



---

**INKLYUZIV TA'LIM SHAROITIDA IMKONIYATI CHEKLANGAN  
KO'ZI OJIZ TALABALAR MUSIQIY IDROKINI SHAKLLANTIRISHDA  
"GAMEFIKATSIYA" METODLARIDAN FOYDALANISH SAMARADORLIGI**

<https://doi.org/10.5281/zenodo.11172672>

**Erqo'ziyev Sanjar Ismoilovich**

*Farg'ona davlat universiteti Magistratura bo'limi "Musiq ta'limi va san'at"  
mutahassisligi 1-bosqich magistranti.*

**ANNOTATSIYA**

Мазкур maqolada имконияти чекланган ko`zi ojiz o`quvchilarni инклюзив таълим тизимида янги технологиялар асосида ўқитиш "Gamifikatsiya" o`yin faoliyatiga asoslangan ta`lim muhitining samaradorligi va ahamiyati yoritilgan

**Kalit so`z**

имконияти чекланган, инклюзив таълим, янги технология, gamifikatsiya, o`yin faoliyatiga asoslangan ta`lim

**ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МЕТОДОВ  
"ГЕЙМИФИКАЦИИ" В ФОРМИРОВАНИИ МУЗЫКАЛЬНОГО  
ВОСПРИЯТИЯ НЕЗРЯЧИХ УЧАЩИХСЯ С ОГРАНИЧЕННЫМИ  
ВОЗМОЖНОСТЯМИ В КОНТЕКСТЕ ИНКЛЮЗИВНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**Эркузиев Санжар Исмаилович**

Магистратура Ферганского государственного университета по специальности "Музыкальное образование и искусство" магистрант 1-го этапа.

**АННОТАЦИЯ**

В данной статье освещается эффективность и значение образовательной среды, основанной на игровой деятельности "геймификация", обучение слепоглухих учащихся с ограниченными возможностями на основе новых технологий в системе инклюзивного образования

**Ключевое слово**

ограниченные возможности, инклюзивное образование, новые технологии, геймификация, образование, основанное на игровой деятельности

**EFFECTIVENESS OF THE USE OF " GAMEFICATION " METHODS IN**



---

## THE FORMATION OF MUSICAL PERCEPTION OF BLIND STUDENTS WITH LIMITED OPPORTUNITIES IN THE CONTEXT OF INCLUSIVE EDUCATION

---

**Erqo'ziyev Sanjar**

Master's degree in Music Education and Art from Ferghana State University,  
master's degree in the 1st stage.

### ANNOTATION

This article highlights the effectiveness and importance of the educational environment based on the game activity "gamification", teaching deafblind students with disabilities based on new technologies in the inclusive education system

#### Keyword

limited opportunity, inclusive education, new technology, gamification, game activity-based education

O'zbekiston ko'zi ojizlar jamiyati ma'lumotiga ko'ra, mamlakatda [70 mingdan ortiq](#) ko'rish imkoniyati cheklangan inson mavjud. Farg'ona viloyatida 9443 nafar ko'zi ojiz fuqarolar mavjud bo'lib, shulardan 2159 nafarini yoshlar tashkil etadi. Bugungi kunda 384 nafar yoshlar ish bilan ta'minlangan, 1286 nafari ishsiz. Shulardan 724 nafari oliy ma'lumotlik, 924 nafari o'rta mahsus ma'lumotga ega. 55 nafar yoshlar Farg'ona davlat universitetida tahsil oladi. 2 nafari musiqa ta'limida.

Мамлакатимизда имконияти чекланган yoshlar таълим-тарбияси ва уларнинг ижтимоий ҳаётга мослашувига қулай шароитлар яратиб берилмоқда. 2018-yilda beri nogironligi borlar uchun qo'llanilayotgan maxsus [imtiyozli kvotalar](#) OTMlarda imkoniyati cheklangan talabalarning ko'payishiga hissa qo'shdi. Biroq, respublika OTMlarini bakalavr hamda magistratura mutahassisliklarini tamomlagan ko'zi ojiz yoshlarni ish bilan ta'minlanishi umumta'lim va oliy ta'lim muassasalarida ancha muammoligicha qolmoqda. Buning yana bir omili bilim, ko'nikma va malakalarni egallashda AKT sohalaridan foydalanish darajasi pastligi, qolaversa zamonaviy kasblardan foydalanishda o'z mutahassisligi bo'yicha innovatsion ta'lim dasturlari hamda o'quv qo'llanmalarining taqchilligi bilan bog'liq muammolar mavjudligidir. 2022-2026 yillarga mo'ljallangan Yangi O'zbekistonning [taraqqiyot strategiyasida](#) hamda 25.07.2022 yildagi "[O'zbekiston Respublikasi aholisini ijtimoiy himoya qilish strategiyasini tasdiqlash to'g'risida](#)" gi PF-175-son bilan qabul qilingan O'zbekiston Respublikasi Prezidentining Farmonida belgilangan maqsadlarni amalga oshirishda ko'plab chora-tadbirlar amalga oshirilmoqda. Hukumat tomonidan qabul etilgan qarorlar asosida oliy ta'lim muassasalari musiqa mashg'ulotlarini



tashkil etishda xorijiy tajribalarga asoslangan "Flipped classroom", "Blended learning", musiqiy ta'limga asoslangan gamefikatsiya, onlayn masofaviy ta'lim kabi "4K" ko'nikmasi bo'yicha ishlab chiqilgan (kritik fikrlash, kreativlik, kollaboratsiya, kommunikatsiya) "4K" Innovatsion ta'lim dasturlari orqali o'zini-o'zi o'qitish metodlari, ma'lumotlarni tahlil etish, qiyoslash, pedagogik ta'lim texnologiyalaridan foydalanish ko'zida nuqsoni bo'lgan va ko'zi ojiz yoshlarni ijodiy faoliyat bilan shug'ullanishi mumkin bo'lgan sharoitlarni yaratish masalasida biz pedagoglar oldida muhim vazifalarni qo'yimoqda.

Ma'lumki, «Inklyuziv ta'lim texnologiyasi (ITT) – bu uzluksiz ta'lim tizimida maxsus yordamga muhtoj bolalar va yoshlar uchun mehribonlik bilan tizimli yondashadigan, individuallashtirgan, sharoitga qarab o'zgaruvchan, maxsus o'quv dasturlari, materiallari, vositalari va metodlari yordamida ta'lim-tarbiyaning pedagogik-psixologik jihatlarini zamonaviy talablarga mos olib boriladigan jarayondir»<sup>1</sup>.

Jumladan, inklyuziv ta'lim tizimida samaradorlikka erishgan bir qator ta'limiy o'yin faoliyatlari va texnologiyalari mavjud bo'lib "Ear Hacker" va boshqa texnologik metodlar, o'yinga asoslangan ta'lim platformalari shular jumlasidandir.

Masalan, "Ear Hacker" ta'limga asoslangan o'yin faoliyat metodi. Mazkur metodni ritmli audio jumboq sifatida ta'riflash mumkin. Unda esa xaker rolini o'ynab, to'g'ri notalarni tanlab yoki eshitayotgan ohang ritmiga moslashishga harakat qilib, turli xil ovoz himoya devorlarini buzish orqali ta'limiy natijaga erishish imkoniyati o'zlashtirish mumkin.

Aslida bu kabi inklyuziv ta'lim uchun yaratilgan o'yinga asoslangan ta'lim metodlari asosida ta'lim samaradorligini oshirishning yana bir jihati e'tiborga olinadi.

"Ear Hacker" ta'limga asoslangan o'yin faoliyat metodini boshlashda, 1 dan 8 gacha raqamlar yoki "A, S, D, F" va "J, K, L, nuqta-vergul" harflarini bosish orqali sizda mavjud bo'lgan sakkizta nota yordamida takrorlanishi kerak bo'lgan musiqiy kodni tinglanadi. Har bir yangi missiyaga kirishishda foydalanuvchi quloqlari uchun murakkablashtirilgan tasodifiy katta yoki kichik musiqiy shkalalardan foydalanilgan. Tilda tugmachasini (1-raqamning chap tomonidagi tugma) bosish orqali musiqa kodini takrorlashingiz mumkin.

O'yinda ikkita turdagi xavfsizlik devori mavjud. "Tone" xavfsizlik devorlari foydalanuvchidan notalarni to'g'ri tartibda ijro etishingizni talab qiladi. Ritm xavfsizlik devorlari esa tovushlar orasidagi vaqtni iloji boricha aniqroq qilib, eshitilgan kompozitsiyani to'g'ri takrorlashni talab qiladi.

<sup>1</sup> Д.С.Қахарова. Инклюзив таълим технологияси. –Т.: «Fan va texnologiya», 2014, 192 бет.



Biroq, urinishlar soni cheklanmagan, lekin agar siz kodni topa olmasangiz, "backspace" tugmasini besh soniya bosib turing, shunda buzish qat'iy stsenariy bo'yicha davom etadi va siz o'yin faoliyatining keyingisiga bosqichiga o'tishingiz mumkin bo'ladi.

Siz yangi vazifa ekranida qiyinchilik darajasini sozlashingiz mumkin. Quloq muammosi - har bir jumboqdagi notalar sonini va ritm xavfsizlik devoridagi vaqt oralig'iga qanchalik aniq rioya qilishingiz kerakligini aniqlaydi.

Xulosa sifatida shuni aytib o'tish zarurki, o'yin faoliyatiga asoslangan inklyuziv ta'lim nafaqat nogironligi bo'lgan bolalar o'rtasida, balki sog'lom bolalar o'rtasida, maktabgacha ta'lim muassasalarida, maktablarda, akademik litsey va kasb-hunar kollejlarda ham fanlarni o'zlashtirish darajasi turlicha bo'lgan o'quvchilar uchun qulay imkoniyatlar yarata oladi. U orqali o'quvchilarning bir-biriga ijobiy ta'sir ko'rsata olishiga erishish yaxshi natija keltiradi deb o'ylaymiz.