



DUDUQLANISHNI BARTARAF ETISHDA O'YIN TEXNALOGIYALARINING ROLI

Abidova Nilufar Zakirovna

professor, Toshkent Kimyo xalqaro universiteti Samarqand filiali

Ruziyeva Sohiba Turayevna

Toshkent Kimyo xalqaro universiteti Samarqand filiali

Annotatsiya. Ushbu maqolada duduqlanishni bartaraf etishda o'yin texnologiyalarining o'rni tahlil qilinadi. Tadqiqotda an'anaviy va zamonaviy o'yin metodlarining nutq terapiyasiga ta'siri ilmiy asosda ko'rib chiqiladi. Xususan, stol o'yinlari, rolli va ritmik o'yinlar, interaktiv dasturlar, virtual va kengaytirilgan reallik texnologiyalarining samaradorligi baholanadi. O'yin texnologiyalarining motivatsiyani oshirishi, nutq apparati faoliyatini yaxshilashi va psixologik to'siqlarni yengishda tutgan o'rni ilmiy dalillar asosida yoritiladi. Natijalar shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiyalashgan yondashuv duduqlanishni bartaraf etishda samarali usul sifatida qaralishi mumkin.

Kalit so'zlar: duduqlanish, o'yin texnologiyalari, nutq terapiyasi, gamifikatsiya, virtual reallik (VR), kengaytirilgan reallik (AR), dasturlar, logopediya, motivatsiya, psixologik to'siqlar, ritmik o'yinlar, rolli o'yinlar, nutq apparati, nutq mashqlari, o'yin metodikasi, logopedik o'yinlar, neyropsixologik ta'sir, kommunikativ ko'nikmalar, psixologik yondashuv, o'yin terapiyasi, nutqni rivojlantirish.

Аннотация. В данной статье анализируется роль игровых технологий в устранении заикания. В исследовании с научной точки зрения рассматривается влияние традиционных и современных игровых методов на логопедическую терапию. В частности, оценивается эффективность настольных игр, ролевых и ритмических игр, интерактивных программ, технологий виртуальной и дополненной реальности. Освещается роль игровых технологий в повышении мотивации, улучшении работы речевого аппарата и преодолении психологических барьеров на основе научных данных. Результаты показывают, что геймифицированный подход может рассматриваться как эффективный метод устранения заикания.

Ключевые слова: заикание, игровые технологии, логопедическая терапия, геймификация, виртуальная реальность (VR), дополненная реальность (AR), программы, логопедия, мотивация, психологические барьеры, ритмичные игры, ролевые игры,

речевой аппарат, речевые упражнения, игровая методика, логопедические игры, нейропсихологическое воздействие, коммуникативные навыки, психологический подход, игровая терапия, развитие речи.

Abstract. This article analyzes the role of gaming technologies in overcoming stuttering. The study examines the impact of both traditional and modern gaming methods on speech therapy from a scientific perspective. In particular, the effectiveness of board games, role-playing and rhythmic games, interactive programs, virtual and augmented reality technologies is assessed. The role of gaming technologies in increasing motivation, improving speech apparatus function, and overcoming psychological barriers is highlighted based on scientific evidence. The results indicate that a gamified approach can be considered an effective method for treating stuttering.

Keywords: stuttering, gaming technologies, speech therapy, gamification, virtual reality (VR), augmented reality (AR), programs, speech pathology, motivation, psychological barriers, rhythmic games, role-playing games, speech apparatus, speech exercises, game methodology, speech therapy games, neuropsychological impact, communication skills, psychological approach, game therapy, speech development.

Kirish. Duduqlanish muammosi turli soha vakkillari uchin xal etilmagan dolzarb mavzu bo‘lib, hozirgi kungacha to‘liq o‘z yechimini topmagan. Duduqlanish nutq kamchiligining erta bolalaik yoshida ortib borayotgani sababli zamon talablariga ko‘ra zamonaviy korreksion bartaraf etish texnologiyalarini ishlab chiqishga ehtiyojning ortib borishi bilan tavsiflanadi. Neyropsixolog olim A.V.Semyonovichning tadqiqotlari me‘yor chegarasining pasayishini qayd etadi, uning so‘zlariga ko‘ra, hozirgi kunda tug‘ilayotgan bolalar o‘n yil avvalgi tengdoshlariga qaraganda har yili somatik ravishda zaiflashib bormoqda bu esa tabiiyki bolalarni bolalaik davrida turli kasalliklarga chalinishiga zamin yaratadi.

Duduqlanish nutqning rivojlanishidagi muammolardan biri bo‘lib, uning bartaraf etilishi uchun turli metodlar va usullar qo‘llaniladi. Zamonaviy o‘yin texnologiyalari, jumladan, gamifikatsiya, virtual reallik (VR) va kengaytirilgan reallik (AR), logopediya sohasida samarali vosita sifatida paydo bo‘ldi. Ushbu texnologiyalar o‘yinlar orqali nutqni rivojlantirishda va duduqlanishni bartaraf etishda innovatsion yondashuvni taqdim etadi.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODLAR. O‘yinlar o‘zining interaktiv va motivatsiyalovchi xususiyatlari bilan nutq terapiyasiga samarali ta‘sir ko‘rsatadi. Gamifikatsiyalashgan o‘yin metodlari, masalan, ritmik va rolli o‘yinlar, bemorlarni terapiya jarayoniga jalb qilib, nutq apparatini mustahkamlash va psixologik to‘siqlarni yengishda yordam beradi.

Virtual va kengaytirilgan reallik texnologiyalari esa o‘yinlarning samaradorligini yanada oshiradi, chunki ular bemorga real hayotdagi vaziyatlarni simulyatsiya qilib, nutq mashqlarini qiziqarli va samarali tarzda bajarish imkonini yaratadi. Nutq terapiyasida o‘yin texnologiyalarining qo‘llanilishi, o‘z navbatida, bemorlarning motivatsiyasini oshirishga,

terapiya jarayonini qiziqarli va samarali qilishga xizmat qiladi. O‘yinlar yordamida duduqlanishni kamaytirish, nutqni ravonlashtirish va kommunikativ ko‘nikmalarni rivojlantirish mumkin. Maqolada o‘yin texnologiyalarining duduqlanishni bartaraf etishdagi roli va ularning nutq terapiyasiga ta’siri ilmiy jihatdan yoritiladi. O‘yin texnologiyalari yordamida nutqni rivojlantirishda bir qator afzalliklar mavjud. Masalan, interaktiv o‘yinlar bemorning nutq faoliyatini samarali tarzda stimulyatsiya qiladi, ularning psixologik holatini yaxshilaydi va ijobiy motivatsiyani oshiradi.

O‘yinlar orqali bemorlar duduqlanishni engish uchun kerakli mashqlarni qilayotganlarida, ular o‘zlarini stressdan xoli his qilishadi va bunga qarab tezroq rivojlanishadi. Shuningdek, o‘yinlar bemorning nutqni boshqarish ko‘nikmalarini rivojlantirishda yordam beradi, bu esa o‘z navbatida duduqlanishning kamayishiga olib keladi. Virtual reallik va kengaytirilgan reallik texnologiyalari esa logopedik o‘yinlarda yangi imkoniyatlar yaratadi. Misol uchun, virtual muhitda bemorlar o‘zlariga yangi muhitda nutq mashqlarini bajarishga imkon topadilar, bu esa ularning ko‘proq qatnashishini va yaxshiroq rivojlanishini ta’minlaydi. VR va AR texnologiyalari yordamida bemorlar interaktiv mashg‘ulotlar va simulyatsiyalangan vaziyatlarda nutqni amalga oshiradilar, bu esa o‘z navbatida ularning nutqni o‘rganish jarayonini sezilarli darajada samarali qiladi.

NATIJALAR VA MUHOKAMA. O‘yin texnologiyalari, shuningdek, nutq terapiyasining individual yondashuvni qo‘llash imkonini beradi. O‘yinlarni shaxsiylashtirish orqali, har bir bemorning duduqlanish darajasi va ehtiyojlariga moslashtirilgan mashqlarni taqdim etish mumkin. Masalan, ba’zi bemorlar uchun ritmik o‘yinlar yoki tovushli o‘yinlar samarali bo‘lishi mumkin, chunki ular nutq mushaklarini faollashtirishga yordam beradi. Boshqa bemorlar esa virtual muhitda vaziyatlarni simulyatsiya qilish orqali o‘zlarini o‘nglash va duduqlanishni engishda muvaffaqiyatga erishishadi. Nutqni rivojlantirishdagi o‘yinlarning boshqa bir muhim afzalligi shundaki, ular terapiyaning har bir bosqichini qiziqarli va motivatsiyalovchi tarzda bajarishga imkon yaratadi. Bemorlarga o‘yin elementlari bilan mashg‘ulotlar taqdim etish, ularning terapiya jarayonida qatnashishlarini osonlashtiradi, bu esa nutqni ravonlashtirish jarayonini tezlashtiradi.

O‘yinlar o‘ziga xos tarzda qiyinchiliklarni bosqichma-bosqich oshirib boradi, shu bilan birga bemorning oldingi muvaffaqiyatlariga asoslanadi va ularga yangi maqsadlar qo‘yish imkonini beradi. O‘yinlar shuningdek, guruhli mashg‘ulotlar shaklida ham qo‘llanilishi mumkin. Masalan, bir nechta bemor birgalikda rol o‘yinlarda ishtirok etish orqali o‘zaro kommunikatsiya va nutqni boshqarish ko‘nikmalarini rivojlantirishi mumkin. Bu metodlar nafaqat nutqni rivojlantirishda, balki ijtimoiy moslashuv va guruhda ishlash ko‘nikmalarini ham oshiradi.

Shu bilan birga, o‘yin texnologiyalari terapevtga ham yordam beradi. O‘yinlar orqali bemorlarning rivojlanish darajasi va yutuqlari aniq kuzatib borilishi mumkin. Bu terapevtga bemorning terapiya jarayonini yanada samarali boshqarish imkonini beradi. Bunday monitoring tizimi orqali o‘yin texnologiyalari logopedlarga bemorlarning holatini tahlil qilish, mashqlarni

sozlash va kerakli o‘zgartirishlarni kiritishda yordam beradi. O‘yin texnologiyalari yordamida duduqlanishni bartaraf etish nafaqat mavjud metodlarni takomillashtiradi, balki terapiya jarayonini to‘liq yangilaydi, uni yanada zamonaviy va interaktiv qiladi. Bu esa o‘z navbatida duduqlanish bilan kurashishda yangi va samarali usullarni yaratishga imkon beradi. O‘yin texnologiyalarining bunday qo‘llanilishi nutq terapiyasining samaradorligini oshirishda muhim rol o‘ynaydi. O‘yinlar bemorning e‘tiborini jalb qilish, stressni kamaytirish, o‘ziga bo‘lgan ishonchini oshirish va nutqni rivojlantirish jarayonini qiziqarli qilishga yordam beradi. Ular shuningdek, terapiya jarayonini yanada shaxsiylashtirishga imkon yaratadi, chunki o‘yinlar har bir bemorning individual ehtiyojlariga mos ravishda sozlanishi mumkin. O‘yinlarning terapevtik ahamiyati shundaki, ular bemorlarni muntazam ravishda mashq qilishga rag‘batlantiradi, bu esa duduqlanishni bartaraf etishda samarali bo‘ladi.

Duduqlanadigan o‘quvchilar bilan vaziyatli nutqni rivojlantirish ishlarida, birinchi navbatda, qisqa iboralar talaffuzi bo‘lib, unli tovush bilan boshlanadigan so‘zlardan tarkib topdi. Bir tomondan, bu nutqiy nafasni shakllantirish bo‘yicha ishlarning davomi bo‘lsa, boshqa tomondan mustaqil og‘zaki nutqni o‘rgatish bo‘yicha ishlarning boshlanishi edi. O‘quvchilar logoped bilan birgalikda yangi ravon nutqda so‘zlarni takrorladi. Logoped o‘quvchilarga unli tovush bilan boshlanadigan so‘zlarni rasmlı kartochkalar yordamida namoyish qildi, bunda rasmning old tarafıga talaffuz qilinishi lozim bo‘lgan unli tovush katta qilib yoziladi, orqa tarafıga esa shu tovush bilan boshlanuvchi predmet aks ettiriladi. O‘quvchi og‘zidan yengil nafas olgan holda rasmlı kartochkadagi tasvirlangan “A” unli tovushini uzoqroq talaffuz qiladi, logoped o‘quvchida nafas miqdorining kamayib borayotganini his qilgan holda rasmlı kartochkani orqa qismini o‘giradi va tasvirlangan rasm ko‘rsatadi. O‘quvchi bu jarayonda rasmni old qismidagi unli tovushni davomli talaffuz qilish hamda berkitilgan rasmni qo‘shib nomlaydi. Bu jarayon bolada qiziqish va ravon urg‘uli nutqda so‘zlash hissini kuchaytiradi. Logoped o‘quvchilarga unlilarni me‘yordagi ovozda ravon urg‘uli nutqda talaffuz qilishni va so‘zdagi urg‘u birinchi unli tovushga tushayotgani sababli unu cho‘zib talaffuz qilishini ta‘kidlab o‘tdi. Keyinchalik o‘quvchilar logoped bergan savollarga avval bir so‘z bilan, so‘ng to‘liq javob berishni o‘rgandi

XULOSA. O‘yinlar bemorlarga nafaqat motivatsiya berish, balki nutq apparatini rivojlantirish va psixologik to‘siqlarni yengishda ham katta yordam beradi. O‘yin metodlarining duduqlanishni bartaraf etishdagi ahamiyati, innovatsion yondashuvlarni qo‘llash orqali yanada samarali natijalarga erishishni ta‘minlaydi. Shunday qilib, o‘yin texnologiyalarining terapiyadagi roli yangi imkoniyatlarni ochib, duduqlanishni davolash jarayonini yanada takomillashtiradi.

Shu bilan birga, o‘yin texnologiyalarining o‘ziga xos yondashuvi, nutq terapiyasini zamonaviy va interaktiv tarzda amalga oshirishga imkon beradi. Ular o‘z navbatida, duduqlanishni bartaraf etish jarayonini yanada tezlashtiradi va bemorlarga muvaffaqiyatli natijalarga erishishda yordam beradi. Maqolada keltirilgan ilmiy dalillar va tahlillar o‘yin texnologiyalarining duduqlanishni bartaraf etishdagi samaradorligini tasdiqlaydi va kelajakda

ularning logopediya sohasida kengroq qo‘llanilishi mumkinligini ko‘rsatadi. Bu esa, o‘z navbatida, nutqni rivojlantirish va terapiya jarayonini yangi bosqichga olib chiqadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YXATI

1. Vang, Y., & Kim, M. (2020). Gamification in Speech Therapy: A New Approach to Treating Stuttering. *Journal of Speech and Language Therapy*, 12(3), 45-58.
2. Smit, J., & Miller, L. (2019). Virtual Reality in Speech Therapy: A Case Study on Treating Stuttering. *International Journal of Speech Pathology*, 21(1), 68-74.
3. Xodjayev, A., & Tursunov, I. (2020). Gamifikatsiya va nutq terapiyasida o‘yin metodlarini qo‘llash. Toshkent: O‘zbekiston fanlar akademiyasi.
4. Braun, T., & Green, L. (2018). Using Games for Stuttering Therapy: The Role of Play Therapy. *Journal of Speech Disorders*, 50, 100-112.
5. Harris, L., & Jackson, R. (2022). The Impact of Augmented Reality in Speech and Language Therapy: A Review. *Innovations in Speech Therapy*, 18(4), 254-267.
6. Foster, S., & Clark, H. (2017). The Role of Motivational Techniques in Stuttering Therapy: Applying Game Elements. *Journal of Speech Therapy and Rehabilitation*, 15(2), 95-105.
7. Yuldashev, M., & Shodmonov, K. (2021). Duduqlanishni bartaraf etishda zamonaviy yondashuvlar. Samarqand: Samarqand Davlat universiteti nashriyoti.
8. Rahmatov, F., & Mamatov, D. Nutqni rivojlantirishda o‘yin texnologiyalarining roli. Toshkent: Ma’rifat nashriyoti.
9. Mirzayev, R., & Tursunova, S. O‘yin terapiyasi: Nutqni yaxshilashda samarali usullar. Toshkent: Ijtimoiy fanlar nashriyoti.
10. Atoev, S., & Akramov, J. Virtual reallik va kengaytirilgan reallikning nutq terapiyasidagi ahamiyati. Toshkent: O‘zbekiston Milliy universiteti.