ISSN: 3060-4613

MAKTABGACHA VA MAKTAB TA'LIMI VAZIRLIGI

O'zbekiston Milliy Pedagogika Universiteti



№10(5)
2026

13.00.00 Pedagogika fanlari
13.00.01 Pedagogika nazariyasi. Pedagogik ta'limotlar tarixi
13.00.02 Ta'lim va tarbiya nazariyasi va metodikasi (sohalar bo'yicha)
13.00.03 Maxsus pedagogika
13.00.04 Jismoniy tarbiya va sport mashg'ulotlari nazariyasi va metodikasi
13.00.05 Kasb-hunar ta'limi nazariyasi va metodikasi
13.00.06 Elektron ta'lim nazariyasi va metodikasi (ta'lim sohalari va bosqichlari bo'yicha)
13.00.07 Ta'limda menejment
13.00.08 Maktabgacha ta'lim va tarbiya nazariyasi va metodikasi
13.00.09 Ijtimoiy pedagogika
07.00.00 Tarix fanlari
19.00.00 Psixologiya fanlari
01.00.00 Fizika-matematika fanlari
02.00.00 Kimyo fanlari
03.00.00 Biologiya fanlari
09.00.00 Falsafa fanlari
10.00.00 Filologiya fanlari
11.00.00 Geografiya fanlari

MAKTABGACHA VA MAKTAB TA'LIMI

Pedagogika, psixologiya fanlariga ixtisoslashgan ilmiy jurnal

MAKTABGACHA VA MAKTAB TA'LIMI

Elektron nashr. 276 sahifa,
26-oktyabr, 2026-yil.

BOSH MUHARRIR:
Ibragimova Gulsanam Ne'matovna – Pedagogika fanlari doktori, professor

BOSH MUHARRIR O'RINBOSARI:
Ashurov Ramzidin Ramazonovich – Psixologiya fanlari bo'yicha falsafa doktori (Phd), dotsent

TAHRIRIYAT KENGASHI A'ZOLARI
Ibragimov X.I. – pedagogika fanlari doktori, akademik
Shoumarov G'.B. – psixologiya fanlari doktori, akademik
Qirg'izboyev A.K. – Tarix fanlari doktori, professor
Karimova E.G. – Sotsiologiya fanlari nomzodi, dotsent
Jamoldinova O.R. – pedagogika fanlari doktori, professor
Sharipov Sh.S. – pedagogika fanlari doktori, professor
Shermuhammadov B.Sh. – pedagogika fanlari doktori, professor
Ma'murov B.B. – pedagogika fanlari doktori, professor
Madraximova F.R. – pedagogika fanlari doktori, professor
Kalonov M.B. – iqtisodiyot fanlari doktori, professor
Nabiyev D.X. – iqtisodiyot fanlari doktori, professor
Qo'ldoshev Q. M. – iqtisodiyot fanlari doktori, professor
Ikramxanova F.I. – filologiya fanlari doktori, professor
Ismagilova F.S. – psixologiya fanlari doktori, professor (Rossiya)
Stoyuxina N.Yu. – psixologiya fanlari nomzodi, dotsent (Rossiya)
Magauova A.S. – pedagogika fanlari doktori, professor (Qozog'iston)
Rejep O'zyurek – psixologiya fanlari doktori, professor (Turkiya)
Wookyu Cha – Koreya milliy ta'lim universiteti rektori (Koreya)
Polonnikov A.A. – psixologiya fanlari nomzodi, dotsent (Belarus)
Mizayeva F. O. – Pedagogika fanlari doktori, dotsent
Baybayeva M.X. – pedagogika fanlari doktori, professor
Muxsiyeva A.T. – pedagogika fanlari doktori, professor
Aliyev B. – falsafa fanlari doktori, professor
Abdullayeva N. Sh. – Pedagogika fanlari doktori (DSc), professor
Doniyorov S. M. – "Yangi O'zbekiston" va "Pravda Vostoka" gazetalari tahririyati DM bosh muharriri, O'zbekiston Respublikasida xizmat ko'rsatgan jurnalist, filologiya fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD), dotsent
G'afurov D. O. – falsafa fanlari doktori (Phd)
Shomurodov R.T. – iqtisodiyot fanlari nomzodi (PhD), dotsent
Jalilova S.X. – psixologiya fanlari nomzodi (PhD), dotsent
Bafayev M.M. – psixologiya fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD), dotsent
Usmonova D.I. – Samarqand iqtisodiyot va servis institute dotsenti
Saifnazarov I. – falsafa fanlari doktori, professor
Raxmonova Z. A. – filologiya fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD)
Nematov Sh.E. – pedagogika fanlari nomzodi (PhD)
Sayimova D. K. – texnika fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD)
Yuldasheva F.I. – pedagogika fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD),dotsent
Yuldasheva D.B. – filologiya fanlari bo'yicha falsafa (PhD) doktori, dotsent
Tangriyev A. T. – Toshkent davlat iqtisodiyot universiteti kafedra professori
Panjiyev M. A. – Qashqadaryo viloyati Maktabgacha va maktab ta'limi boshqarmasi boshlig'ining birinchi o'rinbosari
Xudayberganov N. A. – Xorazm Ma'mun akademiyasi Tabiiy fanlar bo'limining katta ilmiy xodimi, biologiya fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD)
Vaxobov Anvar Abdusattor o'g'li – Pedagogika fanlari bo'yicha falsafa doktori, dotsent

Muassis: "Tadbirkor va ishbilarmon" MChJ
Hamkorlarimiz: O'zbekiston Respublikasi Maktabgacha va maktab ta'limi vazirligi, O'zbekiston milliy pedagogika universiteti

EDITOR-IN-CHIEF:
Ibragimova Gulsanam Ne'matovna – Doctor of Pedagogical Sciences, Professor

DEPUTY EDITOR-IN-CHIEF:
Ashurov Ramzidin Ramazonovich – Doctor of Philosophy (PhD) in Psychology, Associate Professor

EDITORIAL BOARD MEMBERS:
Ibragimov X.I. – Doctor of Pedagogical Sciences, Academician
Shoumarov G'. B. – Doctor of Psychological Sciences, Academician
Qirg'izboyev A. K. – Doctor of Historical Sciences, Professor
Karimova E'zoza Gapirzhanovna – Minister of Perschool and School Education of the Republic of Uzbekistan
Jamoldinova O.R. – Doctor of Pedagogical Sciences, Professor
Sharipov Sh.S. – Doctor of Pedagogical Sciences, Professor
Shermuhammadov B.Sh. – Doctor of Pedagogical Sciences, Professor
Ma'murov B.B. – Doctor of Pedagogical Sciences, Professor
Madraximova F.R. – Doctor of Pedagogical Sciences, Professor
Kalonov M.B. – Doctor of Economic Sciences, Professor
Nabiyev D.X. – Doctor of Economic Sciences, Professor
Koldoshev K. M. – Doctor of Economic Sciences, Professor
Ikramxanova F.I. – Doctor of Philological Sciences, Professor
Ismagilova F.S. – Doctor of Psychological Sciences, Professor (Russia)
Stoyuxina N.Yu. – Candidate of Psychological Sciences (PhD), Associate Professor (Russia)
Magauova A.S. – Doctor of Pedagogical Sciences, Professor (Kazakhstan)
Rejep O'zyurek – Doctor of Psychological Sciences, Professor (Turkey)
Wookyu Cha – President of the National University of Education, Korea (South Korea)
Polonnikov A.A. – Candidate of Psychological Sciences (PhD), Associate Professor (Belarus)
Mizayeva F. O. – Doctor of Pedagogical Sciences, Professor
Baybayeva M.X. – Doctor of Pedagogical Sciences, Professor
Muxsiyeva A.T. – Doctor of Pedagogical Sciences, Professor
Aliyev B. – Doctor of philosophy, professor
Abdullayeva N. Sh. – Doctor of Pedagogical Sciences (DSc), Professor
Doniyorov S. M. – Editor-in-Chief of the DM Editorial Office of the newspapers "Yangi O'zbekiston" and "Pravda Vostoka", Honored Journalist of the Republic of Uzbekistan, Doctor of Philosophy (PhD) in Philology, Associate Professor
Gafurov D. O. – Doctor of Philosophy (PhD)
Shomurodov R.T. – Candidate of Economic Sciences (PhD), Associate Professor
Jalilova S.X. – Candidate of Psychological Sciences (PhD), Associate Professor
Bafayev M.M. – Doctor of Philosophy in Psychological Sciences (PhD), Associate Professor
Usmonova D.I. – Associate Professor, Samarkand Institute of Economics and Service
Saifnazarov I. – Doctor of philosophy, professor
Rakhmonova Z.A. – Doctor of Philosophy (PhD) in Philological Sciences, Associate Professor
Nematov Sh.E. – Candidate of Pedagogical Sciences (PhD)
Sayimova D. K. – Doctor of Philosophy (PhD) in Technical Sciences
Yuldasheva F.I. – Doctor of Philosophy in Pedagogical Sciences (PhD), Associate Professor
Yuldasheva D.B. – Doctor of Philosophy (PhD) in Philological Sciences, Associate Professor
Tangriyev A.T. – is a professor of Tashkent State University of Economics
Ashurov R. R. – Doctor of Philosophy (PhD) in Psychology, Associate Professor
Panjiyev M. A. – First Deputy Head of the Department of Preschool and School Education of the Kashkadarya Region
Khudaiberganov N. A. – Senior Researcher of the Department of Natural Sciences of the Khorezm Mamun Academy, Doctor of Philosophy (PhD) in Biological Sciences
Vakhobov Anvar Abdusattor oglu – Doctor of Philosophy in Pedagogical Sciences, Associate Professor

"Maktabgacha va maktab ta'limi" jurnali O'zbekiston Respublikasi Oliy attestatsiya komissiyasining quyidagi qarorlariga asosan pedagogika va psixologiya fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD) hamda fan doktori (DSc) ilmiy darajasiga talabgorlarning dissertatsiyalaridagi asosiy ilmiy natijalarni chop etish uchun milliy ilmiy nashrlar ro'yxatiga kiritilgan:
Pedagogika fanlari bo'yicha: OAK Kengashi tavsiyasi (26.08.2024-y., №11-05-4381/01) asosida:
• Ekspert kengashi (29.10.2024-y., №10)
• Rayosat qarori (31.10.2024-y., №363/5)
Psixologiya fanlari bo'yicha: Toshkent davlat pedagogika universiteti murojaatiga asosan OAK tavsiyasi (24.04.2025-y., №11-05-2566/01):
• Ekspert kengashi (25.05.2025-y., №10)
• Rayosat qarori (08.05.2025-y., №370/5)

"Maktabgacha va maktab ta'limi" jurnali

26.09.2023-yildan

O'zbekiston Respublikasi Prezidenti Administratsiyasi huzuridagi Axborot va ommaviy kommunikatsiyalar agentligi tomonidan **№C-5669363** reyestr raqami tartibi bo'yicha ro'yxatdan o'tkazilgan.

Litsenziya raqami: **№136361**

MUNDARIJA CODEPЖАНИЕ CONTENTS

MUNDARIJA

Informatika darslarida algoritmik topshiriqlar orqali 5–6-sinf o‘quvchilarining mantiqiy tafakkurini rivojlantirish metodikasi 10
Muyassar Xodjiyeva Maxmudjanovna

Maktabgacha ta’limda matematikani o‘qitishda o‘yin texnologiyalaridan foydalanish 17
Samatova Xuvvaydo Rasulovna

Asliyat va fransuzcha tarjimalardagi toponimlarning struktur-grammatik modellari 22
Valijon Mamadjonov Alixanovich

“Tarbiya” darslarida raqamli hikoyalar orqali o‘quvchilarda halollik, mas’uliyat va mehr-oqibat fazilatlarini shakllantirish 26
Abdullayeva Surayyo Babojonovna

Kasbiy madaniyatshunoslik kompetensiyasini rivojlantirishda kompetensiyaviy yondashuvning imkoniyatlari 32
Komiljonova Mohinur Alllabergan qizi

Maktabgacha ta’lim tashkiloti tarbiyachilarida kasbiy kompetentlikni takomillashtirishda modellashtirishning o‘rni 37
Mamadaliyeva Marhabo Xolmamatovna

Raqamli keyslar asosida bo‘lajak pedagoglarning ijtimoiy-pedagogik profilaktik faoliyatga tayyorgarligini takomillashtirish 43
Raximov Sardorbek Kabulovich

Teskari sinf modeli asosida amaliy mashg‘ulotlarga tayyorgarlikni tashkil etish metodikasini takomillashtirish 48
Tursunbayeva Sevinch Normurod qizi, Saidov O‘tkirjon Mallayevich

Sinfni boshqarishdagi muammolar va ularning amaliy yechimlari 53
Xidirov Baxrom Dobilovich

Loyiha texnologiyasining lingvodidaktik asoslari 60
Muhammadaziz Omonov

O‘smirlarda egoizm psixodiagnostikasi 65
Karayeva Yulduz Xushbakovna

Oliy pedagogik ta’limda mantiqiy tafakkurni rivojlantirishning integrativ yondashuvga asoslangan metodikasi 69
Jo‘rayev Shuxratbek Maxamadaliyevich

Inklyuziv ta’lim sharoitida logopedik yordamni tashkil etishning tashkiliy-pedagogik mexanizmlari 73
Azimova Dilnoza Sherzodovna

Talabalarda ijtimoiy faollik ko‘nikmalarini shakllantirishning psixologik omillari 76
Baxriyeva Nargiza Axmadovna

Bolalar adabiyoti vositasida boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining axloqiy tanlov kompetensiyasini rivojlantirish metodikasi 81
Duschanova Nilufar Sabirbayevna, Nurmetova Nazokat Baxtiyorovna

Nogiron farzandli onalarda psixologik farovonlikning himoya resurslari: nazariy-metodologik tahlil 86
Kasimova Xulkar Atabayevna

Intellektual rivojlanishida buzilishlari bo‘lgan o‘quvchilar bilan korreksion-logopedik ishda vizual tayanchlar va muqobil kommunikatsiyani qo‘llash modeli 90
Raximova Dildora Saidbasitovna

Дети с комплексными нарушениями развития 93
Д. Т. Ганурова

Maktabgacha yoshdagi bolalarda ijodkorlik qobiliyatini shakllantirishning pedagogik-psixologik mohiyati ... 97
Mavlyanova Umida Sadikjanovna

Nizolarning yuzaga kelishidagi shart-sharoitlar, shaxs toifalari va ularning xislatlari 101
Choriyeva Durdona Anvarovna, Malikova Umida Nurliboy qizi, Lutfullayeva Iroda Abduvahob qizi

Ijtimoiy tarmoqlarning talaba yoshlar milliy qadriyatlariga ta'sirining ijtimoiy-psixologik xususiyatlari 106
Turg'unov Baxromjon Raximjonovich

Tarbiyachi-pedagoglarda deontologik kompetensiyani rivojlantirishning metodologik yondashuvlari 112
Davlatova Dildora Nuriddinovna

Autizm spektri buzilishiga ega bolalarda nutqiy muloqot ko'nikmalarini shakllantirishning psixologik-pedagogik asoslari 115
A. B. Mamatova

Davlat-xususiy sheriklik asosidagi nodavlat maktabgacha ta'lim tashkilotlarida ta'lim sifati monitoringi va boshqaruv mexanizmlarini takomillashtirish 123
Mongiyev Abdulxokim Ibragimovich

Transformational School Leadership and Teacher Performance: A Narrative Literature Review 127
Nilufar Buriyeva Anvar kizi, Axatov Aminjon Tohir ugli,
Sodiqova Marziyaxon Botirjon kizi, Lutfullayeva Moxistara Xayrullo kizi

Pedagogical Model for Improving the Methodological Competence of Future History Teachers Based on Digital Historical Sources 133
Otegenov Berdibay Menglibaevich

Tarbiyalanuvchilarda axloqiy sifatlarni shakllantirishning nazariy-metodologik asoslari va ertakterapiya imkoniyatlari 136
Qosimova Muattarxon Shokirjon qizi

O'qituvchi pedagogik faoliyatida pedagogik mahorat, refleksiv va innovatsion yondashuvning integratsiyasi 140
Mirsagatova Nargiza Sayfullayevna

Xorijiy tajribalar asosida maktab ta'lim mazmunini takomillashtirish 146
Abdullayev Muxammadimin Egamberdiyevich, Teshayeva Toxira Inomjonovna

Pedagogik muhandislikning metodologik asoslari, kategoriyaviy apparati va yondosh ilmiy-pedagogik yo'nalishlar bilan o'zaro aloqadorligi 151
Nasrullayeva Fatima Azatovna

Рефлексивная подготовка будущих воспитателей к личностно ориентированному взаимодействию с дошкольниками 160
Бозорова Зухра Жураевна

Bo'lajak tarbiyachilarning tasviriy-ijodiy kompetensiyalarini rivojlantirish mazmuni 165
Xazratkulova Gulyora Tojiboyevna

Bo'lajak boshlang'ich sinf o'qituvchilarining ona tili ta'limini loyihalash kompetensiyasini metakognitiv yondashuv asosida rivojlantirish metodikasi 169
Raupova Navbahor Bahriddinovna

Kursant va talabalarning jismoniy tayyorgarligini takomillashtirish va ekstremal sharoitlarda harakat qilish ko'nikmalarini shakllantirishning innovatsion yondashuvlari 174
Yulliyev Nuriddin Jumanazarovich

Talabalarning tadbirkorlik kompetensiyalarini rivojlantirishning ijtimoiy zaruriyati 179
Sharipova Guzal Sodiqovna

Maktabga tayyorlov guruhi tarbiyalanuvchilarining matematik tasavvurlarini mental yondashuv asosida takomillashtirish: nazariy-metodik sharh 185
Parpiyeva Mohinur Baxtiyor qizi

STEAM yondashuvi asosida fizika laboratoriya mashg'ulotlarini tashkil etish metodikasi 189
Artikov Abdukaxor

"Korpus detektori" mashqlar tizimi: tuzilishi, bosqichlari va qo'llash metodikasi 196
Bahronov Nodirbek Aliyevich

Boshlang'ich sinf o'quvchilarining ongli o'qish ko'nikmalarini rivojlantirishda tabaqalashtirilgan yondashuv (EGRA-U diagnostikasi asosida) 199
Ne'matova Diyora Baxodir qizi

MUNDARIJA СОДЕРЖАНИЕ CONTENTS

MUNDARIJA СОДЕРЖАНИЕ CONTENTS

Ona tili darslarida hamkorlik texnologiyasidan foydalanishning mavjud holati va metodik muammolari 205
Usmonova Yulduz Faxriddin qizi

Grammatik tarjima metodida ona tilidan foydalanishning didaktik xususiyatlari 210
Erkinova Madina Komil qizi

Talabalarda ta'limiy kommunikativlikni rivojlantirishning pedagogik shart sharoitlari 214
Babayeva Maxfuza Abduvaitovna, Ismoilov Bobur Toxirovich

Bo'lajak boshlang'ich sinf o'qituvchisi refleksiv kompetensiyasining mazmuni, tarkibiy tuzilmasi va rivojlanish darajalari 218
Bomurodova Gulhayo Jumayevna

Masalalarni tenglama tuzish yordamida yechimini qurishga o'rgatish metodikasi 223
Ismoilov Bobur Toxirovich, Babayeva Maxfuza Abduvaitovna

Bo'lajak boshlang'ich sinf o'qituvchilarini tayyorlash mazmunida argumentatsion nutq: darsliklar, o'quv reja va oliy ta'lim adabiyotining kontent-tahlili 229
Mamatova Marg'uba Ummatqul qizi

Основы паллиативной помощи педагогическая поддержка детей, получающих паллиативную помощь 233
Жузбаев Нурлан Урал угли, Хакимова Гульшода Абдусаламовна

"Pedagogikaning pragmatik aspektlari" modulini kreativ yondashuv asosida o'qitish modeli va ingliz tilidagi o'quv materiallarini tanlash mezonlari 237
Meliqo'ziyeva Zarnigorxon Ikromjon qizi

Gospital sharoitida turli yosh guruhlaridagi bolalar bilan ishlashning o'ziga xos xususiyatlari 242
S. M. Umarova

Harbiy xizmatchilarda kasbiy faoliyat davomida hissiy kuyish (emotsional burnout) sindromining ijtimoiy-psixologik psixoprofilaktikasi 246
Tursunov Kamariddin G'ulomovich

Использование подходов геймификации при обучении иностранному языку детей 5-6 лет 250
Курбанова Назира Низомиддиновна

Ko'rish imkoniyati cheklangan o'quvchilarda tiflotexnik vositalardan foydalanish ko'nikmalarini shakllantirish metodlari 257
Astanova Zumradxon Toxirovna

O'quvchilar xulq-atvoridagi og'ishish ilmiy tadqiqotlar talqini asosida 262
Azimjonova Rushana Rashid qizi

Образ сильной узбекской женщины в творчестве Зульфии 267
Аскарова Наргиза Абдивалиевна, Усманова Самира Зафаровна

Inklyuziv guruhlarda differensiallashtirilgan yozma topshiriqlar tizimini loyihalash tamoyillari 271
D. X. Saydazimova



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПОДХОДОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ ДЕТЕЙ 5-6 ЛЕТ

Курбанова Назира Низомиддиновна
Термезский университет экономики и сервиса
Преподаватель кафедры "Педагогики и технологического образования"

Аннотация: Данное исследование посвящено анализу эффективности внедрения механизмов геймификации в процесс иноязычного образования детей старшего дошкольного возраста. Актуальность работы обусловлена необходимостью поиска инновационных дидактических подходов, соответствующих психофизиологическим особенностям детей 5-6 лет и способствующих преодолению когнитивных барьеров. Целью работы является теоретическое обоснование и экспериментальная проверка влияния игровых элементов на уровень усвоения лексического материала и развитие коммуникативной компетенции. В ходе исследования применялись методы теоретического анализа педагогической литературы, педагогическое наблюдение и сравнительный анализ результатов апробации специализированных методик. Полученные данные подтверждают, что интеграция игровых механик, таких как системы вознаграждения, сюжетное повествование и интерактивные задания, существенно повышает внутреннюю мотивацию обучающихся и обеспечивает прочность запоминания языковых единиц. Сделан вывод о том, что геймификация выступает в качестве эффективного инструмента интенсификации обучения, позволяющего трансформировать образовательный процесс в естественную для дошкольников форму деятельности, минимизируя при этом психологическое напряжение и утомляемость.

Ключевые слова: геймификация, дошкольное образование, иностранный язык, старший дошкольный возраст, игровые технологии, мотивация, методика обучения, коммуникативная компетенция, обучение детей 5-6 лет, лингводидактика.

Annotatsiya: Maqolada 5-6 yoshli bolalarga chet tilini o'rgatishda geymifikatsiya yondashuvlaridan foydalanishning nazariy va metodik asoslari yoritilgan. Maktabgacha yoshdagi bolalarning psixologik-pedagogik xususiyatlari, o'yin faoliyatining ahamiyati va dastlabki kommunikativ ko'nikmalarni shakllantirish zarurati asosida ta'lim metodikasini takomillashtirish masalalari tahlil qilingan. Geymifikatsiyaning syujetli-o'yinli, motivatsion-rag'batlantiruvchi, kommunikativ-faoliyatli, bosqichma-bosqich rivojlantiruvchi hamda interaktiv-raqamli yondashuvlari tizimlashtirilgan. Ushbu yondashuvlarni bolalarning lug'at boyligini oshirish, chet tilidagi nutqni tushunish, sodda dialogik muloqot ko'nikmalarini rivojlantirish va bilish faolligini qo'llab-quvvatlashda qo'llash imkoniyatlari ochib berilgan. Shuningdek, geymifikatsiyani ta'lim jarayoniga integratsiya qilishning mualliflik metodik modeli va uni amalga oshirishning pedagogik shartlari taklif etilgan.

Kalit so'zlar: geymifikatsiya, chet tili, ingliz tili, 5-6 yoshli bolalar, maktabgacha ta'lim, o'yinli yondashuv, o'quv motivatsiyasi, kommunikativ ko'nikmalar, nutqni rivojlantirish.

Abstract: The article examines the theoretical and methodological foundations of applying gamification approaches to foreign language teaching for children aged 5-6. It substantiates the importance of improving early language education by considering preschoolers' developmental characteristics, the educational value of play, and the need to create opportunities for meaningful verbal interaction. Gamification is discussed as a purposeful integration of game mechanics into the content and organization of learning. Five complementary approaches are identified: narrative-based, motivational, communicative-activity-based, progressive-developmental, and interactive-digital gamification. Their potential applications in vocabulary development, listening comprehension, elementary dialogic communication, and learner engagement are examined. The article proposes an author-developed methodological model consisting of target, content, process-activity, and assessment-reflection components. It also identifies pedagogical conditions for implementation and directions for future empirical investigation. The article concludes that the effectiveness of gamification depends on the meaningful integration of game elements into language-learning activities and their alignment with children's developmental and individual characteristics.

Key words: gamification, foreign language teaching, English language, children aged 5-6, preschool education, game-based approaches, learning motivation, communicative skills, language development, educational technology.

ВВЕДЕНИЕ

Современное дошкольное образование характеризуется поиском эффективных педагогических средств, обеспечивающих развитие познавательной активности, коммуникативных умений и готовности детей к дальнейшему обучению. В этом контексте особое значение приобретает совершенствование методики обучения иностранному языку детей старшего дошкольного возраста, поскольку именно в этот период формируются предпосылки дальнейшего речевого, интеллектуального и социального развития.

Обучение иностранному языку детей 5-6 лет требует особой организации образовательного процесса. В отличие от школьников, дошкольники осваивают новый материал преимущественно посредством наглядного восприятия, подражания, двигательной активности, эмоционально окрашенных ситуаций и непосредственного взаимодействия с окружающими. Поэтому организация языковых занятий должна предусматривать смену видов деятельности, доступность заданий, многократное повторение изучаемого материала и создание условий для естественного использования языковых средств в игровых ситуациях.

Одним из перспективных направлений совершенствования данного процесса является применение геймификационных подходов. В научном понимании геймификация представляет собой использование элементов игрового дизайна в деятельности, которая сама по себе не обязательно является игрой. Её педагогический потенциал связан с возможностью структурирования учебных заданий посредством игровых целей, правил, этапов, обратной связи и символических достижений [1].

В обучении иностранному языку геймификационный подход позволяет объединить изучение лексики, восприятие речи на слух, выполнение инструкций и элементарное речевое взаимодействие в последовательную систему заданий. Например, изучение английской лексики по теме “Animals” может быть организовано в виде путешествия, в ходе которого ребёнок узнаёт животных, выполняет инструкции, называет изображения и отвечает на простые вопросы.

Вместе с тем необходимо учитывать, что привлекательность игровой деятельности сама по себе не гарантирует достижения образовательного результата. Систематические обзоры исследований в области геймификации обучения английскому языку показывают, что её эффекты зависят от выбранных игровых элементов, качества педагогического дизайна, особенностей обучающихся и способов оценивания [2; 3].

Следовательно, актуальность исследования определяется необходимостью научного обоснования подходов геймификации, соответствующих возрастным особенностям детей 5-6 лет, и определения условий их интеграции в методику раннего обучения иностранному языку.

Для достижения поставленной цели определены следующие задачи:

1. Раскрыть педагогическую сущность геймификации и особенности её применения в дошкольном иноязычном образовании.
2. Определить основные подходы геймификации с учётом возрастных характеристик детей 5–6 лет.
3. Обосновать возможности интеграции игровых механик в развитие первоначальных иноязычных умений.
4. Разработать методическую модель применения геймификационных подходов.
5. Выявить педагогические условия и критерии оценки результативности предлагаемой модели.

ОБЗОР ЛИТЕРАТУРЫ ПО ТЕМЕ

Теоретические основы применения геймификации в образовательном процессе представлены в исследованиях отечественных и зарубежных учёных.

S. Deterding и соавторы рассматривают геймификацию как использование элементов игрового дизайна в неигровых контекстах, подчёркивая её возможности для повышения вовлечённости обучающихся [1].

K. Kapp обосновывает педагогическую значимость игровых механизмов, направленных на развитие мотивации, активности и результативности обучения [8].

В исследованиях S. Zhang и Z. Hasim анализируется применение геймификации при обучении английскому языку, отмечается её потенциал для повышения учебной мотивации и формирования языковых навыков [2].

Z. Luo подчёркивает, что эффективность игровых технологий зависит от особенностей обучающихся, организации образовательного процесса и используемых методов оценивания [3].

C. A. Ongoro и Y.-Y. Fanjiang исследуют применение цифровых игровых технологий в дошкольном и начальном образовании, выделяя важность соответствия игровых заданий возрастным особенностям детей [4].

L. Cameron и A. Pinter рассматривают методические особенности обучения иностранным языкам детей младшего возраста, акцентируя внимание на наглядности, коммуникативной активности и использовании игровых форм деятельности [5; 6].

G. Ellis и J. Brewster обосновывают значение сюжетного повествования и игровых ситуаций в развитии первоначальных языковых умений [7].

Таким образом, анализ научной литературы показывает, что применение геймификационных подходов при обучении иностранному языку детей 5–6 лет требует комплексного учёта возрастных особенностей, мотивационных факторов и педагогических условий организации игровой деятельности.

МЕТОДОЛОГИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ

Методологическую основу исследования составляют системный, деятельностный, коммуникативный и личностно ориентированный подходы. Их использование позволяет рассматривать обучение иностранному языку как целостный процесс, в котором содержание языкового материала, характер деятельности ребёнка, педагогическое взаимодействие и оценка результатов взаимосвязаны.

Теоретическая база исследования включает работы по геймификации, методике преподавания иностранных языков детям, педагогике дошкольного образования и цифровым образовательным технологиям. В частности, концептуальное значение имеет определение геймификации, предложенное S. Deterding и соавторами [1], а также исследования применения игровых механик в обучении английскому языку [2; 3].

Систематический анализ Ongoro и Fanjiang посвящён использованию цифровых игровых технологий при обучении английскому языку в дошкольных учреждениях и начальной школе. Авторы рассматривают содержание языкового обучения, педагогические факторы, принципы проектирования и механизмы обратной связи как взаимосвязанные компоненты эффективной организации цифровых игровых заданий [4].

В исследовании применялись методы анализа научной литературы, сравнительно-сопоставительного изучения педагогических подходов, классификации игровых инструментов и теоретического моделирования. На основе полученных теоретических обобщений разработана авторская методическая модель применения геймификации в обучении иностранному языку детей 5-6 лет.

АНАЛИЗ И РЕЗУЛЬТАТЫ

Геймификация в образовании рассматривается как способ организации учебной деятельности, предполагающий целенаправленное включение игровых элементов в структуру обучения. В отличие от использования отдельных развлекательных упражнений, геймификационный подход предусматривает установление связи между образовательной целью, последовательностью действий обучающегося, механизмами обратной связи и оценкой достигнутого результата.

В работе S. Deterding и соавторов геймификация определяется через применение элементов игрового дизайна в неигровых контекстах [1]. Данное определение позволяет разграничить геймификацию и игровое обучение. В первом случае игровые механики интегрируются в структуру учебной деятельности, тогда как во втором игра выступает непосредственной формой организации обучения.

В дошкольной педагогике эти способы могут сочетаться. Например, дидактическая игра на распознавание цветов может включаться в более широкий сюжетный сценарий, состоящий из нескольких этапов. Каждый этап предусматривает определённое языковое действие, а общий сюжет обеспечивает последовательность и смысловую целостность занятия.

Применительно к детям 5-6 лет геймификационный подход должен учитывать следующие особенности:

- преобладание конкретно-образного восприятия и значимость наглядной опоры;
- потребность в двигательной активности и смене видов деятельности;
- необходимость повторения языкового материала в различных ситуациях;
- значение эмоциональной поддержки и доброжелательной обратной связи;
- индивидуальные различия в темпе освоения материала и речевой активности;
- потребность в доступных правилах и понятной цели задания.

Следовательно, геймификация в раннем иноязычном образовании должна рассматриваться не как механическое добавление наград к традиционным упражнениям, а как методически обоснованная организация языковой практики.

На основе анализа научной литературы и особенностей дошкольного возраста в статье выделяются пять взаимосвязанных подходов геймификации: сюжетно-игровой, мотивационно-стимулирующий, коммуникативно-деятельностный, поэтапно-развивающий и интерактивно-цифровой.

Сюжетно-игровой подход предполагает организацию языковых заданий в рамках единого сюжета, объединяющего отдельные действия общей целью. Для детей 5–6 лет могут использоваться ситуации путешествия, поиска предметов, знакомства с животными, посещения магазина или помощи сказочным персонажам. Например, при изучении темы “Family” педагог предлагает сюжет “Помоги персонажу рассказать о своей семье”. Дети рассматривают изображения членов семьи, называют их по-английски и используют простые речевые конструкции, соответствующие уровню подготовки. Сюжет способствует организации последовательности заданий, но образовательный результат определяется освоением и применением языкового материала.

Мотивационно-стимулирующий подход основан на использовании символических достижений, поощрений и визуализации прогресса. В качестве средств могут применяться звёзды, карточки достижений, символические значки и индивидуальные карты продвижения. При этом педагогически целесообразно отмечать не только правильность ответа, но и старание, внимательное слушание, самостоятельную попытку произнести слово, участие в диалоге и готовность помочь сверстнику. Такой подход создаёт условия для положительного эмоционального отношения к языковой деятельности и позволяет учитывать индивидуальные особенности воспитанников.

Коммуникативно-деятельностный подход ориентирован на освоение иностранного языка посредством выполнения действий и решения элементарных коммуникативных задач. Игровая механика используется для создания необходимости услышать, понять и употребить языковую единицу. Например, в игре “At the Shop” один ребёнок выполняет роль продавца, а другой - покупателя. Дети используют доступные речевые образцы: Hello!, An apple, please, Thank you. В результате языковой материал применяется в моделируемой ситуации общения, а не только воспроизводится изолированно.

Поэтапно-развивающий подход предусматривает постепенное усложнение заданий. Сначала ребёнок узнаёт слово и соотносит его с изображением, затем повторяет слово за педагогом, использует его в короткой фразе и, наконец, применяет в доступной коммуникативной ситуации. Например, при изучении темы “Colours” последовательность может включать распознавание цветов, выполнение инструкции Show me red, называние предметов и использование конструкции It is red. Уровни обозначают не сравнительный рейтинг детей, а последовательность освоения учебного материала.

Интерактивно-цифровой подход предполагает использование мультимедийных материалов, интерактивных заданий и цифровых игровых платформ в качестве дополнения к занятиям. Цифровые средства могут обеспечивать визуальное представление материала, воспроизведение звуковых образцов и оперативную проверку отдельных заданий. Вместе с тем они не должны вытеснять непосредственное речевое взаимодействие, движение и предметно-игровую деятельность. Систематический анализ исследований цифровых игровых технологий в дошкольном и начальном обучении подтверждает значимость согласования языкового содержания, принципов проектирования и механизмов обратной связи [4]. Следовательно, выбор цифрового инструмента должен определяться педагогической задачей, а не только его интерактивностью.

Таблица 1: **Основные подходы геймификации в обучении иностранному языку детей 5-6 лет**

Подход	Основные инструменты	Методическая направленность
Сюжетно-игровой	Сюжет, персонажи, миссии, игровые маршруты	Объединение заданий общей целью
Мотивационно-стимулирующий	Значки, символические награды, карта прогресса	Поддержка активности и признание индивидуальных достижений
Коммуникативно-деятельностный	Ролевые игры, игровые диалоги, инструкции	Формирование первоначальных коммуникативных умений
Поэтапно-развивающий	Уровни, последовательность заданий, постепенное усложнение	Переход от узнавания материала к его самостоятельному использованию
Интерактивно-цифровой	Мультимедиа, интерактивные упражнения, цифровые викторины	Расширение возможностей предъявления и повторения языкового материала

Методическая ценность геймификации определяется её возможностями для организации систематической практики по различным направлениям раннего обучения иностранному языку. Освоение слов может осуществляться через карточки, предметы, изображения, игровые миссии и задания на классификацию. Например, при изучении темы “Toys” дети распознают названия игрушек, находят соответствующие предметы, выполняют инструкции и называют знакомые объекты. При этом важно переходить от узнавания слов к их самостоятельному употреблению.

Игровые инструкции и задания на выполнение действий создают условия для целенаправленного восприятия иноязычной речи. Игра Simon Says позволяет организовать выполнение простых команд: Stand up, Clap your hands, Touch your nose. Педагог регулирует сложность инструкций и при необходимости сопровождает их жестами или показом действия.

Сюжетно-ролевые задания позволяют моделировать ситуации знакомства, покупки, общения с персонажами и описания предметов. Дети используют короткие речевые формулы, задают простые вопросы и отвечают на обращения педагога или сверстников.

Песни, ритмические упражнения, речевые игры и повторение коротких образцов могут использоваться для тренировки произношения, интонации и слухового различения языковых единиц. При этом исправление ошибок должно осуществляться в доброжелательной форме и не препятствовать участию ребёнка в речевой деятельности.

Поэтапное усложнение заданий позволяет переходить от отдельных слов к коротким предложениям. Например, при изучении темы “Animals” ребёнок сначала узнаёт слова cat, dog, rabbit, затем называет изображение и использует доступную конструкцию It is a cat.

Совместные миссии, поиск изображений и выполнение заданий в парах создают возможности для взаимодействия и взаимопомощи. В дошкольном возрасте командная деятельность должна организовываться так, чтобы каждый ребёнок имел возможность выполнить посильное действие и получить педагогическую поддержку.

Таким образом, геймификационные подходы создают условия для интеграции языкового содержания в доступную детям деятельность. Вместе с тем результаты обучения должны оцениваться на основе реального понимания и употребления иностранного языка, а не исключительно по количеству выполненных игровых заданий.

На основе проведённого анализа предлагается методическая модель применения геймификационных подходов при обучении иностранному языку детей 5-6 лет. Модель включает четыре взаимосвязанных компонента: целевой, содержательный, процессуально-деятельностный и оценочно-рефлексивный.

Целевой компонент определяет образовательные задачи, планируемые языковые результаты и критерии наблюдения за их достижением. К таким задачам относятся освоение тематической лексики, понимание простых инструкций, воспроизведение речевых образцов и участие в элементарном диалоге.

Содержательный компонент включает отбор лексики, речевых конструкций, тематических ситуаций, наглядных материалов и игровых сценариев. Содержание должно соответствовать возрастным возможностям воспитанников и предусматривать многократное использование изучаемых языковых единиц.

Процессуально-деятельностный компонент обеспечивает организацию последовательных игровых действий. Педагог формулирует доступную цель, объясняет правила, демонстрирует речевой образец, организует выполнение заданий и предоставляет необходимую поддержку.

Оценочно-рефлексивный компонент предусматривает наблюдение за языковыми действиями ребёнка, фиксацию индивидуального продвижения и планирование последующих заданий. Результаты оцениваются с учётом исходного уровня, степени самостоятельности и характера необходимой помощи.

Взаимосвязь компонентов обеспечивает целостность модели: образовательная цель определяет содержание заданий, содержание реализуется через игровую деятельность, а оценивание позволяет уточнить дальнейшие направления обучения.

Практическая реализация модели предполагает последовательность действий педагога: определение цели, выбор подхода геймификации, подготовку материалов, организацию игровой деятельности, предоставление обратной связи и оценку достигнутого результата. Например, при изучении темы “Food” занятие может быть организовано в форме игры “At the Café”. На начальном этапе дети знакомятся с изображениями продуктов и повторяют их названия. Затем педагог вводит доступные речевые образцы, например An apple, please и Thank you. На следующем этапе дети выполняют роли посетителей и работников условного кафе, используя изученные слова в коротких диалогах. В завершение педагог наблюдает за тем, какие слова дети узнают и используют самостоятельно, и определяет, какие речевые образцы требуют дополнительного повторения.

Данный пример иллюстрирует принципиальное положение модели: сюжетная организация обеспечивает последовательность действий, но образовательный результат определяется степенью освоения и применения языкового материала.

Анализ научной литературы и особенностей дошкольного возраста позволяет выделить следующие педагогические условия применения геймификационных подходов.

Первое условие - **целевая направленность игровых заданий.** Каждое задание должно соотноситься с конкретным языковым результатом. Игровая привлекательность не должна подменять содержание обучения.

Второе условие - **учёт возрастных и индивидуальных особенностей детей.** Необходимо предусматривать доступные правила, наглядные опоры, посильную сложность заданий и возможность повторной попытки. При необходимости педагог предоставляет дополнительный образец или сокращает количество одновременно предъявляемых инструкций.

Третье условие - **постепенное усложнение деятельности.** Освоение материала должно происходить от восприятия и узнавания языковой единицы к её воспроизведению и использованию в доступной коммуникативной ситуации.

Четвёртое условие - **психологическая безопасность образовательной среды.** Ошибки рассматриваются как естественная часть обучения. Педагог поддерживает инициативу ребёнка, избегает публичного сравнения результатов и создаёт условия для участия воспитанников с разным уровнем подготовки.

Пятое условие - **систематическое повторение языкового материала.** Слова и речевые конструкции должны использоваться в нескольких игровых ситуациях. Это позволяет не ограничиваться кратковременным воспроизведением материала в одном задании.

Шестое условие - **сочетание игровых и неигровых методов.** Геймификация должна дополнять наглядное объяснение, демонстрацию предметов, прослушивание образцов и другие методические средства, а не исключать их.

Седьмое условие - **обоснованное использование цифровых технологий.** Цифровые ресурсы целесообразны тогда, когда они обеспечивают дополнительные возможности для восприятия и повторения материала. При этом необходимо сохранять баланс между экранными заданиями, движением, предметными действиями и непосредственным общением.

Восьмое условие - **объективность оценки.** Количество наград и скорость выполнения заданий не могут служить единственными показателями сформированности языковых умений. Необходимо оценивать понимание обращённой речи, узнавание лексики, самостоятельное называние предметов и участие в элементарном диалоге.

Следовательно, педагогическая результативность геймификации зависит от согласованности образовательной цели, выбранных игровых инструментов, содержания языковой практики и характера педагогического сопровождения.

Несмотря на потенциальные преимущества геймификации, её применение в дошкольном образовании связано с рядом ограничений.

Одним из рисков является чрезмерное внимание к наградам и баллам. Если получение символического поощрения становится основной целью деятельности, ребёнок может сосредоточиться на игровом результате, а не на использовании иностранного языка. Для предупреждения этого необходимо связывать достижения с конкретными речевыми действиями и индивидуальным продвижением.

Другой риск обусловлен чрезмерной соревновательностью. Публичные рейтинги и постоянное сравнение участников могут снижать готовность отдельных детей к речевой активности. Поэтому предпочтительно использовать индивидуальные карты прогресса, коллективные миссии и формы поощрения, не предполагающие жёсткого ранжирования воспитанников.

Определённые ограничения связаны с однообразием заданий, сложностью правил и чрезмерной продолжительностью отдельных игровых эпизодов. Игровой сценарий должен оставаться доступным, а последовательность действий - понятной ребёнку.

Применение цифровых инструментов также требует учёта технической доступности и готовности педагога. Цифровые задания следует включать в систему обучения только при наличии чёткой методической цели и возможности сочетать их с живым общением.

Наконец, необходимо учитывать неоднозначность эмпирических данных об эффективности геймификации. В систематическом обзоре Luo отмечается, что результаты исследований геймифицированного обучения иностранным языкам различаются в зависимости от дизайна исследования, индивидуальных характеристик обучающихся и способов измерения результатов [3].

Следовательно, нельзя считать любой геймификационный инструмент эффективным вне зависимости от условий его применения. Перспективным направлением дальнейшего исследования является экспериментальная проверка предложенной методической модели в дошкольных образовательных организациях, разработка диагностических материалов для оценки первоначальных иноязычных умений и определение возможностей отдельных подходов геймификации в развитии лексики, аудирования и элементарной диалогической речи.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ И ПРЕДЛОЖЕНИЯ

Проведённый теоретико-методический анализ позволяет сделать вывод о том, что применение подходов геймификации при обучении иностранному языку детей 5-6 лет представляет собой перспективное направление совершенствования дошкольного иноязычного образования.

Установлено, что специфика старшего дошкольного возраста обусловливает необходимость организации обучения на основе наглядности, доступных сюжетов, двигательной активности, эмоциональной поддержки и непосредственного речевого взаимодействия. В соответствии с этими особенностями в статье систематизированы сюжетно-игровой, мотивационно-стимулирующий, коммуникативно-деятельностный, поэтапно-развивающий и интерактивно-цифровой подходы геймификации.

Разработанная методическая модель объединяет целевой, содержательный, процессуально-деятельностный и оценочно-рефлексивный компоненты. Её назначение заключается в обеспечении взаимосвязи образовательных целей, языкового содержания, игровых действий и оценки индивидуального продвижения ребёнка.

Определены основные педагогические условия применения геймификации: соответствие игровых инструментов языковым целям, учёт возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников, постепенное усложнение заданий, систематическое повторение материала, психологическая безопасность, обоснованное использование цифровых ресурсов и объективность оценки результатов.

Научно-методический вывод состоит в том, что геймификационный подход приобретает педагогическую ценность при условии его системной интеграции в методику обучения иностранному языку. Игровые механики должны обеспечивать не только заинтересованность ребёнка в занятии, но и реальные возможности для понимания, воспроизведения и самостоятельного употребления языковых единиц в доступных коммуникативных ситуациях.

Список использованной литературы:

1. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. - New York: ACM, 2011. - P. 9-15.
2. Zhang S., Hasim Z. Gamification in EFL/ESL Instruction: A Systematic Review of Empirical Research // Frontiers in Psychology. - 2023. - Vol. 13. - Article 1030790
3. Luo Z. The Effectiveness of Gamified Tools for Foreign Language Learning (FLL): A Systematic Review // Behavioral Sciences. - 2023. - Vol. 13, No. 4. - Article 331.
4. Ongoro C. A., Fanjiang Y.-Y. Digital Game-Based Technology for English Language Learning in Preschools and Primary Schools: A Systematic Analysis // IEEE Transactions on Learning Technologies. - 2024. - Vol. 17. - P. 202-228.
5. Cameron L. Teaching Languages to Young Learners. - Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
6. Pinter A. Teaching Young Language Learners. - 2nd ed. - Oxford: Oxford University Press, 2017.
7. Ellis G., Brewster J. Tell It Again! The Storytelling Handbook for Primary English Language Teachers. - 3rd ed. - London: British Council, 2014.
8. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. - San Francisco: Pfeiffer, 2012.

13.00.00 Pedagogika fanlari
13.00.01 Pedagogika nazariyasi. Pedagogik ta’limotlar tarixi
13.00.02 Ta’lim va tarbiya nazariyasi va metodikasi (sohalar bo‘yicha)
13.00.03 Maxsus pedagogika
13.00.04 Jismoniy tarbiya va sport mashg‘ulotlari nazariyasi va metodikasi
13.00.05 Kasb-hunar ta’limi nazariyasi va metodikasi
13.00.06 Elektron ta’lim nazariyasi va metodikasi (ta’lim sohalari va bosqichlari bo‘yicha)
13.00.07 Ta’limda menejment
13.00.08 Maktabgacha ta’lim va tarbiya nazariyasi va metodikasi
13.00.09 Ijtimoiy pedagogika
07.00.00 Tarix fanlari
19.00.00 Psixologiya fanlari
01.00.00 Fizika-matematika fanlari
02.00.00 Kimyo fanlari
03.00.00 Biologiya fanlari
09.00.00 Falsafa fanlari
10.00.00 Filologiya fanlari
11.00.00 Geografiya fanlari

MAKTABGACHA VA MAKTAB TA'LIMI

Mas'ul muharrir: Ramzidin Ashurov
Ingliz tili muharriri: Murod Xoliyorov
Musahhih: Alibek Zokirov
Sahifalovchi va dizayner: Iskandar Islomov

2026. №10(5)

© Materiallar ko'chirib bosilganda "Maktabgacha va maktab ta'limi" jurnali manba sifatida ko'rsatilishi shart. Jurnalda bosilgan material va reklamalardagi dalillarning aniqligiga mualliflar ma'sul. Tahririyat fikri har vaqt ham mualliflar fikriga mos kelamasligi mumkin. Tahririyatga yuborilgan materiallar qaytarilmaydi.

"Maktabgacha va maktab ta'limi" jurnali 26.09.2023-yildan
O'zbekiston Respublikasi Prezidenti Adminstratsiyasi huzuridagi
Axborot va ommaviy kommunikatsiyalar agentligi tomonidan
№C–5669363 reyestr raqami tartibi bo'yicha ro'yxatdan o'tkazilgan.
Litsenziya raqami: № 136361.

Manzilimiz: Toshkent shahar, Yunusobod tumani
19-mavze, 17-uy.