

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

KREATIV O‘YINLAR VA IJODIY FIKRLASHNING NAZARIY ASOSLARI: SUN’IY INTELLEKT BILAN INTEGRATSIYALASHGAN YONDASHUV

Burxanova Munavvar Shamsiddinovna

Termiz iqtisodiyot va servis universiteti

Ta’lim tarbiya nazariyasi va metodikasi 1-kurs magistranti

Ilmiy rahbar: p.f.f.d (PhD) T.X.Avliyaqulov

Annotatsiya. Ushbu maqolada kreativ o‘yinlar va ijodiy fikrlashning nazariy asoslari sun’iy intellekt texnologiyalari bilan bog‘liq holda tahlil qilinadi. Kreativ o‘yinlar o‘quvchilarning tasavvurini, muammoli vaziyatga yangicha yondashuvini, mustaqil fikrlashini, kommunikativ faolligini va ijodiy yechim topish qobiliyatini rivojlantiruvchi muhim pedagogik vositadir. Ijodiy fikrlash esa mavjud bilim va tajriba asosida yangi g‘oya, noodatiy yechim, obraz yoki mahsulot yaratish qobiliyati sifatida namoyon bo‘ladi. Sun’iy intellekt kreativ o‘yinlar uchun ssenariy, savol, vaziyat, obraz va topshiriqlar yaratishda yordamchi vosita bo‘lishi mumkin. Biroq AI o‘quvchi o‘rniga ijod qilmasligi, balki o‘quvchini fikrlashga, izlanishga va mustaqil yechim topishga undashi kerak. UNESCO generativ AI ta’limda inson markazli yondashuv asosida qo‘llanishi lozimligini ta’kidlaydi; OECD esa kreativ va tanqidiy fikrlashni kelajak ta’limi uchun muhim kompetensiyalar qatoriga kiritadi.

Kalit so‘zlar: kreativ o‘yin, ijodiy fikrlash, sun’iy intellekt, kreativlik, ta’lim texnologiyasi, interfaol metod, muammoli ta’lim, obrazli tafakkur, o‘yinli faoliyat, pedagogik innovatsiya.

THEORETICAL FOUNDATIONS OF CREATIVE GAMES AND CREATIVE THINKING: AN APPROACH INTEGRATED WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Burxanova Munavvar Shamsiddinovna

Termiz University of Economics and Service

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

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

Scientific supervisor: T.X. Avliyaqulov

PhD in Pedagogical Sciences

Abstract. This article analyzes the theoretical foundations of creative games and creative thinking in connection with artificial intelligence technologies. Creative games are an important pedagogical tool that develops pupils’ imagination, new approaches to problem situations, independent thinking, communicative activity, and the ability to find creative solutions. Creative thinking, in turn, is manifested as the ability to create a new idea, an unusual solution, an image, or a product based on existing knowledge and experience. Artificial intelligence can serve as an auxiliary tool in creating scenarios, questions, situations, images, and tasks for creative games. However, AI should not create instead of the pupil; rather, it should encourage the learner to think, search, and find independent solutions. UNESCO emphasizes that generative AI should be used in education based on a human-centered approach, while the OECD includes creative and critical thinking among the key competencies for future education.

Keywords: creative game, creative thinking, artificial intelligence, creativity, educational technology, interactive method, problem-based learning, figurative thinking, game-based activity, pedagogical innovation.

**ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ КРЕАТИВНЫХ ИГР И ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ:
ИНТЕГРИРОВАННЫЙ ПОДХОД С ИСКУССТВЕННЫМ ИНТЕЛЛЕКТОМ**

Бурханова Мунаввар Шамсиддиновна

Термезский университет экономики и сервиса

магистрант 1-го курса специальности

«Теория и методика образования и воспитания»

Научный руководитель: Т.Х. Авлиякулов

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 анализируются теоретические основы креативных игр и творческого мышления во взаимосвязи с технологиями искусственного интеллекта. Креативные игры являются важным педагогическим средством, развивающим воображение учащихся, новый подход к проблемной ситуации, самостоятельное мышление, коммуникативную активность и способность находить творческие решения. Творческое мышление, в свою очередь, проявляется как способность создавать новую идею, нестандартное решение, образ или продукт на основе имеющихся знаний и опыта. Искусственный интеллект может служить вспомогательным инструментом при создании сценариев, вопросов, ситуаций, образов и заданий для креативных игр. Однако искусственный интеллект не должен творить вместо учащегося, а должен побуждать его к мышлению, поиску и нахождению самостоятельных решений. UNESCO подчеркивает, что генеративный искусственный интеллект в образовании должен применяться на основе человекоцентрированного подхода, а OECD относит творческое и критическое мышление к числу важных компетенций образования будущего.

Ключевые слова: креативная игра, творческое мышление, искусственный интеллект, креативность, образовательная технология, интерактивный метод, проблемное обучение, образное мышление, игровая деятельность, педагогическая инновация.

Kirish

Zamonaviy ta’limda o‘quvchini faqat tayyor bilimlarni o‘zlashtiruvchi shaxs sifatida emas, balki mustaqil fikrlaydigan, muammolarga yangicha qaraydigan, o‘z g‘oyasini asoslay oladigan va ijodiy yechim topa oladigan faol subyekt sifatida rivojlantirish muhim ahamiyatga ega. Shu nuqtayi nazardan kreativ o‘yinlar o‘quvchilarning ijodiy fikrlashini shakllantirishda samarali pedagogik vosita hisoblanadi. O‘yin bola uchun tabiiy faoliyat shaklidir. Ayniqsa, maktab yoshidagi bolalar o‘yin orqali ijtimoiy munosabatlarni, axloqiy qoidalarni, muloqot madaniyatini, rollarni, tasavvur va tafakkur operatsiyalarini o‘zlashtiradi.

Kreativ o‘yinlar oddiy ko‘ngilochar mashg‘ulot emas. Ular maqsadli tashkil etilganda o‘quvchining bilish faoliyatini faollashtiradi, obrazli tafakkurini kuchaytiradi, yangi g‘oya ishlab chiqishga undaydi. Masalan, “Ertakka yangi yakun top”, “Bir predmetga boshqa vazifa o‘yla”, “Qahramon o‘rnida sen

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

nima qilarding?”, “Maktabdagi muammoni ijodiy hal qil” kabi o‘yinlar o‘quvchining mavjud bilimini yangi vaziyatga ko‘chirishga yordam beradi.

Bugungi kunda sun‘iy intellekt kreativ o‘yinlarni tashkil etish jarayoniga yangi imkoniyatlar olib kirmoqda. AI yordamida o‘qituvchi turli yoshdagi o‘quvchilar uchun ijodiy topshiriqlar, rolli o‘yin ssenariylari, muammoli vaziyatlar, hikoya boshlanishlari, obrazlar va savollar ishlab chiqishi mumkin. Lekin bu jarayonda jiddiy metodik xavf bor: agar AI tayyor ijodiy mahsulotni berib qo‘ysa, o‘quvchi ijod qilmaydi, faqat iste‘mol qiladi. OECD 2026-yilgi ta’limga oid materiallarida AI yaxshi pedagogik amaliyotni ham, yomon amaliyotni ham kuchaytirishi mumkin bo‘lgan “tezlatkich” ekanini qayd etadi. Demak, kreativ o‘yinlarda AI vositasi o‘quvchining ijodiy fikrlashini almashtirmasligi, aksincha uni faollashtirishi zarur.

Metodologiya

Maqola nazariy-tahliliy va pedagogik-metodik yondashuv asosida yozildi. Tadqiqotda kreativ o‘yinlarning mazmuni, ijodiy fikrlashning psixologik-pedagogik mohiyati, o‘yinli faoliyat orqali kreativ kompetensiyalarni rivojlantirish imkoniyatlari hamda sun‘iy intellekt vositalaridan foydalanishning metodik chegaralari tahlil qilindi.

Tahlilda quyidagi savollar asos qilib olindi: kreativ o‘yinlar ijodiy fikrlashni qanday rivojlantiradi? Ijodiy fikrlash qaysi tarkibiy qismlardan iborat? Sun‘iy intellekt kreativ o‘yinlarni boyitadimi yoki o‘quvchining mustaqil fikrlashini susaytiradimi? O‘qituvchi AI’dan qanday pedagogik maqsad bilan foydalanishi kerak?

Ijodiy fikrlash quyidagi tarkibiy qismlar asosida ko‘rib chiqildi: muammoni yangicha ko‘ra olish, tasavvur qilish, alternativ yechim topish, assotsiativ fikrlash, obraz yaratish, mustaqil xulosa chiqarish, g‘oyani asoslash va ijodiy mahsulot yaratish. Kreativ o‘yinlar esa ushbu qismlarni amaliy faoliyat orqali rivojlantiruvchi didaktik vosita sifatida tahlil qilindi.

Natijalar

Tahlil natijalari shuni ko‘rsatadiki, kreativ o‘yinlar ijodiy fikrlashni rivojlantirishda bir nechta muhim pedagogik vazifani bajaradi.



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

Birinchidan, kreativ o‘yinlar o‘quvchining erkin fikrlashini faollashtiradi. An’anaviy darsda o‘quvchi ko‘pincha bitta to‘g‘ri javobni izlaydi. Kreativ o‘yinda esa bir nechta yechim, turli fikr va muqobil variantlar qabul qilinadi. Masalan, “Oddiy qalamdan yana qanday foydalanish mumkin?” degan o‘yin o‘quvchini predmetga odatiy emas, yangicha qarashga undaydi.

Ikkinchidan, kreativ o‘yinlar obrazli tafakkurni rivojlantiradi. “Gapiradigan daraxt”, “Yo‘qolgan so‘zlar shahri”, “Sehrli sumka”, “Kelajak maktabi” kabi o‘yinlar o‘quvchilarning tasavvurini kuchaytiradi. Bunday topshiriqlarda bola faqat eslab qolmaydi, balki yangi voqea, obraz va vaziyat yaratadi.

Uchinchidan, o‘yinlar kommunikativ faollikni oshiradi. Ko‘plab kreativ o‘yinlar guruhda bajariladi. O‘quvchilar bir-birining fikrini tinglaydi, qo‘shimcha qiladi, bahslashadi, umumiy yechim topadi. Bu jarayonda ijodiy fikrlash kommunikatsiya va hamkorlik bilan bog‘lanadi.

To‘rtinchidan, sun‘iy intellekt kreativ o‘yinlarni individual va rang-barang qilishga yordam beradi. Masalan, o‘qituvchi AI yordamida bir mavzu bo‘yicha turli murakkablikdagi ijodiy vaziyatlar yaratishi mumkin. Kuchli o‘quvchiga murakkabroq ssenariy, qiynalayotgan o‘quvchiga esa tayanch so‘zlar bilan soddaroq topshiriq beriladi. UNESCO generativ AI bo‘yicha yo‘riqnomasida bunday texnologiyalarni o‘qituvchi va o‘quvchini kuchaytiruvchi, inson markazli vosita sifatida qo‘llash zarurligi ko‘rsatiladi.

Beshinchidan, kreativ o‘yinlar baholashda ham muhim imkoniyat beradi. O‘qituvchi o‘quvchining faqat yakuniy javobini emas, balki fikrlash jarayonini, taklif qilgan variantlarini, guruhdagi ishtirokini va g‘oyasini asoslashini kuzatadi. Bu ijodiy fikrlashni chuqurroq baholashga yordam beradi.

Muhokama

Kreativ o‘yinlarning asosiy kuchi shundaki, ular o‘quvchini faol ijodiy jarayonga olib kiradi. Lekin o‘yin o‘z-o‘zidan ta’limiy natija bermaydi. Agar o‘yin maqsadsiz, faqat vaqt o‘tkazish uchun tashkil qilinsa, u pedagogik samaradorlik bermaydi. Har bir kreativ o‘yinda aniq didaktik maqsad bo‘lishi kerak: yangi g‘oya yaratish, muammoni hal qilish, obrazli fikrlash, nutqni rivojlantirish, guruhda ishlash yoki qarorni asoslash.

Sun‘iy intellektdan foydalanishda ham shu talab saqlanishi kerak. AI’dan “tayyor ertak yozib ber”, “o‘quvchi o‘rniga javob tuz” shaklida foydalanish noto‘g‘ri. To‘g‘ri yondashuv — AI’dan o‘yin vaziyati, savollar, obrazlar, muqobil boshlanishlar yoki baholash mezonlarini yaratishda foydalanishdir.

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

Masalan, AI “Ertak uchun 5 ta boshlanish taklif qil” yoki “3-sinf o‘quvchilari uchun do‘stlik mavzusida rolli o‘yin vaziyatlari tuz” degan vazifalarda foydali bo‘ladi. Ammo yakuniy ijodiy mahsulot o‘quvchilar tomonidan yaratilishi kerak.

Bu yerda eng katta xavf — “soxta ijodkorlik”. O‘quvchi AI yaratgan matn, rasm yoki javobni o‘zini sifatida taqdim etsa, tashqi tomondan ish chiroyli ko‘rinadi, lekin ichki rivojlanish bo‘lmaydi. Bu holat o‘qituvchi uchun alohida xavfli: natija bor, lekin kompetensiya yo‘q. Shuning uchun baholash yakuniy mahsulotga emas, jarayonga ham qaratilishi kerak. O‘quvchi qanday o‘yladi, nima taklif qildi, nega shu yechimni tanladi, qanday o‘zgartirdi — mana shular baholanishi kerak.

OECD kreativ va tanqidiy fikrlashni ta’limda tizimli shakllantirish va baholash bo‘yicha alohida loyihalar olib boradi; bu kreativlikni “tabiiy iste’dod” deb chetga surib qo‘yish emas, balki o‘qitilishi va rivojlantirilishi mumkin bo‘lgan kompetensiya sifatida ko‘rish zarurligini ko‘rsatadi. Shu sababli kreativ o‘yinlar ham tasodifiy emas, metodik tizim asosida tashkil qilinishi kerak.

Xulosa

Kreativ o‘yinlar va ijodiy fikrlash ta’lim jarayonida o‘quvchini faol, mustaqil, izlanuvchan va yangicha fikrlovchi shaxs sifatida rivojlantirishga xizmat qiladi. Kreativ o‘yinlar orqali o‘quvchilar muammoga turli tomondan qarashni, yangi g‘oya yaratishni, obrazli tasavvur qilishni, guruhda ishlashni va fikrini asoslashni o‘rganadilar.

Sun’iy intellekt kreativ o‘yinlarni boyituvchi kuchli metodik vosita bo‘lishi mumkin. U o‘qituvchiga o‘yin ssenariylari, savollar, vaziyatlar, obrazlar va baholash mezonlarini tayyorlashda yordam beradi. Biroq AI ijodiy fikrlashni almashtirmasligi kerak. U o‘quvchi o‘rniga emas, o‘quvchi bilan birga ishlashi; tayyor javob emas, ijodiy turtki berishi lozim.

Demak, kreativ o‘yinlar va sun’iy intellekt integratsiyasi pedagogik maqsad, yosh xususiyati, mustaqil fikrlash va o‘qituvchi nazorati asosida tashkil etilgandagina haqiqiy samaradorlik beradi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. UNESCO. *Guidance for Generative AI in Education and Research*. 2023/2026.
2. OECD. *Teaching, Learning and Assessing Creative and Critical Thinking Skills in Education*.
3. OECD. *Creative Thinking*.

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

4. Vygotskiy L.S. *Voobrajenie i tvorchestvo v detskom vozraste.*
5. Torrance E.P. *Creativity and Education.*
6. Yo‘ldoshev J., Usmonov S. *Pedagogik texnologiya asoslari.*
7. Ishmuhamedov R. *Ta’limda innovatsion texnologiyalar.*