



9. Deutsche Bundesbank. (2022). Financial Stability Review. Frankfurt am Main: Bundesbank Publications.
10. Central Bank of Uzbekistan (CBU). (2024). Banking Sector Review and Monetary Policy Report. Tashkent: CBU. Retrieved from <https://cbu.uz>.
11. O'rmonjonov Azizbek Muhammadjon o'g'li. (2025). INKLYUZIV TA'LIM SHAROITIDA MUSIQA SAVODXONLIGINI SHAKLLANTIRISHDA MULTIMODAL YONDASHUVNING PEDAGOGIK IMKONIYATLARI. *TA'LIM VA TARAQQIYOT*, 4(4), 380-388.
12. R.A. Tursunov. (2025). IJTIMOIIY ONG VA MA'NAVIYAT UYG'UNLIGINING IJTIMOIIY MUHITGA TA'SIRI. *ZAMONAVIIY FAN: INNOVATSION YONDASHUVLAR VA YOSH TADQIQOTCHILARNING DOLZARB IZLANISHLARI*, 1(1), 16-19.

ADABIY TA'LIMDA GEYMIFIKATSIYADAN FOYDALANISHNING O'ZIGA XOS XUSUSUSIYATLARI

Bobir Raximjonovich,

Namangan davlat pedagogika instituti mustaqil izlanuvchisi.

Tel. raqami: + 99894 650 69 98

E-mail: boburjontojiboyev6998@gmail.com

Annotasiya. Mazkur maqolada adabiy ta'lim jarayonida o'quvchilarning hayotiy ko'nikmalarini geymifikatsiyadan foydalanib rivojlantirish masalalari yoritiladi. Xususan, maqsad qo'yish, unga erishish uchun turli shakl va mazmundagi rag'batlantirishlar, o'quvchilarning natijalar tomon intilishini ta'minlash, o'zaro aloqalar o'rnatish, kuzatiladigan turli qiyinchiliklarni bartaraf etishdagi urinishlar hamda geymifikatsiyaning o'quv maqsadlariga uyg'unligi kabi jihatlarga to'xtalinadi. Adabiyotdan taqdimotlarni AhaSlides interaktiv dasturida tashkil etishning afzalliklari yoritiladi.

Kalit so'zlar: adabiy ta'limda geymifikatsiya, hayotiy ko'nikmalar, asar sujetiga o'zgartirishlar kiritish, vizual yondashuv, faoliyat mavzularini tanlash, AhaSlides, memlar.

SPECIFIC FEATURES OF USING GAMIFICATION IN LITERARY EDUCATION

Annotation. This article discusses the issues of developing students' life skills using gamification in the process of literary education. In particular, aspects such as goal setting, incentives in various forms and content to achieve them, ensuring students' striving for results, establishing relationships, attempts to overcome various difficulties encountered, and the compatibility of gamification with educational goals are discussed. The benefits of organizing literature presentations in the interactive software AhaSlides are highlighted.

Key words: gamification in literary education, life skills, making changes to the plot of the work, visual approach, choosing activity topics, AhaSlides, memes.

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ЛИТЕРАТУРНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация. В статье рассматриваются вопросы развития жизненных навыков учащихся с использованием геймификации в процессе литературного образования. В частности, рассматриваются такие аспекты, как постановка целей, стимулирование их достижения в различных формах и содержании, обеспечение стремления учащихся к результату, установление отношений, преодоление различных возникающих трудностей, а также совместимость геймификации с образовательными целями. Отмечены преимущества организации презентаций литературных произведений в интерактивной системе AhaSlides.

Ключевые слова: геймификация в литературном образовании, жизненные навыки, внесение изменений в сюжет произведения, визуальный подход, выбор тем для занятий, AhaSlides, мемы.

Turli janrdagi badiiy asarlar tahlili chog'ida geymifikatsiyaga murojaat qilish o'quvchilarning hayotiy ko'nikmalarini rivojlantirishda asqotadigan bilimlarni yengil o'zlashtirish maqsadiga xizmat qiladi.



“Geymifikatsiya (inglizcha “gamification”) – bu elektron ilovalarda, veb-saytlarda va boshqa sohalarda foydalanuvchilarni jalb qilish, ularning faolligini oshirish hamda ma’lum bir vazifalarni bajarishga undash maqsadida o’yinlarga xos bo’lgan usullarni (masalan, ball to’plash, darajalarni ko’tarish, mukofotlar olish) qo’llashdir. Bu foydalanuvchilarni o’yin jarayoniga o’xshash muhitga jalb etib, mahsulotlar yoki xizmatlardan foydalanishni qiziqarliroq qiladi” [2].

Adabiy ta’limda geymifikatsiyadan foydalanish darslarni yanada qiziqarli qilishi barobarida topshiriqlarni jiddiy bajarishga rag’batlantiradi. Masalan, o’quvchilarga to’g’ri javoblari, mashg’ulotdagi faolligi, muhohakamalardagi o’zini tutishi, o’z fikrini to’g’ri dalillay olgani uchun turli shakl va mazmundagi rag’batlantirishlar berish maqsadga muvofiq. Geymifikatsiyaning didaktik o’yinlardan farqi mavjud bo’lib, ular o’yin elementlarini real vaziyatlarda qo’llashda namoyon bo’ladi.

Metodist Q.Husanboyevaning yozishicha, didaktik o’yinlar “badiiy asarda ko’tarilgan muammoni aniqlash; dars ssenariysini o’quvchilar bilan hamkorlikda tuzish; g’oyalar va vazifalarni o’quvchilar o’rtasida taqsimlash hamda muammoni hal etish yo’llarini belgilash”ga xizmat qiladi [1; 239-b.]. Shu bois badiiy asar va hayotiy vaziyatlar o’rtasidagi bog’liqlikni hayotga ko’chirish, ularni real vaziyatlarda qo’llash ancha samaralidir.

Pedagog olim J.Yo’ldoshev o’quvchi shaxsidagi ijodiy imkoniyatlarni yuzaga chiqarish uchun amaliy yechimlarni aniqlashda ta’limiy maqsadlarga qaratilgan o’yinlarning ahamiyatini alohida ta’kidlaydi. Uning fikricha, “o’quvchilarda ta’lim olish motivlarini, ularning turli yo’nalishdagi qobiliyat va qiziqishlarini oshiradigan, biror kasbga moyilliklarini ko’rsatadigan didaktik o’yinlar”dan foydalanish turli o’quv fanlarini sifatli o’rgatish maqsadiga xizmat qiladi [6: 84-b.]. Ko’rinadiki, o’yinlar va uning maqsadga qaratilgan ayrim elementlari badiiy asardagi biror muammoni aniqlash, uni yechish yuzasidan kutilmagan g’oyalarni berishi bilan o’quvchilarni hayotga tayyorlaydi.

Umumiy o’rta ta’lim maktablari 5–7-sinf o’quvchilarining hayotiy ko’nikmalarini rivojlantirishda geymifikatsiyadan foydalanish badiiy asar matni ustida ishlash jarayonida o’yin unsurlari va texnikasini oqilona tanlashni taqozo etadi. Zero, bu ularni matn bilan faol muloqotga kitishish, muallif shaxsi bilan yaqindan tanishish hamda o’zlashtirganlarini hayotdagi haqiqiy vaziyatlarga o’tkaza bilishga zamin yaratadi.

O’quvchilarning hayotiy ko’nikmalarini rivojlantirishda jarayonni o’yin elementlari bilan olib borishning bir qator xususiyatlari mavjud. Ular o’quvchilar e’tiborini asarning muhim jihatlariga qaratish, tahlillarni jonli qilish, asar qahramonlarini tanqidiy baholashda sog’lom raqobatga asoslanish kabi ko’nikmalarni oshirishi bilan ham jozibadorlik kasb etadi.

O’quvchilarda adabiy kompetensiyalarni rivojlantirishda o’yinga asoslangan yondashuvlar samarali bo’lib, ular tanqidiy fikrlash, hamkorlik va muloqot kabi turli ko’nikma-malakalarni rivojlantirish uchun ishlatiladi. Adabiyot darslarida geymifikatsiyadan foydalanish sinfda yoki onlayn platformada do’stona munosabatlarni qo’llab-quvvatlash hamda ijodiy muhit hosil qilishga zamin yaratadi.

O’qituvchilar darslarni interaktiv qilish uchun turli xil o’yin usullaridan, masalan, viktorinalar, rolli o’yinlar yoki kvestlardan oqilona foydalanishlari mumkin. Binobarin, geymifikatsiya an’anaviy ta’lim usullarini takrorlamasligi, aksincha ularni imkon qadar yangicha yo’sinda to’ldirishi o’rinlidir. Bunda o’yin elementlari o’quv maqsadlariga to’la mos kelishi va jarayondan chalg’itmasligi, mavzudan uzoqlashtirmasligi uchun ehtiyotkorlik bilan ishlab chiqilishi lozim. Badiiy asarlarning o’quv tahlilida geymifikatsiyadan maqsad shunchaki o’ynash uchun emas, balki o’rganishni oson, qulay va qiziqarli qilishdir.

Adabiyot darslarida o’yin elementlari bilan bog’liq tamoyillar asar matni ustida ishlash, xususan, o’quv tahlilidan ko’zlangan maqsadga erishish imkonini oshiradi. O’quv tahlilida eng muhim jihat o’yinlarning dinamik va ko’p qirraligi ekanligini hisobga olishdir. Bu o’quvchilarni jarayonga jalb etishda samaralidir. Geymifikatsiya o’quvchilarning dars va undan tashqari mashg’ulotlardagi faolligini ham ta’minlaydi.

O’yinga asoslangan didaktik tahlilning ahamiyati sog’lom raqobatni yuzaga keltirish, ishtirokchilarni rag’batlantirish va motivatsiya berishga doir elementlardan iborat. Shunga ko’ra, geymifikatsiya xos muhim belgilar quyidagilardan iborat:

1. **Maqsad qo’yish** badiiy asar matni ustida ishlash bo’yicha belgilangan aniq maqsad va vazifalarga erishishni ta’minlaydi.

2. **Rag’batlantirish** o’quvchilarni badiiy matn ustida ishlash bo’yicha faoliyati va harakatarini moddiy yoki nomoddiy rag’batlantirish asosida baholashga xizmat qiladi. Bular olqishlash, maqtash, qarsak, surat va kitob kabilar bo’lishi mumkin.



3. **Natijalar tomon harakatlanish.** Gamified dasturlar, asosan, bir necha darajali tizimdan tashkil topadi. Asar tahlili ustida ishlash jarayonida maqsadga erishish uchun belgilangan talablarni muayyan izchillikda bajarish, oddiydan murakkabga tomon darajalarga ko’tarilish yoki xususiyatlarni ochishga imkon beradi.

4. **O’zaro aloqalar** o’quvchilarning muvaffaqiyati o’zlashtirishlari uchun yordam beradi. Natijada ularning hamkorlikda bajaradigan ishlari bilan xatti-harakatlari muvofiqlashib boradi va samaradorlikni oshiradi.

5. **Kuzatiladigan turli qiyinchiliklar** bo’yicha o’qituvchi tomonidan oldindan o’quvchilar o’quv faoliyati davomida uchrashi mumkin muammoli vaziyatlar belgilanadi. Mana shunday vaziyatlar uchun ishlab chiqilgan boshqotirma yoki turli labirintlar hayotiy ko’nikmalar rivojiga ijobiy ta’sir ko’rsatadi.

6. **Gamifikatsiyaning o’quv maqsadlariga uyg’unligi.** Ma’lumki, aksariyat o’quvchilar, ayniqsa, kichik yoshdagi bolalar o’yinlarni yaxshi ko’rishadi. Shu bois adabiyot darslarida turli janrdagi asarlar mohiyatdan kelib chiqib o’yin turlari yoki elementlarni tanlash joiz. Zero, geymifikatsiya bir xil tamoyil asosida ish olib borishni taqozo etadi.

Adabiy ta’limda darslarning ba’zan quruq va yuzaki tashkil etilishi sir emas. Geymifikatsiya esa jarayonini interaktiv qiladi. Bu o’quvchilarning bilim olishda sog’lom raqobatga asoslanishini, faoliyatini turli rag’batlantirish, ball va taqdirlashlar bilan baholashni taqozo qiladi. Jarayonga shunday yondashish o’quvchilarning ma’lumotlarni chuqurroq o’zlashtirish va o’rganishlariga ta’sir ko’rsatadi. Badiiy matn tahliliga o’yin elementlarini kiritish o’quvchilarni passiv subyektdan faol ishtirokchiga aylantiradi. Masalan, ularga quyidagilarni kiritish mumkin:

Asar sujetiga qo’shimchalar kiritish. Bunda o’quvchilarni o’rganayotgan hikoya, ertak yoki qissalardan parchalarga o’zlari istagandek qo’shimchalar yozish, sujetning ma’lum o’rinlarini mantiqiy ravishda ijodiy ifodalash, qahramonlarni boshqa asar qahramonlariga o’zgartirish, ayrim epizodlarning o’rnini alamshtirish yoki topishmoqlar tuzishga jalb etish kabilar nazarda tutiladi. Shu orqali ular asar sujeti haqida chuqurroq o’ylash, mohiyatiga jiddiy yondashish, obrazli fikrlashga majbur bo’lishlari kutiladi.

Vizual vositalardan foydalanish. Yuqori sifatli ko’rsatma, tasvir va memlar dars jarayonini maroqli qiladi. Mem bu turli odamlar orasida turli hodisa, harakat usullari, g’oya, ramz va tasvirlardan iborat yetkaziladigan madaniy “xabar”lardir. U “yozuv, nutq, imo-ishoralar yoki taqlid qilingan mavzudagi boshqa hodisalar orqali uzatilishi mumkin bo’lgan madaniy g’oyalar uchun birlik vazifasini bajaradi” [5].

Faoliyat mavzularini tanlash. Adabiy viktorina, bellashuvlar, intellektual o’yinlar va interaktiv bahs-munozarlar o’tkazish uchun mavzularni o’quvchilarning o’zlariga tanlash vazifasini berish ularni o’rganishni oddiy o’yin emas, balki jonli faoliyat sifatida his qilish maqsadiga qaratiladi.

Jarayonda ishtirok etish. O’quvchilarga o’z intellektual darajasini aniqlash, bilim egallash yo’llarini kuzatishga imkon berish ularda muvaffaqiyatga intilish hislarini oshiradi. Shuningdek, bu yondashuv o’zlaridagi ayrim sifatlarni o’zgartirishga harakat qilishga ham zarur shart-sharoit yaratadi.

E’tibor. Bahs-munozara yoki muhokama jarayonlarida jur’atli, o’z fikrini erkin ifoda etishga tortinmaydigan ishtirokchilarga yoqimli so’zlar, kitoblar, rasmlar kabi mukofotlar bilan rag’batlantirishning afzalliklari anchagina. Jumladan, sinf yoki maktabda peshqadamlar burchagi tashkil etish, eksklyuziv imtiyozlar o’quvchilarni mutolaaga qiziqtiradi. Asardagi muayyan voqelik yoki vaziyatlar misolida hayotdagi muammolarga tayyorlash vazifasini bajaradi.

Adabiy ta’lim jarayonida oddiy taqdimotlardan tashqari boshqa o’yin elementlarini qo’llash o’quvchilarni o’z ustida mustaqil ishlashga odatlantiradi. Adabiyot o’qituvchisi sinfda oddiy muloqot yoki savol-javoblar sessiyasini tashkil qilishidan tashqari tahlilni kuchatirish maqsadida interaktiv adabiy viktorinalar o’tkazishi ham foydali hisoblanadi. Buning uchun AhaSlides imkoniyatlari keng. Bu interaktiv taqdimot dasturi asosida tashkil etiladigan yoki o’rnatiladigan (mashg’ulot onlayn o’tkazilsa) viktorinada taqdimot qiluvchilarga bir nechta tanlovlardan foydalanish imkoniyatini beradi. Xususan, qisqa yoki boshqa turdagi (ha-yo’q, to’g’ri-noto’g’ri) savollarni kiritishga xizmat qiladi. O’quvchilar o’rtasidagi raqobatni kuchaytirishda yuqori ballar ilg’orlar jadvalida aks ettirib boriladi. AhaSlidesni qo’llash ancha oson, chunki unda turli mavzularga doir shablon kutubxona jamlangan bo’ladi.

Xulosa qilganda, adabiyot darslarida geymifikatsiyadan foydalanish o’quvchilarni jismonon va ruhan charchashlari oldini oladi, adabiy ta’lim amaliyotida dolzarb hisoblangan muammolar yechimiga xizmat qiladi.

Adabiyotlar ro’yxati:

1. Husanboyeva Q., Niyozmetova R. Adabiyot o’qitish metodikasi. Darslik. I qism. – Toshkent: Innovatsiya-Ziyo, 2022. – 392 b.



2. <https://www.google.com/search?q=Geymifikatsiya+nima&oq>
3. <https://ahaslides.com/uz/blog/define-gamification/>
4. <https://www.google.com/search?sca>
5. <https://uz.wikipedia.org/wiki/Mem>
6. Йўлдошев Ж.Ф., Усмонов С.А. Замоновий педагогик технологияларни амалиётга жорий қилиш. – Тошкент: Fan va texnologiya, 2008. – 132 б.
7. О’рмонjonov Azizbek Muhammadjon o’g’li. (2025). INKLYUZIV TA’LIMNING MUSIQA TA’LIMDAGI O’RNI VA AHAMIYATI. *TA’LIM VA TARAQQIYOT*, 4(3), 607-613.
8. Botirova Sevara Mamurovna, Tursunov Ramziddin Abdixalil o’g’li. (2025). MA’NAVIY BARKAMOL YOSHLAR YANGI O’ZBEKISTON BUNYODKORI. *MA’NAVIY BARKAMOL YOSHLAR YANGI O’ZBEKISTON BUNYODKORI*, 1(1), 98-102.

MASHINA TARJIMASI (GOOGLE TRANSLATE VA BOSHQALAR)NING AFZALLIK VA KAMCHILIKLARI

Ilmiy rahbar: Ochilova Xursanoy Maxmud qizi

Chirchiq Davlat Pedagogika Universiteti dotsenti, Umumiy pedagogika kafedrası (PhD) dotsent

To’rayeva Sevinchoy Faxriddin qizi

E-mail: sevinchoyturayva@gmail.com

Erkinova Ziyoda Utkirjon qizi

E-mail: ziyoerkinova@gmail.com

Chirchiq Davlat Pedagogika Universiteti Turizm fakulteti 2-kurs talabalari

Annotatsiya: Ushbu maqolada mashina tarjimasi texnologiyalari, xususan Google Translate, Yandex Translate, DeepL va boshqa avtomatik tarjima tizimlarining afzalliklari hamda kamchiliklari keng tahlil qilinadi. Maqolada mashina tarjimasining til o’rganish, xalqaro aloqa, ilmiy tadqiqotlar va madaniyatlararo muloqotdagi ahamiyati yoritilgan. Shuningdek, ushbu dasturlarning ishlash tamoyillari, sun’iy intellekt va neyron tarmoqlar asosidagi tarjima uslublari haqida ham ma’lumot beriladi. Biroq mashina tarjimasi hali ham grammatik aniqlik, ma’nodagi noziklik va kontekstni to’liq anglashda cheklovlarga ega. Tadqiqot natijalariga ko’ra, inson tarjimonlari va avtomatik tizimlar o’zaro bir-birini to’ldiruvchi vositalar sifatida qaralishi lozimligi ta’kidlanadi.

Kalit so’zlar: mashina tarjimasi, Google Translate, sun’iy intellekt, avtomatik tarjima, afzalliklar, kamchiliklar, neyron tarmoq, texnologiya.

ADVANTAGES AND DISADVANTAGES OF MACHINE TRANSLATION (GOOGLE TRANSLATE AND OTHERS)

Scientific Supervisor: Ochilova Xursanoy Maxmud qizi

Associate Professor, Chirchiq State Pedagogical University, PhD, Associate Professor, Department of General Pedagogy

To’rayeva Sevinchoy Faxriddin qizi

E-mail: sevinchoyturayva@gmail.com

Erkinova Ziyoda Utkirjon qizi

E-mail: ziyoerkinova@gmail.com

2nd Year Students, Faculty of Tourism, Chirchik State Pedagogical University

Annotation: This article provides an in-depth analysis of machine translation technologies, focusing on Google Translate, Yandex Translate, DeepL, and other automatic translation systems. It highlights the significance of machine translation in language learning, international communication, research, and intercultural understanding. The article also explains the working principles of these systems, including the use of artificial intelligence and neural networks. However, it points out existing challenges such as grammatical inaccuracy, lack of contextual awareness, and limited cultural sensitivity. The findings suggest that human and machine translation should be viewed as complementary rather than competing tools in modern translation practice.