

**MAKTABGACHA TA'LIMDA PEDAGOGIK JARAYONLARNI
LOYIHALASHTIRISH JARAYONIDA MULTIMEDIADAN FOYDALANISHNING
AFZALLIKLARI**

Saydillayeva Mehrinaz Bahodir qizi

Termiz davlat pedagogika instituti Maktabgacha ta'lim fakulteti

Maktabgacha ta'lim nazariyasi kafedrası o'qituvchisi

Tel: +99 888 151 02 30

Begaliyeva Lobar

Termiz davlat pedagogika instituti Maktabgacha ta'lim fakulteti

Maktabgacha ta'lim yo'nalishi 1-kurs talabasi

Tel: +99 888 900 96 10

ANNOTATSIYA:

Multimedia – tasvirli ma'lumot bilan ishlashga qodir bo'lgan vosita hisoblanadi. Odatda, multimedia deganda. turli shakldagi ma'lumotlarni qayta ishlovchi vositalar majmuasi tushuniladi. Multimedia – kompyuter tizimida matn, tovush, videotasvir va turli animatsiyalarni mujassamlashtirish imkonini beruvchi zamonaviy axborotlar texnologiyasidir.

Kalit so'zlar: multimediya, tarix, ko'p vositalik, texnologiya, axborot, ta'lim, tarbiya, ma'lumot.

ANNOTATION:

Multimedia is a tool capable of working with image information. Usually, by multimedia. a complex of means for processing information of various forms is understood. Multimedia is a modern information technology that allows you to embody text, sound, videotape and various animations in a computer system.

Keywords: multimedia, history, multi-media, technology, information, education, education, information.

АННОТАЦИЯ:

мультимедиа – это инструмент, способный работать с визуальной информацией. Обычно под мультимедиа подразумевают. под ним понимается комплекс средств обработки информации различной формы. Мультимедиа-это современная информационная технология, позволяющая воплотить в компьютерной системе текст, звук, видеоизображение и различную анимацию.

Ключевые слова: мультимедиа, история, мультимедиа, технологии, информация, образование, воспитание, информация.

Hozirda multimedia so'zi kundalik ilmiy-ixtisosiy faoliyatimizda juda ko'p ishlatilmoqda. Multimedia – bir vaqtning o'zida turli ko'rinishdagi axborotlardan: matn, grafika, tovush va boshqalardan foydalanishni ko'zda tutgan foydalanuvchi interfeysining konsepsiyasi, Multimedia bu informatikaning dasturiy va texnikaviy vositalari asosida axborotning an'anaviy va original turlari asosida o'quv materiallarini o'quvchilarga yetkazib berishning mujassamlashgan holdagi ko'rinishi. Multimedia bu maxsus texnologiya bo'lib, dasturiy va texnik moddiy ta'minot asosida kompyuterda bir vaqtning o'zida matnli, tasviriy axborotni tovushli va harakatli holda ifodalash imkoniyatidir.

Multimedia atamasining lug'vaiy ma'nosi (multim-mediur yoki multi-media) ikkita so'z yig'indisidan tashkil topgan bo'lib, multi-ko'p, media-muhit ma'nosini anglatadi. Atama ilmiy va o'quv adabiyotlarida «ko'p vositalilik», «multimediya muhiti» «ko'p qatlamli muhit», «ma'lumot tashuvchi vosita» kabi talqin qilinib kelinmoqda. Hozirgi davrda multimedia atamasi ko'p qirrali bo'lib, turli xil tushunchalarni ifodalashga tatbiq etib kelinmoqda. Masalan, multimedia texnologiyasi; multimedia mahsuloti; multimediali kompyuter; multimedia dasturi va boshqalar shular jumlasidandir. Ta'lim jarayonida bir qator ta'limiy o'yinlar multimediya vositalari orqali tashkil etilgan.

Ta'limiy o'yinlar: Ta'limga oid o'yinlar ta'lim berishning zamonaviy psixologik-pedagogik [texnologiyasida](#) muhim o'rin egallaydi. Ta'limiy o'yinlarni o'tkazish usul sifatida XX-asrning 70- yillarida keng tarqalgan. Hozirgi vaqtda qo'llanilish sohasiga mos ravishda ta'limiy o'yinlarning har xil turlari mavjud. Masalan, zobitlarni tayyorlashda harbiy o'yinlar, aktyorlar uchun syujet-rolli o'yinlar, tijoratchilar va rahbarlar uchun maxsus treninglar mavjud.

Ta'limga oid o'yinlar uch asosiy vazifani bajaradi:

- **vositali:** aniq bir ko'nikma va malakalarni shakllantirish;
- **gnostik:** o'quvchilar bilimni shakllantirish va fikrlashini rivojlantirish;
- **ijtimoiy-psixologik:** kommunikativ ko'nikmalarni rivojlantirish.

Har bir vazifaga o'yinning aniq bir turi mos keladi: instrumental vazifa o'yin mashqlarida, gnostik-didaktik, ijtimoiy-psixologik vazifalar esa rolli o'yinlarda ifodalanishi mumkin. Axborot texnologiyalarini katta tezlikda rivojlanishi bilan ta'lim tizimiga masofali o'qitish - Internet tarmog'i orqali o'qitish texnologiyasi kirib kelmoqda. Bu esa, o'z navbatida ta'lim tizimiga zamonaviy psixologik-pedagogik uslublarni qo'llash uchun keng imkoniyatlar ochib bermoqda.

Hozirgi kun ta'lim tizimida ta'lim- tarbiya jarayonida ta'limga oid o'yinlar va masofali ta'lim texnologiyalaridan foydalanish alohida o'rin tutayotganligi uchun ushbu masalalarni kengroq o'rganib chiqish maqsad qilib olindi. O'qitish jarayonida multimedia vositalaridan

foydalanish o'qitish sifati va samarasini oshirishning eng qulay usullaridan biri hisoblanadi. Multimedia vositalari yordamida olib borilgan audio-video muloqot o'quvchining darsga bo'lgan qiziqishini va bilim olishga bo'lgan havasini oshiradi.

Multimedia vositalariga, jumladan audiokolonka, mikrofon, videoproektor, Web kamera, TV tuner, CD-ROM v.h.lar kiradi. Multimedia vositalari o'quvchiga yakka tartibda shugullanish imkonini beradi.

Ta'limda multimedia texnologiyalarini tadbqiq etish uchun dastlab "Multimedia nima o'zi?", degan savolga javob beraylik. Turli kasb mutaxassislari bu atamani turli xil izohlamodqalar. Ularning fikrlarini umumlashtirib multimediaga shunday ta'rif berish mumkin:

Multimedia - bu informatikaning dasturiy va texnikaviy vositalari yordamida o'quv materiallarini tinglovchilarga to'liq yetkazib berishning mujassamlashgan holdagi ko'rinishidir. Multimedia hozirda juda tez rivojlanayotgan zamonaviy axborot texnologiyalaridan bo'lib, u quyidagi an'anaviy axborot turlarini: matn, jadval, turli xil bezaklar hamda original axborot turlarini: nutk, musika, telekadrlar, videofilimlardan parchalar, lavhalar, animatsiya ko'rinishdagi axborotlarni o'z ichiga oladi;

- ✓ video va audio axborotlarni kompyuterda qayta ishlash va aks ettirish uchun markaziy protsessorning harakatchanligini, ma'lumotlarni uzatish shinasining o'tkazish qobiliyatini, **tezkor va video-xotira hajmini**, katta sig'imli tashqi xotirani, kompyuter kirish-chiqish kanallari bo'yicha almashuv tezligini taxminan ikki baravarga oshirish talab etiladi;
- ✓ "inson-kompyuter-inson" interfaol muloqotining yangi darajasining ta'minlanishi nazarda tutiladi. Foydalanuvchi, texnik muloqot jarayonida ancha keng va har tomonlama mukammal axborotlarni olishi osonlashadi va tezlashadi.

Multimedia vositalarining afzalliklari va uni ta'limda qo'llash muammolari. Hozirgi amaliyot shuni ko'rsatmoqdaki, multimedia vositalari yordamida tinglovchilarni o'qitish an'anaviy ta'limdan ikki barobar samarali bo'lmoqda. Ta'lim sohasida multimedia vositalari yordamida tinglovchilarga bilim berish afzalliklari quyidagilardan iborat:

- ta'lim jarayonida berilayotgan materiallarni chuqurroq va mukammalroq o'zlashtirish imkoniyatining mavjudligi;
- ta'limning turli shakllaridan bir vaqt o'zida foydalanish imkoniyatining paydo bulishi.
- boshqa fan sohalari bilan yaqindan aloqa qilish ishtiyoqini yanada oshishi;
- dars jarayonida bilim olish vaqtining qisqarishi natijasida vaqtni tejash **imkoniyatiga erishilishi**;
- olingan bilimlarning kishi xotirasida uzoq muddat saqlab qolish va uni amaliyotda qo'llash mumkinligi.

Multimediani ta'lim jarayoniga qo'llashning ayrim muammolari ham mavjud, jumladan:

- ❖ ta'lim uchun zarur bo'lgan o'quv materiallarini hamda boshqa zaruriy ko'rsatmalarni elektron qo'llanma shaklida yoki o'quv kompyuter dasturlari ko'rinishida ishlab chiqish;

❖ ishlab chiqilgan o'quv kompyuter dasturlari uchun multimedia elementlarini qo'llash.

Multimediali o'quv materiallarini ishlab chiqishda hozirda Respublika ilmiy metodik markazlarida va uni ta'lim jarayonida qo'llash bo'yicha tatqiqot ishlari boshlab yuborilgan. Bo'nga yetakchi mutaxassislar jalb qilingan va ta'lim o'quv materiallari yo'nalishlari bo'yicha yaratilmoqda.

Ta'limiy o'yinlar samarador bo'lishi uchun:

- ✚ o'yin ta'lim maqsadlariga mos bo'lishi;
- ✚ imitasion-rolli o'yinning amaliy pedagogik (psixologik) vaziyatga ta'sir etishi;
- ✚ o'yin qatnashchilarining o'yin mazmuniga mos keladigan maxsus **psixologik tayyorgarligi**;
- ✚ o'yinda ijodiy elementlardan foydalanish imkoniyatlari;
- ✚ tarbiyachi (psixolog) nafaqat rahbar sifatida, balki o'yin jarayonida "to'g'rilovchi" va maslahatchi sifatida ham ishtirok etishi kabi talablarga bo'ysunishi kerak.

Shuni ta'kidlash kerakki, ta'limiy o'yinlarda faqat oddiy o'yin uslubidan foydalanilmaydi. O'yin jarayonida guruhli, yakkama-yakka ish, birgalikda muhokama, test o'tkazish va so'rov, rolli vaziyat yaratishlardan foydalanish mumkin. Boshqacha qilib aytganda, anketa o'tkazish, sosiometriya, "aqliy hujum" va boshqa uslublarni cheklangan miqdorda birga olib borish va foydalanish imkoniyatini beradi. Rivojlantiruvchi o'yin, faoliyat sifatida bolada bosqichma-bosqich yoshiga bog'liq bo'lgan harakat turining, uxshash fikrlash tarzining rivojlanishini, ko'rgazmali-shaklli fikrlashga o'tishni, tushuncha turidagi nutqiy fikrlashning shakllanishini ta'minlaydi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. qizi Saydillayeva M.B. Maktabgacha yoshdagi bolalarning rivojlanishida faoliyat markazlarining ahamiyati // Results of National Scientific Research International Journal. – 2022. – T. 1. – №. 7. – С. 420–424.
2. Сайдуллаева М.Б., Маъруфжонова Р.Л. Эффективные способы организации обязательного однолетнего обучения детей 6-7 лет // Экономика и социум. – 2021. – №. 2-2. – С. 180–183.
3. Mehrnaz Bahodir qizi Saydillayeva Youth, science, education: topical issues, achievements and innovations 121-127 – 2022/11/5.
4. Мехриназ Сайдиллаева “Общество и инновации” <https://scholar.google.ru/scholar?oi=bibs&cluster=18280486685528119765&btnI=1&hl=r> u 2023/2/20. 4 161-165.