

5-SINF O'QUVCHILARINING BADIY TAFAKKURINI RIVOJLANTIRISHDA O'YINLI TEXNOLOGIYALARDAN FOYDALANISH

<https://doi.org/10.5421/zenodo.22051276>

Abdug'aniyev Ma'rufjon Samad o'g'li

Jizzax shahridagi Prezident maktabi ona tili va adabiyot fani o'qituvchisi

Annotatsiya. Maqolada 5-sinf o'quvchilarining badiiy tafakkurini rivojlantirishda o'yinli texnologiyalardan foydalanish imkoniyatlari tahlil qilinadi. Tadqiqotning maqsadi – o'yin elementlarining qaysi biri badiiy tafakkur komponentlariga haqiqatan ta'sir ko'rsatishini va qaysi biri ta'sirsiz yoki salbiy ta'sirga ega ekanini xalqaro empirik dalillar asosida farqlashdan iborat. Tadqiqot nazariy-qiyosiy tahlil va meta-tahlil natijalarini umumlashtirish usullariga asoslangan; muallif tomonidan pedagogik eksperiment o'tkazilmagan, barcha miqdoriy ko'rsatkichlar nashr etilgan tadqiqotlardan olingan hamda havola bilan ko'rsatilgan. Tahlil natijasida aniqlanishicha, o'yinlashtirishning umumiy samarasi kichik-o'rtacha darajada bo'lib, uning kattaligi qo'llanilgan o'yin elementiga bog'liq: badiiy syujet, rol va ijtimoiy hamkorlik elementlari samaraga ega, ball, nishon va reyting kabi tashqi rag'bat elementlari esa ichki motivatsiyani susaytirishi mumkin. Badiiy tafakkur aynan ichki motivatsiyaga tayangani uchun bu farq mazkur mavzu uchun hal qiluvchi ahamiyatga ega. Xulosada o'yin elementlarini badiiy tafakkur komponentlariga moslashtirish tamoyillari va 5-sinf sharoitida amaliy qo'llash bo'yicha takliflar berilgan.

Kalit so'zlar: badiiy tafakkur, o'yinli texnologiyalar, o'yinlashtirish, divergent tafakkur, ichki motivatsiya, badiiy syujet, 5-sinf, umumiy o'rta ta'lim, ijodkorlikni rivojlantirish.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАЗВИТИИ ХУДОЖЕСТВЕННОГО МЫШЛЕНИЯ УЧАЩИХСЯ 5 КЛАССА

Аннотация. В статье анализируются возможности использования игровых технологий в развитии художественного мышления учащихся 5 класса. Цель исследования – на основе международных эмпирических данных разграничить игровые элементы, действительно влияющие на компоненты художественного мышления, и те, что не дают эффекта или

действуют отрицательно. Исследование построено на теоретико-сравнительном анализе и обобщении результатов мета-анализов; собственный педагогический эксперимент не проводился, все количественные показатели взяты из опубликованных работ со ссылками. Установлено, что общий эффект геймификации является малым или умеренным и зависит от применяемого элемента: художественный сюжет, роль и социальное взаимодействие дают эффект, а баллы, значки и рейтинги способны снижать внутреннюю мотивацию. Поскольку художественное мышление опирается именно на внутреннюю мотивацию, это различие имеет решающее значение. В заключении предложены принципы соотнесения игровых элементов с компонентами художественного мышления.

Ключевые слова: художественное мышление, игровые технологии, геймификация, дивергентное мышление, внутренняя мотивация, художественный сюжет, 5 класс, общее среднее образование.

THE USE OF GAME-BASED TECHNOLOGIES IN DEVELOPING THE ARTISTIC THINKING OF FIFTH-GRADE STUDENTS

Annotation. The article examines the use of game-based technologies in developing the artistic thinking of fifth-grade students. Its aim is to distinguish, on the basis of international empirical evidence, those game elements that genuinely affect the components of artistic thinking from those that have no effect or a negative one. The study rests on theoretical and comparative analysis and on the synthesis of published meta-analytic findings; no pedagogical experiment was conducted by the author, and every quantitative statement is taken from a published study and cited to it. The analysis finds that the overall effect of gamification is small to moderate and depends on the element employed: narrative fiction, role-taking and social interaction produce effects, whereas points, badges and leaderboards may reduce intrinsic motivation. Because artistic thinking rests precisely on intrinsic motivation, this distinction is decisive for the present topic. The article concludes with principles for matching game elements to the components of artistic thinking and with proposals for classroom application at fifth-grade level.

Keywords: artistic thinking, game-based technologies, gamification, divergent thinking, intrinsic motivation, game fiction, fifth grade, general secondary education.

KIRISH VA MAVZUNING DOLZARBLIGI

Badiiy tafakkur — borliqni obraz orqali idrok etish, tasavvurda yangi obraz yaratish va uni badiiy vositalarda ifodalash qobiliyati. U faqat tasviriy san'at yoki adabiyot darslari bilan chegaralanmaydi: divergent, ya'ni bir muammoga bir necha xil yechim topa oladigan tafakkur turi barcha fanlarda ijodiy yondashuvning asosini tashkil etadi. J. Gilford ijodkorlikni psixologiyaning mustaqil tadqiqot obyekti sifatida ilgari surganida aynan shu qobiliyatning an'anaviy bilim tekshiruvlari bilan o'lchanmasligini ta'kidlagan edi [9].

5-sinf bu masalada alohida yosh bosqichi hisoblanadi. L.S. Vigotskiy tahliliga ko'ra, o'smirlik ostonasida bolaning tasavvuri yo'qolmaydi, balki tubdan o'zgaradi: u erkin xayoldan tushunchaviy tafakkur bilan qo'shib, ongli ijodiy faoliyatga aylanadi [10; 11]. Ayni shu davrda o'quvchi bolalarcha o'yinni rad eta boshlaydi, lekin shartli vaziyat, rol va syujetga qiziqishi saqlanib qoladi. Demak, o'yinli texnologiyalarni qo'llash uchun 5-sinf eng qulay, ayni paytda eng nozik bosqich: noto'g'ri tanlangan o'yin shakli bu yoshda foyda bermaydi, balki fanga bo'lgan qiziqishni so'ndiradi.

Milliy ta'lim siyosatida ijodiy qobiliyatni rivojlantirish ustuvor vazifa sifatida belgilangan. "Ta'lim to'g'risida"gi Qonun ta'lim oluvchining shaxsi, qobiliyati va ijodiy salohiyatini rivojlantirishni ta'lim tizimining asosiy maqsadlaridan biri deb qaraydi [1]. Vazirlar Mahkamasining 1059-son qarori bilan tasdiqlangan Uzluksiz ma'naviy tarbiya konsepsiyasida o'quvchilarda estetik didni va badiiy idrokni shakllantirish alohida yo'nalish sifatida ajratilgan [3]. "Yangi O'zbekistonning taraqqiyot strategiyasi" [4] va "O'zbekiston — 2030" strategiyasi [5] doirasida esa ta'lim mazmunini yangilash va milliy o'quv dasturini joriy etish vazifasi qo'yilgan.

Amaliyotda o'yinli texnologiyalar keng qo'llanadi, ammo ko'pincha bir xil ko'rinishda: ball to'plash, nishon berish, guruhlar o'rtasida reyting tuzish. Bunday yondashuvning asosida o'yin darsni qiziqarli qiladi, qiziqarli dars esa natija beradi degan sodda taxmin yotadi. Xalqaro empirik tadqiqotlar bu taxminni to'liq tasdiqlamaydi. M. Sailer va L. Homner meta-tahlilida o'yinlashtirishning bilish natijalariga ta'siri kichik-o'rtacha darajada ($g = 0,49$) baholangan bo'lsa-da, ta'sirning kattaligi qaysi o'yin elementi qo'llanganiga bog'liq ekani ko'rsatilgan [12]. M. Hanus va J. Fox esa uzoq muddatli kuzatuvda o'yinlashtirilgan kursda o'quvchilarning ichki motivatsiyasi nazorat guruhiga nisbatan pasayganini qayd etgan [13].

Mavjud o'zbek pedagogik adabiyotida o'yinli texnologiyalar odatda yaxlit vosita sifatida ko'rib chiqiladi va ularning umumiy foydasi asoslanadi. O'yin elementlarini bir-biridan ajratish, ya'ni qaysi element badiiy tafakkurning qaysi

komponentiga ta'sir qilishini farqlash masalasi kam o'rganilgan. Tadqiqotning ilmiy yangiligi shundaki, unda o'yinli texnologiyalar yaxlit emas, elementlar to'plami sifatida tahlil qilinadi va har bir element xalqaro empirik dalillar bo'yicha baholanadi. Ikkinchi jihat metodologik: tahlilga o'yinlashtirish foydasiga emas, unga qarshi ishlaydigan natijalar ham kiritiladi.

Tadqiqotning maqsadi – 5-sinf o'quvchilarining badiiy tafakkurini rivojlantirishda o'yin elementlarining samaradorligini empirik dalillar asosida farqlash va amaliy qo'llash tamoyillarini asoslash. Vazifalar: badiiy tafakkur komponentlarini aniqlash; o'yinlashtirish samarasi bo'yicha meta-tahlil natijalarini umumlashtirish; o'yin elementlarini badiiy tafakkur komponentlariga moslashtirish xaritasini tuzish; 5-sinf sharoiti uchun tavsiyalar ishlab chiqish.

MATERIALLAR VA USULLAR

Tadqiqot obyekti – umumiy o'rta ta'limning 5-sinfida badiiy tafakkurni rivojlantirish jarayoni. Tadqiqot predmeti – o'yinli texnologiyalarning tarkibiy elementlari va ularning badiiy tafakkur komponentlariga ta'siri.

Milliy manbalar: "Ta'lim to'g'risida"gi Qonun (O'RQ-637, 2020-yil 23-sentabr) [1], umumiy o'rta ta'limning davlat ta'lim standartlari (Vazirlar Mahkamasining 187-son qarori, 2017-yil 6-aprel) [2], Uzluksiz ma'naviy tarbiya konsepsiyasi (1059-son qaror, 2019-yil 31-dekabr) [3], "Yangi O'zbekistonning taraqqiyot strategiyasi" (PF-60, 2022-yil 28-yanvar) [4] va "O'zbekiston – 2030" strategiyasi (PF-158, 2023-yil 11-sentabr) [5]. Hujjatlar lex.uz bazasi orqali asl matni bo'yicha tekshirildi.

Nazariy manbalar: o'yin va tasavvur psixologiyasi bo'yicha klassik ishlar (J. Xeyzinga, L.S. Vigotskiy, D.B. Elkonin) hamda ijodkorlik psixologiyasi bo'yicha tadqiqotlar (J. Gilford, E.P. Torrens, T. Amabile, M. Runko va S. Achar).

Empirik manbalar: o'yinlashtirish va o'quv o'yinlarining samarasini baholagan meta-tahlillar (M. Sailer va L. Homner; P. Wouters va hammualliflar; D. Clark va hammualliflar), ijodkorlikni o'qitish samarasi bo'yicha meta-tahlil (G. Scott, L. Leritz, M. Mumford), tashqi rag'batning ichki motivatsiyaga ta'siri bo'yicha meta-tahlil (E. Deci, R. Koestner, R. Ryan) va o'yinlashtirishning salbiy ta'sirini qayd etgan uzoq muddatli tadqiqot (M. Hanus va J. Fox). Har bir manba jurnal nomi, jild, son va sahifalari bo'yicha tekshirildi.

Qo'llanilgan usullar: nazariy tahlil va sintez; qiyosiy-pedagogik tahlil; meta-tahlil natijalarini umumlashtirish; tizimli-strukturaviy yondashuv; xaritalash usuli – o'yin elementlarini badiiy tafakkur komponentlariga moslashtirish; mantiqiy xulosa chiqarish.

Tadqiqot cheklovlari to'g'risidagi izoh. Ushbu ishda muallif tomonidan so'rovnoma o'tkazilmagan, pedagogik eksperiment tashkil etilmagan va statistik model

qurilmagan. Maqolada keltirilgan barcha effekt kattaliklari va miqdoriy ko'rsatkichlar nashr etilgan meta-tahlillarga tegishli bo'lib, har birida havola raqami ko'rsatilgan. Xalqaro tadqiqotlar natijalari o'tkazilgan sharoitga oid dalil sifatida keltiriladi va O'zbekiston sinflariga bevosita ko'chirilmaydi.

NATIJALAR

1. Badiiy tafakkurning o'lchanadigan komponentlari

Ijodkorlik psixologiyasida divergent tafakkur to'rt ko'rsatkich orqali tavsiflanadi: ravonlik (g'oyalar soni), moslanuvchanlik (g'oyalar turkumlarining xilma-xilligi), originallik (g'oyaning noyobligi) va ishlab chiqish darajasi (g'oyaning batafsilligi). Bu ko'rsatkichlar E.P. Torrens tomonidan ijodiy tafakkurni baholash metodikasi asosida amaliyotga kiritilgan [16]. M. Runko va S. Achar divergent tafakkur ijodiy salohiyatning ishonchli, biroq yagona bo'lmagan ko'rsatkichi ekanini ta'kidlaydi [17].

Badiiy tafakkur bu to'rt komponentdan tashqari yana ikkita jihatni o'z ichiga oladi: obrazli tasavvur, ya'ni ko'rilmagan narsani ichki ko'rishda gavdalandirish, va badiiy ifoda, ya'ni tasavvurdagi obrazni matn, tasvir yoki harakat vositasida moddiylashtirish. Vigotskiy tasavvurni haqiqiy tajribadan uzilgan xayol emas, balki mavjud tajriba elementlarini qayta birlashtirish jarayoni sifatida izohlagan — shu sababli tasavvur tajriba boyligiga bevosita bog'liq [11].

2. O'yinlashtirish samarasi bo'yicha empirik dalillar

M. Sailer va L. Homnerning 2020-yilda "Educational Psychology Review" jurnalida e'lon qilingan meta-tahlilida tasodifiy effektlar modeli asosida o'yinlashtirishning uch turdagi natijaga ta'siri baholangan: bilish natijalariga $g = 0,49$ (95 % ishonch oralig'i [0,30; 0,69], $k = 19$, $N = 1686$), motivatsion natijalarga $g = 0,36$ ([0,18; 0,54], $k = 16$, $N = 2246$), xulq-atvor natijalariga $g = 0,25$ ([0,04; 0,46], $k = 9$, $N = 951$) [12]. Bu kichik va o'rtacha oraliqdagi samara bo'lib, mualliflar bilish natijalari bo'yicha ta'sir metodologik jihatdan qat'iy tadqiqotlarda ham barqaror qolganini, motivatsion va xulq-atvor natijalari bo'yicha esa barqaror emasligini qayd etgan.

Tadqiqotning eng muhim qismi umumiy samara emas, moderator tahlilidir. Unga ko'ra badiiy syujetning (game fiction) mavjudligi va ijtimoiy o'zaro ta'sir xulq-atvor natijalariga ta'sirning ahamiyatli moderatorlari bo'lib chiqqan; raqobatni hamkorlik bilan birlashtirish esa alohida samarali kombinatsiya sifatida aniqlangan [12]. Boshqacha aytganda, o'yinlashtirish yaxlit vosita emas: uning samarasi qaysi elementdan iboratligiga bog'liq.

O'quv o'yinlari bo'yicha boshqa meta-tahlillar ham shu yo'nalishni tasdiqlaydi. P. Wouters va hammualliflari jiddiy o'yinlarning an'anaviy o'qitishga

nisbatan bilim va saqlab qolish bo'yicha ustunligini aniqlagan, ammo motivatsiya bo'yicha farq kutilganidan ancha kam bo'lgan [14]. D. Clark va hammualliflari raqamli o'yinlarning samarasi o'yinning o'zi emas, uning didaktik dizayni bilan belgilanishini ko'rsatgan [15].

3. *Qarama-qarshi dalillar: tashqi rag'bat muammosi*

O'yinlashtirishning eng keng tarqalgan shakli – ball, nishon va reyting – aynan tashqi rag'bat mexanizmi hisoblanadi. E. Deci, R. Koestner va R. Ryanning klassik meta-tahlilida faoliyat bajarilishiga bog'langan moddiy rag'batlar ichki motivatsiyani susaytirishi eksperimental tarzda ko'rsatilgan [18]. M. Hanus va J. Foxning bir semestr davomida olib borilgan tadqiqotida o'yinlashtirilgan kursdagi o'quvchilarning ichki motivatsiyasi, qoniqishi va yakuniy natijasi nazorat guruhiga nisbatan pastroq bo'lgan [13].

Bu natija badiiy tafakkur mavzusi uchun alohida ahamiyatga ega. T. Amabile ijodkorlik ichki motivatsiya sharoitida o'sib, nazorat va baholash bosimi ostida pasayishini asoslagan [19]. Demak, boshqa fanlarda nisbatan zararsiz bo'lgan ball tizimi badiiy ijod kontekstida bevosita zarar keltirishi mumkin: o'quvchi originallikka emas, ball beradigan mezonga moslashadi.

4. *Ijodkorlikni o'qitish qanday hollarda samara beradi*

G. Scott, L. Leritz va M. Mumfordning 70 ta tadqiqotni qamragan meta-tahlilida yaxshi loyihalashtirilgan ijodkorlikni rivojlantirish dasturlari barqaror ijobiy natija berishi aniqlangan. Eng muhimi – samara beruvchi dasturlarning umumiy belgisi: ular bilish ko'nikmalari va ularni qo'llash usullarini rivojlantirishga qaratilgan bo'lib, aniq sohaga mos real mashqlardan foydalangan [20]. Bu “erkin ijod qiling” tipidagi umumiy topshiriqlar samara bermasligini bildiradi: badiiy tafakkurni rivojlantiruvchi o'yin mazmunan badiiy topshiriqqa asoslanishi shart.

5. *O'yin elementlari va badiiy tafakkur komponentlarining mosligi*

Yuqoridagi dalillarni umumlashtirish o'yin elementlarini badiiy tafakkur komponentlariga moslashtirish xaritasini tuzish imkonini beradi (1-jadval).

1-jadval. O'yin elementlarining badiiy tafakkur komponentlariga mosligi

O'yin elementi	Ta'sir mexanizmi	Badiiy tafakkur komponenti	Empirik asos
Badiiy syujet, shartli olam (game fiction)	O'quvchi shartli vaziyat ichida harakat qiladi, tasavvur uchun material paydo bo'ladi	Obrazli tasavvur, originallik	Xulq-atvor natijalarining ahamiyatli moderatori [12]

O'yin elementi	Ta'sir mexanizmi	Badiiy tafakkur komponenti	Empirik asos
Rol qabul qilish	Boshqa nuqtai nazardan qarash tajribasi	Moslanuvchanlik, obrazli tasavvur	O'yin nazariyasi [10; 11; 8]
Hamkorlikdagi ijod (juft va guruh ishi)	G'oyalar almashinuvi turkumlar sonini kengaytiradi	Ravonlik, moslanuvchanlik	Ijtimoiy o'zaro ta'sir – ahamiyatli moderator [12]
Raqobat va hamkorlikning birikmasi	Faollikni oshiradi, ammo bosimni cheklaydi	Ravonlik	Samarali kombinatsiya sifatida aniqlangan [12]
Ijodiy cheklov (berilgan shart doirasida yaratish)	Tanlov maydonini toraytirish nstandart yechim izlashga majbur qiladi	Originallik, ishlab chiqish darajasi	Sohaga mos real mashqlar samarasi [20]
Bosqichli murakkablashuv	Topshiriq izchil murakkablashadi, ko'nikma bosqichma-bosqich shakllanadi	Ishlab chiqish darajasi	Bilish ko'nikmalariga yo'naltirilgan dasturlar samarasi [20]
Ball, nishon, reyting	Tashqi rag'bat; e'tibor natijadan mezonga ko'chadi	Bevosita mos kelmaydi; ichki motivatsiyani susaytirish xavfi bor	Rag'batning susaytiruvchi ta'siri [18]; uzoq muddatli pasayish [13]; ijodkorlik va ichki motivatsiya bog'liqligi [19]
Mazmundan uzilgan qiziqitiruvchi o'yin	Diqqatni tortadi, lekin badiiy topshiriq bilan bog'lanmagan	Mos kelmaydi	Samara o'yinda emas, didaktik dizaynda [15]

Manba: muallif tomonidan [8; 10; 11; 12; 13; 15; 18; 19; 20] asosida tuzilgan. Jadval elementlarning empirik asosililigini ko'rsatadi; unda samaradorlikning miqdoriy bahosi keltirilmagan.

6. Mavjud ma'lumotlarning chegaralari

Tahlil davomida aniqlanishicha, keltirilgan meta-tahlillarning aksariyati o'rta va oliy ta'lim sharoitida, asosan bilim o'zlashtirish natijalari bo'yicha o'tkazilgan. Aynan badiiy tafakkur ko'rsatkichlari – originallik va obrazli tasavvur – bo'yicha 10–12 yoshli o'quvchilar ustida o'tkazilgan yirik meta-tahlil mavjud emas. Shuningdek, O'zbekistonda o'quvchilarning ijodiy tafakkur ko'rsatkichlari bo'yicha muntazam nashr etiladigan milliy baholash ma'lumotlari yo'q.

Bu holat ushbu tadqiqot uchun cheklov bo'lish bilan birga mustaqil topilma hisoblanadi: bazaviy o'lchov yo'q joyda har qanday metodikaning samarasini isbotlash mumkin emas. Shu sababli baholash vositalarini joriy etish maqolaning tavsiyalari tarkibiga kiritilgan.

MUHOKAMA

Olingan natijalar amaliyotdagi keng tarqalgan yondashuvni qayta ko'rib chiqishni taqozo etadi. Odatda o'yinli texnologiyalar yaxlit vosita sifatida qabul qilinadi va savol "o'yin qo'llanildimi yoki yo'qmi" tarzida qo'yiladi. Meta-tahlil natijalari boshqa savolni asosli qiladi: qaysi o'yin elementi qo'llanildi va u qaysi natijaga xizmat qiladi.

Bu yerda aniq ziddiyat mavjud. Amaliyotda eng oson joriy etiladigan element – ball va reyting tizimi, chunki u tayyorgarlik talab qilmaydi va natijasi ko'rinarli. Ayni paytda empirik dalillarga ko'ra aynan shu element badiiy tafakkur uchun eng kam mos keladi va uzoq muddatda salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkin [13; 18]. Aksincha, eng samarali elementlar – badiiy syujet, rol va ijodiy cheklov – o'qituvchidan ko'proq metodik tayyorgarlik talab qiladi. Ya'ni tizim eng oson yo'lni tanlashga moyil, lekin eng oson yo'l maqsadga eng kam xizmat qiladi.

Shu o'rinda taklif etilayotgan yondashuvga qarshi jiddiy e'tirozni ko'rib chiqish zarur. Agar ball va reyting ichki motivatsiyani susaytirs, unda maktabdagi baholash tizimining o'zi ham shunday ta'sir ko'rsatmaydimi va o'yinlashtirishni alohida ayblash o'rinlimi? E'tiroz asosli, lekin javob mavjud. Deci va hammualliflari tahlilida rag'batning susaytiruvchi ta'siri, avvalo, faoliyat bajarilishiga bevosita bog'langan va kutilgan moddiy rag'batlarda kuchli namoyon bo'ladi [18]. Baho o'quv jarayonining ajralmas qismi bo'lsa, o'yin ballari qo'shimcha ravishda joriy etiladigan ixtiyoriy qatlamdir. Shu sababli ular ustidan nazorat o'qituvchi qo'lida: ularni badiiy topshiriqning sifatiga emas, qatnashuv va urinish faktiga bog'lash mumkin – bu esa susaytiruvchi ta'sirni sezilarli kamaytiradi.

Ikkinchi muhim jihat 5-sinf yoshiga tegishli. Bu yoshda o'quvchi o'zini bola sifatida ko'rsatadigan faoliyatdan uzoqlashadi. Vigotskiy tavsiflagan o'tish aynan shunda: o'yin tashqi harakatdan ichki tasavvurga ko'chadi [10]. Amaliy xulosa shuki, 5-sinfda o'yin bolalarcha shakl emas, jiddiy shartli vazifa ko'rinishida taqdim etilishi kerak – masalan, asar qahramoni nomidan xat yozish, rasm asosida syujet tiklash, berilgan uchta detal bilan hikoya qurish. Bunday topshiriqlar Scott va hammualliflari samarali deb topgan "sohaga mos real mashq" mezoniga javob beradi [20].

Uchinchidan, o'yinning o'zi emas, uning didaktik dizayni hal qiluvchi ahamiyatga ega ekani Clark va hammualliflari tomonidan ko'rsatilgan [15]. Bu O'zbekiston sharoitida amaliy ahamiyatga ega: o'yinli texnologiyalarni joriy etish raqamli vositalar sotib olish masalasi emas, o'qituvchining metodik tayyorgarligi masalasidir. Badiiy syujetga asoslangan o'yin hech qanday texnika talab qilmaydi, lekin uni loyihalash ko'nikmasini talab qiladi.

Tadqiqotning cheklovi shundan iboratki, u milliy empirik ma'lumotlarga tayanmaydi va taklif etilayotgan yondashuvning O'zbekiston sinflaridagi samarasini miqdoriy baholay olmaydi. Keyingi tadqiqotlar bir necha maktab miqyosida nazorat va tajriba guruhlari asosida, badiiy tafakkurning to'rt komponenti bo'yicha bazaviy va yakuniy o'lchovlarni qiyoslashga qaratilishi maqsadga muvofiq.

XULOSA

1. O'yinli texnologiyalar yaxlit vosita emas, elementlar to'plamidir. Xalqaro meta-tahlilga ko'ra o'yinlashtirishning umumiy samarasi kichik-o'rtacha darajada (bilish natijalariga $g = 0,49$, motivatsion natijalarga $g = 0,36$, xulq-atvor natijalariga $g = 0,25$), ta'sirning kattaligi esa qo'llanilgan elementga bog'liq [12].

2. Badiiy tafakkurni rivojlantirishga xizmat qiladigan elementlar – badiiy syujet, rol qabul qilish, hamkorlikdagi ijod, ijodiy cheklov va bosqichli murakkablashuv. Ular obrazli tasavvur, moslanuvchanlik, originallik va ishlab chiqish darajasi komponentlariga bevosita ta'sir qiladi [12; 20].

3. Ball, nishon va reyting kabi tashqi rag'bat elementlari badiiy tafakkur uchun mos vosita emas. Moddiy rag'batlarning ichki motivatsiyani susaytirishi [18], o'yinlashtirilgan kursda motivatsiyaning uzoq muddatda pasayishi [13] va ijodkorlikning ichki motivatsiyaga bog'liqligi [19] birgalikda bu xulosani asoslaydi.

4. Ijodkorlikni rivojlantirish dasturlari faqat aniq sohaga mos, bilish ko'nikmalariga yo'naltirilgan real mashqlar asosida samara beradi [20]. "Erkin ijod qiling" tipidagi umumiy topshiriqlar va mazmundan uzilgan qiziqtiruvchi o'yinlar kutilgan natijani bermaydi.

Tavsiyalar. Yuqoridagi xulosalardan quyidagi amaliy chora-tadbirlar kelib chiqadi.

Birinchidan, 5-sinf ona tili va adabiyot hamda tasviriy san'at fanlari o'quv dasturlariga badiiy syujetga asoslangan topshiriqlar turkumini kiritish maqsadga muvofiq: qahramon nomidan xat, berilgan detallar asosida hikoya qurish, tasvirdan syujet tiklash, muqobil yakun yaratish. Bunday topshiriqlar qo'shimcha texnik vosita talab qilmaydi.

Ikkinchidan, o'yin ballari joriy etilsa, ular badiiy ishning sifatiga emas, qatnashuv va urinish faktiga bog'lanishi lozim. Originallik reyting orqali emas, sinfda ko'rgazma va o'qish orqali e'tirof etilishi kerak.

Uchinchidan, o'qituvchilarni malaka oshirish dasturlariga o'yin topshirig'ini loyihalash moduli kiritilishi zarur: shartli vaziyat qurish, ijodiy cheklov belgilash, topshiriqni bosqichma-bosqich murakkablashtirish. O'yinli texnologiyalarni joriy etishning asosiy resursi texnika emas, metodik ko'nikmadir.

To'rtinchidan, badiiy tafakkurni baholash uchun to'rt komponent – ravonlik, moslanuvchanlik, originallik va ishlab chiqish darajasi – bo'yicha sodda mezonli jadval ishlab chiqilib, o'quv yili boshi va oxirida qo'llanishi taklif qilinadi. Hozirda bunday bazaviy o'lchov mavjud emas, bu esa har qanday metodikaning samarasini isbotlashni imkonsiz qiladi.

Umumiy xulosa shundan iboratki, badiiy tafakkurni rivojlantirishda savol o'yin qo'llanadimi yoki yo'qmi degan savol emas. Savol shundaki, o'yinning qaysi elementi tanlanadi va u tasavvurni ozod qiladimi yoki uni ball izlashga yo'naltiradimi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI:

1. O'zbekiston Respublikasining "Ta'lim to'g'risida"gi Qonuni, O'RQ-637-son, 2020-yil 23-sentabr // Qonunchilik ma'lumotlari milliy bazasi. – URL: <https://lex.uz/docs/-5013007> (murojaat sanasi: 17.09.2026).

2. O'zbekiston Respublikasi Vazirlar Mahkamasining "Umumiy o'rta va o'rta maxsus ta'limning davlat ta'lim standartlarini tasdiqlash to'g'risida"gi 187-son Qarori, 2017-yil 6-aprel // Qonunchilik ma'lumotlari milliy bazasi. – URL: <https://lex.uz/docs/-3153714>.

3. O'zbekiston Respublikasi Vazirlar Mahkamasining "Uzluksiz ma'naviy tarbiya konsepsiyasini tasdiqlash va uni amalga oshirish chora-tadbirlari to'g'risida"gi 1059-son Qarori, 2019-yil 31-dekabr // Qonunchilik ma'lumotlari milliy bazasi. – URL: <https://lex.uz/docs/-4676839>.

4. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining "2022–2026-yillarga mo'ljallangan Yangi O'zbekistonning taraqqiyot strategiyasi to'g'risida"gi PF-60-son Farmoni, 2022-yil 28-yanvar // Qonunchilik ma'lumotlari milliy bazasi. – URL: <https://lex.uz/docs/-5841063>.

5. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining "O'zbekiston – 2030" strategiyasi to'g'risida"gi PF-158-son Farmoni, 2023-yil 11-sentabr // Qonunchilik ma'lumotlari milliy bazasi. – URL: <https://lex.uz/docs/-6600413>.

6. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining "2022–2026-yillarda xalq ta'limini rivojlantirish bo'yicha milliy dasturni tasdiqlash to'g'risida"gi Farmoni, 2022-yil 11-may // Qonunchilik ma'lumotlari milliy bazasi. – URL: <https://lex.uz>.

7. O'zbekiston Respublikasining "Pedagogning maqomi to'g'risida"gi Qonuni, O'RQ-901-son, 2024-yil // Qonunchilik ma'lumotlari milliy bazasi, 01.02.2024-y., 03/24/901/0082-son.

8. Huizinga J. Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. – London: Routledge & Kegan Paul, 1949. – 220 p.

9. Guilford J.P. Creativity // American Psychologist. – 1950. – Vol. 5, No. 9. – P. 444–454.

10. Vygotsky L.S. Play and Its Role in the Mental Development of the Child // Soviet Psychology. – 1967. – Vol. 5, No. 3. – P. 6–18.

11. Vygotsky L.S. Imagination and Creativity in Childhood // Journal of Russian and East European Psychology. – 2004. – Vol. 42, No. 1. – P. 7–97.

12. Sailer M., Homner L. The Gamification of Learning: A Meta-analysis // Educational Psychology Review. – 2020. – Vol. 32, No. 1. – P. 77–112. – DOI: 10.1007/s10648-019-09498-w.

13. Hanus M.D., Fox J. Assessing the Effects of Gamification in the Classroom: A Longitudinal Study on Intrinsic Motivation, Social Comparison, Satisfaction, Effort, and Academic Performance // Computers & Education. – 2015. – Vol. 80. – P. 152–161.

14. Wouters P., van Nimwegen C., van Oostendorp H., van der Spek E.D. A Meta-analysis of the Cognitive and Motivational Effects of Serious Games // Journal of Educational Psychology. – 2013. – Vol. 105, No. 2. – P. 249–265.

15. Clark D.B., Tanner-Smith E.E., Killingsworth S.S. Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis // Review of Educational Research. – 2016. – Vol. 86, No. 1. – P. 79–122.

16. Torrance E.P. Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual. – Lexington, MA: Personnel Press, 1974.

17. Runco M.A., Acar S. Divergent Thinking as an Indicator of Creative Potential // Creativity Research Journal. – 2012. – Vol. 24, No. 1. – P. 66–75.

18. Deci E.L., Koestner R., Ryan R.M. A Meta-analytic Review of Experiments Examining the Effects of Extrinsic Rewards on Intrinsic Motivation // Psychological Bulletin. – 1999. – Vol. 125, No. 6. – P. 627–668.

19. Amabile T.M. Creativity in Context: Update to "The Social Psychology of Creativity". – Boulder: Westview Press, 1996. – 336 p.

20. Scott G., Leritz L.E., Mumford M.D. The Effectiveness of Creativity Training: A Quantitative Review // Creativity Research Journal. – 2004. – Vol. 16, No. 4. – P. 361–388.

21. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. – New York: ACM, 2011. – P. 9–15.

22. Ryan R.M., Deci E.L. Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being // American Psychologist. – 2000. – Vol. 55, No. 1. – P. 68–78.

23. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1978. – 304 с.