GAMIFIKATSIYA VA SUN’IY INTELLEKT TEXNOLOGIYALARI INTEGRATSIYASI ASOSIDA INGLIZ TILI TA’LIMINING SAMARADORLIGINI OSHIRISH METODIKASI

Zokirova Dilobaroy Jasurbek qizi
Andijon davlat chet tillari instituti
https://orcid.org/0009-0006-1861-8767
dilobaroyzokirova@gmail.com

Annotatsiya. Mazkur tezisda ingliz tilini o‘qitishda gamifikatsiya elementlari va sun’iy intellektga asoslangan adaptiv vositalarni uyg‘un qo‘llashning nazariy-metodik asoslari tahlil qilinadi. Ball, daraja, missiya va tezkor qayta aloqa mexanizmlarining individual mashqlar, nutqiy muloqot simulyatsiyasi va xatolar tahlili bilan integratsiyalashgan modeli taklif etiladi. Yondashuvning motivatsiya, mustaqil ta’lim va kommunikativ kompetensiyaga ta’sirini baholash mezonlari bayon qilinadi. Tezis nazariy-metodik tavsifga ega bo‘lib, tajriba natijalarini da’vo qilmaydi.

Kalit so‘zlar: gamifikatsiya, sun’iy intellekt, ingliz tili, adaptiv ta’lim, motivatsiya, kommunikativ kompetensiya, formatif baholash.

МЕТОДИКА ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ НА ОСНОВЕ ИНТЕГРАЦИИ ГЕЙМИФИКАЦИИ И ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

Аннотация. В тезисе рассматриваются методические возможности совместного применения игровых механизмов и инструментов искусственного интеллекта в обучении английскому языку. Предложена модель, объединяющая адаптивные задания, интерактивную речевую практику, обратную связь и игровые достижения. Описаны показатели оценки учебной мотивации и языковых компетенций. Представленная модель носит концептуальный характер.

Ключевые слова: геймификация, искусственный интеллект, английский язык, адаптивное обучение, мотивация, коммуникативная компетенция.

METHODOLOGY FOR IMPROVING THE EFFECTIVENESS OF ENGLISH LANGUAGE EDUCATION THROUGH THE INTEGRATION OF GAMIFICATION AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Abstract. This paper examines the methodological potential of combining gamification mechanics with artificial intelligence in English language instruction. A conceptual teaching model integrates adaptive activities, conversational simulations, timely feedback, and game-based progression. Criteria for evaluating motivation and language proficiency are proposed. The study presents a methodological framework rather than empirical intervention results.

Keywords: gamification, artificial intelligence, English language education, adaptive learning, motivation, communicative competence.

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

KIRISH

Raqamli pedagogika sharoitida ingliz tili ta’limi oldida ikkita dolzarb vazifa mavjud: talabalarning darsdan tashqari faolligini barqaror saqlash va til o‘rganishdagi individual tafovutlarni hisobga olish. An’anaviy bir xil mashqlar barcha o‘rganuvchilarning ehtiyojini to‘liq qamrab olmaydi. Gamifikatsiya o‘yin dizayni unsurlarini o‘quv vaziyatiga kiritib, maqsadni aniq, yutuqni esa ko‘rinadigan qiladi (Deterding et al., 2011). Sun’iy intellekt (SI) vositalari matn, talaffuz va muloqot mashqlarini moslashtirish hamda tezkor tavsiyalar ishlab chiqishga yordam beradi (Kasneci et al., 2023).

Maqsad — gamifikatsiya va SI imkoniyatlarini metodik jihatdan uyg‘unlashtirgan, ingliz tilidagi tinglab tushunish, o‘qish, yozish va gapirish kompetensiyalarini rivojlantirishga yo‘naltirilgan bosqichli ta’lim modelini asoslash. Vazifalar: o‘yin mexanikalarining didaktik funksiyalarini tavsiflash; SI bilan shaxsiylashtirilgan topshiriqlarni loyihalash; baholash indikatorlarini aniqlash; xavf va cheklovlarni ko‘rsatish.

ASOSIY QISM

Nazariy asos. O‘zini o‘zi belgilash nazariyasiga ko‘ra, ichki motivatsiyani qo‘llab-quvvatlashda avtonomiya, kompetentlik va ijtimoiy aloqadorlik hissi muhim (Ryan & Deci, 2000). Shu bois ball va reyting motivatsiyaning yagona manbaiga aylantirilmasligi kerak. Sailer va Homner (2020) meta-tahlilida gamifikatsiyaning kognitiv, motivatsion va xulqiy natijalar bilan ijobiy bog‘liqligi aniqlangan, biroq samara kontekst va topshiriq dizayniga bog‘liq. SI esa tilga oid faoliyatni shaxsiylashtirishi mumkin, ammo uning tavsiyalarini pedagog tekshirishi lozim (UNESCO, 2023).

Taklif etilayotgan metodika to‘rt bosqichni qamrab oladi. Birinchi bosqich — diagnostika: boshlang‘ich CEFRga mos topshiriqlar orqali leksika, grammatik bilim va kommunikativ ehtiyoj aniqlanadi. Ikkinchi bosqich — shaxsiylashtirish: SI talabaga individual xatolar xaritasi va darajaga mos mashqlarni tavsiya qiladi. Uchinchi bosqich — o‘yinlashtirilgan amaliyot: talabalar ssenariyli missiyalarni bajaradi, hamkorlikda muammolarni hal qiladi, virtual suhbatdosh bilan dialog quradi. To‘rtinchi bosqich — refleksiya va baholash: talaba yozma hamda og‘zaki ishini rubrika asosida qayta ko‘rib chiqadi, o‘qituvchi SI bergan tavsiyalarni moderatsiya qiladi.

O‘quv jarayonida gamifikatsiya mazmuniy o‘rganishga xizmat qilishi zarur: “5 ta xato top” missiyasi grammatik tahlilni, “sayohat agenti bilan suhbat” roli esa funksional nutqni rivojlantiradi. Talabalar uchun tanlov erkinligini saqlagan holda topshiriqlarning murakkablik darajasi o‘zgartiriladi. Natijada mukofot olish emas, til vazifasini sifatli bajarish asosiy natija bo‘lib qoladi (Kapp, 2012).

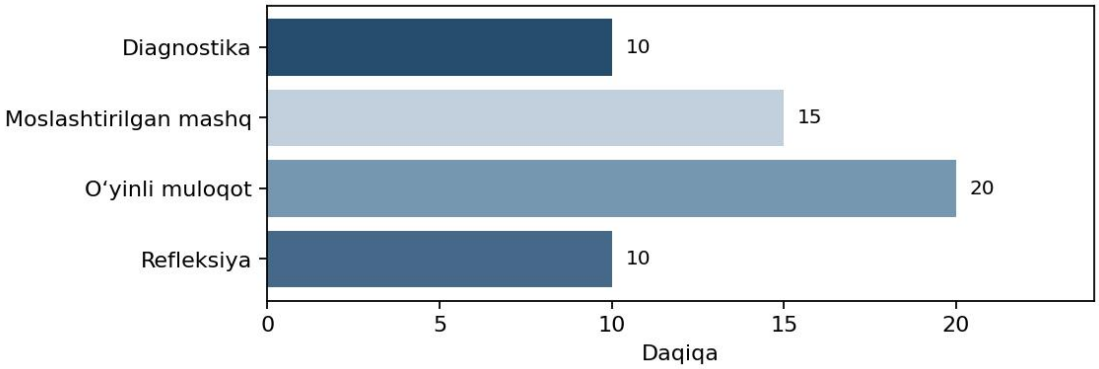
1-jadval. Gamifikatsiya va sun’iy intellekt integratsiyasining metodik modeli

Komponent	**Gamifikatsiya elementi**	**SI vazifasi**	**Baholash indikatori**
Leksika	Kunlik missiya, bosqich	Darajaga mos so‘zlar va qaytarish	So‘zlarni kontekstda to‘g‘ri qo‘llash
Gapirish	Rol o‘yini, dialog kvesti	Virtual suhbat va individual izoh	Ravonlik, aniqlik, muloqot davomiyligi
Yozish	Tahrir bosqichlari, belgi	Xato izohi va muqobil variant	Rubrika bo‘yicha sifat o‘zgarishi
Tinglash	Ssenariyli topshiriq	Audio darajasini moslashtirish	Mazmunni tushunish balli

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

Metodikaning namunaviy mashg‘ulot sikli 45–60 daqiqaga mo‘ljallanishi mumkin: 5–10 daqiqa diagnostik mini-test, 15 daqiqa individual SI-mashqlar, 15–20 daqiqa hamkorlikdagi til missiyasi, 10 daqiqa reflektsiya. O‘qituvchi muammoli javoblarni tekshiradi va o‘quvchi mustaqil fikrlashini rag‘batlantiradi. SI yordamida yaratilgan matnni talabaning o‘z ishi sifatida nazoratsiz topshirishga yo‘l qo‘yilmaydi.

Baholash tizimida faqat platformadagi faollik soniga tayanish noto‘g‘ri. Natijani mezonli rubrikalar, dastlabki va yakuniy test, portfoliodagi mustaqil ishlar hamda o‘z-o‘zini baholash orqali o‘lchash tavsiya etiladi. Chet tilini egallash bo‘yicha SI qo‘llanishining istiqbollari haqida ilmiy sharhlar ham pedagogik maqsad va feedback sifatiga e’tibor qaratadi (Yang & Li, 2024).



1-rasm. 55 daqiqalik darsning tavsiya etilgan vaqt taqsimoti (namunaviy loyiha, empirik natija emas).

Joriy etishda raqamli tenglik, shaxsiy ma’lumotlarni himoyalash, algoritmik noto‘g‘ri tavsiyalar, akademik halollik va ortiqcha raqobatni boshqarish talab etiladi. O‘qituvchi nazorati, talaba roziligi, minimal ma’lumot yig‘ish va muqobil oflayn topshiriqlar metodikaning zarur shartlaridir. SI pedagogning o‘rnini egallamaydi, balki uning individual yordam ko‘rsatish imkoniyatini kengaytiradi (UNESCO, 2023; Zawacki-Richter et al., 2019).

XULOSA

Gamifikatsiya va sun’iy intellekt texnologiyalarini integratsiyalash ingliz tili ta’limida muntazam mashq qilish, moslashtirilgan qayta aloqa va kommunikativ faoliyatni kuchaytirishga xizmat qiladigan istiqbolli metodik yo‘nalishdir. Taklif etilgan to‘rt bosqichli model diagnostika, shaxsiylashtirish, o‘yinli amaliyot va refleksiyani yagona o‘quv sikliga birlashtiradi. Samaradorlik haqida qat’iy xulosa chiqarish uchun kelgusida nazorat va tajriba guruhlari ishtirokida oldingi-keyingi testlar, kommunikativ rubrikalar va motivatsiya so‘rovnomalari asosida empirik sinov o‘tkazish zarur.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference (pp. 9–15). ACM. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040
2. Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer.
3. Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., Gasser, U., Groh, G., Günnemann, S., Hüllermeier, E., Krusche, S., Kutyniok, G., Michaeli, T., Nerdel, C., Pfeffer, J., Poquet, O., Sailer, M., Schmidt, A., Seidel, T., ... Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. Learning and Individual Differences, 103, 102274. https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

4. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. American Psychologist, 55(1), 68–78. https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68
5. Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. Educational Psychology Review, 32, 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w
6. UNESCO. (2023). Guidance for generative AI in education and research. UNESCO. https://doi.org/10.54675/EWZM9535
7. Yang, L., & Li, R. (2024). ChatGPT for L2 learning: Current status and implications. System, 124, 103351. https://doi.org/10.1016/j.system.2024.103351
8. Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – Where are the educators? International Journal of Educational Technology in Higher Education, 16, Article 39. https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.