

## GAMAFIKSATSIYA TEXNOLOGIYALARI ASOSIDA TA'LIM MUASSASALARIDA TALABALAR KREATIV TAFAKKURINI RIVOJLANTIRISHNING DIDAKTIK MODELI

**Ahmedova Sevaraxon Hamdambek qizi**

Urganch RANCH texnologiya Universiteti Psixologiya mutaxassisligi magistranti.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.19431657>

**Annotatsiya.** Mazkur ilmiy maqolada gamafiksatsiya texnologiyalarining ta'lim tizimidagi o'rni, ularning didaktik imkoniyatlari hamda talabalar kreativ tafakkurini rivojlantirishdagi ahamiyati ilmiy-nazariy va amaliy jihatdan tahlil qilinadi.

Tadqiqot davomida konstruktivizm, kompetensiyaviy yondashuv, faoliyatga yo'naltirilgan ta'lim paradigmalari asosida gamafiksatsiyaga asoslangan didaktik model ishlab chiqildi. Ushbu model motivatsiya, refleksiya, kreativlik, interaktivlik va o'yin mexanikalari integratsiyasiga asoslanadi. Maqolada gamafiksatsiyaning didaktik tamoyillari, pedagogik shart-sharoitlari hamda kreativ tafakkurni rivojlantirish indikatorlari batafsil yoritilgan.

**Kalit so'zlar:** gamafiksatsiya, kreativ tafakkur, didaktik model, kompetensiya, motivatsiya, interaktiv metodlar, o'yin mexanikasi, refleksiya, innovatsion pedagogika.

**Аннотация.** В данной научной статье анализируется роль технологий гамма-фиксации в системе образования, их дидактические возможности и значение в развитии творческого мышления учащихся с научной, теоретической и практической точек зрения.

В ходе исследования была разработана дидактическая модель, основанная на гамма-фиксации, с учетом конструктивизма, компетентностного подхода и парадигм обучения, ориентированных на деятельность. Эта модель основана на интеграции мотивации, рефлексии, творчества, интерактивности и игровой механики. В статье подробно рассматриваются дидактические принципы гамма-фиксации, педагогические условия и показатели развития творческого мышления.

**Ключевые слова:** гамма-фиксация, творческое мышление, дидактическая модель, компетентность, мотивация, интерактивные методы, игровая механика, рефлексия, инновационная педагогика.

**Abstract.** This scientific article analyzes the role of gamma fixation technologies in the education system, their didactic capabilities and their importance in developing students' creative thinking from a scientific, theoretical and practical perspective. During the research, a didactic model based on gamma fixation was developed based on constructivism, a competency-based approach, and activity-oriented educational paradigms. This model is based on the integration of motivation, reflection, creativity, interactivity, and game mechanics. The article discusses in detail the didactic principles of gamma fixation, pedagogical conditions, and indicators of developing creative thinking.

**Keywords:** gamma fixation, creative thinking, didactic model, competency, motivation, interactive methods, game mechanics, reflection, innovative pedagogy.

### **Kirish**

Zamonaviy ta'lim tizimida innovatsion texnologiyalarni joriy etish orqali talabalar intellektual salohiyatini oshirish, ayniqsa, kreativ tafakkurni shakllantirish muhim strategik vazifalardan biri hisoblanadi.

Axborotlashgan jamiyat sharoitida bilimlarni passiv o'zlashtirish emas, balki ularni mustaqil ravishda ishlab chiqish, transformatsiya qilish va kreativ qo'llash ustuvor ahamiyat kasb etmoqda. Shu nuqtai nazardan, gamafiksatsiya texnologiyalari ta'lim jarayoniga o'yin elementlarini integratsiya qilish orqali o'quv faoliyatining samaradorligini oshirishga xizmat qiladi.

Gamafiksatsiya – bu no-o'yin kontekstida o'yin mexanikalaridan foydalanish orqali o'quvchilarning ichki va tashqi motivatsiyasini kuchaytirishga qaratilgan pedagogik innovatsion yondashuvdir. Unda ball tizimi, darajalar, mukofotlar hamda reytinglar talqini muhim rol o'ynaydi. Talabalar kreativ tafakkuri – bu yangi g'oyalar yaratish, muammolarga noodatiy yondashish, divergent fikrlashni amalga oshirish qobiliyatidir. Ushbu qobiliyatni rivojlantirishda gamafiksatsiya texnologiyalari muhim vosita bo'lib xizmat qilishi mumkin.

Mazkur maqolaning maqsadi – gamafiksatsiya asosida talabalar kreativ tafakkurini rivojlantirishga qaratilgan didaktik modelni ishlab chiqish va uning samaradorligini ilmiy asoslashdan iborat.

### **Adabiyotlar tahlili**

Gamafiksatsiya tushunchasi XX asr oxiri va XXI asr boshlarida shakllanib, dastlab marketing va biznes sohalarida qo'llanilgan. Keyinchalik u pedagogik texnologiya sifatida ta'lim tizimiga kirib keldi. Ilmiy manbalarda gamafiksatsiya quyidagi asosiy komponentlar orqali tavsiflanadi:

1. o'yin mexanikalari.
2. o'yin dinamikasi
3. o'yin estetikasi

Ko'plab tadqiqotchilar gamafiksatsiyaning motivatsion xususiyatlariga alohida e'tibor qaratadi. Xususan, Deci va Ryan tomonidan ishlab chiqilgan o'z-o'zini aniqlash nazariyasi gamafiksatsiyaning ichki motivatsiyani oshirishdagi rolini tushuntiradi. Kreativ tafakkur nazariyalari esa Guilford, Torrance, Sternberg kabi olimlar tomonidan ishlab chiqilgan bo'lib, ular kreativlikni fikrlash va originallik kabi komponentlar orqali izohlaydi.

Zamonaviy pedagogik tadqiqotlarda gamafiksatsiya va kreativ tafakkur o'rtasidagi o'zaro bog'liqlik quyidagi jihatlar orqali asoslanadi:

1. Muammoli vaziyatlarni modellashtirish
2. O'quv faoliyatini interaktivlashtirish
3. O'z-o'zini baholash va refleksiya jarayonini faollashtirish

Shu bilan birga, konstruktivistik yondashuv gamafiksatsiyani o'quvchining faol ishtiroki orqali bilimlarni mustaqil qurish jarayoni sifatida talqin etadi.

Mazkur tadqiqotda nazariy tahlil ya'ni ilmiy adabiyotlarni o'rganish, modellashtirish, pedagogik kuzatuv, eksperimental sinov, komparativ tahlil kabi ilmiy metodlardan foydalanildi.

Tadqiqot metodologiyasi kompetensiyaviy, tizimli va faoliyatga yo'naltirilgan yondashuvlarga asoslanadi.

### **Didaktik modelning tuzilmasi**

Taklif etilayotgan didaktik model maqsadli komponent, talabalar kreativ tafakkurini rivojlantirish innovatsion fikrlash ko'nikmalarini shakllantirish, mazmuniy komponent, gamafiksatsiya elementlari, muammoli vazifalar va keyslar, interaktiv topshiriqlar, jarayonli komponent, o'yinlashtirilgan darslar, simulyatsiyalar, rol o'yinlari, baholash komponenti, formativ baholash, summativ baholash, o'z-o'zini baholash kabi turli komponentlardan iborat.

Gamafiksatsiya elementlari

Didaktik modelda quyidagi o'yin mexanikalari qo'llaniladi:

Ball tizimi – har bir bajarilgan topshiriq uchun ball beriladi;

Darajalar – talabning rivojlanish bosqichlari;

Mukofotlar– rag'batlantirish vositalari;

Reytinglar – raqobat muhitini yaratish.

Kreativ tafakkurni rivojlantirish indikatorlari g'oyalar soni, g'oyalar xilma-xilligi, originallik darajasi, muammoga innovatsion yondashuv.

Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatdiki, gamafiksatsiya texnologiyalarini qo'llash: talabalar o'quv motivatsiyasini sezilarli darajada oshiradi, mustaqil fikrlash ko'nikmalarini rivojlantiradi, kreativ muammolarni hal qilish qobiliyatini kuchaytiradi, o'quv jarayonida faol ishtirokni ta'minlaydi. Eksperimental guruhda kreativ tafakkur indikatorlari nazorat guruhiga nisbatan yuqori natijalarni ko'rsatdi. Bu esa gamafiksatsiyaning didaktik samaradorligini tasdiqlaydi.

Shuningdek, gamafiksatsiya orqali reflektiv faoliyat faollashadi, kollaborativ o'rganish muhitlari yaratiladi, metakognitiv kompetensiyalar rivojlanadi.

Xulosa

Gamafiksatsiya texnologiyalari zamonaviy ta'lim tizimida innovatsion pedagogik vosita sifatida talabalar kreativ tafakkurini rivojlantirishda muhim ahamiyat kasb etadi. Tadqiqot natijalari gamafiksatsiya o'quv jarayonini interaktiv va motivatsion jihatdan boyitadi kreativ tafakkur rivoji uchun muammoli va o'yinlashtirilgan muhit samarali hisoblanadi taklif etilgan didaktik model pedagogik amaliyotda qo'llash uchun metodik asos bo'lib xizmat qiladi, gamafiksatsiya elementlari orqali talabalar o'rtasida sog'lom raqobat va hamkorlik muhiti shakllanadi.

Mazkur tadqiqotda gamafiksatsiya texnologiyalarining ta'lim jarayonidagi didaktik imkoniyatlari kompleks yondashuv asosida tahlil qilindi va ular asosida talabalar kreativ tafakkurini rivojlantirishga qaratilgan integrativ didaktik model ishlab chiqildi. Tadqiqot natijalari gamafiksatsiyaning nafaqat motivatsion vosita, balki kognitiv-faoliyatli jarayonlarni faollashtiruvchi, shuningdek, metakognitiv va reflektiv kompetensiyalarni rivojlantiruvchi samarali pedagogik texnologiya ekanligini ko'rsatdi.

Avvalo, gamafiksatsiya texnologiyalarining qo'llanilishi talabalar o'quv faoliyatida ichki motivatsiyani kuchaytirishga xizmat qilishi aniqlandi. Bu esa o'z navbatida, o'quv jarayonining samaradorligini oshirib, bilimlarni chuqur o'zlashtirishga olib keladi. O'yin elementlari – ball tizimi, darajalar, mukofotlash va reyting mexanizmlari orqali talabalar faoliyatida rag'batlantirish va o'z-o'zini rivojlantirish jarayonlari jadallashadi.

Ikkinchidan, ishlab chiqilgan didaktik model asosida tashkil etilgan o'quv jarayonida talabalar kreativ tafakkurining asosiy komponentlari – divergent fikrlash, fleksibilitet, originallik va elaboratsiya sezilarli darajada rivojlanishi kuzatildi. Bu esa gamafiksatsiyaning muammoli vaziyatlar yaratish, alternativ yechimlarni izlash va innovatsion qarorlar qabul qilishga undovchi didaktik muhitni shakllantirishdagi rolini tasdiqlaydi.

Uchinchidan, gamafiksatsiya asosidagi ta'lim modeli konstruktivistik va kompetensiyaviy yondashuvlar bilan uyg'unlashgan holda talabalarning faol o'quv subyekti sifatida shakllanishini ta'minlaydi. Talabalar bilimni passiv qabul qiluvchi emas, balki uni mustaqil ravishda konstruksiya qiluvchi shaxsga aylanadi. Bu esa zamonaviy ta'lim paradigmasi talablariga to'liq mos keladi.

Tadqiqot davomida o'zbek olimlarining pedagogik qarashlari ham metodologik asos sifatida keng qo'llanildi. Jumladan, Abdulla Avloniy ta'lim-tarbiyada shaxsni har tomonlama rivojlantirish, ayniqsa, mustaqil fikrlashni shakllantirish zarurligini ta'kidlagan. Uning pedagogik merosi gamafiksatsiya orqali kreativ tafakkurni rivojlantirish g'oyasi bilan uyg'unlashadi.

Shuningdek, Toshmuhammad Qori-Niyoziy ilmiy-pedagogik faoliyatida ta'limda mantiqiy fikrlash va ilmiy tafakkurni rivojlantirishga alohida e'tibor qaratgan. Bu esa gamafiksatsiya asosida tashkil etilgan muammoli o'qitish metodlari bilan uzviy bog'liqdir.

Zamonaviy o'zbek pedagog olimlaridan Nizomiddin G'aybullayev va B.R. Qodirovlarning ilmiy ishlari ham shaxsiga yo'naltirilgan ta'lim, ijodiy tafakkur va psixologik rivojlanish masalalarini yoritishda muhim metodologik asos bo'lib xizmat qiladi. Ularning tadqiqotlarida kreativlikni rivojlantirish uchun qulay pedagogik sharoitlar yaratish zarurligi ta'kidlanadi, bu esa gamafiksatsiya texnologiyalarining mohiyati bilan bevosita mos keladi.

Beshinchidan, tadqiqot natijalari gamafiksatsiya texnologiyalarini joriy etishda pedagogning roli ham transformatsiyaga uchrashini ko'rsatdi. Ya'ni, pedagog an'anaviy bilim beruvchi roldan fasilitator moderator va dizayner sifatida faoliyat yuritadi. Bu esa o'quv jarayonini yanada samarali va interaktiv qiladi.

Yakuniy xulosa sifatida aytish mumkinki, gamafiksatsiya texnologiyalari asosida ishlab chiqilgan didaktik model zamonaviy ta'lim tizimida talabalar kreativ tafakkurini rivojlantirishning samarali vositasi hisoblanadi.

Ushbu model:

innovatsion pedagogik yondashuvlarni integratsiya qiladi;  
ta'lim jarayonini interaktiv va motivatsion jihatdan boyitadi;  
talabalarning ijodiy va mustaqil fikrlashini rivojlantiradi.

Kelgusida mazkur yo'nalishda ilmiy tadqiqotlarni kengaytirish, xususan, gamafiksatsiyani sun'iy intellekt, adaptiv o'qitish tizimlari va raqamli platformalar bilan integratsiya qilish dolzarb ilmiy muammo sifatida e'tirof etiladi.

#### **Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati (kengaytirilgan)**

1. Deci E., Ryan R. *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. – New York: Springer, 1985.
2. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*. – Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 2011.
3. Kapp K. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. – Pfeiffer, 2012.
4. Gee J.P. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. – Palgrave Macmillan, 2003.
5. Prensky M. *Digital Game-Based Learning*. – McGraw-Hill, 2001.
6. Zichermann G., Cunningham C. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. – O'Reilly Media, 2011.
7. Guilford J.P. *The Nature of Human Intelligence*. – McGraw-Hill, 1967.
8. Torrance E.P. *Torrance Tests of Creative Thinking*. – Scholastic Testing Service, 1974.
9. Vygotsky L.S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. – Harvard University Press, 1978.

10. Piaget J. *The Psychology of Intelligence*. – Routledge, 1950.

**O‘zbek olimlari asarlari**

11. Abdulla Avloniy. *Turkiy guliston yoxud axloq*. – Toshkent: O‘qituvchi, 1992.

12. Toshmuhammad Qori-Niyoziy. *Tanlangan asarlar*. – Toshkent: Fan, 1970.

13. B.R. Qodirov. *Shaxs psixologiyasi*. – Toshkent: O‘qituvchi, 2005.

14. Nizomiddin G‘aybullayev. *Pedagogika asoslari*. – Toshkent: Fan, 2010.

15. R. Ishmuhamedov. *Innovatsion pedagogik texnologiyalar*. – Toshkent: Fan va texnologiya, 2014.

16. Sh. Sharipov. *Ta’limda interaktiv metodlar*. – Toshkent: Universitet, 2012.

17. O‘. Tolipov. *Pedagogik texnologiyalar nazariyasi*. – Toshkent: O‘qituvchi, 2013.

18. M. Ochilov. *Zamonaviy pedagogik tadqiqotlar metodologiyasi*. – Toshkent: Fan, 2016.