

VIRTUAL OLAM ORQALI O‘QUVCHILARNI ADABIYOTGA QIZIQTIRISH

Malika Jazilova Bekmirzayevna

Muhammad al-Xorazmiy nomidagi Toshkent axborot

texnologiyalari universiteti o‘qituvchisi

malikajazilova9@gmail.com

Annotatsiya: Ushbu maqolada virtual olam orqali o‘quvchilarni adabiyotga qiziqtirishning samarali usullari va imkoniyatlari ko‘rib chiqiladi. Adabiyot darslarini interaktiv, qiziqarli va zamonaviy usullarda taqdim etish, o‘quvchilarning qiziqishlarini oshirishga yordam beradi. Raqamli texnologiyalar va virtual platformalardan foydalanish, audiokitoblar, interaktiv o‘yinlar, onlayn kutubxonalar va multimedia resurslari orqali adabiyotni o‘rgatish usullari taqdim etiladi. Shuningdek, o‘quvchilarni virtual olamda adabiyotga qiziqtirishdagi ro‘li va ularning ijodiy fikrlash ko‘nikmalarini oshirish nazarda tutiladi.

Kalit so‘zlar: virtual olam, adabiyot, interaktiv ta’lim, raqamli resurslar, audiokitoblar, multimedia, **gamifikatsiya**, onlayn kutubxona.

Bugungi kunda raqamli texnologiyalardagi o‘zgarishlar o‘quvchilarning ta’lim jarayoniga bo‘lgan munosabatini tubdan o‘zgartirgan. O‘quvchilarni adabiyotga bo‘lgan qiziqishini raqamli vositalar va virtual olam yordamida yanada jonlantirilishi mumkin. Virtual olam orqali o‘quvchilarga adabiyotni qiziqarli, interaktiv va zamonaviy usullarda taqdim etish, ularning adabiyotga qiziqishlarini kuchaytirishning samarali yo‘llaridan biridir. Virtual olam va uning imkoniyatlaridan foydalanib, o‘quvchilarni adabiyotga qiziqtirishning turli usullaridan foydalanish mumkin.

Pedagogika fanlari doktori S.Kambarova qarashlarida ham yuqoridagi fikrlarga hamohanglik kuzatiladi. Virtual xaritalar – bu sujet rivojida adabiy qahramonlar yoxud yozuvchi (shoir) ijodidagi muhim tafsilotlar, hayotidagi burilish nuqtalarini muayyan yo‘nalishda pedagogik dasturiy vositalar orqali ifodalangan ko‘rinishi. Sujetga asoslanib xarita yaratishga, masalan, “Oqbo‘yin” qissasidagi Qoplon yoki ularni chalg‘itish uchun bo‘rilar itlarni chalg‘itib yashiringan tepaliklar, “Sariq devni minib” yoki “Shum bola” asarlaridagi qahramonlar sarguzashtlari kechgan joylar yo‘nalishlarini tanlash mumkin. Virtual xarita talabiga javob berishi uchun so‘z yuritilgan hudud geografiyasiga asoslaniladi. Bunda Google EarthWin yordamchi dasturi imkoniyatlaridan unumli foydalanish mumkin. Dasturning ahamiyatli jihati shundaki, u kompyuterga o‘rnatilgandan so‘ng yer yuzidagi istalgan joyni ko‘rish imkoniyatini berishidir. O‘quvchilar asarda tasvirlangan hududlarni xarita orqali ko‘rishlari, voqealar bo‘lib o‘tgan mamlakat yoki shaharlarning joylashuv o‘rni bilan tanishishlariga zarur sharoit yaratiladi.³⁷

³⁷ S.Kambarova, Adabiyotni o‘quv fani va san’at turi sifatida o‘qitish metodologiyasi. Ped. fan.doktori (DSc)...diss, – Toshkent: 2024. – 169-b.

Demak, **virtual xaritalar** o‘quvchilar uchun adabiy asarlarning geografik kontekstini tushunish va voqealar rivojini yanada jonli tasavvur qilish imkonini beradi. Yozuvchilar yoki qahramonlarning sarguzashtlarini geografik xarita orqali ko‘rish, o‘quvchilarga asarlarning voqealar joylari, hududiy tafsilotlar va ularning ahamiyatini yaxshiroq anglashda yordam beradi. **Google EarthWin** kabi dasturlar yordamida, o‘quvchilar asarda tasvirlangan joylarni aniq ko‘rib chiqishlari, bu voqealarning qanday joyda kechganini vizual tarzda tasavvur qilishlari mumkin. Bu esa, adabiy asarlarning yanada chuqurroq o‘rganilishi va pedagogik jarayonni yanada samarali qilish uchun muhim vosita hisoblanadi.

Virtual olam va adabiyot o‘rtasidagi aloqa. Virtual olam — bu internet va raqamli texnologiyalar yordamida yaratilgan, o‘quvchilarga yangi bilimlarni olish, ijodkorlikni rivojlantirish, o‘zaro muloqot qilish imkoniyatlarini taqdim etadigan bir muhitdir. Internetda mavjud bo‘lgan resurslar (elektron kutubxonalar, interaktiv darsliklar, videolar, bloglar, onlayn kurslar va boshqalar) o‘quvchilarga adabiyot darslarini yanada qiziqarli va interaktiv tarzda o‘rgatishga yordam beradi. O‘quvchilarga adabiyotdan nafaqat nazariy bilimlar berish, balki uni o‘z shaxsiy tajribalariga mos ravishda tushunish va ifodalashga yo‘naltirish mumkin. Virtual olam orqali o‘quvchilarni adabiyotga qiziqtirishning bir qator afzalliklari mavjud: **Masalan, Raqamli resurslar orqali adabiyotni o‘rganish,** Adabiyotdan o‘qish, izlash, tadqiqot qilish jarayonlarini o‘quvchilar uchun osonlashtirish va qiziqarli qilish mumkin. Onlayn kutubxonalar, elektron kitoblar, video darslar va tahlillar o‘quvchilarga adabiyotga bo‘lgan qiziqishni oshiradi.

Interaktiv ta’lim usullari. Virtual olamda interaktiv metodlar (simulyatsiyalar, testlar, o‘yinlar, forumlar) yordamida o‘quvchilar adabiyotdan chuqurroq tushunchaga ega bo‘lishadi va o‘quv jarayoniga faollik bilan qatnashadilar. Elektron kitoblar, audiokitoblar va video-adabiyotlarni o‘qish, tinglash yoki ko‘rish orqali o‘quvchilar adabiyotga bo‘lgan qiziqishni yangi va zamonaviy shakllarda rivojlantiradilar. Virtual olamda o‘quvchilar o‘z fikrlarini bayon etish, adabiy tahlillarni yaratish, mualliflarning asarlarini boshqa o‘quvchilar bilan baham ko‘rish imkoniyatiga ega bo‘ladilar. Bu esa ularning ijodiy va tanqidiy fikrlash ko‘nikmalarini oshiradi.

Elektron kitoblar va audiokitoblar. Internet orqali o‘quvchilarga turli janrlardagi adabiyotlarni o‘qish va tinglash imkoniyatlarini yaratish orqali ularning kitobga bo‘lgan qiziqishini oshirish mumkin. Audiokitoblar yordamida o‘quvchilar adabiyotdan faqat ko‘rish, balki tinglash orqali ham ta’lim olishadi. Bu ayniqsa, yosh o‘quvchilarda yoki ko‘rish qobiliyatida muammolar bo‘lgan o‘quvchilar uchun ham juda qulaydir.

Interaktiv ta’lim platformalari. Raqamli platformalar yordamida o‘quvchilar adabiy asarlar ustida tahlil qilish, diskussiyalar o‘tkazish va boshqa o‘quvchilar bilan fikr almashish imkoniyatiga ega bo‘ladi. Masalan, “Google Classroom”, “Edmodo” yoki maxsus adabiyotga bag‘ishlangan forumlar va bloglarda o‘quvchilar mualliflarning asarlarini baholash, tahlil qilish va fikrlarini yozib qoldirishlari mumkin.

Virtual muzeylar va ko‘rgazmalar. O‘quvchilarni adabiyotga qiziqtirishning yana bir samarali yo‘li bu virtual muzeylar va ko‘rgazmalardan foydalanishdir. Masalan, adabiyot

mualliflariga bag‘ishlangan interaktiv virtual ko‘rgazmalar o‘quvchilarga ularning asarlari, hayoti va ijodi haqida yanada batafsil ma‘lumot olish imkonini beradi. Bu o‘quvchilarni tarixiy, madaniy va estetik nuqtai nazardan adabiyotga bog‘lashga yordam beradi.

S.Qambarovanning takidlashicha, *Virtual muzeylarga sayohat* bu an‘anaviy muzeylarning elektron axborot vositalariga xos interaktivlik xususiyatlari yordamida yaratilgan shakli bo‘lib, foydalanuvchilar muzey zallari bo‘ylab istaganicha harakatlanishi, eksponatlar va ularning uch o‘lchamdagi tasvirlari bilan tanishishi, zarur ma‘lumotlar olishi, shuningdek, saytga qayta kirish imkoniyati ta‘minlanishi bilan qulay va jozibadordir. “Adabiyot – san‘at – madaniyat” nomli to‘garak mashg‘ulotlari virtual muzeylarga integratsiyalandi. Virtual muzeyga sayohatni amalga oshirishda o‘qituvchi avval har bir xonaga kirish yo‘nalishini belgilashi, qaysi jihozga alohida e‘tibor qaratishi, eksponatlarning ijodkor hayotidagi o‘rni kabi masalalar bo‘yicha yo‘riqnomaga ega bo‘lishi muhim. Chunki virtual muzeyga kirish yo‘llarini tanlash ixtiyoriydir.³⁸

Virtual muzeylarga sayohat o‘quvchilarni an‘anaviy muzeylarning elektron shaklida yaratilgan interaktiv tizimlar bo‘lib, foydalanuvchilarga o‘zlari istagan tarzda muzey zallarini ko‘rib chiqish, eksponatlar va ularning uch o‘lchamdagi tasvirlarini o‘rganish, zarur ma‘lumotlar olish imkonini beradi. Virtual muzeylar foydalanuvchilar uchun qulay va jozibali bo‘lib, ular saytga qayta kirish imkoniyatiga ega.

O‘yinlar va gamifikatsiya. Adabiyot darslarini qiziqarli va interaktiv qilishda o‘yinlar va gamifikatsiya (o‘yin elementlarini ta‘lim jarayoniga kiritish) samarali usullardandir. Masalan, o‘quvchilarni turli adabiy asarlar haqida testlar yoki viktorinalar orqali sinash, ular uchun maxsus adabiy “sarguzashtlar” yaratish, ularning motivatsiyasini oshiradi. O‘quvchilar o‘yin jarayonida yangi bilimlarni o‘zlashtirib, o‘zlariga yoqadigan janrlarni aniqlashadi.

Multimedia kontentlar. Matnni yanada jonli va qiziqarli qilish uchun video, rasmlar va grafikalar yordamida adabiyotning turli jihatlarini namoyish etish mumkin. Masalan, bir asarning eng muhim joylarini videolavhalar yoki rasm yoki animatsiyalar orqali tushuntirish o‘quvchilarga badiiy asarning mohiyatini yaxshiroq tushunishga yordam beradi.

O‘quvchilarni virtual kitob klublariga jalb qilish. Virtual kitob klublari tashkil etish, o‘quvchilarga o‘zaro muloqot qilish, o‘qigan kitoblarning mazmunini muhokama qilish va fikr almashish imkonini beradi. O‘quvchilar o‘zlari tanlagan adabiyotlar bo‘yicha munozaralar o‘tkazish, savollar berish va javoblar olish orqali adabiyotga bo‘lgan qiziqishni yanada oshirishlari mumkin.

Adabiyotga qiziqtirishda o‘qituvchining ro‘li. Virtual olamda adabiyotga qiziqtirish jarayonida o‘qituvchining ro‘li juda muhimdir. O‘qituvchi o‘quvchilarga adabiyotning yangi va interaktiv usullarini taqdim etishda yetakchi bo‘lishi kerak. O‘qituvchi o‘quvchilarga virtual resurslarni qanday foydalanishni, onlayn kutubxonalar bilan ishlashni va adabiy tahlillarni qanday olib borishni o‘rgatishi zarur. Bundan tashqari, o‘qituvchi

³⁸ S.Kambarova, Adabiyotni o‘quv fani va san‘at turi sifatida o‘qitish metodologiyasi. Ped. fan.doktori (DSc)...diss, – Toshkent: 2024. – 170-b.

o‘quvchilarning individual qiziqishlari va ehtiyojlarini inobatga olib, ularga mos materiallarni taqdim etishi kerak.

Xulosa sifatida shuni aytish mumkinki, virtual olam yordamida adabiyot ta’limini zamonaviy va interaktiv shakllarda o‘rgatish o‘quvchilarda adabiyotga bo‘lgan qiziqishni oshiradi, ularning ijodiy va tanqidiy fikrlash qobiliyatini rivojlantiradi. Raqamli texnologiyalar, interaktiv platformalar, o‘yinlar va multimedia resurslar o‘quvchilarni adabiyotga qiziqitirishda samarali vositalardir. Shu bilan birga, o‘qituvchilarning bu jarayondagi ro‘li juda muhim bo‘lib, ular o‘quvchilarga yangi usullarni taqdim etish, ularni adabiyotga jalb qilish va o‘quv jarayonini qiziqarli va samarali qilishda faol bo‘lishlari zarur.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. **Richard E. Mayer.** Multimodal o‘quv metodlari, “**Multimedia Learning**” 2005.
2. S.Kambarova. Adabiyotni o‘quv fani va san’at turi sifatida o‘qitish metodologiyasi. Ped. fan.doktori (DSc)...diss, – Toshkent: 2024. – 309 b.
3. **Salman Khan.** “The One World Schoolhouse: Education Reimagined” 2012.