RAQAMLI TA'LIM MUHITIDA BOSHLANG'ICH SINF O'QUVCHILARINING KREATIV QOBILIYATLARINI RIVOJLANTIRISHNING PEDAGOGIK-METODOLOGIK ASOSLARI

Akmalova Gulhayo
Jizzax davlat pedagogika universiteti

Annotatsiya. Maqolada raqamli ta'lim muhitining boshlang'ich sinf o'quvchilarida kreativ (ijodiy) qobiliyatlarni rivojlantirishga ta'siri pedagogik-metodologik jihatdan tahlil qilinadi. Kreativlikning tarkibiy komponentlari, raqamli ta'lim muhitining didaktik imkoniyatlari hamda ularni boshlang'ich ta'lim amaliyotiga tatbiq etish mexanizmlari yoritiladi. Tadqiqot natijasida raqamli vositalar asosida kreativ qobiliyatlarni rivojlantirishning pedagogik shart-sharoitlari va bosqichma-bosqich modeli taklif etiladi.

Kalit so'zlar: raqamli ta'lim muhiti, kreativ qobiliyat, boshlang'ich ta'lim, ijodiy tafakkur, pedagogik texnologiya, STEAM ta'lim, interaktiv ta'lim vositalari.

Kirish

Zamonaviy ta'lim tizimining ustuvor vazifalaridan biri o'quvchilarda nafaqat bilim, ko'nikma va malakalarni shakllantirish, balki mustaqil fikrlash, muammoni nostandart yo'l bilan hal qilish va yangi g'oyalar yaratish qobiliyatini rivojlantirishdan iborat. Boshlang'ich ta'lim bosqichi bu jarayonda alohida ahamiyatga ega, chunki aynan shu yoshda bolaning ijodiy tafakkuri, tasavvuri va bilish faolligi eng jadal shakllanadi. Raqamli texnologiyalarning ta'lim jarayoniga chuqur kirib borishi bu boradagi imkoniyatlarni sifat jihatidan yangi bosqichga olib chiqmoqda: interaktiv taxtalar, ta'limiy platformalar, multimedia resurslari, dasturlash asoslari o'yinlari va sun'iy intellektga asoslangan vositalar o'quvchiga faqat axborot qabul qiluvchi emas, balki faol ijodkor sifatida ishtirok etish imkonini beradi. Shu bilan birga, amaliyotda raqamli vositalardan ko'pincha faqat texnik yordamchi sifatida, an'anaviy usullарни takrorlash uchun foydalanilmoqda, bu esa ularning ijodiy salohiyatini to'liq ishga solmaydi. Ushbu ziddiyat maqola mavzusining dolzarbligini belgilaydi.

Adabiyotlar tahlili va muammoning qo'yilishi

Kreativlik tushunchasi pedagogika va psixologiyada ko'p qirrali hodisa sifatida talqin etiladi — u yangi, o'ziga xos va qadrli mahsulot yarata olish qobiliyati sifatida, tafakkurning moslashuvchanligi, ravonligi, originalligi va tafsilotlarni ishlab chiqish kabi komponentlar orqali tavsiflanadi. Boshlang'ich sinf o'quvchisi uchun bu, avvalo, muammoni turlicha yechish yo'llarini topish, o'z fikrini erkin ifodalash, rasm, matn, loyiha yoki o'yin ko'rinishida yangi g'oya yaratish qobiliyatidir. Rivojlantiruvchi ta'lim nazariyasiga ko'ra, bola ijodiy qobiliyati faqat faol, izlanuvchan faoliyat jarayonida, kattalar bilan hamkorlikda va o'zi uchun "yaqin rivojlanish zonasi"da rivojlanadi. Raqamli ta'lim muhiti aynan shu faollikni ta'minlash uchun kengaytirilgan imkoniyatlar yaratadi: vizual-obrazli fikrlashni qo'llab-quvvatlovchi multimedia kontenti, darhol qayta aloqa beruvchi interaktiv topshiriqlar, o'quvchiga mustaqil tanlov va eksperiment qilish imkonini beruvchi ochiq platformalar. Ammo bugungi amaliyotda ushbu imkoniyatlar ko'pincha tizimli emas, balki epizodik tarzda qo'llanilmoqda, bu esa muammoning ilmiy-metodik jihatdan chuqur ishlab chiqilishini talab qiladi.

Tadqiqot metodologiyasi

Tadqiqotda nazariy tahlil, sintez, umumlashtirish, qiyoslash hamda pedagogik kuzatuv usullaridan foydalanildi. Boshlang'ich ta'lim, bolalar psixologiyasi va raqamli didaktika sohasidagi nazariy qarashlar tizimlashtirildi; raqamli ta'lim muhitining tarkibiy elementlari (dasturiy vositalar, interaktiv resurslar, ta'lim platformalari, gamifikatsiya elementlari) kreativlikning tarkibiy komponentlari bilan o'zaro bog'liqligi nuqtai nazaridan tahlil qilindi.

Tahlil va muhokama

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

Tadqiqot jarayonida raqamli ta'lim muhitida boshlang'ich sinf o'quvchilarining kreativ qobiliyatlarini rivojlantirishning quyidagi pedagogik mexanizmlari aniqlandi:

Birinchi mexanizm — muammoli-ijodiy topshiriqlar tizimi. O'quvchiga tayyor javobni emas, balki bir nechta yechim variantini taqdim etuvchi topshiriqlar (masalan, raqamli hikoya tuzish, rasmni "davom ettirish", interaktiv boshqotirma yaratish) tafakkurning ravonligi va moslashuvchanligini rivojlantiradi.

Ikkinchi mexanizm — vizual-loyihaviy faoliyat. Grafik muharrirlar, raqamli rasm chizish va taqdimot tuzish vositalari yordamida o'quvchi o'z g'oyasini mustaqil timsollarda ifodalash imkoniyatiga ega bo'ladi, bu esa original mahsulot yaratish ko'nikmasini shakllantiradi.

Uchinchi mexanizm — gamifikatsiya va o'yin orqali izlanish. Ta'limiy o'yinlar va topshiriqlar ballar, darajalar va darhol qayta aloqa orqali o'quvchining ichki motivatsiyasini kuchaytiradi, xato qilishdan qo'rqmasdan yangi yechimlarni sinab ko'rishga undaydi.

To'rtinchi mexanizm — hamkorlikdagi raqamli ijod. Kichik guruhlarda umumiy raqamli loyiha (masalan, elektron devor gazeta, qisqa animatsion syujet) ustida ishlash o'quvchida fikrlarni birlashtirish, muqobil g'oyalarni qadrlash va jamoaviy ijodkorlik ko'nikmalarini rivojlantiradi.

Ushbu mexanizmlarning samarali ishlashi bir qator pedagogik shart-sharoitlarni talab qiladi: o'qituvchining raqamli-metodik tayyorgarligi, topshiriqlarning yosh xususiyatlariga mosligi, ekran vaqtining me'yorlashtirilishi hamda raqamli faoliyatning an'anaviy ijodiy faoliyat (chizish, qo'lda yasash, og'zaki ijod) bilan uyg'unlashtirilishi.

Xulosa va tavsiyalar

Raqamli ta'lim muhiti boshlang'ich sinf o'quvchilarida kreativ qobiliyatlarni rivojlantirish uchun boy pedagogik salohiyatga ega, biroq bu salohiyat faqat maqsadli, bosqichma-bosqich va metodik jihatdan asoslangan yondashuv orqali ro'yobga chiqadi. Tavsiya etiladiki: boshlang'ich sinf darslarida muammoli-ijodiy raqamli topshiriqlar tizimi joriy etilsin; o'qituvchilar uchun raqamli-pedagogik kompetentsiyani oshirish bo'yicha maxsus metodik qo'llanmalar ishlab chiqilsin; raqamli va an'anaviy ijodiy faoliyat turlari uyg'un tarzda rejalashtirilsin. Ushbu yo'nalishdagi keyingi tadqiqotlar aniqlangan mexanizmlarning amaliy samaradorligini tajriba-sinov asosida tekshirishga qaratilishi maqsadga muvofiqdir.

Foydalanilgan adabiyotlar ro’yxati

1. Torrance, E. P. (1966). *Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-technical manual*. Personnel Press.
2. Motukeeva, A., Azhibaeva, A., Kulbachaev, D., Abdyrakunova, Z., & Toloev, M. (2024). Formation of creative thinking among students in the digital educational environment. https://doi.org/10.1177/20427530241307671
3. Bataineh, R. F., Bataineh, R. F., AlAli, R. M., Alotaibi, S. B., Al-Barakat, A. A., Al-Saud, K. M., Aboud, Y. Z., & Ibrahim, N. A. (2025). Digital frontiers: The transformative potential of e-learning in cultivating Arab primary school learners' creativity. *SAGE Open*. https://doi.org/10.1177/21582440251408317
4. Anapiyayeva, S., Uaisova, G., Yessenova, K., Balmuzdak, S., & Apakhayev, N. (2025). Digital design as a tool for teaching primary schools' students to recognise artistic techniques in texts. https://doi.org/10.1177/20427530251358506
5. Kulboyeva D.A. Formation of creativity of primary school students// Published by International journal of Social Sciences & Interdisciplinary Research., under Volume: 11 Issue: 10 in October-2022. 246-249-betlar.
6. Kulboyeva D.A. Boshlang`ich sinf o`quvchilarini kreativligini shakllantirish // Science and innovation international scientific journal. Volume 1 ISSUE 7. 316-318 b.

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

7. Mohammed, M., Fatemah, A., & Hassan, L. (2024). Effects of gamification on motivations of elementary school students: An action research field experiment. *Simulation & Gaming*. https://doi.org/10.1177/10468781241237389
8. Fayzullayeva, M. (2023). Ta'lim jarayonini raqamli texnologiyalar asosida tashkil qilish va rivojlantirishning didaktik modeli. *Ta'lim, fan va innovatsiya*, (6), 222–225.

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