

O'QITUVCHI NUTQ MADANIYATINI RIVOJLANTIRISHDA INTERAKTIV VA DIALOGIC TA'LIM TEXNOLOGIYALARINING SAMARADORLIGI

Qurbonov O'lmas Rajabbayevich

*O'zbekiston Respublikasi Harbiy xavfsizlik va mudofaa
universitetining Quruqlikdagi qo'shinlar instituti*

Annotatsiya. Ushbu maqolada o'qituvchi nutq madaniyatini rivojlantirishda interaktiv va dialogik ta'lim texnologiyalarining samaradorligi, interfaol o'qitish usullarini o'rganish va joriy etish haqida so'z boradi. Maqolaning maqsadi darslarda o'quvchilarning kommunikativ kompetentsiyasini rivojlantirish uchun interfaol usullardan samarali foydalanish imkoniyatlarini o'rganishdir. Olimlar interfaol usullar o'quv jarayonini intensivlashtirish va optimallashtirishga yordam beradi, degan xulosaga kelishadi.

Kalit so'zlar: o'qituvchi, nutq madaniyati, interaktiv, dialogik ta'lim texnologiyalari, o'rgatish, o'rganishga bo'lgan qiziqishni kuchaytirish, tegishli muhokama formatlari, o'quvchilarning faolligini oshirish, samaradorlik.

Аннотация. В статье рассматривается эффективность интерактивных и диалоговых образовательных технологий в контексте развития речевой культуры педагога, а также вопросы изучения и внедрения интерактивных методов обучения. Цель статьи-исследовать возможности эффективного применения интерактивных методов на учебных занятиях для развития коммуникативной компетенции обучающихся. Ученые приходят к выводу, что интерактивные методы способствуют интенсификации и оптимизации учебного процесса.

Ключевые слова: педагог, речевая культура, интерактивность, диалог, образовательные технологии, обучение, повышение интереса к учебе, соответствующие форматы дискуссии, повышение активности обучающихся, эффективность.

Abstract. This article discusses the effectiveness of interactive and dialogic educational technologies in the development of the teacher's speech culture, the study and implementation of interactive teaching methods. The purpose of the article is to study the possibilities of effective use of interactive methods in the classroom to develop students' communicative competence. Scientists conclude that interactive methods help to intensify and optimize the learning process.

Keywords: teacher, speech culture, interactive, dialogic, educational technologies, teaching, increasing interest in learning, appropriate discussion formats, increasing student activity, efficiency.

Ta'lim inson faoliyatining eng muhim sohalaridan biri va insoniyat taraqqiyotida hal qiluvchi omil hisoblanadi. Dunyoning ko'plab mamlakatlari kelajak o'z fuqarolarining intellektual va ijodiy salohiyatini eng yaxshi rivojlantiradigan sivilizatsiyaga tegishli ekanligini azaldan tan olgan. Fan, ijtimoiy-siyosiy institutlar, ommaviy axborot vositalari va madaniyat bilan birgalikda ta'lim yuqori samarali iqtisodiyotni qurishda muhim omil va fuqarolik jamiyatini shakllantirishning asosiy vositasi bo'lib xizmat qiladi.

Globallashuv va butun dunyoda yuzaga kelayotgan geosiyosiy siljishlar sharoitida ta'lim sohasi yangi muammolarga duch kelmoqda; ularni hal etish nafaqat ta'lim kelajagi, balki butun jamiyat taraqqiyoti uchun ham hal qiluvchi ahamiyatga ega. Zamonaviy ta'lim tizimining asosiy maqsadi o'quvchilarning bilim olishda faol ishtirok etishi va bu bilimlarni amaliyotda ijodiy qo'llashi uchun sharoit yaratishdir. Shu maqsadda pedagoglar turli zamonaviy texnologiyalar va o'qitish usullaridan foydalanmoqda.

Maqsad har bir darsni qiziqarli va jozibador qilish, o'quvchilarning kognitiv qiziqishini rivojlantirish va ta'lim jarayonida faol ishtirok etishni rag'batlantirishdir.

Interaktiv o'qitish muammolari o'tgan asrning dastlabki o'n yilliklaridayoq ko'rib chiqilgan. O'sha paytda qo'llanilgan laboratoriya jamoasi va loyihaga asoslangan usullar, turli o'lchamdagi juftliklarda ishlash, sanoat va ish ekskursiyalari va amaliy mashg'ulotlar nafaqat Sovet, balki global pedagogikada ham ilg'or edi. Interaktiv o'qitish elementlarining keyingi rivojlanishini V.Suxomlinskiyning asarlarida, 1970 va 1980-yillardagi innovatsion o'qituvchilar (Sh.Amonashvili, V.Shatalov, E.Ilyin, S.Lisenkov va boshqalar) ishlarida va rivojlantiruvchi o'qitish nazariyasida topish mumkin. 20-asrning oxirida interaktiv texnologiyalar Amerika maktab tizimining nazariyasi va amaliyotida keng tarqaldi, bu yerda ular turli fanlarni o'qitishda qo'llaniladi. Interaktiv texnologiyalarning metodologik jihatlarini V.Vorontsov, I.Kazantsev, S.Melnikova, A.Pometun, G.Selevko, L.Pirozhenko va D.Jonson tomonidan o'rganilgan. Ularning ilmiy ishlari interaktiv o'rganishning turli shakllari va texnikalarini tahlil qildi va tasnifladi, ularning talabalarning yangi bilim va ko'nikmalarni egallash samaradorligiga ta'sirini aniqladi.

Ushbu maqolaning maqsadi ingliz tili darslarida o'quvchilarning kommunikativ kompetensiyasini rivojlantirish uchun interaktiv o'qitish usullaridan samarali foydalanish imkoniyatlarini o'rganishdir.

O'qituvchining asosiy fazilatlaridan biri, uning professional sifatida muvaffaqiyatga erishishining zaruriy sharti - bu innovatsiyaga tayyorlikdir. Pedagogik innovatsiyalar, boshqa innovatsiyalar singari, innovatsion dasturlarni davlat ta'lim va o'quv dasturlari bilan integratsiya qilish zarurati va turli pedagogik konsepsiyalarning birgalikda mavjudligi bilan bog'liq muammolarni keltirib chiqaradi. Ular tubdan yangi metodologik ishlanmalarni, pedagogik innovatsiyaning yangi sifatini, ijodiy va mulohazakor bo'lish qobiliyatini talab qiladi. Innovatsion

o'qitishga tayyorlik - bu professional faoliyatga motivatsion va qadriyatlarga asoslangan yondashuvni, pedagogik maqsadlarga erishish uchun samarali usul va vositalarga ega bo'lishni va ijodiy bo'lish qobiliyatini nazarda tutadigan maxsus shaxsiy holatdir.

O'qituvchining innovatsion kompetensiyasi - bu ta'lim olishga intilayotgan o'quvchilar bilan ishlashda yangi pedagogik texnologiyalardan samarali foydalanishni ta'minlaydigan motivatsiyalar, bilimlar, qobiliyatlar, ko'nikmalar va shaxsiy fazilatlar tizimidir.

Interaktiv (inglizcha "interaction" so'zidan olingan) – o'zaro ta'sirga asoslangan; bu o'qituvchi va talabalar o'rtasida fikr-mulohaza mavjudligini anglatadi. Interaktiv o'rganish - bu talaba va o'quv muhiti o'rtasidagi o'zaro ta'sirni o'z ichiga olgan faoliyat turi bo'lib, bu ular orttirgan tajriba manbai bo'lib xizmat qiladi.

Interaktiv o'qitish an'anaviy o'qitish shakllari bilan raqobatlashmaydi. Uning maqsadi o'qitishning barcha ushbu shakllarini birlashtirishdir. Interaktiv texnologiyalardan (interaktiv o'rganish) foydalanish har qanday muammoni hal qilish uchun zarur bo'lgan ijodiy fikrlash va bahslashish qobiliyatini rivojlantirishga imkon beradi.

Interaktiv o'rganish o'qituvchi va talabaning muloqot qobiliyatlari va qobiliyatlarini rivojlantiradi, ta'lim jarayoni ishtirokchilari o'rtasida hissiy aloqalarni o'rnatishga yordam beradi va jamoaviy ishlashni va tengdoshlarining fikrlarini tinglashni o'rgatganligi sababli, ta'lim maqsadlariga erishishga hissa qo'shadi. Interaktiv o'rganish ham fan bilan bog'liq, ham ta'limiy ko'nikma va qobiliyatlarni rivojlantirishga, ham hayotiy qadriyatlarni rivojlantirishga yordam beradi. hamkorlik va o'zaro ta'sir muhitini yaratadi; muloqot qobiliyatlarini rivojlantiradi.

Tinglovchilarni interaktiv o'qitish samarali hisoblanadi; uning maqsadi ingliz tiliga qiziqishni uyg'otishdir. O'qituvchi faqat hamkorlikni qo'llab-quvvatlovchi va guruh rahbari sifatida ishlaydigan dialogik o'quv muhitini ta'minlaydi. Talabalarga hamma narsani aytib berish, ularga hamma narsani iloji boricha eng yaxshi tarzda tushuntirish vasvasasi yosh o'qituvchilar uchun jozibali va agar talabalar shunchaki tinglovchi bo'lib qolsa, kerakli natijani bermaydi. Shu munosabat bilan Jon Xolt shunday degan: "O'rganishning eng katta dushmani - bu suhbatdosh o'qituvchi".

Interaktiv o'qitish real hayotdagi vaziyatlarni simulyatsiya qilishni, rol o'ynash o'yinlaridan foydalanishni va muammolarni hamkorlikda hal qilishni o'z ichiga oladi. Interaktiv o'qitishning ham ijobiy, ham salbiy jihatlari bor.

Ijobiy jihatlari quyidagilarni o'z ichiga oladi:

abituriyentlarning kognitiv qobiliyatlarini kengaytirish (turli manbalardan ma'lumot olish, tahlil qilish va qo'llash);

bilim olishning yuqori darajasi;

o'qituvchining optimal nazorati;

o'qituvchi va abituriyentlar o'rtasidagi o'zaro ta'sir va sheriklik;

talabalar bilimni baholashning muqobil usulini izlash.

Turli olimlar tomonidan olib borilgan mustaqil tadqiqotlar shuni ko'rsatdiki, interaktiv o'qitish usullaridan foydalanish bilan materialni o'zlashtirish va uni qo'llash darajasi deyarli to'rt baravar oshadi. Muayyan materialni o'rganish uchun vaqtni tejash o'rtacha 30% ni tashkil etadi va olingan bilimlar o'quv jarayonida barcha faol ishtirokchilarning ishtiroki tufayli xotirada ancha uzoqroq saqlanadi.

Kamchilik - bu chet tili darslari uchun metodologik ishlanmalarning yo'qligi va muayyan ma'lumotlarni o'rganishga ko'p vaqt sarflash zarurati. An'anaviy usullar bilan taqqoslaganda, interaktiv o'qitishning afzalliklari quyidagilardir:

darsdagi barcha o'quvchilarning ishtiroki;

jamoaviy ish ko'nikmalarini rivojlantirish;

raqiblarga nisbatan do'stona munosabatni rivojlantirish;

o'z fikrini bildirish imkoniyati;

"muvaffaqiyat vaziyatini" yaratish;

qisqa vaqt ichida ko'p miqdordagi materialni o'zlashtirish qobiliyati;

bag'rikeng muloqot ko'nikmalarini rivojlantirish;

o'z fikrini bahslasha olish va muammolarga muqobil yechimlarni topish qobiliyati

Quyidagi interaktiv o'qitish texnologiyalari o'qitishda samarali hisoblanadi:

1) Interaktiv hamkorlikdagi o'rganish texnologiyalari:

"Karusel"; "Fikrlar doirasi"; "Umumiy loyiha"; "Akvarium" va boshqalar;

2) Interaktiv guruhli o'qitish texnologiyalari:

"Mikrofon"; "Miya hujumi"; "Mozaika" va boshqalar;

3) Interaktiv vaziyatni modellashtirish texnologiyalari:

"Simulyatsiya o'yinlari"; "Rol o'ynash o'yinlari" va boshqalar;

4) Interaktiv muhokama texnologiyalari:

bunga biznes-rejalar va loyihalarni ishlab chiqish, ijodiy tadbirlar o'tkazish, multimedia kompyuter dasturlaridan foydalanish va ingliz tilida so'zlashuvchi mutaxassislarni jalb qilish ham kiradi.

O'yinlar ish qidiruvchilar uchun eng qulay faoliyat bo'lib, tashqi dunyodan olingan taassurotlarni qayta ishlash usuli hisoblanadi. O'yinlar fikrlash va tasavvur, hissiyotlilik va faollik xususiyatlarini aniq namoyish etadi, bu esa muloqotga bo'lgan ehtiyojni rivojlantiradi. Qiziqarli o'yin nomzodning faollik darajasini oshiradi, bu ularga oddiy darsga qaraganda murakkabroq muammoni hal qilish imkonini beradi. Biroq, bu barcha darslar o'yin shaklida o'tkazilishi kerak degani emas. O'yinlar faqat bitta usul bo'lib, ular faqat boshqalar bilan birlashtirilganda yaxshi natijalar beradi: tinglash, suhbatlashish, o'qish va boshqalar.

O'yinlar shaxsiy rivojlanish uchun katta ahamiyatga ega. Ta'lim o'yinining muvaffaqiyati ishtirokchilarning imkoniyatlari, shuningdek, yoshga bog'liq xususiyatlar bilan belgilanadi. Biznes o'yinlari har doim o'zgaruvchan va samarali

faoliyat bilan birga keladi. Ta'limning ushbu formati faqat yuqori kurs talabalari uchun mos keladi. O'yinlar orqali talabalar kasbiy tayyorgarligining asosini tashkil etuvchi kompetentsiyalarni rivojlantiradilar. Ta'lim jarayonida qo'llaniladigan yondashuvlar va texnikalar qanchalik xilma-xil bo'lsa, zerikish shunchalik kam bo'ladi, o'rganishga qiziqish shunchalik yuqori bo'ladi va o'quvchilarning ijodiy salohiyati shunchalik ko'p namoyon bo'ladi. Ko'pgina ta'lim va pedagogik vazifalar biznes va boshqa o'yinlar orqali hal qilinadi.

Odatda, maktab va o'rta maxsus kasb-hunar ta'limi bitta usuldan emas, balki ularning kombinatsiyasidan foydalanadi. Innovatsion usullar va texnologiyalar asosan maktablarda joriy etilmoqda, chunki ular hali universitetlar uchun moslashtirilmagan. Ta'lim biznes o'yinlari quyidagi funktsiyalarga ega:

1. Rivojlantiruvchi - o'quvchilarning ijodiy salohiyatini rivojlantirishga va ta'lim faoliyati davomida zarur bilimlarni olish usullarini o'zlashtirishda mustaqillikka yordam beradi.

2. Kommunikativ - muloqot, shaxslararo munosabatlarni tartibga solish va xulq-atvorni o'zini o'zi boshqarish mexanizmini ishlab chiqish orqali amalga oshiriladi.

3. Faollashtiruvchi - kognitiv jarayonlar, qiziqishlar va ehtiyojlarni rag'batlantirishni o'z ichiga oladi.

4. Axborot beruvchi - o'yin mazmunida ijtimoiy, psixologik va metodologik masalalarga qaratilgan holda namoyon bo'ladi.

5. Bilimlarni integratsiya qilish funktsiyalari kurslar o'rtasida umumiy o'quv fanlari bilan fanlararo aloqalarni ta'minlaydi.

"Suhbat", "Dumaloq stol", "Refleksiv doira", "Qizg'in xulosa", "Loyiha", "Ekspert guruhlar", "O'nlab savollar" yoki "Ekskursiya" kabi ma'lum bir interaktiv usulni tanlash orqali o'qituvchi o'quvchilarda tegishli ko'nikmalarni rivojlantiradi. Bundan tashqari, o'zaro ta'sir orqali ikkala tomon ham bir-biridan o'rganadilar.

Keling, eng ko'p qirrali va qiziqarli interaktiv o'yinlarning misollarini ko'rib chiqaylik. Quyidagi o'yinlar o'rganilayotgan mavzu bilan bog'liq so'z boyligi va keng tarqalgan so'zlarni o'zlashtirishga qaratilgan.

"Bir daqiqa"ni oling - bu o'yinda ishtirokchilar interaktiv kartaga yozilgan atamani taqdim etish uchun bir daqiqaga ega bo'ladilar. Ishtirokchilar berilgan buyum/atama, uning ma'nosi, ishlatilishi va boshqalar haqida ko'proq ma'lumot berishlari kerak. G'olib kartada ko'rsatilgan buyum yoki atama haqida eng to'liq va izchil ma'lumot bergan kishidir.

Bilim testi: ma'lum bir mavzu bo'yicha so'z boyligi grammatika bilan birlashtirilgan. O'rganilgan materialni mustahkamlashning yaxshi usuli. O'yin xususiyatlari: tezkor javob berish va tanqidiy fikrlash ko'nikmalarini yaxshilaydi.

Bilim testi: grammatika bilan birlashtirilgan ma'lum bir mavzu bo'yicha lug'at. Isitish mashg'uloti sifatida ishlatilishi mumkin.

Xususiyatlari: Tez javob berish ko'nikmalarini yaxshilaydi va sinonimlarni qidirishni rag'batlantiradi. Guruh bilan to'g'ridan-to'g'ri muloqot guruhdagi o'zaro ta'sirga ijobiy ta'sir ko'rsatadi.

Zanjir hikoyasi - bu mantiq, tasavvur va individuallikni sinovdan o'tkazadigan o'yin. O'yinning mohiyati oldingi ishtirokchining hikoyasini davom ettirishdir.

Bilim testi: Muayyan mavzu bo'yicha umumiy lug'at.

Xususiyatlari: Tez javob berish ko'nikmalarini, mantiqiy fikrlashni va e'tiborni yaxshilaydi. Hikoya syujetiga e'tibor qaratish xotirani rivojlantirishga yordam beradigan darajada muhim rol o'ynaydi. Yuqoridagi o'yinlardan darsning ikkinchi qismida faollikni oshirish va axborotni tushunishni yaxshilash uchun foydalanish mumkin. Ular jiddiy tayyorgarlikni talab qilmaydi va abituriyentlarning nazariy bilim darajasiga bog'liq. Quyida tavsiflangan guruh muhokamasi shakllariga kelsak, nazariy asosga qo'shimcha ravishda, javoblar asosli bo'lishi kerak.

Quyidagi tegishli muhokama shakllari fikrlarni ifodalashdan oldin ularni tahlil qilishga undaydi, chunki nafaqat nutq, balki o'z fikrlash jarayonini tushuntirish ham majburiy element hisoblanadi.

- 1) "Dumaloq stol" (Umumiy muammoni hal qilish uchun guruh o'yini).
- 2) Ilmiy munozara (Turli sohalarni ifodalovchi abituriyentlar boshqalarga qarama-qarshi bo'lgan fikrlarini himoya qiladigan ta'lim munozara-dialogi).
- 3) Kichik guruhlarda raqobat (Faoliyatni rag'batlantiruvchi motivatsion o'yin).
- 4) "Miya hujumi" (Tanqidiy fikrlashni rivojlantiruvchi o'yin).
- 5) Vaziyat (Tez reaksiya berish va tasavvurdan foydalanish qobiliyatini rivojlantiruvchi o'yin).
- 6) Sud majlisi (rol o'ynash va konstruktiv javoblarni izlash bilan o'yin).
- 7) Trening (haqiqiy hayotdagi vaziyatlarni simulyatsiya qilish orqali ko'nikmalarni oshirish uchun turli xil kichik guruh ishlaridan foydalangan holda o'qitish shakli).
- 8) Brifing (avvalgi ish natijalarini tahlil qilish va muhokama qilish; orttirilgan tajribani tuzish; o'qituvchi va talabalarning o'z yutuqlari va kamchiliklarini aniqlash va baholash; kelajakdagi faoliyatni rejalashtirish).

9) Edvard de Bononing "Oltita fikrlash shlyapasi" (tafakkurni tizimlashtirish).

Munozaraga asoslangan o'rganish - bu ishtirokchilar o'rtasida "haqiqatni toppish" yoki muayyan nuqtai nazarni shakllantirishga qaratilgan maqsadli va tizimli fikr va da'volar almashinuvi. Asosiy shartlar shundaki, munozaralar bitta savol yoki mavzu bilan cheklanishi va bildirilgan fikr asosli bo'lishi kerak.

Eng faol munozaraga asoslangan o'quv mashg'ulotlaridan biri bu "Miya hujumi" bo'lib, u hamkorlikda muammolarni hal qilishni o'z ichiga oladi. Ushbu o'yinning maqsadi ma'lum bir muammoga innovatsion yechim uchun g'oyalarni yaratishdir.

Taklif etilgan texnologiyalar va ularning tarkibiy qismlari bilim, ko'nikma va qobiliyatlarni egallash va qo'llashga qaratilgan darslarda ham samarali qo'llanilishi mumkin. Bundan tashqari, interaktiv texnologiyalar elementlaridan o'qituvchi yangi materialni taqdim etgandan so'ng darhol, savol berish o'rniga, bilim, ko'nikma va qobiliyatlarni qo'llashga qaratilgan darslarda foydalanish mumkin.

Taklif etilgan interaktiv texnologiyalardan sinfda foydalanish quyidagilarga yordam beradi: o'rganilgan so'z boyligini samarali takrorlash, so'z boyligini kengaytirish; to'g'ri artikulyatsiya ko'nikmalarini chuqur egallash; diqqat, xotira va fikrlashni rivojlantirish; va juftlikda, guruhda va boshqalarda ishlash ko'nikmalarini rivojlantirish.

Axborot texnologiyalaridan foydalanish fanni o'zlashtirish uchun yangi imkoniyatlar yaratadi. Kompyuter taqdimotlari alohida e'tiborga loyiqdir. Tinglovchilar tomonidan kompyuter texnologiyalaridan faol foydalanish bir vaqtning o'zida bir nechta muammolarni hal qiladi: birinchidan, talabalar mustaqil ravishda ma'lumot olishni o'rganadilar; ikkinchidan, ular olingan bilimlarni amalda ijodiy qo'llashni o'rganadilar; bundan tashqari, ular loyihaga tayyorgarlik ko'rish jarayonida muloqot tajribasiga va guruhda ishlash qobiliyatiga ega bo'ladilar.

Kompyuter taqdimotlari mintaqaviy tadqiqotlar materiallarini taqdim etishda ajralmas hisoblanadi. Har bir inson uchun taqdimot o'zini, qiziqishlarini va orttirilgan ko'nikmalarini ifoda etish va namoyish etish imkoniyatidir. O'qituvchilar uchun turli xil taqdimot turlarini yaratish muhimdir. Taqdimot loyihalari talabalarni ma'lum bir mavzu bo'yicha o'z loyihalarini yaratishga undaydi.

XXI asr axborot jamiyati bilimli, ijodiy va raqobatbardosh shaxslarni talab qiladi. Shuning uchun asosiy mavzulardan biri aynan shu turdagi shaxsni rivojlantirishga yordam beradigan o'qitish shakllari, usullari va texnologiyalarini takomillashtirishdir.

Innovatsion o'qitish usullari, jumladan: elektron ta'lim; m-learning; u-learning; f-learning; aralash-learning, interaktiv va kompyuterga asoslangan o'quv texnologiyalaridan foydalanadigan.

Elektron ta'lim - bu internet texnologiyalaridan, raqamli kutubxonalardan, multimedia o'qitish va metodik materiallardan, virtual laboratoriyalardan va seminarlardan foydalanadigan o'quv tizimi.

Elektron ta'lim - bu resurslar va xizmatlarga kirishni osonlashtirish, shuningdek, masofadan turib almashish va hamkorlik qilish orqali o'rganishni yaxshilash uchun yangi internet multimedia texnologiyalaridan foydalanishga asoslangan istiqbolli o'quv modeli.

Mobil ta'lim (m-learning) - bu WAP va GPRS texnologiyalaridan foydalangan holda bilimlarni mobil qurilmalarga uzatishdir.

M-learningning maqsadi o'quv jarayonini moslashuvchan, qulay va shaxsiylashtirishdir, bu m-learning asosiy tamoyilini - istalgan joyda, qulay vaqtda

o'rganishni o'zida mujassam etadi. Interaktiv dasturiy ta'minot va pedagogik mahsulotlarni ishlab chiqish va ularni metodik qo'llab-quvvatlash mobil ta'lim uchun juda muhimdir.

Ubiquitable ta'lim (u-learning) - bu jamiyatning barcha sohalarida axborot va kommunikatsiya vositalaridan foydalanadigan uzluksiz o'rganish texnologiyasi. U-learningni joriy etish mobil qurilmalarga yetkazib beriladigan tegishli o'quv materiallarini talab qiladi. Keng tarqalgan ta'limni joriy etishda quyidagi qiyinchiliklar yuzaga keladi:

- bepul Wi-Fi va bepul Wi-Fi zonalarini yaratish zarurati;
- ayrim texnik muammolar: mobil qurilmalarning cheklangan batareya quvvati va uzluksiz qayta zaryadlash (simsiz);
- tegishli dasturiy ta'minot va metodik yordamni yaratish.

Hozirgi vaqtda darslar ko'proq talabalarga yo'naltirilgan bo'lib, o'quv jarayonida faol ishtirok etadi, o'quv dasturi esa an'anaviy ta'lim tizimidagi kabi o'quv davrida bajarilishi kerak.

"O'zgaruvchan o'qitish" - bu an'anaviy o'quv jarayonini o'zgartiradigan faol o'qitish shakli: talabalar tegishli kurs materiallarini darsdan tashqarida ko'rib chiqadilar, nazariy materialni mustaqil ravishda o'rganadilar va darsda uni muhokama qiladilar va amaliy topshiriqlarni bajaradilar.

Elektron o'qitish, m-learning, u-learning va f-learningning sof shakllaridagi samaradorligi muammoli bo'lib qolmoqda. Hozirgi vaqtda yuqorida aytib o'tilgan texnologiyalarni an'anaviy sinf darslari bilan birlashtirgan aralash o'qitish modeli ta'lim jarayonida eng ko'p qo'llaniladi.

Aralash o'qitish - bu talabalar bilimlarni ham shaxsan, ham mustaqil ravishda onlayn ravishda oladigan o'quv muhiti. Bu qulay ta'lim axborot muhiti va zarur ma'lumotlarni yetkazib beradigan aloqa tizimini yaratishni o'z ichiga oladi.

Talabalarning o'quv faoliyatini tashkil etish talabalarning mustaqil ishiga urg'u beradi, bu esa samarali tashkil etish va monitoringni talab qiladi. Bunga qisman ijtimoiy media vositalaridan foydalanish orqali erishish mumkin.

Ayniqsa, ijtimoiy tarmoqlarning umumiy qiziqishlarga ega foydalanuvchilarni birlashtiradigan virtual jamoalarni (ham ochiq, ham yopiq kirish imkoniyati bilan) yaratish qobiliyati diqqatga sazovordir. Ushbu formatda o'qituvchilar bo'limlar va guruhlarini tashkil qilishlari va muvofiqlashtirishlari mumkin. Noutbuklar, smartfonlar va planshetlar orqali ijtimoiy tarmoqlarga ulanish fazoviy va vaqtinchalik cheklovlarni bartaraf etadi.

Binobarin, interfaol usullar o'quv jarayonini faollashtirish va optimallashtirishga yordam beradi. Interfaol darslar davomida tinglovchilar:

- o'quv ma'lumotlarini tahlil qilish va o'quv materialini o'rganishga ijodiy yondashish;

-o'z fikrini shakllantirish, uni to'g'ri ifodalash, o'z nuqtai nazarini isbotlash, bahslashish va bahslashish;

- turli hayotiy vaziyatlarga qo'shilish orqali o'z ijtimoiy tajribangizni modellashtirish;

- ijodiy va loyihalash faoliyati, mustaqil ishlash ko'nikmalarini rivojlantirish.

Shunday qilib, o'qituvchi tinglovchilarning mustaqil o'quv, kognitiv va ijodiy faoliyati uchun murabbiyga aylanadi. Ko'pgina afzalliklarga ega bo'lgan holda, siz kamchiliklarni ham eslab qolishingiz kerak: tez-tez foydalanish bilan interfaol o'yinlarni idrok etish mexanik bo'lib, ijodiy qiziqishni yo'qotadi, shuning uchun o'yinlarni diversifikatsiya qilish va interfaol o'qitish usullarini an'anaviy usullar bilan birlashtirish kerak.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. R.Jumaniyozov, S.Salimov. G'oyaviy tarbiyada notqlik san'ati. - T. 2002.
2. P.Mahmudov. O'zimiz va so'zimiz.-T.: G'ofur G'ulom nomidagi nashriyot, 1997.
3. A.Ortiqov. Nutq madaniyati va notqlik san'ati.-T., 2002.
4. R.Qo'ng'irov, E.Begmatov, Yo.Tojiyev. Nutq madaniyati va uslubiyat asoslari.-T.:O'qituvchi, 1992.
5. Ф.Де Ларошфуко, Б.Паскаль, Ж. де Лабрюйер. Суждения и афоризми.-М.:Изд-во политической литература, 1990.