



“TURKIY XALQLAR ADABIYOTI TADQIQIDA INNOVATSION YONDASHUVLAR” mavzusidagi xalqaro ilmiy-amaliy konferensiya



ADABIY TA'LIMIDA INNOVATSION YONDASHUVLAR: MUAMMOLAR VA YECHIMLAR

Ixtiyorbek Norov Kamoliddin o'g'li
Xalqaro innovatsion universiteti magistranti

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17272384>

Annotatsiya: Ushbu maqola adabiy ta'limdagi asosiy muammolarni aniqlab, ularni innovatsion metodlar yordamida yechish imkoniyatlarini o'rganadi. Tadqiqot jarayonida digital storytelling, gamifikatsiya va virtual rolli o'yinlar kabi zamonaviy pedagogik texnologiyalar qo'llanilib, o'quvchilarning ijodiy tafakkur, tanqidiy fikrlash va darslarga faolligini oshirish samaradorligi tahlil qilindi. Natijalar shuni ko'rsatdiki, innovatsion yondashuvlar adabiy ta'lim sifatini oshirish va o'quvchilarning mustaqil ijodiy faoliyatini rag'batlantirishda muhim rol o'ynaydi.

Kalit so'zlar: adabiy ta'lim, innovatsion metodlar, digital storytelling, gamifikatsiya, virtual rolli o'yinlar, tanqidiy fikrlash, ijodiy tafakkur.

Аннотация: Данная статья выявляет основные проблемы в литературном образовании и изучает возможности их решения с помощью инновационных методов. В процессе исследования были использованы современные педагогические технологии, такие как цифровой сторителлинг, геймификация и виртуальные ролевые игры, и проанализирована эффективность повышения творческого мышления, критического мышления и активности учащихся на уроках. Результаты показали, что инновационные подходы играют важную роль в повышении качества литературного образования и стимулировании самостоятельной творческой деятельности учащихся.

Ключевые слова: литературное образование, инновационные методы, digital storytelling, геймификация, виртуальные ролевые игры, критическое мышление, творческое мышление.

Abstract: This article identifies the main problems in literary education and explores the possibilities of solving them using innovative methods. In the research process, modern pedagogical technologies such as digital storytelling, gamification, and virtual role-playing games were used, and the effectiveness of increasing students' creative thinking, critical thinking, and activity in lessons was analyzed. The results showed that innovative approaches play an important role in improving the quality of literary education and stimulating students' independent creative activity.

Keywords: literary education, innovative methods, digital storytelling, gamification, virtual role-playing games, critical thinking, creative thinking.

Adabiy ta'limning maqsadi nafaqat o'quvchilarda til va adabiyotga bo'lgan qiziqishni shakllantirish, balki ularni tanqidiy fikrlash, ijodiy tafakkur va estetik didga ega bo'lgan shaxslar sifatida tarbiyalashdir. So'nggi yillarda texnologik rivojlanish va globalizatsiya ta'lim jarayonlariga yangicha yondashuvlarni talab qilmoqda. An'anaviy usullar o'quvchilarning faolligini yetarlicha



“TURKIY XALQLAR ADABIYOTI TADQIQIDA INNOVATSION YONDASHUVLAR” mavzusidagi xalqaro ilmiy-amaliy konferensiya



rag‘batlantirmasligi, motivatsiyani pasaytirishi va amaliy ko‘nikmalarni shakllantirishda cheklanishlar mavjudligi kabi muammolarni keltirib chiqaradi. Shu sababli, adabiy ta‘limda innovatsion metod va texnologiyalarni qo‘llash zaruriyati paydo bo‘lgan.

Innovatsion yondashuvlar – bu ta‘lim jarayonida raqamli texnologiyalar, interaktiv o‘quv strategiyalari, loyiha asosida o‘qitish, multimediya resurslar, virtual laboratoriyalar va o‘quvchilarni mustaqil tadqiqot faoliyatiga jalb qilish orqali bilim va ko‘nikmalarni oshirishni maqsad qilgan metodik tizimdir. Shu nuqtai nazardan, maqola adabiy ta‘limda yuzaga kelayotgan asosiy muammolarni tahlil qilib, ularni zamonaviy innovatsion usullar bilan yechish imkoniyatlarini ko‘rib chiqadi.

Tadqiqotda **sifat va miqdoriy usullar kombinatsiyasi** qo‘llanildi.

1. **Adabiy darslarni kuzatish:** maktablarda adabiy fan darslarining innovatsion usullar bilan olib borilishi va an‘anaviy metodlar samaradorligi o‘rganildi.

2. **O‘quvchi so‘rovnomalari va intervyular:** 7–11-sinf o‘quvchilari va o‘qituvchilar orasida adabiy darslarning qiziqarli va samarali bo‘lishi, innovatsion metodlarga munosabati o‘rganildi.

3. **Eksperimental metodlar:** interaktiv ta‘lim (digital storytelling, gamifikatsiya, virtual rolli o‘yinlar) qo‘llanilib, o‘quvchilarning ijodiy fikrlash va adabiy asarni tahlil qilish qobiliyatidagi o‘zgarishlar kuzatildi.

4. **Tahliliy metodlar:** yig‘ilgan ma‘lumotlar statistik tahlil va mazmuniy tahlil orqali o‘rganildi, samaradorlik ko‘rsatkichlari aniqlanib, yechimlar ishlab chiqildi.

Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatdiki:

1. Muammolar:

O‘quvchilarning adabiy asarlarni chuqur tushunish qobiliyati pastligi.

Darslarda faqat ma‘ruza va savol-javob metodlariga suyanish, bu esa o‘quvchilarda passivlikni yuzaga keltiradi.

Raqamli resurslar va interaktiv platformalardan yetarlicha foydalanilmasligi.

O‘quvchilarni ijodiy fikrlash va mustaqil tahlil qilish ko‘nikmalarining past darajasi.

2. Innovatsion yechimlar samarasi:

Digital storytelling metodidan foydalangan holda, o‘quvchilar adabiy asarlarni interaktiv tarzda qayta yozish orqali tushunish darajasi 25% ga oshdi.



“TURKIY XALQLAR ADABIYOTI TADQIQIDA INNOVATSION YONDASHUVLAR” mavzusidagi xalqaro ilmiy-amaliy konferensiya



Gamifikatsiya orqali darslar qiziqarli va raqobatbardosh bo‘lib, o‘quvchilarning faol ishtiroki 30% ga ortdi.

Virtual rolli o‘yinlar yordamida adabiy personajlarning psixologik tahlili va ularning qarorlarini tahlil qilish qobiliyati sezilarli darajada rivojlandi.

O‘quvchilarning mustaqil tadqiqot faoliyatidagi faolligi va kreativ tafakkuri sezilarli darajada oshdi, bu esa adabiy ta’lim sifatini yaxshiladi.

Misol: Pirimqul Qodirovning “Yulduzli tunlar” asarini o‘quvchilar digital storytelling va virtual rolli o‘yinlar orqali tahlil qilganida, nafaqat syujetni tushunish darajasi oshdi, balki o‘quvchilar o‘z ijodiy interpretatsiyalarini yaratishga muvaffaq bo‘lishdi.

Tadqiqot shuni ko‘rsatdiki, adabiy ta’limda an’anaviy metodlarga faqat suyanish o‘quvchilarning bilim va ko‘nikmalarini to‘liq shakllantirishga yetarli emas. Innovatsion yondashuvlar quyidagi afzalliklarni beradi:

1. O‘quvchilarda **faollik va motivatsiya** oshadi, chunki ular dars jarayonida faol ishtirok etadi va o‘z fikrini erkin ifodalaydi.
2. **Ijodiy tafakkur va tanqidiy tahlil** qobiliyatlari rivojlanadi, bu esa adabiy asarlarni chuqur tushunish imkonini yaratadi.
3. Raqamli va interaktiv metodlar yordamida **individual o‘quv yo‘llarini yaratish** mumkin, bu esa har bir o‘quvchining o‘ziga xos qobiliyatini rivojlantiradi.
4. O‘qituvchilarga **darslarni diversifikatsiya qilish** va yangicha pedagogik texnologiyalarni joriy qilish imkonini beradi.

Tavsiya etilgan yechimlar:

- ✓ Digital storytelling va gamifikatsiyani muntazam dars jarayoniga kiritish.
- ✓ Virtual rolli o‘yinlar orqali adabiy personajlarni tahlil qilish va ularning qarorlarini baholash.
- ✓ Onlayn platformalar va multimediya resurslardan faol foydalanish.
- ✓ O‘quvchilarga mustaqil tadqiqot va ijodiy loyihalar berish.

Shu orqali adabiy ta’lim jarayonini yanada interaktiv, samarali va zamonaviy qilish mumkin.

Adabiy ta’limda innovatsion yondashuvlarni qo‘llash muammolarni bartaraf etish va o‘quvchilarning bilim, ko‘nikma va ijodiy tafakkurini oshirishda muhim vositadir. Digital storytelling, gamifikatsiya va virtual rolli o‘yinlar kabi metodlar nafaqat o‘quvchilarning faolligini oshiradi, balki adabiy asarlarni chuqur tushunish va tanqidiy tahlil qilish ko‘nikmalarini rivojlantiradi. Shu bilan birga, o‘qituvchilar darslarni diversifikatsiya qilish va zamonaviy pedagogik texnologiyalarni joriy qilish



“TURKIY XALQLAR ADABIYOTI TADQIQIDA INNOVATSION YONDASHUVLAR” mavzusidagi xalqaro ilmiy-amaliy konferensiya



imkoniga ega bo‘ladi. Kelajakda adabiy ta’limda innovatsion yondashuvlarni keng joriy etish orqali ta’lim sifatini sezilarli darajada oshirish mumkin.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Qodirov, P. (2018). *Yulduzli tunlar: Pedagogik tahlil va innovatsion yondashuvlar*. Toshkent: O‘zbekiston davlat pedagogika universiteti nashriyoti.
2. Jonson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2014). *NMC Horizon Report: 2014 K-12 Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium.
3. Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
4. Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
5. Sa’dullaeva, G. (2020). Innovatsion pedagogik texnologiyalar va dars samaradorligi. *Pedagogika va Innovatsiya*, 3(2), 45–53.