

ALISHER NAVOIY ASARLARINI O'QITISHDA MEDIAPEDAGOGIKANING O'RNI

F.U.Zamonova – magistrant

Ajiniyoz nomidagi Nukus davlat pedagogika instituti

Tayanch soʻzlar: taʼlim jarayoni, zamonaviy axborot texnologiyalari, taʼlim tizimi, mobil ilovalar, mobil oʻyinlar, “Saddi Iskandariy” dostoni, elektron oʻquv adabiyotlari, oʻyinchi portfoliosi.

Ключевые слова: учебный процесс, современные информационные технологии, система обучения, мобильные приложения, мобильные игры, эпопея «Садди Искандарий», электронные учебники, портфолио игроков.

Key words: educational process, modern information technologies, education system, mobile applications, mobile games, the epic “Saddi Iskandariy”, electronic textbooks, player portfolio.

Ulugʻ shoir va mutafakkir Alisher Navoiy ijodi asrlar davomida oʻqirmanlarni ohangrabodek tortib kelayapdi. Navoiy asarlari asrlar davomida oʻz dolzarbligini yoʻqotmagan. Shoir asarlari XV asrda qanchalik dolzarb va taʼsirli boʻlgan boʻlsa, hozirda ham katta ahamiyatga ega. Hayotimizning har bir sohasida Navoiy ijodiga murojaat qilamiz. Hoh u tarbiya masalasi boʻlsin, hoh u ilm olish masalasi boʻlsin barcha savollarga Navoiy ijodidan javob olamiz. Chunki Navoiy asarlarining umumiy gʻoyasi – insonparvarlik, vatanparvarlik, doʻstlik, tinchlik, ota-onaga va ustozga hurmatdir.

Taʼlim tizimi shunday bir tizimki, turgʻunlikni yoqtirmaydi. Hamisha bu tizim metodlar va yangiliklar kashf etilishini talab qiladi. Asrlar davomida yurtimizda Buxoro, Samarqand, shaharlari dunyoga mashhur ilm maskanlari boʻlgan va olam ahliga mutafakkir, olimlar va shoirlar yetishtirib bergan. Ammo XVIII-XIX asrlarda taʼlim tizimi va ilm-fan turgʻunlikka tushib qoldi. Va bu turgʻunlik qanday oqibatlariga olib kelganiga tarix guvoh. Hozirgi avlod bolalarini anʼanaviy taʼlim tizimi bilan eʼtiborini tortish qiyin boʻlib qoldi. XX asrdagi bola va oʻsmir psixologiyasi bilan hozirgi asrimizdagi bola va oʻsmir psixologiyasi tubdan farq qiladi. Hozirda oʻqituvchilardan oʻquvchilar eʼtiborini darsga tortish uchun turli innovatsion metodlar va multimedia vositalaridan foydalanish talab qilinadi. Globallashuv zamonida oʻqituvchidan faqatgina metodika va oʻz mutaxassisligi doirasida boʻlgan fanning bilimdoni boʻlishnigina emas, balki multimedia va mediapedagogika mutaxassisi boʻlish ham talab qilinayabdi. Ayniqsa oliy oʻquv yurtlarida “Dasturlash asoslari” faniga katta eʼtibor berilyapti.

“Oʻzbekiston Respublikasi oliy taʼlim tizimini 2030-yilgacha rivojlantirish kontsepsiyasini tasdiqlash toʻgʻrisida” Prezidentimiz Sh.Mirziyoyevning 2019-yil 8-oktabrda PF-5847-sonli farmoni eʼlon qilindi. Ushbu farmonida Oʻzbekiston Respublikasida oliy taʼlimni tizimli isloh qilishning ustuvor yoʻnalishlarini belgilash, zamonaviy bilim va yuksak maʼnaviy-axloqiy fazilatlariga ega, mustaqil fikrlaydigan yuqori malakali kadrlar tayyorlash jarayonini sifat jihatidan yangi bosqichga koʻtarish, oliy taʼlimni modernizatsiya qilish, ilgʻor taʼlim texnologiyalariga asoslangan holda ijtimoiy soha va iqtisodiyot tarmoqlarini rivojlantirishni koʻzda tutgan [2:584].

Konsepsiyada bir qator zamonaviy texnologiyalarni joriy etgan holda milliy elektron taʼlim resurslari yaratilishini jadallashtirish, xorijiy elektron taʼlim resurslarini tarjima qilishni tashkil etish, taʼlim jarayonida elektron resurslar salmogʻini bosqichma-bosqich oshirib borish, elektron oʻquv adabiyotlar yaratish, ularni mobil qurilmalarga yuklab olish maqsadida kutubxonalarda QR kod yordamida elektron resurslar haqidagi axborotlarni joylashtirish tizimini yaratish kabi gʻoyalari ilgari surilgan. Shuningdek, taʼlim yoʻnalishlari va mutaxassisliklarining oʻziga xosligidan kelib chiqib, taʼlim jarayonida xalqaro miqyosda keng qoʻllaniladigan zamonaviy dasturiy mahsulotlardan foydalanishni rivojlantirish nazarda tutilgan [3:93].

Axborot texnologiyalarining shiddat bilan rivojlanishi ushbu sohada ham katta oʻzgarishlarni talab qilmoqda. Asrimizning boshlarida kompyuterdan foydalanish kompyuter texnologiyalari asosida darslarni tashkil qilish yangilik hisoblangan boʻlsa, hozirda bu metodika yangilik boʻlmay qoldi. Hozirgi kunda mobil telefonlar operatsion

tizim va bajara oladigan ish unumdorligi boʻyicha zamonaviy kompyuterlar bilan bellasha oladi.

Bundan bir necha yillar avval internet saytlariga kirish va foydalanish uchun faqatgina shaxsiy kompyuterlardan foydalanilar edi. Bugungi kunda internet foydalanuvchilarining aksariyati mobil telefonlardan foydalanyapti. Mobil telefonlar hayotimizda alohida ahamiyatga ega. Bunday qurilmalar jamiyatning barcha aʼzolari hayotidan ajralmas oʻrin egallagan.

Biz yoshlar hayotidagi mana shu jarayonni hisobga olgan holda taʼlim tizimida mobil ilovalardan foydalanish va uning ahamiyati haqida soʻz yuritamiz. Mobil ilovalar anʼanaviy taʼlim oʻrnini bosa olmaydi albatta. Ammo, bu dasturlar oʻquvchilar bilimni oshirishga va bilimlarni mustahkamlashga yordam berishi mumkin.

Yoshlarning koʻpchiligi ijtimoiy medialarda, masalan, “Instagram”, “Tik Tok” kabi ijtimoiy tarmoqlarda, “Pugb”, “Fre ferereee”, “Clash”, “Contr strake” kabi android oʻyinlarni oʻynab vaqt oʻtkazadi. Mobil telefonlar orqali oʻynaladigan oʻyinlar zarari haqida gapirganda unga psixologik tobelikga ham toʻxtalib oʻtishimiz zarur. Yaʼni bu oʻyinlarni oʻynagan bolalar unga tobora tobe boʻlib boraveradilar. Bolalarda jamiyatga qoʻshilmaslik va oʻzini yakkalash tuygʻulari boshlangandan keyin esa, ular oʻzi uchun yangi dunyo yaratib oladi va bu dunyoga hech kimni kiritishmaydi. Albatta, bunday oʻyinlardan yoshlarni ajratib qoʻya olmaymiz. Mana shu oʻyinlar oʻrnini bosadigan, yoshlarning vaqtini mazmunli oʻtkazadigan oʻyinlar ishlab chiqishimiz maqsadga muvofiqdir. Android oʻyinlar yoshlar sogʻligi va psixikasiga salbiy taʼsir qilishi mumkin. Ammo bir holatni esimizdan chiqarmaslik kerakki, hozirda koʻpgina yoshlar android va kompyuter oʻyinlarining changaliga tushib boʻlishdi. Bu oʻyinlarning shavfqatsizligi, oʻyin jarayonidagi qonli toʻqnashuvlar oʻquvchi miyasiga salbiy taʼsir qiladi va uni tabiatan tajovuzkor qilib qoʻyadi. Hozirgi kunda yoshlarga bunday oʻyinlarni taʼqiqlash emas, balki bu oʻyinlar ularning kelajagi uchun befoydaligini, yoshlarda stress va nevroz kabi ruhiy kasalliklar keltirib chiqarishini tushuntirib borishimiz va shu oʻyinlar oʻrnini bosa oladigan taʼlimiy va tarbiyaviy oʻyinlarni yaratishimiz kerak. Nima uchun kompyuter va mobil telefonlar orqali oʻynaladigan oʻyinlar bunchalar mashhurligi haqida fikr yuritsak. Birinchidan, bolalarning yoshlik davridan qoʻliga kitob emas, balki mobil telefon berib qoʻyilyapti. Ikkinchi sababi esa oilalarda ota-onalar kitobxonlikka emas, mobil telefonlarga eʼtibor berilishi, bolaga kam eʼtibor berish va kam vaqt ajratishining oqibatida maktablarning birinchi sinflariga kitobga mehr qoʻygan bolalar emas, mobil telefon va multimedialar taʼsiridan chiqa olmayotgan bolalar kelishadi. Kitobni oʻquvchilar yaxshi koʻrib, mehr berib emas, majburlikdan oʻqishadi. Oʻquvchilarda asta-sekin kitobga boʻlgan qiziqishni uygʻotish oʻqituvchining vazifasidir. Oʻqituvchi oʻquvchilar eʼtiborini darsga va mavzularga qaratish uchun turli innovatsion metodlardan, motivatsion hikoyalardan foydalanishi mumkin. Ammo oʻquvchilar zerikishi va darsga darrov qiziqishi yoʻqolishi mumkin. Oʻquvchilarga kitob oʻqishga va gʻazallarni yod olib, tahlil qilishni oʻrgatish asta-sekin, bosqichma-bosqich olib borilishi kerak.

Oʻquvchilar nima uchun kompyuter va mobil oʻyinlarga qiziqib qolganini sababiga qarasak. Buni yoshlarimiz orasida mashhur boʻlgan “Clash of Clans” (Qabilalar

to'qnashuvi) o'yini misolida ko'rib chiqsak.

1. Bu o'yinning hayotiy voqealarga yaqinligi uni o'ynovchilar soni ortishiga olib keldi.

2. O'yinda ishtirok etayotgan o'yinchilar iloji boricha ko'proq o'ljani qo'lga kiritish yoki raqiblarini mag'lub qilgan holda o'z darajasini ko'tarib olish uchun kurashadi.

3. Darajasini oshirish uchun intilgan o'yinchilar esa o'ljaga e'tibor bermasdan faqatgina raqib ustidan g'alaba qozonishga harakat qilishadi. Bundan shu xulosa kelib chiqadiki, mobil o'yinning ommabopligining sababi o'yin voqealarining real hayotga yaqinligi, o'quvchilarga bolalik davrlaridagi multfilm va voqealarni eslatishi, dizayni, jamoa bo'lib ishlash salohiyatini oshirishi, o'z xarakter xususiyatlaridan kelib chiqib onlayn do'stlashish va do'stlar topish imkoniyati yuqoriligi va hokazolar.

Mana shu mobil o'yinning o'zbekcha variantini yaratish ham yuqori samara berishi mumkin. Biz bu o'yinda "Saddi Iskandariy" dostonini asos qilib olamiz.

1. Bu o'yinda ishtirokchilar Iskandarning oddiy jangchisi bo'lib boradi. Har bir jangchi jang qilish davomida oltin tangachalar yig'adi. Bu oltin tangacha ko'rinishidagi yutuqlar ostida esa ma'lumotlar yashiringan bo'ladi. O'yinchi bu ma'lumotlarni o'qib yodda saqlab boradi. Shu tariqa har bir o'yinchi o'z portfoliosini yutuqlarga ya'ni ma'lumotlarga to'ldira boradi.

2. Jang tugab, g'alaba qozonilganidan so'ng esa, har bir o'yinchi imtihon qilinadi va unga savollar beriladi. Masalan:

Savollar:

- Doro o'limidan oldin Iskandarga qanday vasiyat qiladi?

- Iskandar qaysi voqeadan so'ng Doro ustidan g'alaba qozonishini bashorat qiladi?

- Doro qo'shinida jangga qatnashgan Xitoy, Hind, Misr ellarining hukmronlari kimlar?

- Iskandar qo'shinining hirovul qismida qaysi xalq qo'shinlari bor edi?

- Iskandar qo'shinida Rustami Zolga o'xshatilgan qo'mondon kim edi?

Agarda o'yinchi portfoliosidagi ma'lumotlarga asoslanib savollarga javob bersa, o'yinchining darajasi ko'tariladi. Masalan: o'nbeigi, yuzbeigi, mingbeigi kabi.

Mana shu savollarga javob bergan o'yin o'ynovchilargina keyingi shartga yoki amali ko'tarilib o'tadi yoki bo'lmasa oddiy o'zining vazifasida qoladi.

3. Bundan tashqari o'yinda qal'alarni ishg'ol qilish jarayonida dushman hisoblangan qal'a beklari tomonidan o'yinchilarga shunday savollar qo'yiladiki, o'yinchi beix-

tiyor bu savollarga javob berish uchun kitob varaqlashga majbur bo'ladi. Savollarga javob bergandan keyin esa qal'a taslim bo'lib, o'yinchini katta tantana bilan kutib olinadi. Asta-sekin bunday savollar ko'payib, o'quvchi beixtiyor kitob mutolaasiga kirishadi.

Shu yerda yana bir savol tug'ilishi tabiiy. Nima uchun Iskandar qahramon qilib olindi? "Saddi Iskandariy" dostonida Iskandar shaxsiga e'tibor beradigan bo'lsak, Iskandar vatanparvarlik, mardlik, insonparvarlik, onaga bo'lgan muhabbat, ustozga hurmat, dushmanlariga nisbatan bag'rikenglik kabi xislatlarni ko'rishimiz mumkin. Masalan: Iskandarga nisbatan Shoh Doro hurmatsizlik qiladi va sarkardani kamsituvchi so'zlarni xatga muhrlab yuborishdan ham hayo qilmaydi. Biroq, shoh Doroning o'zi mulozimlari tomonidan fitnaga duch keladi va o'lim yoqasida qoladi. Sarkarda Iskandar raqibi bo'lgan Doroning yoniga kelib, undan uzr so'raydi. Shoh Doro Iskandardan uni qatl etmoqchi bo'lgan xiyonatkor ikki mulozimni qatl etishni, Kayoniylar sulolasiga zulm qilmaslikni, qizi Ravshanakni asrab avaylashini so'raydi. Iskandar bu vasiyatni bajarishga va'da beradi. Dostonning XXVII bobida Iskandarning tanitiligi haqida shunday parcha keltiriladi:

Skandar tokub ashku tortib nafir,

Dedi: "Ki-ey shahanshohi gardunsarir!

Itoat yo'linda nuzul ayladim,

Nekim hukm qilding, qabul ayladim.

Umid ulki tavfiq bergay Iloh

Ki, ruhngg'a qilg'ay meni uzrxoh!" [5].

Ya'ni: Iskandar ko'zidan yosh to'kib, fig'on chekkan holda:

- Ey, dunyo taxtining shahanshohi! Itoat yuzasidan sizning huzuringizga kelgan edim, nimaiki hukm qilgan bo'lsangiz, hammasini qabul qildim. Umidim shuki, O'lloh tavfiq berib, Sizning ruhingiz mening uzrimni qabul aylagay! [6].

Bunday o'yinlar va Iskandarning xislatlari tufayli, mobil o'yinlarni o'ynovchi o'quvchilar sarkardaga o'xshashga, uning xislatlarini o'zlashtirishga harakat qiladi. Iskandarni o'z qahramoniga aylantiradi

Bu mobil o'yinlarning birinchi vazifasi o'quvchi va yoshlarning Navoiy asarlari haqidagi bilimlarini oshirsa, ikkinchi vazifasi esa ularni mobil o'yinlar olamidani olib chiqib kitoblar olamiga qiziqtirishdir

O'yin yaratuvchilarining maqsadi - o'yinchilarni shu o'yinga ipsiz bog'lab olish va ularni o'yinlardan uzoqlashtirmaslik. Bizning maqsadimiz esa bu mobil o'yin orqali o'quvchilarni Navoiy ijodiga qiziqtirish va kitob o'qishga undashdir.

Adabiyotlar

1. "O'zbekiston Respublikasi oliy ta'lim tizimini 2030 - yilgacha rivojlantirish konsepsiyasini tasdiqlash to'g'risida", O'zbekiston Respublikasi Prezidentining PF - 5847 - son Farmoni 2019 - yil 8 - oktyabr. O'zbekiston Respublikasi Qonun hujjatlari ma'lumotlari milliy bazasi axborot tizimi "LexUZ".

2. Tillashayxova M.A. "Ta'lim tizimida axborot texnologiyalarini qo'llashning ilmiy pedagogic masalalari". "Science and education" scientific journal.

3. Tajibayev S., Daurenov E., Olimov A. "Bo'lajak kadrlarni o'qitishda maxsus mobil ilovalar yaratish zaruriyati" // «Fan va jamiyat», № 3. 2020.

4. Alisher Navoiy "Xamsa" - Toshkent: «Yangi asr avlodi», 2014.

5. Alisher Navoiy "Saddi Iskandariy". - Toshkent: «Gafur Gulom», 2020.

REZYUME

Ushbu maqolada Alisher Navoiy asarlarini o'rganishda zamonaviy axborot texnologiyalarining o'rni haqida so'z yuritiladi. Navoiy ijodini o'qitishda va bu bilimlarni mustahkamlashda mobil ilovalarning o'rni, samaradorligi tahlil qilinadi. Mobil o'yinlar orqali o'quvchilar bilimlarini mustahkamlab olishi mumkin.

PEZIOME

В статье обсуждается роль современных информационных технологий в изучении творчества Алишера Навои, анализируется роль и эффективность мобильных приложений в обучении и укреплении знаний о творчестве Навои. С помощью мобильных игр учащиеся могут закрепить свои знания.

SUMMARY

This article discusses the role of modern information technology in the study of Alisher Navoi's works. The role and effectiveness of mobile applications is analyzed in teaching and strengthening the knowledge of Navoi's work. Through mobile games, students can consolidate their knowledge.