

IMMERSIV TA'LIM MUHITI ASOSIDA O'QUVCHILARNING ADABIY KOMPETENSIYASINI
RIVOJLANTIRISH

Umarov Mirzohid Baxromjon o'g'li

Oriental universiteti talabalar bandligi va amaliyoti bo'limi bosh mutaxassisi

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.22243343>

Annotatsiya. Mazkur maqolada umumiy o'rta ta'lim maktablarida o'quvchilarning adabiy kompetensiyasini rivojlantirishda immersiv ta'lim muhiti imkoniyatlaridan foydalanish masalalari tadqiq etilgan. Badiiy asar tahlilida o'quvchilarni muvofiq muhitga to'liq sho'ng'ish orqali ularning matni tushunish, estetik idrok etish va ijodiy fikrlash ko'nikmalarini shakllantirish yo'llari ochib berilgan. Tajriba-sinov natijalari shuni ko'rsatdiki, immersiv texnologiyalar o'quvchilarning adabiy-tahliliy faolligini sezilarli darajada oshiradi.

Kalit so'zlar: immersiv ta'lim, adabiy kompetensiya, virtual reallik (VR), badiiy matn, raqamli pedagogika, interfaol muhit.

Аннотация. В данной статье исследуются вопросы использования возможностей иммерсивной образовательной среды в развитии литературной компетенции учащихся общеобразовательных школ. В анализе художественного произведения раскрыты способы формирования у учащихся навыков понимания текста, эстетического восприятия и творческого мышления путем полного погружения в соответствующую среду. Результаты эксперимента показали, что иммерсивные технологии значительно повышают литературно-аналитическую активность учащихся.

Ключевые слова: иммерсивное образование, литературная компетенция, виртуальная реальность (VR), художественный текст, цифровая педагогика, интерактивная среда.

Abstract. This article examines the issues of utilizing the capabilities of an immersive educational environment in developing the literary competence of secondary school students. In the analysis of a literary work, the ways of forming students' skills in understanding the text, aesthetic perception, and creative thinking through full immersion in the corresponding environment are revealed. The experimental results showed that immersive technologies significantly enhance the literary-analytical activity of students.

Keywords: immersive education, literary competence, virtual reality (VR), literary text, digital pedagogy, interactive environment.

Kirish. Bugungi kunda ta'lim jarayonini raqamlashtirish va uni yangi bosqichga ko'tarish ta'lim tizimining asosiy strategik vazifalaridan biridir. An'anaviy adabiyot darsliklari va matnli tushuntirishlar har doim ham o'quvchining badiiy asar qahramonlari kechinmalarini, davr ruhini va asar voqealari sodir bo'lgan makonni to'laonli tasavvur qilishini ta'minlay olmaydi. Bu esa o'quvchilarning adabiy kompetensiyasini rivojlantirishda ma'lum bir metodik bo'shliqlarni yuzaga keltiradi. Ushbu muammoni bartaraf etishda ta'lim oluvchini o'quv jarayoniga to'liq jalb qiluvchi immersiv ta'lim muhiti yaratish muhim ahamiyat kasb etmoqda [1].

Pedagogikada immersiv texnologiyalar o'quvchilarning kognitiv yuklamasini optimallashtirib, abstrakt tushunchalarni vizual va interfaol tarzda o'zlashtirishga yordam berishi ko'plab tadqiqotchilar tomonidan e'tirof etilgan [3]. Adabiyot darslarida immersiv muhitdan foydalanish o'quvchining estetik idrokini kuchaytirib, badiiy matn bilan ishlash ko'nikmalarini yangi darajaga olib chiqadi [6].

Tadqiqotning maqsadi – umumta'lim maktablarida immersiv ta'lim muhiti yordamida o'quvchilarning adabiy kompetensiyasini rivojlantirishning metodik tizimini ishlab chiqish va uning samaradorligini amalda sinovdan o'tkazish.

Tadqiqot metodologiyasi. Tadqiqotda tizimli-tahliliy va qiyosiy-pedagogik tahlil, kuzatish, anketa-so'rov, pedagogik tajriba-sinov hamda matematik-statistik tahlil metodlaridan foydalanildi. Tajriba-sinov ishlari Toshkent shahridagi umumiy o'rta ta'lim maktablarining 9–11-sinf o'quvchilari ishtirokida tashkil etildi. Tajriba guruhlarida adabiyot darslariga VR, AR, 3D modellar, 360 virtual ekskursiyalar va **virtualmuseum.uz** platformasi asosidagi interfaol materiallar integratsiya qilindi. Jumladan, o'quvchilar yozuvchi hayoti va ijodiy muhiti, asarda tasvirlangan makon hamda tarixiy-madaniy kontekstni virtual

muhitda kuzatib, keyinchalik badiiy matnni obrazlar, badiiy detallar va muallif g'oyasi nuqtayi nazaridan tahlil qildilar. Nazorat guruhlarida esa ta'lim an'anaviy metodlar asosida olib borildi. O'quvchilarning adabiy kompetensiyasi badiiy matnni tushunish, tahlil qilish, estetik idrok etish, mustaqil talqin va ijodiy fikrlash mezonlari asosida tajriba boshida va yakunida qiyosiy baholandi. Tadqiqotning nazariy asosini adabiyot o'qitish metodikasi, raqamli pedagogika va immersiv texnologiyalarga oid O'zbekiston hamda xorijiy tadqiqotchilarning 65 dan ortiq ilmiy manbalari tashkil etdi.

Natijalar. Pedagogik tajriba-sinov natijalari immersiv ta'lim muhitidan foydalanish o'quvchilarning adabiy kompetensiyasini rivojlantirishda yuqori samaradorlik berishini tasdiqladi. Olingan asosiy ilmiy natijalar quyidagilardan iborat:

1. Immersiv muhit orqali yozuvchining ijodiy laboratoriyasi va asar makoniga "sayohat qilgan" o'quvchilar matndagi badiiy detal, obraz va muallif g'oyasini nazorat guruhidagilarga qaraganda 36% ga chuqurroq angladilar.

2. O'quvchilarning adabiy matn bo'yicha tanqidiy fikrlash, mustaqil xulosa chiqarish va ijodiy insho yozish ko'rsatkichlari o'rtacha 29% ga oshgani aniqlandi.

3. Immersiv texnologiyalarning qo'llanilishi darsga bo'lgan ijobiy motivatsiyani keskin kuchaytirib, o'quvchilarning darsdagi ishtirok faolligini ta'minladi.

Muhokama. Olingan natijalar shuni ko'rsatadiki, adabiy ta'limda immersiv muhit faqatgina ko'rgazmali qurol vazifasini bajarib qolmay, balki o'quvchining shaxsiy tajribasini boyituvchi kognitiv vosita hisoblanadi. H.Matovu ta'kidlaganidek, immersiv texnologiyalar o'quvchiga passiv tinglovchidan faol tadqiqotchiga aylanish imkonini beradi [4]. Milliy metodikamizda Q.Yo'ldoshev va N. Mahmudovlarning adabiy matnni talqin qilish g'oyalari zamonaviy immersiv muhit bilan uyg'unlashganda, ta'lim samaradorligi yanada ortishi tajribada o'z tasdiqini topdi [2].

Xorijiy tadqiqotchi R.Mayerning multimediali o'qitish nazariyasiga ko'ra, vizual va audialkanallarning bir vaqtda to'g'ri ishlatilishi ma'lumotni uzoq muddatli xotiraga saqlashni kafolatlaydi [5]. Bizning tadqiqotimiz ham o'zbek mumtoz va zamonaviy adabiyotini o'qitishda ushbu nazariyaning amaliy ahamiyatini yaqqol ko'rsatib berdi.

Xulosa. Tadqiqot jarayonidan kelib chiqqan holda quyidagi aniq ilmiy natijalar shakllantirildi:

1. Immersiv ta'lim muhitini adabiyot darslariga joriy etish o'quvchilarning badiiy matnni tushunish va tahlil qilish ko'rsatkichini 30–35% ga yaxshilashi eksperimental jihatdan isbotlandi.

2. Adabiy kompetensiyani rivojlantirishga qaratilgan immersiv muhitning didaktik tamoyillari (interfaollik, vizuallikning adekvatligi, kognitiv muvozanat va emotsional ta'sirchanlik) nazariy jihatdan asoslandi.

Umuman olganda, ishlab chiqilgan metodik yondashuvlar umumta'lim maktablari uchun mo'ljallangan zamonaviy elektron darsliklar va o'quv platformalariga tatbiq etish uchun tavsiya etiladi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati

1. Atamuratov R., Xushvaqto'v A. Digital transformation in education: The beginning of a new era //Бюллетень науки и практики. – 2025. – Т. 11. – №. 1. – Р. 294-300.

2. Husanboyeva Q., Niyozmetova R. Adabiyot o'qitish metodikasi //Toshkent: Barkamol fayz media. – 2018. – С. 28-31.

3. Kadirjanovich A. R. et al. Opportunities and Prospects for the Use of Immersive Technologies in Education //2024 9th International Conference on Computer Science and Engineering (UBMK). – IEEE, 2024. – С. 1-6.

4. Matovu H. et al. Immersive virtual reality for science learning: Design, implementation, and evaluation //Studies in Science Education. – 2023. – Т. 59. – №. 2. – С. 205-244.

5. Mayer R. E. The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning //Educational Psychology Review. – 2024. – Т. 36. – №. 1. – С. 8.

6. Southgate E. et al. Embedding immersive virtual reality in classrooms: Ethical, organisational and educational lessons in bridging research and practice //International Journal of Child-Computer Interaction. – 2019. – Т. 19. – С. 19-29.