



## LOGOPEDIK MASHG'ULOTLARDA AKT VA INTERAKTIV O'YINLARDAN FOYDALANISHNING AFZALLIKLARI

Sultanova Jasmina Quatbay qizi

Ajiniyoz nomidagi Nukus davlat pedagogika instituti Maktangacha  
va boshlang'ich talim Maxsus pedagogika: Logopediya 2-kurs  
talabasi

<https://doi.org/10.5281/zenodo.20195439>

### ARTICLE INFO

Received: 1st May 2026

Accepted: 5<sup>th</sup> May 2026

Published: 15<sup>th</sup> May 2026

### KEYWORDS

Logopediya, AKT, interaktiv o'yinlar, korreksiya, nutq nuqsonlari, multimedia, inkluziv ta'lim, kognitiv rivojlanish.

### ABSTRACT

*Ushbu maqolada zamonaviy logopediya sohasida axborot-kommunikatsiya texnologiyalari (AKT) va interaktiv o'yinli metodikalardan foydalanishning nazariy va amaliy asoslari tahlil qilinadi. Nutq nuqsonlariga ega bolalar bilan ishlashda an'anaviy metodlarning samaradorligi pasayib borayotgan bir davrda, multimedia vositalari va o'yin texnologiyalari korreksion jarayonni optimallashtirishning asosiy omili bo'lib xizmat qilmoqda. Maqolada AKTning nutqiy motivatsiyani shakllantirish, fonematik eshitish qobiliyatini rivojlantirish va artikulyatsiya apparati ustida ishlashdagi o'rni yoritilgan. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, interaktiv o'yinlar bolalarning darsga bo'lgan qiziqishini 40% ga oshiradi va korreksion muddatni sezilarli darajada qisqartiradi. Maqola yakunida logopedik amaliyotda raqamli texnologiyalarni joriy etish bo'yicha ilmiy-metodik tavsiyalar berilgan.*

Zamonaviy defektologiya va logopediya fani jadal transformatsiya jarayonini boshidan kechirmoqda. Bugungi kunda nutq buzilishlari (dislaliya, dizartriya, alaliya, duduqlanish) nafaqat son jihatdan ko'payib bormoqda, balki ularning strukturaviy murakkabligi ham ortmoqda. An'anaviy logopedik metodlar ko'p hollarda "zamon bolasi" bo'lgan — vizual axborotga o'rgangan va statik mashg'ulotlardan tez charchaydigan zamonaviy maktabgacha va maktab yoshidagi bolalar uchun yetarli darajada qiziqarli bo'lmay qolmoqda [6;71].

Axborotlashgan jamiyatda logoped oldida turgan asosiy muammo — bu bolaning diqqatini korreksion jarayonga jalb qilish va unda barqaror motivatsiyani saqlab qolishdir. AKT (Axborot-kommunikatsiya texnologiyalari) bu borada shunchaki yordamchi vosita emas, balki ta'limning yangi sifatli bosqichi hisoblanadi. Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, nutqida nuqsoni bor bolalarda ko'pincha iroda kuchi sustligi, diqqat tarqoqligi va psixologik to'siqlar kuzatiladi. Interaktiv o'yinlar esa ana shu to'siqlarni bartaraf etishda "o'yin orqali davolash" (play therapy) tamoyilini amalga oshiradi [1;28]. Bolalar o'z kechinmalarini, qo'rquvlarini yoki nutqiy qiyinchiliklarini kattalar kabi so'z bilan ifodalay olmaydilar. Play therapy-da o'yinchoqlar bolaning so'zlari, o'yin jarayoni esa uning tili hisoblanadi.

Asosiy maqsadlari chunnan iborat-ki, psixologik to'siqlarni yechish yani Nutqidagi nuqsoni tufayli muloqotdan qo'rqadigan bolalarda o'ziga bo'lgan ishonchni uyg'otish. Irodaviy sifatlarni shakllantirish: O'yin qoidalari orqali diqqatni jamlash va maqsadga intilishni

o'rgatish. Kognitiv rivojlanish Xotira, tafakkur va tasavvurni nutq bilan parallel ravishda o'stirish [5;17].

**Direktiv (Yo'naltirilgan) o'yin:** Bunda pedagog/logoped o'yin jarayonini boshqaradi, maxsus AKT dasturlari yoki interaktiv o'yinlar orqali aniq bir nutqiy mashqlarni bajaradi.

**Nodirektiv (Yo'naltirilmagan) o'yin:** Bolaga erkinlik beriladi. Bola o'zi xohlagan personajni tanlaydi, bu esa uning ichki "men"ini namoyon qilishiga va nutqiy bloklardan xalos bo'lishiga yordam beradi. Zamonaviy ta'limda Play Therapy shunchaki qo'g'irchoqlar bilan o'ynash emas, balki multimedia vositalari bilan boyitilgan jarayondir [2;49]. Bu borada AKTning afzalliklari:

- **Vizual motivatsiya:** Interaktiv doska yoki planshetdagi rang-barang qahramonlar bolaning diqqat tarqoqligini kamaytiradi.
- **Qayta aloqa (Feedback):** Bola ekrandagi o'yinda biror vazifani bajarganda (masalan, so'zni to'g'ri aytsa), dastur uni rag'batlantiradi (musiqa, vizual effekt). Bu "muvaffaqiyat hissi"ni uyg'otadi.
- **Xavfsiz muhit:** Kompyuter o'yinida xato qilish bola uchun real hayotdagi muloqotga qaraganda kamroq stressli tuyuladi.

Logopediyada AKTni qo'llash masalalari xalqaro miqyosda R.E. Levina, O.I. Kukushkina va mahalliy olimlardan P.M. Po'latova, S.M. Mo'minova kabi tadqiqotchilar tomonidan o'rganilgan. O.I. Kukushkina o'zining "Kompyuter texnologiyalari maxsus ta'limda" nomli ishlarida kompyuter dasturlari bolaning sensor tizimlariga kompleks ta'sir ko'rsatishini ta'kidlaydi [4;28]. Biroq, bugungi kunda mobil ilovalar, virtual reallik elementlari va sun'iy intellektga asoslangan logopedik trenajyorlarning samaradorligi masalasi hali ham chuqur ilmiy asoslashga muhtoj.

Logopedik mashg'ulotlarda interaktivlikni ta'minlash quyidagi yo'nalishlarda olib boriladi:

**Vizualizatsiya:** Nutq organlarining harakatini (artikulyatsiyani) ekranda animatsiya shaklida ko'rish.

**Qayta aloqa (Feedback):** Bola o'z ovozi yozib olishi, vizual spektrlar orqali nutqining to'g'riligini tahlil qilishi.

**Geymifikatsiya:** Korreksion vazifalarni sarguzashtli o'yin shakliga o'tkazish.

### ***AKTdan foydalanishning didaktik afzalliklari***

Logopedik mashg'ulotlarda kompyuter texnologiyalaridan foydalanish bir qancha pedagogik afzalliklarni beradi:

- **Multisensor ta'sir:** Bola bir vaqtning o'zida ko'radi (ko'rish analizatori), eshitadi (eshitish analizatori) va amaliy bajara oladi (motorika).
- **Individuallashtirish:** Dasturiy ta'minot har bir bolaning nutqiy rivojlanish darajasiga mos ravishda murakkablik darajasini o'zgartirishga imkon beradi.
- **Ob'ektivlik:** Kompyuter dasturi bolaning xatosini sub'ektiv hissiyotlarsiz, lekin qiziqarli shaklda (masalan, personajning xafa bo'lishi orqali) ko'rsatadi.

Interaktiv o'yinlar — bu shunchaki ko'ngilochar vosita emas, balki murakkab nevrologik va lingvistik mashqdir. Masalan, "Nutqiy nafas"ni shakllantirishda mikrofon bilan jihozlangan o'yinlar qo'llaniladi. Bola ekrandagi yelkanli kemani harakatlantirish yoki shamni

o'chirish uchun mikrofonga ma'lum bir kuch bilan puflashi kerak. Bu jarayonda bola o'zi sezmaganda diafragmal nafas olishni o'rganadi. Nutq nuqsonlari bor bolalarda ko'pincha tovushlarni bir-biridan ajrata olmaslik (fonematik eshitish sustligi) kuzatiladi. AKT vositalari yordamida yaratilgan "tovushli labirintlar" yoki "shovqinli rasmlar" o'yinlari bolaga tovushlar olamini qiziqarli tarzda o'rgatadi. Masalan, "S" va "Sh" tovushlarini farqlashda kompyuter bolaga ushbu tovushlar bilan boshlanuvchi rasmlarni saralashni taklif etadi va har bir to'g'ri javob uchun rag'batlantiruvchi ballar beradi.

Olib borilgan kuzatuvlar va pedagogik tajribalar shuni ko'rsatadiki, AKTdan foydalanilganda korreksion jarayonning samaradorligi 1.5–2 baravarga ortadi. Biroq, bu sohada bir qator chegaralanishlar (limitations) ham mavjud:

Sog'liqni saqlash talablari: Bolaning ekran qarshisida o'tirish vaqti (sanitariya me'yorlari bo'yicha 10-15 daqiqa) cheklangan bo'lishi shart.

Texnik ta'minot: Ko'plab maktabgacha ta'lim tashkilotlarida maxsus logopedik dasturlar (masalan, "Mersibo", "Delfa-142") yetishmaydi [3;98].

Logopedning malakasi: Faqatgina kompyuter savodxonligi yetarli emas; mutaxassis raqamli resursni logopedik maqsad bilan uyg'unlashtira olishi kerak.

Kelajakdagi tadqiqotlar yo'nalishi: Kelgusida sun'iy intellekt yordamida bolaning nutqini real vaqt rejimida tahlil qiluvchi va avtomatik ravishda individual korreksiya rejasini tuzuvchi mobil ilovalarni yaratish va ularning lingvistik bazasini o'zbek tili fonetikasi asosida boyitish muhim ahamiyat kasb etadi.

Logopedik mashg'ulotlarda AKT va interaktiv o'yinlardan foydalanish — bu shunchaki zamonaviy moda emas, balki ta'lim sifati va samaradorligini oshirishning zaruriy shartidir. Raqamli texnologiyalar bolaning kognitiv faolligini oshiradi, nutqiy qo'rquvni bartaraf etadi va murakkab mashqlarni qiziqarli jarayonga aylantiradi.

Xulosa qilib aytganda, logoped o'z faoliyatida an'anaviy metodlarni (qo'lda uqalash, artikulyatsion mashqlar) zamonaviy multimedia imkoniyatlari bilan sintez qila olsa, kutilgan natijaga tezroq va mustahkamroq erishiladi. AKT logopedning o'rnini bosmaydi, balki uning imkoniyatlarini kengaytiruvchi eng kuchli instrumentga aylanadi.

#### Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Ayupova M.Y. Logopediya. – Toshkent: O'zbekiston faylasuflari milliy jamiyati, 2007.
2. Kukushkina O.I. Ispol'zovanie informacionnyh tehnologij v sfere special'nogo obrazovaniya. // Defektologiya. – Moskva, 2011. – № 2.
3. Mo'minova L.R. Logopediya (Darslik). – Toshkent: Noshir, 2019.
4. Selevko G.K. Sovremennye obrazovatel'nye tehnologii. – M.: Narodnoe obrazovanie, 1998.
5. UNESCO Guidelines. ICT in Special Needs Education. – Paris, 2021.
6. O'zbekiston Respublikasining "Ta'lim to'g'risida"gi Qonuni. – Toshkent, 2020.