



<https://doi.org/10.70728/c.series.ped.v08.i09.121>

ADABIYOT DARSLARIDA IMMERSIV TEXNOLOGIYALARNING DIDAKTIK SALOHIYATI

Umarov Mirzohid Baxromjon o‘g‘li
Sarvon universiteti “Masofaviy ta’lim va rqamali content”
bo‘limi Bosh mutaxassisi

Annotatsiya. Maqolada adabiyot darslarida immersiv texnologiyalarning didaktik salohiyati badiiy matnni idrok etish va talqin qilish nuqtai nazaridan tahlil qilinadi. Tadqiqot kitobxon javobi nazariyasi, xronotop konsepsiyasi hamda immersiv ta’lim bo‘yicha empirik tadqiqotlar sinteziga tayanadi.

Kalit so‘zlar: adabiyot ta’limi, immersiv texnologiyalar, badiiy idrok, xronotop, interpretatsiya, virtual reallik, kengaytirilgan reallik, didaktik salohiyat.

Аннотация. В статье анализируется дидактический потенциал иммерсивных технологий на уроках литературы с точки зрения восприятия и интерпретации художественного текста. Исследование опирается на синтез теории ответа читателя, концепции хронотопа и эмпирических исследований по иммерсивному обучению.

Ключевые слова: литературное образование, иммерсивные технологии, художественное восприятие, хронотоп, интерпретация, виртуальная реальность, дополненная реальность, дидактический потенциал.

Abstract. The article analyzes the didactic potential of immersive technologies in literature lessons from the perspective of literary text perception and interpretation. The study draws on a synthesis of reader response theory, the chronotope concept, and empirical research on immersive learning.

Keywords: literary education, immersive technologies, artistic perception, chronotope, interpretation, virtual reality, augmented reality, didactic potential.

Adabiyot ta’limining asosiy maqsadi o‘quvchini badiiy matnni chuqur idrok etish, mazmunini mustaqil talqin qilish va estetik baholashga qodir faol kitobxon sifatida shakllantirishdan iborat. Bu jarayonning murakkabligi kitobxon javobi nazariyasida ham asoslanadi. L.Rozenblatt talqinicha, badiiy asar matn va kitobxon o‘rtasidagi tranzaksiya jarayonida yuzaga keladi, estetik o‘qishda esa asosiy e’tibor axborotni o‘zlashtirishdan ko‘ra o‘qish jarayonidagi kechinmaga qaratiladi [13]. V.Izer esa matndagi “bo‘shliqlar” kitobxon tasavvuri orqali to‘ldirilishini ta’kidlaydi [8].

Biroq bunday faol idrok uchun o‘quvchida asar tasvirlayotgan makon, davr va ijtimoiy muhit haqida muayyan tasavvur shakllangan bo‘lishi zarur. Masalan, XIX asr Farg‘ona vodiysi, XV asrdagi Hirot yoki XX asr boshidagi Turkiston hayotini bevosita tasavvur qilish qiyin bo‘lgan o‘quvchi uchun “O‘tkan kunlar”, “Navoiy” va “Kecha va kunduz” kabi asarlardagi badiiy makon va tarixiy muhit mavhumligicha qolishi mumkin. An’anaviy darsda

bu bo‘shliq asosan o‘qituvchi izohi va tasviriy vositalar orqali to‘ldiriladi, biroq ular o‘quvchining asar olamiga faol kirib borish va uni yaxlit tasavvur qilish imkoniyatini har doim ham ta‘minlamaydi.

Immersiv texnologiyalar adabiyot ta‘limida badiiy makon va muhitni idrok etishni qo‘llab-quvvatlash imkoniyati bilan alohida ahamiyat kasb etadi. Biroq ularning adabiyot darsidagi vazifasi boshqa fanlardagidan farq qiladi. M.Rayan ta‘kidlaganidek, badiiy matnni o‘qishning o‘zi fazoviy, zamoniy va emotsional immersiya jarayonini yuzaga keltiradi[14]. Shu sababli immersiv texnologiyalar matn asosida shakllanadigan tasavvurni boyitishi yoki, aksincha, tayyor vizual tasvirlar orqali o‘quvchining mustaqil tasavvurini cheklashi mumkin. Mazkur ikki jihatlilik ularning adabiyot ta‘limidagi didaktik salohiyatini alohida tahlil qilishni taqozo etadi.

Muammoning dolzarbligi ta‘limni raqamlashtirish jarayonlari bilan ham bog‘liq. UNESCO raqamli texnologiyalarni ta‘lim jarayoniga pedagogik maqsadga muvofiqligi asoslangan va o‘qituvchi bilan bevosita muloqotni to‘ldiradigan vosita sifatida joriy etishni ta‘kidlaydi[2]. O‘zbekistonda ham raqamli ta‘limni rivojlantirish “Raqamli O‘zbekiston – 2030” strategiyasining ustuvor yo‘nalishlaridan biri sifatida belgilangan[1]. Shu bilan birga, immersiv ta‘lim bo‘yicha tadqiqotlarda tabiiy va kasbiy ta‘lim yo‘nalishlariga nisbatan adabiyot ta‘limining kamroq o‘rganilgani kuzatiladi [12].

Shundan kelib chiqib, maqolaning maqsadi adabiyot darslarida immersiv texnologiyalarning didaktik salohiyatini badiiy idrok va talqin nuqtayi nazaridan asoslash hamda undan foydalanishning pedagogik modelini taklif etishdan iborat. Tadqiqot nazariy-qiyosiy tahlil va pedagogik modellashirish metodlariga asoslanadi.

Immersiv texnologiyalarning o‘quv samaradorligiga ta‘siri ijobiy natijalar bilan birga ayrim cheklovlarni ham namoyon etadi. G.Makranski va hammaulliflari tadqiqotida virtual reallik mavjudlik hissini kuchaytirgani, biroq kognitiv yuklamaning ortishi o‘zlashtirish natijalariga salbiy ta‘sir ko‘rsatishi aniqlangan[10]. Parong va R.Mayer esa immersiv darsdan keyin umumlashtiruvchi yozma topshiriq bajarilishi o‘quv natijalarini yaxshilashini ko‘rsatgan[11]. Demak, immersiv tajribaning ta‘limiy qiymati uni keyingi verbal qayta ishlash izohlash, xulosa chiqarish va talqin qilish faoliyati bilan bog‘lashga bevosita aloqador. Bu jihat adabiyot ta‘limining tabiiy faoliyatlari bilan uyg‘unlashadi.

Badiiy matn bilan bog‘liq tadqiqotlar ham ushbu xulosani qo‘llab-quvvatlaydi. A.Webb tahriri ostidagi tadqiqotlarda “Pashshalar hukmdori”, “Buyuk Getsbi” va “Missis Dellouey” kabi asarlar asosida virtual olamlar yaratilgani hamda o‘quvchilarning personajlar faoliyati orqali tarixiy-madaniy kontekstni tahlil qilgani ko‘rsatilgan[17]. Shuningdek, kengaytirilgan reallik asosidagi matnlar o‘qib tushunish va bilimni mustahkamlashga[5], hikoyani qayta so‘zlashga[6] ijobiy ta‘sir ko‘rsatgani qayd etilgan. Şimşek va Direkçi tadqiqotida esa AR texnologiyasi so‘zma-so‘z tushunishdan ko‘ra qayta tashkil etish, xulosa chiqarish, baholash va estetik idrok kabi yuqori darajadagi o‘qish jarayonlarida samaraliroq natija bergan[15]. VR va ARni qiyoslagan tadqiqotda ham AR syujet, muammo va yechimni qayta ifodalashni, VR esa asosan makon va zamon komponentlarini idrok etishni qo‘llab-quvvatlagan[3].

Mazkur natijalar immersiv texnologiyalarning adabiyot ta‘limidagi imkoniyatlarini ikki jihatdan tavsiflashga asos beradi. Birinchidan, texnologiya badiiy makon va muhitni idrok

etishni kuchaytirishi mumkin, biroq syujet, obrazning ichki dunyosi va muallif pozitsiyasini mustaqil ravishda ochib bermaydi. Ikkinchidan, uning ta’limiy samarasi texnologik tajribani maqsadli savol, topshiriq, muhokama va talqin faoliyati bilan bog‘lashga bog‘liq. Shu nuqtayi nazardan, adabiyot ta’limida immersiv texnologiyalardan foydalanishning talqin va estetik idrokka yo‘naltirilgan yaxlit didaktik modeli, xususan, o‘zbek adabiyoti materiallari asosidagi metodik yechimlar yetarlicha ishlab chiqilmagan. Mazkur muammoni aniqlashtirish uchun, avvalo, “immersiv texnologiyalar” tushunchasining pedagogik mazmunini belgilash zarur.

Ilmiy adabiyotlarda immersiya va mavjudlik hissi (presence) o‘zaro farqlanadi. M.Sleyter va S.Uilbur immersiyani texnologik tizimning foydalanuvchini raqamli muhitga qamrab olish darajasi, mavjudlik hissini esa shaxsning o‘zini ushbu muhitda real mavjuddek his qilishi sifatida izohlaydi[16]. Shu asosda immersiv texnologiyalarni o‘quvchini raqamli yoki raqamli jihatdan boyitilgan fazoviy muhitga jalb etib, unda mavjudlik va faol ishtirok hissini shakllantiruvchi hamda interaktiv faoliyatni ta’minlovchi vositalar sifatida talqin qilish mumkin. Ularning oddiy multimediadan farqi shundaki, multimedia asosan axborotni namoyish etsa, immersiv muhit o‘quvchini vaziyatning faol ishtirokchisiga aylantiradi[3].

Immersiv texnologiyalar imkoniyat va immersivlik darajasiga ko‘ra farqlanadi. VR o‘quvchini to‘liq raqamli muhitga olib kirsam, AR real muhitga raqamli qatlamlarni qo‘shadi. 360° video va panoramalar tarixiy makonlarni vizual idrok etish, 3D muhitlar esa badiiy makon va sahnalarni modellashtirish imkonini beradi. Virtual muzey va ekskursiyalar orqali adiblar hayoti, qo‘lyozmalar, tarixiy buyumlar hamda madaniy muhit bilan interaktiv tanishish mumkin. Shu sababli maktab amaliyotida immersiv texnologiyalardan foydalanish har doim ham maxsus VR qurilmalarini talab etmaydi; AR, 360° panorama va mobil qurilmalarga asoslangan yechimlar ham muayyan didaktik vazifalarni bajarishi mumkin[9].

Immersiv texnologiyalarning adabiyot ta’limidagi didaktik ahamiyatini M.Baxtinning xronotop konsepsiyasi bilan bog‘lash mumkin. Baxtin badiiy asarda makon va zamonning uzviy birligi janr, obrazlar va voqealar rivojini tashkil etishda muhim ahamiyat kasb etishini ta’kidlaydi[7]. Shu nuqtayi nazardan, badiiy xronotopni vizual va interaktiv vositalar orqali modellashtirish o‘quvchining asar makoni, davri va voqealar muhitini yaxlitroq tasavvur qilishiga sharoit yaratadi. Demak, immersiv texnologiyalarning adabiyot ta’limidagi didaktik salohiyati, avvalo, badiiy makon va zamonni idrok etishni qo‘llab-quvvatlash imkoniyati bilan bog‘liq.

Didaktik salohiyat deganda, ta’lim vositasining o‘quv maqsadlariga xizmat qilishi mumkin bo‘lgan, biroq faqat maqsadga muvofiq pedagogik dizayn asosida ro‘yobga chiqadigan imkoniyatlari tushuniladi. Adabiyot ta’limida immersiv texnologiyalarning ushbu salohiyati badiiy makon va zamonni idrok etish, obrazlarni tushunish, syujet va kompozitsiyani anglash, tarixiy-madaniy kontekstni o‘zlashtirish hamda talqin faoliyatini qo‘llab-quvvatlash kabi yo‘nalishlarda namoyon bo‘ladi. Masalan, “O‘tkan kunlar”dagi Toshkent va Marg‘ilon, “Navoiy”dagi Hirot yoki “Boburnoma”dagi keng geografik makon o‘quvchidan rivojlangan fazoviy tasavvurni talab qiladi. Immersiv muhit ushbu tasavvur uchun vizual tayanch yaratishi mumkin, biroq makon tasvirining badiiy vazifasi – muallifning muayyan detalni tanlash sababi va uning mazmuniy ahamiyati matn tahlili orqali aniqlanadi. Xuddi shuningdek, immersiv muhit obrazning tashqi ko‘rinishi, kiyimi va yashash muhitini

modellash tirib, qahramon nuqtayi nazaridan vaziyatni kuzatish imkonini beradi. Biroq obrazning ruhiyati, qadriyatlari va ichki ziddiyatlari matn asosida tahlil qilinishi lozim. Shu bois immersiv tajriba qahramon xatti-harakatini baholash, dalillash va muhokama qilish topshiriqlari bilan to‘ldirilishi zarur.

Syujet va kompozitsiyani o‘rganishda immersiv texnologiyani samarasi ko‘proq o‘quvchining faoliyatiga bog‘liq. VRning o‘zi voqealar ketma-ketligini anglashni avtomatik ravishda ta‘minlamaydi. Biroq voqealar joylashuvini 3D xaritada belgilash yoki sahnalarni ketma-ket modellash tirish orqali syujet va kompozitsiya aloqalarini ko‘rgazmali ifodalash mumkin. Tarixiy-madaniy kontekstni o‘zlashtirishda esa virtual muzeylar, qo‘lyozmalar va tarixiy obidalar panoramasi badiiy matn bilan davr o‘rtasidagi aloqani aniqlashtirishga xizmat qiladi.

Immersiv muhitda shakllangan makon va kontekst tasavvuri emotsional-estetik idrokni qo‘llab-quvvatlashi mumkin. mavjudlik hissinin emotsional ishtirok va o‘quv motivatsiyasi bilan bog‘liqligi qayd etilgan [4]. Biroq adabiy-estetik idrokning asosiy obyekti badiiy so‘z, til, ohang va obrazlilik bo‘lib qoladi. Shu sababli immersiv tajriba o‘quvchini yana matnga qaytarishi, ko‘rilgan muhit va tafsilotlarni badiiy tasvir bilan qiyoslashga yo‘naltirishi kerak.

Shu nuqtayi nazardan, immersiv texnologiyani didaktik qiymati uni mustaqil vizual vosita sifatida emas, balki matnni tahlil qilish va talqin qilish jarayonini qo‘llab-quvvatlovchi vosita sifatida qo‘llashda namoyon bo‘ladi. O‘quvchi immersiv kontentni tayyor shaklda iste‘mol qilish bilan cheklanmay, 3D sahna yoki AR ko‘rgazma yaratish orqali o‘z talqinini fazoviy shaklda ifodalashi mumkin. Bunda yaratilgan har bir element matndan dalillar bilan asoslanishi immersiv faoliyatni ijodiy va tanqidiy fikrlash bilan bog‘laydi. Mazkur munosabatlar quyidagi jadvalda umumlashtiriladi.

1-jadval.

Adabiyot ta‘limi komponentlari va immersiv texnologiyalarning didaktik imkoniyatlari

Adabiy komponent	Mos immersiv vosita	Immersiv vosita beradigan imkoniyat	Zarur metodik to‘ldiruvchi
Makon va zamon	VR, 360° panorama	Asar makonini sezgi darajasida tiklash	Makon tasvirining badiiy vazifasini matnda aniqlash
Badiiy obraz	VR, AR	Qahramon muhiti va buyumlar olamini ko‘rish	Obrazning ichki qatlamini matn asosida tahlil qilish
Syujet va kompozitsiya	3D muhit, AR	Voqealar joylashuvini xaritalash	Sabab-oqibat bog‘lanishini matnda asoslash
Tarixiy-madaniy kontekst	Virtual muzey, 360° video	Davr, obida va qo‘lyozmalar bilan tanishish	Kontekstni asar mazmuni bilan bog‘lash
Emotsional-estetik idrok	VR, panorama	Mavjudlik hissi orqali emotsional ishtirok	Estetik bahoni matn tiliga qaytarish

Adabiy komponent	Mos immersiv vosita	Immersiv vosita beradigan imkoniyat	Zarur metodik to‘ldiruvchi
Interpretatsiya	Barcha vositalar	Talqin uchun vizual-fazoviy material	Rekonstruksiyanı matn bilan tanqidiy qiyoslash
Ijodiy tafakkur	3D muharrir, AR platforma	O‘quvchining o‘zi sahna va ko‘rgazma yaratishi	Har bir dizayn qarorini matndan dalil bilan asoslash

Jadvaldan ko‘rinadiki, har bir komponentda immersiv vosita ishning faqat bir qismini bajaradi, ikkinchi qismi – matnga qaytish – metodik jihatdan ta‘minlanishi lozim. Agar dars ko‘rish va his qilish bosqichida to‘xtasa, immersiv texnologiya takomillashgan ko‘rgazmali qurol bo‘lib qoladi. Bu xavfning oldini olish uchun immersiv tajribani matn bilan tizimli bog‘laydigan model zarur. Bunga “Matnga qaytish” tamoyiliga asoslangan modeli misol bo‘la oladi. Taklif etilayotgan modelning asosiy g‘oyasi immersiv tajribani mustaqil maqsad emas, balki o‘quvchini boyitilgan tasavvur bilan yana badiiy matnga qaytaruvchi vositachi bosqich sifatida tashkil etishdan iborat. Shu asosda darsning umumiy trayektoriyasi “*matn – immersiv muhit – matn*” tamoyiliga quriladi.

Modelning dastlabki bosqichi texnologiyadan emas, badiiy asarni o‘rganish maqsadidan boshlanadi. Masalan, “O‘tkan kunlar”dagi Toshkent va Marg‘ilon makonlarining qahramonlar taqdiridagi vazifasini matndan dalillar asosida qiyoslash maqsad qilib olinsa, immersiv vositaning zarurati alohida belgilanadi. Agar mazkur maqsadga an‘anaviy metodlar orqali samarali erishish mumkin bo‘lsa, texnologiyadan foydalanish shart emas. Demak, immersiv vositani tanlash pedagogik ehtiyoj bilan belgilanadi.

Keyingi bosqichda asarning matn yadrosi va uni tushunishni qo‘llab-quvvatlovchi kontekst qobig‘i aniqlanadi. O‘quvchining mustaqil tasavvuri uchun yetarli bo‘lmagan tarixiy, geografik yoki madaniy jihatlar immersiv muhit yordamida to‘ldirilishi mumkin. Bunda “minimal yetarli immersivlik” tamoyiliga amal qilinadi (o‘quv maqsadiga erishish uchun zarur bo‘lgan eng sodda va maqsadga muvofiq vosita tanlanadi). Chunki immersivlik darajasining ortishi har doim ham o‘quv natijasining yaxshilanishini anglatmaydi.

Tanlangan immersiv muhit aniq o‘quv faoliyati bilan bog‘lanadi. Virtual muzey yoki panorama tarixiy-madaniy kontekstni, VR badiiy makonni, AR va 3D vositalari esa makon yoki sahnani modellashtirishni qo‘llab-quvvatlashi mumkin. O‘quvchining faoliyati oldindan belgilangan savol yoki topshiriq orqali boshqariladi. Masalan, “*matndagi hovli tasviriga mos va mos bo‘lmagan uchta detalni aniqlang*” kabi topshiriq immersiv tajribani maqsadli kuzatuvga aylantiradi. Shu tariqa immersiv muhit oddiy vizual sayr emas, balki matnni anglashga xizmat qiluvchi o‘quv faoliyatiga aylanadi.

Interaksiya bosqichida o‘quvchilar immersiv muhit, o‘zaro hamkorlik va o‘qituvchi bilan muloqot orqali turli kuzatuv va tasavvurlarni shakllantiradilar. Turli detallarni ajratib ko‘rish esa keyingi muhokamada talqinlar xilma-xilligiga zamin yaratadi. Modelning markaziy bosqichi interpretatsiya aynan shu jarayonda amalga oshadi. O‘quvchi immersiv tajribada shakllangan tasavvurini badiiy matn bilan qiyoslaydi, mos va nomuvofiq jihatlarni aniqlaydi

hamda o‘z talqinini matn dalillari bilan asoslaydi. Bunda “*Buni matnda qayerda ko‘rasiz?*” savoli asosiy metodik mezon sifatida xizmat qiladi.

Interpretatsiyadan keyin refleksiya amalga oshiriladi. O‘quvchi immersiv tajribagacha va undan keyingi tasavvurini qiyoslaydi, virtual rekonstruksiyaning imkoniyatlari va cheklovlarini baholaydi. Bu jarayon tajribani anglangan bilimga aylantirishga xizmat qiladi. Baholashda esa texnologiyadan foydalanish ko‘nikmasidan ko‘ra talqinning asoslanganligi, matndan dalil keltirish, kontekstni to‘g‘ri qo‘llash va yaratilgan mahsulotning badiiy matnga muvofiqligi asosiy mezon sifatida olinadi.

Modelning natijasi badiiy asarni chuqurroq idrok etish, mustaqil va dalillangan talqin, obrazli hamda tanqidiy fikrlashning rivojlanishi bilan belgilanadi. Natijalar keyingi o‘quv maqsadlarini belgilash uchun qayta aloqani ta‘minlaydi va shu orqali model yopiq pedagogik siklni hosil qiladi.

Modelning samaradorligi o‘qituvchining pedagogik dizayniga bevosita bog‘liq. TPACK konsepsiyasiga ko‘ra, texnologik, pedagogik va mazmuniy bilimlarning integratsiyasi samarali ta‘limning muhim shartidir. Adabiyot ta‘limida bu tamoyil “qaysi texnologiyani qo‘llash kerak?” degan savoldan ko‘ra, “asar matnining qaysi jihatini qaysi vosita orqali ochish va o‘quvchini qanday qilib yana matnga qaytarish mumkin?” degan savolni markazga qo‘yishni talab qiladi. Mazkur yondashuvning amaliy imkoniyatlari o‘zbek adabiyoti namunalari asosida quyida ko‘rib chiqiladi.

Quyidagi misollar “matnga qaytish” tamoyiliga asoslangan metodik loyihalar sifatida taklif etiladi va ularning samaradorligi empirik tadqiqotlar orqali tekshirilishi lozim. Har bir holatda immersiv vosita asarning muayyan jihatini yaxshiroq idrok etishga xizmat qiladi va yakuniy faoliyat matn tahliliga qaytariladi.

Abdulla Qodiriyning “O‘tkan kunlar” romani. Asardagi Otabek va Kumush bilan bog‘liq boblar asosida o‘quvchilar makon tasvirlarini aniqlaydi, so‘ng Farg‘ona vodiysi an‘anaviy turar-joy me‘morchiligi yoki tarixiy mahallalarning 3D modeli va panoramalarini o‘rganadi. Asosiy topshiriq ichkari va tashqari hovli tuzilishining qahramonlar muloqotiga ta‘sirini aniqlashdan iborat bo‘ladi. Yakuniy muhokamada o‘quvchilar matnga qaytib, “yopiq makon”ning Kumush taqdiridagi badiiy vazifasini dalillar asosida talqin qiladi.

“Mehrobdan chayon”. Romandagi madrasa, xon o‘rdasi va xonadon kabi makonlar 3D xaritada modellashtirilib, voqealar rivoji bilan bog‘lanadi. Tarixiy makon panoramasi qo‘shimcha kontekst sifatida qo‘llanadi. O‘quvchilardan “saroy – madrasa – xonadon” fazoviy qarama-qarshiligining asardagi ijtimoiy munosabatlar va muallif pozitsiyasi bilan aloqasini matn asosida izohlash talab etiladi.

Cho‘lponning “Kecha va kunduz” romani. Bu asarda immersiv vosita obraz va ijtimoiy muhit munosabatini ochishga xizmat qiladi. AR yordamida matn parchasiga davr fotosuratlarini, maishiy buyumlar va tarixiy-lingvistik izohlar biriktiriladi. O‘quvchilar Zebi obrazining fojiasini shaxsiy va ijtimoiy omillar nuqtai nazaridan tahlil qilib, o‘z xulosalarini matn hamda raqamli materiallar bilan asoslaydi.

Oybekning “Navoiy” romani. Hirot va Samarqanddagi temuriylar davri me‘moriy obidalari 360° panoramalar orqali o‘rganilib, romandagi makon tasvirlari bilan qiyoslanadi. Muhokamada roman tarixiy manba emas, balki XX asr adibining tarixiy shaxs haqidagi badiiy

talqini ekani tahlil qilinadi. Keyingi bosqichda “Xamsa” qo‘lyozmalaridagi miniatyuralar asosida tashkil etilgan virtual ekspozitsiya orqali o‘quvchilar tasvirlangan sahna va uning badiiy talqinini matn bilan qiyoslaydi. Bu faoliyat adabiyot va tasviriy san‘at o‘rtasidagi intermedial aloqani ochib beradi.

Zahiriddin Muhammad Boburning “Boburnoma” asari. Virtual xarita va panoramalar yordamida Andijondan Samarqand, Kobul va Hindistongacha bo‘lgan geografik makon kuzatiladi. Har bir nuqtada asardan tegishli parcha o‘qilib, joy tasviri bilan qiyoslanadi. Yakuniy topshiriqda vatan sog‘inchi motivining makonlar almashinuvi bilan aloqasi tahlil qilinadi va shu orqali asarning memuar hamda badiiy xususiyatlari anglanadi.

Mazkur faoliyatlar ijodiy loyiha bilan yakunlanishi mumkin. O‘quvchilar tanlangan sahnani 3D muhitda modellashtirib, dekoratsiya, yorug‘lik va qahramonlar joylashuviga oid qarorlarini matndan dalillar bilan asoslaydi. Taqdimotda turli talqinlar qiyoslanadi va baholashda texnik bajarilishdan ko‘ra talqinning matnga muvofiqligi va dalillanganligi ustuvor mezon sifatida olinadi.

Shunday qilib, barcha misollarda yagona metodik qonuniyat saqlanadi: immersiv vosita – matndagi muayyan bo‘shliqni to‘ldiruvchi vosita; o‘quv faoliyati – kuzatish va tajribani boshqaruvchi mexanizm; “matnga qaytish” – tajribani adabiy talqinga aylantiruvchi asosiy bosqichdir.

Immersiv texnologiyalar adabiyot ta’limida muayyan imkoniyatlarga ega bo‘lsa-da, ularni qo‘llashda qator cheklovlar mavjud. Asosiy xavf immersiv rekonstruksiya bilan badiiy matn o‘rtasidagi nomutanosiblikdir. Virtual muhit dizayner talqini bo‘lgani sababli uni asarning “haqiqiy” olami sifatida qabul qilish o‘quvchining mustaqil tasavvurini cheklashi mumkin. Shu bois rekonstruksiyaning qaysi jihatlari matnga, qaysilari dizayner talqiniga asoslanganini tahlil qilish zarur.

Ikkinchi muammo ortiqcha kognitiv yuklama bilan bog‘liq. Badiiy matnni o‘qish va talqin qilish yuqori aqliy faollikni talab qilgani sababli, ortiqcha vizual va interaktiv axborot o‘quvchini asosiy mazmundan chalg‘itishi mumkin. Shuning uchun immersiv faoliyat qisqa, aniq maqsadli va matn bilan uzviy bog‘langan bo‘lishi, undan keyin yozma yoki og‘zaki tahlil tashkil etilishi lozim.

Amaliy cheklovlarga qurilma va infratuzilma xarajatlari, internetga bog‘liqlik, dars vaqti, ma’lumotlar maxfiyligi hamda o‘zbek adabiyoti bo‘yicha immersiv kontentning cheklanganligi kiradi. “Minimal yetarli immersivlik” tamoyili ushbu muammolarni qisman kamaytirib, smartfon, planshet yoki proyektor kabi mavjud vositalardan foydalanish imkonini beradi.

Umuman, immersiv texnologiyaning didaktik qiymati uning texnologik murakkabligida emas, balki badiiy-ta’limiy maqsadga mosligidadir. U tayyor tasavvurni beruvchi vosita emas, balki o‘quvchini matnni qayta o‘qish, qiyoslash va talqin qilishga yo‘naltiruvchi vosita sifatida qo‘llanishi lozim. Shu bilan birga, mavjud empirik tadqiqotlarning boshqa ta’lim kontekstlarida o‘tkazilgani sababli “matnga qaytish” modelining samaradorligi o‘zbek maktablari va o‘zbek adabiyoti materiallari asosida eksperimental tekshiruvni talab qiladi.

Xulosa

Tahlil natijalari immersiv texnologiyalarning adabiyot ta’limidagi didaktik salohiyati, avvalo, badiiy asardagi makon, zamon va tarixiy-madaniy kontekstni tasavvur qilishni qo‘llab-quvvatlashida namoyon bo‘lishini ko‘rsatdi. Biroq ularning ta’siri selektiv bo‘lib, syujet, obrazning ichki dunyosi va muallif pozitsiyasini anglash matnga yo‘naltirilgan maxsus topshiriqlarni talab qiladi. Ayniqsa, immersiv rekonstruksiyanı matn bilan qiyoslash va mustaqil immersiv mahsulot yaratishga asoslangan faoliyatlar tanqidiy, ijodiy va raqamli kompetensiyalarni rivojlantirish imkonini beradi. Taklif etilgan metodik loyihalar maktab, akademik litsey va oliy ta’limda adabiyot darslarini loyihalashda foydalanilishi mumkin. Shu bilan birga, modelning samaradorligi o‘zbek adabiyoti materiallari asosida nazorat guruhli pedagogik eksperimentlar orqali tekshirilishi, talqin va estetik idrokni baholash mezonlari ishlab chiqilishi hamda milliy immersiv ta’lim kontenti bazasi shakllantirilishi zarur.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. “Raqamli O‘zbekiston – 2030” strategiyasini tasdiqlash va uni samarali amalga oshirish chora-tadbirlari to‘g‘risida (PF-6079-son Farmon, 2020-yil 5-oktabr). <https://lex.uz/docs/-5030957>
2. Antoninis M. et al. Global Education Monitoring Report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?. – 2023.
3. Atamuratov R. K. Historical fundamentals of creating a virtual-educational museum //The Way of Science. – 2021. – №. 6. – C. 88.
4. Atamuratov R., Xushvaqtov A. Digital transformation in education: The beginning of a new era //Бюллетень науки и практики. – 2025. – Т. 11. – №. 1. – P. 294-300.
5. Bursali H., Yilmaz R. M. Effect of augmented reality applications on secondary school students' reading comprehension and learning permanency //Computers in Human Behavior. – 2019. – Т. 95. – C. 126-135.
6. Danaei D. et al. Comparing reading comprehension between children reading augmented reality and print storybooks //Computers & Education. – 2020. – Т. 153. – C. 103900.
7. Holquist M. et al. (ed.). The dialogic imagination. – Austin : University of texas Press, 1981. – Т. 282.
8. Iser W. The act of reading: A theory of aesthetic response //Journal of Aesthetics and Art Criticism. – 1979. – Т. 38. – №. 1.
9. 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. – p. 1-6.
10. Makransky G., Terkildsen T. S., Mayer R. E. Adding immersive virtual reality to a science lab simulation causes more presence but less learning //Learning and instruction. – 2019. – Т. 60. – C. 225-236.
11. Mayer R. E. Multimedia learning //Psychology of learning and motivation. – Academic Press, 2002. – Т. 41. – C. 85-139.

12. Radianti J. et al. A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda //Computers & education. – 2020. – T. 147. – C. 103778.
13. Rosenblatt L. M. The reader, the text, the poem: The transactional theory of the literary work. – Siu Press, 1994.
14. Ryan M. L. Narrative as virtual reality II: Revisiting immersion and interactivity //Johns Hopkins. – 2015.
15. Şimşek B., Direkçi B. The effects of augmented reality storybooks on student's reading comprehension //British Journal of Educational Technology. – 2023. – T. 54. – №. 3. – C. 754-772.
16. Slater M., Wilbur S. A framework for immersive virtual environments five: Speculations on the role of presence in virtual environments //Presence: Teleoperators and virtual environments. – 1997. – T. 6. – №. 6. – C. 603-616.
17. Webb A. (ed.). Teaching literature in virtual worlds: Immersive learning in English studies. – Routledge, 2012.