

e-ISSN 3060-5059

DOI: 10.67227



IJTIMOYIY-GUMANITAR SOHADA ILMIY-INNOVATSION TADQIQOTLAR

ILMIY METODIK JURNAL

Scientific and Innovative Research in
Social and Humanitarian Studies

Vol. 3 • Issue 7

2026



Founded in 2024



publishscience.uz



publish_science_journal@mail.ru



PEER REVIEWED • OPEN ACCESS

“VIRTUAL O‘ZBEKISTON BO‘YLAB SAYOHAT” INTERAKTIV-DIDAKTIK MAJMUASINING KONSEPSIYASI VA TARKIBIY MODELI

Ismatova Dilorom Hotam qizi

Navoiy davlat universiteti, o‘qituvchi, tayanch doktorant.

e-mail: Ismatovadilorom91@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-6413-5185>

Annotatsiya.

Maqolada raqamli ta’lim sharoitida boshlang‘ich sinf o‘quvchilarida Vatanga muhabbat, milliy o‘zlikni anglash hamda tarixiy-madaniy bilimlarni shakllantirishga xizmat qiluvchi “**Virtual O‘zbekiston bo‘ylab sayohat**” interaktiv-didaktik majmuasining konseptual asoslari yoritilgan. Majmuaning pedagogik, texnologik va madaniy-ma’rifiy tamoyillari asosida beshta o‘zaro bog‘liq moduldan iborat tarkibiy model ishlab chiqilgan. Tadqiqot natijalari asosida ushbu majmuani ta’lim amaliyotiga joriy etish bo‘yicha ilmiy xulosalar va amaliy tavsiyalar ishlab chiqilgan.

Kalit so‘zlar: virtual sayohat, interaktiv-didaktik majmua, raqamli ta’lim, tarkibiy model, milliy o‘zlikni anglash, gamifikatsiya, virtual reallik.

КОНЦЕПЦИЯ И СТРУКТУРНАЯ МОДЕЛЬ ИНТЕРАКТИВНО-ДИДАКТИЧЕСКОГО КОМПЛЕКСА «ВИРТУАЛЬНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ ПО УЗБЕКИСТАНУ»

Исмадова Дилором Хотам кизи

Навоийский государственный университет, преподаватель, базовый докторант.

Аннотация.

В статье раскрываются концептуальные основы интерактивно-дидактического комплекса «**Виртуальное путешествие по Узбекистану**», направленного на формирование у учащихся начальных классов любви к Родине, национального самосознания и историко-культурных знаний в условиях цифрового образования. На основе педагогических, технологических и культурно-просветительских принципов разработана структурная модель комплекса, состоящая из пяти взаимосвязанных модулей. По результатам исследования сформулированы выводы и практические рекомендации по внедрению данного комплекса в образовательный процесс.

Ключевые слова: виртуальное путешествие, интерактивно-дидактический комплекс, цифровое образование, структурная модель, национальное самосознание, геймификация, виртуальная реальность.

THE CONCEPT AND STRUCTURAL MODEL OF THE INTERACTIVE-DIDACTIC COMPLEX “VIRTUAL JOURNEY ACROSS UZBEKISTAN”

Ismatova Dilorom Hotam qizi

Navoi State University, Lecturer, Doctoral Student.

Abstract.

The article presents the conceptual foundations of the “**Virtual Journey Across Uzbekistan**” interactive didactic complex designed to foster patriotism, national identity, and historical and cultural knowledge among primary school students in the context of digital education. Based on pedagogical, technological, and cultural-educational principles, a structural model consisting of five interrelated modules has been developed. The findings of the study provide conclusions and practical recommendations for implementing the complex in educational practice.

Keywords: virtual journey, interactive didactic complex, digital education, structural model, national identity, gamification, virtual reality.

Kirish. O‘zbekiston Respublikasida raqamli ta’limni rivojlantirish davlat siyosati darajasiga ko‘tarilgan bo‘lib, bu jarayon ta’lim mazmunini zamonaviy axborot-kommunikatsiya texnologiyalari asosida yangilash, o‘quv jarayoniga innovatsion vositalarni keng joriy etish hamda o‘quvchilarning raqamli kompetensiyalarini rivojlantirishni taqozo etadi. Shu bilan birga, yosh avlodda Vatan tarixi, tabiati, milliy qadriyatlari va madaniy merosiga nisbatan qiziqish, daxldorlik hissi hamda milliy g‘ururni shakllantirish zamonaviy ta’limning muhim vazifalaridan biri hisoblanadi. Mazkur maqsadga erishishda tarixiy obidalar, muzeylar, tabiiy hududlar va madaniy maskanlar bilan bevosita tanishtirish katta tarbiyaviy

va didaktik ahamiyat kasb etadi.

Biroq an'anaviy ekskursiya va sayohatlarning moliyaviy xarajatlar, hududiy masofa, vaqt taqchilligi, transport imkoniyatlari hamda xavfsizlik bilan bog'liq cheklavlari ushbu vazifani barcha ta'lim oluvchilar uchun teng va tizimli ravishda amalga oshirishga to'sqinlik qiladi. Ayniqsa, chekka hududlarda yashovchi yoki muayyan imkoniyatlari cheklangan o'quvchilar uchun bunday sayohatlarda qatnashish doimo ham mumkin emas. Bu esa tarixiy-madaniy va tabiiy obyektlarni ta'lim jarayoniga yaqinlashtiruvchi, ulardan masofadan turib foydalanish imkonini beruvchi muqobil raqamli vositalarni izlash zaruratini yuzaga keltiradi. Shu nuqtayi nazardan, virtual sayohatlar, uch o'lchamli modellar, panoramali tasvirlar hamda kengaytirilgan va virtual reallik texnologiyalari ta'limning mazmuni va imkoniyatlarini kengaytiruvchi istiqbolli vositalar sifatida namoyon bo'ladi. Ushbu muammoni hal etishning istiqbolli yo'nalishlaridan biri — virtual sayohat texnologiyalari va interaktiv didaktik vositalarni uyg'unlashtirgan yaxlit ta'lim majmualarini yaratishdir. Xalqaro tajriba shuni ko'rsatadiki, virtual reallik va 360° panoramalar asosida tashkil etilgan sayohat tajribalari o'quvchida voqelikni «his qilish» (*presence*) effektini yuzaga keltiradi. Bu esa axborotni yodda saqlash hamda emotsional jalb etilish darajasini sezilarli oshiradi.

Mazkur maqolaning maqsadi — "Virtual O'zbekiston bo'ylab sayohat" interaktiv-didaktik majmuasining ilmiy-pedagogik konsepsiyasini asoslash hamda uning tarkibiy modelini ishlab chiqishdan iborat.

MAVZUGA OID ADABIYOTLAR TAHLILI

Virtual va kengaytirilgan reallik texnologiyalarining ta'limdagi o'rni bo'yicha J. Bakka va hammualliflar tomonidan amalga oshirilgan tizimli sharh ushbu vositalarning o'quvchilarning bilish faolligini oshirish, murakkab tushunchalarni vizuallashtirish hamda o'quv materialini interaktiv shaklda o'zlashtirish imkoniyatlarini tasdiqlaydi. Mazkur texnologiyalar o'quvchini passiv axborot qabul qiluvchidan faol ishtirokchiga aylantirib, uning fazoviy tasavvuri, mustaqil fikrlashi va muammoli vaziyatlarni tahlil qilish ko'nikmalarini rivojlantirishga xizmat qiladi.

D. Guttentag turizm sohasida virtual reallikning qo'llanilishini tahlil qilib, uni real sayohatni to'liq almashtira olmasa-da, sayohat obyektlari bilan dastlabki tanishuv, turistik yo'nalishni tanlash va ta'limiy maqsadlarda foydalanish vositasi sifatida yuqori salohiyatga ega ekanligini ko'rsatadi. Virtual sayohat foydalanuvchiga ma'lum hudud, tarixiy obida yoki madaniy makon haqida oldindan tasavvur hosil qilish, uning muhim xususiyatlarini xavfsiz va qulay sharoitda o'rganish imkonini beradi. M. Bekele va hammualliflarning madaniy meros sohasida AR/VR texnologiyalariga bag'ishlangan tadqiqoti esa tarixiy-madaniy obyektlarni raqamlashtirish, uch o'lchamli modellashtirish hamda ularni interaktiv shaklda taqdim etish metodlarini umumlashtiradi.

E. Chempion virtual meros tushunchasini tarixiy makonlar, yodgorliklar va madaniy obyektlarni interaktiv o'yin mantig'i asosida qayta tiklash konsepsiyasi sifatida talqin qiladi. Bunday yondashuv foydalanuvchiga tarixiy muhitni nafaqat kuzatish, balki unda shartli ravishda ishtirok etish, obyektlar bilan o'zaro ta'sirga kirishish va voqealarni muayyan ssenariy asosida idrok etish imkonini beradi. Bu esa mazkur tadqiqot uchun muhim uslubiy asos bo'lib xizmat qiladi.

Y. Huang va hammualliflar hamda I. Tussyadiya va hammualliflarning tadqiqotlari virtual sayohat tajribasining foydalanuvchi xulq-atvori, idroki va tanloviga ta'sirini o'rganib, immersiv texnologiyalarning motivatsion ta'sirini empirik jihatdan tasdiqlaydi. Ularning xulosalariga ko'ra, foydalanuvchining virtual muhitga chuqur kirib borishi axborotni yaxshiroq eslab qolish, obyektga nisbatan qiziqishning ortishi va faol o'rganishga bo'lgan ehtiyojning kuchayishiga olib keladi. Shu bilan birga, K. Depp ta'kidlaganidek, immersiv interfeyslar o'quvchiga obyektning turli nuqtayi nazarlardan kuzatish, real vaziyatlarni simulyatsiya qilish hamda ko'rish, eshitish va his-tuyg'ular orqali bilim olish imkonini beradi. Bu jihatlar immersiv ta'limni geymifikatsiya nazariyasi bilan uzviy bog'laydi.

Gamifikatsiya nazariyasiga ko'ra, o'yin dizayni elementlarini o'yin bo'lmagan kontekstga tatbiq etish foydalanuvchining faolligi, motivatsiyasi va topshiriqlarni bajarishga bo'lgan qiziqishini sezilarli darajada oshiradi. Ball, bosqich, mukofot, reyting, topshiriq va virtual ssenariy kabi elementlar o'quv jarayonini qiziqarli va natijador tashkil etishga yordam beradi. K. Kapp esa bunday yondashuvni ta'lim jarayoniga tizimli joriy etish metodikasini ishlab chiqqan bo'lib, unda o'yin mexanizmlaridan foydalanish pedagogik maqsad va kutilayotgan natijalar bilan uyg'unlashtirilishi zarurligi asoslangan.

TADDIQOT METODOLOGIYASI

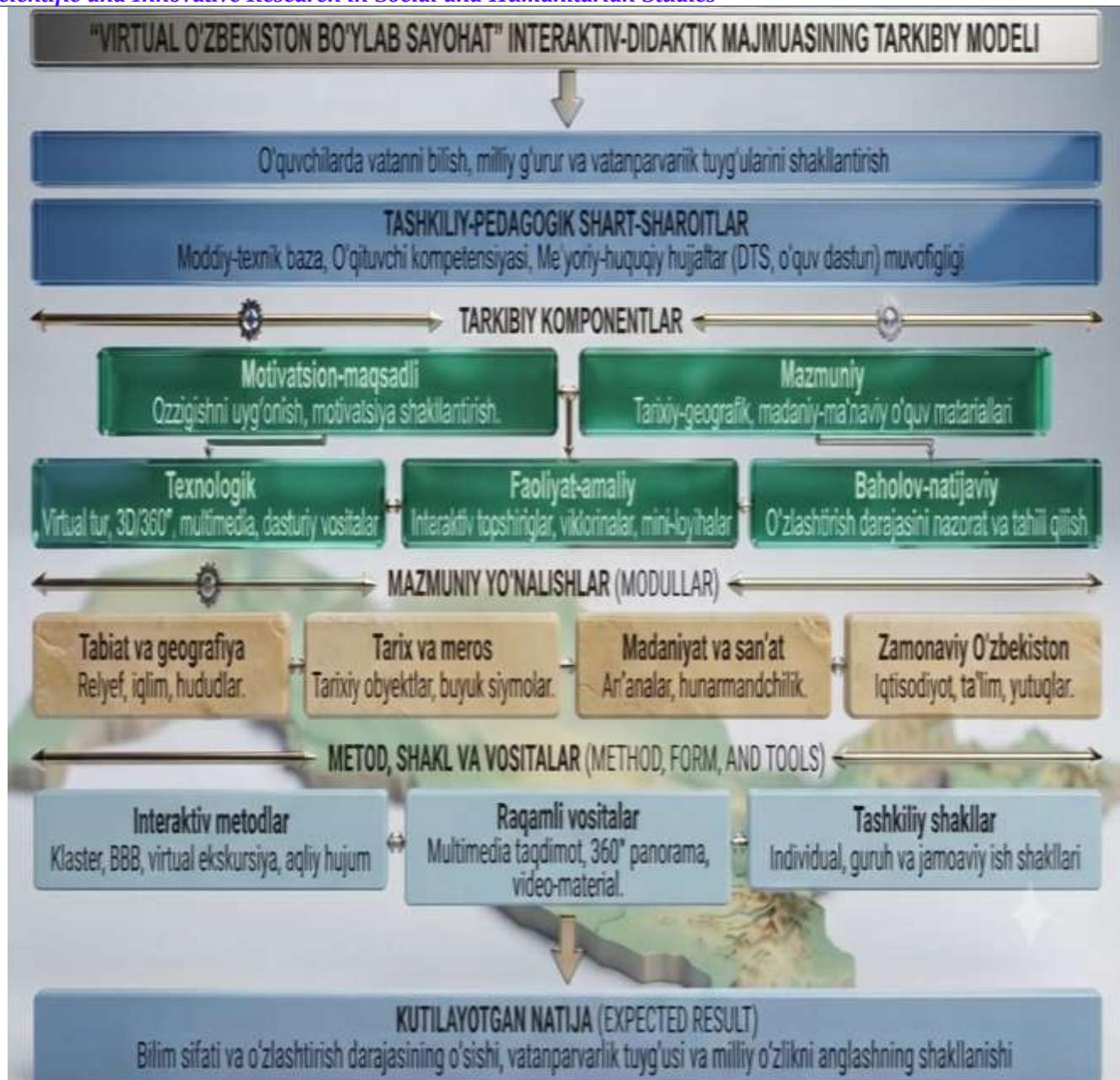
Tadqiqotda ilmiy adabiyotlarni tizimli tahlil qilish, pedagogik modellashtirish, qiyosiy tahlil hamda ekspert baholash metodlaridan foydalanildi. Majmuaning tarkibiy modelini loyihalashda tizimli-faoliyat va kompetensiyaviy yondashuvlarga tayanilgan holda ta'lim maqsadlari, texnologik imkoniyatlar hamda o'quvchilarning yosh xususiyatlari o'zaro muvofiqlashtirildi.

"Virtual O'zbekiston bo'ylab sayohat" majmuasining konseptual asoslari

Majmuaning konseptual asosi uch tamoyilga tayanadi. Birinchisi — **pedagogik tamoyil**, unga ko'ra o'quv jarayoni o'quvchining faol va mustaqil bilish faoliyatiga asoslanishi lozim. Ikkinchisi — **texnologik tamoyil**, ya'ni zamonaviy raqamli vositalar (360° panoramalar, interaktiv xaritalar, mobil ilovalar) yordamida real makonni virtual muhitda ishonarli tarzda qayta yaratishdir. Uchinchi — **madaniy-ma'rifiy tamoyil**, unga ko'ra har bir virtual marshrut mahalliy tarix, me'morchilik va urf-odatlar haqidagi ilmiy-ommabop ma'lumotlar bilan boyitiladi.

Ushbu tamoyillar asosida majmua boshlang'ich sinf o'quvchilariga O'zbekistonning turli mintaqalari (Samarqand, Buxoro, Xiva, Farg'ona vodiysi, Orolbo'yi va boshqalar) bo'ylab virtual sayohat qilish, tarixiy obyektlarni 3D formatda tomosha qilish, audiogid orqali izoh olish hamda o'tilgan mavzular yuzasidan interaktiv topshiriqlarni bajarish imkonini beradi.

Majmuaning tarkibiy modeli



1-rasm. "Virtual O'zbekiston bo'ylab sayohat" interaktiv-didaktik majmuasining tarkibiy modeli

Modelning tarkibiy tavsifi

Maqsadi: Modelning tayanch nuqtasi — boshlang'ich sinf o'quvchilarida Vatan haqidagi bilimlarni, milliy g'urur va vatanparvarlik tuyg'usini shakllantirishdan iborat.

Tashkiliy-pedagogik shart-sharoitlari: Majmuaning samarali faoliyat yuritishi uchun zarur bo'lgan moddiy-texnik baza, boshlang'ich sinf o'qituvchilarining raqamli kompetensiyasi hamda me'yoriy-huquqiy hujjatlar (Davlat ta'lim standarti, o'quv dasturi) talablariga muvofiqlikni ta'minlaydi.

Tarkibiy komponentlari: Model beshta o'zaro bog'liq komponentdan tashkil topgan: motivatsion-maqсадli (qiziqish va ehtiyojni shakllantirish), mazmuniy (o'quv materialining ilmiy-pedagogik mazmuni), texnologik (virtual sayohatni amalga oshiruvchi dasturiy-texnik vositalar), faoliyat-amaliy (o'quvchining interaktiv topshiriqlardagi ishtiroki) hamda baholovchi-natijaviy (o'zlashtirish sifatini nazorat qilish mexanizmlari).

Mazmuniy yo'nalishlari: O'quv mazmuni to'rtta yo'nalish bo'yicha taqsimlangan: tabiat va geografiya, tarix va meros, madaniyat va san'at hamda zamonaviy O'zbekiston.

Metod, shakl va vositalari: Interaktiv metodlar (klaster, BBB, virtual ekskursiya), raqamli vositalar (360° panorama, multimedia) hamda turli tashkiliy shakllar (individual, guruh va jamoaviy) qo'llaniladi.

Kutilayotgan natija: Modelning yakuniy samarasi — o'quvchilarning bilim sifati va o'zlashtirish darajasining oshishi, shuningdek, ularda vatanparvarlik tuyg'usi va milliy o'zlikni anglashning shakllanishidir.

TAHLIL NATIJALARI VA AMALIY AHAMIYATI

Ishlab chiqilgan model asosida amalga oshirilgan dastlabki ekspert baholash natijalari shuni ko'rsatdiki, majmuaning interaktiv-o'yin moduli o'quvchilarning mashg'ulotlarni davom ettirish motivatsiyasini oshirishga sezilarli ta'sir ko'rsatadi, monitoring va baholash moduli esa pedagoglarga boshlang'ich sinf o'quvchilarining rivojlanish dinamikasini real vaqt rejimida kuzatish imkonini beradi. Majmuaning amaliy ahamiyati uning umumta'lim

muassasalarining boshlang'ich sinflarida o'qitiladigan "Atrofimizdagi olam", "Odobnoma", "Kelajak soati" kabi fanlar bilan fanlararo integratsiya asosida qo'llanilishi mumkinligidadir. Bundan tashqari, majmua ta'lim turizmi (**edu-tourism**) yo'nalishini rivojlantirish hamda chet ellik talabalar va sayyohlarga O'zbekistonni raqamli formatda tanishtirish vositasi sifatida ham foydalanish salohiyatiga ega.

XULOSA VA TAKLIFLAR

O'tkazilgan tadqiqot natijasida quyidagi xulosalarga kelindi:

✓ birinchidan, "Virtual O'zbekiston bo'ylab sayohat" interaktiv-didaktik majmuasi pedagogik, texnologik va madaniy-ma'rifiy tamoyillarning uyg'unligiga asoslangan holda loyihalashtirilishi lozim;

✓ ikkinchidan, majmuaning beshta modulli tarkibiy modeli uning kontenti, texnik infratuzilmasi, motivatsion mexanizmlari va boshqaruv tizimini yaxlit holda ko'rib chiqish imkonini beradi;

✓ uchinchidan, gamifikatsiya va immersiv texnologiyalarning uyg'unlashtirilishi o'quvchilarning faolligi hamda bilim sifatini oshirishning muhim omili hisoblanadi.

Yuqoridagilardan kelib chiqib, quyidagi takliflar shakllantirildi:

1. majmuani pilot loyiha sifatida bir nechta umumta'lim maktablarida sinovdan o'tkazish va uning ta'lim samaradorligini miqdoriy ko'rsatkichlar asosida baholash;

2. majmua kontentini "Atrofimizdagi olam" va "Odobnoma" fanlari o'qituvchilari bilan hamkorlikda fanlararo integratsiya asosida boyitib borish;

3. majmuaning texnik infratuzilmasini milliy raqamli ta'lim platformalari bilan integratsiya qilish;

4. majmuaning ochiq API asosida boshqa mintaqaviy va madaniy loyihalar bilan integratsiyalashuvi hamda kengaytirilishini ta'minlash.

Keyingi tadqiqotlar majmuaning turli yosh guruhlaridagi o'quvchilarga ta'sirini miqdoriy tajriba-sinovlar asosida yanada chuqurroq o'rganishga qaratilishi mumkin.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Bacca J., Baldiris S., Fabregat R., Graf S., Kinshuk. Augmented Reality Trends in Education: A Systematic Review of Research and Applications // *Educational Technology & Society*. – 2014. – Vol. 17. – No. 4. – P. 133–149.
2. Guttentag D. A. Virtual Reality: Applications and Implications for Tourism // *Tourism Management*. – 2010. – Vol. 31. – No. 5. – P. 637–651.
3. Bekele M. K., Pierdicca R., Frontoni E., Malinverni E. S., Gain J. A Survey of Augmented, Virtual, and Mixed Reality for Cultural Heritage // *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage*. – 2018. – Vol. 11. – No. 2. – Art. 7.
4. Champion E. *Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage*. – Farnham: Ashgate Publishing, 2015. – 246 p.
5. Huang Y. C., Backman S. J., Backman K. F., Chang L. L. Exploring the Implications of Virtual Reality Technology in Tourism Marketing // *International Journal of Tourism Research*. – 2016. – Vol. 18. – No. 2. – P. 116–128.
6. Tussyadiah I. P., Wang D., Jung T. H., tom Dieck M. C. Virtual Reality, Presence, and Attitude Change: Empirical Evidence from Tourism // *Tourism Management*. – 2018. – Vol. 66. – P. 140–154.
7. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining "Raqamli O'zbekiston – 2030" strategiyasini tasdiqlash to'g'risida"gi PF-6079-son Farmoni. – 2020-yil 5-oktabr.
8. Kapp K. M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – 302 p.
9. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification" // *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*. – New York: ACM, 2011. – P. 9–15.
10. Dede C. Immersive Interfaces for Engagement and Learning // *Science*. – 2009. – Vol. 323. – No. 5910. – P. 66–69.