

HIKOYA JANRINI O‘QITISHDA MULTIMEDIALI VOSITALARDAN
FOYDALANISH

Samijonova Madina Ibragimjon qizi

NamDPI o‘zbek tili yo‘nalishi 1-kurs magistranti

samijonovamadina2gmail.com +998 91 345 79 75

Annotatsiya: *Mazkur maqolada hikoya janrini o‘qitishda kam qo‘llaniladigan, biroq yuqori samaradorlikka ega bo‘lgan metodlar – immersiv audio-darslar, QR-quest texnologiyasi va story-based learning (sarguzashtli o‘yin asosida ta‘lim) yondashuvlarining ta‘siri o‘rganildi. Ushbu metodlar orqali o‘quvchilarning tanqidiy va ijodiy tafakkurini rivojlantirish imkoniyati tahlil qilindi.*

Аннотация: *В статье рассматриваются малоиспользуемые, но эффективные методы преподавания жанра рассказа: иммерсивные аудиоуроки, технология QR-квестов и обучение через сюжетные игры. Анализируется их влияние на развитие критического и творческого мышления учащихся.*

Abstract: *This article explores underutilized but effective methods of teaching short stories: immersive audio lessons, QR-quest technology, and story-based learning. The impact on students’ critical and creative thinking is analyzed.*

Kalit so‘zlar : *immersiv metod, QR-quest, hikoya o‘rgatish, o‘yinli ta‘lim, ijodiy tafakkur*

Ключевые слова: *иммерсивный метод, QR-квест, обучение рассказу, игровое обучение, творческое мышление*

Keywords: *immersive method, QR quest, storytelling education, gamified learning, creative thinking.*

KIRISH (INTRODUCTION)

Bugungi kunda ta‘lim jarayonida raqamli texnologiyalarning ahamiyati tobora ortib bormoqda. Ayniqsa, adabiyot darslarida hikoya janri kabi badiiy matnlarni o‘rganishda multimedialli vositalardan foydalanish o‘quvchilar tafakkuri va tasavvurini kengaytirishda muhim vositaga aylanmoqda. Ushbu maqolada hikoya janrini o‘qitish jarayonida zamonaviy texnologiyalardan foydalangan holda dars samaradorligini oshirish imkoniyatlari yoritiladi. An‘anaviy o‘qitish usullari ko‘pincha o‘quvchilarning e‘tiborini uzoq vaqt davomida ushlab tutolmaydi. Zamon o‘zgarishi bilan birga adabiyot ta‘limiga texnologik, hatto interaktiv yondashuvlar kirib kelmoqda. Ayniqsa, hikoya janrini o‘rgatishda o‘yin elementlari, immersiv tajriba, real voqealarga asoslangan virtual muhitlar o‘quvchini faol ishtirokchiga aylantiradi. Ushbu maqolada uchta kam qo‘llaniladigan metodni tahlil qilamiz.

USLUBIYOT (METHODS)

Tadqiqotda kuzatuv, so‘rovnomma, amaliy tajriba va sifatli tahlil metodlaridan foydalanildi. Tajriba Namangan viloyatidagi 6-sinf o‘quvchilari bilan o‘tkazildi. Darslarda interaktiv taqdimotlar, audio-ertaklar, animatsiyalar va viktorinalar qo‘llanildi. Har bir

sinfda 2 haftalik darslar ketma-ket ravishda an’anaviy va multimediali vositalar asosida olib borildi. Shu bilan birgalikda 5-sinf o‘quvchilari bilan ham tadqiqot o‘tkazildi. Ular uch guruhga bo‘lindi:

1. Immersiv guruh: Darsda hikoya (masalan, “Zumrad va Qimmat”) professional aktyorlar ovozida, ovoz effektlari va fon musiqasi bilan taqdim etildi (audiodrama shaklida).

2. QR-quest guruh: Hikoya parchalari maktab bo‘ylab joylashtirildi, har QR-kodni topish uchun topshiriq bajarildi (har bir topshiriq matnni anglashga asoslangan).

3. Story-based game guruh: O‘quvchilarga hikoyaning boshlanishi berildi, ular ixtiyoriy yakun yozishdi va grafik dizayner yordamida vizual hikoya yaratildi (komikslashtirilgan variant).

Baholash mezonlari: matnni tushunish, ijodiy yondashuv, mustaqil fikrlash va darsda faollik.

NATIJALAR (RESULTS)

Tajriba natijalari quyidagilarni ko‘rsatdi:

Ko‘rsatkichlar: An’anaviy dars (%) Multimediali dars (%)

O‘quvchilarning faolligi: 55% 83%

Matnni tushunish darajasi: 60% 88%

Darsga qiziqish bildirganlar: 52% 90%

O‘quvchilarning aksariyati multimediali vositalar ishtirokidagi darslarni zavq bilan qabul qilgani, hikoya mazmunini chuqurroq anglab olgani aniqlandi. Ayniqsa, audio-ertaklar va vizual animatsiyalar orqali o‘quvchilarda obrazlarga nisbatan hissiy munosabat shakllangan.

5-sinf o‘quvchilarida o‘tkazilgan tadqiqot natijalari:

Ko‘rsatkichlar: Immersiv QR-quest Game-based

Matnni tushunish (%) 92% 85% 78%

Faollik (%) 89% 90% 93%

Ijodiy yondashuv (%) 80% 88% 95%

Mustaqil fikr bildirish (%) 76% 84% 91%

Natijalar shuni ko‘rsatdiki, o‘yinli va immersiv yondashuvlar hikoya janrini chuqurroq o‘zlashtirishga xizmat qiladi. Ayniqsa, story-based game guruhi o‘quvchilarining mustaqil fikrlash darajasi yuqori bo‘ldi.

MUHOKAMA (DISCUSSION)

Immersiv audiomatnlar orqali o‘quvchi o‘zini hikoya ichida his qiladi – bu darsda ishtirokni keskin oshiradi. QR-quest texnologiyasi esa hikoya qismlarini topish uchun tanqidiy fikrlash va diqqatni jamlashga undaydi. Eng qiziqarli metod – story-based game — o‘quvchini muallifga aylantiradi. Hikoya janrini o‘qitishda multimediali vositalar nafaqat o‘quvchilarni darsga jalb etadi, balki ularning tahliliy fikrlashini ham faollashtiradi. O‘qituvchilar uchun bu darslarni jonlantirish, matnni jonliroq yetkazish vositasidir. Ammo shuni unutmaslik kerakki, texnologiya —vosita, asosiy maqsad esa badiiy asarni anglash va tahlil hisoblanadi

XULOSA (CONCLUSION)

Hikoya janrini o‘rgatishda odatiy matn tahlili o‘rniga immersiv, interaktiv va ijodiy metodlardan foydalanish o‘quvchilarning o‘quv motivatsiyasini oshiradi. Kam qo‘llaniladigan bu metodlar pedagogik tajribaga yangilik kiritib, ta’limni ko‘ngilochar, ammo chuqur mazmunli qiladi. Bu yondashuvlar tavsiya etilishi va ommalashtirilishi lozim. Hikoya janrini o‘qitishda multimediali vositalardan foydalanish o‘quvchilarning darsga bo‘lgan munosabatini ijobiy tomonga o‘zgartiradi. Bu metodlar darsning samaradorligini oshiribgina qolmay, o‘quvchilarda adabiyotga nisbatan qiziqishni shakllantiradi. Kelgusida adabiyot darslarida bu kabi yondashuvlarni davomli ravishda qo‘llash tavsiya etiladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Azimov A. Zamonaviy ta’lim texnologiyalari. – Toshkent, 2022.
2. Karimov Sh. Adabiyot o‘qitish metodikasi. – Toshkent: O‘qituvchi, 2020.
3. Gulomova Z. Adabiyot darslarini innovatsion yondashuv asosida tashkil etish. – TDPU, 2021.
4. Mayer R. “Multimedia Learning”. – Cambridge University Press, 2009.
5. Gee J.P. “What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.” – Palgrave Macmillan, 2007.
6. Davis V. “QR Codes in the Classroom.” – ISTE, 2015.
7. Jenkins H. “Confronting the Challenges of Participatory Culture.” – MIT Press, 2009.
8. XTV. O‘zbekiston Respublikasi Xalq ta’limi vazirligi tavsiyalari. – 2023.
9. Mavlonova R., Akbarova Z. Pedagogik texnologiyalar. – Toshkent: TDPU, 2021.
10. Xo‘jayev B. Adabiy ta’limda innovatsion yondashuvlar. – Samarqand, 2022.