



**RAQAMLI KITOBXONLIKNING SHAKLLANISHI: BOLALAR o‘QISH
MADANIYATIDA YANGI TENDENSIYALAR**

Normurodova Nigora Abdusattorovna

Nizomiy nomidagi O‘zbekiston milliy pedagogika universiteti Boshlang‘ich ta’lim
nazariyasi va metodikasi kafedrasida dotsenti, PHD

Yaxshilikova Durdona Sobir qizi

Nizomiy nomidagi O‘zbekiston milliy pedagogika
universiteti ta’lim tarbiya nazariyasi va metodikasi (boshlang‘ich ta’lim)

+998954540401

durdonayaxshilikova72@gmail.com

Annotatsiya: Zamonaviy davrda raqamli texnologiyalar bolalar adabiyoti va o‘qish madaniyatida juda ko‘plab yangiliklarni olib kirdi. Raqamli kitoblar, interaktiv hikoyalar va ertaklar, audiokitoblar va elektron darsliklar bolalarning o‘qishga bo‘lgan qarashlarini va qiziqishlarini salmoqli darajada oshirdi, shuningdek, ularning nutq madaniyati, ijtimoiy va intellektual rivojiga ta’sir qilishi bilan ajralib turadi. Ushbu maqolada raqamli kitobxonlikning shakllanishi, bolalar o‘qish madaniyatidagi yangi tendensiyalari va ularning pedagogik ahamiyati tahlil qilinadi.

Kalit so‘zlar: Raqamli tendensiya, multimedia, raqamli kitob, animatsiya, gamifikatsiya.

Аннотация: В современную эпоху цифровые технологии внесли множество новшеств в детскую литературу и культуру чтения. Цифровые книги, интерактивные истории и сказки, аудиокниги и электронные учебники значительно повысили интерес детей к чтению и их отношение к нему, а также оказали влияние на развитие их речи, социальные и интеллектуальные способности. В данной статье анализируются формирование цифровой грамотности чтения, новые тенденции в культуре чтения детей и их педагогическое значение.

Ключевые слова: цифровая тенденция, мультимедиа, цифровая книга, анимация, геймификация.

Annotation: In the modern era, digital technologies have introduced numerous



innovations in children's literature and reading culture. Digital books, interactive stories and fairy tales, audiobooks, and electronic textbooks have significantly increased children's interest in reading and their attitudes toward it, while also influencing their speech culture, social, and intellectual development. This article analyzes the formation of digital reading literacy, new trends in children's reading culture, and their pedagogical significance.

Keywords: digital trend, multimedia, digital book, animation, gamification.

Avvallari o'qish faqat bosma matn orqali amalga oshirilgan bólsa, bugungi kunda texnologiyalar taqdim etayotgan multimodal imkoniyatlar bolalar ongining rivojlanishiga yangi sur'at bag'ishlamoqda. Raqamli kitobxonlik shunchaki "ekrandan o'qish" emas, balki o'qish jarayonini faol, moslashuvchan va interaktiv tajribaga aylantiruvchi murakkab ijtimoiy-pedagogik hodisa sifatida qaralmoqda. Raqamli kitobxonlik bolalar o'qish madaniyatini o'zgartiribgina qolmay, balki o'qishning mazmuni, shakli va metodikasiga yangicha yondashuv olib kirmoqda. Bu jarayon o'quvchi shaxsining ijodiy fikrlashi, media savodxonligi, mustaqil o'rganishi, ijtimoiy kompetensiyalari uchun ulkan imkoniyatlar yaratadi. Eng muhim jihat — raqamli va an'anaviy o'qish o'rtasidagi muvozanatni ta'minlash, har bir bolaning yosh va psixologik xususiyatlariga mos o'quv muhiti yaratishdir. Bugungi o'quvchilar "digital native" sifatida ta'riflanadi, ya'ni texnologiya bilan yashamoqda, u bilan o'smoqda, natijada, bolalar ongining tez o'sishi kuzatilmoqda. Bolalar ma'lumotlarni ekrandan qabul qilish jarayoni anchagina jadallashgan, ular multimediali vositalari orqali tezroq anglab yetadi va juda osonlik bilan qabul qiladi. Raqamli kitobxonlik – bu elektron qurilmalar yordamida matn, audio va multimodal kontentlarni o'qish, tinglash, ko'rish va tahlil qilish jarayonidir. Uning bu darajada ommalashishiga va rivojlanishiga bir necha omillar ta'sir qilmoqda. Bular quyidagilardir:

- axborot texnologiyalarining rivojlanishi;
- global Internet tarmog'iga kirish imkoniyati;
- bolalarning vizual va dinamik axborotga qiziqishi;
- ta'lim tizimining raqamlashtirilishi;
- pandemiya davrida masofaviy o'qishning kengayishi.

Raqamli kitobxonlik (digital reading)-tahlil qilish jarayoni bo'lib, u quyidagi vositalarni o'z ichiga oladi:

E-kitoblar (PDF, ePub, MOBI)-kitoblar matn, rasm, audio yozdi interaktiv elementlarni o'z ichiga oladigan raqamli formatdagi kitoblardir.

Audiokitoblar- bu kitoblarning yoki matnlarning ovozli shaklda o'qib berilgan shakli



bo‘lib, professional diktorlar, aktyorlar yoki muallifning o‘zi tomonidan yozib olingan audio formatdagi kitobdir.

Interaktiv ilovalar va dasturlar-bu foydalanuvchi bilan ikki tomonlama faol muloqot qiluvchi, uning harakati, tanlovi va javobiga ko‘ra o‘z funksiyasini o‘zgartiradigan raqamli ta’lim vositalaridir. Bunday ilovalarda foydalanuvchi shunchaki tomoshabin emas, balki jarayonning faol ishtirokchisiga aylanadi.

Multimedia hikoyalar va animatsion asarlar. Multimedia hikoyalar.

Bu — ovoz, animatsiya, matn, rasm, video, musiqa va interaktiv tugmalar kabi turli raqamli elementlarning birlashtirilgan ko‘rinishidagi hikoyalardir. Ular odatiy matnga nisbatan ko‘proq sezgi organlarini jalb qiladi va bolalarning o‘qish jarayonini qiziqarli, faol va tushunarli qiladi.

Animatsion asarlar. Animatsiya yordamida yaratilgan video-hikoyalar yoki multfilmlar bo‘lib, bolalar uchun maxsus badiiy, ta’limiy va tarbiyaviy mazmunga ega bo‘ladi. Ular kompyuter grafikasiga asoslangan bo‘lib, harakatlanayotgan obrazlar orqali voqealarni vizual tarzda yetkazadi.

Raqamli kitobxonlik nafaqat o‘qish jarayonini soddalashtiradi, balki bolalarning kreativ fikrlashi, mustaqil o‘rganishi va texnologik savodxonligini ham rivojlantiradi.

Barchamizga ma’lumki, 21-asr “Axborot texnologiyalar asri”, texnologiyalarning jadal rivojlanishi, albatta bolalar o‘qish madaniyatiga ta’sir o‘tkazmasdan qolmaydi. An’anaviy kitobxonlik bilan bir qatorda interaktiv platformalar, raqamli resurslar, Audiokitoblar va ijtimoiy o‘qish tizimlari bolalarning o‘qishga bo‘lgan munosabatini tubdan yangilamoqda. Bu jarayonda olib borilayotgan o‘zgarishlar bolaning dunyoqarashini, shaxsiy rivoji va madaniy savodxonligiga bevosita ta’sir qiladi. Shuning uchun zamonaviy tendensiyalarni ilmiy jihatdan tahlil qilish muhim hisoblanadi. Raqamli qurilmalarning ommalashuvi bolalar orasida elektron kitoblarga murojaat qilishni sezilarli darajada oshirdi. Planshet va smartfonlarda o‘qishga mo‘ljallangan ilovalar matnni oson o‘qish, eslatma qo‘shish, lug‘at bilan ishlash, hatto ovozli o‘qish kabi funksiyalarni taklif qiladi. Tadqiqotlar raqamli o‘qish:

matnni tezda topish va qayta ko‘rib chiqish imkonini beradi, interaktiv elementlar orqali o‘quvchini faol ishtirokchiga aylantiradi, o‘qish motivatsiyasini oshiradi. Biroq uzoq vaqt ekran bilan ishlash ko‘z charchoqlariga sabab bo‘lishi mumkinligi, shuningdek, raqamli chalg‘ituvchi omillarning ko‘pligi ham e’tiborga olinadi. Shu bois raqamli o‘qish va bosma kitoblar o‘rtasida muvozanatni saqlash muhim. So‘nggi yillarda audiokitoblar bolalar orasida eng keng tarqalgan o‘qish vositalaridan biriga aylangan. Audiokitoblar bolaning tinglash orqali qabul qilish, eshitgan hikoyalarini xayolan tasavvur qilish ko‘nikmasini rivojlantiradi. Ham eshitib, ham tasavvur qilish



orqali o'quvchilarda hikoya mazmunini chuqurroq anglab yetish imkoniyatiga ega bo'ladi. Psixologik tadqiqotlarga ko'ra, audiokitoblar:

eshitib tushunish malakasini mustahkamlaydi,

nutq boyligi va talaffuzni oshiradi,

o'qishga qiziqmaydigan bolalarni jarayonga jalb qiladi.

Audiokitoblarning qulayligi shundaki, bola har qanday joyda tinglashi va kitobdan zavqlanishi mumkin. Interaktiv hikoyalar, QR-kodli kitoblar va animatsion ertaklar bolalarning o'qish jarayonini yanada qiziqarli qilishi bilan birgalikda, o'qituvchi dars mashg'ulotlarida vaqtini tejashga keng imkoniyat yaratadi. Multimedia vositalari (video, audio, 3D effektlar) bola diqqatini o'qilgan matnga jamlashga yordam beradi. Bunday dars jarayonlari o'quvchining dars mashg'ulotlarida faol ishtirokini ta'minlaydi, erkin fikrlash qobiliyatini rivojlantiradi, matn ustidan mustaqil fikr yuritishga yordam beradi. Interaktiv o'qish o'quvchining o'qish tezligi, tushunish darajasi va intellektual manfaatlariga moslashtirilgan shaxsiy o'qish tajribasini taklif etadi. O'qishga jalb qilishda o'yin elementlari keng qo'llanilmoqda. Gamifikatsiyalashgan o'qish tizimlari (ball to'plash, daraja oshirish, badge olish) bolalarda raqobat va motivatsiyani kuchaytiradi. Albatta o'quvchilarni doimiy rag'batlantirib borish, o'quvchida O'ziga bo'lgan ishin chin oshiradi, keng jamoada raqobat muhitini shakllantiradi, o'quvchini oldinga intilish uchun harakatga keltiradi, bolaga o'z oldiga maqsad qo'yishni o'rgatadi. Agar o'qituvchi o'quvchilarni jamoa tarzida rag'batlantirsa, bu sinfda yoki bolalar o'rtasida do'stlik, birdamlik, birgalikda ishlash ko'nikmalarini shakllantiradi. Bugungi kunda o'quvchilar uchun mo'ljallangan o'qish marafonlari, onlayn klubchalar va platformalar keng qo'llanilmoqda. Bu ham o'quvchiga online muhim haqida fast kanji tushunchalarni berib boradi.

Vizual o'qish tendensiyasi: komikslar va grafik novellalar.

Bolalar va o'smirlar orasida komikslar, grafik novellalar va rangli illyustratsiyalarga asoslangan kitoblar keng tarqalmoqda. Vizual matnlar o'qishni qiyin deb hisoblaydigan bolalar uchun ayniqsa samarali bo'lib, ular o'quvchilarga mavzuni tezroq va osonroq tushunishni, estetik idrokni oshirishni, o'qish madaniyatiga kirib kelishni o'rgatadi. Bu turdagi adabiyotlar jahon tajribasida "ko'rish orqali o'qish madaniyati" sifatida baholanadi.

Ijtimoiy o'qish: tajriba almashuv maydonlari.

Onlayn o'qish klublari, bolalar bloglari, umumiy o'qish marafonlari o'quvchilarga kitob bo'yicha fikr almashish imkonini beradi. O'qigan kitobni baholash, sharhlash, tavsiya qilish jarayoni bolalar nutqini, tanqidiy fikrlashini va muloqot madaniyatini rivojlantiradi.



AR/VR texnologiyalari asosidagi immersiv o‘qish.

AR (kengaytirilgan reallik) va VR (virtual reallik) asosidagi o‘qish tajribasi bolalarga:

- kitob syujetiga “kirmoq”,
- personajlar bilan birga harakatlanmoq,
- tarixiy voqealarni vizual ravishda his etmoq imkonini beradi.

Bu yangi avlod kitobxonlari uchun chuqur his-tuyg‘uga asoslangan “immersiv o‘qish” tajribasini yaratadi.

Albatta, har bir ijobiy tomonlar bO‘lganidek, salbiy tomonlari ham bordir. Raqamli ta’limning bir qancha salbiy tomonlarini keltirib o‘tmoqchimiz. Masalan, raqamli texnologiyalar bolaning diqqati tez chalg‘ishiga, ekran olamida ko‘p vaqt sarflash, raqamli texnologiyalarida ijro etilayotgan reklama va ijtimoiy tarmoqlarning ta’siri bola ongiga salbiy ta’sir qilishi mumkin.

Fikrlarimiz yakunida shularni ta’kidlamoqchimizki, raqamli kitobxonlik bolalar o‘qish madaniyatida yangi sifat bosqichini boshlab berdi. Shaxsiylashtirilgan o‘qish, multimodal materiallar, gamifikatsiya, audiokitoblar, AR/VR texnologiyalari bolalarning o‘qish jarayonini qiziqarli, interaktiv va samarali shaklga keltirmoqda. Zamonaviy ta’limda raqamli va an’anaviy o‘qishni uyg‘unlashtirish – bolalarning barkamol kitobxon sifatida shakllanishiga xizmat qiluvchi eng maqbul strategiya hisoblanadi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. O‘zbekiston Respublikasi “Raqamli ta’lim” konsepsiyasi. – 2023
2. Wolf M. Reader, Come Home: The Reading Brain in a Digital World. – 2018.
3. Bashorat Jamilova. O‘zbek bolalar adabiyoti. Tashkent, 2019.
4. UNESCO. Reading in a Digital Age. Paris, 2020.
5. Baratbayev B.B. Mediasavodxonlik va axborot madaniyati. PDF, 2023. (library.uzfi.uz)
6. Azizxo‘jayeva N., Ta’lim jarayonida raqamli texnologiyalar. – Toshkent, 2022.