

O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI
OLIV TA'LIM, FAN VA INNOVATSIYALAR VAZIRLIGI

FARG'ONA DAVLAT UNIVERSITETI

**FarDU.
ILMIY
XABARLAR**

1995-yildan nashr etiladi
Yilda 6 marta chiqadi

2-2024

**НАУЧНЫЙ
ВЕСТНИК.
ФерГУ**

Издаётся с 1995 года
Выходит 6 раз в год

B.Sh.Shermuhhammadov, O.R.Raxmatov Bo'lajak texnologik ta'lim o'qituvchilarining mediasavodxonligini rivojlantirish ehtiyojlari va zarurati	8
U.R.Radjabov, K.B.Xakimdjano Maktabgacha ta'lim muassasi tarbiyalanuvchilarini harakatli o'yinlar orqali bolalar psixologiyasini va nutqini rivojlantirish uslublari	12
X.A.Yulbarsova Loyihaviy ta'lim - bo'lajak sotsiologlarda ijtimoiy kompetentlikni rivojlantirishning amaliy-texnologik tizimi sifatida	16
Sh.A.Mamajonov Oliy ta'limda ekologik tarbiya mexanizmlarini rivojlantirishning maqsad va vazifalari	21
B.Q.Qurbonova Ta'lim jarayonida hamkorlikka yo'naltirilgan pedagogika – shaxsga yo'naltirilgan ta'limning zamonaviy texnologiyalari	25
B.B.Musayev Aholi salomatligini sog'lomlashtiruvchi dasturining umumiy yo'nalishi	31
N.N.Azizov Yuqori malakali kurashchilarning musobaqaoldi texnik-taktik tayyorgarligini boshqarishning ilmiy-metodologik asoslari	35
O.Q.Xasanova Bo'lajak nemis tili o'qituvchilarida og'zaki xatolar bilan ishlash ko'nikmasini shakllantirishning pedagogik asoslari	42
P.A.Xamrokulov, S.G.Go'furov Физическое воспитание в системе дошкольного образования	48
R.N.Nazimov O'qituvchining pedagogik texnikasi	52
X.M.Shermatova, G.A.Karaboyeva Zamonaviy ta'lim tizimini rivojlantirishda axborot texnologiyalarining o'rni	58
U.Q.Maqsudov, M.O.Yuldasheva Boshlang'ich sinf o'quvchilarini o'qish savodxonligini oshirishda o'yin va multimedia vositalaridan foydalanish metodlari	62
O.M.Erkaboyev Bolalarning harakat potentsialini maktabgacha ta'lim tashkilotlarida maqsadli oshirish metodologiyasi	66
X.M.Ismoilova Hozirgi davrda Farg'ona vodiysi oila qadriyatlariga ta'sir etuvchi destruktiv omillar	73
G.B.Karimova O'qitish jarayonida faol va interaktiv ta'limning asosiy usullaridan foydalanish hamda ularni qo'llash shakllari va maqsadlari	77
З.Б.Санакуллова Технология выполнения упражнений юными гимнастками с предметами	81
A.M.Nurmuhamedjanov Yoshlar musiqiy tafakkurini shakllantirishning o'ziga xos xususiyatlari	86
O.F.Qambarov Kichik maktab o'quvchilarining jismoniy tayyorgarligini tabaqalashtirish asosida sog'lom turmush tarzini shakllantirish	93
I.Qirg'izov Bo'lajak musiqa ta'limi o'qituvchilarining Forobiy qarashlari asosida kasbiy-pedagogik mahoratini rivojlantirish metodikasi	96
I.I.Tuyichiyeva O'qituvchi faoliyatida pedagogik va kommunikativ qobiliyatlar	100



UO'K:373.028.8

BOSHLANG'ICH SINIF O'QUVCHILARINI O'QISH SAVODXONLIGINI OSHIRISHDA O'YIN VA MULTIMEDIA VOSITALARIDAN FOYDALANISH METODLARI**МЕТОДЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ И МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ЧИТАТЕЛЬСКОЙ ГРАМОТНОСТИ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ****THE USE OF GAMING AND MULTIMEDIA TOOLS TO IMPROVE THE READING LITERACY OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS****Maqsudov Ulug'bek Qurbonovich¹** ¹Farg'ona davlat universiteti dotsent v.b., pedagogika fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD)**Yuldasheva (Umaraliyeva) Manzuma Odiljon qizi²** ²Farg'ona davlat universiteti pedagogika-psixologiya fakulteti boshlang'ich talim yo'nalishi talabasi**Annotatsiya**

Ushbu maqolada boshlang'ich sinf o'quvchilarining o'qish savodxonligini oshirishda o'yin asosidagi ta'lim metodlari va multimedia vositalaridan foydalanishning samaradorligini haqida so'z yuritiladi. Maqolada bir qator olimlar va mutaxassislar tomonidan ishlab chiqilgan multimedia vositalaridan foydalanish usullari o'rganilgan. Maqolada muammo yuzasidan o'tkazilgan tadqiqot natijalari, qo'llanilgan metodlar o'quvchilarning diqqatini jamlash, lug'at boyligini oshirish va o'z-o'zini boshqarish ko'nikmalarini rivojlantirishdagi ahamiyati yoritilgan.

Аннотация

В данной статье речь пойдет об эффективности использования игровых методов обучения и мультимедийных средств в повышении читательской грамотности младших школьников. В статье рассматриваются методы использования мультимедийных средств, разработанные рядом ученых и специалистов. В статье освещаются результаты исследования проблемы, значение применяемых методов в развитии у учащихся навыков концентрации внимания, пополнения словарного запаса и самоконтроля.

Abstract

This article will focus on the effectiveness of using game-based teaching methods and multimedia tools in improving the reading literacy of younger schoolchildren. The article discusses the methods of using multimedia tools developed by a number of scientists and specialists. The article highlights the results of the study of the problem, the importance of the methods used in the development of students' skills of concentration, vocabulary replenishment and self-control.

Kalit so'zlar: O'yin asosidagi ta'lim, Multimedia vositalari, Boshlang'ich sinf o'quvchilari, O'qish savodxonligi, Interaktiv o'quv dasturlari, Video darslar, Ta'limiy ilovalar, Ijodiy fikrlash

Ключевые слова: Обучение на основе игр, Мультимедийные инструменты, Учащиеся начальных классов, Грамотность чтения, Интерактивные учебные программы, Видеоуроки, Образовательные приложения, Творческое мышление

Key words: Game-based learning, Multimedia tools, Elementary school students, Reading literacy, Interactive educational programs, Video lessons, Educational applications, Creative thinking

KIRISH

Dunyo rivojlanishining asosiy tendensiyalari orasida axborotlashgan jamiyatga o'tish muhim vazifa, ya'ni jamiyatning barcha jabhalarida media vositalarining ta'siri dolzarb muammo sanaladi. Yevropa Ittifoqi Parlament Assambleyasining qonunchilik yig'ilishi tavsiyasiga binoan dasturiy vositalarning ishlab chiqarilishi yoshlar va kattalarning mediakompetentligi shakllanishiga turtki bo'ladi, shuningdek, zamonaviy jamiyatning media madaniyatiga ta'sir etadigan ajralmas omil sifatida qaraladi.

Zamonaviy ta'lim muassasalarida o'quv jarayonini yanada samarali va qiziqarli qilish uchun turli usullar qo'llanilmoqda. Bu usullardan biri – o'yin asosidagi ta'limdir. O'yinlar orqali o'quvchilar

PEDAGOGIKA

yangi ma'lumotlarni osongina o'zlashtirishlari, shuningdek, til bilimlarini va ijodiy fikrlash qobiliyatlarini rivojlantirishlari mumkin. "So'z topish" va "Harf ovchisi" kabi o'yinlar nafaqat o'quvchilarning lug'at boyligini oshiradi, balki ularning diqqatini jamlash va eslab qolish qobiliyatlarini ham yaxshilaydi.

Bundan tashqari, zamonaviy multimedia vositalaridan foydalanish ham ta'lim jarayonini yanada samarali qiladi. Interaktiv o'quv dasturlari, video darslar va ta'limiy ilovalar orqali o'quvchilar o'z qiziqishlariga ko'ra turli mavzularda bilimlarini chuqurlashtirish imkoniyatiga ega bo'lishadi. Bu texnologiyalar o'quvchilarni yanada faol va ijodiy ishlashga undaydi, shu bilan birga, ularga yangi bilimlarni o'zlashtirishda qulaylik yaratadi.

Shu sababli, ushbu maqolada biz o'yin asosidagi ta'limning turli usullari va multimedia vositalarining ta'limdagi ahamiyatini ko'rib chiqamiz. O'quvchilarning bilim olish jarayonini qanday qilib yanada qiziqarli va samarali qilish mumkinligi haqida tafakkur qilamiz.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODLAR

O'yin asosidagi ta'lim metodlarining samaradorligi haqida ko'plab tadqiqotlar mavjud. Bruner, Piaget, va Vygotsky kabi olimlarning ishlari bu sohadagi asosiy nazariyalar va metodlarni shakllantiradi. Ushbu metodlar o'quvchilarning o'zaro hamkorligini, ijodiy fikrlashini va muammolarni hal qilish qobiliyatini rivojlantirishga qaratilgan.

Multimedia vositalaridan foydalanishning ta'limdagi ahamiyati Jonassen va Papert kabi olimlar tomonidan chuqur o'rganilgan. Ular kompyuter texnologiyalari va multimedia vositalarining o'quvchilarning o'z-o'zini boshqarish ko'nikmalarini, shuningdek, ta'lim jarayonida qo'l keladigan boshqa mahoratlarni rivojlantirishdagi ahamiyatini ta'kidlaydilar.

NATIJALAR VA MUHOKAMA

Boshlang'ich sinf o'quvchilarini o'qish savodxonligini oshirish uchun o'yin va multimedia vositalaridan foydalanish juda muhimdir. Bu vositalar o'quvchilarning qiziqishlarini qo'llab-quvvatlash, darsni sifatli va qiziqarli qilishga yordam beradigan ko'nikmalar va malakalarga ega bo'lishiga imkon beradi.

O'yinlar o'quvchilarda motivatsiya va energiyani oshirishga yordam beradi. Misol uchun, matematika darslarida o'lchovlar, kublarni yig'ish, grafiklar va boshqa konseptlarni o'rganish uchun interaktiv o'yinlar ishlatish mumkin. Bu o'yinlar o'quvchilarning matematikaga bo'lgan qiziqishini oshirishda va misollar bo'yicha o'z nazariyasini amalga oshirishda yordam beradi.

Multimedia vositalar esa o'quvchilarning ilg'or va imkoniyatlarini kengaytiradi. Videolar, audio darsliklar, interaktiv taqdimotlar va animatsiyalar o'quvchilarning o'rganish jarayonini vizual hamda ilg'or tashkil etishga yordam beradi. Misol uchun, tarixiy hodisalarni tavsiflash uchun animatsiyalar, tablolar va videolar foydalidir. Bu vositalar o'quvchilarning asarlar, insonlar haqida tasavvurlash va tahlil qilish orqali o'rganishni osonlashtiradi.

Dars jarayonlarida o'yin va multimedia vositalaridan foydalanish usullari o'quvchilarning kompetentligini oshiradi. Boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun o'yin va multimedia vositalaridan foydalanish sinfdagi qiziqarli va interaktiv muhit yaratishga yordam beradi. Ular o'quvchilarning o'zlashtirishni oshirishda va tahlil qilishda qiziqishni oshirishga yordam beradi. Shu bilan birga, ko'nikmalarni amalga ko'rish imkoniyati beradi va o'quvchilarning o'zlashtirish darajasini va ijtimoiy faolligini oshiradi.

1.O'yin asosidagi ta'lim: O'quvchilarga harflar va so'zlar bilan bog'liq turli xil o'yinlar taklif etish mumkin. Masalan, "So'z topish" yoki "Harf ovchisi" kabi o'yinlar o'quvchilarning so'z boyligini oshiradi va ularning diqqatini jamlash qobiliyatini yaxshilaydi.

Ta'limda o'yinlarni qo'llash metodlari o'quvchilarning til bilimlarini o'stirishda juda samarali bo'lishi mumkin. Siz aytgan "So'z topish" va "Harf ovchisi" kabi o'yinlar, o'quvchilarning lug'at boyligini oshirishga yordam beradi, shuningdek, ularning diqqatini jamlash va eslab qolish qobiliyatlarini rivojlantiradi. Bunday o'yinlar o'quv jarayonini yanada qiziqarli va samarali qiladi.

"So'z topish" o'yinida, masalan, o'quvchilarga ma'lum bir mavzu yoki harf asosida so'zlar topish vazifasi beriladi. Bu esa ularning lug'at boyligini oshirish bilan birga, so'zlar bilan bog'liq assotsiatsiyalarini ham rivojlantiradi.

"Harf ovchisi" esa o'quvchilarga harflarni topish va ularni so'zlarga joylashtirish imkoniyatini beradi. Bu o'yin orqali ularning harflarni tanish, ularning tovushlarini tushunish va so'zlar yasash qobiliyatlari rivojlanadi.

1. So'z topish o'yini maqsadi: O'quvchilarni yangi so'zlar topishga va ularning ma'nolarini tushunishga undash.

O'yin qoidalari: O'qituvchi belgilangan mavzu yoki harflar to'plamini tanlaydi.

O'quvchilar shu mavzu yoki harflar asosida so'zlar topishlari kerak. Har bir to'g'ri topilgan so'z uchun o'quvchilarga ball beriladi. O'yin yakunida eng ko'p ball to'plagan o'quvchi yoki jamoa g'olib deb e'lon qilinadi.

Sinfdagi faoliyat: O'quvchilarni kichik guruhlariga bo'lish yoki individual ishlashni tashkillash.

Har bir guruh yoki o'quvchi o'z daftariga topgan so'zlarni yozib boradi. Mavzuga yoki harflarga bog'liq turli xil variantlarni o'ynash, masalan, faqat mevalar nomi, hayvonlar nomi, yoki bir xil harf bilan boshlanadigan so'zlar.

2. Harf ovchisi o'yini maqsadi: O'quvchilarni harflarni tez tanib olishga va so'zlarni to'g'ri yozishga rag'batlantirish.

O'yin qoidalari: O'qituvchi sinfda harflarni tarqatadi yoki harflarni ko'rsatuvchi slaydlarni namoyish etadi. O'quvchilarga berilgan vaqt ichida ko'rsatilgan harflardan so'zlar yasash talab etiladi. Har bir to'g'ri yasalgan so'z uchun o'quvchilarga ball beriladi. Vaqt tugagandan so'ng, eng ko'p va to'g'ri so'z yasagan o'quvchi yoki jamoa g'olib bo'ladi.

Sinfdagi faoliyat: Harflar bilan jihozlangan kartochkalar yoki magnitlar ishlatish. O'quvchilarni individual yoki guruhlariga ajratish. Har bir guruh yoki o'quvchi o'z yasagan so'zlarini doskada yoki o'z daftarlarida namoyish etadi. O'yin davomida o'quvchilarga so'zlar yasashda yordam berish uchun maslahatlar berish.

Multimedia vositalaridan foydalanish: Zamonaviy texnologiyalar, masalan, interaktiv o'quv dasturlari, o'quvchilarni yanada qiziqarli va samarali o'rganishga jalb qilishi mumkin. Video darslar, interaktiv o'yinlar va ta'limiy ilovalar o'quvchilarning qiziqishlarini oshiradi.

1. **Interaktiv o'quv dasturlari:** Bu dasturlar o'quvchilarga mavzularni chuqurroq tushunish imkonini beradi. O'yinlar, interfaol mashqlar, va virtual laboratoriya ishlari orqali o'quvchilar nazariy bilimlarni amaliyotda qo'llashni o'rganadilar.

2. **Video darslar:** Video darslar o'quvchilarga murakkab mavzularni ko'rish va eshitish orqali tushunish imkonini yaratadi. Bunday darslar vizual va auditoriy o'quv uslublarini qo'llab-quvvatlaydi.

3. **Ta'limiy ilovalar:** Mobil ilovalar o'quvchilarga o'z vaqtida va o'zlariga qulay joyda o'rganish imkoniyatini beradi. Bu ilovalar turli mavzulardagi bilimlarni mustahkamlashda yordam beradi va o'quvchilarni o'z-o'zini boshqarish ko'nikmalarini rivojlantirishga undaydi.

Bu o'yinlar o'quvchilarning diqqatini ushlab turadi va ularga murakkab tushunchalarni osonroq tushunishga yordam beradi. O'yin va multimedia vositalaridan foydalangan holda o'qish savodxonligini oshirishda qanday yordam berishi mumkin?

1. O'yinlar bilan ta'lim: Ko'p sonli madaniy o'yinlar sifatli va ko'proq o'yin yordamida yoshlarni o'qitish uchun mo'ljallangan. Bu o'yinlar orqali turli fanlarda xar bir mavzuni o'rganish, lug'at so'zlari, matematik masalalar va boshqa konseptlarni yotuzlash mumkin.

2. Interaktiv darslarni amalga oshirish: O'qish jarayonida o'qingan materialni o'zini sinovga solish uchun interaktiv darslar va dasturlardan foydalanish foydalidir. Bu multimedia vositalar yordamida o'quvchilarning fikrini tasavvur qilish, ma'lumotlarni mustahkamlashtirish va o'qishini ro'yobga chiqarish imkonini beradi.

3. Video darslarni amalga oshirish: Sinflarida video darslar o'qitish o'quvchilarga talablar qo'yilgan fanlarni o'qish imkonini beradi. Bu darslarini online tarzda amalga oshirish imkonini beradi va o'quvchilar talablarini o'zlashtirishga, ko'z yoshiga, tushunchalarini tuyg'usi va tushunish qobiliyatini rivojlantirishga yordam beradi.

4. Grafika va animatsiyalardan foydalanish: Yorqin ranglar, dramatik suratlarni, ikonalar bilan mashg'ul bo'lishni, talabalar uchun mavzuni qiziqtirish, ularga tezroq fikr solish uchun multimedia grafikalar va animatsiyalardan foydalanishingiz mumkin.

5. Internet resurslaridan foydalanish: Internetdagi ko'plab resurslarni qo'llab-quvvatlash o'rganishning maqsadlarini amalga oshirish va talabalarni ma'naviy ravishda, adabiyotlarning qismlarini biroq mulool va qisqartirilgan ko'rinishlarini taqdim etishga imkon beradi.

6. Video darslar 1-4 sinflar uchun ayniqsa foydali bo'lishi mumkin, chunki bu yoshdagi o'quvchilar ko'proq vizual va eshitish orqali o'rganishga moyil. Video darslarni dars jarayonida samarali qo'llashning ba'zi usullari quyidagicha:

Tushunchalarni aniqroq tushuntirish: Murakkab mavzularni o'quvchilarga tushunarli qilish uchun video darslar juda yaxshi vosita bo'lib xizmat qiladi. Masalan, tabiiy fanlardagi tajribalarni yoki matematik tushunchalarni vizual tarzda ko'rsatish mumkin. Video darslar orqali o'quvchilar qiyin mavzularni ko'rish va eshitish orqali yanada yaxshi tushunadilar.

Interaktiv elementlar qo'shish: Video darslarga interaktiv savol-javoblar, o'yinlar, yoki topshiriqlar qo'shish orqali o'quvchilar darsga yanada faol qatnashadilar. Bu usul o'quvchilarni o'z bilimlarini sinab ko'rishga va o'rganayotgan narsalarini amaliyotda qo'llashga undaydi.

Turli o'quv usullarini qo'llab-quvvatlash: Video darslar turli o'quv usulbularini qo'llab-quvvatlaydi. Vizual o'quvchilar uchun grafiklar va rasmlar, eshitish orqali o'rganadigan o'quvchilar uchun tushuntirishlar va misollar beriladi. Bu, har xil o'rganish usullariga ega bo'lgan o'quvchilarning hammasini qamrab oladi.

Mavzuni qayta ko'rib chiqish imkoniyati: Video darslar o'quvchilarga darsni o'z vaqtida, o'zlarining qulayliklariga ko'ra qayta ko'rib chiqish imkoniyatini beradi. Bu, ayniqsa, uy vazifalarini bajarish yoki imtihonlarga tayyorgarlik ko'rishda juda foydali. Agar o'quvchi darsda tushunmagan bo'lsa, u video darsni istalgan vaqtda qayta ko'rib, mavzuni mustahkamlashi mumkin.

XULOSA

Xulosa o'rnida shuni aytish joizki, boshlang'ich sinflarda o'qish savodxonligini oshirishga o'yin va multimedia vositalaridan foydalanish metodlari ilmiy ahamiyatga ega. Bu vositalar o'quvchilarning qiziqishlarini o'zgartirishi, darsni qiziqarli va samarali bo'lishiga xizmat qiladi. O'yinlar, o'quvchilarga amaliy faoliyatiga asoslangan mashqlar yordamida ma'lumotlarni tez va oson o'rganish, idrok etish imkonini beradi. O'yinlar motivatsiya va qiziqishni oshirish uchun ideal vositalardir. Misol uchun, interaktiv o'yinlar o'quvchilarning qiziqishini oshirishi sababli o'qishni ham ko'proq yoqtirishiga olib keladi. Multimedia vositalar esa o'qituvchi va o'quvchilar uchun ma'lumotlarni vizual tarzda taqdim etish imkonini beradi. Bu tarzda taqdim etish o'quvchilarga ma'lumotlarini vizual ravishda ko'rib chiqishga imkon beradi.

O'yin va multimedia vositalaridan foydalanish metodlari boshlang'ich sinflarda o'quvchilar uchun bilim va ko'nikmalarini hamda o'qishga bo'lgan motivatsiyani oshiradi. Bundan tashqari, o'yin va multimedia vositalaridan foydalanish o'quvchilarga interaktivlik va ishtirok etish imkonini beradi, ularni bilim olish bilan birga ishlashga shart sharoit yaratadi. Bu esa o'quvchilarning o'zlashtirish kabi kognitiv, kommunikativ rivojlanishlariga olib keladi.

Jamiyatimizning o'zgartirilayotgan texnologiyalarga ega bo'lishi bilan, o'yin va multimedia vositalaridan foydalanish boshlang'ich sinflarda o'qishni yanada rivojlantirishga yordam beradi. Bu yangi usulblar o'quvchilarning 21-asr ko'nikmalarini samarali egallashiga va doimiy tarzda zamonaviy shartlar asosida shakllanishiga ko'maklashadi.

ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard educational review*.
2. Piaget, J., & Cook, M. (1952). *The origins of intelligence in children* (Vol. 8, No. 5, pp. 18-1952). New York: International Universities Press.
3. Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard university press.
4. Papert, S. A. (2020). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. Basic books.
5. Jonassen, D. H. (2000). Computers as mindtools for schools: Engaging critical thinking. (*No Title*).
6. Maqsudov, U. B. Q., & Rahmonova, R. Z. (2022). TA'LIM JARAYONIDA MULTIMEDIYA TEXNOLOGIYALARINING ISTIQBOLLARI. *Oriental renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences*, 2(12), 1166-1173.
7. Maqsudov, U. B. Q., Eraliyev, Y. L., & Qosimova, G. (2022). TA'LIMDA MULTIMEDIALI VOSITALARDAN FOYDALANISHNING PEDAGOGIK XUSUSIYATLARI. *Oriental renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences*, 2(11), 973-980.
8. Maqsudov, U., & Eraliyev, Y. (2022). PEDAGOGIKA FANLARINI O'QITISHDA MULTIMEDIALI VOSITALARDAN FOYDALANISHNING PEDAGOGIK XUSUSIYATLARI. *TA'LIM VA RIVOJLANISH TAHLILI ONLAYN ILMIY JURNALI*, 2(12), 68-73.
9. Qurbonovich, M. U. B. (2022). TALABALARDA MEDIA SAVODXONLIKNI OSHIRISHNING PEDAGOGIK ASOSLARI.
10. Qurbonovich, M. U. B., & Zuhriddinovna, R. R. (2022). OMMAVIY AXBOROT VOSITALARI MEDIASAVODXONLIK KOMPETENSIYALARINISHAKLLANTIRISH OB'EKTI SIFATIDA. *Scientific journal of the Fergana State University*, (4), 3-3.
11. Qurbonovich, M. U. B., & Zuhriddinovna, R. R. OMMAVIY AXBOROT VOSITALARI MEDIASAVODXONLIK KOMPETENSIYALARINISHAKLLANTIRISH OB'EKTI SIFATIDA СМИ КАК ОБЪЕКТ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ МЕДИАОБРАЗОВАНИЯ. *FarDU. ILMIY XABARLAR*, 12.
12. Maksudov, U. K. (2023). SCIENTIFIC-THEORETICAL ANALYSIS OF THE PROMOTION OF STUDENT-YOUTH INITIATIVES BASED ON THE GENDER APPROACH. *Finland International Scientific Journal of Education, Social Science & Humanities*, 11(3), 688-693.