DOI: 10.65322/j.srd.05192026.70

RAQAMLI TEXNOLOGIYALAR ASOSIDA XALQ ERTAKLARINI O‘RGATISH SAMARADORLIGINI OSHIRISH

Sobirova M.Y., *professor,*
Abdullayeva M.A., *2-bosqich magistrant,*
E-mail: muxlisadavlatova2@gmail.com,
O‘zbek tili va adabiyoti yo‘nalishi,
Namangan davlat pedagogika instituti

Annotatsiya. *Mazkur maqolada boshlang‘ich ta’limda xalq ertaklarini o‘rgatish samaradorligini oshirishda raqamli texnologiyalardan foydalanishning pedagogik imkoniyatlari yoritilgan. Xalq ertaklarini o‘qitishda taqdimot va vizualizatsiya vositalari, audio va videoresurslar, interaktiv topshiriqlar, viktorina va o‘yinlar, hamkorlik platformalari hamda raqamli hikoya yaratish texnologiyalaridan foydalanish usullari tahlil qilingan. Ayniqsa, raqamli hikoya (digital storytelling) texnologiyasining o‘quvchilarning og‘zaki va yozma nutqi, ijodiy fikrlashi, vizual tafakkuri, texnologik savodxonligi va hamkorlik ko‘nikmalarini rivojlantirishdagi ahamiyatiga alohida e’tibor qaratilgan. Shuningdek, raqamli vositalarni ertak darslarining tayyorgarlik, idrok etish, tahlil, ijodiy qayta ishlash va refleksiya bosqichlariga integratsiya qilish modeli hamda “Susambil” ertagi asosida raqamli ertak yaratish metodikasi ko‘rsatib berilgan. Raqamli texnologiyalardan foydalanishda kognitiv yuklamani me’yorlash, ekran vaqtini cheklash, internet xavfsizligi, mualliflik huquqi va o‘quvchilarning yosh xususiyatlarini hisobga olish zarurligi asoslangan. Tadqiqot natijalari raqamli texnologiyalarni maqsadli va interfaol metodlar bilan uyg‘unlashtirish xalq ertaklarini o‘qitishning qiziqarliligi, samaradorligi va o‘quvchilarning ijodiy faolligini oshirishga xizmat qilishini ko‘rsatadi.*

Abstract. *This article discusses the pedagogical potential of using digital technologies to improve the effectiveness of teaching folk tales in primary education. It analyzes methods of using presentation and visualization tools, audio and video resources, interactive tasks, quizzes and games, collaborative platforms, and digital storytelling technologies in teaching folk tales. Particular attention is paid to the role of digital storytelling in developing students' oral and written speech, creative thinking, visual thinking, technological literacy, and collaboration skills. The article also presents a model for integrating digital tools into the stages of a folk-tale lesson, including preparation, perception, analysis, creative processing, and reflection, as well as a methodology for creating a digital story based on the folk tale “Susambil.” The study emphasizes the need to regulate cognitive load, limit screen time, ensure Internet safety, respect copyright, and take students' age-specific characteristics into account when using digital technologies. The findings demonstrate that the purposeful integration of digital technologies with interactive teaching methods contributes to increasing students' interest in folk tales, improving learning effectiveness, and enhancing their creative engagement.*

Аннотация. *В статье освещаются педагогические возможности использования цифровых технологий для повышения эффективности обучения народным сказкам в начальном образовании. Проанализированы методы применения средств презентации и визуализации, аудио- и видеоресурсов, интерактивных заданий, викторин и игр, платформ для совместной работы, а также технологий цифрового сторителлинга при обучении народным сказкам. Особое внимание уделено значению технологии цифрового сторителлинга в развитии устной и письменной речи учащихся, творческого мышления, визуального мышления, технологической грамотности и навыков сотрудничества. В статье также представлена модель интеграции цифровых средств на этапах урока сказки: подготовка, восприятие, анализ, творческая переработка и рефлексия, а также методика создания цифровой сказки на основе народной сказки «Сусамбиль». Обоснована*

DOI: 10.65322/j.srd.05192026.70

необходимость регулирования когнитивной нагрузки, ограничения экранного времени, обеспечения безопасности в Интернете, соблюдения авторских прав и учета возрастных особенностей учащихся при использовании цифровых технологий. Результаты исследования показывают, что целенаправленное сочетание цифровых технологий с интерактивными методами обучения способствует повышению интереса учащихся к народным сказкам, эффективности усвоения учебного материала и их творческой активности.

Kalit so‘zlar: *boshlang‘ich ta’lim, xalq ertaklari, raqamli texnologiyalar, raqamli ta’lim, raqamli hikoya, digital storytelling, interaktiv topshiriqlar, multimedia, audio va videoresurslar, interfaol metodlar, ertak xaritasi, raskadrovka, ijodiy fikrlash, nutqiy kompetensiya, raqamli savodxonlik, mediasavodxonlik, ta’lim samaradorligi.*

Keywords: *primary education, folk tales, digital technologies, digital education, digital storytelling, interactive tasks, multimedia, audio and video resources, interactive methods, story map, storyboard, creative thinking, speech competence, digital literacy, media literacy, educational effectiveness.*

Ключевые слова: *начальное образование, народные сказки, цифровые технологии, цифровое образование, цифровой сторителлинг, интерактивные задания, мультимедиа, аудио- и видеоресурсы, интерактивные методы, карта сказки, раскадровка, творческое мышление, речевая компетентность, цифровая грамотность, медиаграмотность, эффективность обучения.*

Kirish. Ta’limni raqamlashtirish bugungi kunda davlat siyosatining ustuvor yo‘nalishlaridan biri hisoblanadi. “Raqamli O‘zbekiston – 2030” strategiyasi va ta’limga oid boshqa normativ hujjatlarda o‘quv jarayoniga zamonaviy axborot-kommunikatsiya texnologiyalarini keng joriy etish vazifasi qo‘yilgan [1].[1] Boshlang‘ich ta’limda raqamli texnologiyalar o‘quvchilarning qiziqishini oshirish, o‘quv materialini ko‘rgazmali taqdim etish, individual yondashuvni ta’minlash va zamonaviy raqamli savodxonlikni shakllantirish imkonini beradi.

R.Mayerning multimediali ta’lim nazariyasiga ko‘ra, o‘quvchi axborotni ikki kanal – vizual va verbal kanal orqali qabul qiladi; so‘z va tasvir uyg‘unlashganda o‘zlashtirish samaradorligi ortadi [2].[2] Biroq bu nazariya ortiqcha axborot (bezak animatsiyalar, keraksiz musiqa) kognitiv yuklamani oshirib, o‘zlashtirishga salbiy ta’sir ko‘rsatishini ham ta’kidlaydi. Shu bois raqamli vositalarni ertak darslarida qo‘llashda “kamroq, ammo maqsadli” tamoyiliga amal qilish zarur.

Xalq ertaklarini o‘rgatishda qo‘llaniladigan raqamli texnologiyalarni vazifasiga ko‘ra quyidagi guruhlarga ajratish mumkin (1-jadval).

1-jadval

Ertaklarni o‘rgatishda qo‘llaniladigan raqamli vositalar tasnifi

Guruh	Vositalar	Ertak darsidagi vazifasi
Taqdimot va vizualizatsiya	PowerPoint, Canva, interaktiv doska	Ertak rasmlari, lug‘at, ertak xaritasini namoyish etish

[1] O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2019-yil 29-apreldagi PF-5712-son “O‘zbekiston Respublikasi xalq ta’limi tizimini 2030-yilgacha rivojlantirish konsepsiyasini tasdiqlash to‘g‘risida”gi Farmoni // lex.uz.

[2] Mayer R.E. Multimedia Learning. – Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

DOI: 10.65322/j.srd.05192026.70

Audio va video	Audioertaklar, milliy multfilmlar, diktofon	Ifodali o‘qish namunasi, tinglab tushunish, o‘z nutqini yozib olish
Interaktiv topshiriqlar	LearningApps, Wordwall	Voqealar ketma-ketligini tiklash, qahramon va xislatni moslashtirish, krossvord
Viktorina va o‘yinlar	Kahoot, Quizizz	Mazmunni tekshirish, musobaqa shaklidagi takrorlash
Raqamli hikoya yaratish	Canva, Book Creator, Storyboard That, mobil video muharrirlari	O‘quvchilarning o‘z raqamli ertaklarini yaratishi
Hamkorlik platformalari	Padlet, Miro, Google Classroom	Guruhli klaster, g‘oyalar devori, uy vazifalari

Raqamli hikoya qilish (digital storytelling) texnologiyasi.

Tadqiqotimizning markaziy raqamli komponenti – raqamli hikoya qilish texnologiyasini xalq ertaklarini o‘rgatishga moslashtirishdir. Raqamli hikoya – bu 2–4 daqiqalik, muallif ovozi bilan ijro etilgan, rasmlar, matn va musiqa bilan boyitilgan qisqa multimediali hikoya [3]. Ertak darslarida o‘quvchilar o‘rganilgan ertakni qayta hikoya qilib yoki uning davomini to‘qib, raqamli ertak yaratadi. Bu jarayon og‘zaki nutq (ovoz yozish), yozma nutq (ssenariy), vizual tafakkur (rasm chizish, tanlash), texnologik savodxonlik va hamkorlik ko‘nikmalarini bir vaqtda rivojlantiradi.

Raqamli ertak yaratish quyidagi bosqichlarda amalga oshiriladi:

–g‘oya va ssenariy: guruh ertakni tanlaydi, “Ertak xaritasi” asosida 6–8 kadrlik ssenariy tuzadi;

–raskadrovka (storyboard): har bir kadr uchun rasm va unga mos matn rejalashtiriladi;

–vizual materiallarni tayyorlash: o‘quvchilar rasmlarni qo‘lda chizib, suratga oladi yoki xavfsiz rasm bazalaridan tanlaydi;

–ovoz yozish: har bir o‘quvchi o‘z qismini ifodali o‘qib, ovozini yozadi;

–montaj: o‘qituvchi yordamida oddiy dastur (taqdimot dasturi yoki mobil ilova) orqali kadrlar, ovoz va musiqa birlashtiriladi;

–taqdimot va muhokama: sinfda “Raqamli ertaklar festivali” o‘tkaziladi, ishlar rubrika asosida baholanadi.

Masalan, “Susambil” ertagi asosida guruh “Susambilga safar” nomli raqamli ertak yaratdi: o‘quvchilar hayvonlar rasmlarini chizib, har bir hayvon nomidan gapirib ovoz yozishdi, oxirida o‘zlarining “do‘stlik haqidagi xulosa”larini qo‘shishdi. Bunday faoliyat o‘quvchilarda ertakka nisbatan shaxsiy munosabat va mualliflik tuyg‘usini uyg‘otadi.

Interaktiv topshiriqlar. LearningApps, Wordwall kabi platformalarda ertaklar bo‘yicha o‘quvchilar mustaqil bajaradigan interaktiv mashqlar yaratildi: “Voqealarni tartibla” (ertak voqealari aralash berilgan, o‘quvchi ularni to‘g‘ri tartibga keltiradi), “Qahramon va uning xislati” (moslashtirish), “Kim aytdi?” (qahramon so‘zlari va nomi), “Ertak lug‘ati” (so‘z va izoh), “Maqolni top” (ertak va maqol). Bu mashqlar tezkor qayta aloqa beradi, o‘quvchi xatosini darhol ko‘radi va tuzatadi. Ular dars jarayonida ham, uy vazifasi sifatida ham qo‘llaniladi.

Audio va videoresurslardan foydalanish. O‘zbek xalq ertaklari asosida yaratilgan milliy animatsion filmlar va audioertaklar darsda motivatsiya uyg‘otish yoki qiyosiy tahlil uchun qo‘llaniladi. Masalan, o‘quvchilar ertak matnini o‘qigach, uning multfilm variantini ko‘radi va “Kitob va multfilm: nima o‘xshash, nima farqli?” mavzusida Venn diagrammasi tuzadi. Bu mediasavodxonlikning ilk ko‘nikmalarini shakllantiradi. Shuni ta’kidlash lozimki, video ertak

DOI: 10.65322/j.srd.05192026.70

matnini o‘qish o‘rnini bosmasligi, balki uni to‘ldirishi kerak; videoning davomiyligi darsda 5–7 daqiqadan oshmasligi maqsadga muvofiq.

Raqamli texnologiyalarni ertak darslariga integratsiya qilish modelini quyidagicha ifodalash mumkin. (2-jadval).

2-jadval

Ertak darsining bosqichlarida interfaol usullar va raqamli vositalar integratsiyasi modeli

Dars bosqichi	Maqsad	Interfaol usul	Raqamli vosita	Kutilayotgan natija
Tayyorgarlik	Motivatsiya, taxmin	Sehrli sandiq, Aqliy hujum	Multfilm parchasi, rasm	Qiziqish, faol ishtirok
Idrok etish	Mazmunni qabul qilish	Insert, Zigzag	Audioertak, elektron lug‘at	Tinglab va o‘qib tushunish
Tahlil	Tuzilma va qahramonlar	Ertak xaritasi, Klaster, Venn	Interaktiv doska, Wordwall	Tahliliy fikrlash
Ijodiy qayta ishlash	Yangi mahsulot yaratish	Propp kartochkalari, Sahnalashtirish	Raqamli hikoya, diktofon	Og‘zaki nutq, ijodkorlik
Refleksiya	O‘z-o‘zini baholash	“Men o‘rgandim...”, Oltita qalpoq	Padlet devori, Kahoot	Metakognitiv ko‘nikmalar

Raqamli ertak ssenariysini tuzishni osonlashtirish uchun o‘quvchilarga quyidagi raskadrovka shabloni taklif etildi. Unda har bir kadr uchun rasm, matn va ovoz ijrochisi rejalashtiriladi. (3-jadval).

3-jadval

Raqamli ertak raskadrovkasi namunasi (“Susambil” ertagi asosida)

Kadr	Tasvir (rasm)	Matn (ovoz uchun)	Ijrochi
1	Qari eshak va qari it yo‘lda uchrashadi	Bir bor ekan, bir yo‘q ekan, egasi haydab yuborgan bir qari eshak bo‘lgan ekan...	1-o‘quvchi
2	Hayvonlar yo‘lga chiqadi	Ular birga Susambil degan yurtni izlab yo‘lga tushibdi...	2-o‘quvchi
3	Yo‘lda boshqa hayvonlar qo‘shiladi	Yo‘lda ularga xo‘roz, mushuk va qo‘chqor ham qo‘shilibdi...	3-o‘quvchi
4	O‘rmondagi kulba, bo‘rilar	Kechasi ular bo‘rilar makoniga duch kelibdi...	4-o‘quvchi
5	Hayvonlar birgalikda bo‘rilarni quvadi	Ahillik bilan ular bo‘rilarni qo‘rqitib quvibdi...	Barcha
6	Hayvonlar baxtli yashaydi	Biz tushundikki, do‘stlik va ahillik har qanday qiyinchilikni yengadi!	Barcha

Raqamli texnologiyalarni muvaffaqiyatli qo‘llash o‘qituvchining raqamli kompetensiyasiga bevosita bog‘liq. Tajriba guruhlari o‘qituvchilari bilan o‘tkazilgan seminar-treninglarda quyidagi ko‘nikmalarga alohida e’tibor qaratildi: interaktiv topshiriq shablonlaridan foydalanib 10–15 daqiqada mashq yaratish; taqdimot dasturida rasm va ovozni birlashtirib oddiy raqamli hikoya tayyorlash; o‘quvchilar ishlarini xavfsiz saqlash va ota-onalar bilan ulashish; mualliflik huquqiga rioya qilish (erkin litsenziyali rasmlar va musiqadan foydalanish).

DOI: 10.65322/j.srd.05192026.70

O‘qituvchilarning fikricha, dastlabki qiyinchiliklarga qaramay, raqamli resurslarni tayyorlashga sarflangan vaqt keyingi darslarda ularni qayta qo‘llash hisobiga o‘zini oqlaydi. Shu sababli tajriba maktablarida o‘qituvchilar o‘rtasida tayyorlangan resurslarni almashish uchun umumiy elektron “metodik bank” tashkil etildi.

Raqamli texnologiyalardan foydalanishda quyidagi pedagogik va gigiyenik talablarga rioya qilish lozim:

– boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining ekran oldida uzluksiz ishlash vaqti amaldagi sanitariya me’yorlariga muvofiq cheklanishi (odatda bir mashg‘ulotda 10–15 daqiqadan oshmasligi);

– raqamli resurslarning mazmuni milliy qadriyatlar va yosh xususiyatlariga mosligi oldindan tekshirilishi;

– internet xavfsizligi va shaxsiy ma’lumotlar himoyasi (o‘quvchilarning ovozi va tasvirini ota-onalar roziligi bilan qo‘llash);

– texnik nosozlik holatlari uchun “zaxira” (oflayn) variantning tayyor turishi;

– raqamli vosita jonli muloqot, kitob bilan ishlash va o‘qituvchining ifodali nutqini almashtirmasligi.

Shunday qilib, raqamli texnologiyalar xalq ertaklarini o‘rgatishda maqsadli va interfaol usullar bilan uyg‘un qo‘llanilganda o‘quvchilarning qiziqishi, faolligi, o‘zlashtirish darajasi va ijodiy faoliyatini sezilarli oshiradi. Eng samarali yo‘l – o‘quvchini raqamli kontentning iste’molchisidan uning yaratuvchisiga aylantirishdir.

Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yhati

1.O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2019-yil 29-apreldagi PF-5712-son “O‘zbekiston Respublikasi xalq ta’limi tizimini 2030-yilgacha rivojlantirish konsepsiyasini tasdiqlash to‘g‘risida”gi Farmoni // lex.uz.

2.O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining 2022-yil 28-yanvardagi PF-60-son “2022–2026-yillarga mo‘ljallangan Yangi O‘zbekistonning taraqqiyot strategiyasi to‘g‘risida”gi Farmoni // lex.uz.

3. M. Jo‘rayev, J. Eshonqulov “Folklorshunoslikka kirish”, o‘quv qo‘llanma, Toshkent-2017.

4. “O‘zbek xalq ertaklari”, Yangi asr avlodi nashri, Toshkent-2017.

5. Sobirova M. Kitobxonlik madaniyatini shakllantirish. Metodik ko’rsatma. –Namangan, 2019 yil. 44 bet.

6. Sobirova M. Kitobxonlik madaniyatini rivojlantirishda oilaning o’rni. Содружество культур. Международный сборник научных статей. Совместный проект НамГУ и Российского государственного педагогического университета им. А.И.Герцена. –Наманган. 2020. -ст.445-450.

7. Sobirova M. Zamonaviy metodlar asosida jahon bolalar adabiyotini o’qitish usullari tadqiqi. “Ilm-fan, ta’lim va san’at integratsiyasi: istiqbolli rejalar” mavzusidagi xalqaro konf.materiallari. Shымkent, 18.11.2023. – B.725-728.

8. Abdullayeva M. Ertaklar orqali o‘quvchilar nutqini o‘stirishda suratlardan foydalanish usulini takomillshtirish. “Modern Science and Research” is awarded by the editorial board of the international scientific journal. 2026.

9. Robin B.R. Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom // Theory Into Practice. – 2008. – Vol. 47, No. 3. – P. 220–228.