BOSHLANG'ICH SINF O'QUVCHILARIDA OG'ZAKI NUTQ KO'NIKMALARINI RIVOJLANTIRISHDA INTERAKTIV MULTIMEDIYA VOSITALARINING O'RNI VA AHAMIYATI

Nabiyeva Mu'tabar Maxammadayup qizi
Namangan viloyati To'raqo'rg'on tumani
55- maktabda boshlang'ich sinf o'qituvchisi
https://doi.org/10.5281/zenodo.22879457

Annotatsiya. Mazkur tezisda boshlang'ich sinf o'quvchilarining og'zaki nutq ko'nikmalarini rivojlantirishda interaktiv multimediya vositalarining didaktik imkoniyatlari tahlil qilinadi. Tadqiqot 2019–2026-yillarda nashr etilgan 15 ta xalqaro ilmiy manbaning kontent-tahliliga asoslandi. Interaktiv video, digital storytelling, audioyozuv, raqamli taqdimot, vizual-tovushli topshiriq va o'quvchi tomonidan yaratiladigan multimedia mahsulotlarining ravonlik, talaffuz, lug'at boyligi, mantiqiy izchillik, tinglab tushunish va kommunikativ faollikka ta'siri umumlashtirildi. Natijalar multimediya vositasi o'zi mustaqil maqsad emasligini, uning samarasi o'quvchini tinglash–anglash–gapirish–qayta ko'rish–takomillashtirish sikliga faol jalb etish bilan bog'liqligini ko'rsatdi. Tezisda boshlang'ich ona tili darslari uchun yetti bosqichli metodik sikl, baholash mezonlari va amaliy tavsiyalar taklif etiladi.

Kalit so'zlar: boshlang'ich ta'lim, og'zaki nutq, interaktiv multimediya, digital storytelling, ravonlik, talaffuz, dialogik muloqot, raqamli pedagogika.

Аннотация. В тезисе рассматривается роль интерактивных мультимедийных средств в развитии устной речи учащихся начальных классов. На основе контент-анализа 15 международных исследований 2019–2026 гг. обобщены возможности цифрового сторителлинга, интерактивного видео, аудиозаписи и мультимодальных заданий для формирования беглости, произношения, словарного запаса, связности речи и коммуникативной активности. Предложен методический цикл применения мультимедиа на уроках родного языка и критерии оценки устного ответа.

Ключевые слова: начальное образование, устная речь, интерактивное мультимедиа, цифровой сторителлинг, коммуникативные навыки.

Abstract. This thesis examines the role of interactive multimedia in developing primary school pupils' oral language skills. A content analysis of 15 international sources published between 2019 and 2026 was conducted. Evidence on digital storytelling, interactive video, audio recording, multimodal prompts and learner-created media was synthesized with a focus on fluency, pronunciation, vocabulary, coherence, listening comprehension and participation. The findings suggest that multimedia is most effective when it supports an active cycle of listening, meaning-making, speaking, feedback and revision rather than passive screen exposure. A seven-stage methodological cycle and practical assessment criteria for mother-tongue lessons are proposed.

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

Keywords: primary education, oral language, interactive multimedia, digital storytelling, fluency, communication, multimedia learning.

KIRISH

Boshlang'ich ta'lim bosqichida og'zaki nutq o'quvchining nafaqat ona tili fanidagi, balki barcha fanlardagi muvaffaqiyatini belgilovchi tayanch kompetensiyalardan biridir. O'quvchi fikrini aniq ifodalashi, savolga mazmunli javob berishi, voqea-hodisani izchil hikoya qilishi, suhbatdoshini tinglashi va muloqot vaziyatiga mos leksik birliklardan foydalanishi orqali bilimini faol kommunikativ faoliyatga aylantiradi. Shu jihatdan boshlang'ich sinf ona tili darslarida og'zaki nutqni rivojlantirish faqat "gapirtirish" bilan cheklanmasligi, balki tinglash, tushunish, rejalashtirish, ifodalash, o'z nutqini eshitish va takomillashtirish jarayonlarini bir butun tizim sifatida tashkil etishi zarur.Raqamli ta'lim muhitining kengayishi mazkur vazifani yangi didaktik imkoniyatlar bilan boyitmoqda. Interaktiv multimediya matn, rasm, animatsiya, ovoz, video, savol-javob, tanlov va foydalanuvchi harakatini birlashtirgan o'quv muhitini anglatadi. Multimedia learning nazariyasiga ko'ra, ma'lumot verbal va vizual kanallar orqali muvofiqlashtirilgan holda berilganda mazmunni anglash chuqurlashishi mumkin, biroq ortiqcha effektlar kognitiv yukni oshirishi ehtimoli mavjud (1). Demak, multimedia vositasining pedagogik qiymati uning "zamonaviyligi" bilan emas, balki o'quvchining faol nutqiy harakatini qay darajada qo'llab-quvvatlashi bilan o'lchanadi.

Digital storytelling bo'yicha tizimli tahlillar raqamli hikoya yaratish o'quvchiga mazmunni rejalashtirish, ovozli ifoda, tasvir tanlash, qayta hikoya qilish va auditoriya oldida taqdim etish kabi bir-birini to'ldiruvchi faoliyatlarni uyg'unlashtirish imkonini berishini ko'rsatadi (2, 3). Boshlang'ich sinf o'quvchilariga oid empirik ishlarda digital storytelling og'zaki kommunikatsiya, tinglab tushunish, talaffuz va ishonchning rivojlanishi bilan bog'langan (4, 5, 6). Video orqali o'z chiqishini qayta ko'rish esa o'quvchiga nutq tezligi, pauza, imo-ishora va auditoriya bilan ko'z aloqasi kabi jihatlarni anglash imkonini beradi (7).

Biroq multimedia vositalari bilan ishlashda ikki xavf mavjud. Birinchisi, darsning texnologik tomoni asosiy maqsadga aylanib, o'quvchi passiv tomoshabinga aylanishi mumkin. Ikkinchisi, ko'p animatsiya, ortiqcha musiqa yoki bir vaqtning o'zida haddan tashqari ko'p matn, ovoz va tasvir berilishi bolaning e'tiborini asosiy nutqiy vazifadan chalg'itadi. UNESCOning ta'limda texnologiyadan foydalanish bo'yicha tahlili ham texnologiya o'qituvchining pedagogik maqsadini qo'llab-quvvatlashi, insoniy muloqotni siqib chiqarmasligi kerakligini ta'kidlaydi (8).

Shu asosda tadqiqotning maqsadi — boshlang'ich sinf o'quvchilarida og'zaki nutq ko'nikmalarini rivojlantirishda interaktiv multimediya vositalarining o'rni va ahamiyatini ilmiy manbalar asosida aniqlash, ularni ona tili darsiga integratsiya qilishning metodik shartlarini tizimlashtirish hamda amaliy siklni taklif etishdan iborat. Tadqiqot vazifalari: 1) og'zaki nutq tarkibiy ko'rsatkichlarini belgilash; 2) interaktiv multimedia vositalarining nutqiy funksiyalarini tasniflash; 3) 2019–2026-yillardagi ilmiy ishlar natijalarini kontent-tahlil qilish; 4) boshlang'ich ona tili darsi uchun metodik model va baholash mezonlarini ishlab chiqish.

MATERIALLAR VA METODLAR

Tadqiqot nazariy-analitik tezis sifatida tashkil etilib, tizimli qidiruv elementlariga ega kontent-tahlil usulidan foydalanildi. Manbalar mavzuga bevosita aloqadorlik, boshlang'ich yosh yoki unga yaqin yosh guruhini qamrab olishi, digital storytelling, interaktiv video, audioyozuv, multimodal topshiriq yoki dialogik nutq texnologiyalarini o'rganishi hamda og'zaki nutq bilan bog'liq natijalarni yoritishi

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

mezonlari asosida tanlandi. Tahlilga 2019–2026-yillarda chop etilgan 15 ta xalqaro manba kiritildi. Ular orasida tizimli sharhlar, eksperimental va kvazi-eksperimental tadqiqotlar, metodik tadqiqotlar hamda nufuzli xalqaro tashkilot hisobotlari mavjud.

Har bir manba besh kod bo'yicha tahlil qilindi: a) multimedia turi; b) o'quvchi faoliyatining interaktivlik darajasi; c) og'zaki nutq ko'rsatkichi; d) qayd etilgan pedagogik natija; e) qo'llash sharti yoki cheklov. Natijalar bir-birini istisno qilmaydigan kategoriyalar asosida kodlandi. Masalan, bitta tadqiqotda ham ravonlik, ham talaffuz, ham motivatsiya natijasi qayd etilgan bo'lsa, u uchala kategoriya bo'yicha hisobga olindi. Shu sababli diagrammadagi umumiy chastotalar manbalar soniga teng bo'lishi shart emas.

Og'zaki nutqning operatsion modeli besh mezonga tayandi: mazmuniy to'liqlik, mantiqiy izchillik, leksik-grammatik aniqlik, ravonlik va talaffuz-ifodalilik. Boshlang'ich yoshdagi bolalar uchun baholashda murakkab lingvistik terminlardan ko'ra kuzatiladigan xatti-harakatlar muhim deb qabul qilindi: mavzudan chetga chiqmaslik, gaplar o'rtasida bog'lanish yaratish, asosiy so'zlardan o'rinli foydalanish, keraksiz uzoq pauzalarni kamaytirish, tinglovchi tushunadigan darajada aniq talaffuz qilish va savolga munosib javob qaytarish.

Metodik modelni tuzishda multimedia learningning kognitiv tamoyillari (1), digital storytelling bo'yicha tizimli sharhlar (2, 3), boshlang'ich sinfda og'zaki kommunikatsiya va tinglab tushunish bo'yicha tajribalar (4, 5, 7) hamda dialogik muloqotning oral kommunikativ kompetensiyaga ta'sirini ko'rsatgan tadqiqotlar (9) o'zaro integratsiya qilindi. Tahlil natijasi sifatida interaktiv multimediya vositasi "input"ni ko'paytiruvchi ekran emas, balki o'quvchi nutqini rejalashtirish, bajarish, qayta eshitish va tuzatishni tashkil etuvchi didaktik vosita sifatida talqin qilindi.

1-jadval. Interaktiv multimedia vositalari va ularning og'zaki nutqdagi didaktik funksiyasi

Vosita turi	Asosiy faoliyat	Rivojlantiriladigan ko'nikma	O'qituvchi vazifasi
Digital storytelling	Rasm, audio va qisqa video asosida hikoya tuzish	Izchillik, lug'at, ravonlik, ifodalilik	Ssenariyni soddalashtirish, savol va tayanch iboralar berish
Interaktiv video	Videoni to'xtatib taxmin, izoh, qayta hikoya qilish	Tinglab tushunish, dalillash, tezkor javob	Muhim nuqtalarda savol qo'yish, ortiqcha effektni kamaytirish
Audioyozuv / ovozli portfel	O'z nutqini yozib, qayta eshitish	Talaffuz, temp, pauza, o'zini nazorat qilish	Qisqa rubrika asosida feedback berish
Raqamli slayd va rasm ketma-ketligi	Tayanch tasvirlar bo'yicha gapirish	Mantiqiy ketma-ketlik, bog'lovchilar	Tasvirni maqsadli tanlash, tayyor matnni ko'paytirmaslik
Juftlikdagi multimedia topshirig'i	Savol-javob, rol, mini-dialog	Dialogik nutq, tinglash, navbatni saqlash	Har bir o'quvchiga gapirish

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

			vaqti yaratish

NATIJALAR

Kontent-tahlil interaktiv multimedia vositalarining eng ko‘p qayd etilgan natijasi og‘zaki nutqning faol ishlab chiqarilishi ekanini ko‘rsatdi. Digital storytelling bo‘yicha tizimli sharhda turli ta’lim bosqichlaridagi tadqiqotlar nutqiy chiqishning ravonligi, mazmuniy tashkil etilishi va kommunikativ ishonchga ijobiy ta’sir ko‘rsatishini umumlashtirgan (3). Beshinchi sinf o‘quvchilari bilan o‘tkazilgan kvazi-eksperimental ishda raqamli hikoya usuli og‘zaki kommunikatsiya ko‘rsatkichlarini yaxshilagani qayd etilgan (4). 2026-yilgi boshlang‘ich darajadagi eksperimental tadqiqotda esa digital storytellingdan foydalangan guruhda ravonlik, tushunish va talaffuz bo‘yicha nazorat guruhiga nisbatan yaxshiroq natijalar aniqlangan, lug‘at bo‘yicha farq esa statistik jihatdan barqaror bo‘lmagan (6). Bu natija multimedia barcha til ko‘rsatkichlariga bir xil ta’sir qilmasligini ko‘rsatadi.

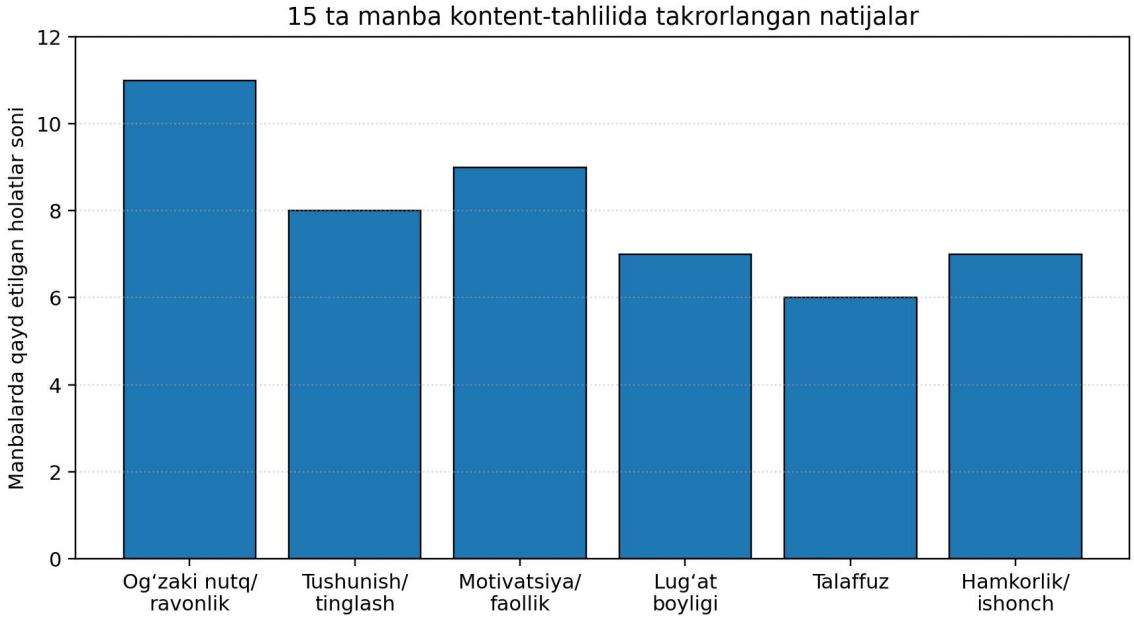
Tinglab tushunish og‘zaki nutqning kirish komponenti sifatida alohida ahamiyatga ega. 4-sinf o‘quvchilari bilan olib borilgan tadqiqotda bir xil hikoya matni tajriba guruhiga raqamli hikoya formatida, nazorat guruhiga esa an’anaviy o‘qish va tinglash usulida taqdim etilgan; raqamli hikoya qo‘llangan guruhda tinglab tushunish natijalari sezilarli o‘sgan (5). 3-sinf ona tili darslari kontekstidagi tadqiqotda digital storytelling faol tinglash va ijodiy fikrlashning ayrim ko‘rsatkichlariga ijobiy ta’sir qilgan (10). Demak, multimediya orqali og‘zaki nutqni rivojlantirish “gapirishdan oldingi” tinglash va mazmunni anglash bosqichini kuchaytirishi mumkin.

Video yozuv va o‘z nutqini qayta ko‘rish alohida metodik ahamiyatga ega. Colognesi, Coppe va Lucchini boshlang‘ich maktab o‘quvchilari bilan o‘tkazgan tadqiqotda og‘zaki chiqishlarni videoformatda tayyorlash verbal va noverbal kommunikatsiyaning ayrim komponentlarida qo‘shimcha rivojlanish berganini ko‘rsatdi (7). Bunday yondashuvda o‘quvchi bir vaqtning o‘zida ijrochi va kuzatuvchiga aylanadi: u o‘z ovozi, temp, pauza, takror, yuz ifodasi va tinglovchiga qarash kabi belgilarni qayta kuzatadi. Shu orqali feedback faqat o‘qituvchidan keladigan tashqi baho emas, balki o‘zini nazorat qilish mexanizmiga ham aylanadi.

Dialogik muloqot haqidagi tadqiqotlar texnologiyaning interaktiv tabiatini insoniy suhbat bilan birlashtirish lozimligini tasdiqlaydi. 4–7 yosh oralig‘idagi bolalar ishtirokidagi dialogik classroom talk tajribasida o‘qituvchining ochiq savollari, fikrni kengaytirishga undashi va bola javobiga keyingi savol bilan murojaat qilishi oral kommunikativ kompetensiyani yaxshilagan (9). Shu sababli interaktiv slayd yoki video o‘zi “interaktiv” emas: o‘quvchi undan keyin taxmin qilsa, dalil keltirsa, suhbatdoshining fikriga javob bersa va mazmunni o‘z so‘zlari bilan qayta ifodalasa, haqiqiy interaktivlik yuzaga keladi.

15 ta manba bo‘yicha kodlangan natijalarda og‘zaki nutq/ravonlik 11 manbada, motivatsiya va faol ishtirok 9 manbada, tinglash/tushunish 8 manbada, lug‘at va hamkorlik-ishonch 7 tadan manbada, talaffuz 6 manbada bevosita yoki bilvosita qayd etildi. Bu chastotalar statistik meta-tahlil emas, balki ushbu tezis doirasida amalga oshirilgan sifat kontent-tahlilining natijasidir. Shuning uchun diagramma ta’sir kuchini emas, tadqiqotlarda qaysi natijalar ko‘proq muhokama qilinganini ko‘rsatadi.

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.



1-diagramma. Tahlil qilingan 15 ta manbada qayd etilgan asosiy natijalar chastotasi

2-jadval. Boshlang'ich sinf o'quvchisining og'zaki nutqini kuzatish mezonlari

Mezon	Boshlang'ich daraja	Rivojlanayotgan daraja	Barqaror daraja
Mazmun	Javob juda qisqa yoki mavzudan chetga chiqadi	Asosiy fikrni aytadi, ayrim tafsilotlar yetishmaydi	Asosiy fikr va muhim tafsilotlarni to'liq ifodalaydi
Izchillik	Gaplar uzilgan, ketma-ketlik buziladi	Tayanch savol bilan ketma-ketlikni saqlaydi	Mustaqil reja asosida bog'langan nutq tuzadi
Leksika	Bir xil so'zlarni ko'p takrorlaydi	Mavzuga oid so'zlardan foydalanadi	Sinonim, sifat, fe'l va bog'lovchilardan o'rinli foydalanadi
Ravonlik	Uzoq pauza va ko'p to'xtashlar mavjud	Qisqa pauzalar bilan fikrni davom ettiradi	Tabiiy tempda, ishonchli va uzluksiz gapiradi
Talaffuz/ifoda	Ayrim so'zlar tushunarsiz, intonatsiya bir xil	Asosan tushunarli, ayrim xatolar mavjud	Aniq talaffuz, maqsadga mos urg'u va intonatsiya mavjud

Tahlil asosida multimediya vositalarining samaradorligi to'rtta shartga bog'liq ekanligi aniqlandi. Birinchi shart — maqsadning nutqiyligi. Darsda video ko'rsatilsa-yu, o'quvchidan faqat test tanlash talab

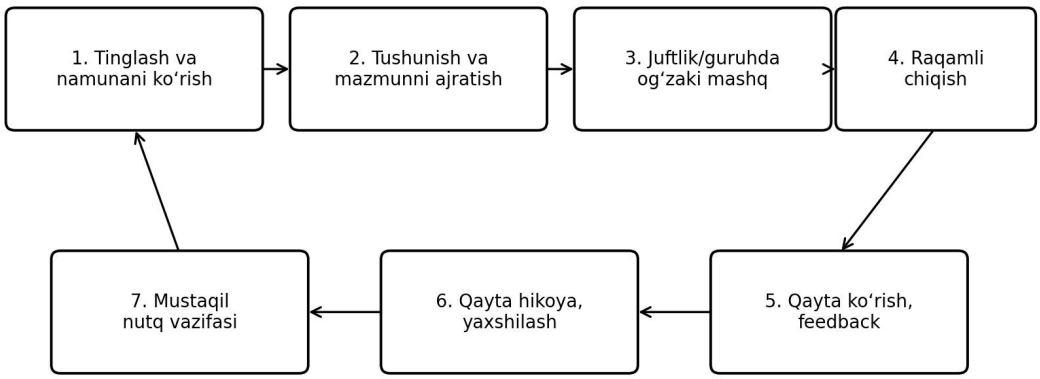
© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

qilinsa, og'zaki nutq uchun faol ishlab chiqarish vaqti yetarli bo'lmaydi. Ikkinchi shart — multimodal materialning soddaligi. Mayer va Fiorella ta'kidlaganidek, keraksiz elementlarni chiqarib tashlash, muhim signallarni ajratish va axborotni segmentlash o'quvchining asosiy mazmunga e'tiborini saqlashga yordam beradi (1). Uchinchisi — qayta ishlash imkoniyati: o'quvchi videoni qayta ko'rishi, ovozini qayta eshitishi, hikoyani ikkinchi marta yaxshiroq aytishi kerak. To'rtinchisi — o'qituvchi feedbackining qisqa va aniq bo'lishi; bir vaqtning o'zida ko'p xatoni tuzatish boshlang'ich yoshda nutqiy ishonchni pasaytirishi mumkin.

Web-asosli raqamli media va digital storytellingni boshlang'ich maktabning oral literacy ko'nikmalari bilan bog'lagan 2026-yilgi tizimli sharh ham texnologiyaning samarasi pedagogik dizayn, texnik ta'minot va o'qituvchi tayyorgarligiga bog'liqligini qayd etadi (11). Xuddi shuningdek, boshlang'ich o'quvchilari orasida digital storytelling bo'yicha yangi sharhlar ishonch, ravonlik va lug'atni rivojlantirish imkoniyatlarini ko'rsatadi (12, 13). Bu dalillar birgalikda multimedia vositalarini alohida "metod" emas, balki muloqotga yo'naltirilgan metodik tizimning komponenti sifatida qo'llash zarurligini ko'rsatadi.

Shundan kelib chiqib, boshlang'ich ona tili darsida interaktiv multimediya asosida og'zaki nutqni rivojlantirish uchun yetti bosqichli sikl taklif etildi: 1) qisqa audio-vizual namuna bilan tinglash; 2) mazmunni savol va tayanch belgilar orqali anglash; 3) juftlik yoki kichik guruhda og'zaki mashq; 4) o'quvchining 30–90 soniyali raqamli chiqishi; 5) qayta ko'rish yoki eshitish; 6) bitta-ikkita aniq mezon bo'yicha feedback va qayta hikoya; 7) boshqa vaziyatda mustaqil transfer topshirig'i. Bu siklda texnologiya nutqiy mahsulot yaratish va uni qayta ko'rib takomillashtirish uchun xizmat qiladi.

Interaktiv multimediya asosida og'zaki nutqni rivojlantirish sikli



2-diagramma. Interaktiv multimediya asosida og'zaki nutqni rivojlantirishning tavsiya etiladigan metodik sikli

MUHOKAMA

Tadqiqot natijalari interaktiv multimediya vositalari boshlang'ich sinfda og'zaki nutqni rivojlantirish uchun uch turdagi pedagogik ustunlik yaratishini ko'rsatadi. Birinchidan, ular kontekst

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

yaratadi. Rasm, ovoz va harakat birgalikda voqea-hodisa haqida gapirish uchun tabiiy mazmuniy tayanch beradi. O‘quvchi “nima haqida gapirishni” topishga kamroq kuch sarflab, “qanday aytish”ga ko‘proq e’tibor qaratadi. Ikkinchidan, multimedia takroriy mashqni qiziqarli shaklga keltiradi: bir xil hikoya avval tinglanadi, keyin rasm asosida qayta aytiladi, so‘ng ovoz yoki video ko‘rinishida yoziladi. Uchinchidan, raqamli mahsulot bolaning nutqini ko‘rinadigan va qayta tahlil qilinadigan obyektga aylantiradi.

Digital storytellingning muhim afzalligi shundaki, u “tayyor gapni takrorlash”dan “mazmun yaratish”ga o‘tishni ta’minlaydi. Wu va Chenning tizimli sharhida digital storytellingning lingvistik, kognitiv, affektiv va ijtimoiy natijalari birgalikda qayd etilgan (2). Nair va Yunusning speaking bo‘yicha sharhi esa raqamli hikoya turli ta’lim bosqichlarida nutqiy mashq uchun samarali vosita bo‘lishi mumkinligini ko‘rsatadi (3). Boshlang‘ich sinf sharoitida bu yondashuv ayniqsa hikoya, rasm asosida tasvirlash, qahramon nutqini ijro etish, matnni davom ettirish, voqea yakunini o‘zgartirish kabi ona tili topshiriqlariga mos keladi.

Biroq natijalarni “multimedia doimo yaxshi natija beradi” tarzida talqin qilish ilmiy jihatdan to‘g‘ri emas. Masalan, 2026-yilgi eksperimental ishda lug‘at bo‘yicha farq statistik jihatdan ahamiyatli bo‘lmagan (6), video qayta ko‘rish tadqiqotida esa barcha og‘zaki komponentlarda bir xil ustunlik aniqlanmagan (7). Bu holat multimedia ta’siri konkret ko‘nikma, vazifa turi, davomiylik va feedback sifatiga bog‘liqligini ko‘rsatadi. Shunday ekan, o‘qituvchi dars maqsadini oldindan aniqlashi kerak: agar maqsad talaffuz bo‘lsa, ovozli namuna va qayta yozish; izchillik bo‘lsa, rasm ketma-ketligi va hikoya xaritasi; dialogik nutq bo‘lsa, juftlikdagi savol-javob va rol topshirig‘i ustuvor bo‘ladi.

Boshlang‘ich ona tili darslarida multimedia bilan ishlashda “ekran vaqti” emas, “gapirish vaqti” markaziy mezon bo‘lishi kerak. Masalan, 8 daqiqalik videoni uzluksiz tomosha qilish o‘rniga 60–90 soniyali segmentlar qo‘llanib, har bir segmentdan so‘ng o‘quvchi taxmin, izoh, savol, xulosa yoki qayta hikoya bilan ishtirok etishi maqsadga muvofiq. Bunda sinfning barcha a’zolari gapirishiga sharoit yaratish uchun “avval juftlikda ayt – keyin sinfga ayt”, “20 soniyada asosiy fikr”, “rasmni ko‘rmasdan sherigingga tushuntir” kabi mikroformatlardan foydalanish mumkin.

Multimedia orqali o‘z nutqini yozib olish baholash madaniyatini ham o‘zgartiradi. An’anaviy og‘zaki javob o‘qituvchi eshitgan zahoti yakunlanadi; audio yoki video yozuv esa o‘quvchi uchun refleksiya materiali bo‘lib qoladi. Bolaga “hammasini tuzat” deyish o‘rniga “ikkinchi urinishda uchta bog‘lovchi ishlat”, “pauzani kamaytir”, “gap oxirini to‘liq ayt” kabi bitta yoki ikkita maqsad berish samaraliroq. Bu shakl o‘z-o‘zini baholashni sodda rubrika bilan birlashtiradi. Shu ma’noda interaktiv multimedia formative assessment, ya’ni rivojlantiruvchi baholash vositasi sifatida ham xizmat qiladi.

O‘qituvchining roli kamaymaydi, aksincha yanada mazmunli bo‘ladi. U material tanlovchisi, multimedia dizayneri, muloqot moderatorlari va feedback beruvchi sifatida faol ishtirok etadi. UNESCO hisobotida ham texnologiyaning foydasi sharoit, teng kirish, o‘qituvchi kompetensiyasi va pedagogik maqsadga bog‘liqligi ko‘rsatiladi (8). Shu sababli texnologik jihatdan murakkab platformani tanlashdan ko‘ra, oddiy audioyozuv yoki bitta interaktiv slayd orqali ko‘proq o‘quvchini gapirtira olish didaktik jihatdan afzal bo‘lishi mumkin.

Boshlang‘ich yoshdagi bolalarda xavfsizlik va etik masalalar ham e’tibordan chetda qolmasligi kerak. O‘quvchi videosini ommaviy tarmoqqa joylashtirish shart emas; dars ichidagi yopiq ko‘rish, qurilmada vaqtinchalik saqlash yoki faqat audioyozuvdan foydalanish yetarli. Ota-ona roziligi talab qilinadigan holatlar maktab siyosati va amaldagi me’yorlarga muvofiq tashkil etilishi zarur. Shuningdek,

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

o‘quvchilar orasida qurilmaga kirish imkoniyatidagi farq baholash natijasiga ta’sir qilmasligi uchun asosiy topshiriqlar maktab sharoitida bajarilishi maqsadga muvofiq.

Interaktiv multimedia vositalari ona tili darsining mazmunini ham o‘zgartirmasligi, aksincha uni chuqurlashtirishi kerak. Masalan, xalq ertagi yoki hikoya matni bilan ishlashda video tayyorlashdan oldin qahramon motivi, voqealar ketma-ketligi, asosiy g‘oya va so‘z tanlovi ustida ishlash talab etiladi. Aks holda chiroyli montaj nutqiy mazmunning sayozligini yashirib qolishi mumkin. Shu sababli multimedia mahsulotini baholashda dizayn yoki effektlar emas, nutq mazmuni va kommunikativ sifat ustuvor bo‘lishi lozim.

Tadqiqotning cheklovi shundaki, ushbu tezisda yangi eksperimental sinov o‘tkazilmadi; natijalar 15 ta tanlangan ilmiy manbaning kontent-tahlili va ularning metodik sinteziga asoslangan. Shuningdek, tahlildagi ayrim tadqiqotlar ona tili emas, chet tilini o‘qitish kontekstida o‘tkazilgan. Biroq ravonlik, talaffuz, qayta hikoya, dialogik muloqot, tinglab tushunish va o‘z nutqini qayta ko‘rib chiqish kabi mexanizmlar boshlang‘ich ona tili metodikasi uchun ham konseptual jihatdan muhimdir. Keyingi bosqichda taklif etilgan yetti bosqichli siklni 2–4-sinflarda nazorat va tajriba guruhlari asosida sinash, ayniqsa mazmuniy izchillik va ravonlikka ta’sirini o‘lchash maqsadga muvofiq.

3-jadval. 40–45 daqiqalik ona tili darsida multimedia asosidagi nutqiy faoliyat namunasi

Bosqich	Vaqt	O‘quvchi faoliyati	Kutiladigan nutqiy natija
Motivatsiya va tinglash	5 daq.	60–90 soniyali audio/video epizodni ko‘radi va tinglaydi	Mavzu bo‘yicha leksik faollashuv
Tushunish	7 daq.	“Kim? Nima sababdan? Keyin nima bo‘ladi?” savollariga javob beradi	Asosiy mazmunni ajratish
Juftlikdagi nutq	8 daq.	Rasm ketma-ketligi bo‘yicha sherigiga hikoya qiladi	Izchillik va dialogik tinglash
Raqamli chiqish	8 daq.	30–60 soniyali audio yoki video javob yozadi	Ravonlik va ifodalilik
Feedback va qayta urinish	8 daq.	Rubrika bo‘yicha bitta kuchli, bitta yaxshilanadigan jihatni aniqlaydi	O‘zini nazorat qilish va tuzatish
Transfer	5 daq.	Yangi rasm/vaziyat asosida mustaqil mini-hikoya yaratadi	Ko‘nikmani yangi vaziyatga ko‘chirish

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

XULOSA

Interaktiv multimediya vositalari boshlang'ich sinf o'quvchilarining og'zaki nutqini rivojlantirishda yuqori didaktik salohiyatga ega. Ular tinglash va ko'rish orqali mazmunni tushunishni osonlashtiradi, gapirish uchun kontekst yaratadi, o'quvchi nutqini yozib olish va qayta tahlil qilish imkonini beradi, takroriy mashqni motivatsion shaklga keltiradi hamda juftlik va guruh muloqotini kuchaytiradi. Tahlil qilingan xalqaro tadqiqotlarda eng ko'p ravonlik, og'zaki kommunikatsiya, tinglab tushunish, faol ishtirok, lug'at, talaffuz va ishonch bilan bog'liq natijalar qayd etilgan (3–7, 10–13).

Shu bilan birga, multimedia o'z-o'zidan natija bermaydi. Uning samarasi pedagogik dizayn, o'quvchi faol ishtiroki, qisqa va tushunarli material, muntazam feedback, qayta urinish va aniq nutqiy maqsadga bog'liq. Boshlang'ich ona tili darsida multimedia "ko'rsatish vositasi"dan "gapirtirish, eshittirish va takomillashtirish vositasi"ga aylantirilishi kerak. Taklif etilgan yetti bosqichli sikl — tinglash, tushunish, juftlikdagi mashq, raqamli chiqish, qayta ko'rish, feedback va transfer — bu vazifani tizimli tashkil etishga xizmat qiladi.

Amaliy jihatdan, o'qituvchiga murakkab texnik platformalardan ko'ra dars maqsadiga mos va boshqarilishi oson vositalarni tanlash tavsiya etiladi. Ovoz yozish, qisqa interaktiv video, rasm ketma-ketligi yoki sodda digital storytelling topshirig'i o'quvchilarning ko'proq gapirishini, o'z nutqini eshitishini va qayta tuzishini ta'minlasa, uning metodik qiymati yuqori bo'ladi. Keyingi ilmiy izlanishlarda mazkur modelni real sinf tajribasida sinash, pre-test/post-test orqali ravonlik, izchillik va talaffuzdagi o'zgarishni o'lchash, shuningdek, 2-, 3- va 4-sinflar kesimida samaradorlik farqlarini aniqlash maqsadga muvofiq.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Mayer, R. E., & Fiorella, L. (Eds.). (2021). The Cambridge Handbook of Multimedia Learning (3rd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781108894333
2. Wu, J., & Chen, D.-T. V. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. Computers & Education, 147, 103786. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103786
3. Nair, V., & Yunus, M. M. (2021). A systematic review of digital storytelling in improving speaking skills. Sustainability, 13(17), 9829. https://doi.org/10.3390/su13179829
4. Abu Elenein, A. (2019). The effect of utilizing digital storytelling on developing oral communication skills for 5th grade students at Rafah Primary Schools. International Journal of Language and Literary Studies, 1(1), 30–46. https://doi.org/10.36892/ijlls.v1i1.24
5. Demirbaş, İ., & Şahin, A. (2022). The effect of digital stories on primary school students' listening comprehension skills. Participatory Educational Research, 9(6), 380–397. https://doi.org/10.17275/per.22.144.9.6
6. Almulla, A. A., Khasawneh, M. A., Tashtoush, M. A., & Alsayed, A. (2026). Digital storytelling interventions to enhance the speaking abilities of elementary-level students with English language difficulties. Frontiers in Psychology, 17, 1825184. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2026.1825184
7. Colognesi, S., Coppe, T., & Lucchini, S. (2023). Improving the oral language skills of elementary school students through video-recorded performances. Teaching and Teacher Education, 128, 104141. https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104141
8. UNESCO. (2023). Global Education Monitoring Report 2023: Technology in education: A tool on whose terms? UNESCO.

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

9. van der Wilt, F., Bouwer, R., & van der Veen, C. (2022). Dialogic classroom talk in early childhood education: The effect on language skills and social competence. Learning and Instruction, 77, 101522. https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2021.101522
10. Tabieh, A. A. S., Al-Hileh, M. M., Abu Afifa, H. M. J., & Abuzagha, H. Y. (2021). The effect of using digital storytelling on developing active listening and creative thinking skills. European Journal of Educational Research, 10(1), 13–21.
11. Anggara, I. K. S., Sukartiningsih, W., & Siswanto, M. B. E. (2026). The use of web-based digital media to develop oral literacy skills of elementary school students: Systematic literature review. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar, 14(1). https://doi.org/10.22219/jp2sd.v14i1.43724
12. Efendi, R., Fadillah, R., Qabie, T. A., Andini, P., Dwi Putri, G. A., Hanapiah, Z. H. P., & Purnama, L. (2026). Digital storytelling untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(2). https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.44687
13. Nengsih, D., & Widiastuty, H. (2026). The effect of digital storytelling on elementary students' speaking in an EFL classroom. Proceedings of the International Conference on Interdisciplinary Research, 6(1).
14. Liang, J.-C., & Hwang, G.-J. (2023). A robot-based digital storytelling approach to enhancing EFL learners' multimodal storytelling ability and narrative engagement. Computers & Education, 201, 104827. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104827
15. Ng, D. T. K., Luo, W., Chan, H. M. Y., & Chu, S. K. W. (2022). Using digital story writing as a pedagogy to develop AI literacy among primary students. Computers and Education: Artificial Intelligence, 3, 100054. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100054

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.