

“ZAMONAVIY TA’LIMDA SUN’IY INTELLEKTNI QO‘LLASHNING ISTIQBOLLARI VA MUAMMOLARI” XALQARO ILMIY-AMALIY ANJUMAN 22-23-MAY 2026-YIL

BOSHLANG‘ICH TA’LIMDA O‘YIN TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH

*Qalandarova Yulduz G‘ayrat qizi*

*Termiz iqtisodiyot va servis universiteti*

*Ta‘lim va tarbiya nazariyasi va metodikasi (boshlang‘ich ta‘lim)*

*1-kurs magistranti*

*Ilmiy rahbar: p. f. f. d(PHD), dotsent Norqobilova Rayxona Davlatovna*

**Annotatsiya.** Ushbu maqolada boshlang‘ich ta‘limda o‘yin texnologiyalaridan foydalanishning pedagogik ahamiyati sun‘iy intellekt imkoniyatlari bilan bog‘liq holda tahlil qilinadi. O‘yin texnologiyalari o‘quvchilarning darsga qiziqishini oshirish, bilimlarni mustahkamlash, mantiqiy fikrlash, nutqiy faollik, ijtimoiy hamkorlik va ijodiy tasavvurni rivojlantirishda samarali metod hisoblanadi. Boshlang‘ich sinf o‘quvchilari yosh xususiyatlariga ko‘ra o‘yin orqali tezroq anglaydi, faol ishtirok etadi va bilimni amaliy vaziyatda qo‘llashga o‘rganadi. Sun‘iy intellekt esa o‘yinli topshiriqlar, individual mashqlar, interaktiv savollar, baholash mezonlari va didaktik ssenariylar yaratishda yordamchi vosita bo‘lib xizmat qiladi. Biroq AI o‘qituvchi o‘rnini bosmaydi; u faqat pedagogik maqsadga bo‘ysundirilgandagina samarali natija beradi.

**Kalit so‘zlar:** boshlang‘ich ta‘lim, o‘yin texnologiyalari, sun‘iy intellekt, didaktik o‘yin, interaktiv metod, ijodiy fikrlash, raqamli ta‘lim, motivatsiya.

USE OF GAME TECHNOLOGIES IN PRIMARY EDUCATION

**Qalandarova Yulduz G‘ayrat qizi**

Termiz University of Economics and Service

“ZAMONAVIY TA’LIMDA SUN’IY INTELLEKTNI QO‘LLASHNING ISTIQBOLLARI VA MUAMMOLARI” XALQARO ILMIY-AMALIY ANJUMAN 22-23-MAY 2026-YIL

Master’s student of Theory and Methodology of Education and Upbringing  
Primary Education, 1st year

**Scientific supervisor:** Norqobilova Rayxona Davlatovna  
Associate Professor, PhD in Pedagogical Sciences

**Abstract.** This article analyzes the pedagogical significance of using game technologies in primary education in connection with the opportunities of artificial intelligence. Game technologies are considered an effective method for increasing pupils’ interest in lessons, strengthening knowledge, and developing logical thinking, speech activity, social cooperation, and creative imagination. Due to their age-specific characteristics, primary school pupils understand learning materials more quickly through games, participate actively, and learn to apply knowledge in practical situations. Artificial intelligence can serve as an auxiliary tool in creating game-based tasks, individual exercises, interactive questions, assessment criteria, and didactic scenarios. However, AI does not replace the teacher; it produces effective results only when subordinated to a clear pedagogical purpose.

**Keywords:** primary education, game technologies, artificial intelligence, didactic game, interactive method, creative thinking, digital education, motivation.

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В НАЧАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ**

**Каландарова Юлдуз Гайрат кизи**  
Термезский университет экономики и сервиса  
магистрант 1-го курса специальности  
«Теория и методика образования и воспитания»  
направление: начальное образование

**Научный руководитель:** Норқобилова Райхона Давлатовна  
доцент, доктор философии по педагогическим наукам (PhD)

**“ZAMONAVIY TA’LIMDA SUN’IY INTELLEKTNI QO‘LLASHNING ISTIQBOLLARI VA MUAMMOLARI” XALQARO ILMIY-AMALIY ANJUMAN 22-23-MAY 2026-YIL**

**Аннотация.** В данной статье анализируется педагогическое значение использования игровых технологий в начальном образовании во взаимосвязи с возможностями искусственного интеллекта. Игровые технологии считаются эффективным методом повышения интереса учащихся к уроку, закрепления знаний, развития логического мышления, речевой активности, социального взаимодействия и творческого воображения. В силу возрастных особенностей учащиеся начальных классов быстрее усваивают учебный материал через игру, активно участвуют в образовательном процессе и учатся применять знания в практических ситуациях. Искусственный интеллект может выступать вспомогательным средством при создании игровых заданий, индивидуальных упражнений, интерактивных вопросов, критериев оценивания и дидактических сценариев. Однако искусственный интеллект не заменяет учителя; он дает эффективный результат только тогда, когда подчинен конкретной педагогической цели.

**Ключевые слова:** начальное образование, игровые технологии, искусственный интеллект, дидактическая игра, интерактивный метод, творческое мышление, цифровое образование, мотивация.

**Kirish.** Boshlang‘ich ta’limda o‘yin texnologiyalaridan foydalanish bolaning tabiiy qiziqishi, harakatchanligi va obrazli fikrlashiga mos keladi. Bu yoshdagi o‘quvchilar uchun o‘yin shunchaki hordiq emas, balki bilish, muloqot qilish, tajriba orttirish va o‘zini namoyon etish vositasidir. Shu sababli dars jarayonida o‘yin elementlaridan foydalanish o‘quvchini passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylantiradi.

O‘yin texnologiyalari o‘quvchida bilimni majburan emas, qiziqish orqali egallash imkonini yaratadi. Masalan, matematika darsida “Kim tez topadi?”, ona tili darsida “Ortiqcha so‘zni top”, tabiiy fanlarda “Sirli hodisani tushuntir”, o‘qish savodxonligida “Qahramonni tanib ol” kabi o‘yinlar bolaning diqqatini jamlaydi, fikrlashni faollashtiradi va darsni jonlantiradi. Ammo o‘yin faqat ko‘ngilochar mashg‘ulotga aylanib qolmasligi kerak. Uning aniq didaktik maqsadi, qoidasi, natijasi va baholash mezonini bo‘lishi zarur.

**“ZAMONAVIY TA’LIMDA SUN’IY INTELLEKTNI QO‘LLASHNING ISTIQBOLLARI VA MUAMMOLARI” XALQARO ILMIY-AMALIY ANJUMAN 22-23-MAY 2026-YIL**

Sun’iy intellekt texnologiyalari o‘yin texnologiyalarini loyihalashda yangi imkoniyatlar beradi. AI yordamida o‘qituvchi mavzuga mos savollar, o‘yin ssenariylari, guruhli topshiriqlar, rolli vaziyatlar, mantiqiy mashqlar va individual darajadagi vazifalar yaratishi mumkin. Lekin bu jarayonda xavf ham bor: AI tayyor javob yoki tayyor faoliyatni haddan tashqari ko‘p bersa, o‘quvchi mustaqil fikrlamay qoladi. Demak, sun’iy intellekt o‘yinni almashtiruvchi emas, balki o‘yinni pedagogik jihatdan boyituvchi vosita bo‘lishi kerak.

**Metodologiya.** Maqolada nazariy-tahliliy yondashuv asos qilib olindi. Boshlang‘ich ta’limda o‘yin texnologiyalarining mazmuni, vazifalari, turlari va sun’iy intellekt bilan integratsiyalash imkoniyatlari pedagogik nuqtayi nazardan tahlil qilindi. Tahlil, umumlashtirish, taqqoslash va pedagogik modellashtirish metodlaridan foydalanildi.

O‘yin texnologiyalari quyidagi turlarga ajratib ko‘rib chiqildi: didaktik o‘yinlar, rolli o‘yinlar, mantiqiy o‘yinlar, harakatli o‘yinlar, ijodiy o‘yinlar va raqamli o‘yinli topshiriqlar. Didaktik o‘yinlar bilimni mustahkamlashga xizmat qiladi. Rolli o‘yinlar muloqot va ijtimoiy kompetensiyani rivojlantiradi. Mantiqiy o‘yinlar tafakkurni faollashtiradi. Ijodiy o‘yinlar tasavvur va mustaqil fikrni kuchaytiradi.

Sun’iy intellektdan foydalanishda uchta metodik talab asosiy hisoblanadi: yoshga moslik, didaktik maqsadga moslik va o‘qituvchi nazorati. AI yaratgan o‘yin topshirig‘i boshlang‘ich sinf o‘quvchisi uchun tushunarli, xavfsiz, qisqa va aniq bo‘lishi kerak. Har bir o‘yindan oldin o‘qituvchi “bu o‘yin qaysi bilim yoki ko‘nikmani rivojlantiradi?” degan savolga javob berishi zarur.

**Natijalar.** Tahlillar shuni ko‘rsatadiki, o‘yin texnologiyalaridan maqsadli foydalanish boshlang‘ich sinf o‘quvchilarida o‘quv motivatsiyasini oshiradi. O‘quvchi o‘yinda qatnashayotganda xato qilishdan kamroq qo‘rqadi, savolga faolroq javob beradi va bilimni amaliy vaziyatda qo‘llashga urinadi. Bu ayniqsa tortinchoq yoki sust o‘quvchilarni darsga jalb etishda muhim.

Sun’iy intellekt yordamida o‘yinli topshiriqlarni individual darajada moslashtirish mumkin. Masalan, kuchsizroq o‘quvchi uchun sodda savollar, o‘rtacha darajadagi o‘quvchi uchun tahliliy topshiriqlar,

“ZAMONAVIY TA’LIMDA SUN’IY INTELLEKTNI QO‘LLASHNING ISTIQBOLLARI VA MUAMMOLARI” XALQARO ILMIY-AMALIY ANJUMAN 22-23-MAY 2026-YIL

kuchli o‘quvchi uchun esa muammoli va ijodiy vazifalar tayyorlanadi. Bu differensial yondashuvni kuchaytiradi.

AI asosida quyidagi o‘yinli topshiriqlar samarali bo‘lishi mumkin: “xatoni top”, “davom ettir”, “juftini top”, “qahramonni tanib ol”, “masalani yashirin belgilar orqali yech”, “noto‘g‘ri javobni tuzat”, “sirli predmetni tasviridan top”, “so‘z zanjiri tuz”. Bunday topshiriqlar o‘quvchilarning bilimini mustahkamlaydi, nutqini rivojlantiradi va fikrlash faolligini oshiradi.

O‘yin texnologiyalari ijtimoiy kompetensiyalarni ham rivojlantiradi. Guruhli o‘yinlarda o‘quvchilar navbat kutish, qoida bajarish, sherigini tinglash, kelishish, bahslashish va umumiy natijaga intilishni o‘rganadi. Bu boshlang‘ich ta’limda juda muhim, chunki bola maktabda faqat bilim emas, balki jamoada yashash madaniyatini ham egallaydi.

**Muhokama.** O‘yin texnologiyalaridan foydalanishda eng katta metodik xato — o‘yinni dars maqsadidan ajratib qo‘yishdir. Agar o‘yin shunchaki vaqt o‘tkazish yoki darsni “qiziqarli qilish” uchun o‘tkazilsa, uning pedagogik samarasi past bo‘ladi. To‘g‘ri tashkil etilgan o‘yinda maqsad, qoida, vazifa, faol ishtirok va yakuniy xulosa bo‘lishi kerak.

Sun‘iy intellektidan foydalanishda ham shunday ehtiyotkorlik zarur. AI ko‘plab o‘yin ssenariylarini taklif qilishi mumkin, ammo ularning hammasi ham o‘quvchilarning yoshiga, mavzuga va sinf sharoitiga mos kelmaydi. Shuning uchun o‘qituvchi AI bergan materialni tanqidiy tahlil qilishi, ortiqcha murakkablikni olib tashlashi va o‘yinni dars maqsadiga moslashtirishi kerak.

Boshlang‘ich ta’limda o‘yin qisqa, aniq va boshqariladigan bo‘lishi lozim. Juda uzoq o‘yin dars mazmunini chetga suradi. Juda murakkab o‘yin esa o‘quvchini charchatadi. Eng samarali o‘yin — 5–10 daqiqada bajariladigan, mavzuni mustahkamlaydigan, barcha o‘quvchilarni jalb qiladigan va yakunda qisqa tahlil bilan tugaydigan o‘yindir.

**“ZAMONAVIY TA’LIMDA SUN’IY INTELLEKTNI QO‘LLASHNING ISTIQBOLLARI VA MUAMMOLARI” XALQARO ILMIY-AMALIY ANJUMAN 22-23-MAY 2026-YIL**

AI bu jarayonda o‘qituvchiga yordam beradi, lekin jonli pedagogik muloqotni almashtirmaydi. O‘quvchining hissiy holati, qiziqishi, xatosi, tortinchoqligi yoki faolligini o‘qituvchi kuzatadi va boshqaradi. Shuning uchun eng to‘g‘ri model — o‘qituvchi rahbarligi, aniq didaktik o‘yin, sun‘iy intellekt yordamida tayyorlangan moslashtirilgan topshiriq va yakuniy pedagogik tahlil uyg‘unligidir.

**Xulosa.** Boshlang‘ich ta‘limda o‘yin texnologiyalaridan foydalanish o‘quvchilarning qiziqishini oshirish, bilimlarni mustahkamlash, mantiqiy fikrlash, nutqiy faollik, ijodiy tasavvur va ijtimoiy kompetensiyalarni rivojlantirishda samarali metod hisoblanadi. O‘yin bolaning yosh xususiyatlariga mos bo‘lgani uchun darsni jonlantiradi va bilimni faol o‘zlashtirishga yordam beradi.

Sun‘iy intellekt o‘yin texnologiyalarini loyihalashda foydali yordamchi vosita bo‘lishi mumkin. U savollar, ssenariylar, rolli vaziyatlar, individual topshiriqlar va baholash mezonlarini yaratishda o‘qituvchiga ko‘maklashadi. Ammo AI tayyor yechim beruvchi emas, o‘quvchini o‘ylashga, izlashga, javobni asoslashga va o‘z faoliyatini baholashga undovchi vosita bo‘lishi kerak.

Demak, boshlang‘ich ta‘limda o‘yin texnologiyalari va sun‘iy intellekt integratsiyasining samarali modeli — pedagogik maqsad, yoshga mos o‘yin, faol ishtirok, guruhli hamkorlik, individual yondashuv va o‘qituvchi nazoratiga asoslangan ta‘lim jarayonidir.

#### **Foydalanilgan adabiyotlar**

1. Abdullayeva Q. Boshlang‘ich ta‘lim pedagogikasi. Toshkent, 2019.
2. Yo‘ldoshev J.G‘., Usmonov S.A. Pedagogik texnologiya asoslari. Toshkent: Fan, 2004.
3. Xoliqov A.A. Pedagogik mahorat. Toshkent: Iqtisod-moliya, 2011.
4. Vygotskiy L.S. O‘yin va bolaning psixik rivojlanishi. Moskva: Pedagogika, 1991.
5. Elkonin D.B. Psixologiya igry. Moskva: Pedagogika, 1978.