

“Sariq devni minib” asaridagi sehrli qalpoqcha orqali virtual olamga sayohat

Jazilova Malika Bekmirzayevna

malikajazilova9@gmail.com

Muhammad al-Xorazmiy nomidagi TATU o‘qituvchisi

Annotatsiya

Ushbu maqolada X.To‘xtaboyevning “Sariq devni minib” asaridagi sehrli qalpoqcha orqali VR (Virtual Reality) texnologiyasi yordamida o‘quvchilarni interaktiv tarzda matn ustida ishlash orqali virtual muhitga olib kirish nazarda tutilgan. Virtual olam orqali o‘quvchilarda sehrli qalpoqchani virtual dunyoda kashf etib, uning asosiy funksiyalarini tajriba qilishlari, qalpoqchani kutilmagan imkoniyatlarini o‘rganishlari mumkin. Shuningdek, o‘quvchilar bu qalpoqni qanday ishlatish va uning yordamida qanday qiyinchiliklarni yengish mumkinligini o‘z xatolarini tan olish, mehnatsevar bo‘lish va kelajakka umid bilan qarash g‘oyalari shakllantirishga doir tavsiyalar keltirib o‘tilgan.

Kalit so‘zlar: “Sariq devni minib”, sehrli qalpoqcha, virtual olam, texnologiya, interaktiv vazifa, sehrli ob‘yekt.

Virtual ta‘lim texnologiyalari - bu ta‘lim jarayonini tashkil etish va boshqarish uchun zamonaviy axborot-kommunikatsiya texnologiyalari (AKT)dan foydalanishni nazarda tutadi. Virtual ta‘lim texnologiyalaridan foydalanish o‘qituvchi va o‘quvchilarni o‘zaro dars jarayonini qiziqarli tarzda olib borish, muloqot qilish, o‘quv materiallarini real muhit orqali taqdim etish, bilim olish jarayonini boshqarish, baholash va nazorat qilish imkoniyatlarini yaratadi. Virtual ta‘lim texnologiyalari, an’anaviy o‘qitish metodlari bilan birga, o‘quvchilarga interaktiv va shaxsiylashtirilgan ta‘limni taklif etadi.

Shaxsiylashtirilgan ta‘lim — bu har bir o‘quvchining ehtiyojlari, qiziqishlari, bilim darajasi va o‘rganish uslubiga moslab tuziladigan ta‘lim shaklidir. Bu yondashuvda har bir o‘quvchining individual rivojlanishiga e‘tibor qaratiladi.

Adabiyot darslarida badiiy matn ustida ishlash o‘quvchilarning fikrlash doirasini shakllantirish, mustaqil qarorlar qabul qila olish, o‘z fikrini matn mazmunida kelib chiqib baholay olish va uni hayotda qo‘llashning sabab oqibatlarini anglab yetishga yordam beradi. Ammo faqat mutoala orqali emas balki matn ustida ishlash jarayonida yoki tahlil jarayonida sodir bo‘layotgan voqea hodisalarni virtual muhit orqali olib borilsa tahlil jonli va qiziqarli tarzda tashkil etiladi.

Professor M.Mirqosimova ta'kidlaganidek, "... o'qish davomida ijodkor yaratgan tafakkur tarzi anglanadi, o'zlashtiriladi, muhokama qilinadi, kitobxon ko'z o'ngida yaratilgan poetik manzara yoki holat ham tashqi, ham ichki harakatlar, tuyg'ular orqali idrok etiladi, his qilinadi. O'sha ta'sirchan manzarani yaratishda shoir yo yozuvchi qo'llagan tasvir vositalariga sirdan ahamiyat berilmaydi, asosiy e'tibor o'qish jarayonida mazmunga, obrazning ichki ma'nolariga jalb etiladi"¹

Albatta ta'sirchan manzarani virtual muhitda o'qish nafaqat bilim olish jarayoni, balki ijodiy tafakkur va tasavvurni rivojlantirishda ham muhim o'rin tutadi. O'qish jarayonida o'quvchi tomonidan yaratilgan poetik manzaralar, tashqi va ichki harakatlar va tuyg'ular orqali idrok etiladi. Virtual dunyoda esa bu jarayon yanada kengayib, vizual va audio elementlar orqali o'quvchi tasavvurlarini kengaytiradi, shuningdek, har bir matnning ichki ma'nolarini chuqurroq his qilish imkoniyatini yaratadi. Virtual muhitda kitob o'qish, an'anaviy o'qishdan farqli ravishda, o'quvchining idrokini, tajribasini va hissiyotlarini o'zgartirishi mumkin. Masalan, interaktiv va multimediya elementlari yordamida o'quvchi o'qigan asarni faqat tushunish bilan cheklanmay, balki uni his qilishi va ichki dunyosiga singdirishi mumkin. Bunda tashqi tasvirlarga qaraganda, asarning ichki ma'nolarini kashf qilish va ularga chuqurroq kirish o'quvchining virtual muhitdagi tajribasini yanada boyitadi.

Shunday qilib, virtual muhitda o'qish faqat tashqi ko'rinishlarga qaramay, asarning mazmuni, uning tasvirlari va ichki ma'nolari bilan to'liq aloqada bo'lishni talab etadi. O'quvchining virtual muhitdagi interaktiv tajribasi, uning tafakkurini shakllantirishda va hissiy idrokini kuchaytirishda katta rol o'ynaydi.

Keling, biz bilgan o'quvchilarning sevimli asarlariga aylanib ulgurgan asar matni orqali ko'rib chiqsak.

X.To'xtaboyevning "Sehrlil qalpoqcha" ya'ni "Sariq devni minib" asari barcha o'quvchilarning sevib o'qiydigan asariga aylangan. "Sehrlil qalpoqcha" asardagi markaziy predmetlardan biridir. Bu asarning go'yasi o'quvchilarda asar ustida ishlash jarayonida virtual olam orqali qalpoqchanning o'ziga xosligi, uni kiygan kishi sehrlil kuchlarga ega bo'lib, ba'zan u orqali qahramon o'z xohishiga ko'ra odamlarni boshqarishi yoki boshqa maxsus imkoniyatlarni qo'lga kiritishi mumkin. VR texnologiyasi yordamida o'quvchilar sehrlil qalpoqning qanday ishlashini, uning imkoniyatlarini boshdan kechirishlari va qahramonlar bilan o'zaro muloqotda bo'lishlari mumkin.

¹ Мирқосимова М. Ўқувчиларда адабий таҳлил малакасини шакллантириш ва такомиллаштириш асослари. – Тошкент: Фан, 2006. – 18- б.

Ushbu asar yosh avlodni ezgulik, halollik, mehnatsevarlik va jasurlik kabi fazilatlariga chorlaydi. Asarning ta'limiy-tarbiyaviy ahamiyati va hozirgi kundagi ahamiyati haqida adabiyotshunoslar va pedagoglar tomonidan ko'plab fikrlar bildirilgan.

Mashhur adabiyotshunos Begali Qosimov Xudoyberdi To'xtaboyevni zamonaviy ertakchi deb atagan. Unga ko'ra, "Sariq devni minib" asari orzu va haqiqat, yaxshi va yomon o'rtasidagi kurashni bolalarga sodda va ta'sirli tarzda tushuntiradi.

Ozod Sharafiddinov — bolalar adabiyotining targ'ibotchisi sifatida Xudoyberdi To'xtaboyev asarlarini tarbiyaviy jihatdan juda yuqori baholab, "Sariq devni minib" asarida bola orzusi, fantaziya, shaxsiy o'zgarishlar orqali voyaga yetish jarayoni aks etganini ta'kidlaydi.

Adabiyotshunos Qozoqboy Yo'ldoshev ham "Sariq devni minib" asarini fantastik voqealarga boy, ammo chuqur ma'naviy-tarbiyaviy g'oyalarga ega bo'lgan asar sifatida tavsiflaydi. Asarda bosh qahramon Hoshimjon orqali o'quvchi halollik, jasorat, do'stlik va mehnatsevarlik kabi insoniy fazilatlarni anglaydi.

Bu asar o'quvchilarning o'z xatolarini tan olish, mehnatsevar bo'lish va kelajakka umid bilan qarash g'oyalarini singdiribgina qolmay balki axloqiy dunyoqarashini shakllantirishda foydali deb hisoblayman. Chunki, bosh qahramon Hoshimjonning o'zgarishlari orqali bolalarga real hayot saboqlari beriladi. Ushbu asarning ta'limiy-tarbiyaviy ahamiyatiga to'xtaladigan bo'lsak, do'stlik va sadoqat, yolg'onning yomon oqibatlari, o'qish, o'z ustida ishlash, xatoni tan olish va to'g'ri yo'lga qaytish mumkinligi kelajakka ishonch bilan qarash, orzu qilish va harakat qilish kerakligini singdiradi.

Ko'plab maktab o'qituvchilari ushbu asarni darslarda muhokama qilishadi, chunki u orqali o'quvchilarga faqat adabiy bilim emas, balki axloqiy qadriyatlar ham singdiriladi. Jumladan, bolalarni har doim rostgo'y bo'lishga, ota-onani hurmat qilishga, kuchli iroda bilan qiyinchiliklarni yengishga undaydi. Buni faqat muhokama yoki tahlil qilibgina emas, balki virtual muhit orqali jonli tarzda his eta olish, sezish ushlab ko'rish orqali amalga mumkin. Buning uchun esa albatta virtual muhitga olib kira oladigan virtual ta'lim texnologiyalaridan foydalanish zarur.

Bizningcha, adabiy manba bilan uchrashish jarayonida hissiyotlar subyektning ichki tuyg'ulari va tajribasi orqali namoyon bo'ladi. Bu jarayon o'quvchilarga hayot haqidagi tushunchalarini yoritishga, umuminsoniy qadriyatlarga asoslanib, shaxsiy muammolarini hal qilish yo'llarini topishga va dunyo haqidagi nuqtayi nazarlarini shakllantirishga xizmat qiladi. Adabiyot o'qitish jarayonini bilim, ijtimoiy va shaxsiy

ahamiyatga molik hissiy tajriba orqali o'zgartirish o'quvchining o'zini-o'zi ijodiy rivojlantirishga hissa qo'shadi.²

Keling, Virtual ta'lim texnologiyasining adabiyotda qo'llanilishini qisqacha ko'rib chiqsak.

Immersiv o'quv tajribasi: VR yordamida o'quvchi adabiy matnga nafaqat o'qib, balki uni his qilib kiradi. Masalan, bir asarda tasvirlangan muhitni yaratish va ichida yurish. Bu hislar orqali voqealar chuqurroq tushuniladi va o'quvchining taassurotlari kuchayadi.

Qahramonlar bilan interaktiv muloqot: VR platformalari yordamida adabiy qahramonlar "jonlanadi". O'quvchi ular bilan muloqot qilish, savol berish yoki ularning his-tuyg'ularini chuqurroq anglash imkoniga ega bo'ladi. Bu esa hikoyani o'quvchi uchun shaxsiy tajribaga aylantiradi.

Sehrli qalpoqni kiygan qahramonlar bilan o'zaro muloqot qilish va turli tanlovlar orqali hikoyaning rivojlanishiga ta'sir ko'rsatish imkoniyati mavjud. Masalan, qalpoqni kiygan qahramonlar o'zining ichki kurashlarini yoki voqealarga ta'sirini qanday o'zgartirayotganini kuzatish mumkin.

Syujetga ta'sir ko'rsatish: VR texnologiyasi bilan yaratilgan adabiy tajribalarda o'quvchi syujet rivojiga ta'sir ko'rsatishi mumkin. U qahramon nomidan tanlov qiladi, bu esa hikoyaning yo'nalishini o'zgartiradi. Bu kabi "interaktiv hikoyalar" o'quvchining e'tiborini ko'proq tortadi.

Tarixiy va madaniy kontekstga sayohat: Masalan, o'quvchi "Sehrli qalpoqcha" orqali o'sha muhitga kirishi, bolaning sodda va samimiy, quvnoq va zavqli onlari his qilishi, orzu-havasga eltadigan chinakam yo'l halol mehnat, yaxshi xulq-odob va qunt bilan o'qishda ekanligi jonli tarzda boshidan o'tkazadi. Ko'p narsalarga mehnatsiz, qiyinchiliklarsiz oson yo'l bilan erisha olmasligini tushunib yetadi. U o'qimay, mehnat qilmay, o'z ustida ishlamay juda ko'p narsalarga erishmoqchi bo'lib, lekin amalda u hech narsaga erisha olmaydi, chunki unga ilmsizligi pand berishini muhit orqali his qiladi.

Ko'rish va eshitish imkoniyati bilan mustahkam tajriba: VR yordamida faqat matn emas, balki tovush, musiqa, ovoz effektlari ham birgalikda ishlaydi. Masalan, bir sahnada holatni, o'quvchi nafaqat uni ko'rish, eshitish orqali ko'proq his qilishga olib keladi.

Sehrli qalpoqning yaratish jarayoni: O'quvchilar virtual olamda sehrli qalpoqni topish va uni qanday ishlatish haqida kashfiyot qilish imkoniyatiga ega bo'ladilar. VR

² Kambarova S. I. Adabiyotni o'quv fani va san'at turi sifatida o'qitish metodologiyasi. Ped. fan. dok.. diss. – Toshkent, 2024. – 121 b.

muhitida qalpoqning dastlabki tasviri va uning sehrli xususiyatlari ko'rsatiladi. O'quvchilar qalpoqni kiyish orqali uning ta'sirini o'zlari sinab ko'rishlari mumkin.

Sehrli qalpoqning qo'llanilishi: Sehrli qalpoqni kiygan o'quvchilar unga xos kuchlarni (masalan, qarshiliklarga qarshi kurashish, sirli manzaralar yaratish yoki maxfiy imkoniyatlar ochish) tajriba qilib ko'rishadi. Virtual olamda qalpoqning har bir xususiyatini qanday qo'llash mumkinligi haqida interaktiv vazifalar taqdim etiladi.

Interaktiv sahnalar va muloqot: "Sehrli qalpoqcha" asariga interaktiv sahnalar va muloqot qo'shish, o'quvchilarga yoki tomoshabinlarga hikoya bilan yanada chuqurroq muloqot qilish imkoniyatini yaratadi. Bu usul orqali, asaridagi voqealar va personajlar bilan bevosita bog'lanish, ularning qarorlarini qabul qilish yoki voqealarga ta'sir qilish imkonini beradi. Quyida «Sehrli qalpoqcha» asariga asoslangan ba'zi interaktiv sahnalar va muloqotlar haqida fikrlar keltiraman. «Sehrli qalpoqchani topish uchun qanday yo'lni tanlaysiz?»

✓ Qalpoqchani eski kutubxona ichidan izlash;

Sariq devni minib, qadimiy kutubxona tomon yo'l olish. Kutubxona juda katta va qattiq chang bosgan javonlar kitoblarga to'la. Har bir burchakda eski parchalar, o'qib bo'lmaydigan yozuvlar va sirli predmetlar mavjud. O'zingizni oldinda kutayotgan sirli va xavfli sarguzashtlarga tayyorlang!

«Kutubxona ichida qanday yo'llarni tanlashingizni so'raymiz:»

O'sha eski kitobni qidirib topish - Kitoblarni tartibsiz joylashgan va o'zining kuchli sehriga ega bo'lgan birini izlang.

Kutubxonaning yoritilgan joylariga diqqat bilan qarash - Kutubxonaning orqa devoridagi eng qorong'i joylarga borib, sirlarni ochish.

✓ Qo'rqinchli o'rmon orqali yurish

Sariq devni minib, qorong'u va xavfli o'rmonni kesib o'tishingiz kerak. Bu o'rmon hech kim uchun xavfsiz emas — uni faqat jasur yuraklar va ulkan devlar bosib o'tishi mumkin. Havo og'ir va har bir qadamda o'rgangan qo'ng'iroq, sariq devning kuchli tepiklari atrofdagi tinchlikni buzadi.

“Qo'rquvni yengish va o'rmonni qanday kesib o'tasiz?”.

Agar o'rmonning soyalaridan foydalansangiz, sizni hech kim ko'rmaydi.

O'rmonning quyuq daraxtlaridan yuqoriga ko'tarilib, pastdan xavfsizroq o'ta olish uchun devni boshqarish.

✓ Kichkina village aholisi bilan suhbatlashish

Sariq devni minib, kichkina bir qishloqqa kelasiz. Bu yerda aholi Sehrli qalpoqchani topish haqida ko'p bilishadi, ammo har biri o'zining sirlarini yashiradi. Ba'zilari qalpoqchani topishga yordam berishni istaydi, boshqalari esa uni nafaqat topshirishni, balki o'zingizni sinab ko'rishni xohlaydi.

“Qishloq aholisi bilan suhbatlashishni boshlang?”.

Qishloqning aqlli keksasini topish - U ko‘plab eski voqealarni biladi va kuchli maslahatlar beradi.

Qishloq aholisini yordam berishini so‘rash - Ularning o‘zgacha rejaları va ko‘p ma‘lumotlarini eshitasiz yangi ma‘lumotlar olishingiz mumkin.

Har bir tanlov sariq devning qudrati va sizning qarorlaringiz orqali asar rivojlanishini o‘zgartiradi. Sizni kutayotgan sarguzasht va sirlar sariq dev bilan birga!

Sehrli qalpoq bilan aloqalar: O‘quvchilar qalpoqni kiygan vaqtda uning sehrli kuchlari bilan bog‘liq turli vaziyatlarni boshdan kechirishadi. Masalan, ular sehrli qalpoq yordamida o‘zlarining kuchlarini qanday ishlatishlarini, boshqalarni qanday manipulyatsiya qilishlarini yoki sehrli ob‘ektlar yaratishni sinab ko‘rishlari mumkin.

Bu kabi interaktiv sahnalar va muloqotlar o‘quvchilarga nafaqat hikoyani tinglash, balki o‘z fikrlarini va qarorlarini hikoya rivojlanishiga ta‘sir qilish imkoniyatini yaratadi. Shuningdek, hikoya davomida har bir tanlovning natijasini kuzatish, o‘quvchini yanada voqealar rivojini bilishga va qiziqishlarini oshirib boradi.

Sehrli qalpoq bilan muammolarni hal qilish: O‘quvchilar virtual olamda qalpoqni qanday ishlatish kerakligini bilishlari va muayyan vazifalarni bajarishlari kerak. Masalan, qalpoq yordamida maxfiy joylarga kirish, yengilmas to‘siqlarni yengish, yoki sehrli dunyo ichida sirli yutuqlarga erishish.

Tanlovlar va qarorlar qabul qilish: O‘quvchilarga turli tanlovlar va qarorlar taklif etiladi. Ular qalpoqning imkoniyatlarini qanday ishlatish haqida o‘z fikrlarini bildirishi, shu bilan birga hikoyaning rivojlanishiga ta‘sir ko‘rsatishi mumkin.

Yangi imkoniyatlar va sirlar: Sehrli qalpoqni qo‘llash orqali o‘quvchilar yangi sirlarni ochadilar. Masalan, ular qalpoq yordamida sirli dunyoga kirib, yangi imkoniyatlar va sirlarni kashf etadilar.

Ijodiy fikrlash va yaratuvchanlikni rivojlantirish: Sehrli qalpoqni qanday ishlatishni tanlash orqali talabalar o‘zlarini ijodiy tarzda namoyon etishlari, o‘zgaruvchan dunyoda qarorlar qabul qilishni o‘rganadilar.

Dasturiy ta‘minot:

Unity 3D: VR dunyosini yaratish va o‘quvchilarga interaktiv o‘rganish imkonini taqdim etish uchun Unity 3D platformasi ishlatiladi. Bu yordamida sehrli qalpoqning ishlash xususiyatlarini taqdim etish va o‘quvchilarga uni interaktiv tarzda tajriba qilish imkoniyatini yaratish mumkin.

Unreal Engine: Unreal Engine yordamida yanada yuqori sifatli grafikalar va interaktiv sahnalar yaratish mumkin. Bu platforma o‘quvchilarga ko‘proq immersiv tajriba taqdim etadi.

Bunday yangi adabiy o‘rganish usuli o‘quvchilar VR texnologiyasidan foydalanib, asarni yanada chuqurroq tushunishlariga sehrlil qalpoqning imkoniyatlarini boshdan kechirish orqali ular o‘quv jarayonini yanada qiziqarli va interaktiv qilish uchun ham samali hisoblanadi.

“Sariq devni minib” asaridagi sehrlil qalpoqchani virtual realiti (VR) texnologiyasi yordamida interaktiv tarzda o‘rganish loyihasi o‘quvchilarga adabiyotga yangi, zamonaviy va immersiv tarzda yondashish imkonini yaratadi. Bu loyiha nafaqat o‘quvchilarning adabiy bilimlarini kengaytirish, balki ularni yaratish va ijodiy fikrlashga ham undaydi. Virtual olamda sehrlil qalpoqni tajriba qilish orqali asar voqealarining ichiga kirib, qalpoqning sehrlil kuchlaridan qanday foydalanganini va uning tasirini o‘z tajribalarida sezish, ko‘rish va his qilib virtual dunyo orqali o‘zlarining yaratgan olamida yangi imkoniyatlarni kashf etadilar. Sehrlil qalpoq — asardagi markaziy predmetlardan biri bo‘lib, uning yordamida o‘quvchilar o‘zlarini boshqalar bilan bog‘lanib, muammolarni hal qilishda, sirlarni ochishda va hikoyaning rivojlanishiga ta‘sir ko‘rsatishda ishtirok etadilar. VR texnologiyasi talabalarga interaktiv tarzda o‘qish imkoniyatini yaratadi, bu esa an‘anaviy adabiyot o‘rganish metodlariga qaraganda yanada samarali va qiziqarli bo‘lishi mumkin. O‘quvchilar sehrlil qalpoqni kiygan holda o‘zlari uchun yangi dunyo kashf etadilar, voqealarni boshqarish orqali hikoyaning qanday o‘zgarganini va personajlarning qarorlariga qanday ta‘sir ko‘rsatganliklarini ko‘rishadi.

Bu loyiha orqali o‘quvchilar faqatgina adabiyot haqida bilim olishmaydi, balki o‘z bilimlarini hayotga tatbiq etish va kreativ yondashuvni rivojlantirish imkoniyatiga ega bo‘ladilar. O‘quvchilar asar personajlari bilan bevosita muloqotda bo‘lish, turli tanlovlar va qarorlar qabul qilish orqali o‘z fikrlarini va hissiyotlarini ifoda etishadi. Ular sehrlil qalpoqning imkoniyatlarini interaktiv tarzda o‘rganish orqali adabiyotga bo‘lgan qiziqishni oshiradilar va hikoyaning ma‘no va mazmunini chuqurroq tushunadilar.

Virtual olamda sehrlil qalpoqni tajriba qilish o‘quvchilarga tarixiy, madaniy va axloqiy qadriyatlarni o‘rgatishda samarali vosita bo‘ladi. Bu usul nafaqat talabalarning tafakkurini kengaytiradi, balki ular o‘rganayotgan asar haqida o‘z qarashlarini shakllantirishda ham yordam beradi. Sehrlil qalpoq orqali ular adabiyotdagi asosiy mavzularni, masalan, insoniy qadriyatlar, haqiqatni qidirish, va o‘zgarishlarga qarshi kurashni interaktiv tarzda o‘rganadilar.

Shuningdek, VR texnologiyasi orqali o‘quvchilarga yaratish va innovatsion fikrlashda yangi imkoniyatlar taqdim etiladi. O‘quvchilar sehrlil qalpoq yordamida o‘z dunyolarini yaratishlari, ma‘lum qarorlar asosida dunyo qanday o‘zgarishini ko‘rishlari

mumkin. Bu jarayon talabalarga tahlil qilish, qarorlar qabul qilish va natijalarni kuzatish orqali o'z fikrlarini mustahkamlashga yordam beradi.

Shu bilan birga, bu loyiha o'quvchilarda muammolarni hal qilish, ko'p variantlarni baholash, va muayyan vaziyatlarda o'z qarorlarini qanday qabul qilishni o'rganishda katta foyda keltiradi. O'quvchilar uchun asarni o'rganish jarayoni ko'proq o'yinqaroq, qiziqarli va ta'sirli bo'ladi. Virtual olamda mavjud bo'lgan interaktiv vositalar yordamida talabalar asar voqealarining asosiy qismlariga yanada chuqurroq kirib boradilar, bu esa ularga nafaqat o'qish, balki voqealar va personajlarning ichki dunyosini tushunishga yordam beradi.

Umuman olganda, sehrli qalpoqni virtual olamda taqdim etish — bu o'quvchilarga adabiyotning boshqa qirralarini kashf etishga, o'z bilimlarini kengaytirishga va adabiyotning to'liq o'rganish jarayonida matnni yaxshiroq anglashga va matndan kerakli xulosalar chiqarishga imkoniyat yaratadi. Bu loyiha orqali o'quvchilar nafaqat o'qish va tushunish, balki o'zlarini asar voqealarida ishtirok etuvchi qahramonlar kabi his qilishadi, bu esa ta'lim jarayonini samarali, qiziqarli va interaktiv tarzda olib borishga yordam beradi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Kambarova S. I. Adabiyotni o'quv fani va san'at turi sifatida o'qitish metodologiyasi. Ped. fan. dok.. diss. – Toshkent, 2024. – 297 b.
2. Мирқосимова М. Ўқувчиларда адабий таҳлил малакасини шакллантириш ва такомиллаштириш асослари. – Тошкент: Фан, 2006.
– 145 б.
3. Худойберди То'хтабойев. Sariq devni minib: to'plam, «Yangi asr avlodi», 2013.
- 540 b.