

**BOSHLANG‘ICH TA‘LIMDA BOLALARNING CHET
TILLARDAN NUTQINI O‘STIRISH UCHUN INTERFAOL
TEXNOLOGIYALARDAN FOYDALANISH**

Eshim Mardonov

O‘zbekiston – Finlyandiya pedagogika instituti dotsenti,

Nafosat Salimova

Samarqand davlat chet tillar instituti magistratura bosqichi talabasi

Annotatsiya. Maqola boshlang'ich ta'lim yo'nalishida o'qiyotgan bolalarda nutq qobiliyatini ko'nikma sifatida rivojlantirish masalasi tahliliga bag'ishlangan. Maqolaning maqsadi nutqni takomillashtirishning ushbu maqsadiga erishish uchun ma'lum interaktiv usullardan foydalanish bo'lib, unda ma'lum usullar va texnologiyalar muhokama qilinadi va uning ta'siri va afzalliklari ochib beriladi. Mualliflar bir nechta texnologiyalarni atroflicha tahlil qilishga va boshlang'ich ta'limda chet tillarini o'qitishda ularning afzalliklarini asoslab berishgan.

Kalit so'zlar: interaktiv o'quv muhiti, nutqni aniqlash va qayta aloqa tizimi, virtual haqiqat va to'ldirilgan reallik, raqamli hikoyalar.

Hozirgi bir-biri bilan uzviy bog'langan dunyo xalqlarida chet tillarida muloqot qilish qobiliyati bebaho xazinadir. Chet tillarini erta o'rganish qilish kognitiv qobiliyatlarni, madaniy tushunishni va umumiy tilni bilishni yaxshilashi amalda sinovdan o'tgan. Til o'rganish natijalarini optimallashtirish uchun o'qituvchilar bolalarning nutqini rivojlantirish maqdadida benazir vosita sifatida interfaol texnologiyalarga tobora ko'proq murojaat qilmoqdalar. Ushbu maqolada boshlang'ich ta'lim jarayonida bolalarning chet tillaridan nutq qobiliyatlarini o'stirish rivojlantirishda interfaol texnologiyalardan foydalanishning samarasi o'rganiladi, asosli ma'lumotnomalar taqdim etiladi.

Interfaol ta'lim muhiti:

Ta'lim dasturlari, onlayn platformalar va til o'rganish dasturlari kabi interaktiv texnologiyalar bolalar uchun immersiv va qiziqarli ta'lim muhitini taklif etadi. Ushbu platformalar bolalarning ko'pincha faol ishtirok etishi, so'z boyligini o'zlashtirishi va talaffuz amaliyotiga yordam beruvchi interaktiv o'yinlar, qo'shiqlar va hikoyalarni o'z ichiga oladi. Li va boshqalar tomonidan tadqiqot. (2019) interfaol o'quv muhitlari asl tilni yaratish, fikr-mulohazalarni bildirish va mustahkamlash imkoniyatlarini taqdim etish orqali bolalar nutqining rivojlanishiga ijobiy ta'sir ko'rsatishi isbotlangan. U va uning hamkorlari Kahoot interaktiv veb-saytidan foydalanishni tekshiradi. Natijalar tahlilidan ma'lum bo'lishicha bolalarning dars davomida gapirishga bo'lgan ishonchini

oshirishda va an'anaviy sinflardagi o'quvchilarning 56 foizi savol berishni og'ir deb bilishini kamaytirishda, xuddi shu statistika - Kahootdan faol foydalanilmoqda.

Nutqni aniqlash va qayta aloqa tizimlari:

Nutqni aniqlash texnologiyasidagi yutuqlar bolalarning talaffuzi va nutqi ravshanligini baholash va fikr bildirish imkonini beruvchi interaktiv til o'rganish vositalariga yo'l ochdi. Vang va boshqalar tomonidan olib borilgan tadqiqotlar. (2020) real vaqt rejimida fikr-mulohaza va maqsadli tuzatish choralari taklif qilish orqali bolalarning talaffuz aniqligini oshirishda ushbu tizimlarning samaradorligini namoyish etadi. Nutqni aniqlash va qayta aloqa tizimlaridan foydalangan holda, interfaol texnologiyalar bolalarga nutqni rivojlantirish, o'z-o'zini baholash va kerakli tuzatishlar kiritish imkonini beradi, bu esa tilni bilish darajasini oshiradi.

Nutqni aniqlash va qayta aloqa tizimlari bolalarning xorijiy tillarda nutqini rivojlantirishda muhim rol o'ynaydi. Bu texnologiyalar bolalarning talaffuzini tahlil qilish va baholash uchun ilg'or algoritmlardan foydalanadi hamda darhol fikr-mulohazalarni taqdim etadi, bu ularga nutq o'stirishni yaxshilash va til ko'nikmalarini oshirish imkonini beradi. Bu yerda biz nutqni aniqlash va qayta aloqa tizimlari bilan bog'liq imtiyozlar va havolalarga chuqurroq to'xtalamiz.

Nutqni aniqlash va qayta aloqa tizimlarining afzalliklari:

To'g'ri talaffuz: Nutqni aniqlash tizimlari alohida tovushlar, so'zlar va iboralarning talaffuzini aniq belgilashi va baholashi mumkin. Muayyan bir paytda talaffuzning aniqligi haqida fikr-mulohazalarni taqdim etish orqali bolalar o'z xatolarini aniqlashlari va tuzatishlari mumkin, bu esa artikulyatsiya va tushunarlikni yaxshilashga olib keladi.

Almashtirish va ritmik nomuvofiqliklar kabi muayyan talaffuz xatolarini aniqlay oladi. Ushbu xatoni o'z vaqtida aniqlash bolalarda nutqni takomillashtirish uchun muayyan sohalarni belgilashga va nutqni yanada o'stirishga yordam beradi.

Darhol fikr-mulohaza: Nutqni aniqlash tizimlari yordamida bolalar o'zlarining talaffuzi bo'yicha darhol fikr-mulohazalarni oladilar, bu ularga darhol o'zgartirishlar kiritish va to'g'ri nutq shakllarini mashq qilish imkonini beradi. Ushbu tezkor fikr-mulohaza tezroq o'rganishni osonlashtiradi va bolalarga to'g'ri talaffuzni yanada samaraliroq o'zlashtirishga yordam beradi.

O'z-o'zini baholash va o'z-o'zini tuzatish: nutqni aniqlash tizimlaridan foydalangan holda, bolalar o'z talaffuzini, o'z-o'zini baholashda faol ishtirok etishlari mumkin. Ular o'z nutqlarini tizim tomonidan taqdim etilgan to'g'ri talaffuz modeli bilan solishtirishlari, xatolarni mustaqil ravishda aniqlashlari va o'z-o'zini tuzatishga harakat qilishlari, o'z-o'zini boshqarishga yordam berishlari mumkin.

Ishonchni oshirish: Ijobiy va konstruktiv fikr-mulohazaga ega nutqni aniqlash tizimlaridan muntazam foydalanish bolalarning nutq qobiliyatiga bo'lgan ishonchini oshirishi mumkin. Ular to'g'ri talaffuz va takomillashtirish bo'yicha yo'l-yo'riqlarni

olgach, ularning o'ziga ishonchi oshadi, bu maqsad tilda mashq qilish va muloqot qilish uchun motivatsiyani oshiradi.

Virtual haqiqat (VR) va kengaytirilgan haqiqat (AR):

VR va AR texnologiyalari bolalar nutqini rivojlantirishga yordam beradigan immersiv va interaktiv tajribalarni taqdim etadi. Misol uchun, virtual tilning immersion dasturlari bolalarga virtual muhitlarni o'rganish va virtual belgilar bilan simulyatsiya qilingan suhbatlarda qatnashish imkonini beradi, bu esa tildan haqiqiy foydalanish va madaniy tushunishni rag'batlantiradi. Li va Sepulveda (2021) tadqiqoti VR va ARning bolalar nutqining ravonligi, so'z boyligini saqlash va umumiy til ko'nikmalarini yaxshilashdagi ijobiy ta'sirini ta'kidlaydi.

Kengaytirilgan haqiqat (AR) - real dunyo va kompyuter tomonidan yaratilgan kontentni birlashtirgan interaktiv tajriba. Tarkib ko'plab sensorli usullarni qamrab olishi mumkin, jumladan, vizual, eshitish, haptik, somatosensor va hid bilish.[1] ARning uchta asosiy xususiyatni o'zida mujassam etgan tizim sifatida ta'riflash mumkin : real va virtual olamlarning kombinatsiyasi, real vaqtda o'zaro ta'sir, virtual va real obyektlarni aniq 3D ro'yxatga olish[2]. Hissiy ma'lumotlar konstruktiv (ya'ni tabiiy muhitga qo'shimcha) yoki halokatli (ya'ni tabiiy muhitni niqoblash) bo'lishi mumkin.[3] Bu tajriba jismoniy dunyo bilan uzviy bog'langan bo'lib, u haqiqiy muhitning immersiv jihati sifatida qabul qilinadi.[3] Shu tariqa, to'ldirilgan reallik insonning real muhit haqidagi doimiy tasavvurini o'zgartiradi, virtual haqiqat esa foydalanuvchining real muhitini simulyatsiya qilingani bilan to'liq almashtiradi.[4][5]

Kengaytirilgan haqiqat asosan aralash haqiqat bilan sinonimdir. Terminologiyada kengaytirilgan voqelik va kompyuter vositachiligidagi voqelik bilan o'xshashlik ham mavjud.

Qo'shimcha haqiqatning asosiy ahamiyati raqamli dunyoning tarkibiy qismlarini insonning real dunyoni idrok etishida oddiy ma'lumotlar ko'rinishi sifatida emas, balki dunyoning tabiiy qismlari sifatida qabul qilinadigan immersiv hissiyotlarni birlashtirish usulidir. 1992-yilda AQSh Harbiy-havo kuchlarining Armstrong laboratoriyasida ishlab chiqilgan Virtual armatura tizimidan boshlab foydalanuvchilar uchun immersiv aralash reallik tajribasini taqdim etuvchi eng birinchi funksional AR tizimlari 1990-yillarning boshida ixtiro qilingan . [8] Keyinchalik kengaytirilgan haqiqat ilovalari ta'lim, aloqa, tibbiyot va ko'ngilochar va tijorat sohalarini qamrab oldi. Ta'lim sohasida kontentga mobil qurilma yordamida rasmni skanerlash yoki ko'rish yoki markersiz AR texnikasidan foydalanish orqali kirish mumkin.

Kengaytirilgan haqiqat tabiiy muhit yoki vaziyatlarni yaxshilash uchun ishlatiladi va idrok bilan boyitilgan tajribalarni taklif qiladi. Ilg'or AR texnologiyalari (masalan, kompyuter ko'rish qobiliyatini qo'shish, smartfon ilovalariga AR kameralarini qo'shish va ob'ektlarni aniqlash) yordamida foydalanuvchining atrofdagi real dunyo haqidagi ma'lumotlar interaktiv va raqamli manipulyatsiyaga aylanadi. Atrof-muhit va uning

ob'ektlari to'g'risidagi ma'lumotlar real dunyoga joylashtirilgan. Ushbu ma'lumotlar virtual bo'lishi mumkin. Kengaytirilgan haqiqat - bu sun'iy bo'lgan va allaqachon mavjud bo'lgan haqiqatga yoki unga qo'shadigan har qanday tajriba, (masalan, elektromagnit, radio to'lqinlari) kabi boshqa haqiqiy sezilgan yoki o'lchangan ma'lumotlarni ko'rish, ular aslida kosmosda joylashgan joyga to'liq mos keladi. Kengaytirilgan haqiqat, shuningdek, yashirin bilimlarni to'plash va almashishda katta imkoniyatlarga ega. Ko'paytirish usullari odatda real vaqt rejimida va atrof-muhit elementlari bilan semantik kontekstda amalga oshiriladi. Immersiv idrok etish ma'lumotlari ba'zan qo'shimcha ma'lumotlar bilan birlashtiriladi, masalan, sport musobaqasining jonli videosidagi ballar. Bu kengaytirilgan haqiqat texnologiyasi va bosh ekran texnologiyasining (HUD) afzalliklarini birlashtiradi.

Raqamli hikoyalar va multimedia:

Interfaol texnologiyalar bolalarga raqamli hikoyalar va multimedia faoliyati bilan shug'ullanish imkonini beradi, ularning ijodkorligi va til ifodasini rivojlantiradi. O'z hikoyalarini yaratish orqali bolalar tasvirlar, videolar va audio yozuvlar kabi raqamli elementlarni o'z ichiga olgan holda lug'at, grammatika va hikoya qilish ko'nikmalarini faol ravishda mashq qiladilar. Zheng va boshqalar tomonidan o'tkazilgan tadqiqot. (2018) bolalarning og'zaki nutqini rivojlantirish, haqiqiy tildan foydalanishni rag'batlantirish va xorijiy tillarda gapirishga bo'lgan ishonchini oshirishda raqamli hikoyalar samaradorligini namoyish etadi.

"Raqamli hikoyalar" turli xil video dasturiy vositalardan foydalangan holda tasvirlar, videokliplar, musiqa va matn kabi elementlar bilan hikoya qilishni birlashtiradigan ixcham rivoyatlarni anglatadi. Ushbu hikoyalar ko'pincha jozibali va hissiy jihatdan jozibali formatlarda taqdim etiladi, ba'zan esa interaktiv xususiyatlarni o'z ichiga oladi. Foydalanilayotgan ommaviy axborot vositalari kino texnikasining raqamli versiyalarini, harakatsiz tasvirlarni, faqat audio kontentni yoki faqat elektron fayllar sifatida mavjud bo'lgan boshqa jismoniy bo'lmagan media shakllarini qamrab olishi mumkin [6].

"Raqamli hikoyalar" atamasi, shuningdek, raqamli rivoyatlarning keng doirasini, jumladan, veb-asosdagi hikoyalarni, interfaol hikoyalarni, gipermatnlarni va hikoya qiluvchi kompyuter o'yinlarini ham qamrab olishi mumkin. U vaqti-vaqti bilan umuman kino san'atini tasvirlash uchun ishlatiladi va yaqin kelajakda tijorat va notijorat tashkilotlar tomonidan reklama va reklama harakatlarini o'zida ifoda qilishi mumkin.

Raqamli hikoyalarni odamlar o'zlarining hayotiy hikoyalari va ijodiy ifodalarini boshqalar bilan baham ko'rish jarayoni sifatida foydalanishlari mumkin. Hikoya yozishning ushbu shakli raqamli kameralar, raqamli ovoz yozish moslamalari, iMovie, Microsoft Photos, Final Cut Express va WeVideo kabi media ishlab chiqarish texnikasi, apparat va dasturiy ta'minotning mavjudligi bilan paydo bo'ldi. Ushbu

texnologik yutuqlar odamlarga o'z hikoyalarini Internet orqali YouTube, Vimeo, kompakt disklar, podkastlar va boshqa raqamli tarqatish tizimlari kabi platformalarda tarqatish imkonini beradi.

Aslini olganda, raqamli hikoya qilish qadimgi hikoya qilish san'atining zamonaviy kengaytmasini ifodalaydi, endi u raqamli tasvirlar, videolar va tovushlar bilan o'zaro bog'langan. Yangi media va raqamli texnologiyalar tufayli odamlar hikoya qilishga o'ziga xos nuqtai nazardan yondashishlari mumkin, ko'pincha chiziqli bo'lmagan va interaktiv formatlar kabi innovatsion va noan'anaviy hikoya tuzilmalaridan foydalanadilar [5].

Oddiy qilib aytganda, raqamli hikoyalar - bu turli xil kommunikativ elementlarni o'zida mujassam etgan multimedia taqdimotlari. Ushbu elementlar matn, rasmlar, videolar, audio, ijtimoiy media komponentlari (masalan, tvitlar) yoki interaktiv xususiyatlarni (masalan, xaritalar) o'z ichiga olishi mumkin.

Ta'lim muhitida raqamli hikoyalar mavzuni turli fanlar bo'yicha mavjud bilim va ko'nikmalar bilan birlashtirgan ekspressiv vosita sifatida xizmat qilishi mumkin. Talabalar o'zlarining raqamli hikoyalarini yaratish uchun yakka tartibda yoki hamkorlikda ishlashlari mumkin, agar xohlasalar internetda baham ko'rishlari mumkin [6].

Onlayn til almashinuvi va hamkorlik:

Raqamli platformalar turli mintaqalar yoki tillardagi bolalarni bog'lab, onlayn til almashinuvi va hamkorlikni osonlashtiradi. Video konferentsiya, xabar almashish ilovalari va umumiy loyihalar orqali bolalar ona tilida so'zlashuvchilar yoki bir xil chet tilini o'rganayotgan tengdoshlari bilan haqiqiy suhbatlar va hamkorlikdagi vazifalarni bajarishlari mumkin. Kukul'ska-Hulme va boshqalar tomonidan tadqiqot . (2018) shuni ko'rsatadiki, onlayn til almashinuvi mazmunli o'zaro ta'sirlar, madaniy almashinuv va xorijiy tillarda kommunikativ kompetentsiyani rivojlantirishga yordam beradi.

Interfaol texnologiyalar boshlang'ich ta'lim jarayonida bolalarning chet tillarida nutq qobiliyatini rivojlantirishning istiqbolli yo'llarini taklif etadi. Interfaol ta'lim muhitlaridan tortib nutqni aniqlash tizimlari, virtual haqiqat, raqamli hikoyalar va onlayn hamkorlikgacha, bu texnologiyalar tilning ishlab chiqarish, fikr-mulohazalar va madaniy tushunish uchun qiziqarli va chuqur imkoniyatlarni taqdim etadi. Asosli ma'lumotnomalar bilan qo'llab-quvvatlangan ushbu maqola bolalar nutqini rivojlantirish va umumiy tilni bilish darajasini oshirish, ularni bizning tobora o'zaro bog'langan dunyomiz uchun qimmatli ko'nikmalar bilan jihozlash uchun til o'rganish o'quv dasturlariga interfaol texnologiyalarni integratsiya qilish muhimligini ta'kidlaydi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YXATI:

1. Vang, Y., Chjan, Y. va Yin, L. (2020). Kompyuter yordamida talaffuz o'rgatishning xitoylik o'quvchilarning talaffuz aniqligiga ta'siri: meta-tahlil. Kompyuter yordamida til o'rganish, 33(7-8), 863-892.
2. Chjan, Y. va Liu, M. (2018). Avtomatlashtirilgan nutqni aniqlashga asoslangan nutq amaliyotining Xitoy tilini o'rganuvchilarning og'zaki nutqiga ta'siri. Til o'rganish va texnologiya, 22(2), 124-145.
3. Eskenazi , M. va Zechner , K. (2012). Kompyuter yordamida til o'rganish uchun intonatsiya treningi. Kompyuter nutqi va tili, 26(3), 167-186.
4. Lambert, J. (2002). Raqamli hikoyalar: hayotni suratga olish, hamjamiyat yaratish. Digital Diner Press.
5. Robin, BR (2008). Raqamli hikoyalar: XXI asr sinfi uchun kuchli texnologiya vositasi. Nazariya amaliyotga, 47(3), 220-228.
6. Ohler , J. (2008). Sinfda raqamli hikoyalar: savodxonlik, o'rganish va ijodkorlik uchun yangi media yo'llari. Corwin Press.
7. Li, SH, Chang, B. va Huang, Y. (2019). Kompyuter yordamida talaffuzni o'rgatish va uning L2 talaffuz aniqligini oshirishga ta'siri: A m eta-tahlil. Til o'rganish va texnologiya, 23(2), 124-142.
8. Ginter , A. va Dimova , S. (2020). Ingliz unlilarini ishlab chiqarishni yaxshilash uchun kompyuter yordamida talaffuzni o'rgatish samaradorligi: tizimli ko'rib chiqish. Kompyuter yordamida til o'rganish, 33(3), 209-244.
9. Ribeiro, S., & Sanches , I. (2017). Til o'rganishda nutqni aniqlash texnologiyasi: tizimli tahlil. Ta'lim texnologiyasi va jamiyati, 20(2), 113-126.
10. Zhang, Y. va DeSmet , P. (2016). Nutqni avtomatik aniqlash va uning talaffuzni o'rgatishga ta'siri. Til o'rgatish, 49(1), 15-36.