(4). Khujamov A.B. Integrative Approaches to the Construction of the Methodological System for Teaching Technical Mechanics.
(5). Modern Technologies of Teaching Technical Mechanics in Higher Educational Institutions.
(6). Effectiveness of Organizing Physics Laboratory Lessons and Demonstration of Experiments.
(7). PhET Interactive Simulations metodik materiallari.

Normuminova Dilobar Nuriddinovna (ToshDO'TAU tayanch doktoranti; normominovadilobar@gmail.com)

ONA TILI TA'LIMIDA SINFDAN TASHQARI ISHLARNI GAMIFIKATSIYA YONDASHUVI ASOSIDA TASHKIL QILISH

Annotatsiya. *Mazkur maqolada ona tili ta'limida sinfdan tashqari ishlarni gamifikatsiya yondashuvi asosida tashkil etishning nazariy va metodik asoslari yoritilgan. Tadqiqotda o'quvchilarning motivatsiyasini oshirish, ularning nutqiy va ijodiy kompetensiyalarini rivojlantirishda o'yin elementlaridan foydalanish imkoniyatlari tahlil qilinadi. Muallif tomonidan gamifikatsiya asosidagi model ishlab chiqilib, u mini tajriba orqali sinovdan o'tkazilgan. Natijalar o'quvchilarning faolligi, mustaqil fikrlashi va ta'limga bo'lgan qiziqishi ortganini ko'rsatadi.*

Kalit so'zlar: *gamifikatsiya, sinfdan tashqari ishlar, ona tili, motivatsiya, interaktiv metodlar, kompetensiya.*

ОРГАНИЗАЦИЯ ВНЕКЛАССНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО РОДНОМУ ЯЗЫКУ НА ОСНОВЕ ГЕЙМИФИКАЦИОННОГО ПОДХОДА

Аннотация. *В данной статье раскрываются теоретические и методические основы организации внеклассной деятельности по родному языку на основе геймификационного подхода. В исследовании анализируются возможности использования игровых элементов для повышения мотивации учащихся, а также развития их речевых и творческих компетенций. Автором разработана модель, основанная на геймификации, которая была апробирована в ходе мини-эксперимента. Полученные результаты показали повышение активности учащихся, развитие их самостоятельного мышления и интереса к обучению.*

Ключевые слова: *геймификация, внеклассная деятельность, родной язык, мотивация, интерактивные методы, компетенция.*

ORGANIZING EXTRACURRICULAR ACTIVITIES IN NATIVE LANGUAGE EDUCATION BASED ON A GAMIFICATION APPROACH

Annotation. *This article examines the theoretical and methodological foundations of organizing extracurricular activities in native language education based on a gamification approach. The study analyzes the possibilities of using game elements to enhance students' motivation and to develop their communicative and creative competencies. The author proposes a gamification-based model, which was tested through a mini-experiment. The results demonstrate an increase in students' activity, independent thinking, and interest in learning.*

Keywords: *gamification, extracurricular activities, native language, motivation, interactive methods, competence.*

Kirish. Bugungi globallashuv sharoitida ta'lim tizimida innovatsion yondashuvlarni joriy etish muhim ahamiyat kasb etmoqda. Ayniqsa, ona tili ta'limida o'quvchilarning nutqiy kompetensiyasini rivojlantirish, ularni mustaqil fikrlashga undash va ijodiy salohiyatini oshirish dolzarb vazifalardan biridir. Bu jarayonda sinfdan tashqari ishlar muhim pedagogik vosita sifatida xizmat qiladi. Biroq amaliyot shuni ko'rsatadiki, an'anaviy sinfdan tashqari mashg'ulotlar o'quvchilarda yetarli darajada qiziqish uyg'ota olmaydi. Natijada ularning faolligi pasayadi va ta'lim samaradorligi kutilgan darajada bo'lmaydi. Shu sababli ta'lim jarayoniga zamonaviy pedagogik texnologiyalarni, xususan, gamifikatsiya yondashuvini joriy etish zarurati yuzaga kelmoqda.

Gamifikatsiya – bu o'yin elementlarini ta'lim jarayoniga integratsiya qilish orqali o'quvchilarning motivatsiyasini oshirishga qaratilgan yondashuv bo'lib, u ta'limni qiziqarli, interaktiv va samarali qilish imkonini beradi.

Mazkur tadqiqotning maqsadi – ona tili ta'limida sinfdan tashqari ishlarni gamifikatsiya yondashuvi asosida tashkil etish metodikasini ishlab chiqish va uning samaradorligini aniqlashdan iborat.

Mavzuga oid adabiyotlarning tahlili. So'nggi yillarda gamifikatsiya ta'lim tizimida innovatsion yondashuv sifatida keng o'rganilmoqda. Ushbu yondashuv o'yin elementlarini ta'lim jarayoniga integratsiya qilish orqali o'quvchilarning motivatsiyasi va faolligini oshirishga xizmat qiladi.

Gamifikatsiya tushunchasi Deterding va boshqalar tomonidan "o'yin dizayni elementlarini no-o'yin kontekstida qo'llash" sifatida ta'riflangan bo'lib, u ta'lim jarayonida faol o'rganish muhitini yaratishga yordam beradi [4;12-b.]. Shu bilan birga, Majuri, Koivisto va Hamari tomonidan olib borilgan keng qamrovli tahlilda 128 ta empirik tadqiqot o'rganilib, gamifikatsiya ta'limda asosan ball, daraja va reyting kabi elementlar orqali amalga oshirilishi aniqlangan. Ushbu tadqiqot natijalariga ko'ra, gamifikatsiya qo'llanilgan tadqiqotlarning 71 foizida ijobiy natijalar kuzatilgan bo'lib, bu uning samarali pedagogik vosita ekanini ko'rsatadi.

Gamifikatsiyaning ta'limga ta'siri ko'plab tadqiqotchilar tomonidan o'rganilgan. Masalan, Hamari, Koivisto va Sarsa gamifikatsiya o'quvchilarning jalb etilish darajasini sezilarli oshirishini qayd etadi. Seaborn va Fels esa gamifikatsiya o'quvchilarda ijobiy emotsional tajriba va o'rganishga qiziqishni kuchaytirishini ta'kidlaydi [6;18-b.].

Shuningdek, Kap gamifikatsiyani samarali o'rganish vositasi sifatida baholab, unda tezkor fikr-mulohaza darajalar va mukofot tizimlari muhim rol o'ynashini ko'rsatadi [8;64-b.]. Gee esa o'yinlar orqali o'rganish jarayonida faol ishtirok va muammoli vaziyatlarni hal qilish muhimligini asoslaydi [7;21-b.].

Stott va Neustaedter tadqiqotlarida gamifikatsiyaning samarali elementlari sifatida quyidagilar ajratib ko'rsatiladi: erkin xato qilish, tezkor fikr-mulohaza, bosqichma-bosqich rivojlanish, hikoyalash. Ularning fikricha, aynan ushbu elementlar o'quvchilarning ichki motivatsiyasini oshiradi va o'quv jarayonini qiziqarli qiladi.

Almisad va Aleidan tadqiqotida o'quvchilarning motivatsiyasi, interaktivligi va o'rganish samaradorligi oshganini ko'rsatadi. Shu bilan birga, tadqiqotchilar ortiqcha raqobat va texnik muammolar kabi ayrim kamchiliklarni ham qayd etganlar.

Zamonaviy tadqiqotlarda gamifikatsiyaning nazariy asoslari ham keng yoritilgan. Deci va Ryan tomonidan ishlab chiqilgan self-determination nazariyasi gamifikatsiya orqali o'quvchilarning ichki motivatsiyasini oshirish mumkinligini ko'rsatadi. Skinnerning behavioristik yondashuvi esa mukofot va rag'batlantirish orqali xulqni shakllantirish mumkinligini asoslaydi. Konstruktivistik yondashuv (Jonassen) o'quvchining faol ishtirokini ta'minlasa, Sikszentmihalyi tomonidan ishlab chiqilgan flow nazariyasi optimal o'rganish holatini tushuntirib beradi [2;30-b.].

Shu bilan birga, ayrim tadqiqotlarda gamifikatsiyaning salbiy jihatlari ham qayd etilgan. Masalan, Kvon va O'zpolat gamifikatsiya noto'g'ri qo'llanganda o'quvchilarning qoniqishi va bilim darajasiga salbiy ta'sir ko'rsatishi mumkinligini ta'kidlaydi. Bu esa gamifikatsiyani metodik jihatdan to'g'ri loyihalash zarurligini ko'rsatadi.

Umuman olganda, mavjud tadqiqotlar gamifikatsiya ta'lim samaradorligini oshirishda katta imkoniyatlarga ega ekanini ko'rsatadi. Biroq uning samaradorligi o'qituvchi tomonidan to'g'ri metodik model asosida tashkil etilishiga bog'liq. Shu jihatdan, mazkur tadqiqotda gamifikatsiya asosida sinfdan tashqari ishlarni tashkil etish modeli ishlab chiqilishi dolzarb hisoblanadi.

Tadqiqot metodologiyasi. Tadqiqotda deduksion va qisman induksion yondashuvlardan foydalanildi. Deduksion yondashuv orqali mavjud nazariyalar va ilmiy qarashlar asosida gamifikatsiya modeli ishlab chiqilgan bo'lsa, induksion yondashuv yordamida amaliy tajriba natijalari umumlashtirildi.

Tadqiqot dizayni sifatida eksperimental yondashuv tanlandi. Xususan, tadqiqotda bir guruhli pre-test va post-test dizayni qo'llanildi. O'quvchilarning gamifikatsiya asosida tashkil etilgan sinfdan tashqari mashg'ulotlardan oldingi va keyingi holatini solishtirish imkonini berdi.

Tadqiqot obyekti sifatida umumta'lim maktabining 5-sinf o'quvchilari tanlandi. Tanlov jarayonida ixtiyoriylik tamoyiliga amal qilindi va o'quvchilar tajriba guruhiga jalb etildi. Tadqiqot davomida jami 30 nafar o'quvchi ishtirok etdi Tadqiqotning ishonchliligi bir nechta metodlardan foydalanish orqali ta'minlandi. Validlik) esa baholash mezonlarining aniq ishlab chiqilishi va tadqiqot jarayonining izchil tashkil etilishi orqali asoslandi. Mazkur metodologiya tadqiqot maqsadiga erishish, ya'ni, gamifikatsiya yondashuvi asosida sinfdan tashqari ishlarning samaradorligini aniqlash uchun ilmiy asos bo'lib xizmat qiladi.

Tahlil va natijalar. Tadqiqot jarayonida ona tili ta'limida sinfdan tashqari ishlarni gamifikatsiya yondashuvi asosida tashkil etishning o'quvchilarga ta'siri uch asosiy ko'rsatkich asosida tahlil qilindi: motivatsiya, faollik (ishtirok) va qiziqish. Mazkur ko'rsatkichlar gamifikatsiyaning ta'limiy samaradorligini aniqlashda eng muhim mezonlardan biri sifatida ko'plab tadqiqotlarda qayd etilgan. Tadqiqotda o'quvchilarning sinfdan tashqari mashg'ulotlarga bo'lgan dastlabki munosabati, ishtirok darajasi va qiziqish holati aniqlandi. O'quvchilarning sinfdan tashqari mashg'ulotlarga munosabatini aniqlash uchun dastlabki diagnostika ishlari olib borildi. Bu bosqichda o'quvchilar bilan kuzatish, qisqa savolnoma va faoliyat natijalarini qayd etish ishlari amalga oshirildi. Kuzatish jarayonida o'quvchilarning mashg'ulotlarda qatna-

shish istagi, topshiriqlarga munosabati, savollarga javob berish faolligi, guruhli ishlardagi ishtiroki, tashabbus koʻrsatishi va topshiriqni oxirigacha bajarishga boʻlgan intilishi alohida eʼtiborga olindi.

Savolnoma bosqichida oʻquvchilarga sinfdan tashqari mashgʻulotlarga boʻlgan qiziqish, ularda ishtirok etish istagi, ona tili faniga oid qoʻshimcha faoliyatga munosabati hamda ragʻbatlantirish unsurlariga javob reaksiyasini aniqlashga qaratilgan savollar berildi. Savollar sodda, yosh xususiyatiga mos va tushunarli shaklda tuzildi. Masalan, "Sinfdan tashqari mashgʻulotlarda qatnashishni yoqtirasinmi?", "Guruh bilan ishlash sizga qiziqmi?", "Ball yoki ragʻbat berilsa, topshiriqni yaxshiroq bajarishga harakat qilasizmi?" kabi savollar orqali oʻquvchilarning ichki munosabati aniqlashtirildi. Olingan javoblar umumlashtirilib, motivatsiya, faollik va qiziqish koʻrsatkichlari boʻyicha dastlabki holat shakllantirildi.

Mashgʻulot davomida qayd etilgan ishtirok koʻrsatkichlari tahlilning muhim manbalaridan biri boʻldi. Bunda oʻquvchilarning mashgʻulotga oʻz vaqtida kelishi, topshiriqni bajarishga darhol kirishishi, qoʻshimcha savol berishi, jamoaviy muhokamada fikr bildirishi, ixtiyoriy chiqish qilishi, oʻz guruhini qoʻllabquvvatlashi kabi belgilar muntazam qayd etildi. Ayniqsa, bir xil oʻquvchilarning turli mashgʻulotlardagi xatti-harakatlarini kuzatish orqali ularning faolligida barqaror oʻsish yoki pasayish mavjudligi aniqlashtirildi.

Tajribaning amaliy bosqichida sinfdan tashqari mashgʻulotlar gamifikatsiya elementlari asosida tashkil etildi. Bu bosqichda oʻquvchilar uchun anʼanaviy topshiriqlardan farqli ravishda ball toʻplash, jamoaviy bellashuv, bosqichli vazifalar, ragʻbat belgisi, eng faol ishtirokchi nominatsiyasi, rolli vaziyatlar va kichik taqdimotlarga asoslangan faoliyat turlari joriy qilindi. Har bir mashgʻulot yakunida oʻquvchilarning ishtiroki, vazifani bajarish sifati va jamoa bilan hamkorlikdagi roli alohida qayd etildi. Bu esa faqat umumiy taassurotga emas, balki real kuzatilgan xatti-harakatlarga tayangan holda tahlil yuritish imkonini berdi.

Tajriba soʻnggi bosqichida dastlabki diagnostikada qoʻllangan usullar yana qayta qoʻllanildi. Yaʼni, oʻquvchilar bilan yana savolnoma oʻtkazildi, kuzatish natijalari umumlashtirildi va mashgʻulotlardagi ishtirok koʻrsatkichlari qayta tahlil qilindi. Bu yondashuv bir xil mezonlar asosida tajriba oldi va tajriba soʻnggi holatni qiyoslashga xizmat qildi. Shu tariqa, oʻzgarishlar subyektiv taxminlarga emas, balki bir xil indikatorlar asosida yigʻilgan maʼlumotlarga tayanib baholandi.

Tadqiqot jarayonida oʻquvchilarning motivatsiya darajasi ularning sinfdan tashqari mashgʻulotlarga boʻlgan ichki qiziqishi, topshiriqlarni bajarishga tayyorligi, ragʻbatlantirishga javob reaksiyasi hamda natijaga erishishga intilishi asosida baholandi. Ayrim oʻquvchilar mashgʻulotlarda faqat oʻqituvchi talabi asosida ishtirok etgan boʻlsa, ayrimlari esa topshiriqlarni bajarishda sustlik koʻrsatdi. Ichki motivatsiya koʻproq tashqi nazorat va baholash bilan bogʻliq holda namoyon boʻldi. Ayniqsa, ragʻbatlantirish tizimi mavjud boʻlmagani sababli oʻquvchilarda qoʻshimcha harakat qilish ehtiyoji yetarli darajada shakllanmagan edi.

Gamifikatsiya asosidagi mashgʻulotlar joriy etilgach, motivatsiya koʻrsatkichlarida sezilarli oʻzgarish kuzatildi. Mashgʻulotlarda qoʻllanilgan ball tizimi, ragʻbatlantiruvchi belgilar, reyting va nominatsiyalar oʻquvchilarda raqobat va oʻzini namoyon etish istagini kuchaytirdi. Oʻquvchilar topshiriqlarni bajarishda "koʻproq ball olish", "guruhini oldinga olib chiqish", "eng faol ishtirokchi boʻlish" kabi maqsadlar bilan faol harakat qila boshladi.

Faollik koʻrsatkichi oʻquvchilarning sinfdan tashqari mashgʻulotlarda real ishtiroki orqali baholandi. Bunda ularning mashgʻulotga muntazam qatnashishi, savol-javoblarda ishtiroki, guruhli ishlardagi roli, topshiriqlarni bajarishdagi tashabbuskorligi hamda ixtiyoriy faoliyatga qoʻshilishi asosiy mezon sifatida olindi. Savollarga javob berishda faqat ayrim oʻquvchilar faol boʻlib, guruhli ishlarda ham barcha oʻquvchilarning bir xil darajada qatnashishi taʼminlanmagan edi. Ayrim oʻquvchilar topshiriqlarni bajarishda tashabbus koʻrsatmasdan, faqat kuzatuvchi rolida qolgan.

Gamifikatsiya yondashuvi joriy etilgach, mashgʻulotlar faol ishtirokga yoʻnaltirilgan shaklga oʻtdi. Har bir topshiriq ball bilan baholanishi, guruhlar oʻrtasida kichik musobaqa tashkil etilishi va har bir oʻquvchining hissasi hisobga olinishi natijasida barcha oʻquvchilar faolroq ishtirok eta boshladi. Jamoaviy vazifalarda rollarning taqsimlanishi har bir oʻquvchining jarayonga jalb etilishini taʼminladi.

Kuzatish natijalari shuni koʻrsatdiki, oʻquvchilar savollarga koʻproq javob bera boshladi, chiqish qilishga intildi, guruh nomidan fikr bildirishga harakat qildi. Ixtiyoriy topshiriqlarni bajarish holatlari ham sezilarli darajada oshdi. Natijada faol ishtirok etuvchi oʻquvchilar ulushi keskin koʻtarildi. Bu esa gamifikatsiya sinfdan tashqari mashgʻulotlarni passivdan faol formatga oʻtkazganini koʻrsatadi.

Qiziqish oʻquvchilarning mashgʻulotga hissiy va intellektual jalb etilish darajasi orqali baholandi. Bunda oʻquvchilarning mashgʻulot davomida faol ishtirok etishi, topshiriqlarga berilib ishlashi, jarayondan zavq olishi, keyingi mashgʻulotlarga tayyorlik bilan kelishi va faoliyatni davom ettirish istagi asosiy koʻrsatkichlar sifatida olindi. Tajriba oldi bosqichida ayrim oʻquvchilarda mashgʻulotlarga nisbatan befarqlik

kuzatilgan bo‘lib, topshiriqlarni bajarish ko‘proq majburiy xarakterga ega edi. O‘quvchilar mashg‘ulotni qiziqarli faoliyat sifatida emas, oddiy vazifa sifatida qabul qilgan. Gamifikatsiya joriy etilgach, mashg‘ulotlarning umumiy xarakteri o‘zgardi. O‘quvchilar topshiriqlarni o‘yin elementi sifatida qabul qila boshladi. Ball to‘plash, reytingda yuqorilash, rag‘bat belgilarini qo‘lga kiritish va jamoaviy muvaffaqiyatga erishish jarayoni o‘quvchilarda kuchli qiziqish uyg‘otdi. Ayniqsa, rolli o‘yinlar, ijodiy topshiriqlar va taqdimotlar o‘quvchilarning mashg‘ulotga berilib ketishini ta’minladi. O‘quvchilar mashg‘ulot tugaganidan so‘ng ham natijalar haqida muhokama qilishni davom ettirdi, keyingi mashg‘ulotlarni kutish holati kuzatildi. Savolnoma natijalari ham o‘quvchilarning aksariyati mashg‘ulotlarni qiziqarli deb baholaganini ko‘rsatdi. Natijada yuqori darajadagi jalb etilgan o‘quvchilar ulushi sezilarli darajada oshdi, past darajadagi qiziqishga ega o‘quvchilar soni esa kamaydi. Bu esa gamifikatsiya o‘quvchilarning ta’lim jarayoniga chuqurroq jalb etilishiga xizmat qilganini tasdiqlaydi.

Xulosa va takliflar. Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatdiki, gamifikatsiya yondashuvi sinfdan tashqari mashg‘ulotlarni tashkil etishda samarali pedagogik vosita sifatida namoyon bo‘ladi. Xususan, o‘yin elementlari: ball tizimi, reyting, rag‘batlantiruvchi belgilar, bosqichli topshiriqlar va jamoaviy faoliyatni qo‘llash o‘quvchilarning ta’lim jarayoniga bo‘lgan munosabatini ijobiy tomonga o‘zgartirdi.

Tahlil natijalariga ko‘ra, gamifikatsiya asosidagi mashg‘ulotlar: o‘quvchilarning ichki motivatsiyasini oshirdi; ularning sinfdan tashqari faoliyatdagi ishtirokini faollashtirdi; ta’lim jarayoniga nisbatan qiziqish (engagement) darajasini sezilarli darajada kuchaytirdi. Shuningdek, tadqiqot davomida gamifikatsiya elementlarining to‘g‘ri tanlanishi va metodik jihatdan asoslangan holda qo‘llanilishi muhim omil ekanligi aniqlandi. Ya’ni, gamifikatsiya faqat tashqi o‘yin elementlarini qo‘llash bilan cheklanmay, balki o‘quvchilarning faol ishtirokini ta’minlovchi va ularni natijaga yo‘naltiruvchi tizimli yondashuv sifatida tashkil etilishi lozim.

Tadqiqot natijalari asosida quyidagi takliflar ilgari suriladi:

•Ona tili ta’limida sinfdan tashqari ishlarni tashkil etishda gamifikatsiya yondashuvini tizimli ravishda joriy etish maqsadga muvofiq.

•O‘qituvchilar uchun gamifikatsiya asosida mashg‘ulot tashkil etish bo‘yicha metodik qo‘llanmalar va amaliy tavsiyalar ishlab chiqish zarur.

•Sinfdan tashqari mashg‘ulotlarda o‘quvchilarning yosh va individual xususiyatlarini hisobga olgan holda o‘yin elementlarini moslashtirish lozim.

•Gamifikatsiya asosidagi mashg‘ulotlarda faqat raqobat emas, balki hamkorlik elementlarini ham kuchaytirish tavsiya etiladi.

Xulosa qilib aytganda, gamifikatsiya yondashuvi ona tili ta’limida sinfdan tashqari ishlarni samarali tashkil etish, o‘quvchilarning faolligi va qiziqishini oshirish hamda ta’lim sifatini yaxshilashda muhim innovatsion vosita sifatida xizmat qiladi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati:

(1). Almisad B.M., Aleidan A.A. Gamification in education: Students’ perceptions and engagement. Education and Information Technologies. 2025, vol. 30, p. 1–15.

(2). Csikszentmihalyi M. Flow: The psychology of optimal experience. New York, Harper, Row, 1990, 303 p.

(3). Deci E.L., Ryan R.M. Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. New York, Plenum, 1985, 371 p.

(4). 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.

(5). Jonassen D.H. Learning to solve problems. A handbook for designing problem-solving learning environments. New York, Routledge, 2011, 278, p. 2. Huotari K., Hamari J. A definition for gamification: Anchoring gamification in the service marketing literature. Electronic Markets, 2012, Vol. 27, № 1, p. 21–31.

(6). Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences. 2014, p. 3025–3034.

(7). Gee J.P. What video games have to teach us about learning and literacy. New York, Palgrave Macmillan, 2003, 225, p. 4. Seaborn K., Fels D.I. Gamification in theory and action: A survey. International Journal of Human-Computer Studies. 2015, vol. 74, p. 14–31.

(8). Kapp K.M. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012, 336 p.

(9). Kwon H.E., Özpolat K. The dark side of gamification. The impact of gamification on students’ satisfaction and performance. Computers & Education, 2021, vol. 165, Article 104140.

(10). Stott A., Neustaedter C. Analysis of gamification in education. Surrey, Simon Fraser University, 2013, 36 p.