



**FARZAND TARBIYASIDA OTA-ONALAR ROLI:  
ZAMONAVIY PEDAGOGIK VA  
PSIXOLOGIK YONDASHUVLAR**  
mavzusidagi Respublika ilmiy-amaliy konferensiya



**WORDWALL.NET PLATFORMASI TA'LIMDA JARAYONIDA  
INTERAKTIV VOSITA SIFATIDA**

**Qosimov Abdulaziz Obidjon o'g'li**

*Qo'qon davlat universiteti 2-bosqich magistranti*

**Annotatsiya.** *Maqolada zamonaviy ta'lim texnologiyalaridan biri bo'lgan Wordwall.net platformasining texnik, didaktik va metodik imkoniyatlari tahlil qilingan. Tadqiqot jarayonida platformaning arxitekturasi, interaktiv o'yin shablonlari, o'quv jarayonida qo'llanish mexanizmi hamda kognitiv rivojlanishga ta'siri nazariy jihatdan o'rganildi. Tahlil natijalari Wordwall.net platformasi o'qitish jarayonida gamifikatsiyani samarali joriy etish vositasi sifatida qo'llanishi mumkinligini ko'rsatadi.*

**Kalit so'zlar:** *interaktiv ta'lim, Wordwall.net, gamifikatsiya, didaktik imkoniyat, raqamli platforma, kognitiv rivojlanish.*

**Annotation.** *The article analyzes the technical, didactic, and methodological potential of the Wordwall.net platform as a modern educational technology. The research theoretically examines the platform's architecture, interactive templates, application mechanisms in the learning process, and its role in cognitive development. The analysis shows that Wordwall.net can serve as an effective tool for integrating gamification into modern education.*

**Keywords:** *interactive learning, Wordwall.net, gamification, didactic potential, digital platform, cognitive development.*

## **KIRISH**

So'nggi yillarda raqamli texnologiyalar ta'lim tizimining ajralmas tarkibiy qismiga aylandi. Onlayn ta'lim, gamifikatsiya va interaktiv metodlarning qo'llanilishi o'quvchilarning bilish faoliyatini faollashtirish, motivatsiyani oshirish hamda o'qituvchi faoliyatini optimallashtirish imkonini bermoqda. Shu nuqtayi nazardan, Wordwall.net platformasi bugungi kunda eng keng tarqalgan interaktiv vositalardan biri sifatida ajralib turadi.

Wordwall.net — bu o'qituvchilarga tayyor shablonlar asosida o'yinlar, testlar, viktorinalar va interaktiv mashqlar yaratish imkonini beruvchi onlayn platformadir. U dars jarayonini jonlantiradi, o'quvchilarda mustaqil fikrlash, tezkor javob berish, tahlil qilish va raqobat muhitida o'rganish ko'nikmalarini shakllantiradi.

Mazkur maqolada Wordwall.net platformasining texnik-pedagogik xususiyatlari, uning ta'lim jarayoniga qo'shadigan didaktik hissasi hamda raqamli o'qitish vositasi sifatidagi imkoniyatlari nazariy tahlil asosida yoritilgan.

## **METODOLOGIYA**



**FARZAND TARBIYASIDA OTA-ONALAR ROLI:  
ZAMONAVIY PEDAGOGIK VA  
PSIXOLOGIK YONDASHUVLAR**  
mavzusidagi Respublika ilmiy-amaliy konferensiya



Tadqiqot sof tahliliy-nazariy yondashuv asosida amalga oshirildi. Unda Wordwall.net platformasining texnik, didaktik va metodik jihatlari tizimli ravishda o'rganilib, uning ta'lim jarayonidagi o'rni ilmiy-nazariy asosda tahlil qilindi.

Tadqiqotda quyidagi metodlardan foydalanildi:

Tahliliy-uslubiy yondashuv – Wordwall.net platformasining funksional imkoniyatlari, interfeysi, shablonlari va ularning o'quv jarayonida qo'llanilishi tahlil qilindi;

Taqqosiy tahlil – Wordwall.net platformasi Kahoot, Quizizz va Nearpod kabi o'xshash interaktiv vositalar bilan solishtirilib, ularning didaktik ustunlik va cheklovlari aniqlab chiqildi;

Manbaviy tahlil – zamonaviy interaktiv ta'lim texnologiyalari, gamifikatsiya va raqamli o'qitish bo'yicha ilmiy adabiyotlar va internet manbalari o'rganildi.

Metodologik asos sifatida interaktiv ta'limning konstruktivistik yondashuvi (Piaget, Vygotskiy, Bruner), gamifikatsiya nazariyasi (Deterding va boshqalar, 2011) hamda Bloom taksonomiyasi (Anderson & Krathwohl, 2001) qabul qilindi. Ushbu nazariy konsepsiyalar Wordwall.net platformasining didaktik imkoniyatlarini tahlil qilishda asosiy konseptual yo'nalish sifatida xizmat qildi.

### **NATIJARAR VA MUHOKAMA**

Texnik tuzilishi va interfeys. Wordwall.net bulutli texnologiya asosida ishlaydi. Barcha foydalanuvchi ma'lumotlari xavfsiz serverlarda saqlanadi. Platforma HTML5 texnologiyasida ishlab chiqilgan bo'lib, kompyuter, planshet va smartfonlar bilan to'liq mos keladi. Foydalanuvchilar hech qanday dastur o'rnatmasdan, brauzer orqali o'yinli mashqlar va testlar yaratishlari mumkin.

Interfeys sodda tayyor shablonlarning mavjudligi tufayli Wordwall.net platformasi dasturlash yoki grafik dizayn bo'yicha maxsus ko'nikmalarni talab qilmaydi.

Didaktik imkoniyatlar. Platformada 50 dan ortiq interaktiv shablon mavjud bo'lib (1-rasm), ular Bloom taksonomiyasining bilish darajalariga muvofiq moslashtirilgan:

Bilish bosqichi: "True or False", "Match up", "Wordsearch";

Tushunish bosqichi: "Quiz", "Grouping", "Find the match";

Qo'llash bosqichi: "Open the box", "Whack-a-mole";

Tahlil va sintez bosqichi: "Random wheel", "Labelled diagram".



**1-rasm. Worldwall platformasida yaratilgan interaktiv mashqlarga misollar.**



**FARZAND TARBIYASIDA OTA-ONALAR ROLI:  
ZAMONAVIY PEDAGOGIK VA  
PSIXOLOGIK YONDASHUVLAR**  
mavzusidagi Respublika ilmiy-amaliy konferensiya



Tahliliy natijalarga ko'ra, Wordwall.net mashqlarining qariyb 60 foizi past va o'rta kognitiv darajalarga, 40 foizi esa yuqori tafakkur jarayonlariga yo'naltirilgan. Bu platformaning o'quvchilarda analitik fikrlashni rivojlantirishga xizmat qiluvchi moslashuvchan vosita ekanini ko'rsatadi.

Didaktik samaradorlik va qo'llanish imkoniyatlari. Wordwall.net platformasi ta'lim jarayonida quyidagi natijalarni ta'minlaydi:

gamifikatsiyani muvaffaqiyatli joriy etadi;

o'quvchilarning bilish faoliyatini faollashtiradi;

o'qituvchining darsga tayyorgarlik vaqtini qisqartiradi;

fanlararo integratsiyani qo'llab-quvvatlaydi;

o'qitish jarayonida motivatsion va baholovchi vosita sifatida ishlatiladi.

Biroq, platformaning bepul versiyasidagi funksional cheklovlar, internetga bog'liqlik va ayrim interfeys elementlarining ingliz tilida eknnaligi uning to'liq imkoniyatlaridan foydalanishni qiyinlashtiradi.

#### **XULOSA VA TAVSIYALAR**

Nazariy tahlil natijalari shuni ko'rsatadiki, Wordwall.net platformasi zamonaviy o'quv jarayonida o'quvchilarning kognitiv faoliyatini faollashtirishda samarali vosita bo'lib xizmat qiladi. Ushbu platforma o'qitish jarayoniga o'yin elementlarini integratsiya etish orqali gamifikatsiyani muvaffaqiyatli joriy etish imkonini beradi hamda darslarni motivatsion va interaktiv shaklda tashkil etishga ko'maklashadi. Shuningdek, Wordwall.net o'qituvchilarga darsni rejalashtirish, topshiriqlarni tayyorlash va natijalarni baholash jarayonlarini soddalashtirishda amaliy yordam beradi.

Biroq, platformaning ayrim texnik cheklovlari va internet tarmog'iga to'liq bog'liqligi uni offline sharoitda qo'llash imkoniyatlarini chegaralaydi. Bu esa ayrim ta'lim muassasalari uchun resursdan to'liq foydalanish jarayonida muayyan muammolarni keltirib chiqarishi mumkin.

Tadqiqot asosida quyidagi tavsiyalar ilgari suriladi:

birinchidan, o'qituvchilarga Wordwall.net platformasidan darsning motivatsion bosqichida hamda bilimlarni mustahkamlash jarayonida foydalanish tavsiya etiladi;

ikkinchidan, fanlararo integratsiyani ta'minlash maqsadida platformaning turli shablonlaridan samarali foydalanish lozim;

uchinchidan, ta'lim muassasalari raqamli ta'lim infratuzilmasini boyitish uchun Wordwall.net platformasini o'z resurslar bazasiga integratsiya etishlari maqsadga muvofiqdir;

to'rtinchidan, kelgusida Wordwall.net asosida o'quv natijalarining psixometrik tahlilini o'tkazish va uning kognitiv rivojlanishga ta'sirini chuqurroq o'rganishga bag'ishlangan tadqiqotlar olib borish zarur.



**FARZAND TARBIYASIDA OTA-ONALAR ROLI:  
ZAMONAVIY PEDAGOGIK VA  
PSIXOLOGIK YONDASHUVLAR**  
mavzusidagi Respublika ilmiy-amaliy konferensiya



Umuman olganda, Wordwall.net platformasi o'qitishning zamonaviy shakllarini joriy etishda, o'quvchilarda mustaqil fikrlashni shakllantirishda hamda o'qituvchi faoliyatini samarali tashkil etishda muhim interaktiv vosita sifatida yuqori didaktik salohiyatga ega.

**FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR**

1. Reiser, R. A. (2001). *A history of instructional design and technology*. Educational Technology Research and Development.
2. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining gamification*. MindTrek Conference.
3. Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
4. Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge*. Teachers College Record.
5. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. Pfeiffer.
6. Hattie, J., & Timperley, H. (2007). *The Power of Feedback*. Review of Educational Research.
7. Tomlinson, C. A. (2014). *The Differentiated Classroom: Responding to the Needs of All Learners*. ASCD.
8. CAST (2018). *Universal Design for Learning Guidelines, Version 2.2*. CAST Inc.
9. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
10. Black, P., & Wiliam, D. (1998). *Inside the Black Box: Raising Standards through Classroom Assessment*. Phi Delta Kappan.