

Sun'iy intellekt asosida interfaol o'yinlar orqali boshlang'ich sinf o'quvchilarining nutq faoliyatini rivojlantirish metodikasi

Xalilova Soxibajon Komiljonovna

Toshkent kimyo xalqaro universiteti Namangan filiali 1- kurs magistranti

Annotatsiya: Ushbu maqolada boshlang'ich sinf o'quvchilarining nutq faoliyatini rivojlantirishda zamonaviy pedagogik texnologiyalardan - sun'iy intellekt (AI) asosida yaratilgan interfaol o'yinlardan foydalanishning nazariy-metodik asoslari tahlil qilinadi. Didaktik o'yinlarning o'quv jarayonidagi an'anaviy ahamiyati va sun'iy intellektning imkoniyatlari asosida nutqni o'stirishning yangi usullari, ularning pedagogik samaradorligi haqida mulohaza yuritiladi. Ta'limda innovatsion yondashuv sifatida AI-o'yinlarning integratsiyasi, ularning "murakkab nutq", "tushunish va tushuntirish", "kreativ fikrlash" kabi kompetensiyalarni shakllantirishdagi roli o'rganiladi. Maqolada shuningdek, AI-o'yinlarni loyihalash va dars jarayoniga tatbiq etishning amaliy tavsiyalari ham keltirilgan.

Kalit so'zlar: sun'iy intellekt (AI), didaktik o'yin, boshlang'ich ta'lim, nutq faoliyati, interfaol o'quv muhiti, individual yondashuv, innovatsion pedagogik texnologiya.

1. KIRISH

Boshlang'ich ta'lim yoshdagi bolaning shaxs sifatida shakllanishi, nutqiy va kognitiv qobiliyatlarining rivojlanishi uchun hal qiluvchi davr hisoblanadi. Bu davrda bolaning dunyoni anglashi, ijtimoiy muloqot qilishi va bilim olishi asosan o'zining nutq vositasida amalga oshadi. Nutq esa nafaqat aloqa vositasi, balki fikrlash jarayonining asosi va bilimlarni idrok qilishning usulidir. Shuning uchun nutq faoliyatini - til to'plamini boyitish, grammatik to'g'ri va mazmunan boy gapirish, fikrlarni izchil ifodalash, tinglash va tushunish qobiliyatini rivojlantirish boshlang'ich sinf o'qituvchisining asosiy vazifalaridan biridir. An'anaviy ta'lim jarayonida nutqni rivojlantirish vazifalarida didaktik o'yinlar muhim o'rin tutadi, chunki o'yin - kichik maktab yoshidagi bolaning "asosiy faoliyati va sevimli mashg'ulotidir"¹. O'qituvchi darsni o'yin bilan uyg'unlashtirish orqali bolalarning diqqatini jalb qiladi, ularni zeriktirmaslik imkonini yaratadi va ta'lim jarayonining samaradorligini oshiradi.

¹ BOSHLANG'ICH SINFLAR JARAYONIDA DIDAKTIK O'YINLAR VA ULARNING AHAMIYATI – Abdulla Qodiriy nomidagi Jizzax davlat pedagogika universiteti

<https://idpu.uz/boshlangich-sinf-darslari-jarayonida-didaktik-oyinlar-va-ularning-ahamiyati/#>

Didaktik o'yinlar "bolalar jamoa bo'lib ishlashga, birgalikda ijod qilishga, hamkorlikda ishlashga va mustaqil ishlashga o'rgatadi", bu esa ularning muloqot qobiliyatlarini shakllantiradi .

Biroq, zamonaviy raqamli dunyoda, an'anaviy didaktik o'yinlar yanada interfaol, shaxsiylashtirilgan va qayta ishlanuvchan ta'lim vositalariga bo'lgan ehtiyojni to'liq qondira olmay qolmoqda. Shu bilan birga, sun'iy intellekt (AI) texnologiyalarining tez rivojlanishi ta'lim sohasida yangi imkoniyatlar ochdi. AI asosidagi interfaol o'yinlar - bu nutqni rivojlantirish bo'yicha an'anaviy metodikaning samaradorligini yanada oshirishga, har bir o'quvchining individual ehtiyojlariga moslashtirilgan, dinamik va qiziqarli o'quv muhitini yaratishga qodir bo'lgan yangi vositalardir. Ushbu maqolaning magdadi - boshlang'ich sinf o'quvchilarining nutq faoliyatini rivojlantirishda AI asosidagi interfaol o'yinlardan foydalanishning nazariy-metodik jihatlarini o'rganish, ularning samaradorligini aniqlash va amaliy qo'llash bo'yicha tavsiyalar ishlab chiqishdir.

Tadqiqotning magsadi quyidagilarni o'z ichiga oladi:

- 1) Boshlang'ich sinf o'quvchilarining nutq faoliyatini rivojlantirishda AI texnologiyalaridan foydalanish imkoniyatlarini aniqlash.
- 2) AI asosidagi didaktik o'yinlar modellarini tizimlashtirish va ularning turlarini tavsiflash.
- 3) Shu turdagi o'yinlarning nutqiy kompetensiyalarni rivojlantirishdagi o'ziga xos afzalliklarini (psixologik-pedagogik asosda) aniqlash.
- 4) O'qituvchilar uchun AI-o'yinlarini dars jarayoniga integratsiya qilish bo'yicha metodik tavsiyalar ishlab chiqish.

BOSHLANG'ICH SINIF O'QUVCHILARINING NUTQ FAOLIYATINI RIVOJLANTIRISHNING NAZARIY ASOSLARI

Boshlang'ich sinf yoshidagi bolalar uchun nutq faoliyati nafaqat tashqi, balki ichki nutqning faol rivojlanish davridir. Ta'lim standartlariga muvofiq, boshlang'ich sinf o'quvchilari quyidagi asosiy nutqiy ko'nikmalarga ega bo'lishlari lozim:

- 1) Leksik ko'nikmalar: Til boyligini oshirish, yangi so'zlarni o'zlashtirish va ularni ma'noli mazmunda qo'llay olish.
- 2) Grammatik ko'nikmalar: To'g'ri va xilma-xil sintaktik tuzilmalardan foydalana olish.
- 3) Tushunish va talqin qilish: Eshirilgan matn yoki gapni mazmunan to'g'ri idrok etish, mazmunini qayta aytish va tahlil qilish.

4) Fikr ifodalash va hikoya qilish: O'z fikrlarini izchil, mantiqiy ketma-ketlikda bayon eta olish, kichik hikoya yaratish.

5) Muloqot ko'nikmalari: Suhbatdoshlar bilan samarali va adabiy muloqot olib borish. Bu ko'nikmalarni shakllantirishda pedagogik texnologiyalar, xususan didaktik o'yinlarning roli beqiyosdir. O'yin orqali bola atrof-muhit, tabiat hodisalari, buyumlar va hayvonlar dunyosi bilan tanishadi. Didaktik o'yinlar o'quvchilarda "intizomlilik, inoqlik va o'z navbatida erkin fikr yurita olish" kabi fazilatlarni shakllantiradi. Nutqni o'stirish o'yinlari odatda "o'yinning vazifasi, harakati, qoidasi va yakuni" kabi to'rtta asosiy omilga tayanadi.

An'anaviy didaktik o'yinlar, masalan, "Zukkolar" yoki "Bu qaysi shakl?" kabi o'yinlar qo'g'irchoqlar, rasmlar, tarqatmalar yordamida o'tkaziladi va bolalarning aqliy faoliyatini rag'batlantirishga, muloqot qilishga, diqqatni jamlashga xizmat qiladi. Biroq, ular ko'pincha:

1. O'qituvchi tomonidan doimiy va bevosita nazoratni talab qiladi.
2. Har bir bolaning javobi va xatolarini darhol tahlil qilish va tuzatish imkoniyati cheklangan.
3. Bolaning o'ziga xos rivojlanish sur'atiga moslashuvchanlik darajasi past.
4. Vaqt va materiallar bilan cheklanishi mumkin.

AI texnologiyalari ayni shu cheklovlarni bartaraf etish, didaktik o'yinlarning samaradorligini yangi darajaga ko'tarish imkonini beradi.

3. SUN'IY INTELLEKT (AI) ASOSIDA NUTQNI O'STIRISH O'YINLARINING TURLARI VA IMKONIYATLARI

AI asosidagi interfaol o'yinlar - bu o'quvchining harakatlariga va javoblariga qarab o'zining mazmuni, murakkabligi va o'qitish usulini dinamik ravishda o'zgartiradigan raqamli dasturlar. Ular, odatda, tabiiy tilni qayta ishlash (NLP), ovozni aniqlash va yozish (ASR) va ma'lumotlarni tahlil qilish algoritmlari kabi AI texnologiyalaridan foydalanadi.

Quyida boshlang'ich sinflarda nutqni rivojlantirish uchun mo'ljallangan AI-o'yinlarning asosiy turlari va ularning imkoniyatlari keltirilgan:

3.1. AI-asosidagi o'yin turlari:

- Interfaol hikoya yaratuvchilar va davom ettiruvchilar: AI bolaga tasvir yoki bosh so'z beradi, bola esa gap yoki hikoya davomini yozadi yoki og'zaki aytadi. AI matnni tahlil qilib, grammatik xatolarni ko'rsatadi, boyroq so'zlar taklif qiladi ("Bu o'rniga "yaxshi" deyshning boshqa yo'llari nima bo'lishi mumkin?").
- Aqlli virtual suhbatdosh (chatbot): Belgili bir mavzu yoki vaziyat (masalan, "do'konda xarid qilish", "shifokorga tashrif") bo'yicha bolaning nutqini tinglaydigan va

unga tabiiy tarzda javob beradigan, suhbatni davom ettirishga yordam beradigan dastur. Dialog murakkabligi bolaning darajasiga moslashtiriladi.

- Ovozli aniqlashga asoslangan aytish o'yinlari: "Telefon" (eshitilgan so'zni qator oxirigacha to'g'ri uzatish) kabi an'anaviy o'yinlarning raqamli analogi. AI tovushni aniqlaydi, talaffuzni tahlil qiladi va uni boshqa o'quvchiga uzatadi, jarayonni avtomatik nazorat qiladi.

- Tasvirlarni aniqlash va tavsiflash o'yinlari: AI generatsiya qilgan tasvirni bola so'zlar bilan tavsiflaydi. AI tavsifning to'liqligi, bog'liqligi va leksik xilma-xilligini baholaydi.

- "Ovoz yozuvchi" va "nutq murabbiylari": Bolaning talaffuzini tinglaydigan, uni standart talaffuz bilan solishtiradigan va to'g'ri talaffuz qilish bo'yicha vizual va ovozli mashqlar taklif qiladigan dasturlar.

3.2. AI-o'yinlarining an'anaviy vositalardan afzalliklari:

- Individual yondashuv: AI har bir o'quvchining natijalarini tahlil qilib, uning zaif va kuchli tomonlarini aniqlaydi va shunga mos ravishda keyingi mashqlarning murakkabligi va mavzusini o'zgartiradi.

- 1) Darhol fikr-mulohaza (feedback): O'quvchi darhol o'z xatosi va yutuqlari haqida aniq, obyektiv va konstruktiv fikr-mulohaza oladi. Bu motivatsiyani oshiradi va o'z-o'zini o'rganishni rag'batlantiradi.

- 2) Cheksiz sabr va takrorlash imkoniyati: O'quvchi xohlagancha mashq qilishi mumkin. AI hech qachon charchamaydi va har safar bir xil diqqat bilan javob beradi.

- 3) O'qituvchi uchun tahlil va monitoring: O'qituvchi butun sinf yoki alohida o'quvchilarning rivojlanish dinamikasi haqida aniq statistik ma'lumotlar (so'z boyligi o'sishi, xato turlari, faollik darajasi) olishi mumkin. Bu individual ishlash rejasini tuzishga yordam beradi.

- 4) O'yinning jozibadorligi va raqamli o'quv muhiti: Yuqori darajadagi interaktivlik, animatsiyalar, o'yinlashtirilgan mukofotlar bolalarning diqqatini uzoq vaqt ushlab turadi, o'rganishni qiziqarli tajribaga aylantiradi.

4. AI-O'YINLARINI DARS JARAYONIGA INTEGRATSIYA QILISH METODIKASI

AI vositalarini boshlang'ich sinf darslariga muvaffaqiyatli integratsiya qilish uchun ular o'qituvchining pedagogik magsadlariga to'liq xizmat qilishi kerak. AI o'yin - bu

magsad emas, balki magsadga erishish vositasi hisoblanadi. Quyidagi bosqichma-bosqich metodika tavsiya etiladi:

4.1. Darsni rejalashtirish bosqichi:

- Maqsad va vazifalarni aniglash: Aniq nutqiy ko'nikmani rivojlantirishni magsad qiling (masalan, "hayvonlar" mavzusidagi so'z boyligini oshirish, "qanday?" so'rog'iga javob berishni o'rgatish).
- Mos AI vositasini tanlash: Yuqorida tavsiflangan turlardan dars magsadiga mos vosita tanlanadi.
- An'anaviy va innovatsion usullarni uyg'unlashtirish: AI-o'yini darsning faqat bir bosqichi (masalan, yangi materialni o'zlashtirish, mustahkamlash) bo'lishi kerak. Uni o'qituvchi bilan mulogot, jamoa o'yinlari, qog'ozda ishlash bilan birlashtirish lozim.
- Texnik tayyorgarlik: Dastur sinovdan o'tkazilishi, bolalarga oddiy ko'rsatmalar tayyorlanishi kerak.

4.2. Dars jarayoni bosqichi:

- Kirish (3-5 daqiqa): O'qituvchi an'anaviy usulda o'yin mavzusini va qoidasini tushuntiradi. AI dasturi bilan ishlash tartibi namoyish qilinadi.
- Asosiy qism (10-15 daqiqa): Bolalar individual yoki juftliklarda (bir kompyuterga ikkita bola) AI bilan ishlaydilar. O'qituvchi bu vaqtni zaif o'quvchilarga individual yordam ko'rsatish, kuzatish va qisqa eslatmalar berish uchun foydalanadi.
- Umumlashtirish va fikr-mulohaza (5-7 daqiqa): O'qituvchi o'yin natijalarini umumlashtiradi, eng qiziqarli javoblarni baham ko'radi, AI tomonidan keltirilgan umumiy xatolarni (masalan, ma'lum bir tovushning noto'g'ri talaffuzi) sinf oldida tushuntiradi. O'quvchilar o'z tajribalari haqida so'zlashadi.

4.3. Integratsiyaning asosiy qoidalari:

1. O'qituvchi - bosh rahbar: AI o'qituvchini almashtirmaydi, uning yordamchisiga aylanadi. Yakuniy pedagogik qaror, baholash va his-tuyg'ular bilan ishlash har doim o'qituvchi qo'lida qoladi.
2. Vaqt chegarasi: Boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun ekran oldida uzog vaqt (15 daqiqadan ortiq) o'tirish maqsadga muvofiq emas.
3. Psixologik xavfsizlik: AI dasturi bolani hech qanday holatda so'kish, qoralamaslik yoki uning javoblarini boshqa bolalar oldida salbiy baholamaslik kerak. Fikr-mulohaza faqat qurilish xarakteriga ega bo'lishi lozim.

4. Inkluzivlik: Nutqiy rivojlanishida sezilarli kechikishlarga ega bolalar uchun AI o'yinlari maxsus sozlamalar orqali soddalashtirilishi kerak.

5. XULOSA

Boshlang'ich sinf o'quvchilarining nutq faoliyatini rivojlantirishda AI asosidagi interfaol o'yinlardan foydalanish - bu ta'lim jarayonining samaradorligi va sifatini keskin oshirish imkonini beruvchi innovatsion va istiqbolli yo'nalishdir. Ular an'anaviy didaktik o'yinlarning barcha afzalliklarini - bolalarni faollashtirish, muloqotni rivojlantirish, o'rganishni qiziqarli qilish - saqlab qolgan holda, ularga yangi o'lcham qo'shadilar: individual yondashuv, darhol fikr-mulohaza, chuqur tahlil va cheksiz mashq qilish imkoniyati. AI-o'yinlari o'qituvchiga har bir bolaning rivojlanish yo'lini aniqroq kuzatish va samaraliroq pedagogik aralashuvlar amalga oshirish imkonini beradi. Biroq, bu texnologiyalarning muvaffaqiyati to'liq o'qituvchining professional mahoratiga bog'liq bo'lib, u AI-ni pedagogik jarayonning magsadli tarkibiy qismiga aylantirishi, bolalarni raqamli dunyada ham insoniy munosabatlar va ijodiy tafakkur muhitida o'stirishi kerak.

Kelajakda ushbu sohada ilmiy-tadqiqot ishlarini chuqurlashtirish, milliy ta'lim dasturlariga mos keladigan va ona tilining o'ziga xos xususiyatlarini hisobga olgan AI-dasturiy mahsulotlar yaratish, shuningdek, o'qituvchilarni zamonaviy texnologiyalar bilan ishlash bo'yicha malakasini oshirish dasturlarini ishlab chiqish muhim ahamiyat kasb etadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Xalmanov U.R., To'raeva N. Boshlang'ich sinf darslari jarayonida didaktik o'yinlar va ularning ahamiyati. Jizzax davlat pedagogika universiteti. 2023.
2. Vygotskiy L.S. Tafakkur va nutq. - M.: Pedagogika, 1982.
3. Elkonin D.B. Bolalar psixologiyasi. - M.: Pedagogika, 1978.
4. UNESCO. Sun'iy intellekt va ta'lim: siyosat bo'yicha yo'l xaritasi. Parij, 2021.
5. BOSHLANG'ICH SINFLAR DARS LARI JARAYONIDA DIDAKTIK O'YINLAR VA ULARNING AHAMIYATI – Abdulla Qodiriy nomidagi Jizzax davlat pedagogika universiteti

<https://jdpu.uz/boshlangich-sinf-darslari-jarayonida-didaktik-oyinlar-va-ularning-ahamiyati/#> .