini tizimli ishlab chiqish maqsadga muvofiqdir.

Multimedia texnologiyalariga qiziqish amerikalik kompyuter mutaxassisi biznesmen Bill Geytsning nomi bilan bog'liq. 80 yillarga kelib u ("National Art Gallery. London") nomli dasturiy mahsulotni yaratgan. Bu multimedia dasturida muzeyning ma'lumot omborlaridan

foydalanilgan. Bunda turli muhitlardan – tasvir, tovush, animatsiya, gipermatn tizimi namoyon qilingan. Aynan mana shu multimedia dasturi o'z ichiga multimedaning uchta asosiy tamoyilini qamrab olgan. - Axborotni odam qabul qila oladigan bir nechta muhit yordamida tasvirlash. (multi ko'p va media - muhit);

- Foydalanuvchi tomonidan - mustaqil qidiruv asosida dastur chegaralaridan chiqib ketmagan holda, o'zining mustaqil usullarini qo'llash;
- Navigatsiya vositalari va interfeys dizaynidan foydalanish.

Multimedia injiniringi – bu multimediali dasturiy mahsulotning interfeysi va imkoniyatlarini foydalanuvchi talabidan kelib chiqqan holda aniqlash jarayoniga aytiladi. Multimedia injiniringi bir vaqtning o'zida ma'lumot taqdim etishning bir necha usullaridan foydalanishga imkon beradi: matn, grafika, animatsiya, video va audio. Multimedaning eng muhim xususiyati interfaollik – axborot muhiti ishlashida foydalanuvchiga ta'sir o'tkaza olishga qodirligi hisoblanadi. Multimedia texnologiyalarining asosiy maqsadi – tovush, video, animatsiya va boshqa vizual effektlar bilan ta'minlangan dasturiy vositalarni yaratishdan iboratdir. Bunda multimedia dasturiy mahsulotlari o'z ichiga interfaol interfeys va boshqarish mexanizmlarini qamrab oladi. Undan tashqari multimedia texnologiyasidan foydalanuvchi o'zi dizayn bilan shug'ullana olishiga imkon beradi, shuningdek statik (xarakatsiz) va dinamik (xarakatlanuvchi) tasvirlarni yaratishi hamda o'z ijodiy ishining natijalarini aloqa kanallari orqali tashqi muxitga tarqatishi mumkin.

Multimedia texnologiyalar

Multimedia texnologiyalariga qiziqish amerikalik kompyuter mutaxassisi biznesmen Bill Geytsning nomi bilan bog'liq. 80 yillarga kelib u ("National Art Gallery. London") nomli dasturiy mahsulotni yaratgan. Bu multimedia dasturida muzeyning ma'lumot omborlaridan

Bunda turli muhitlardan – tasvir, tovush, animatsiya, gipermatn tizimi namoyon qilingan. Aynan mana shu multimedia dasturi o'z ichiga multimedaning uchta asosiy tamoyilini qamrab olgan. - Axborotni odam qabul qila oladigan bir nechta muhit yordamida tasvirlash. (multi ko'p va media - muhit);

- Foydalanuvchi tomonidan - mustaqil qidiruv asosida dastur chegaralaridan chiqib ketmagan holda, o'zining mustaqil usullarini qo'llash;
- Navigatsiya vositalari va interfeys dizaynidan foydalanish.

Multimedia injiniringi – bu multimediali dasturiy mahsulotning interfeysi va imkoniyatlarini foydalanuvchi talabidan kelib chiqqan holda aniqlash jarayoniga aytiladi. Multimedia injiniringi bir vaqtning o'zida ma'lumot taqdim etishning bir necha usullaridan foydalanishga imkon beradi: matn, grafika, animatsiya, video va audio. Multimedaning eng muhim xususiyati interfaollik – axborot muhiti ishlashida foydalanuvchiga ta'sir o'tkaza olishga qodirligi hisoblanadi. Undan tashqari multimedia texnologiyasidan foydalanuvchi o'zi dizayn bilan shug'ullana olishiga

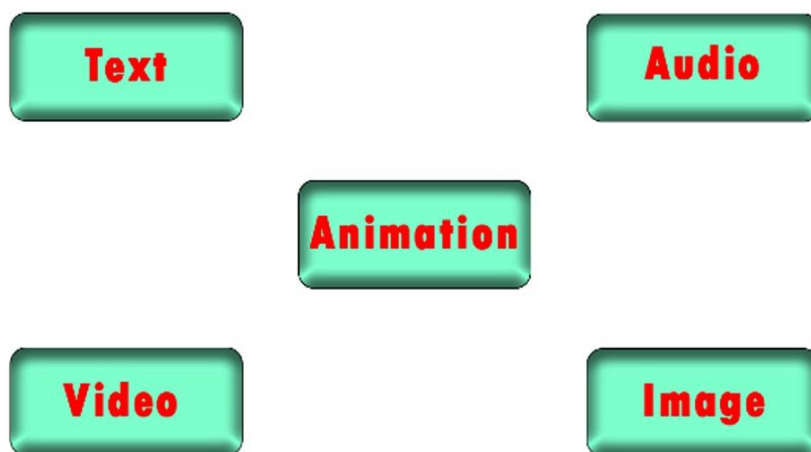
imkon beradi, shuningdek statik (xarakatsiz) va dinamik (xarakatlanuvchi) tasvirlarni yaratishi hamda o'z ijodiy ishining natijalarini aloqa kanallari orqali tashqi muxitga tarqatishi mumkin.

Multimedia texnologiyalariga qiziqish amerikalik kompyuter mutaxassisi biznesmen Bill Geytsning nomi bilan bog'liq. 80 yillarga kelib u ("National Art Gallery. London") nomli dasturiy mahsulotni yaratgan. Multimedia - matn, grafik, audio va videoni foydalanuvchiga harakat qilish, o'zaro aloqa qilish va yaratish imkonini beruvchi havolalar va vositalar bilan taqdim etish va birlashtirish uchun kompyuterdan foydalanish; multimediya esa axborotni qiziqarli va interaktiv tarzda ifodalash uchun ishlatiladi. U matn, audio, video, grafik va animatsiyani birlashtiradi. U axborotni turli yo'llar bilan taqdim etish uchun mediadan interaktiv tarzda foydalanadi.

Multimedia matn, grafik, audio va videoni havolalar va vositalar bilan taqdim etish va birlashtirish uchun kompyuterlardan foydalanadi, bu esa foydalanuvchiga harakat qilish, o'zaro aloqa qilish, yaratish va muloqot qilish imkonini beradi. U 5 ta asosiy elementga ega:

- Matn
- Audio
- Animatsiya
- Grafika

Elements Of Multimedia



1-rasm. Multimedia elementlari

Hozirgi kunda kompyuterlardan oliy, umumiy o'rta ta'lim muassasalari ta'limtarbiya jarayonida keng foydalanilmoqda. Ayniqsa boshlang'ich sinflarda ilg'or pedagogik va axborot kommunikatsiya texnologiyalari vositasida multimedia ilovali metodikqo'llanmalar yaratildi va amaliyotga joriy etilmoqda. Ma'lumki, multimedia texnologiyasi, asosan, kompyuterlar yordamida amalga oshiriladi. Ammo, hozirgi kunda respublikamiz boshlang'ich sinflarining ko'pchiligi kompyuterlar bilan to'la ta'minlanmagan. Ayrim boshlang'ich sinflarda kompyuterli darslarining birinchi bosqichini televizor va DVD qurilmalari orqali amalga oshirilishining imkoniyati mavjud. Buning uchun, dasturli yoki rolli (ijroli) multimedia ta'lim vositalari tayyorlab

diskka ko‘chiriladi. Multimediali darslar asosan kompyuter yordamida amalga oshirilishi tufayli o‘quvchilar ular bilan elementar ishlash darajasiga ega bo‘lishlari lozim. Bu o‘z navbatida o‘quvchilarda kompyuter savodxonlikni shakllantirilishni taqozo etadi. Boshlang‘ich sinf o‘qituvchilarining o‘zlari ham kompyuter savodxonligiga ega bo‘lishlari lozim va shu bilan birga multimedia texnologiyasini o‘zlashtirishlari zarur.

Multimedia vositalari asosida o‘quvchilarga ta‘lim berish va kadrlarni qayta tayyorlashni yo‘lga qo‘yish hozirgi kunning dolzarb masalasi. Multimedia tushunchasi hayotimizga o‘tgan asr 90-yillarining boshida kirib keldi. Hozirgi davrga qadar multimedia tushunchasi ko‘pgina mutaxassislar tomonidan turlicha tahlil qilinmoqda. Multimedia — bu informatika fanining dasturiy va texnikaviy vositalari asosida audio, video matn, grafika va animatsiya effektlari asosida o‘quv materiallarini o‘quvchilarga yetkazib berishni mujassamlangan holdagi ko‘rinishidir, degan ta‘rif eng maqbuli deb hisoblaymiz. Ta‘lim muassasalari dars jarayoniga multimedia texnologiyalarining joriy etilishi ta‘lim samarasini oshirishning asosiy omili bo‘lib xizmat qilmoqda. Ta‘lim tizimida innovatsion texnologiyalar, jumladan, multimedia texnologiyalari tatbiq etib borilmoqda. Ta‘lim jarayonida o‘quvchilarga texnik vositalar va multimedia texnologiyalari asosida ta‘lim berish, berilayotgan bilimni tez va oson o‘zlashtirilishi, ularning tushunarli va xotirada yaxshi saqlanishiga yordam berayotganligi amalda o‘z isbotini topmoqda.

Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati:

1. ABDURAZZOQOV, I. (2024). vUMUMTA‘LIM MAKTABLARIDA INFORMATIKA VA AXBOROT TEXNOLOGIYALARI FANINI O‘QITISH METODIKASINI TAKOMILLASHTIRISH. *News of UzMU journal*, 1(1.3. 1), 61-65.
2. Rustamovich, A. I. (2024). INFORMATIKA FANIDAN INNOVATSION O‘QITISH USULLARI. *World scientific research journal*, 25(1), 86-90.
3. Shuxratovich, E. U., & Rustamovich, A. I. (2024). INFORMATIKA VA AXBOROT TEXNOLOGIYALARI FANIDA “BULUTLI TEXNOLOGIYALAR” ORQALI O‘QITISH (XORIJIY DAVLATLAR MISOLIDA). *World scientific research journal*, 25(1), 79-85.
4. To‘rayev, R. Z. N., & Eshboyev, U. S. (2023). KASBIY FAOLIYATDA AXBOROT TEXNOLOGIYALARI FANINI O‘QITISHDA INNOVATSION TA‘LIM METODLARDAN FOYDALANISH. *Educational Research in Universal Sciences*, 2(12), 93-97.
5. Abdumo‘minov, BS o‘g‘li, & Nuraliyeva, FA qizi. (2023). DASTURLASH TILLARI VA ULARNI O‘RGANISHNING O‘ZIGA XOS JIHATLARI. *OLIM*, 1 (28), 309–314