



## ONA TILI VA ADABIYOT DARSLARIDA "AUGMENTED REALITY"DAN FOYDALANISH VA UNING VIZUALLASHTIRISHDA TUTGAN O'RNI

**Tillayeva Shaxnoza**

*Samarqand viloyati Past Darg'om tumani*

*Maktabgacha va maktab ta'limi bo'limiga qarashli*

*47-umumiy o'rta ta'lim maktabi Ona tili va adabiyot fani o'qituvchisi*

**Annotatsiya.** Ushbu maqolada o'zbek maktablari ona tili va adabiyot fanini tashkil etishda turli xil zamonaviy texnologiyalardan foydalanish, xususan Augmented realityni darslarda qo'llash kabi dolzarb masalalarda fikr yuritilgan. Bundan tashqari, bunday texnologiyalarning ham ta'limiy ham boshqa afzallik taraflari keltirib o'tilgan. Tilni o'qitish uchun Augmented reality (AR) dan foydalanadigan ta'lim tadqiqotlarini o'rganadi, mavjud adabiyotlarni rivojlanish tendentsiyalari, foydalari, muammolari va dizayn tamoyillarini olish uchun o'rganadi.

**Kalit so'zlar:** kengaytirilgan haqiqat, ta'lim texnologiyasi, til ta'limi, tizimli tahlil, jiddiy AR

AR tez rivojlanayotgan texnologiya ekanligiga qaramay, kam sonli tadqiqotlar uning til ta'limi sohasidagi muvaffaqiyatlari va kamchiliklarini hujjatlashtirgan. Raqamli dunyo so'nggi yillarda sezilarli darajada rivojlandi va texnologiya hozir insoniyat mavjudligining barcha jabhalariga ta'sir ko'rsatmoqda. Ob'ektlarni real dunyoga vizual tarzda joylashtirish qobiliyati va bugungi kunda AR tizimlarining apparat xarajatlari nisbatan pastligi tufayli AR mashhur texnologiyaga aylandi. Mekni va Lemieux (2014) ma'lumotlariga ko'ra, kengaytirilgan haqiqat hozirgacha ishlab chiqarish, marketing, tibbiyot, harbiy, ko'ngilochar va ta'lim kabi ko'plab sohalarda ishlatilmoqda. Planshetlar va mobil telefonlar kabi zamonaviy mobil qurilmalardan keng foydalanish tufayli jamoatchilik endi AR-ga kirishi mumkin. Kameralari, sensorlari va hisoblash quvvati bilan ushbu gadjetlar kuchli apparat asosini ta'minlaydi, garchi ularning mijozlari odatda to'ldirilgan reallik uchun sotib olmasalar ham (Dörner va boshq., 2019).

Til o'rganish jarayoni qiyin va murakkab bo'lib, doimiy nazorat va o'z-o'zini nazorat qilishni talab qiladi. Ko'p elementlar o'quv jarayonini qo'llab-quvvatlashi yoki to'sqinlik qilishi mumkin. Talabalar yangi tilni o'rganishni boshlaganlarida paydo bo'ladigan dastlabki hayajon vaqt o'tishi bilan susayadi, o'qish materiali zerikarli bo'lishi mumkin, yangi lug'atga ega bo'lish qiyin bo'lishi mumkin va talabalar vaqti-vaqti bilan o'zlarini hech qanday muvaffaqiyatga erishmayotgandek his qilishlari mumkin. Mavzu bo'yicha empirik tadqiqotlar olib borganidan so'ng, ta'lim sohasidagi olimlar ARning til o'rgatish va o'rganishni qo'llab-quvvatlash imkoniyatlarini tan oldilar.



O'zining yangiligi va ushbu sohadagi o'zgarishlarning sustligi tufayli, to'ldirilgan reallik imkoniyatlariga qaramay, ta'lim sohasida hali keng qo'llanilmaydi. Texnologiyaning afzalliklari va qiyinchiliklarini o'rganish uchun ushbu tadqiqot tilni o'zlashtirish uchun kengaytirilgan haqiqatdan (AR) foydalangan empirik tadqiqotlar haqida umumiy ma'lumot beradi. Shuningdek, u AR takomillashtirilgan o'qitish usullari va ularning natijalarini ko'rib chiqadi va kelajakda akademiklar va ishlab chiquvchilarga ishlaydigan AR ilovalarini yaratishda yordam beradigan dizayn tushunchalarini chiqaradi. Bu kengaytirilgan voqelik bilan tilni o'zlashtirish bo'yicha adabiyotlar to'plamiga katta qo'shimcha bo'lib, biz bilganimizdek, dizayn yo'riqnomasini taklif qiladigan shunga o'xshash tadqiqot nashr etilmagan.

Talabaga yo'naltirilgan ta'lim, faollik va suvga cho'mish [RQ2]: Immersiv ta'lim sharoitlarini yaratish adabiyotni o'rganish davomida, ayniqsa yosh bolalar uchun kashf etilgan kengaytirilgan haqiqatning yana bir afzalligidir (Dalim va boshq., 2016; Wei va boshq., 2019). AR takomillashtirilgan o'quv bo'linmalarida o'qitish texnologiyalaridan foydalanish ishtirokchilarning faolligi va ta'limga bo'lgan munosabatiga ijobiy ta'sir ko'rsatishi bir qator tadqiqotlarda ko'rsatilgan (Dalim va boshq., 2016; Wei va boshq., 2020; Ebadi va Ashrafabadi, 2022; Yilmaz va boshqalar. al., 2022). Li va boshqalarga ko'ra. (2017), kengaytirilgan haqiqat ilovalari vizual jihatdan jozibali va ishtirokchi bo'lib, ta'lim jarayonini yaxshilaydi.

Talabalarining o'rganishga ijobiy munosabatini namoyish qilishlari va ular tegishli vosita bilan o'qiyotganda doimiy ravishda o'quv vazifasiga e'tibor qaratishlari haqida gap ketganda, AR muhitlari an'anaviy va taqqoslanadigan raqamli sozlamalarga qaraganda yaxshiroq ishlaydi (Wei va boshq., 2020). Safar va boshqalarga ko'ra. (2016), talabalar o'qituvchi boshchiligidagi ta'limda passiv pozitsiyani egallashdan ko'ra o'quv jarayonida ishtirok etishlari kerak. Liu va boshqalarga jalb qilingan o'qituvchilar. (2018) tadqiqotiga ko'ra, AR ilovalari talabani jarayonning markaziga qo'yib, moslashtirilgan o'quv muhitini taklif qilishi mumkin. Misol uchun, AR takomillashtirilgan, talabaga yo'naltirilgan o'quv materiallarini ishlab chiqishda dizaynerlar o'quvchilarga turli xil amaliy mashg'ulotlardan tanlash va shaxsiy talablari asosida ma'lumotlarni mustahkamlash imkonini beradi (Wei va boshq., 2019).

Tejamkor texnologiya [RQ2]: kengaytirilgan haqiqatning yana bir afzalligi uning arzonligidir. Liu va boshqalar uchun intervyu olgan o'qituvchilar. (2018) tadqiqoti shuni ko'rsatdiki, kengaytirilgan haqiqat (AR) maxsus ko'zoynakni talab qiladigan butunlay virtual sozlamalarga qaraganda arzonroq narxda kontekstdan xabardor o'quv muhitini taklif qiladi. Smartfonlar va boshqa mobil qurilmalar jozibali va arzon narxlardagi AR tilini o'rganish dasturlarini yaratish uchun ishlatilishi mumkin bo'lgan mobil va ijodiy AR o'rganish muhitini yaratishga imkon beruvchi foydali vositalardir (Wei va boshq., 2020). Ammo sinfda smartfonlar yoki boshqa shunga o'xshash qurilmalardan foydalangan holda AR-dan foydalanish, agar etarli miqdordagi o'quvchilar zarur jihozlar va platformalarga ega bo'lsa (Zainuddin va Idrus, 2016) yoki maktablar uni ta'minlay oladigan bo'lsa, mumkin bo'ladi.





Qo'shimcha afzalliklar [RQ2]: AR texnologiya guruh faoliyati va hamkorlikda o'rganishda qo'llanilganda shaxslararo muloqotni rivojlantiradi, bu esa o'quvchilarga bir-biriga yordam berish yoki birgalikda vazifalarni bajarish imkonini beradi. Ular shu tarzda o'zlarining ijtimoiy qobiliyatlarini oshirishlari mumkin. Sinf xonalari kabi til o'rganish kontekstlariga kengaytirilgan haqiqatni (AR) qo'shish orqali o'quvchilar 3D konstruksiyalarni tushunish kabi an'anaviy o'quv resurslaridan olinmaydigan kognitiv va aqliy ko'nikmalarni rivojlantirishlari mumkin. Nihoyat, lekin eng muhimi, sinfda yosh talabalarga kengaytirilgan haqiqat (AR) kabi zamonaviy texnologiyalarni joriy etish ularga texnologiya bilan erta tanishish imkonini beradi va raqamli ko'nikmalarga o'sib borayotgan talabga tayyorlaydi (Safar va boshq., 2016).

Ushbu ishda tillarni o'zlashtirishda AR qo'llanilishining keng tahlili keltirilgan. U tilni o'zlashtirishda qo'llaniladigan kengaytirilgan reallik (AR) tizimlariga misollar beradi, afzalliklari va kamchiliklari haqida gapiradi va dasturchilar va akademiklar muvaffaqiyatli AR til o'rganish ilovalarini yaratish uchun qo'llashi mumkin bo'lgan dizayn tamoyillarini beradi. Tanlangan adabiyotlar empirik tadqiqotlarga bag'ishlangan 40 ta maqoladan iborat bo'lib, 2016-2023 yillar oralig'ida chop etilgan. Natijalar shuni ko'rsatadiki, kengaytirilgan reallik (AR) til o'rganishda, xususan, so'z boyligini o'zlashtirish sohasida qiziqish uyg'otgan. Ushbu tadqiqot, shuningdek, smartfonlar va boshqa mobil qurilmalar Parmaxi va Demetriou (2020) va Akçayir va Akçayir (2017) kuzatuvlariga mos keladigan keng tarqalgan uskuna tanlovi ekanligini aniqladi.

Ular keng tarqalganligi sababli, ushbu gadjetlar ta'limda kengaytirilgan haqiqatni (AR) qo'llashni osonlashtiradi. Bu qog'oz markerlardan foydalanish kabi arzon kuzatuv usullaridan foydalanganda arzon o'quv materiallarini ishlab chiqaradi. Til o'rganishda kengaytirilgan haqiqatning (AR) afzalliklari va kamchiliklarini hisobga olgan holda, ushbu texnologiya ham autodidaktik til o'rganuvchilar, ham o'qituvchilar uchun standart sinf resurslariga foydali qo'shimcha bo'lishi mumkin. Parmaxi va Demetriou (2020) adabiyotlar sharhida ta'kidlanganidek, kengaytirilgan haqiqat (AR) o'quv jarayonida an'anaviy materiallar bilan birgalikda foydalanilganda o'quvchilarni o'quv jarayonida faol ishtirok etishga va mavzu bilan shug'ullanishga undashi mumkin.

#### ADABIYOTLAR:

1. AAA (2010). Diagnosis, treatment and management of children and adults with central auditory processing disorder. Clin Pract Guidel , 1-51 American Academy of Audiology
2. Acosta, J. L. B., Navarro, S. M. B., Gesa, R. F., and Kinshuk, K. (2019). Framework for designing motivational augmented reality applications in vocational education and training. *Australas. J. Educ. Technol.* 35. doi:10.14742/ajet.4182



3. Akçayır, M., and Akçayır, G. (2017). Advantages and challenges associated with augmented reality for education: a systematic review of the literature. *Educ. Res. Rev.* 20, 1–11. doi:10.1016/j.edurev.2016.11.002
4. Alizadeh, M., Mehran, P., Koguchi, I., and Takemura, H. (2017). "Learning by design: Bringing poster carousels to life through augmented reality in a blended English course," in *CALL in a climate of change: adapting to turbulent global conditions—Short papers from EUROCALL* (Research-publishing.net), 7–12.
5. Ashley-Welbeck, A., and Vlachopoulos, D. (2020). Teachers' perceptions on using augmented reality for language learning in primary years programme (pyp) education. *Int. J. Emerg. Technol. Learn. (ijET)* 15, 116–135. doi:10.3991/ijet.v15i12.13499
6. Brown, J. S., Collins, A., and Duguid, P. (1989). *Situated cognition and the culture of learning*, 18. University of Illinois at Urbana-Champaign, 32–42.
7. Çelik, F., and Yangın Ersanlı, C. (2022). The use of augmented reality in a gamified clil lesson and students' achievements and attitudes: a quasi-experimental study. *Smart Learn. Environ.* 9, 30. doi:10.1186/s40561-022-00211-z
8. Chang, Y.-S., Chen, C.-N., and Liao, C.-L. (2020). Enhancing English-learning performance through a simulation classroom for efl students using augmented reality—a junior high school case study. *Appl. Sci.* 10, 7854. doi:10.3390/app10217854
9. Che Hashim, N., Abd Majid, N. A., Arshad, H., Khalid Obeidy, W., et al. (2018). User satisfaction for an augmented reality application to support productive vocabulary using speech recognition. *Adv. Multimedia* 2018, 1–10. doi:10.1155/2018/9753979
10. Chen, R. W., and Chan, K. K. (2019). Using augmented reality flashcards to learn vocabulary in early childhood education. *J. Educ. Comput. Res.* 57, 1812–1831. doi:10.1177/0735633119854028
11. Chen, S.-Y., Hung, C.-Y., Chang, Y.-C., Lin, Y.-S., and Lai, Y.-H. (2018). "A study on integrating augmented reality technology and game-based learning model to improve motivation and effectiveness of learning English vocabulary," in 2018 1st international cognitive cities conference (IC3) (IEEE), 24–27.