



TALABALARNING TURIZM MADANIYATINI RIVOJLANTIRISH METODIKASINI TAKOMILASHTIRISHNING PSIXOLOGIK VA PEDAGOGIK ASPEKTLARI

Amanbaev Timur Gayratbayevich

Ajiniyoz nomidagi Nukus davlat pedagogika instituti Sirtqi ta'lim bo'limi
dekani o'rinbosari

<https://doi.org/10.5281/zenodo.14215145>

Hozirgi zamon ta'lim tizimida innovatsion texnologiyalar, jumladan, raqamli vositalar va platformalar, o'qitish jarayonida katta o'rin tutmoqda. Xususan, turizm sohasidagi ta'lim, yosh avlodga turizm madaniyatini singdirish va rivojlantirishda muhim rol o'ynaydi. Turizm madaniyati nafaqat sayohatlar va ularning tajribalari bilan bog'liq, balki insonning ijtimoiy va madaniy qadriyatlarini o'rganish, xulq-atvorini shakllantirishni ham o'z ichiga oladi. Shu bilan birga, raqamli texnologiyalar talabalarning turizm madaniyatini rivojlantirishga bo'lgan motivatsiyasini oshirishi, ularning tajribalarini boyitishi va madaniy turizmga nisbatan salbiy yoki ijobiy munosabatlarini shakllantirishi mumkin.

Maqolada keltirilgan natijalar va tahlillar bir nechta psixologik va pedagogik tadqiqot metodlari asosida olib borilgan. Asosiy metodologik yondoshuvlar quyidagilar:

1. **Teorik tahlil** – raqamli texnologiyalar, turizm madaniyati va psixologik, pedagogik nazariyalar bo'yicha adabiyotlarni o'rganish. Bu usul turizm madaniyatini rivojlantirishga oid turli yondoshuvlar va metodlarning psixologik va pedagogik jihatlarini o'rganishga imkon beradi.

2. **Eksperimental tadqiqotlar** – turizm madaniyatini rivojlantirishga qaratilgan raqamli texnologiyalarni qo'llashning samaradorligini aniqlash uchun pedagogik eksperimentlar o'tkazildi. Talabalar guruhlarida raqamli vositalar orqali o'qitish metodikasi sinovdan o'tkazildi.

3. **So'rovlar va intervyular** – turizm madaniyatini rivojlantirish jarayonida raqamli texnologiyalarni qo'llagan talabalar va o'qituvchilarning fikrlari o'rganildi. Bu metod talabalarning motivatsiyasi va pedagogik yondoshuvlar samaradorligi haqidagi ma'lumotlarni yig'ish imkonini berdi.

Raqamli texnologiyalarni joriy etish soha raqobatbardoshligini oshirishda, O'zbekistonning turizm salohiyati bilan potensial sayyohlarni tanishtirishda muhim ahamiyat kasb etadi. Turizm sohasida raqamli texnologiyalarni qo'llashda onlayn xizmatlari alohida o'rin tutadi. Odatda turizm sohasida quyidagi onlayn xizmatlari keng tarqalgan [5]:



- avia, temir yo'l, avtobus va avtomobil marshrutlari bo'yicha biletlarni onlayn usulda zakaz qilish va sotib olish;
- turizm bo'yicha onlayn maslahat berish xizmatlari;
- avtomobillarni onlayn ijaraga berish xizmati;
- sayohatlarga, mahsus turlarga va ko'rgazmalarga zakazlar berish va ularni sotib olish bo'yicha xizmatlar;
- biletlarning va turli-xildagi sayoxatlarning kalkulyatsiyasini elektron usulda taqdim qilishning onlayn servislari;
- onlayn usulda mehmonxonalarni zakaz qilish xizmatlari;
- shaxarlar, muzeylar va ko'rgazmalarga virtual sayohatlar uyushtirish servislari va boshqalar.

Turistik talabga ta'sir qiluvchi ko'plab omillar natijasida yangi ijtimoiy-madaniy hodisa - **"aqlli turist"** tushunchasi shakllandi, buning uchun raqamli aloqalar sifatli dam olishning asosiy xususiyatiga aylandi. Aqlli turist yangi xulq-atvor odatlari bilan tavsiflanadi (ommaviy va passiv turizmdan qochish), yangi iste'mol shakllari (turizmni rivojlantirishga qaratilgan tajribalar, intellektual platformalardan foydalanish), yangi biznes modellari (muayyan ehtiyojlarni qondirish uchun shaxsiylashtirilgan xizmatlar) va raqamli texnologiya bilan yaqin aloqalar va barqaror rivojlanish.

Tadqiqot natijalari turizm madaniyatini rivojlantirishda raqamli texnologiyalarni qo'llashning samaradorligini namoyish etdi. Quyidagi asosiy xulosalar olish mumkin:

1. Turizm madaniyatini o'rganishning yangi imkoniyatlari

Raqamli texnologiyalar talabalarga turizm madaniyatini o'rganishda yangi imkoniyatlar yaratdi. Virtual ekskursiyalar, interaktiv xaritalar, va onlayn turizm resurslari yordamida talabalar geografik jihatdan cheklangan joylarni o'rganish imkoniyatiga ega bo'ldilar. Masalan, 360 gradusli virtual turlar orqali talabalarga muayyan sayohat joylari, madaniy meros ob'ektlari va turizm markazlari haqida ma'lumotlar berildi. Bu o'quvchilarga yangi tajribalarni real vaqtda sinash imkonini berdi va turizm madaniyatiga bo'lgan qiziqishni kuchaytirdi.

2. Motivatsiyaning oshishi.

Raqamli texnologiyalarni o'qitishda qo'llash, ayniqsa, gamifikatsiya elementlari, talabalarda motivatsiyani sezilarli darajada oshirdi. Gamifikatsiya metodlari orqali talabalar turizm madaniyati bilan bog'liq vazifalarni bajarishda raqobatbardosh muhitga kirishdi. Bu esa o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishga va ularda ta'limga nisbatan ijobiy munosabatni shakllantirishga yordam berdi. Masalan, onlayn platformalarda



o'tkazilgan testlar, viktorinalar va sovrinlar yordamida talabalarning qiziqishi oshdi va ular o'z bilimlarini o'rganishda faolroq ishtirok etdilar.

3. **Pedagogik metodlarning samaradorligi.** Raqamli vositalar, masalan, o'quv materiallari va resurslarni oson va qulay taqdim etish imkoniyatini yaratdi. O'qituvchilar darslarni yanada interaktiv va ko'p formatda o'tkazish imkoniga ega bo'ldilar: videodarslar, onlayn muhokamalar va virtual laboratoriyalar orqali talabalarga turizm madaniyati haqidagi nazariy va amaliy bilimlarni o'zlashtirishda yordam berildi. Bu esa o'qitish jarayonining samaradorligini oshirdi.

4. **Shaxsiy qiziqishlar va o'z-o'zini boshqarish.** Biroq, ba'zi talabalarda raqamli texnologiyalarni o'rganishga bo'lgan salbiy munosabatlar mavjud bo'ldi. Bu holat asosan talabalarning shaxsiy xususiyatlariga, o'z-o'zini boshqarish qobiliyatiga va raqamli vositalarga bo'lgan yondashuvlariga bog'liq edi. Ba'zi talabalar uchun raqamli vositalar bilan ishlash murakkabliklarni keltirib chiqardi, chunki ular an'anaviy o'qitish usullariga ko'proq odatlanishgan edi. Shu bilan birga, raqamli texnologiyalarning o'quvchilarga turizm madaniyati haqidagi bilimlarni samarali ravishda taqdim etishda yordam bera olishi uchun psixologik qo'llab-quvvatlash zarur.

5. **Turizm madaniyati bilan bog'liq yangi pedagogik metodlarni ishlab chiqish.** Tadqiqot davomida, o'qituvchilar turizm madaniyati sohasidagi yangi pedagogik metodlarni ishlab chiqishda raqamli texnologiyalardan foydalanishga qiziqish bildirdilar. Talabalar bilan individual ishlashda, masalan, onlayn maslahatlar yoki video ko'rsatmalar orqali, o'qituvchilar o'z yondoshuvlarini ko'proq moslashtira oldilar. Bu metod o'quvchilarga an'anaviy darsdan ko'ra ko'proq erkinlik va o'zlashtirish imkoniyatlarini taqdim etdi.

Turizm madaniyatini rivojlantirishda raqamli texnologiyalarni qo'llashning psixologik va pedagogik jihatlari juda muhimdir. Tadqiqotda keltirilgan natijalar quyidagi asosiy masalalarni ta'kidlaydi:

1. **Motivatsiya va shaxsiy yondoshuv.** Psixologik nuqtai nazardan, talabalarning turizm madaniyatiga bo'lgan qiziqishini oshirish uchun motivatsiya katta rol o'ynaydi. Raqamli texnologiyalar, xususan, gamifikatsiya va interaktiv materiallar yordamida talabalar o'zlarini o'rganish jarayonida faolroq his qilishdi. Bu jarayonda talabalarning shaxsiy xususiyatlarini hisobga olish zarur. Masalan, ba'zi talabalar yangi texnologiyalarga nisbatan ehtiyotkorlik bilan yondashgan, bu esa o'quv jarayoniga salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkin. Shu nuqtai nazardan, individual yondoshuv va shaxsiy psixologik holatni hisobga olish juda muhimdir.



2. **O'qituvchilar uchun yangi pedagogik imkoniyatlar.** Raqamli texnologiyalar o'qituvchilar uchun yangi pedagogik metodlarni ishlab chiqishda keng imkoniyatlar yaratdi. O'qituvchilar uchun darsni onlayn platformalarda tashkil etish, talabalar bilan masofaviy aloqalar o'rnatish va turli xil interaktiv materiallar bilan ishlash imkoniyatlari paydo bo'ldi. Biroq, o'qituvchilar bu texnologiyalarni samarali ishlatish uchun maxsus tayyorgarlik ko'rishlari kerak. Ayniqsa, raqamli vositalarni pedagogik jarayonga integratsiya qilishda o'qituvchilarning zamonaviy pedagogik metodlarga moslashish qobiliyati va o'zgarishlarga ochiqligi muhimdir.

3. **Psixologik va pedagogik xususiyatlar o'rtasidagi bog'liqlik.** Raqamli texnologiyalarni qo'llashda psixologik jihatlar va pedagogik metodlar o'rtasidagi bog'liqlikni hisobga olish zarur. Talabalar turizm madaniyati haqidagi bilimlarni o'rganishda raqamli texnologiyalarni qo'llashda ba'zan muammolarga duch kelishlari mumkin. Masalan, ba'zi talabalar virtual ekskursiyalar yoki onlayn kurslar orqali o'zlarini unchalik faol his qilishmasligi mumkin, chunki ular an'anaviy usullar bilan ta'lim olishga ko'proq odatlanishgan. Shuning uchun o'qituvchilar raqamli texnologiyalarni qo'llashda shaxsiy yondoshuvni tanlashda ehtiyotkorlik bilan yondoshuvni qo'llashlari kerak.

4. **Interaktiv metodlarning samaradorligi.** Interaktiv metodlar, masalan, virtual ekskursiyalar va onlayn viktorinalar, talabalar orasida raqobat va hamkorlikni rivojlantirishga yordam beradi. Biroq, bu metodlarning samaradorligi talabalar o'rtasidagi texnologiyalarni qo'llashga bo'lgan tayyorgarlik darajasiga bog'liq. Ba'zi talabalar onlayn formatda dars o'tganda o'zlarini erkin his qilmasligi yoki texnik qiyinchiliklar yuzaga kelishi mumkin. Shuning uchun, talabalarning raqamli vositalarga bo'lgan tayyorgarligini baholash va o'qitishda kerakli qo'llab-quvvatlashni ta'minlash zarur.

Kelajakda qo'llaniladigan metodlar. Tadqiqotning natijalari shuni ko'rsatdiki, turizm madaniyati ta'limi va raqamli texnologiyalarni qo'llash borasidagi metodika kelajakda yanada takomillashishi kerak. Yuqori samaradorlikka erishish uchun o'qituvchilar turizm madaniyatini o'rganishda o'quvchilarning ehtiyojlarini hisobga olib, yangicha pedagogik metodlar ishlab chiqishlari zarur. Virtual va interaktiv darslar talabalar o'rtasida madaniy tafovutlarni tushunishni rivojlantirishga yordam berishi mumkin.

Adabiyotlar ro'yxati:

1. Kasimova, D. S. (2020). Oliy ta'limda raqamli texnologiyalarni qo'llash va turizm ta'limini rivojlantirish. O'zbekiston Pedagogika Jurnal, 2(45), 32-40.
2. (Raqamli texnologiyalarni oliy ta'limga integratsiya qilish va turizm sohasidagi metodik yondoshuvlar.)



3. To'raqulova, M. S. (2021). Pedagogik texnologiyalar va turizm ta'limidagi innovatsiyalar. Toshkent: O'zbekiston Milliy Universiteti Nashriyoti.
4. (Turizm ta'limida pedagogik texnologiyalar va innovatsiyalarni qo'llash.)
5. Jalilova, Z. T. (2019). Raqamli texnologiyalar yordamida turizm madaniyatini o'rgatish metodikasi. Journal of Education and Science, 3(10), 19-27.
6. (Raqamli texnologiyalar yordamida turizm madaniyatini o'rgatishning psixologik va pedagogik aspektlari.)
7. Ruziboyeva, G. A., & Abdurakhmanova, F. K. (2020). Turizm va madaniyat ta'limining raqamli platformalar asosida rivojlanishi. O'zbekiston Respublikasining Oliy Ta'limi, 1(5), 22-35.
8. (Turizm va madaniyat ta'limini raqamli platformalarda rivojlantirish.)
9. Raxmonova, N. Z. (2021). Pedagogik texnologiyalar va turizm ta'limidagi metodik yondoshuvlar. Pedagogika va Ta'lim Ilmlari, 8(2), 46-58.
10. (Pedagogik texnologiyalar va turizm ta'limidagi metodik yondoshuvlar, raqamli vositalarni qo'llash.)
11. Bichsel, J., & Chou, P. N. (2016). The impact of digital technologies on education and tourism. Journal of Educational Technology & Society, 19(4), 15-27.
12. (Raqamli texnologiyalar va turizm ta'limining ta'siri haqida umumiy tahlil.)
13. González, C. P., & Martín, M. L. (2018). Interactive learning tools for tourism education: A pedagogical approach. Tourism & Hospitality Research, 18(1), 54-68.
14. (Turizm ta'limida interaktiv o'quv vositalari va pedagogik yondoshuv.)
15. Smith, E., & Tan, Y. (2020). The role of technology in enhancing cultural tourism education. Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development, 10(2), 89-101.
16. (Madaniy turizm ta'limida texnologiyaning ro'li.)
17. Wang, S., & Lee, M. (2020). Psychological aspects of digital learning in tourism studies: A critical review. Tourism Management Perspectives, 35, 12-23.
18. (Turizm ta'limidagi raqamli o'rganishning psixologik jihatlari.)
19. Zhao, Y., & Zhang, H. (2018). Digitalization in tourism: A pathway to innovative education. Journal of Tourism and Cultural Change, 16(3), 248-266.
20. (Turizmda raqamli texnologiyalar va innovatsion ta'limning yo'llari.)

