



PAPER

## OLIV TA'LIMDA KIBERSPORT BO'YICHA TAKOMILLASHTIRILGAN O'QUV DASTUR ISHLAB CHIQISH VA O'QUV KURSLARI INNOVATSION USULLARDA TASHKIL ETISH BO'YICHA SAMARALI YANGI METODIKA YARATISH

Mamayusupov Otabek Valiyevich<sup>1,\*</sup>

<sup>1</sup>Qo'qon davlat universiteti Pedagogika va psixologiya fakulteti Maktabgacha ta'lim kafedra v.b. dotsenti

\* mamayusupov564@gmail.com

### Abstract

Ushbu maqolada zamonaviy oliy ta'lim tizimida kibersport sohasini rivojlantirish, malakali kadrlar tayyorlash va o'quv jarayonini innovatsion usullarda tashkil etish masalalari tahlil qilingan. Maqolada kibersport faqatgina o'yin emas, balki keng qamrovli industriya ekanligi, shuning uchun ham ta'lim dasturlari ko'p qirrali bo'lishi lozimligi asoslangan. Muallif tomonidan taklif etilayotgan yangi metodika nazariy bilimlar, amaliy ko'nikmalar va raqamli texnologiyalarni integratsiya qilishga qaratilgan bo'lib, u talabalarning strategik fikrlash, jamoaviy ishlash va tahlil qilish qobiliyatlarini oshirishga xizmat qiladi. Taqdim etilgan o'quv dasturi modulli tizimga asoslangan bo'lib, xalqaro standartlar va mahalliy bozor talablarini o'zida mujassam etadi.

**Key words:** Kibersport, oliy ta'lim, o'quv dasturi, innovatsion metodika, raqamli texnologiyalar, professional tayyorgarlik, tahlil tizimlari.

### Kirish

Bugungi kunda axborot texnologiyalarining jadal rivojlanishi jamiyatning barcha sohalarida, jumladan, ta'lim tizimida ham tub o'zgarishlarni talab etmoqda. Kibersport (elektron sport) so'nggi o'n yillikda jahon miqyosida iqtisodiyotning

daromadli va istiqbolli sohalaridan biriga aylandi. O'zbekistonda ham "Raqamli iqtisodiyotni rivojlantirish strategiyasi" va yoshlar siyosati doirasida kibersportni qo'llab-quvvatlash chora-tadbirlari amalga oshirilmoqda. Biroq, sohadagi kadrlar tayyorlash tizimi hali ham shakllanish

Compiled on: March 31, 2026.

Copyright: ©2026 by the authors. Submitted to Advances in Science and Education for possible open access publication under the terms and conditions of the [Creative Commons Attribution \(CC BY\) 4.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

bosqichida. Oliy ta'lim muassasalarida kibersport bo'yicha maxsuslashtirilgan, tizimli va innovatsion o'quv dasturlarining yetishmasligi kuzatiladi. Shuning uchun, mazkur maqolada oliy ta'limda kibersport yo'nalishi bo'yicha takomillashtirilgan o'quv dasturini ishlab chiqish va uni innovatsion metodikalardan asosida tashkil etish masalalari ko'rib chiqiladi.

## Asosiy qism

### 1. Kibersport ta'limining dolzarbligi va muammolari

Hozirgi kunda ko'plab universitetlarda kibersport to'garaklari yoki klublari faoliyat ko'rsatmoqda. Ammo ular ko'pincha tashkiliy jihatdan zaif va ta'lim standartlariga javob bermaydi. Asosiy muammolar quyidagilardan iborat:

- O'quv dasturlarining tizimsizligi (faqat o'yin o'ynashga qaratilganligi);
- Malakali murabbiylar va o'qituvchilarning kamligi;
- Moddiy-texnik bazaning zamonaviy talablarga javob bermasligi;
- Nazariya va amaliyotning uyg'unlashmaganligi.

Kibersport sohasida faqatgina "o'yinchi" emas, balki menejer, murabbiy (kouch), sharhlovchi (kaster), analitik va marketing mutaxassisi kabi kadrlarga ham ehtiyoj mavjud. Shuning uchun o'quv dasturi keng qamrovli bo'lishi shart.

2. Takomillashtirilgan o'quv dasturining tuzilishi  
Taklif etilayotgan yangi o'quv dasturi "Modulli-kompetensiyaviy" yondashuvga asoslanadi. Dastur uchta asosiy bosqichdan iborat:

- I bosqich: Kirish va umumiy nazariya (1-semestr).

Bu bosqichda talabalarga kibersport tarixi, etikasi, psixologiyasi va sog'lom turmush tarzi (fizik tayyorgarlik) o'rgatiladi. Shuningdek, kompyuter savodxonligi va tarmoq texnologiyalari asoslari kiritiladi.

- II bosqich: Maxsuslashtirilgan yo'nalishlar (2-3 semestrlar).

- Talabalar o'z qiziqishlari bo'yicha yo'nalish tanlaydilar:

- Professional o'yinchi: Strategiya, mexanika, jamoaviy o'yin.

- Menejment va marketing: Klubni boshqarish, sponsorlik, brendlash.

- Analitika va ma'lumotlar: O'yin statistikasini tahlil qilish, AI vositalaridan foydalanish.

- Media va kontent: Striming, video montaj, jurnalistika.

- III bosqich: Amaliyot va loyiha (4-semestr).

- Talabalar real turnirlarni tashkil qilish, klublarda amaliyot o'tash yoki o'z startap loyihalarini ishlab chiqish bilan shug'ullanadilar.

### 3. Innovatsion o'qitish metodikasi

Yangi metodikaning asosiy mohiyati an'anaviy darslardan farqli ravishda "Interaktiv va Raqamli" muhitni yaratishdir.

Geymifikatsiya (O'yinlashtirish): Nazariy darslarda ball to'plash tizimi, reyting jadvallari va virtual mukofotlardan foydalanish. Bu talabaning motivatsiyasini oshiradi.

Virtual va to'ldirilgan reallik (VR/AR): Murabbiylik ko'nikmalarini shakllantirishda simulyatorlardan foydalanish. Masalan, taktik vaziyatlarni virtual muhitda modellashtirish.

Ma'lumotlarga asoslangan tahlil (Data-Driven Coaching): O'yinchilarning natijalarini maxsus dasturiy ta'minotlar orqali tahlil qilish. Sun'iy intellekt (AI) yordamida xatolarni aniqlash va individual rivojlanish rejasini tuzish.

Gibrid ta'lim: Onlayn va oflayn mashg'ulotlarni uyg'unlashtirish. Xalqaro mutaxassislar bilan vebinarlar o'tkazish.

### 4. Kutilayotgan natijalar

Ushbu metodika va o'quv dasturini joriy etish natijasida:

1. Bozor talablariga javob beradigan raqobatbardosh kadrlar tayyorlanadi.

2. Universitetlarning xalqaro reytingida kibersport yo'nalishi bo'yicha ilg'orlik kuzatiladi.

3. Yoshlarning salomatligi va psixologik barqarorligi ta'minlanadi (sog'lom raqobat muhiti orqali).

4. Kibersport industriyasiga xorijiy investitsiyalar jalb qilinishi uchun imkoniyat yaratiladi.

## Xulosa

Oliy ta'limda kibersport bo'yicha takomillashtirilgan o'quv dasturini ishlab chiqish va innovatsion metodikalarni joriy etish – bu vaqt talabi va strategik zaruratdir. Taklif etilayotgan yangi metodika nafaqat o'yin ko'nikmalarini, balki boshqaruv, tahlil va kreativ fikrlash qobiliyatlarini ham rivojlantiradi. Bu yondashuv O'zbekistonda raqamli iqtisodiyotni rivojlantirish va yoshlar bandligini ta'minlashda muhim omil bo'lib xizmat

qiladi. Kelajakda ushbu dasturni pilot rejimida bir nechta oliy o'quv yurtlarida sinab ko'rish va natijalar asosida keng joriy etish tavsiya etiladi.

### Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati

1. O'zbekiston Respublikasining "Yoshlarga oid davlat siyosati to'g'risida"gi Qonuni. – T., 2020.
2. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining "Raqamli iqtisodiyotni rivojlantirish strategiyasi to'g'risida"gi Farmoni. – T., 2022.
3. Jo'rayev A. H., Karimov Sh. Sh. "Zamonaviy ta'limda innovatsion texnologiyalar". O'quv qo'llanma. – Toshkent: "Ilm-ziyo 2021. – 156 b.
4. Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? Internet research , 27(2), 261-282.
5. Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports research: A literature review. Games and Culture , 15(1), 32-50.
6. O'zbekiston Milliy olimpiya qo'mitasi hisobotlari va Kibersport federatsiyasi rasmiy ma'lumotlari (2023 yil).
7. Смирнов В. А. "Педагогика высшего спорта: учебное пособие". – Москва: Спорт, 2019.
8. "Oliy ta'lim tizimida raqamli ko'nikmalarni rivojlantirish konsepsiyasi". Oliy ta'lim, fan va innovatsiyalar vazirligi, 2023.