

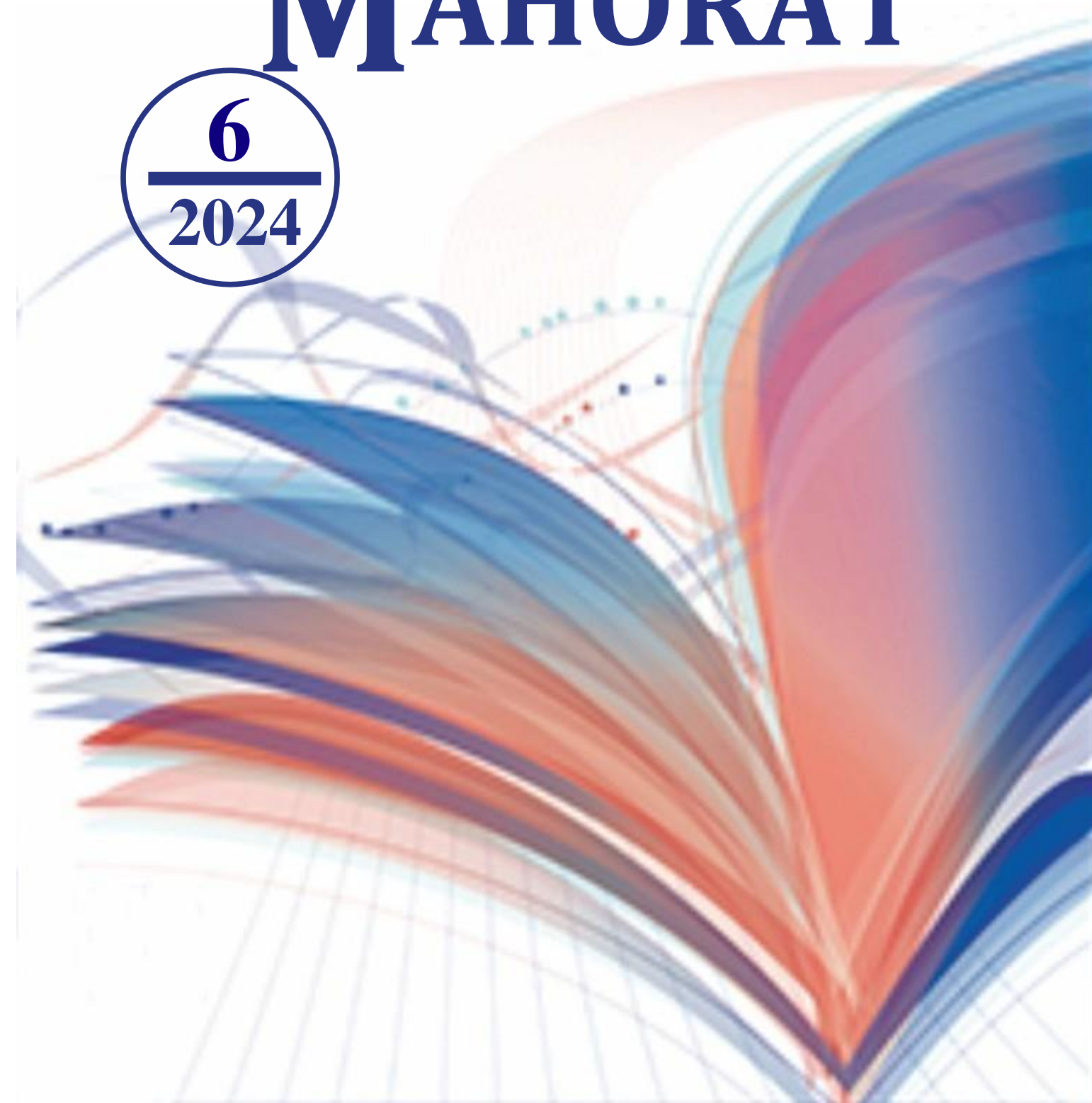
# PEDAGOGIK MAHORAT

**6**  
**2024**

ISSN 2181-6833



9 772181 683301



ISSN 2181-6883

# PEDAGOGIK MAHORAT

**Ilmiy-nazariy va metodik jurnal**

**6-son (2024-yil, iyun)**

**Jurnal 2001-yildan chiqa boshlagan**

**Buxoro – 2024**

## PEDAGOGIK MAHORAT

### Ilmiy-nazariy va metodik jurnal

2024, № 6

Jurnal O‘zbekiston Respublikasi Vazirlar Mahkamasi huzuridagi OAK Rayosatining 2016-yil 29-dekabrda qarori bilan **pedagogika** va **psixologiya** fanlari bo‘yicha dissertatsiya ishlari natijalari yuzasidan ilmiy maqolalar chop etilishi lozim bo‘lgan zaruriiy nashrlar ro‘yxatiga kiritilgan.

Jurnal 2001-yilda tashkil etilgan.

Jurnal 1 yilda 12 marta chiqadi.

Jurnal O‘zbekiston matbuot va axborot agentligi Buxoro viloyat matbuot va axborot boshqarmasi tomonidan 2016-yil 22-fevral № 05-072-sonli guvohnoma bilan ro‘yxatga olingan.

**Muassis: Buxoro davlat universiteti**

**Tahririyat manzili:** 200117, O‘zbekiston Respublikasi, Buxoro shahri Muhammad Iqbol ko‘chasi, 11-uy  
Elektron manzil: nashriyot\_buxdu@buxdu.uz

#### TAHRIR HAY’ATI:

**Bosh muharrir:** Adizov Baxtiyor Rahmonovich – pedagogika fanlari doktori, professor

**Mas’ul kotib:** Sayfullayeva Nigora Zakiraliyevna – pedagogika fanlari bo‘yicha falsafa doktori (PhD)

*Xamidov Obidjon Xafizovich, iqtisodiyot fanlari doktori, professor*

*Begimqulov Uzoqboy Shoyimqulovich, pedagogika fanlari doktori, professor*

*Navro‘z-zoda Baxtiyor Nigmatovich – iqtisodiyot fanlari doktori, professor*

*Ibragimov Xolboy Ibragimovich, pedagogika fanlari doktori, professor*

*Rasulov To‘lqin Husenovich, fizika-matematika fanlari doktori (DSc), professor*

*Yanakiyeva Yelka Kirilova, pedagogika fanlari doktori, professor (N. Rilski nomidagi Janubiy-G‘arbiy Universitet, Bolgariya)*

*Andriyenko Yelena Vasilyevna pedagogika fanlari doktori, professor (Novosibirsk davlat pedagogika universiteti Fizika, matematika, axborot va texnologiya ta‘limi instituti, Novosibirsk, Rossiya)*

*Romm Tatyana Aleksandrovna pedagogika fanlari doktori, professor (Novosibirsk davlat pedagogika universiteti Tarix, gumanitar va ijtimoiy ta‘lim instituti, Novosibirsk, Rossiya)*

*Chudakova Vera Petrovna, psixologiya fanlari nomzodi (Ukraina pedagogika fanlari milliy akademiyasi, Ukraina)*

*Hamroyev Alijon Ro‘ziqulovich – pedagogika fanlari doktori (DSc), professor*

*Qahhorov Siddiq Qahhorovich, pedagogika fanlari doktori, professor*

*Mahmudova Muyassar, pedagogika fanlari doktori, professor*

*Kozlov Vladimir Vasilyevich, psixologiya fanlari doktori, professor (Yaroslavl davlat universiteti, Rossiya)*

*Tadjixodjayev Zokirxo‘ja Abdusattorovich, texnika fanlari doktori, professor*

*Amonov Muxtor Raxmatovich, texnika fanlari doktori, professor*

*O‘rayeva Darmonoy Saidjonovna, filologiya fanlari doktori, professor*

*Durdiyev Durdimurod Qalandarovich, fizika-matematika fanlari doktori, professor*

*Mahmudov Nosir Mahmudovich, iqtisodiyot fanlari doktori, professor*

*Olimov Shirinboy Sharofovich, pedagogika fanlari doktori, professor*

*Chariyev Irgash To‘rayevich, pedagogika fanlari doktori, professor*

*Qiyamov Nishon Sodiqovich, pedagogika fanlari doktori (DSc), professor*

*Shomirzayev Maxmatmurod Xuramovich, pedagogika fanlari doktori, professor*

*Ro‘ziyeva Dilnoza Isomjonovna, pedagogika fanlari doktori, professor*

*Qurbonova Gulnoz Negmatovna, pedagogika fanlari doktori (DSc)*

*To‘xsanov Qahramon Rahimboyevich, filologiya fanlari doktori (DSc), professor*

*Nazarov Akmal Mardonovich, psixologiya fanlari doktori (DSc), professor*

*Dilova Nargiza Gaybullayevna, pedagogika fanlari doktori (DSc), professor*

*Jumayev Rustam G‘aniyevich, siyosiy fanlari bo‘yicha falsafa doktori (PhD), dotsent*

*Nurulloev Firuz No‘monjonovich, pedagogika fanlari bo‘yicha falsafa doktori (PhD)*

*Navruz-Zoda Layli Baxtiyorovna, iqtisodiyot fanlari bo‘yicha falsafa doktori (PhD), dotsent*

*Fayziyeva Umida Asadovna, pedagogika fanlari bo‘yicha falsafa doktori (PhD), dotsent*

*Xalikova Umida Mirovna, pedagogika fanlari bo‘yicha falsafa doktori (PhD), dotsent*

## ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ МАСТЕРСТВО

Научно-теоретический и методический журнал

№ 6, 2024

Решением Высшей аттестационной комиссии при Кабинете Министров Республики Узбекистан от 29 декабря 2016 года журнал включён в перечень изданий, рекомендованных для публикации научных результатов статей по направлениям «Педагогика» и «Психология».

Журнал основан в 2001 году.

Журнал выходит 12 раз в год.

Журнал зарегистрирован Бухарским управлением агентства по печати и массовой коммуникации Узбекистана.

Свидетельство о регистрации средства массовой информации № 05-072 от 22 февраля 2016 г.

**Учредитель:** Бухарский государственный университет

**Адрес редакции:** 200117, Узбекистан, г. Бухара, ул. Мухаммад Икбол, 11.

E-mail: nashriyot\_buxdu@buxdu.uz

### РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ:

**Главный редактор:** Адизов Бахтиёр Рахманович – доктор педагогических наук, профессор

**Ответственный редактор:** Сайфуллаева Нигора Закиралиевна – доктор философии педагогических наук (PhD)

*Хамидов Обиджон Хафизович, доктор экономических наук*

*Бегимкулов Узакбай Шаимкулович, доктор педагогических наук, профессор*

*Навруз-заде Бахтиёр Нигматович, доктор экономических наук, профессор*

*Ибрагимов Холбой Ибрагимович, доктор педагогических наук, профессор*

*Расулов Тулкин Хусенович, доктор физико-математических наук, профессор*

*Янакиева Елка Кирилова, доктор педагогических наук, профессор (Болгария)*

*Андрюченко Елена Васильевна (Институт физико-математического, информационного и технологического образования НГПУ, Новосибирск, Россия )*

*Ромм Татьяна Александровна (Институт истории, гуманитарного, социального образования ФГБОУ ВО НГПУ, Новосибирск, Россия )*

*Чудакова Вера Петровна, кандидат психологических наук (Национальная академия педагогических наук Украины, Украина)*

*Хамроев Алижон Рузикулович, доктор педагогических наук (DSc), профессор*

*Каххаров Сиддик Каххарович, доктор педагогических наук, профессор*

*Махмудова Муяссар, доктор педагогических наук, профессор*

*Козлов Владимир Васильевич, доктор психологических наук, профессор (Ярославль, Россия)*

*Таджиходжаев Закирходжа Абдусаттарович, доктор технических наук, профессор*

*Аманов Мухтор Рахматович, доктор технических наук, профессор*

*Ураева Дармоний Саиджановна, доктор филологических наук, профессор*

*Дурдиев Дурдимурод Каландарович, доктор физико-математических наук, профессор*

*Махмудов Насыр Махмудович, доктор экономических наук, профессор*

*Олимов Ширинбой Шарофович, доктор педагогических наук, профессор*

*Чариев Иргаш Тураевич, доктор педагогических наук, профессор*

*Киямов Нишон Содикович, доктор педагогических наук, профессор*

*Шомирзаев Махматмурод Хурамович, доктор педагогических наук, профессор*

*Рузиева Дилноза Исомжоновна, доктор педагогических наук, профессор*

*Курбонова Гулноз Негматовна, доктор педагогических наук (DSc), профессор*

*Тухсанов Кахрамон Рахимбоевич, доктор филологических наук (DSc), профессор*

*Назаров Акмал Мардонович, доктор психологических наук (DSc), профессор*

*Дилова Наргиза Гайбуллаевна, доктор педагогических наук (DSc), профессор*

*Жумаев Рустам Ганиевич, доктор философии политических наук (PhD), доцент*

*Нуруллоев Фируз Нумонжонович, доктор философии педагогических наук (PhD)*

*Навруз-заде Лайли Бахтиёровна, доктор философии экономических наук (PhD), доцент*

*Файзиева Умида Асадовна, доктор философии педагогических наук (PhD), доцент*

*Халикова Умида Мировна, доктор философии педагогических наук (PhD), доцент*

## PEDAGOGICAL SKILLS

### The scientific-theoretical and methodical journal

№ 6, 2024

By the decision of the Higher Attestation Commission under the Cabinet of Ministers of the Republic of Uzbekistan dated December 29, 2016, the journal was included in the list of publications recommended for publishing scientific results of articles in the areas of «Pedagogy» and «Psychology».

The journal was founded in 2001.

The journal is published 12 times a year.

The journal is registered by the Bukhara Department of the Agency for Press and Mass Communication of Uzbekistan.

The certificate of registration of mass media № 05-072 of 22 February 2016

**Founder: Bukhara State University**

**Publish house:** 200117, Uzbekistan, Bukhara, Muhammad Ikbol Str., 11.

E-mail: nashriyot\_buxdu@buxdu.uz

#### EDITORIAL BOARD:

**Chief Editor:** Pedagogical Sciences of Pedagogy, Prof. Bakhtiyor R. Adizov.

**Editor:** Doctor of Philosophy in Pedagogical Sciences (PhD), Nigora Z. Sayfullaeva

*Doctor of Economics Sciences Prof. Obidjon X. Xamidov*

*Doctor of Pedagogical Sciences, Prof. Uzokboy Sh. Begimkulov*

*Doctor of Economics Sciences, Prof. Bakhtiyor N. Navruz-zade*

*Doctor of Pedagogical Sciences, Prof. Holboy I.Ibragimov*

*Doctor of Physical and Mathematical Sciences (DSc), Prof. Tulkin Kh. Rasulov*

*Doctor of Pedagogical Sciences, Prof. Yelka K. Yanakieva (Bulgaria)*

*Doctor of Pedagogical Sciences, Prof. Andrienko Yelena Vasilyevna (Russia)*

*Doctor of Pedagogical Sciences, Prof. Romm Tatyana Aleksandrovna (Russia)*

*Candidate of Psychology, Vera P. Chudakova (Kiev, Ukraina)*

*Doctor of Pedagogical Sciences (DSc), Prof. Alijon R. Hamroev*

*Doctor of Pedagogical Sciences, Prof. Siddik K. Kahhorov*

*Doctor of Pedagogical Sciences, Prof.M.Mahmudova*

*Doctor of Psychology, Prof. Vladimir V. Kozlov (Yaroslavl, Russia)*

*Doctor of Technical sciences, Prof. Zakirkhodja A. Tadjikhodjaev*

*Doctor of Technical sciences, Prof. Mukhtor R.Amanov*

*Doctor of Philology, Prof. Darmon S. Uraeva*

*Doctor of Physical and Mathematical Sciences, Prof. Durdimurod K. Durdiev*

*Doctor of Economics, Prof. Nasir N. Mahmudov*

*Doctor of Pedagogical Science, Prof. Shirinboy Sh. Olimov*

*Doctor of Pedagogical Science, Prof. Irgash T. Chariev*

*Doctor of Pedagogical Science, Prof. Nishon S. Kiyamov*

*Doctor of Pedagogical Sciences, Prof. Maxmatmurod X. Shomirzaev*

*Doctor of Pedagogical Sciences, Prof. Dilnoza I. Ruzieva*

*Doctor of Pedagogical Sciences, Prof. Gulnoz N. Qurbonova*

*Doctor of Philology, Prof. Qahramon R.Tuxsanov*

*Doctor of Psychology, Prof. Akmal M. Nazarov*

*Doctor of Pedagogical Sciences (DSc), Prof. Nargiza G. Dilova*

*PhD in Political Sciences, Doc. Rustam G.Jumaev*

*PhD in Pedagogical Sciences, Firuz N. Nurulloev*

*PhD in Economics Sciences, Doc. Layli B. Navruz-zade*

*PhD in Pedagogical Sciences, Doc. Umida A. Fayzieva*

*PhD in Pedagogical Sciences, Doc.Umida M. Khalikova*

<b>RAQAMLASHTIRILGAN TA'LIM</b>			
14.	<b>DAUEKEEVA Guljahan Uralbaevna, AJIEVA Muxabbat Baxtibaevna, BEGMANOVA Gavhar Elbaevna</b>	Kimyo o'qituvchilarini tayyorlash o'quv metodik tizimi mobil dasturiy ilovalar vositasida takomillashtirish muammo sifatida	69
15.	<b>KAMALOVA Nilufar Ilxomovna</b>	Talabaraga pythonning pilow modulidan foydalanish ko'nikmalarini shakllantirish metodikasi	73
16.	<b>KARIMOV Feruz Raimovich</b>	O'quvchilarning fanga oid kompetensiyalarini takomillashtirishda o'yinlashtirilgan ta'lim platformalarining ta'siri	79
17.	<b>KUZIYEV Otabek Cho'liyevich</b>	Axborot modellari va ularning turlari asosida talabalarda axborot modellashtirish ko'nikmasini shakllantirish	83
18.	<b>XALILOVA Laylo Ravshanovna</b>	Raqamli texnologiyalarning xorijiy til o'qitishga integratsiyalash imkoniyatlari	87
<b>MA'NAVIYAT VA TARBIYA</b>			
19.	<b>ISAYEVA Guli Parpiyevna</b>	Barkamol shaxs tarbiyasida axmad yassaviy xikmatlaridan foydalanishni psixologik imkoniyatlari	91
20.	<b>VALIYEV Abdurafik Abduganiyevich</b>	Inson qadri ulug'langan yurtda vatanparvarlik tuyg'usining ma'naviy ahamiyati	95
21.	<b>БОЙКУЗИЕВА Рано Каримовна</b>	Ёшларда тарихий онг ва тарихий хотирани шакллантиришда маънавий мероснинг ўрни	100
22.	<b>БОЗОРОВ Зайниддин Аширович</b>	Шарқ мутафаккирлари шахс фуқаролик маданияти тўғрисида	105
23.	<b>XAJIYEVA Maqsuda Sultonovna, RAHIMOVA Shoirra Adilbekovna</b>	Unsurulma'oliy kaykovusning yoshlar ma'naviy-axloqiy tarbiyasiga doir qarashlari	111
24.	<b>O'RINOV Shamshod Komilovich, NE'MATULLAYEVA Shahrizoda Muhammadiy qizi,</b>	Madaniyat va san'at sohasida xorijiy modellar asosida milliy modellarni tatbiq etish jarayonlari	115
25.	<b>AZIMOVA Muhayyo Murotdilloyevna</b>	Kichik maktab yoshdagi o'quvchilarda tarixiy yodgorliklar vositasida milliylikni shakllantirish omillari	119

## O‘QUVCHILARNING FANGA OID KOMPETENSIYALARINI TAKOMILLASHTIRISHDA O‘YINLASHTIRILGAN TA‘LIM PLATFORMALARINING TA‘SIRI

**Karimov Feruz Raimovich,**

*Buxoro davlat universiteti “Amaliy matematika va dasturlash texnologiyalari” kafedrasida o‘qituvchisi  
[mister.feruz@inbox.ru](mailto:mister.feruz@inbox.ru)*

Bugun, ta‘limning yanada o‘zgarayotgan dunyoda, o‘quvchilarning qiziqishi va qiziqishlarini oshirish uchun o‘rganish usullarining ham o‘zgarishi mumkin. Informatika va axborot texnologiyalari sohasidagi fanga oid kompetensiyalarini o‘rgatishda, o‘quvchilarni qiziqitirish va o‘rganishning qiziqarli va samarali usullaridan foydalanish juda muhimdir. Ushbu maqolada, informatika va axborot texnologiyalari fani bo‘yicha o‘quvchilarning kompetensiyalarini takomillashtirishda o‘yinlashtirilgan ta‘lim platformalarining ta‘sirini ko‘rib chiqamiz. O‘yinlashtirilgan ta‘lim platformalari, o‘quvchilarni qiziqishlarini oshirish, o‘rganish motivatsiyasini oshirish va nazariy bilimlarni amaliyotga aylantirishning samarali usullarini kombinatsiyalaydi. Maqolada o‘yinlashtirilgan ta‘lim platformalarining o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirish, nazariy bilimlarni amaliyotga aylantirish, va fanga oid kompetensiyalarni rivojlantirishdagi roli ko‘rib chiqiladi. O‘sha bilimlar asosida, maqolada o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirish uchun gamified ta‘lim platformalarining samarali vositasi ko‘rib chiqiladi.

**Kalit so‘zlar:** kombinatsiya, platforma, interaktiv, motivatsiya, kompetensiya, texnologiya, kooperatsiya, ta‘lim, o‘yinlashtirilgan ta‘lim platformalari.

## ВЛИЯНИЕ ИГРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПЛАТФОРМ НА РАЗВИТИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ УЧАЩИХСЯ

Сегодня, в мире, где образование постоянно эволюционирует, возможно также изменение методов обучения для стимулирования интереса и любопытства учащихся. В обучении компетенциям в области информатики и информационных технологий важно использовать интересные и эффективные методы, чтобы поддерживать интерес и мотивацию к обучению. В данной статье мы рассмотрим влияние игровых образовательных платформ на развитие компетенций учащихся в области информатики и информационных технологий. Игровые образовательные платформы сочетают в себе различные методы для стимулирования интереса учащихся, увеличения их мотивации к обучению, а также эффективно превращения теоретических знаний в практические навыки. В статье рассматривается роль игровых образовательных платформ в повышении мотивации учащихся, превращении теоретических знаний в практические навыки и развитии компетенций в конкретной предметной области. На основе этих данных, статья исследует эффективное использование игровых образовательных платформ как средства для повышения мотивации учащихся.

**Ключевые слова:** комбинация, платформа, интерактивный, мотивация, компетенция, технология, кооперация, обучение, игровые образовательные платформы.

## THE IMPACT OF GAMIFIED LEARNING PLATFORMS ON ENHANCING STUDENTS' COMPETENCIES

Today, in the rapidly changing world of education, it is possible for teaching methods to also undergo changes to enhance students' curiosity and interests. In teaching competencies in the field of information and communication technologies, it is crucial to utilize engaging and effective methods to foster curiosity and learning motivation among students. In this article, we examine the impact of gamified learning platforms on enhancing students' competencies in the field of information and communication technologies. Gamified learning platforms combine various methods to stimulate students' interest, increase their learning motivation, and effectively translate theoretical knowledge into practical skills. The article discusses the role of gamified learning platforms in enhancing students' motivation, translating theoretical knowledge into practical skills, and developing competencies in the subject area. Based on these findings, the article explores the effective use of gamified learning platforms as a means to enhance students' motivation.

**Keywords:** combination, platform, interactive, motivation, competency, technology, cooperation, education, gamified learning platforms.

**Kirish.** Axborot texnologiyalari hayotning barcha sohalariga singib ketgan bugungi dunyoda informatika va axborot texnologiyalari sohasi savodxonligi nafaqat mahorat, balki hayotiy zaruratdir. Biroq, bu sohadagi an’anaviy o’qitish usullari ko’pincha o’quvchilarni o’ziga jalb qila olmaydi va fanga doimiy qiziqish uyg’otmaydi.

Hozirgi jadal rivojlanayotgan ta’lim sharoitida o’qitish usullari ham o’quvchilarning qiziquvchanligi va bilim olish motivatsiyasini oshirishga qaratilgan jiddiy o’zgarishlarga duch kelmoqda. Informatika va axborot texnologiyalari bilan bog’liq kompetensiyalarni o’rgatish sohasida qiziqarli va samarali usullardan foydalanish juda muhimdir.

O’yin mexanikasini o’quv jarayoniga integratsiyalashgan o’yinlashtirilgan ta’lim platformalari ushbu muammoning istiqbolli yechimini taklif qiladi. Informatika va axborot texnologiyalari fanini o’rganishni qiziqarli o’yinga aylantirish orqali ular o’quvchilarning motivatsiyasi va faolligini oshirishi va o’quv natijalarini yaxshilashi mumkin.

Bugungi kunda informatika va axborot texnologiyalari fanini o’rganish usullarini yanada qulayroq va qiziqarli qilish maqsadida, o’yinlashtirilgan ta’lim platformalari keng qo’llanilmoqda. Bu platformalar o’quvchilarning motivatsiyasini oshirish, ularning qiziqishlarini o’rganish jarayonida o’zlashtirish va kompetensiyalarini rivojlantirishga yordam berishda muhim ahamiyatga ega. Informatika va axborot texnologiyalari fani ham o’quvchilarning kompyuter va texnologiyalar bilan bog’liq qobiliyatlarini rivojlantirishda muhim bir o’rin tutadi. Bu fanga oid kompetensiyalarni takomillashtirishda gamified learning platformalari juda foydali bo’lishi mumkin.

**Asosiy qism.** O’yinlashtirilgan ta’lim platformalari - bu foydalanuvchilarga o’yinlashtirishning asosiy elementlariga osonlik bilan kirish imkonini beruvchi maqsadli ishlab chiqilgan tizimlar hisoblanadi.

Bu platformalar o’quvchilarga o’rganish jarayonini o’yinlar, musobaqalar, mukofotlar va qiziqarli interaktiv vositalar yordamida qiziqarliroq va mazmunliroq qilishga imkon beradi.

O’yinlashtirilgan ta’lim platformalari o’quvchilarning motivatsiyasini oshirish, o’rganish jarayonida qiziqishni oshirish va o’quv materialini mustahkamlash maqsadida yaratilgan. Ular o’quvchilarni o’zlashtirish va o’rganishni qiziqarli va samarali qilish uchun o’yin elementlaridan foydalanishadi.

Bu platformalar o’quvchilarga mukofotlar, sifatli baho berish tizimlari, xalqaro musobaqalar va o’yinlar orqali motivatsiya berishadi. O’quvchi o’rganish jarayonida yuqori natijalar olish uchun qiziqish va rag’batlantiruvchi faktorlardan foydalanadi. Ba’zi platformalar esa o’quvchilarni sinfdoshlari bilan fan yuzasidan o’zaro musobaqa qilish imkonini beradi, shuningdek, ularning natijalarini tarqatish va ularga mukofot berish imkoniyatini yaratadi.

O’yinlashtirilgan ta’lim platformalari, o’quvchilarning o’rganish jarayonini o’yinlarga o’xshash tajriba sifatida qurishga o’xshaydi. Ular o’quvchilarga qiziqish va motivatsiya oshirish, foydali bilim va ko’nikmalarni o’rganishni o’yinlarga aylantirish yordamida o’quv jarayonini yengillashtirish, o’quvchilarning o’zlashtirishini yaxshilash, yaratuvchanlik va muhokama qobiliyatlarini rivojlantirish imkoniyatini beradi.

Bunday o’yinlashtirilgan ta’lim platformalari o’quvchilarning o’zlarini sinash, yutuqlarni kuzatish va bir-biriga qarshi kurashish imkonini beradigan ko’plab o’yin elementlarini o’z ichiga oladi. Misol uchun, o’quvchilarning belgilangan maqsadlar uchun ball to’plab olishlari mumkin. O’yinlar o’quvchilarning fanga oid vazifalarni bajarishlari orqali yutuqlar, darajalar va mukofotlar qozonishini o’z ichiga oladi.

O’yinlashtirilgan ta’lim platformalarining asosiy afzalliklari quyidagilardan iborat:

- Motivatsiya oshirish: O’yinlashtirilgan ta’lim platformalari o’quvchilarning motivatsiyasini oshirishga yordam beradi. O’yin mehanikasi, mukofotlar va tanlovlar o’quvchilarni qiziqishga tortadi va ularning o’rganish jarayonida qatnashishlarini rag’batlantiradi.

- O’quvchilarning qiziqishini oshirish: O’yinlashtirilgan ta’lim platformalari o’quvchilarning qiziqishlarini o’sishini ta’minlaydi. O’yinlarni o’rganish jarayoniga integratsiya qilish, animatsiyalar, grafikalar va interaktiv elementlarni qo’shish o’quvchilarning qiziqishini oshiradi va o’rganish jarayonini qiziqarliroq qiladi.

- O’rganishning interaktivligi: O’yinlashtirilgan ta’lim platformalari o’quvchilarga interaktivlik imkoniyatini beradi. O’quvchilar o’yinlar, vazifalar va sinovlar orqali o’rganish jarayonida ishtirok etishlari va o’z fikrlarini ifoda qilishlari mumkin. Bu, o’quvchilarning o’rganish jarayoniga qatnashishini oshiradi va ularning o’zlashtirish darajalarini oshiradi.

- Mukofotlar: O’yinlashtirilgan ta’lim platformalari boshqa o’quvchilar bilan muhokama va raqobatga tushish imkonini beradi.

- Natijalarni kuzatish: O’yinlashtirilgan ta’lim platformalari o’quvchilarning yutuqlarini va natijalarini kuzatishga imkon beradi. O’quvchilar o’zlarining rivojlanishini ko’rib chiqishlari va o’zlarini yaxshi his



qilishlari uchun ma'lumotlar va tahlillar olishadi. Bu, o'quvchilarga o'zlarining o'rganish jarayonida qanday yaxshi ishlashlarini tushunishga yordam beradi.

- Qo'llanishning osonligi: O'yinlashtirilgan ta'lim platformalari o'quvchilarga o'rganishga qulaylik yaratish uchun oson interfeyslar va intuitiv dizaynlar bilan ta'minlanadi.

O'yinlashtirilgan ta'lim platformalari o'quvchilarning o'rganishga qiziqishini, motivatsiyasini, interaktivlikni va o'rganish jarayonini qiziqarliroq qilishda muhim rol o'ynaydi. Bu platformalar o'quvchilarning texnologiyalardan foydalanishni va o'rganishga qiziqishni birgalikda birlashtirish orqali o'rganishning qulay va samarali usulini takomillashtirishga yordam beradi.

**Muhokamalar va natijalar.** O'yinlashtirilgan ta'lim platformalari, o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish va o'rganish jarayonini o'yinlar orqali qiziqarliroq qilish uchun o'yinlardan olingan texnologiyalardan foydalanishga asoslangan o'quv usullari hisoblanadi.

Bu platformalar o'quvchilarning o'rganish jarayonini o'yin aspektiga aylantirish uchun qo'llaniladigan bir qator vositalarni o'z ichiga oladi. Bu elementlar o'yin mexanikalarini, mukofotlarni, tanlov jarayonlarini va o'yinlarni o'qitish materiallariga integratsiya qilishni o'z ichiga oladi.

O'yinlashtirilgan ta'lim platformalari o'quvchilar uchun qiziqarli va interaktiv o'rganish tajribasini yaratishda quyidagi asosiy vositalardan foydalanishi mumkin:

1. Muhokama va raqobat: O'quvchilar o'zlarini boshqa o'quvchilar bilan solishtirishi, raqobatga tushishlari va yuqori natijalarga erishish uchun qo'shimcha animatsiyalar, liderlik jadvali va mukofotlar bilan o'tishlarni o'z ichiga oladi.

2. Sistemalar va darajalar: O'quvchilarning o'rganish jarayonida ilg'or elementlarini yig'ish, darajalarni oshirish imkonini beradi. Bu, o'quvchilarga qadamlarni to'g'ri kelishini va o'rganishning osonroq qismiga erishishini ta'minlaydi.

3. Muhokama: O'quvchilarning o'zlashtirishni oshirish uchun mukofotlarni taqdim etish, muvaffaqiyatni belgilash va o'yinlarni yechish jarayonida o'quvchilarga ilham berishga yordam beradi.

4. Progress monitoring: O'yinlashtirilgan ta'lim platformalari o'quvchilarning yutuqlarini va rivojlanishlarini kuzatishga imkon beradi. Bu, o'quvchilarni motivatsiyalash, qanday yo'nalishda yaxshi ishlashlarini aniqlash va qayta o'rganishni ta'lim jarayonida yordam berishga imkon beradi.

5. O'yin mexanikasi va interaktivlik: O'yinlashtirilgan ta'lim platformalarda o'quvchilarga o'rganish jarayonida interaktivlik va o'yin mexanikasi orqali ta'lim beriladi. Bu, o'quvchilarning o'rganish jarayonini qiziqarliroq qiladi va ularning qiziqishlarini o'rganish jarayoniga integratsiya qiladi.

O'yinlashtirilgan ta'lim platformalari o'quvchilar uchun qiziqarli, maslahatli va o'rganishning samarador yo'nalishlarini qo'llab-quvvatlaydigan turli tajribalar, masalalar va vazifalarni taklif etadi. Bu platformalarning asosiy xususiyati, o'quvchilarni qiziqishni oshirish, ularning qobiliyatlarini va tajribalarini oshirishga intilishdir. Buning uchun platformalar o'yin elementlarini, baho tizimlarini, rangli grafikani, o'quvchilar orasida raqobat tizimlarini, samaradorliklarni va boshqalar kabi motivatsiya vositalarini qo'llaydilar.

O'yinlashtirilgan ta'lim platformalari o'quvchilarning progressini kuzatish, natijalarni baholash va o'rganish jarayonini baho bilan baholash imkoniyatini taqdim etishi mumkin. Buning uchun platformalar o'quvchilarning baho va yutuqlarini avtomatik ravishda to'plab, o'rganish jarayonini analiz qilishga imkon beradi.

**Xulosa.** O'yinlashtirilgan ta'lim platformalari asosiy g'oyasi o'quvchilar e'tiborini jalb qilish, ularning motivatsiyasi va o'quv jarayonidagi faolligini oshirish hamda faol ishtirokini rag'batlantirishdan iborat. O'yin elementlari va mexanikasini joriy etish orqali o'rganish yanada interaktiv, dinamik va o'quvchilarning individual ehtiyojlariga moslashadi.

O'yinlashtirilgan ta'lim platformalari o'yinga asoslangan vazifalar va qiyinchiliklarga ajratilgan onlayn kurslar, treninglar, o'yin simulyatsiyalari, mashqlar va testlar kabi turli xil tarkibni o'z ichiga olishi mumkin.

O'yinlashtirilgan ta'lim platformalari o'quvchilarning informatika va axborot texnologiyalari faniga oid kompetensiyalarini takomillashtirishda katta ta'sir ko'rsatadi. Bu platformalar o'quvchilarni ta'lim jarayonida qatnashishni o'yinlarga aylantirish orqali ma'lumotlarni o'rganish va rivojlanishni oshirishga intiladigan vositalardir. Ular o'quvchilarni motivatsiyalash, qiziqishlarini oshirish va ta'lim jarayonini qulaylashtirish uchun turli o'yin elementlarini qo'llab-quvvatlaydi.

Bu o'yinlashtirilgan ta'lim platformalari o'quvchilarga interaktiv ta'lim olish tajribasini taqdim etish, ma'lumotlarni amaliyotga joriy qilish va o'quvchilarning kritik fikrlash va muammolarni hal qilish qobiliyatlarini rivojlantirish imkonini berishda katta ahamiyatga ega. O'yinlar, belgilangan maqsadlar, vazifalar va boshqa interaktiv elementlar o'quvchilarning o'rganishni qiziqarli va samarali qilishda muhim rol o'ynaydi.

Boshqacha aytganda, o‘yinlashtirilgan ta‘lim platformalari o‘quvchilarning o‘zlarini motivatsiyalash, o‘rganishga qiziqishlarini oshirish va ta‘lim jarayonini qiziqarliroq qilish orqali ularning axborot texnologiyalari sohasidagi kompetensiyalarini oshirishda katta o‘rin tutadi. Ular o‘quvchilarni mashg‘ulotlarga moslashtirish va ta‘lim jarayonini o‘yinlarga aylantirish orqali, ma‘lumotlarini amaliyotga qo‘llashga imkoniyat yaratadi. Natijada, o‘yinlashtirilgan ta‘lim platformalari informatika va axborot texnologiyalari faniga oid kompetensiyalarini oshirish va takomillashtirishda samarador vosita bo‘lib, o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirish, o‘rganishni qiziqarliroq qilish va rivojlantirishda katta rol o‘ynaydi.

O‘yinlashtirilgan ta‘lim platformalari o‘quvchilarning kompetensiyalarini takomillashtirishda bir necha xususiyatlarga ega.

Birinchi navbatda, ular o‘quvchilarni o‘rganish jarayonida qiziqishini oshirish uchun o‘yin elementlarini qo‘llab-quvvatlaydi. O‘yinlar o‘quvchilarga maqsadlar qo‘yish, darajalar, bonuslar va tanqidlarni taklif qilish orqali motivatsiya oshirishga yordam beradi.

Ikkinchi navbatda, o‘yinlashtirilgan ta‘lim platformalari o‘quvchilarning o‘zlashtirishini oshirishda foydalaniladi. O‘yinlar o‘quvchilarning o‘rganish jarayonida ishtirok etish, ish birliklari bilan hamkorlik qilish, yutuqlarni qo‘llash va o‘zlashtirishni rag‘batlantirishga yo‘l ochadi. Bu shuningdek, o‘yinlar kompetensiyalarni amaliyotga aylantirish va o‘quvchilarning o‘zlashtirishini oshirish uchun virtual amaliyot mashg‘ulotlarini taqdim etish imkonini beradi.

Uchinchi navbatda, o‘yinlashtirilgan ta‘lim platformalari o‘quvchilar orasida hamkorlik va ish birliklarini rivojlantirishni o‘z ichiga oladi. Bunday platformalar o‘quvchilar o‘rtasida musobaqalar, jamoaviy o‘yinlar va hamkorliklarni rag‘batlantiruvchi usullar orqali alohida joyda ish birliklarini rivojlantirishga yo‘l ochadi.

Maqolada aynan shu tajribalarga ega bo‘lgan bir necha misollar keltirilgan. Misol uchun, CodeCombat va Blockly o‘yinlashtirilgan ta‘lim platformalari o‘quvchilarni dasturlash tillarini o‘rganishda o‘yinlar orqali qiziqarli o‘rganish imkoniyatini beradi. Bu o‘yinlar o‘quvchilarning dasturlash konseptlarini amaliyotga o‘tkazishga yordam beradi va ularga dasturlashni o‘rganishda qiziqish va motivatsiyasini oshiradi.

Jumladan, o‘yinlashtirilgan ta‘lim platformalari o‘quvchilarning informatika va axborot texnologiyalari fanini o‘rganishda muhim vositalar hisoblanadi. Ular o‘quvchilarning motivatsiyasini oshirish, o‘rganishni o‘zlashtiruvchan qilish, ma‘lumotlarni amaliyotga aylantirish, hamkorlik va ish birliklarini rivojlantirishni rag‘batlantirishga imkon beradi. Bu platformalar o‘quvchilar uchun o‘rganishni qiziqarli qiladi, shuningdek, ularning kompetensiyalarini amaliyotga o‘tkazib berishda muhim bo‘lgan qo‘llanmalar va tajribalar bilan ta‘minlaydi.

Xulosa qilib aytganda, o‘yinlashtirilgan ta‘lim platformalari o‘quvchilarning informatika va axborot texnologiyalari fanini o‘rganishda qiziqish va motivatsiyani oshirish, ma‘lumotlarni amaliyotga aylantirish, hamkorlik va ish birliklarini rivojlantirish imkonini beradi. Bu platformalar o‘quvchilarga informatika va axborot texnologiyalari fanini o‘rganishni qiziqarli qilishda muhim vositalar sifatida xizmat qiladi.

#### Adabiyotlar:

1. Landers R.N., Bauer K.N., Callan R.C., & Armstrong M.B. (2017). “Evaluating the impact of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance.” *Computers & Education*, 115, 194-202.
2. Karimov F.R. Umumiy o‘rta ta‘lim maktablarida informatika va axborot texnologiyalari fanini o‘qitishda ta‘lim platformalardan foydalanishning afzalliklari// *Pedagogik mahorat, Ilmiy-nazariy va metodik jurnal*, 2-son(2024-yil, fevral). 88-91-betlar.
3. Шевелева Е.Ю. “Интерактивные образовательные платформы: применение в образовательном процессе.” Москва: Книжный дом Либроком, 2018.
4. Зайцева Л.В., Кирюшкин А.В. “Технологии электронного обучения: от платформ к сервисам.” Москва: Издательство Юрайт, 2016.
5. Karimov F.R. Ta‘limni boshqarish tizimlari (LMS). O‘quv qo‘llanma. Buxoro. «Durdon» 2024. 96-b.
6. Семенова Г.В., Воронкова И.В. “Методика использования интерактивных образовательных платформ в процессе обучения.” Москва: Издательство Московского педагогического государственного университета, 2017.
7. <https://central.com/resources/gamified-learning-platforms/>.