SUN’IY INTELLEKT VOSITALARIDAN FOYDALANISH ORQALI BO‘LAJAK BOSHLANG‘ICH SINF O‘QITUVCHISINING PEDAGOGIK DIZAYN KOMPETENTLIGINI SHAKLLANTIRISH

Abduvaliyev Abdumutal Raxmatilla o‘g‘li

Guliston davlat universiteti tadqiqotchisi

Annotatsiya. Maqolada bo‘lajak boshlang‘ich sinf o‘qituvchilarida pedagogik dizayn kompetentligini sun’iy intellekt vositalari yordamida shakllantirish metodikasi ko‘rib chiqiladi. Teskari dizayn mantiqiga asoslangan to‘rt bosqichli sikl va sun’iy intellekt natijalarini tekshirish mezonlari taklif etiladi.

Kalit so‘zlar: pedagogik dizayn, sun’iy intellekt, boshlang‘ich ta'lim, raqamli kompetentlik

Аннотация. В статье рассматривается методика формирования компетентности в области педагогического дизайна у будущих учителей начальных классов с искусственного интеллекта. Предложены четырёхэтапный цикл на основе обратного проектирования и критерии проверки результатов ИИ.

Ключевые слова: педагогический дизайн, искусственный интеллект, начальное образование, цифровая компетентность

Abstract. The article considers a methodology for developing pedagogical design competence in prospective primary school teacher’s artificial intelligence. A four-stage cycle based on backward design and criteria for verifying AI outputs are proposed.

Keywords: instructional design, artificial intelligence, primary education, digital competence

Kirish

Boshlang‘ich sinf o‘qituvchisi kundalik faoliyatida ko‘plab o‘quv materiallarini tayyorlaydi: topshiriqlar, o‘yinlar, matnlar, baholash vositalari. Raqamli muhitda bu ishni sun'iy intellekt (SI) vositalari tezlashtirishi mumkin, biroq tayyor natijani sifatsiz yoki yosh xususiyatlariga mos kelmaydigan holda qabul qilish xavfi ham mavjud. Shuning uchun bo‘lajak o‘qituvchida pedagogik dizayn kompetentligi, ya’ni o‘quv maqsadidan kelib chiqib faoliyatni loyihalash va uni mezonlar asosida baholash qobiliyati muhim ahamiyat kasb etadi. Maqolaning maqsadi bu kompetentlikni SI vositalari bilan rivojlantirish metodikasini asoslashdir.

Nazariy asoslar

Pedagogik dizayn uchun teskari dizayn mantiqi qulay: avval kutilayotgan natija belgilanadi, so‘ng uni tasdiqlovchi dalil, undan keyingina o‘quv faoliyati rejalashtiriladi [3]. Multimedia materiallarini tayyorlashda esa ortiqcha ma’lumotni kamaytirish, matn va tasvirni mos birlashtirish kabi tamoyillar e'tiborga olinadi [4].

Gamifikatsiya o‘yin elementlarini o‘yin bo‘lmagan kontekstda qo‘llashdir [1]. Boshlang‘ich sinfda uning imkoniyati katta, chunki o‘yin bolaning yetakchi faoliyatlaridan biri. Biroq Deci va Ryan nazariyasiga ko‘ra, ichki motivatsiya avtonomiya, kompetentlik va bog‘liqlik ehtiyojlari qondirilganda mustahkam bo‘ladi [2]. Faqat ball va nishon kabi tashqi mukofotlarga tayanish bu motivatsiyani susaytirishi mumkin. Shu sababli o‘qituvchi hikoya, missiya, jamoaviy yutuq kabi elementlarni tanlab, raqobatdan ko‘ra hamkorlikni ustun qo‘yishi tavsiya etiladi.

SI vositalari bo‘yicha UNESCO ko‘rsatmasi ularning ta’limdagi imkoniyatlari bilan bir qatorda noto‘g‘ri ma’lumot berish, xolislik, shaxsiy ma’lumotlar maxfiyligi va bolalarning bevosita foydalanishiga oid yosh cheklovlari kabi xatarlarni ham ta'kidlaydi [5]. Shu bois boshlang‘ich sinfda SI vositasi asosan o‘qituvchining yordamchisi sifatida qaraladi, mazmunning to‘g‘riligi va mosligi uchun mas’uliyat esa o‘qituvchida qoladi.

Metodika: to‘rt bosqichli sikl

Taklif etilayotgan metodikada pedagogik dizayn kompetentligi “Maqsad – Loyiha – Tekshiruv – Takomillashtirish” sikli bo‘yicha rivojlantiriladi (1-jadval).

1-jadval

Bosqich	O‘qituvchining harakati	Gamifikatsiya / SI roli	Natija
Maqsad	Kutilayotgan o‘quv natijasi va dalilni belgilaydi	Vosita ishlatilmaydi, avval maqsad aniqlanadi	Aniq o‘quv maqsadi va baholash mezoni
Loyiha	Faoliyat, hikoya va topshiriq qoralamasini tuzadi	SI dan topshiriq variantlari, matn soddalashtirish, differensiatsiya uchun foydalaniladi	Faoliyat qoralamasi
Tekshiruv	Qoralamani mezonlar ro‘yxati bilan tekshiradi	SI natijasi tahlil qilinadi, xatolar tuzatiladi	Tasdiqlangan faoliyat
Takomillashtirish	Sinovdan so‘ng o‘zgartirish kiritadi	Gamifikatsiya elementlari o‘quvchilar faolligiga qarab moslanadi	Qayta ishlangan material

SI natijasini tekshirishda quyidagi mezonlar ishlatiladi:

– ilmiy va mazmuniy to‘g‘rilik: faktlar, misollar, ta'riflar tekshiriladi;

– yosh xususiyatlariga mosligi: til soddaligi, topshiriq hajmi, davomiyligi;

– o‘quv maqsadiga mosligi: faoliyat belgilangan natijaga olib boradimi;

– til va madaniy mosligi: o‘zbek tilining me'yorlari, milliy va ma'naviy qadriyatlar;

– xavfsizlik: bolalarning shaxsiy ma'lumotlari kiritilmagan, tashqi manzillar xavfsiz.

Amaliy mashg‘ulot namunasi

Mashg‘ulotda talabalar guruhlarga bo‘linadi va 2-sinf “Ona tili” fanidan bir mavzu bo‘yicha “missiya” shaklidagi faoliyat loyihalaydi. Avval o‘quv maqsadi va uni tasdiqlovchi dalil yoziladi, so‘ng SI vositasidan topshiriqlarning ikki-uch variantini olish so‘raladi. Keyin guruhlar yuqoridagi mezonlar bo‘yicha natijani tahlil qiladi, xato yoki mos kelmaydigan joylarni belgilaydi va faoliyatni qayta ishlaydi. Yakunda har bir guruh nimani SI dan olgani, nimani o‘zi o‘zgartirgani va nima uchun shunday qilgani haqida qisqa refleksiv yozuv tayyorlaydi. Bu bosqich o‘qituvchining SI ga tanqidiy munosabatini shakllantiradi.

Xulosa

SI vositalari o‘qituvchi ishini yengillashtirishi mumkin, ammo ular pedagogik maqsadni o‘rniga qo‘ymaydi. Teskari dizayn mantiqiga asoslangan sikl va mezonlar ro‘yxati bo‘lajak o‘qituvchida vositani tanqidiy tanlash, natijani tekshirish va bola manfaatiga moslashtirish ko‘nikmasini rivojlantiradi. Metodikaning ta’siri tajriba-sinov ishlari orqali alohida tekshirilishi lozim.

Foydalanilgan adabiyotlar

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. New York: ACM, 2011. P. 9–15.

2. Deci E. L., Ryan R. M. The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior // Psychological Inquiry. 2000. Vol. 11(4). P. 227–268.

3. Wiggins G., McTighe J. Understanding by Design. 2nd ed. Alexandria: ASCD, 2005.

4. Mayer R. E. Multimedia Learning. 2nd ed. New York: Cambridge University Press, 2009.

5. UNESCO. Guidance for generative AI in education and research. Paris: UNESCO, 2023.