BOSHLANG'ICH TA'LIM JARAYONIDA RAQAMLI TEXNOLOGIYALAR ASOSIDA O'QUVCHILARNING IJODIY (KREATIV) QOBILIYATLARINI RIVOJLANTIRISH

Sharipova Zarnigor Zarif qizi
Namangan viloyat Davlatobod tuman 95-sonli
umumiy o'rta ta'lim maktabining oliy toifali
boshlang'ich sinf o'qituvchisi

Annotatsiya: Mazkur tezisda boshlang'ich ta'lim jarayonida raqamli texnologiyalardan foydalanish orqali o'quvchilarning ijodiy (kreativ) qobiliyatlarini rivojlantirish masalalari yoritilgan. Zamonaviy interfaol vositalar, ta'limiy dasturlar va raqamli muhitning kichik yoshdagi maktab o'quvchilarining mantiqiy fikrlashi, mustaqil ishlashi hamda nostandart yechimlar topish ko'nikmalarini shakllantirishdagi o'rni tahlil qilingan. Shuningdek, dars jarayonida kreativ yondashuvni ta'minlashga qaratilgan amaliy tavsiyalar berilgan.

Kalit so'zlar: Boshlang'ich ta'lim, raqamli texnologiyalar, ijodiy qobiliyatlar (kreativlik), interfaol vositalar, pedagogik texnologiyalar, mustaqil fikrlash, ta'lim sifati.

KIRISH

Boshlang'ich ta'lim — shaxsning intellektual va ijodiy poydevori qo'yiladigan eng muhim bosqichdir. Axborot-kommunikatsiya texnologiyalari jadal rivojlanib borayotgan bugungi kunda ta'lim jarayoniga raqamli texnologiyalarni tatbiq etish o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan qiziqishini oshirish bilan birga, ularning kreativ fikrlashini rag'batlantirishda muhim omil bo'lib xizmat qilmoqda.Raqamli texnologiyalar (interfaol doskalar, planshetlar, ta'limiy ilovalar va platformalar) o'quvchilarga ma'lumotlarni faqatgina tayyor holda qabul qilib olish emas, balki ularni tahlil qilish, o'z g'oyalarini vizual tarzda ifodalash va yangi loyihalarni yaratish imkonini beradi. Masalan, interfaol konstruktorlar, chizish dasturlari va multimedia o'yinlari o'quvchilarda tasavvur qilish, fazoviy fikrlash hamda nostandart muammolarga yechim topish ko'nikmalarini shakllantiradi.

Dars jarayonida raqamli texnologiyalardan foydalanishning asosiy afzalliklari quyidagilardan iborat:

- **Vizualizatsiya:** Murakkab mavzular va tushunchalarni animatsiyalar hamda 3D modellar yordamida oson va tushunarli yetkazish;
- **Faollikni oshirish:** O'quvchining passiv tinglovchidan faol ijodkorga aylanishini ta'minlash;
- **Individual yondashuv:** Har bir o'quvchining o'zlashtirish tezligi va qiziqishlariga mos ravishda topshiriqlarni tashkil etish;
- **Mustaqil izlanish:** Axborot makonidan kerakli ma'lumotlarni saralash va ularni amalda qo'llash ko'nikmasini rivojlantirish.

Raqamli asrning shiddati bolalar tasavvuriga ham o'z izini solmoqda: bugungi boshlang'ich sinf o'quvchisi endi nafaqat o'quv daftariga, balki virtual olamlarga ham qadam qo'yadi. Ana shu ikki olam o'rtasida ko'prik qurish esa zamonaviy pedagogning qo'lida. Kreativ tafakkur – bolalarning kelajakda mustaqil qaror qabul qilishi, noodatiy vaziyatlarda yangicha yechim topishi, o'z fikrini jasorat

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

bilan ifodalashi uchun zarur bo‘lgan eng muhim kognitiv sifatlardan biridir. Ammo bu sifat o‘zo‘zidan shakllanmaydi; uni uyg‘otish uchun quvvat, mos muhit va ta’sirchan metodlar talab etiladi. Zamonaviy raqamli o‘yin texnologiyalari shunday vositaki, ular oddiy o‘yin emas – bolaga fikrlash erkinligini, izlanish zavqini va ijodiy dadillikni baxsh etuvchi intellektual maydon yaratadi. Interaktiv o‘yinlar orqali bola nafaqat o‘ynaydi, balki kuzatadi, taxmin qiladi, sinab ko‘radi, xulosa chiqaradi. Har bosqichda u o‘z tafakkurining yangi qatlamini kashf etadi. Shuning uchun ham dunyo ta’limida gamifikatsiya va raqamli o‘yinlardan foydalanish o‘quv jarayonining ajralmas qismiga aylanmoqda.Boshlang‘ich sinf – ijodkorlik kurtagi yetiladigan eng nozik davr. Bugungi tezkor raqamli o‘zgarishlar davrida ta’lim tizimi oldiga qo‘yilayotgan eng muhim vazifalardan biri – kreativ fikrlay oladigan, moslashuvchan, innovatsion yondashuvga ega boshlang‘ich ta’lim o‘qituvchilarini tayyorlashdir. O‘zbekiston Respublikasi Prezidenti tomonidan 2025-yilda ta’limning raqamli boshqaruvi, masofaviy ta’limning keng joriy etilishi, o‘quv jarayoniga sun’iy intellekt asosida ishlovchi dasturlarni kiritish bo‘yicha qator islohotlar amalga oshirilmoqda. Ushbu islohotlar ta’lim jarayonida kreativlikni rivojlantirishning yangi yo‘nalishlarini belgilab bermoqda. Boshlang‘ich ta’lim o‘qituvchisi bugun nafaqat bilim beruvchi, balki raqamli muhit bilan ishlovchi metodist, kontent yaratadigan kreativ shaxs bo‘lishi zarur. Shu bois ushbu maqola aynan boshlang‘ich ta’lim o‘qituvchilarining kreativlik faoliyatini shakllantirishda raqamli texnologiyalardan foydalanish metodikasini ilmiy tahlil qiladi. Kreativlik faoliyatining nazariy asoslari Kreativlik — bu yangicha fikrlash, noodatiy yondashuv, innovatsion g‘oyalar yaratish qobiliyatidir.Olimlar J. Gilford, E. Torrens, M. Csikszentmihalyi kreativlikni quyidagi jihatlar orqali tavsiflagan: Muammoni yangi usulda hal qilish; O‘ziga xos g‘oyalar yaratish; Moslashuvchan tafakkur; Shaxsning ichki motivatsiyasi yuqoriligi. Boshlang‘ich ta’lim o‘qituvchisi kreativ bo‘lsa: o‘quvchilar tafakkuri faol bo‘ladi; dars jarayoni interaktiv kechadi; raqamli vositalar ijodiy vazifalar bilan uyg‘unlashadi; o‘quvchilar mustaqil izlanishga undaladi. Raqamli texnologiyalar va boshlang‘ich ta’lim o‘qituvchisi kreativligi 2025-yil ta’lim tizimidagi asosiy yangiliklardan biri — Raqamli Pedagogika Markazi tomonidan yaratib borilayotgan “Digital Teacher Profile” tizimidir. U boshlang‘ich ta’lim o‘qituvchilarining raqamli kompetensiyasini baholaydi va rivojlantiradi. Ushbu tizim kreativlikni baholash uchun maxsus indikatorlarni ham taklif etadi. O‘qituvchilar foydalanayotgan asosiy raqamli platformalar: Kundalik — onlayn reyting tizimi; EduMarket — elektron dars ishlanmalari bozori; Bilimlar Akademiyasi (AI-o‘qituvchi) — sun’iy intellekt asosidagi o‘quv platformasi; Google Classroom, Kahoot, Padlet, Quizizz — kreativ topshiriqlar yaratish vositalari; Canva, Genially, Prezi — vizual kontent yaratish uchun. Mazkur platformalardan foydalanish o‘qituvchi kreativligini quyidagi yo‘nalishlarda oshiradi: Darslarni innovatsion loyihalar asosida tashkil etish Muammoli vaziyatlar yaratish va ularni raqamli muhitda yechish O‘quvchilar bilan onlayn tajribalar o‘tkazish. Multimedia asosida ijodiy topshiriqlar ishlab chiqish. Raqamli texnologiyalardan foydalanish metodikasi Metodika uch bosqichdan iborat: 1-bosqich. Tayyorgarlik bosqichi O‘qituvchining raqamli savodxonligini aniqlash; Dars mavzusiga mos raqamli platformani tanlash; Kreativ vazifa modeli ishlab chiqish; Interaktiv resurslarni yig‘ish. Keltirilgan ilmiy manbalar tahlili shuni ko‘rsatadiki, raqamli o‘yin texnologiyalari boshlang‘ich sinf o‘quvchilarida kreativ tafakkurni rivojlantirishning eng samarali vositalaridan biri hisoblanadi. Jahon pedagogik tadqiqotlarida (Prensky, Gee, Torrens) o‘yinlar o‘quvchilarning mustaqil fikrlash, xatodan qo‘rqmasdan tajriba qilish, noodatiy yechimlar topish va strategik fikrlash ko‘nikmalarini rivojlantirishi qat’iy asoslab berilgan. Raqamli o‘yin jarayonida bola real muammolarni model qiladi, ularni turli yondashuvlar orqali hal qiladi va shu orqali kreativlikning asosiy komponentlari – originallik, moslashuvchanlik va ravonlikni takomillashtiradi. Mahalliy

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

tadqiqotlar (R. Adizov, Z.K. Kalendarova, M.A. Mamasaidova, Sh.U. Nurullayeva) ijodiy o‘qish, fikrlash jarayonining bosqichmabosqich shakllanishi va muammoli vaziyatlar orqali kreativ tafakkur rivojlanishini yoritadi. Biroq bu ishlarda raqamli o‘yinlarning o‘quv jarayoniga integratsiyasi yetarlicha ochib berilmagan. Shu bois o‘zbek ta’limi uchun bu yo‘nalish yangi ilmiy izlanishlar talab etadi.Xalqaro platformalar (Scratch, Minecraft Education, Kahoot!, Quizizz) bo‘yicha o‘tkazilgan tadqiqotlar raqamli o‘yinlarning o‘quvchilar motivatsiyasini kuchaytirishi, mantiqiy operatsiyalarni faollashtirishi, tasavvur va fikrlash tezligini oshirishi aniq dalillar bilan tasdiqlaydi. O‘zbekiston ta’lim siyosatida raqamlashtirish ustuvor yo‘nalish sifatida belgilangan bo‘lsada, aynan kreativ tafakkurga yo‘naltirilgan o‘yin texnologiyalarining metodik tizimi hali to‘liq shakllanmagan. Umuman olganda, mavjud adabiyotlar quyidagi haqiqatni namoyon etadi: raqamli o‘yinlar – oddiy o‘yin emas, balki bolalarning tafakkurini chuqurlashtiruvchi, ijodiy kuchini uyg‘otuvchi, xatodan o‘rganishga undovchi intellektual laboratoriyadir. Boshlang‘ich sinf yoshida esa bunday laboratoriya ijodiy fikr kurtagini yetiltiruvchi eng serhosil maydondir. Shu bois mazkur mavzu bo‘yicha ilmiy tadqiqot olib borish nafaqat dolzarb, balki ta’limning zamonaviy talablari nuqtai nazaridan ham zarurdir.. Raqamli o‘yinlar bolaning “qo‘rqmasdan sinab ko‘rish”, “xatodan o‘rganish”, “yangi strategiya topish” kabi kreativlikning asosiy mexanizmlarini tabiiy ravishda ishga soladi. Mahalliy ilmiy manbalar esa kreativ tafakkurni rivojlantirishning umumiy psixologik va pedagogik asoslarini yoritadi, biroq ular orasida raqamli o‘yinlar bilan bog‘langan maxsus metodika yetarlicha ishlab chiqilmagani aniqlanadi. Bu bo‘shliq mazkur tadqiqotning zarurligini yanada kuchaytiradi. Xalqaro platformalar – Scratch, Minecraft Education, Kahoot, Quizizz – o‘quvchilar tasavvuri va mantiqiy fikrlashini samarali rivojlantirishi tajribada isbotlangan bo‘lsa-da, ularning o‘zbek boshlang‘ich ta’limi uchun moslashtirilgan modeli hali to‘liq shakllanmagan. Olingan ilmiy xulosalar shuni ta’kidlaydiki, raqamli o‘yin texnologiyalaridan o‘ylangan metodika asosida foydalanish kreativ tafakkurni rivojlantirishning yangicha, innovatsion va yuqori samarali yo‘lidir. Bu yo‘l bolaga nafaqat bilim, balki izlanish, tajriba, ijod va mustaqil qaror qilish kuchini hadya etadi. Raqamli o‘yinlar bolaga cheklanmagan fikrlash erkinligini beradi: u erkin izlanadi, xato qiladi, yana urinadi, yangi strategiyalar yaratadi va eng muhimi – o‘zi o‘ylaydi. Ana shu jarayonlar kreativ tafakkurning tabiiy mexanizmlarini ishga solib, bolaning ichki intellektual energiyasini uyg‘otadi. Tahlil shuni ko‘rsatadiki, dunyo tajribasida game-based learning, gamifikatsiya va interaktiv o‘yin platformalari ijodkorlik, muammoli vaziyatni hal qilish, fazoviy tasavvur va mantiqiy fikrlashni sezilarli darajada kuchaytiradi.

Xulosa. Boshlang‘ich ta'lim jarayonida raqamli texnologiyalardan oqilona va maqsadli foydalanish o‘quvchilarning ijodiy (kreativ) qobiliyatlarini rivojlantirishning samarali vositasi hisoblanadi. Bu jarayon o‘quvchilarning nafaqat fanlarni chuqur o‘zlashtirishi, balki kelgusida zamonaviy dunyo talablariga javob beruvchi, mustaqil fikrlaydigan va raqobatbardosh kadrlar bo‘lib yetishishida muhim poydevor vazifasini bajaradi. Ta'lim tizimini raqamlashtirish – bu shunchaki texnik jihozlash emas, balki o‘qitish falsafasini o‘zgartirish demakdir. Boshlang‘ich sinflardanoq o‘quvchilarga planshet, smart doska va zamonaviy dasturlar orqali bilim berish ularning tasavvur chegaralarini kengaytiradi. An'anaviy darsliklardagi quruq matnlar o‘rnini vizual animatsiyalar, 3D modellar va multimedia loyihalari egallashi bolalarning o‘z fikrini erkin bayon etishiga va nostandart yechimlar topishiga yo‘l ochadi.Bugungi kunda raqamli texnologiyalar o‘quvchini tayyor axborot iste'molchisidan faol ijodkorga aylantirmoqda. O‘quvchilar kichik loyihalar, raqamli chizmalar va ijodiy taqdimotlar tayyorlash jarayonida o‘zlarining yashirin iste'dodlarini yuzaga chiqaradilar. Tadqiqot natijalariga tayanib shuni

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.

xulosa qilish mumkinki, raqamli texnologiyalar boshlang‘ich ta'limda kreativlikni rivojlantirishning qudratli vositasidir. Biroq bu jarayonning muvaffaqiyati ko‘p jihatdan texnologiyaning o‘ziga emas, balki uni o‘quv jarayoniga qanday tatbiq etilishiga bog‘liq.Birinchidan, zamonaviy raqamli kontentlar bolaning yoshiga, ruhiy va jismoniy rivojlanish xususiyatlariga mos bo‘lishi shart. Ikkinchidan, o‘qituvchi o‘quvchini faqat texnologiyaga bog‘lab qo‘ymasdan, uni jonli muloqot, jamoaviy ijod va kitobxonlik bilan uyg‘un holda olib borishi kerak. Agarda raqamli muhit pedagogik talablar asosida to‘g‘ri boshqarilsa, u har bir o‘quvchining ichki kreativ potensialini to‘laqonli ochib berishga, ularning kelgusida raqobatbardosh, erkin va ijodiy fikrlaydigan shaxs bo‘lib kamol topishiga mustahkam poydevor yaratadi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Prensky M. Digital GameBased Learning. New York: McGrawHill, 2001.
2. Geye J.P. What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
3. Torrance E.P. Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT): Norms–Technical Manual. Scholastic Testing Service, 2008.
4. Minecraft Education Edition. Microsoft Official Documentation, 2020.
5. Resnick M. Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers, and Play. MIT Press, 2017.
6. Kalendarova Z.K. Boshlang‘ich ta’limda ijodiy fikrlashni rivojlantirish metodlari. Toshkent: Fan, 2019.
7. Adizov R. Kreativ tafakkur va uning rivojlanish mexanizmlari. Toshkent: O‘qituvchi, 2020.
8. Mamasaidova M.A. Boshlang‘ich sinf o‘quvchilari tafakkur faoliyatini rivojlantirish metodikasi. Termiz: Surxon, 2021.

© Ushbu material Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) litsenziyasi asosida tarqatiladi.