



GAMIFIKATSIYA VA SUN'IY INTELLEKT INTEGRATSIYASI: XORIJIY TIL O'QITISHDA MOTIVATSIYANI OSHIRISHNING INNOVATSION YONDASHUVLARI

Muallif: Madina Muzaffarova

Tashkilot: Stafford Language Learning Centre, Navoiy

Annotatsiya Ta'lim jarayonida gamifikatsiya (o'yinlashtirish) elementlaridan foydalanish o'quvchilar motivatsiyasini oshirishda samarali vosita sifatida qaralmoqda. So'nggi yillarda sun'iy intellekt (AI) texnologiyalarining tez sur'atlarda rivojlanishi ushbu jarayonni yanada interaktiv va shaxsiylashtirilgan shaklga olib chiqmoqda. Ushbu tezida gamifikatsiya va AI integratsiyasining xorijiy til o'qitishdagi afzalliklari hamda mumkin bo'lgan cheklavlari tahlil qilinadi.

Kalit so'zlar: gamifikatsiya, sun'iy intellekt, motivatsiya, xorijiy til o'qitish, innovatsiya

Kirish

Til o'qitishda motivatsiya muhim omil sanaladi. An'anaviy usullar ko'pincha talabalarni yetarlicha qiziqitira olmaydi. Gamifikatsiya elementlari (ball, reyting, virtual mukofotlar) sun'iy intellekt texnologiyalari bilan uyg'unlashtirilganda, ta'lim jarayoni yanada interaktiv va shaxsiy ehtiyojlarga moslashgan bo'ladi.

Asosiy qism

Sun'iy intellekt bugungi kunda talimda keng qo'llanilishi lozim bo'lgan vozitalardan biri.

AI va gamifikatsiya integratsiyasi quyidagi imkoniyatlarni taqdim etadi:

- O'quvchilarning til darajasiga mos shaxsiylashtirilgan topshiriqlar yaratish;

Researchgate.net online nashryot fikriga ko'ra gamifikatsiya o'yin mexanizmlarini o'yin bo'lmagan muhitlarga qo'llab, foydalanuvchilarni rag'batlantirish va jalb qilishni ta'minlaydi. Bundan tashqari Sun'iy intellekt (AI) gamifikatsiyani shaxsiylashtirish va optimallashtirish uchun kuchli vositalarni taqdim etib, foydalanuvchilarning ehtiyojlari, afzalliklari va faoliyat darajalariga moslashadi

- Raqamli avatarlar va virtual rollar orqali suhbatlarda faol ishtirokni ta'minlash;
- Real vaqt rejimida mukofotlash tizimi yordamida motivatsiyani oshirish;

Central.com website da aytilishicha sun'iy intellekt real vaqtli fikr-mulohaza berish va moslashuvchan o'rganish imkoniyati mavjud. Bu orqali foydalanuvchilar gamifikatsiya qilingan platforma bilan o'zaro aloqada bo'lganlarida, AI tizimlari ularning faoliyati va xatti-harakatlarini tahlil qilib, foydalanuvchi qaysi jihatlarida muvaffaqiyat qozonayotganini yoki qayerda qiynalayotganini aniqlashi mumkin. Va bularning hammasi o'z navbaida o'rganuvchilarda ishtiyoqning oshishiga qisqa vaqtda ko'proq malumot o'rganish imkonini beradi.

- Xatolarni o'yin jarayonida sezilmas tarzda tuzatish. Shu bilan birga, ayrim cheklavlari ham mavjud:



O'yin elementlaridan ortiqcha foydalanish mazmuniy chuqurlikni kamaytirishi mumkin; O'yin ichida xato qayd etilganda o'quvchi jarayondan uzilib qolmasin; tuzatish darhol, yumshoq va motivatsiyani pasaytirmagan holda beriladi. JIT-ko'mak (just-in-time): noto'g'ri javobdan so'ng to'g'riga yaqin variantlarga ishora, qisqa "hint"lar, misol-andozalar paydo bo'ladi. Shoxlanish (branching): xato qilingan mavzu bo'yicha darhol soddaroq mini-level ochilib, 1–2 mashq bilan kamchilik bartaraf etiladi, so'ngra o'yin oqimiga qaytadi. Yumshoq signal: qizil xatolik o'rniga neytral animatsiya, "Yaxshi urinish! Keling, bu qadamni yana bir marta sinab ko'ramiz" kabi matnlar. Takroriy amaliyot: shu xato naqshini 24–48 soat ichida mikro-mashq sifatida qaytarish (spaced repetition).

- AI tizimlarida texnik nosozliklar yoki noto'g'ri baholash ehtimoli;

Noto'g'ri baho (false pos./neg.): ayniqsa nutqni avtomatik baholashda sheva, shovqin, mikrofon sifati ta'sir qiladi. Ma'lumot tarfakshligi: model treningida ayrim guruhlar kam yoritilgan bo'lsa, adolat buziladi. Model drift: vaqt o'tishi bilan model aniqligi pasayishi. Nosozliklar: internet uzilishi, server xatosi, sensordan noto'g'ri signal. Profilaktika va yechimlar: Inson nazorati (human-in-the-loop): muhim baholarni o'qituvchi tekshirishi uchun "re-review" tugmasi. Kalibratsiya va ko'rsatkichlar: har hafta WER/CER (nutqda), ROC-AUC/MAE (testlarda) hisobot; xatolik chegaralari oshsa, avtomatik ogohlantirish. Zaxira rejim: server ishlamasa ham o'yin offline mini-mashqlarni taklif qiladi; baho vaqtincha "o'qituvchi tasdig'i kutilmoqda" holatida saqlanadi. Shaffoflik: "Nega bu baho qo'yildi?" oynachasi—qaysi mezonlar bajarilmagani aniq ko'rinadi. Maxfiylik va xavfsizlik: anonimlashtirish, minimal ma'lumot yig'ish, foydalanuvchi roziligi. Va albatta haddan tashqari raqobat o'quvchilar orasida stressga olib kelishi mumkin.

Xulosa

Gamifikatsiya va sun'iy intellekt birlashtirish xorijiy til o'qitishda motivatsiyani oshirishning innovatsion yondashuvi hisoblanadi. Bu model ta'lim samaradorligini oshirishi mumkin, biroq u muvozanatli va ehtiyotkorlik bilan qo'llanilishi zarur.

Adabiyotlar ro'yxati

1. researchgate.net/publication/385920234_Gamification_and_AI_Enhancing_User_Engagement_through_Intelligent_Systems
2. <https://centrical.com/resources/gamification-ai/>

