

MUSIQA TA'LIMIDA SUN'IY INTELLEKT VA GEYMIFIKATSIYA TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISHNING PEDAGOGIK IMKONIYATLARI

Rustamjonova Dilhas Ravshanbek qizi

Nizomiy nomidagi O'zbekiston milliy pedagogika universiteti

Magistratura bo'limi, musiqa ta'lim va san'at yo'nalish bitiruvchisi.

Pedagog-tadqiqotchi.

dilhavasrustamjonova84@gmail.com

<https://doi.org/10.5281/zenodo.22268874>

Annotatsiya - Ushbu maqolada musiqa ta'limi jarayonida sun'iy intellekt (AI) va geymifikatsiya texnologiyalaridan foydalanishning pedagogik imkoniyatlari yoritiladi. Sun'iy intellekt o'quvchilarga individual topshiriqlar berish, musiqiy materiallarni tahlil qilish va tezkor fikr-mulohaza taqdim etish imkonini beradi. Geymifikatsiya esa musiqa darslarida o'quvchilarning qiziqishi, motivatsiyasi va faolligini oshirishga xizmat qiladi. Mazkur texnologiyalardan maqsadli foydalanish o'quvchilarning musiqiy idroki, tafakkuri, ijodkorligi va mustaqil ta'lim olish ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi.

Kalit so'zlar: musiqa ta'limi, sun'iy intellekt, geymifikatsiya, raqamli texnologiyalar, musiqiy-kognitiv salohiyat, motivatsiya, ijodkorlik.

Asosiy mazmun: Suniy intellektning pedagogik imkoniyatlari:

- Individual ishlab chiqish;
- Musiqiy asarlarni tahlil qilish;
- O'quvchiga tezkor fikr-mulohaza berish
- Musiqiy ijodkorlikni rivojlantirish;
- O'quv natijalarini monitoring qilish.

Geymifikatsiyaning imkoniyatlari:

- Musiqiy viktorinalar tashkil etish;
- Viktorinalar tashkil etish;
- Ball va reyting tizimidan foydalanish;
- Bosqichli topshiriqlar yaratish;
- Musiqiy asarlarni aniqlash va tahlil qilish o'yinlarini tashkil etish;
- O'quvchilar motivatsiyasini oshirish.

Pedagogik samaradorligi

AI va geymifikatsiya texnologiyalarini musiqa ta'limiga integratsiya qilish orqali quyidagi jarayonni shakllantirish mumkin:

Motivatsiya → musiqiy idrok → musiqiy tafakkur → tahlil → ijodkorlik → refleksiya.

Natijada o'quvchilarning musiqiy-kognitiv faolligi va mustaqil ishlash imkoniyatlari kengayadi.

XULOSA

Musiqa ta'limida sun'iy intellekt va geymifikatsiyadan foydalanish zamonaviy ta'limning samarali yo'nalishlaridan biridir. Ushbu texnologiyalar o'quvchilarning musiqiy bilimlarini mustahkamlash, ijodiy fikrlashini rivojlantirish va darsdagi faolligini oshirish imkonini beradi. Bunda AI va geymifikatsiya **o'qituvchining o'rnini bosuvchi emas, balki uning metodik imkoniyatlarini kengaytiruvchi vosita** sifatida qo'llanishi maqsadga muvofiq.

Adabiyotlar, References, Литературы:

1. UNESCO. Guidance for Generative AI in Education and Research. Paris: UNESCO, 2023
2. UNESCO. Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education – A Tool on Whose Terms? Paris: UNESCO, 2023.
3. Bauer, W. I. Music Learning Today: Digital Pedagogy for Creating, Performing, and Responding to Music. Oxford University Press, 2014.
4. Abrahams, D. Artificial Intelligence and Gamified Music Education: Theory, Practice, and Pedagogical Implications. In: *The Oxford Handbook of Artificial Intelligence in Music Education*. Oxford University Press, 2026.
5. Mazlan, C. A. N., et al. Artificial Intelligence Applications and Pedagogical Challenges in Music Education. *Discover Education*, 2026.
6. Li, M., Ratanaolarn, T., & Petsangsri, S. AI-Gamified Teaching in Music Education: Implications for Student Learning and Engagement. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 2025.
7. Rustamjonova, D. R. Scientific-Theoretical Basis of Forming Music Perception in Secondary School Students in the Process of Studying the Works of Romantic Composers. *Models and Methods in Modern Science*, 2025.
8. Rustamjonova, D. R. Significance of Development of Uzbek Folk Creativity and Traditional Performing Art. *Oriental Art and Culture*, 2023.
9. Umarova, Y. T. Developing Students' Social Competence in Teaching Linguistic Disciplines Based on a Linguocognitive Approach. *Fergana Methodical School*, 2026.
10. Umarova, Y. T. Ijtimoiy kompetentlikni rivojlantirishning lingvokognitiv asoslari va mexanizmlari. *Qo'qon DPI. Ilmiy xabarlar jurnali*, 2026.