

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

FARG'ONA DAVLAT UNIVERSITETI

**FarDU.  
ILMIY  
XABARLAR**

1995-yildan nashr etiladi  
Yilda 6 marta chiqadi

**2024/3--SON  
ILOVA TO'PLAM**

**НАУЧНЫЙ  
ВЕСТНИК.  
ФерГУ**

Издаётся с 1995 года  
Выходит 6 раз в год

<b>Sh. T.Axmadjonova</b>	Interpretation of the study of speech styles in uzbek linguistics .....	983
<b>Sh. T.Axmadjonova</b>	A study on the characteristics and types of public speaking in english .....	986
<b>Sh. Sh.Dadabayeva</b>	Expression of comparative relation in language .....	990
<b>N.X.Alieva</b>	Evolution of new phraseological units in the era of digitization .....	997
<b>I.M.Jo'rayev</b>	Jadid adabiyotida oila va jamiyat taqdiri masalasi .....	1001
<b>O.Q.Xasanova</b>	Til o'rganuvchilarning xatolarini to'g'rilashda o'yinlardan foydalanishning didaktik ahamiyati .....	1005
<b>И.Ф.Порубай</b>	Рассмотрение языка сферы автоспорта как профессионального языка .....	1010
<b>D.Sh.Rasulova, N.R.Gafurova</b>	Gender study of forms of references in english languages .....	1019
<b>N.R.Gafurova, O'.I.Xomidova</b>	Linguistic and cultural analysis of lexemes expressing tradition in english and uzbek languages .....	1023
<b>I.M.Qo'chqarov</b>	Methods of teaching english .....	1028
<b>N.Z.Axmadjonov</b>	Nemis tili biznes nutqiy aktida kechirim so'rashning semiotik xususiyatlari (Elektron xatlar misolida) .....	1031
<b>Z.M.Xalilova</b>	Tilshunoslikda "Oila/Family" konseptining o'rganilishi .....	1036
<b>G.R.Tashmatova</b>	Роль интеграции предметного содержания и иностранного языка в формировании иноязычной коммуникативной компетенции студентов высших учебных заведений .....	1040
<b>Sh.A.Nuraliyeva</b>	Navoiyshunoslik taraqqiyotida Oybek ijodining o'rni .....	1044
<b>Z.M.Abdullayev</b>	Antroponimlarning egalik shakllari bilan qo'llanilishining etnolingvistik xususiyatlari (O'zbek va Nemis tillari antroponimlari misolida) .....	1047
<b>N.Z.Axmadjonov</b>	Nutq aktlari va ularning klassifikatsiyasi .....	1050
<b>D.X.Madazizova</b>	Badiiy va turistik-reklama diskursida kontaminatsiya imkoniyatlari .....	1055
<b>R.U.Axrорова</b>	«Yosh» tushunchasining lingvistik talqini .....	1059
<b>R.U.Axrорова, L.B.Ikromova</b>	Adabiy asarlarda maqollarning o'rni .....	1064
<b>A.Mamatova</b>	Nemis tilida frazemalarning turli ma'noda qo'llanilishi .....	1069
<b>A.Mamatova</b>	Nemis tilida frazemalarning milliy-madaniy xususiyatlarining nutqiy tasnifi .....	1074
<b>Sh.O.Abdiloyev</b>	Nemis va tojik tillarida frazeologik birliklarni tasniflash masalasi haqida .....	1078
<b>N.Q.Adamboeva</b>	Xushmuomalalik kategoriyasini aksiolingvistik jihatdan tasniflash nazariyasi .....	1083
<b>T.Z.Mingboyeva</b>	The effects of societal expectations on character development in Jack London's novels .....	1087
<b>D.R.Ubaydullayeva, F.S.Abdualiyeva</b>	Omga oldida nutq qilishdagi qo'rquv sabablari va yechimlari .....	1091
<b>R.A.Ortiqov</b>	Роль и значение компьютерных игр в образовании .....	1095



UO'K 81-13

## TA'LIMDA KOMPYUTER O'YINLARINING O'RNI VA AHAMIYATI

## РОЛЬ И ЗНАЧЕНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ОБРАЗОВАНИИ

## THE ROLE AND IMPORTANCE OF COMPUTER GAMES IN EDUCATION

Ortiqov Rustamjon Abdumalik o'g'li 

Farg'ona davlat universiteti Amaliy ingliz tili kafedrası o'qituvchisi

**Аннотация**

Индустрия компьютерных игр сегодня стала больше, чем мировая музыкальная и киноиндустрия. Влияние компьютерных игр на современную молодежь сравнимо с культурным влиянием музыки, политических движений и даже религии на молодежную культуру прошлого. В последнее время компьютерные игры привлекают самых разных людей к использованию компьютеров. Они привели к распространению компьютеров в жизни людей, у которых раньше не было стимула их использовать. Компьютерные игры сегодня получают беспрецедентный доступ в дома, умы и души людей. Следовательно, для разработчиков игр и преподавателей становится все более важным изучать применение компьютеров для улучшения образования, предлагаемого следующему поколению студентов. Компьютерные игры можно использовать для улучшения формы образования и даже сделать компьютеры уникальными инструментами обучения. В статье будут представлены современные сценарии использования компьютерных игр в целях образования и обучения. Также будут рассмотрены области, в которых огромные возможности компьютерных игр как средства обучения могут быть использованы для обучения нового поколения студентов, привыкших к компьютерным играм. Будут также проектироваться новые возможности для компьютерных игр как инструментов познания.

**Annotation**

The computer game industry today has become larger than the global music and movie industries. The influence of computer games on today's youth is comparable to the cultural influence of music, political movements, and even religion on youth culture of the past. Recently, computer games have attracted a wide variety of people to use computers. They have led to the proliferation of computers in the lives of people who previously had no incentive to use them. Computer games today are gaining unprecedented access into people's homes, minds and souls. Consequently, it has become increasingly important for game developers and educators to study the use of computers to improve the education offered to the next generation of students. Computer games can be used to improve the form of education and even make computers unique learning tools. This paper will present current scenarios of using computer games for education and learning purposes. It will also look at areas where the immense potential of computer games as a learning tool can be utilized to educate a new generation of students who are accustomed to computer games. New possibilities for computer games as cognitive tools will also be projected.

**Abstract**

Kompyuter o'yinlari sanoati bugungi kunda jahon musiqa va kino sanoatida katta o'ringa ega. Kompyuter o'yinlarining hozirgi yoshlarga ta'sirini musiqa, siyosiy harakatlar va hatto dinning o'tmishdagi yoshlar madaniyatiga ta'siri bilan solishtirish mumkin. So'nggi paytlarda kompyuter o'yinlari turli sohalarda faoliyat olib boruvchi insonlarni ham jalb qildi. Kompyuter o'yinlari bugungi kunda odamlarning uyiga, ongi va qalbiga misli ko'rilmagan kirish imkoniyatiga ega bo'lmoqda. Binobarin, o'yin ishlab chiquvchilar va o'qituvchilar uchun keyingi avlod o'quvchilariga taqdim etiladigan ta'limni yaxshilash uchun kompyuterlardan foydalanishni o'rganish tobora muhim ahamiyat kasb etmoqda. Kompyuter o'yinlari ta'lim shaklini yaxshilash va hatto kompyuterlarni noyob o'quv vositalariga aylantirish uchun ishlatilishi mumkin. Maqolada kompyuter o'yinlaridan ta'lim va o'qitish maqsadlarida foydalanishning zamonaviy usullari taqdim etiladi. Shuningdek, u kompyuter o'yinlariga o'rganib qolgan yangi avlod o'quvchilarini tarbiyalashda o'quv quroli sifatidagi kompyuter o'yinlarining ulkan imkoniyatlaridan foydalanish mumkin bo'lgan sohalarni ko'rib chiqadi. Kognitiv vositalar sifatida kompyuter o'yinlari uchun yangi imkoniyatlar ham ishlab chiqiladi.

**Калит so'zlar:** Kompyuterlar, O'yinlar, Trening, Ta'lim, vizual effektlar, masofaviy ta'lim.

**Ключевые слова:** Компьютеры, Игры, Обучение, Образование, визуальные эффекты, дистанционное образование.

**Key words:** Computers, Games, Training, Education, visual effects, distance education.

## ВВЕДЕНИЕ

Компьютерные игры сегодня являются самой известной частью программирования в мире. У них невообразимая армия поклонников, состоящая из отдельных личностей, при прочих равных условиях. Они стали настолько известными, что по сюжетам известных компьютерных игр снимают фильмы-блокбастеры. Раздел компьютерных игр занимает первое место по механическим объёмам и авторитету. Нынешние подростки живут и верят в религию компьютерных игр, и люди, чья жизнь оставалась безупречной благодаря ПК, были привлечены в сферу ПК через приманку игр. Веб-игры остаются целой субкультурой со своими местами сбора, персонажами и условиями. Приверженность ПК как средству развлечения сегодня подтверждается только через компьютерные игры. В любом случае они заслуживают уважения как произведения искусства, такие как рисунки или стихи. На этом перекрестке становится все более важным определить, как игры используются в области обучения. В целом игры являются для студентов одним из самых увлекательных способов узнать что-то новое[4]. Использование ПК в обучении по большей части считается панацеей без чьей-либо помощи. Следует понимать, что без обоснованной философии компьютер не сможет понять свою истинную способность как устройства для обучения. Чтобы полностью использовать силу компьютеризированных инноваций в учебном зале, мы хотим подчеркнуть улучшение структуры как таковой для отправки компьютеров в места обучения. В частности, индустрия компьютерных игр и местная область, занимающаяся улучшением игр, должны осознать огромную открытую дверь, которая открылась из-за попыток учителей использовать такие инициативы.

### МЕТОДЫ

Как только вы забудете, что их главная цель — играть в игры, у вас начнутся проблемы (Том Рогински о компьютерах, 1994 г., цитируется по Lubaq, 1995 г.). Видеоигры значительно выросли с тех пор, как Стив Рассел создал первую из них, Space War, в Массачусетском технологическом институте. Чрезвычайно сложная компьютерная графика, создаваемая для сегодняшних компьютерных игр, сильно отличается от архаичного ASCII-изображения, встречавшегося в играх прошлого. Раньше текстовые приключенческие игры считались лучшими из доступных. Если учесть, что эффективность самой передовой компьютерной технологии, доступной сегодня, оценивается путем подсчета количества кадров в секунду, которое можно достичь на ней во время игры в Quake, это действительно кажется далеким временем[3]. Предпочтительной формой развлечения в наши дни являются компьютерные игры. Однако эти развлекательные каналы становятся все более функциональными и имеют большой потенциал.

В целом верно, что игры доставляют широкий спектр удовольствий, включая физическое и умственное участие, мультисенсорную стимуляцию, свободу действий, погружение, вызов, вознаграждение, непосредственность, а также сочетание повторения и разнообразия. Поскольку компьютерные игры «затягивают» игрока, они устанавливают более высокую планку погружения и интерактивности. В своем эссе «Осмысление программного обеспечения: компьютерные игры и интерактивность» Фридман (1994) утверждает:

Текстуальность - Что делает взаимодействие с компьютером настолько захватывающим — к лучшему или к худшему — это то, как компьютеры могут превратить обмен между читателем и текстом в петлю обратной связи. Каждый ваш ответ вызывает реакцию компьютера, которая приводит к новому ответу и так далее, поскольку петля от экрана к вашим глазам, вашим пальцам на клавиатуре, компьютеру и экрану становится единой кибернетической цепью.

Степень связи между учащимся и образовательной средой может быть поднята на новый уровень, если такая реакция будет использована для успешного распространения обучения.

«Компьютерные игры во многих отношениях являются квинтэссенцией программных продуктов, — продолжает Фридман, — если петля обратной связи между пользователем и компьютером является наиболее отличительной чертой взаимодействия человека с компьютером». Образование, или обучение, навязываемое детям в традиционных условиях,

## TILSHUNOSLIK

никогда не считалось «развлекательным» занятием. Если не считать улучшения рефлексов, возникающих при игре в компьютерные игры, большинство игр практически не имеют образовательной ценности. Здесь ситуация постепенно меняется. Выбор образовательных игр, доступных на компьютерах сегодня, больше, чем когда-либо, начиная от «Где в мире Кармен Сандиего?» для маленьких детей — «Microsoft Flight Simulator», ориентированный на потенциальных угонщиков[7]. Этим «основным программным продуктам» необходимо дать шанс, если они смогут помочь сегодняшним студентам сделать образование более прибыльным.

**ПОЛУЧЕННЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

«Я не думаю, что имеет смысл слишком строго разграничивать обучающие программы и игры. Если программа обучения хороша, она напоминает игру; если игра хороша, она многому учит (Артур Найман, 1985, цитируется по Любару, 1995). Ниже представлен обзор нескольких инициатив по созданию образовательных компьютерных игр. Они имеют широкий спектр применений, включая корпоративное образование и образование в школах..

Лого - Язык программирования Logo MIT считается одним из первых примеров компьютерных игр, используемых в учебных целях. После многих лет разработки он претерпел множество изменений и действует до сих пор. Его собственное сообщество разработчиков продолжает работать над этим, чтобы добиться новых прорывов и улучшений.

Несмотря на то, что Logo существует уже более 30 лет, постоянно выпускаются обновленные версии для поддержки обучения по многим академическим предметам. Это даже превратилось в отдельную концепцию, определяющую, как учащиеся начальной школы используют компьютеры. Существует множество вариаций, каждая из которых имеет уникальный взгляд на компьютерное обучение. Во всем мире школы используют логотип в качестве учебного пособия для обучения учащихся компьютерному программированию, среди прочего[2]. Адамсон (1993) приводит интригующий пример одаренного ученика, которого в течение года обучали логотипу вместо обычного урока математики, хотя сейчас он немного устарел..

**E-GEMS**

E-GEMS, проект «Электронные игры для обучения математике и естественным наукам», представляет собой совместный проект Университета Британской Колумбии (UBC). В EMS участвуют исследователи в области информатики и математического образования, а также учителя, дети и профессиональные разработчики игр. Помимо UBC, участниками E-GEMS являются Университет Королевы, Electronic Arts и несколько школ в Британской Колумбии и Онтарио. Проект E-GEMS разработал несколько важных рекомендаций, которым следует следовать при разработке обучающих компьютерных игр.

Они состоят из таких элементов, как гендерные требования, расширенные пользовательские интерфейсы, групповое участие посредством использования игровых сетей и т. д. Одним из наиболее интригующих результатов является то, что зачисление двух детей в одну и ту же систему повышает их мотивацию и участие. Другой вывод заключался в том, что выбранная техника взаимодействия — то есть перетаскивание вместо движений «укажи и щелкни» — может повлиять на мотивацию и достижения.

**Игры-симуляторы военной подготовки**

Несколько лет назад в журнале Wired Magazine был опубликован полнометражный рассказ об использовании коммерческих компьютерных игр, таких как Quake и Doom, в боевой подготовке Корпуса морской пехоты США. Военные уже давно используют моделирование как инструмент, позволяющий солдатам столкнуться с ситуациями, которые не могут быть разрешены при таком подходе, без значительных затрат. Традиционно в этих реконструкциях использовались дорогостоящие догадки и современное оборудование для компьютерного моделирования. Тем не менее, на базе Корпуса морской пехоты Квантико, штат Вирджиния, согласно истории Wired, коммерчески жизнеспособная версия Destruction II была изменена с использованием свободно доступных редакторов уровней и

настраиваемых устройств, и была выпущена модифицированная версия игры под названием *Marine Destruction*. Эта игра продемонстрировала общую тренировочную среду для морских пехотинцев, которая полностью отличалась от традиционных развлекательных игр с точки зрения интеллекта и отвлечения внимания. За исключением компакт-диска *Destruction II*, который стоил около 49,95 долларов США, игра зависела от работ по усовершенствованию, выполненных Отделом демонстрации и отдыха базы морской пехоты. Последние устройства были скачаны из Интернета бесплатно. По сравнению с другими усилиями по разработке видеоигр это было невероятно проницательно. Хотя он никогда не сможет полностью заменить полевое обучение, он по-прежнему является отличным вариантом, например, на военных кораблях и в других удаленных местах, где войска могут не иметь доступа к космосу или благоприятных условий обучения перед развертыванием, или в уникальных ситуациях подготовки, где это место может находиться слишком далеко для выезда на места и подготовки и где войскам необходимо изучить конкретную информацию о конкретном районе. Разработчики игры хотели создать новые уровни на основе планов этажей реальных международных убежищ США по всему миру на тот случай, если ожидается, что потребуются подготовка к враждебным поглощениям и другим психологическим опасностям угнетателей. Это было особенно необходимо, когда консульствам США угрожали захватом или пленением. Таким образом, подготовка к стратегическому приложению была проведена эффективно с использованием готовой игры.

#### Приключенческие игры в деловой и корпоративной среде

С момента появления компьютерных игр приключенческие игры существенно развились по сравнению с их текстовыми аватарами. С тех пор они расширились до ряда поджанров, таких как ролевые игры, симуляторы и игры-головоломки. У них также есть то преимущество, что они являются интерактивным средством повествования. Они нелинейны по своей природе, предлагают высокую степень вовлеченности и в целом обеспечивают более захватывающий опыт, чем любой другой тип цифровых или нецифровых развлечений. Это лишь некоторые из их многочисленных отличительных преимуществ перед традиционными книгами или другими развлекательными литературными источниками.

Приключение, первая компьютерная ролевая игра, была создана в 1960-х годах в Стэнфордском университете. Он был основан на тексте и требовал от игрока решать головоломки, одновременно направляя персонажа в приключения в мистической обстановке. Кроме того, Мартин Гарднер обсуждал игру «ЖИЗНЬ» — симуляцию моделей клеточного роста, созданную его другом, британским математиком Джоном Конвеем, — в своей колонке «Математические игры» в октябрьском выпуске журнала *Scientific American* за 1970 год. Первая «программная игрушка» LIFE мгновенно стала хитом и представляла собой невероятно гибкую модель системной эволюции, с которой можно было играть и изменять ее бесконечно. С тех пор приключенческие игры превратились в сложный вид развлечения, и теперь вокруг них сосредоточено множество образовательных мероприятий. Погружение в подобные ситуации и практика — наиболее естественные способы получения знаний в какой-либо области реального мира. Хотя этот метод обучения — обучение на практике — довольно эффективен для передачи оперативных знаний, его сложно применять в условиях классной комнаты. Проблему предоставления студентам такого рода опыта в реальных сценариях с высоким уровнем стресса, таких как торговля акциями, можно решить с помощью компьютерных игр-симуляций. Были созданы игры, разработанные специально для корпоративного обучения, а также другие игры, связанные с бизнесом, которые имитируют реальные сценарии, такие как сценарии маркетинга и планирования. В течение долгого времени стажеры-менеджеры и другие сотрудники корпоративного сектора получали обучение посредством стратегических игр. Многочисленные варианты стратегических игр, таких как *SimCity*, превратились в сотни отдельных версий, каждая из которых допускает уникальные манипуляции. Существуют разные версии для разных целей. В школах есть свои варианты обучения географии и истории; В бизнес-школах есть свои версии обучения эффективным административным способностям.

#### ОБСУЖДЕНИЕ

## TILSHUNOSLIK

Чтобы компьютерная игра превзошла уровень «старого вина в новой бутылке» и по-настоящему обучила игрока выбранной области, она должна быть чем-то большим, чем просто копирование традиционных образовательных инструментов, используемых в компьютерном обучении. Чтобы игры принесли по-настоящему пользу, преподаватели должны рассматривать их как совершенно новую область обучения и чистый лист. Педагоги, которые преуспевают в этой недавно появившейся области, обладающей безграничным потенциалом для создания эффективной среды обучения, должны быть «нестандартными» и «нестандартными» мыслителями. Разработчик должен обладать адекватными знаниями в трех важнейших областях: педагогические знания, опыт работы в соответствующей области и дизайн интерфейса. Игра станет поистине уникальным применением компьютерных игр только в том случае, если сосредоточить внимание на этих важнейших областях, подняв ее выше уровня типичной компьютерной игры..

**Дизайн интерфейса**

Дизайн интерфейса должен учитывать несколько факторов – удобство использования, доступность, интерактивность и т. д. В случае образовательных игр особое внимание уделяется разработке юзабилити, поскольку целевая аудитория образовательных игр может включать людей, которые по своей сути не знакомы с концепцией компьютеров. и дети, чьи ожидания образуют интерфейс, который может показаться необоснованным с точки зрения взрослого зрителя. Кроме того, в игре, разработанной для людей со всего мира, необходимо уделить особое внимание тому, чтобы интерфейс был достаточно интуитивно понятным, дружелюбным и чувствительным для людей любого происхождения. Поскольку игры используются в качестве терапии для людей с ограниченными возможностями, разработчику становится важно учитывать и их сторону проблем. Хорошая в остальном игра может быть испорчена отсутствием грамотного интерфейса. Следовательно, необходимо принять новые парадигмы для проектирования интерфейса..

**Педагогические знания**

Сегодняшние учителя имеют более широкий выбор инструментов, чем когда-либо прежде. Но чтобы эффективно использовать эти инструменты для обучения «поколения MTV», необходимо пропагандировать усовершенствованные методы.

Педагогические знания по предмету касаются не только содержания предмета, но и того, как его следует представить в форме, которая будет доходить до учащегося очень эффективно и увлекательно, без какого-либо «шума», проникающего в общение, и без любая важная информация теряется. Эта эффективность должна присутствовать в любой обучающей игре, ведь основная идея — научить чему-то игрока. Это достигается путем обращения к широкому кругу экспертных знаний по рассматриваемому предмету о том, как его преподают традиционно, в каком порядке соединяются части и какие улучшения можно внести в цифровую среду в процесс обучения.

Чтобы создать для игроков целостный и захватывающий игровой процесс, экспертиза предметной области является важнейшим аспектом разработки игр, который необходимо тщательно изучить. Количество времени, которое производственная группа посвятила приобретению опыта в предметной области, определяет разницу между игрой, которая глубоко углубляется в предмет, и игрой, которая просто скользит по поверхности. Недостаточное понимание предметной области со стороны разработчиков может привести к «крушению поезда», негативные последствия которого трудно переварить и которые могут нанести ущерб репутации в играх, преподающих предметы со сложными концепциями.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Сегодня мир разработки компьютерных игр опирается на передовые компьютерные технологии. Как сегмент, который в настоящее время занимает одну из самых гламурных позиций в компьютерной индустрии и чей оборот превзошел даже Голливуд, компьютерные игры приобрели большой успех. Игры распространяют исследования в таких областях, как искусственный интеллект, компьютерная графика, 3D-анимация и другие технологические направления, которые ранее были областью теоретической информатики и которые ранее считались «некрутыми» областями или непрактичными границами с небольшими

возможностями. для будущих исследований и разработок. В статье Newsweek от 1 января 2000 года Сет Стивенсон пишет: «В следующем столетии средством создания наиболее динамичного, живого и захватывающего нового искусства станут видеоигры». Стивенсон говорит, что эти игры будут «более интересными, чем фильмы, более прибыльными, чем фильмы, и, да, более захватывающими, чем фильмы». Чтобы игры стали зрелой и приносящей прибыль индустрией, ей необходимо выйти в новые измерения и границы и исследовать области, в которых она может выйти за рамки плато индустрии развлечений, на которой она находится сейчас. Настало время для отрасли изучить эти новые парадигмы и подготовиться к следующему этапу эволюции, который ее ждет впереди.

#### ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Adamson, E. (1993). "The best learning is play". *Logo Update*, Vol. 1 No. 1, Spring, available at: [www.media.mit.edu/logo-foundation/pubs/logoupdate/V1N1.html](http://www.media.mit.edu/logo-foundation/pubs/logoupdate/V1N1.html)
2. Friedman, T. (1994). "Making sense of software: computer games and interactive textuality". in Jones, S. (Ed.), *Community in Cyberspace*. Sage, Thousand Oaks, CA, see also [www.duke.edu/~tlove](http://www.duke.edu/~tlove)
3. Tom Roginski on computers, 1994 cited in Lubar, 1995.
4. Lubar, D. (1995). *It's Not a Bug, It's a Feature! Computer Wit and Wisdom*, Addison-Wesley, Reading, MA. [www.TheBenefitsOfPlayingVideoGames-Effectiviology](http://www.TheBenefitsOfPlayingVideoGames-Effectiviology)
5. Ortiqov, R. 2023. THE PROBLEMS AND THEIR IMAGERY IN THE NOVEL "FATHER GORIO" BY HONORE DE BALZAC. *Fergana state university conference*. (Dec. 2023), 125.
6. o'g'li, O.R.A. 2023. Theoretical Aspect of "Synecdoche "As a Stylistic Figure. *Best Journal of Innovation in Science, Research and Development*. 2, 4 (Apr. 2023), 249–254.
7. Ortiqov Rustamjon, & Mo'yidinov Shahboz. (2022). Websites as Support Tools for Learning the English Language in Fergana State University. *Czech Journal of Multidisciplinary Innovations*, 4, 38–46. Retrieved from <https://www.peerianjournal.com/index.php/czimi/article/view/67>
8. Ortiqov, Rustamjon. "STRUCTURAL AND SEMANTICAL FEATURES AND DIFFERENCES OF ORAL AND WRITTEN SPEECH." *INTERNATIONAL CONFERENCE ON LEARNING AND TEACHING 1.9* (2022): 438-442.
9. Ortiqov, R. "FARG'ONA DAVLAT UNIVERSITETIDA INGLIZ TILINI O'RGANISH UCHUN YORDAM BO'LADIGAN INTERNET VEBSAYTLAR." *Science and innovation* 1.B6 (2022): 530-535.
10. Ортиқов, Рустамжон Абдумалик Ўғли. "ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ «СИНЕКДОХИ» КАК СТИЛИСТИЧЕСКОЙ ФИГУРЫ." *Scientific progress* 4.5 (2023): 313-319.
11. BO, ITNOR, and YAMR TAVSIYALAR. "Ortiqov-Farg 'ona davlat universiteti o 'qituvchisi." *FARG 'ONA DAVLAT UNIVERSITETI* 128.