



**MAKTABGACHA TA'LIM TIZIMIDA MASHG'ULOTLARNI
MULTIMEDIA VOSITALARI BILAN SAMARLI TASHKIL QILISH
USULLARI**

Andijon viloyati Marhamat tumani 28-sonli DMTT tarbiyachisi

Madumarova Go'zaloy Qahramon qizi

Annotatsiya: ushbu maqolada maktabgacha ta'lim tizimida mashg'ulotlarni multimedia vositalari bilan samarli tashkil qilish usullari va ta'lim sifatini oshirish haqida aytib o'tilgan.

Kalit so'zlar: multimedia, mashg'ulotlar, ta'lim jarayoni, bolalar, zamonaviy texnologiyalar, maktabgacha ta'lim tizimi.

Axborot kommunikatsiya texnologiyalari ta'lim jarayoniga joriy etilgandan so'ng multimedia vositalaridan foydalanish sezilarli darajada oshdi. Media ta'lim vositalari ta'lim muassasalari tomonidan keng qo'llaniladi. Ushbu o'rganish usuli keng tushunchalarni tushunishni osonlashtiradi va foydalanuvchilarga ularni an'anaviy o'qitish usullariga qaraganda kamroq vaqt ichida o'rganish imkonini beradi. Multimediali texnologiya bir vaqtning o'zida ma'lumot taqdim etishning bir necha usullaridan foydalanishga qodir: matn, grafika, animatsiya, videotasvir va ovoz. Multimedaning eng muhim hususiyati interfaollik-axborot muhitida ishlash jarayonida foydalanuvchiga ta'sir o'tkaza olishga qodirlik hisoblanadi. Maktabgacha ta'lim tizimini yaxlit uzluksiz ta'lim tizimining muhim bo'g'ini sifatida yanada takomillashtirish, maktabgacha ta'lim muassasalari tarmog'ini kengaytirish hamda moddiy-texnika bazasini mustahkamlash, ularni malakali pedagog kadrlar bilan ta'minlash, bolalarni har tomonlama intellektual, ma'naviy-estetik va jismoniy rivojlantiruvchi zamonaviy ta'lim dasturlari va texnologiyalarini ta'lim-tarbiya jarayoniga joriy etish, ularning maktabga tayyorgarlik darajasini tubdan oshirish maqsadida: Raqamli iqtisodiyotga o'tish eng ustuvor maqsadimiz bo'lishi barobarida bevosita ilm-ma'rifatni rivojlantirish bilan chambarchas bog'liqdir.



Binobarin, bugungi tezkor zamonda raqamli iqtisodiyot ilg'or davlatlar iqtisodiyotining barcha tarmoqlarida keng joriy etilmoqda. Hatto, ayrim mamlakatlar sun'iy intellektdan faol foydalanishga o'tganiga guvoh bo'lyapmiz. Bog'cha yoshidagi bolalar nutki va uning usishi Agar 2 yashar bolaning suz zapasi taxminan 250 tadan 400 tagacha bulsa, 3 yashar bolaning suz zapasi 1000 tadan 1200 tagacha va 7 yashar bolaning suz zapasi 4000 taga etadi. Demak, bog'cha yoshi davrida bolaning nutki ham mikdor , ham sifat jixatidan ancha takomillashadi. Bog'cha yoshidagi bolalarning nutkini usishi oilaning madaniy saviyasiga bog'liq

Kattalar bolalar nutkini ustirish bilan shugullanar ekanlar, bog'cha yoshidagi bolalar bahzi xollarda uz nutk sifatlarini tula idrok eta olmasliklarini unutmasliklari kerak. Bundan tashkari, bolalarda murakkab nutk tovushlarini bir-biridan fark kilish kobiliyati ham xali tula takomillashmagan buladi. Tili chuchuklikni tuzatishning eng birinchi shartlaridan biri bola bilan tula va tugri talaffuz etib, ravon til bilan gaplashishdir va bu davrda multimedia vositalari asosiy vosita sanaladi.

Pedagogik dasturiy vositalar va ularning imkoniyatlari.

Axborotning turlari: matn, tasvir, animatsiya, audio va video. Ma'lumki, axborotlarni insonlar bir-biriga uzatish jarayonida matn ko'rinishdagi, jadval ko'rinishdagi, tovush ko'rinishdagi va tasvir ko'rinishdagi ma'lumotlardan foydalanadi.

Matn – bu ma'lumotlarni ifodalash shakli bo'lib, u mazmunan yagona, yaxlit va tanlangan tilning belgilari ketma-ketligidan iborat. Matn hujjat asosidir. Axborot tizimiga matn kiritish klaviatura, nurli pero, mikrofon, yoki skaner yordamida amalga oshiriladi. Matnlarga ishlov berish matn muharriri deb ataluvchi maxsus amaliy dasturlar majmuasi tomonidan amalga oshiriladi. Tarmoq orqali matnlar ma'lumotlar bo'laklari ko'rinishida uzatiladi.

Tasvir – bu biror voqea, hodisa yoki jarayonlarni o'zida ifodalagan rasm bo'laklari va ranglardan iborat ma'lumotdir. Foto, manzara, matematik funksiyalar grafigi, statistik ma'lumotlar diagrammasi va shunga o'xshash ma'lumotlar tasvir hisoblanadi. Kompyuter yordamida tasvirlarga ishlov berishni to'rt guruhga ajratish maqsadga muvofiq hisoblanadi:



1. Kulrang va rangli tasvirlar;
2. Ikki xil va bir necha “rangli” tasvirlar;
3. Uzlüksiz egri va to‘g‘ri chiziqlar;
4. Nuqtalar yoki ko‘pburchaklar iborat tasvirlar.

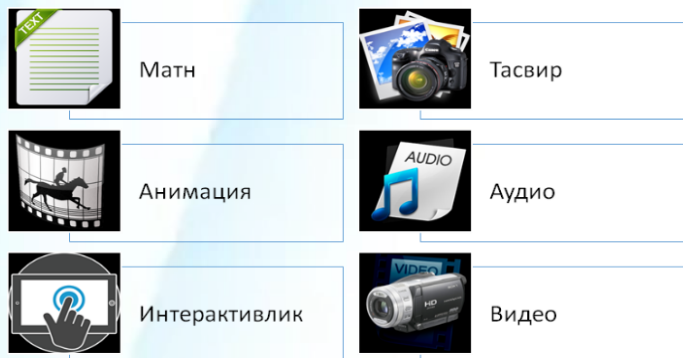
Bu turkumlash tasvirni ko‘rib idrok qilish mexanizmi bilan emas, balki ularni taqdim etish va qayta ishlashga yondashish bilan bog‘liq.

Animatsiya ma’lum tezlikda tasvirlarni almashtirish mahsulidir. Bunda ma’lum vaqt oralig‘ida, ma’lum sonidagi bir xil o‘lchamga ega bo‘lgan tasvirlar tezkor almashtiriladi. Natijada multiplikatsiyaga o‘xshash harakatlanuvchi (animatsion) tasvir hosil bo‘ladi. Filmlar va video ma’lumotlarning asosini animatsiyalar tashkil etadi, chunki filmlar namoyishida bir soniyada 25-30 ta tasvir tezkor almashtiriladi. Shundan qilib, videofilm tarkibidagi tasvirlarni hisoblab chiqish mumkin, ya’ni bir soatlik film 3600 soniyani, undagi tasvirlar esa 90 mingtani tashkil etadi.

Multimedia bu informatikaning dasturiy va texnikaviy vositalari asosida audio, video, matn, grafika va animatsiya effektlari asosida o‘quv materiallarini o‘quvchilarga etkazib berishni mujassamlangan holdagi ko‘rinishidir.

- **Multimedia** (multimedia — ko‘p muhitli) – bu kompyuter texnologiyasining turli xil fizik ko‘rinishiga ega bo‘lgan (matn, grafika, rasm, tovush, texnologiyasining turli, video va h.k.) va turli xil tashuvchilarda mavjud bo‘lgan (magnit va optik disklar, audio va video lentalar va h.k.) axborotdan foydalanish bilan bog‘liq sohasidir.

- **Multimedia** -kompyuterda axborotning turli xil ko‘rinishlari: rangli grafika, matn va grafikda dinamik effektlar, ovozlarning chiqishi va sintezlangan musiqalar, animatsiya, shuningdek to‘laqonli videokliplar hamda videofilmlar bilan ishlashdir.



Multimedia

- Multimedia—

bu zamonaviy kompyuterli axborot texnologiyalari bo‘lib, matn, tovush, videotasvir, grafik tasvir va animatsiyani (multiplikatsiyani) yaxlit kompyuter tizimiga birlashtirish imkonini yaratadi.

- Multimedia amaliyotdagi ish tartibi – bu apparat-dasturiy muhit bo‘lib, kompyuterga axborotni kiritish, ishlov berish, saqlash, uzatish va matn, chizmalar, videotasvir, tovush hamda nutqlarni insonga zarur va qulay holatda etkazishdir.

- Birinchidan, foydalanuvchiga albatta interfaollikni taqdim etadigan, ya’ni inson va kompyuter o‘rtasida buyruqlar 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 ilovani tanlash imkonini beruvchi videofilmni eslatadi.

Multimedia mahsuloti – tarkibida musiqa taraladigan, videokliplar, animatsiya, rasmlar va slaydlar galereyasi, turli ma’lumotlar bazalari va boshqalar kirishi mumkin bo‘lgan interfaol, kompyuterda ishlangan mahsulotdir.

Multimedia texnologiyalarining afzalliklari va alohida xususiyatlarini sanab o‘tamiz:

✚ turli xil ko‘rinishdagi katta hajmdagi axborotlarni bitta diskda saqlash imkoniyati mavjud (bir necha bobli matnlarni, minglab yuqori sifatli tasvirlarni bir necha soatli film va roliklarni hamda tovushli axborotlarni);

✚ sifati saqlangan holda ekranda tasvirlarni qismlarga ajratish yoki ularni eng qiziq hamda kerakli qismlarini kattalashtirish imkoni mavjud;

✚ grafiklar, tasvir va rasmlarni qiyosiy tahlil qilish, ularning ko‘rsatkichlarini hisoblash, ilmiy yoki o‘rganish maqsadida dasturiy vositalar yordamida ishlov berish imkoniyati;



+ tasvir yoki uni yoritish maqsadida foydalanilgan matn hamda boshqa ko'rsatilayotgan axborotdan kalit so'zlarni yoki tasvirni kerakli qismini ma'lumot olish va tushuntirish uchun kerakli axborotni ajratib olish imkoniyatlari mavjud;

+ statik yoki dinamik tasvirga monand uzluksiz musiqa hamda boshqa audio ta'minotini olib borish imkoniyati;

+ “stop-kadr” (kadrlarni to'xtatish) ish tartibidan foydalanib videoyozuv lavhasidan foydalanish imkoniyati;

+ global Internet tarmog'iga ulanish hamda uning resurslaridan foydalanish imkoniyati mavjud;

+ grafik va tovush redaktorlari, kartografik axborot va matnlarga ishlov bera oladigan shaxsiy amaliy dasturlar bilan ishlash mumkin.

Xulosa qilib shuni aytish mumkinki, texnologiyaning rivojlanishi o'quv ta'lim jarayoniga innovatsiyalar olib keldi va multimediali o'quv muhitini rivojlanishiga zamin yaratdi. Hozirgi kunda har bir kishining ish faoliyatida doimiy ravishda multimediyadan foydalanish ehtiyoji mavjud. Multimedia texnologiyalaridan o'quv jarayonida foydalanish ta'lim sifatini hamda ta'lim oluvchilarning o'zlashtirish samaradorligini oshirishga xizmat qiladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Maqsudov U. Q Oriental Renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences VOLUME 2 | ISSUE 11 ISSN 2181-1784 Scientific Journal Impact Factor SJIF 2022: 5.947 Advanced Sciences Index Factor ASI Factor = 1.7 973-974b
2. Yuldashev U. Mamarajabov M., Tursunov S. Pedagogik Web-dizayn. O'quv qo'llanma – T.: “Voriz”, 2013.
3. Aripov M., Fayziyeva M., Dottoyev S. Web-texnologiyalar. O'quv qo'llanma. – T.; “Faylasuflar jamiyati”, 2013
4. Fozilov Sh.X., Jumanazarov S.S. Axborotli olam. Ilmiy-ommabop risola. Fan va texnologiya» nashriyoti. 2007-yil.
5. Mamarajabov M., Tursunov S. Kompyuter grafikasi va Web dizayn. darslik. – T.: “Cho'lpon”, 2013.