O‘ZBEKISTON MILLIY UNIVERSITETI JIZZAX FILIALI

ISSN 2181-3884

ZAMONAVIY ILMIY-TEXNIK TADQIQOTLAR

xalqaro jurnali

Vol.2 N.5

2026

International Journal of Contemporary Scientific and Technical Research

Volume 2 Issue 5
2026

Zamonaviy ilmiy-texnik tadqiqotlar xalqaro jurnali

5-son
2026

Международный журнал современных научно-технических исследований

Том 2 Выпуск 5
2026

MIRZO ULUG‘BEK NOMIDAGI O‘ZBEKISTON MILLIY UNIVERSITETINING JIZZAX FILIALI

Xalqaro ilmiy-elektron jurnali

Tahrir kengashi raisi:

P.f.d., prof., O.X. Turakulov

Bosh muharrir:

A.A. Abdumalikov

Tahrir kengashi mas’ul kotibi:

D.M. Jomurodov

Tahririyat hay’ati:

1. B.f.d., prof., S. Murodova (O’zMU Jizzax filiali, UZB)
2. P.f.n., prof., S. Usmanov (O’zMU Jizzax filiali, UZB)
3. T.f.n., dos., S. Tavboev (O’zMU Jizzax filiali, UZB)
4. F.f.d., prof., N. Djusupov (O’zDJTU, UZB)
5. T.f.d., dos., S. Ruzimov (TTPU, UZB)
6. P.f.d., prof., G. Lekerova (SKU, KZH)
7. DSc., Ali Coşkan (ASUI, TR)
8. T.f.d., prof., D. Irgasheva (TATU, UZB)
9. T.f.d., prof., I. Siddikov (NRU TIIAME, UZB)
10. T.f.n., dos., S. Eshkabilov (NDU, US)

Zamonaviy ilmiy-texnik tadqiqotlar xalqaro elektron jurnali (International Journal of Contemporary Scientific and Technical Research) O’zMU Jizzax filiali Kengashining qaroriga asosan tashkil etilib, 2022-yil 9-sentabrda O‘zbekiston Respublikasi Prezidenti Administratsiyasi huzuridagi Axborot va ommaviy kommunikatsiyalar agentligi tomonidan №038200 raqami bilan ro‘yxatidan o‘tkazilgan, shuningdek davlatlararo standartlar talabi asosida O‘zbekiston Milliy kutubxonasidan jurnal uchun 2181-3884 ISSN raqami olingan.

© “O‘zMU Jizzax filiali” – 2023

Tahririyat manzili:

130100, Jizzax viloyati, Jizzax shahri,
Sh.Rashidov Shox ko‘chasi, 259-uy.

CHET TILLARNI O‘QITISH TIZIMIDA GEYMIFIKATSIYA VA SUN’IY INTELLEKT TEXNOLOGIYALARI

Akmalxonov Said-Fozilxon Akmalxonovich

Chirchiq davlat pedagogika universiteti, o‘qituvchi.

Annotatsiya.

Maqolada chet tillarni o‘qitish jarayoniga geymifikatsiya va sun’iy intellekt texnologiyalarini integratsiya qilishning didaktik imkoniyatlari ko‘rib chiqiladi. Tadqiqotning maqsadi o‘yin mexanizmlari va intellektual dialog tizimlari talabalarning chet tilidagi kommunikativ kompetensiyasini rivojlantirishga yordam beradigan shart-sharoitlarni aniqlashdan iborat. Ilmiy nashrlarning tahliliy sharhi va pedagogik modellashtirish asosida kommunikativ vazifa, o‘yin ssenariysi, adaptiv qo‘llab-quvvatlash hamda formativ baholashni birlashtiruvchi nutqiy amaliyotni tashkil etish modeli taklif etilgan. O‘yin faoliyatining ta’limiy ahamiyati uning til o‘rganish maqsadi bilan bog‘liqligiga, sun’iy intellekt bilan o‘zaro muloqotning natijadorligi esa mustaqil nutqiy faoliyatni tekshirishga bog‘liq ekanligi ko‘rsatilgan. Kasbiy yo‘naltirilgan dialog misolida virtual personajlar bilan ishlash bosqichlari yoritilgan. Taklif etilgan model nazariy-metodik xususiyatga ega bo‘lib, uning samaradorligi keyingi empirik tadqiqotlarda tekshirilishi lozim.

Kalit so‘zlar: geymifikatsiya, sun’iy intellekt, chet tillarni o‘qitish, kommunikativ kompetensiya, nutqiy amaliyot, virtual dialog, qayta aloqa, formativ baholash.

ГЕЙМИФИКАЦИЯ И ТЕХНОЛОГИИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В СИСТЕМЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Акмалхонов Саид-Фозилхон Акмалхонович

Чирчикский государственный педагогический университет, преподаватель.

Аннотация.

В статье рассматриваются дидактические возможности интеграции геймификации и технологий искусственного интеллекта в процесс обучения иностранным языкам. Цель исследования заключается в определении условий, при которых игровые механики и интеллектуальные диалоговые системы способствуют развитию иноязычной коммуникативной компетенции студентов. На основе аналитического обзора научных публикаций и педагогического моделирования предложена модель организации речевой практики, объединяющая коммуникативную задачу, игровой сценарий, адаптивную поддержку и формирующее оценивание. Показано, что образовательная значимость игровых действий определяется их связью с языковой целью, а оценка результативности взаимодействия с искусственным интеллектом требует проверки самостоятельной речевой деятельности обучающихся. На примере профессионально ориентированного диалога раскрыта последовательность работы с виртуальными персонажами. Предложенная модель носит теоретико-методический характер, а её эффективность подлежит дальнейшей эмпирической проверке.

Ключевые слова: геймификация, искусственный интеллект, обучение иностранным языкам, коммуникативная компетенция, речевая практика, виртуальный диалог, обратная связь, формирующее оценивание.

GAMIFICATION AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE TECHNOLOGIES IN FOREIGN LANGUAGE EDUCATION

Akmalxonov Said-Fozilxon Akmalxonovich

Chirchik State Pedagogical University, Lecturer.

Abstract.

This article examines the didactic potential of integrating gamification and artificial

intelligence technologies into foreign language education. The aim of the study is to identify the conditions under which game mechanics and intelligent dialogue systems support the development of students' foreign language communicative competence. Based on an analytical review of scientific publications and pedagogical modeling, a model for organizing speaking practice is proposed, combining communicative tasks, game-based scenarios, adaptive support, and formative assessment. The study demonstrates that the educational value of game-based activities depends on their alignment with language learning objectives, while evaluating the effectiveness of AI-assisted interaction requires assessing learners' independent language production. Using a professionally oriented dialogue as an example, the article describes the sequence of activities involving virtual characters. The proposed model is theoretical and methodological in nature, and its effectiveness remains to be verified through subsequent empirical research.

Keywords: gamification, artificial intelligence, foreign language teaching, communicative competence, speaking practice, virtual dialogue, feedback, formative assessment.

Введение. Современное языковое образование ориентировано на формирование способности использовать иностранный язык для решения коммуникативных задач в изменяющихся социальных и профессиональных ситуациях. Такая подготовка предполагает не только усвоение языковых единиц, но и регулярную практику построения высказываний, интерпретации реплик собеседника и согласования смыслов. В условиях ограниченного аудиторного времени и неоднородного уровня подготовки студентов возникает необходимость в средствах, позволяющих расширить индивидуальную речевую практику и обеспечить содержательную обратную связь. Одним из направлений решения данной задачи становится интеграция игровых механизмов с цифровыми диалоговыми технологиями.

Геймификация определяется как использование элементов игрового дизайна в неигровом контексте [1]. В отличие от обучения посредством законченной игры, она позволяет включать миссии, уровни и показатели продвижения непосредственно в структуру учебного задания. Вместе с тем наличие игровых элементов само по себе не гарантирует учебного результата: обзоры фиксируют как положительные, так и неоднозначные эффекты в зависимости от способов организации деятельности [2]. Технологии искусственного интеллекта (ИИ) расширяют возможности подобной среды за счёт диалога и индивидуальной поддержки [3]. Цель статьи — обосновать методические условия их совместного применения для развития речевых умений студентов; исследовательский вопрос заключается в том, как соотнести игровое продвижение, интеллектуальную обратную связь и проверяемый коммуникативный результат.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Исследование имеет теоретико-методический характер и основано на целенаправленном аналитическом обзоре семи научных публикаций 2011–2025 гг., посвящённых понятию геймификации, её образовательным эффектам и применению диалоговых систем в языковом обучении. Материалами анализа послужили доступные полные тексты и аннотации работ, отобранных по их соответствию теме статьи. Источники сопоставлялись по четырём основаниям: назначение технологии, характер учебного действия, форма обратной связи и способ оценки результата. Метод педагогического моделирования использован для построения последовательности работы студентов с геймифицированным ИИ-диалогом. Обзор не является систематическим метаанализом; данные собственного эксперимента в статье не представлены.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Сопоставление источников позволяет выделить различающиеся функции рассматриваемых технологий. Геймификация организует деятельность через сюжет, цель, последовательность действий, возможность повторной попытки и видимое продвижение. ИИ-система обеспечивает вариативность реплик, может предлагать подсказки и формировать предварительную обратную связь по высказываниям. Их дидактическое соединение возникает тогда, когда игровое продвижение зависит от выполнения осмысленного речевого действия: получения и уточнения информации, объяснения позиции или совместного решения проблемы. В этом случае миссия задаёт ситуацию общения, а диалоговая система поддерживает выполнение языковой задачи. Связь игровых механик с автономией, ощущением компетентности и взаимодействием может поддерживать мотивацию, однако её влияние зависит от конкретного дизайна и особенностей обучающихся [4].

В предлагаемой модели учебная деятельность включает подготовительный, диалогический, оценочно-рефлексивный этапы, а также этап переноса. На первом этапе преподаватель определяет коммуникативную цель, отбирает тематический материал и разъясняет критерии; на втором студент выполняет серию связанных речевых действий в рамках сценария. Интеллектуальная система в зависимости от предусмотренных функций может изменять сложность вопросов, предлагать языковые опоры и давать возможность повторить ответ. На третьем этапе обучающийся сопоставляет собственное высказывание с обратной связью и обсуждает

затруднения с преподавателем или группой. Этап переноса предполагает решение новой коммуникативной задачи без автоматических подсказок, что позволяет проверить самостоятельность использования освоенных средств.

В качестве примера может быть использован сценарий «Встреча с родителем» в диалоговой среде TalkTime. Будущий педагог получает задачу выяснить причины учебных затруднений и предложить согласованную стратегию поддержки ученика. Взаимодействуя с виртуальными персонажами, представляющими родителя, ученика и учителя, студент задаёт вопросы, уточняет противоречивые сведения и формулирует тактичные рекомендации на иностранном языке. Игровая логика связывает переход к следующему этапу с получением необходимых сведений и обоснованием решения. После диалога участники сопоставляют варианты действий в группе, а затем обсуждают аналогичную ситуацию без цифровой помощи. Таким образом, виртуальный диалог встроен в последовательность индивидуальной и совместной речевой деятельности.

Оценивание в модели разграничивает показатели участия и качество языкового результата. Число попыток или завершённых миссий описывает активность, но не доказывает сформированности речевого умения. Для анализа высказывания целесообразно использовать лингвистический, речевой, дискурсивный, социокультурный, профессионально-коммуникативный и рефлексивный критерии с заранее определёнными дескрипторами. Автоматическая обратная связь рассматривается как предварительная: её содержание проверяет преподаватель с учётом контекста и учебной цели. При недостаточности данных отдельный показатель не оценивается. Распознанный текст может помочь в анализе содержания и лексико-грамматической формы, однако сам по себе не является достаточным основанием для надёжной оценки произношения.

ОБСУЖДЕНИЕ

Предложенная организация согласуется с исследованиями, в которых геймификация и диалоговые системы рассматриваются как средства поддержания практики и обеспечения обратной связи [5]. Вместе с тем результаты обзора геймифицированных языковых средств неоднородны, поэтому рост числа выполненных заданий или положительное отношение студентов нельзя автоматически отождествлять с развитием коммуникативной компетенции. Чрезмерное внимание к баллам и рейтингу способно сместить акцент на внешнее вознаграждение; поэтому предпочтительны задачи, в которых награда отражает продвижение к понятной языковой цели. Существенными остаются точность распознавания речи, достоверность ответов системы, защита персональных данных и возможность участия студентов с различным уровнем цифровой подготовки [6].

Педагогическое управление предполагает предварительную проверку сценария и материалов, выбор меры поддержки и последующее обсуждение спорных ответов ИИ. Для эмпирической проверки предложенной модели необходимо сопоставить группы с одинаковым содержанием и временем практики, но различными сочетаниями игровых механик и ИИ-поддержки. Результаты целесообразно измерять до и после обучения с помощью независимых коммуникативных заданий, дополняя их отсроченной проверкой и оценкой несколькими экспертами. Такой дизайн позволит отдельно исследовать вклад элементов системы и устойчивость усвоения. До получения этих данных предлагаемая модель рассматривается как методическая разработка, а не как доказательство эффективности конкретной платформы.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Интеграция геймификации и искусственного интеллекта создаёт возможности для организации профессионально ориентированной речевой практики, в которой учебная цель определяет структуру игрового действия, характер диалога и критерии оценивания. Методическая ценность такого подхода связана с возможностью повторной попытки, адресной поддержки и последующей рефлексии при сохранении роли преподавателя. Перспектива дальнейшего исследования состоит в экспериментальной проверке предложенной модели и изучении переноса сформированных умений в самостоятельное общение.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. – 2011. – P. 9–15. – DOI: https://doi.org/10.1145/2181037.2181040.

2. Sailer M., Homner L. The Gamification of Learning: A Meta-Analysis // Educational Psychology Review. – 2020. – Vol. 32. – P. 77–112. – DOI: https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w.

3. Luo Z. The Effectiveness of Gamified Tools for Foreign Language Learning (FLL): A Systematic Review // Behavioral Sciences. – 2023. – Vol. 13, № 4. – Article 331. – DOI: https://doi.org/10.3390/bs13040331.

4. Li L., Hew K. F., Du J. Gamification Enhances Student Intrinsic Motivation, Perceptions of Autonomy and Relatedness, but Minimal Impact on Competency: A Meta-Analysis and Systematic Review // Educational Technology Research and Development. – 2024. – Vol. 72. – P. 765–796. – DOI: https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7.

5. Huang W., Hew K. F., Fryer L. K. Chatbots for Language Learning—Are They Really Useful? A Systematic Review of Chatbot-Supported Language Learning // Journal of Computer Assisted Learning. – 2022. – Vol. 38, № 1. – P. 237–257. –

DOI: https://doi.org/10.1111/jcal.12610.

6. Kohnke L., Moorhouse B. L., Zou D. ChatGPT for Language Teaching and Learning // RELC Journal. – 2023. – Vol. 54, № 2. – P. 537–550. – DOI: https://doi.org/10.1177/00336882231162868.

7. Şahin Kızıl A., Klimova B., Pikhart M., Parmaxi A. A Systematic Review of the Recent Research on the Usefulness of Chatbots for Language Education // Journal of Computer Assisted Learning. – 2025. – Vol. 41, № 2. – Article e70001. – DOI: https://doi.org/10.1111/jcal.70001.