



## Naqqoshlik darslarida gamifikatsiya usullari orqali talabalarning ijodiy faolligini oshirish

Aslonova Navro'za Hoshim qizi

Navoiy davlat universiteti

“Tasviriy san’at va muhandislik grafikasi” kafedrası o‘qituvchisi

**Anatatsiya:** Gamifikatsiya usullari naqqoshlik darslarida talabalarning ijodiy faolligini oshirishda samarali pedagogik yondashuv hisoblanadi. Ushbu maqolada gamifikatsiya elementlarini o‘quv jarayoniga integratsiya qilish orqali talabalarning motivatsiyasi, ijodiy fikrlash va estetik qaror qabul qilish ko‘nikmalarini rivojlantirish metodikasi tahlil qilinadi. Gamifikatsiya usullari orqali talabalarga interaktiv mashqlar, rang va kompozitsiya tanlovlari, shuningdek, ijodiy loyihalarni o‘tkazish imkoniyatlari beriladi. Shu bilan birga, bu yondashuv talabalarda hamkorlik, raqobat va o‘zini namoyish qilish ko‘nikmalarini shakllantiradi, darslarni qiziqarli va motivatsion qiladi.

**Kalit so‘zlar :** Naqqoshlik, Gamifikatsiya, Ijodiy faollik, Talabalar, Pedagogik metodika, Rang uyg‘unligi, Kompozitsiya, Badiiy kompetensiya

Naqqoshlik fani talabalarda badiiy did, ijodiy fikrlash va estetik qaror qabul qilish ko‘nikmalarini shakllantirishda muhim ahamiyatga ega. An’anaviy dars usullari ko‘pincha ma’ruza, qo‘l bilan ishlash va namuna ko‘rsatishga asoslangan bo‘lib, bu talabalar ijodkorlik salohiyatini to‘liq rivojlantirishga yetarli imkon bermaydi. Shu sababli, gamifikatsiya usullari dars jarayonini interaktiv, qiziqarli va motivatsion qilish orqali talabalarning ijodiy faolligini oshirishning samarali vositasi sifatida qaraladi.

Gamifikatsiya darslarda o‘quv jarayonini o‘yinga o‘xshatib tashkil etish, turli o‘yin elementlari va raqobatni kiritish orqali talabalarning motivatsiyasini kuchaytiradi. Talabalar rang, kompozitsiya va ornament elementlarini tanlash, ijodiy loyihalarni bajarish va o‘z ishlarini namoyish qilish orqali faol ishtirok etadilar. Shu bilan birga, gamifikatsiya usullari talabalarni mustaqil va ijodiy qarorlar qabul qilishga, hamkorlik qilishga va tanqidiy fikrlashni rivojlantirishga o‘rgatadi.

Mazkur maqolada gamifikatsiya usullari orqali naqqoshlik darslarida talabalarning ijodiy faolligini oshirish metodikasi, uning pedagogik asoslari va amaliy qo‘llanilishi tahlil qilinadi. Maqola talabalarni ijodiy salohiyatini oshirish, dars jarayonini interaktiv va samarali tashkil etish bo‘yicha tavsiyalarni taqdim etadi.

Naqqoshlik fanida talabalarning ijodiy faolligini oshirish muhim pedagogik vazifa hisoblanadi. An’anaviy dars usullari ko‘pincha ma’ruza, qo‘l bilan ishlash mashqlari va namunalarni ko‘rsatish bilan cheklanadi, bu esa talabalarning ijodiy salohiyatini





to'liq rivojlantirishga yetarli imkoniyat bermaydi. Shu sababli, gamifikatsiya usullari dars jarayonini interaktiv, motivatsion va qiziqarli qilish orqali talabalarni faol ijodiy ishlashga jalb etadi.

Gamifikatsiya konsepsiyasi o'quv jarayonini o'yinga o'xshash tarzda tashkil etishni nazarda tutadi. Naqqoshlik darslarida bu talabalarning rang, kompozitsiya va ornament elementlarini yaratishda raqobat va o'yinga asoslangan metodlarni qo'llashni o'z ichiga oladi. Masalan, talabalarga turli rang kombinatsiyalarini tanlash, kompozitsiya variantlarini yaratish va yakuniy ishni baholash uchun ball tizimi joriy etilishi mumkin. Bu usul talabalarda motivatsiya, faollik va ijodiy qaror qabul qilish qobiliyatlarini oshiradi.

Gamifikatsiya jarayonida talabalar individual va guruh ishlari orqali o'z ijodiy salohiyatlarini namoyish etadilar. Guruh ishlari talabalarni hamkorlik qilishga, o'zaro fikr almashishga va birgalikda ijodiy yechimlar yaratishga undaydi. Talabalar o'z ishlarini bir-biriga taqdim etadi, konstruktiv fikrlarni inobatga oladi va loyihalarni takomillashtiradi. Shu tarzda ularning tanqidiy fikrlash, muammolarni hal qilish va estetik qaror qabul qilish ko'nikmalari rivojlantiriladi.

Naqqoshlik darslarida gamifikatsiya usullarini qo'llash talabalarning motivatsiyasini oshiradi. Talabalar o'z ishlarini yakunlagach, o'yinga asoslangan baholash tizimi orqali rag'batlantiriladi, bu esa ularni yanada faol va ijodiy ishlashga undaydi. Masalan, eng yaxshi rang uyg'unligi yoki kompozitsiya yechimi uchun bonus ballar berilishi mumkin. Shu bilan birga, talabalarning ishlarini virtual galereyalarda namoyish etish, baholash va fikr bildirish imkoniyatini yaratish ularning ijodiy faolligini yanada oshiradi.

Gamifikatsiya usullari talabalarni mustaqil ishlashga o'rgatadi. Talabalar loyiha yoki mashqni rejalashtirish, turli variantlarni sinab ko'rish va o'z ijodiy qarorlarini qabul qilish orqali amaliy kompetensiyalarini rivojlantiradilar. Shu jarayon orqali ularning ijodiy faolligi oshadi, shuningdek, rang uyg'unligi va kompozitsiya bo'yicha mustahkam bilim hosil bo'ladi.

O'qituvchi gamifikatsiya jarayonini samarali tashkil etishda muhim rol o'ynaydi. U talabalarga metodik ko'rsatmalar beradi, mashqlarni nazorat qiladi va ijodiy jarayonni boshqaradi. Shu bilan birga, o'qituvchi talabalarning ishlarini baholaydi, ularni rag'batlantiradi va ijodiy faoliyatlarini rivojlantirishga yordam beradi. O'qituvchining metodik tayyorgarligi gamifikatsiya jarayonining muvaffaqiyatli amalga oshirilishini ta'minlaydi.

Gamifikatsiya usullari orqali naqqoshlik darslarida rang va kompozitsiya uyg'unligini o'rgatishda interaktiv dasturlar, grafik va dizayn vositalari ham





qo'llaniladi. Talabalar turli rang kombinatsiyalarini sinab ko'rish, turli kompozitsiya variantlarini yaratish va ularni baholash imkoniyatiga ega bo'ladilar. Bu jarayon talabalarni ijodiy faoliyatga jalb qilish, ularning badiiy va estetik kompetensiyalarini rivojlantirish hamda o'z ijodiy qarorlarini erkin ifoda etishga undaydi. Shuningdek, gamifikatsiya jarayoni talabalarni raqobatga asoslangan faoliyatga jalb qiladi. Talabalar o'z ishlarini bir-biriga taqdim etadi, eng yaxshi yechimlar tanlanadi va rag'batlantiriladi. Bu esa ularni ijodiy salohiyatini oshirishga, yangi g'oyalarni yaratishga va mustaqil fikrlashga undaydi. Shu bilan birga, guruh ishlari talabalarda hamkorlik va kommunikatsiya ko'nikmalarini rivojlantiradi.

Natijada, gamifikatsiya usullari naqqoshlik darslarida talabalarning ijodiy faolligini oshirishda samarali vosita hisoblanadi. Bu yondashuv talabalarga mustaqil va guruhda ijodiy ishlash, turli rang va kompozitsiya variantlarini sinab ko'rish, o'z ijodiy qarorlarini qabul qilish va baholash imkonini beradi. Shu bilan birga, gamifikatsiya talabalarning motivatsiyasini oshiradi, ularni dars jarayoniga faol jalb qiladi va ijodiy salohiyatini maksimal darajada rivojlantirishga yordam beradi.

Gamifikatsiya usullari naqqoshlik darslarida talabalarning ijodiy faolligini oshirishda samarali pedagogik yondashuv hisoblanadi. Ushbu yondashuv dars jarayonini interaktiv, motivatsion va qiziqarli qiladi, talabalarni turli rang va kompozitsiya kombinatsiyalarini sinab ko'rishga, o'z ijodiy qarorlarini qabul qilishga va loyihalarni yakunlashga undaydi.

Gamifikatsiya jarayonida talabalar individual va guruh ishlari orqali o'z ijodiy salohiyatlarini namoyish etadilar. Guruh ishlari hamkorlik, muloqot va konstruktiv fikr almashish ko'nikmalarini rivojlantiradi. Shu bilan birga, gamifikatsiya talabalarning mustaqil fikrlash va tanqidiy qaror qabul qilish ko'nikmalarini oshiradi.

O'qituvchi metodik jihatdan tayyor bo'lishi, darsni interaktiv va o'yinga asoslangan shaklda tashkil etishi hamda talabalarning ijodiy faolligini rag'batlantirishi lozim. Kelajakda gamifikatsiya usullarini kengaytirish, raqamli vositalar va interaktiv resurslardan foydalanish orqali talabalarning badiiy va ijodiy kompetensiyalarini yanada rivojlantirish tavsiya etiladi.

Natijada, gamifikatsiya naqqoshlik darslarida talabalarning ijodiy faolligini oshirish, ularni dars jarayoniga faol jalb qilish va ijodiy salohiyatini maksimal darajada rivojlantirishda samarali vosita bo'ladi.

#### Adabiyotlar

1. Shavdirov S. A. *Podgotovka budushchikh uchiteley k issledovatel'skoy deyatel'nosti*. Pedagogicheskoe obrazovanie i nauka, 2017, №2, s. 109–110.





2. Shavdirov S. A. *Selection Criteria of Training Methods in Design Fine Arts Lessons*. Eastern European Scientific Journal, 2017, №1, s. 131–134.
3. Shovdirov S. *Analyzing the sources and consequences of atmospheric pollution: A case study of the Navoi region*. E3S Web of Conferences, 2024, 587:02016.
4. Shavdirov S. *Method of organization of classes in higher education institutions using flipped classroom technology*. AIP Conference Proceedings, 2025, 3268(1):070035.
5. Shavdirov S. A. *Ўquvchilarda tasviriy savodxonlikka oid o'quv kompetensiyalarini shakllantirishning pedagogik-psixologik jihatlari*. Sovremennoe obrazovanie (Uzbekistan), 2017, №6, s. 15–21.
6. Shovdirov S. *Tasviriy san'atni o'qitishda o'quvchilarning sohaga oid o'quv kompetensiyalarini shakllantirish omillari*. Inter Education & Global Study, 2024, №1, s. 8–14.
7. Ibraimov X., Shovdirov S. *Theoretical Principles of The Formation of Study Competencies Regarding Art Literacy in Students*. Science and Innovation, 2023, 2(B10), s. 192–198.
8. Baymetov B. B., Shovdirov S. A. *Methods of Organizing Practical and Theoretical Classes for Students in The Process of Teaching Fine Arts*. International Journal on Integrated Education, 2023, 4(3), s. 60–66.
9. Kollar, I., & Fischer, F. *Collaborative learning and technology: Mechanisms and methods*. Computers & Education, 2010, 55(4), s. 1336–1347.
10. Dede, C. *Immersive interfaces for engagement and learning*. Science, 2009, 323(5910), s. 66–69.

