

## **Developing Students' Creative Competencies through the Interactive Organization of Educational Activities in Higher Education Institutions**

**G'afur Eshmanov**

Associate Professor, Renaissance Education University

**Annotatsion:** This scientific article examines the use of educational game platforms (such as EduGames.uz and similar ones) for developing students' creative competencies in higher education institutions through the interactive organization of the learning process. The work highlights the advantages of the game-based learning approach, its role in enhancing creativity, and provides practical examples.

**Keywords:** higher education, interactive learning activities, creative competencies, educational games, game-based learning, EduGames.uz, gamification

### **OLIY TA'LIM MUASSASALARI O'QUV MASHG'ULOTLARINI INTERAKTIV TASHKIL ETISH ORQALI TALABALARDA KREATIV KOMPETENSIYALARINI RIVOJLANTIRISH**

**G'afur Eshmanov**

Renissans ta'lim universiteti dotsenti

**Annotatsiya:** Ushbu ilmiy maqolada oliy ta'lim muassasalarida o'quv jarayonini interaktiv tashkil etish orqali talabalarning kreativ kompetensiyalarini rivojlantirishda ta'limiy o'yinlar platformalaridan (masalan, EduGames.uz va shunga o'xshashlar) foydalanish masalalarini o'rganadi. Maqolada game-based learning (o'yin asosidagi o'rganish) yondashuvining afzalliklari, kreativlikni oshirishdagi roli va amaliy misollar yoritib berilgan.

**Kalit so'zlar:** oliy ta'lim, interaktiv o'quv mashg'ulotlari, kreativ kompetensiyalar, ta'limiy o'yinlar, game-based learning, EduGames.uz, gamification.

**Аннотация:** В данной научной статье рассматриваются вопросы использования платформ образовательных игр (таких как EduGames.uz и

аналогичные) для развития креативных компетенций студентов в вузах посредством интерактивной организации учебного процесса. В работе освещаются преимущества подхода game-based learning (обучение на основе игр), его роль в повышении креативности, а также приводятся практические примеры.

**Ключевые слова:** высшее образование, интерактивные учебные занятия, креативные компетенции, образовательные игры, game-based learning, EduGames.uz, геймификация

### **Kirish**

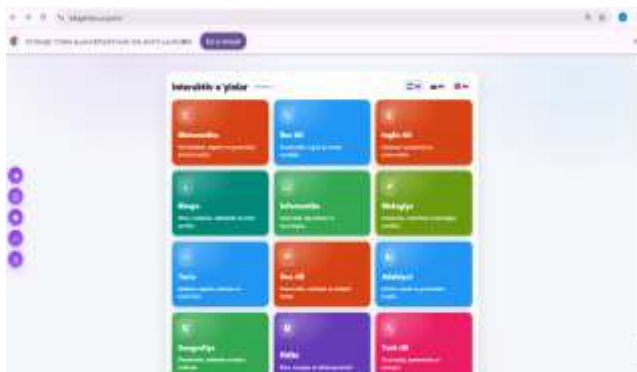
Raqamli iqtisod shaxsning ijodiy qobiliyatlarini rivojlantirish uchun ta'lim xizmatlarini taklif qilishi, insonlarda innovatsion tafakkur, ta'lim oluvchining hayot davomida o'zini o'zi rivojlantirish va o'zini o'zi anglash motivatsiyasini shakllantirish, bilim konstruksiyalarini uzluksiz yangilash, yangi mehnat ko'nikmalarini rivojlantirish, raqobatbardosh, ijtimoiy faol mutaxassislarini tayyorlashni taqozo etadi<sup>1</sup>. Bugungi texnologiya rivojlanishi insoniyatda ko'plab qulay imkoniyatlarni vujudga keltirdi. Raqamli texnologiyalar va sun'iy intellekt texnologiyalari kompyuter va mobil foydalanuvchilar uchun ko'plab dasturiy vositalarni foydalanuvchilarga taqdim etdi.

Zamonaviy oliy ta'lim muassasalarida talabalarning kreativ kompetensiyalarini rivojlantirish muhim vazifalardan biri hisoblanadi.

Kreativlik – bu yangi g'oyalar ishlab chiqish, muammolarni innovatsion yechish, moslashuvchan fikrlash va kollektiv ish qobiliyatidir. Biroq, an'anaviy o'quv usullari (masalan, leksiyalar va kitobiy o'rganish) ko'pincha bu kompetensiyalarni yetarli darajada rivojlantirmaydi, chunki ular passiv o'rganishga asoslangan. Interaktiv o'quv mashg'ulotlarini tashkil etish, xususan, ta'limiy o'yinlar platformalaridan foydalanish orqali bu muammoni hal qilish mumkin.

<sup>1</sup> Xoliqova M.K “Hayot davomida ta'lim paradigmasi”.T.:2022 yil konfrensiya materiali 18-28bet

Ta'limiy o'yinlar (educational games) – bu o'quv jarayonini o'yin elementlari (points, badges, challenges) bilan boyitish orqali talabalarning motivatsiyasini oshiradigan yondashuv. Masalan, EduGames.uz kabi platformalar turli fanlar bo'yicha interaktiv testlar va o'yinlar taklif etadi, jumladan informatika, matematika, tillar, kimyo va boshqalar. Ushbu maqolada oliy ta'limda ushbu platformalardan foydalanishning nazariy asoslari, amaliy qo'llanilishi va samaradorligi o'rganiladi.



1. **Adabiyotlar tahlili:** Web manbalar (ERIC, NIH, Edutopia va boshqalar) orqali 20 dan ortiq tadqiqot o'rganildi.
2. **Platforma tahlili:** EduGames.uz va game.afifedu.com va boshqa shunga o'xshash platformalarning xususiyatlari ko'rib chiqildi, jumladan interaktiv testlar va fanlar bo'yicha o'yinlar.
3. **Amaliy misollar ishlab chiqish:** Oliy ta'lim mashg'ulotlarida o'yinlarni qo'llash bo'yicha hipotetik stsenariylar yaratildi.
4. **Baholash:** O'yinlarning kreativlikka ta'sirini baholash uchun mavjud tadqiqot natijalari tahlil qilindi.

Tadqiqotda kvalitatif usullar (tahlil va sintez) qo'llanildi. Misollar uchun real platformalardan (EduGames.uz) foydalanildi.

### **Natijalar**

Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, ta'limiy o'yinlar platformalari oliy ta'limda interaktiv darslarni tashkil etishda samarali. Masalan:

- **Motivatsiya oshishi:** O'yinlar points va badges orqali talabalarning ishtirokini 30-50% ga oshirishi mumkin.

- **Kreativlik rivojlanishi:** Interaktiv o'yinlar muammo hal qilish va innovatsion fikrlashni rag'batlantiradi, chunki talabalar turli variantlarni sinab ko'rishadi.
- **EduGames.uz misoli:** Platforma matematika va kimyo bo'yicha interaktiv testlarni taklif etadi, bu oliy ta'limda loyihaviy topshiriqlar uchun moslashtirilishi mumkin.

Afzalliklar	Misollar	Ta'sir
Ishtirok oshishi	Challenges va leaderboards	Motivatsiya +40%
Kreativlik	Muammo hal qilish o'yinlari	Innovatsion fikrlash rivoji
Ijtimoiy o'rganish	Multiplayer o'yinlar	Kollektiv ish qobiliyati

Natijalar shuni ko'rsatadiki, o'yinlar real hayot muammolarini simulyatsiya qilish orqali kreativ kompetentsiyalarni oshiradi.

Bundan tashqari talabalarda kreativ fikrlash kompetentsiyalarini rivojlantirishda sun'iy intellekt texnologiyalarini ham amalga oshirish mumkin.

Bu platformalarning ko'pchiligi o'qituvchilar uchun AI yordamida o'yinlar, quizlar, escape room, bingo, jeopardy va boshqa interaktiv mashg'ulotlar yaratish imkonini beradi. Ko'pchilikda bepul versiya mavjud, lekin ba'zilarida premium funksiyalar pullik.

№	Platforma nomi	Asosiy xususiyatlar	Bepul darajasi	Havola
1	<b>Eduaide.Ai</b>	AI yordamida escape room, bingo, jeopardy, quest story, tic-tac-toe va boshqa o'yinlar tez yaratish	Ko'p funksiyalar bepul	<a href="https://www.eduaide.ai/">https://www.eduaide.ai/</a>

2	<b>Educaplay</b>	AI bilan bir necha soniyada interaktiv o'yinlar (quiz, matching, word search va boshqalar) generator	Bepul asosiy funksiyalar	<a href="https://www.educaplay.com/">https://www.educaplay.com/</a>
3	<b>Taskade Educational Game Generator</b>	AI orqali shaxsiy ta'limiy o'yinlar yaratish, game-based learning uchun juda mos	Bepul boshlang'ich versiya	<a href="https://www.taskade.com/generate/education/educational-game">https://www.taskade.com/generate/education/educational-game</a>
4	<b>Rosebud AI (Education)</b>	Talabalar va o'qituvchilar uchun AI bilan o'z o'yinlaringizni chat orqali yaratish (browser-based)	Bepul sinov va asosiy funksiyalar	<a href="https://lab.rosebud.ai/education">https://lab.rosebud.ai/education</a>
5	<b>StudyFetch Games</b>	O'quv materiallaringizdan AI yordamida interaktiv o'yinlar (quiz, flashcard games va boshqalar) yaratish	Bepul asosiy imkoniyatlar	<a href="https://www.studyfetch.com/games">https://www.studyfetch.com/games</a>
6	<b>Educandy</b>	Tezda o'z o'yinlaringizni yaratish (so'zlar, savollar-javoblar asosida), AI elementlari bilan ishlaydi	To'liq bepul	<a href="https://www.educandy.com/">https://www.educandy.com/</a>
7	<b>Google Experiments (Quick,</b>	AI bilan oddiy, lekin qiziqarli o'yinlar (chizishni	To'liq bepul	<a href="https://experiments.withgoogle.com/">https://experiments.withgoogle.com/</a>

Draw! va boshqalar)	tanib olish, AI bilan o'zaro ta'sir)		
---------------------	--------------------------------------	--	--

**Muhokama.** Natijalarni muhokama qilganda, o'yinlarning afzalliklarini ta'kidlash lozim: ular talabalarga xavfsiz muhitda xato qilish imkonini beradi, bu kreativlikni oshiradi. Biroq, salbiy tomonlari ham bor: o'yinlarga ortiqcha ishonch talabalarning mustaqil fikrlashini pasaytirishi mumkin. Shuning uchun o'yinlarni yordamchi vosita sifatida ishlatish tavsiya etiladi.

Oliy ta'limda EduGames.uz kabi platformalarni qo'llashda o'qituvchilar darslarni shaxsiylashtirishi kerak. Masalan, kimyo fanida molekula modellarini qurish o'yini talabalarning kreativligini oshiradi.

Kelajak tadqiqotlar o'yinlarning uzoq muddatli ta'sirini o'rganishi kerak.

**Xulosa.** Oliy ta'limda ta'limiy o'yinlar platformalaridan foydalanish interaktiv o'quv mashg'ulotlarini tashkil etish orqali talabalarning kreativ kompetensiyalarini rivojlantirishda samarali yondashuvdir. Ushbu usul ta'limni qiziqarli va samarali qiladi, talabalarga XXI asr qobiliyatlarini egallashga yordam beradi. O'qituvchilarga ushbu platformalarni integratsiya qilish tavsiya etiladi.

#### **Adabiyotlar va foydalanilgan manbalar.**

1. Interaktiv o'yinlar - EduGames.uz.
2. Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning - ERIC.
3. Gamification in Education: Using Games to Enhance Learning Outcomes - CBHS.
4. How to Use Gameplay to Enhance Classroom Learning - Edutopia.
5. Introduction to the Use of Gamification in Higher Education - UChicago.
6. Gamification of e-learning in higher education - NIH.
7. Gamification of Learning in Higher Education: Key Insights - MITR Media.
8. 10 Gamification in Education Ideas to Make Learning Fun - PCE San Diego.