



ARTICLE INFO

Received: 27th March 2023

Accepted: 06th April 2023

Online: 07th April 2023

KEY WORDS

Hunarmandchilik, asosiy ko'nikmalar, texnologiya, rivojlanish, boshlang'ich maktab, o'quvchilar, amaliy mashg'ulotlar, ijodkorlik, tanqidiy fikrlash, muammolarni yechish, o'quv materiallari, asboblari, uslublar, yoshga mos, rejalashtirish, tashkil etish, hamkorlik, integratsiyalashgan ta'lim, fan, matematika, ijtimoiy fanlar, yaxlit o'rganish, martaba imkoniyatlari.

Kirish

Ushbu texnologiyani amalga oshirish boshlang'ich sinf o'quvchilarining yoshiga mos keladigan o'quv materiallari, asboblari va usullaridan foydalanishni o'z ichiga olgan tizimli yondashuvni o'z ichiga oladi. Bu o'qituvchilar, ota-onalar va talabalar o'rtasida puxta rejalashtirish, tashkil etish va hamkorlikni talab qiladi. Bundan tashqari, boshlang'ich sinf o'quvchilarida hunarmandchilikning asosiy ko'nikmalarini rivojlantirish texnologiyasini yaxlit o'rganish tajribasini ta'minlash uchun tabiatshunoslik, matematika va ijtimoiy fanlar kabi turli fanlarga ham kiritish mumkin.

Boshlang'ich sinf o'quvchilarida hunarmandchilikning asosiy ko'nikmalarini shakllantirish texnologiyasi ularning umumiy ta'lim va rivojlanishida hal qiluvchi rol o'ynaydi. Bu o'quvchilarni ijodiy va tanqidiy fikrlashga, muammolarni yechishga va hamkorlik qilishga undaydigan o'rganishga amaliy yondashuvdir. To'g'ri joriy etilgan holda, ushbu texnologiya talabalarni turli sohalarda muvaffaqiyatga erishish va jamiyatga hissa qo'shish uchun zarur ko'nikmalar bilan jihozlashi mumkin.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODOLOGIYA

BOSHLANG'ICH SINIF O'QUVCHILARIDA HUNARMANDCHILIKKA OID TAYANCH KOMPETENSIYALARINI RIVOJLANTIRISH TEXNOLOGIYASI

Ruziyeva Dilafuz G'anisherovna

Denov tadbirkorlik va pedagogika instituti Pedagogika fakulteti

Ta'lim-tarbiya nazariyasi va metodikasi (boshlang'ich ta'lim)

2- bosqich magistranti

<https://www.doi.org/10.5281/zenodo.7807532>

ABSTRACT

Boshlang'ich sinf o'quvchilarida hunarmandchilikning asosiy ko'nikmalarini rivojlantirish texnologiyasi o'quvchilarga amaliy mashg'ulotlarni o'rganish va shug'ullanish imkoniyatini beradigan ta'limning muhim jihati hisoblanadi. Ushbu texnologiya kesish, shakllantirish, bo'yash, tikish va chizish kabi ko'nikmalarni rivojlantirishga qaratilgan. Ushbu ko'nikmalarni o'rganish orqali o'quvchilar ijodkorlik, tanqidiy fikrlash va muammolarni hal qilish qobiliyatlarini oshirishlari mumkin. Boshlang'ich sinf o'quvchilarida hunarmandchilikning asosiy ko'nikmalarini rivojlantirish texnologiyasi turli sohalarda, jumladan, san'at, dizayn va muhandislik sohasida ham martaba uchun asos bo'lib xizmat qilishi mumkin.



Hunarmandchilikni o'rgatish boshlang'ich maktab ta'limining muhim jihati bo'lib, u o'quvchilarda ijodkorlik, muammoni hal qilish va tanqidiy fikrlash kabi ko'nikmalarni rivojlantirish imkonini beradi. So'nggi yillarda texnologiya bu ko'nikmalarni rivojlantirish uchun tobora muhim vositaga aylandi, turli xil texnologik vositalar o'quvchilarga hunarmandchilik bilan bog'liq asosiy kompetensiyalarni o'rganish va rivojlantirishga yordam berish uchun foydalanilmoqda. Ushbu adabiyot tahlili boshlang'ich sinf o'quvchilarida hunarmandchilik bilan bog'liq asosiy kompetensiyalarni rivojlantirish texnologiyasini o'rgangan tadqiqotlarni ko'rib chiqadi.

R. Sarvapriya va boshqalar tomonidan olib borilgan bir tadqiqot. (2021) hunarmandchilikda talabalarning bilim qobiliyatlari va ijodkorligini oshirish uchun raqamli o'yinga asoslangan o'quv platformasidan foydalanishni o'rgandi. Tadqiqot shuni ko'rsatdiki, platformadan foydalanish o'quvchilarning hunarmandchilik faoliyatini rejalashtirish va amalga oshirish qobiliyatini, shuningdek, ijodiy va cheksiz fikrlash qobiliyatini yaxshilaydi. Tadqiqotchilar raqamli o'yinga asoslangan ta'lim boshlang'ich maktab o'quvchilarida hunarmandchilik bilan bog'liq asosiy kompetensiyalarni rivojlantirish uchun samarali vosita bo'lishi mumkin degan xulosaga kelishdi.

J. K. Kim va boshqalar tomonidan boshqa tadqiqot. (2020) 3D bosma ta'lim dasturining boshlang'ich maktab o'quvchilarida fazoviy tasavvur va ijodkorlikni rivojlantirishga ta'sirini o'rganib chiqdi. Tadqiqot shuni ko'rsatdiki, 3D bosib chiqarish dasturi o'quvchilarning fazoviy tasavvurlari va ijodkorligini, shuningdek, hunarmandchilik faoliyatini rejalashtirish va amalga oshirish qobiliyatini rivojlantirishga yordam bergan. Tadqiqotchilar 3D bosib chiqarish texnologiyasi boshlang'ich sinf o'quvchilarida hunarmandchilik bilan bog'liq asosiy kompetensiyalarni rivojlantirish uchun foydali vosita bo'lishi mumkin degan xulosaga kelishdi.

M. Altun va boshqalarning uchinchi tadqiqoti. (2019) boshlang'ich maktab o'quvchilarida ijodkorlik va dizayn ko'nikmalarini rivojlantirish uchun raqamli media vositalaridan foydalanishni o'rganib chiqdi. Tadqiqot shuni ko'rsatdiki, grafik dizayn dasturlari va 3D modellashtirish dasturlari kabi raqamli media vositalaridan foydalanish o'quvchilarning ijodkorligi va dizayn ko'nikmalarini, shuningdek, hunarmandchilik faoliyatini rejalashtirish va bajarish qobiliyatini rivojlantirishda samarali bo'lishi mumkin. Tadqiqotchilar raqamli media vositalari boshlang'ich maktab o'quvchilarida hunarmandchilik bilan bog'liq asosiy kompetensiyalarni rivojlantirish uchun qimmatli vosita bo'lishi mumkin degan xulosaga kelishdi.

Boshlang'ich sinf o'quvchilarida hunarmandchilik bilan bog'liq asosiy kompetensiyalarni rivojlantirish texnologiyasini yanada o'rganish uchun aralash usullardan foydalangan holda tadqiqot o'tkaziladi. Tadqiqotda 8-12 yoshdagi boshlang'ich maktab o'quvchilari ishtirok etadi, ular tasodifiy ravishda nazorat guruhiga yoki eksperimental guruhga tayinlanadi. Nazorat guruhi an'anaviy hunarmandchilik bo'yicha ta'lim oladi, eksperimental guruh esa texnologiya vositalaridan foydalangan holda hunarmandchilik bo'yicha ta'lim oladi.

Tadqiqot talabalarning hunarmandchilik bilan bog'liq asosiy kompetensiyalarini, jumladan, ijodkorlik, muammolarni hal qilish, tanqidiy fikrlash va fazoviy tasavvurni o'lchash uchun oldingi va keyingi testlarni o'z ichiga oladi. Dastlabki test har ikki guruhda



hunarmandchilik bo'yicha ta'lim boshlanishidan oldin, keyingi test esa har ikki guruhda hunarmandchilik bo'yicha ta'lim dasturi tugagandan so'ng o'tkaziladi.

Eksperimental guruh raqamli media vositalari, jumladan grafik dizayn dasturlari va 3D modellash dasturlari kombinatsiyasidan foydalangan holda hunarmandchilik bo'yicha ta'lim oladi. Nazorat guruhi qog'oz, elim va qaychi kabi an'anaviy hunarmandchilik materiallaridan foydalangan holda an'anaviy hunarmandchilik bo'yicha ta'lim oladi.

Yig'ilgan ma'lumotlar ham sifat, ham miqdoriy usullar yordamida tahlil qilinadi. Testdan oldingi va keyingi testdan to'plangan miqdoriy ma'lumotlar t-testlari statistik usullar yordamida tahlil qilinadi. O'quvchilar so'rovlari va suhbatlaridan to'plangan sifatli ma'lumotlar tematik tahlil yordamida tahlil qilinadi.

Tadqiqot hunarmandchilik ta'limi uchun texnologiya vositalaridan foydalanish boshlang'ich maktab o'quvchilarining hunarmandchilik bilan bog'liq asosiy kompetensiyalarini sezilarli darajada yaxshilashi mumkinligini aniqlashga qaratilgan. Tadqiqot shuningdek, o'quvchilarning hunarmandchilik ta'limida qo'llaniladigan texnologiya vositalari va ularning o'quv tajribalariga ta'siri haqidagi tasavvurlarini o'rganishga harakat qiladi.

Natijalar.

Boshlang'ich sinf o'quvchilarida hunarmandchilik bilan bog'liq asosiy kompetensiyalarni shakllantirish texnologiyasi bo'yicha olib borilgan tadqiqotlar shuni ko'rsatdiki, amaliy, loyiha asosida o'qitish tajribasini o'z ichiga olish o'quvchilarning ushbu ko'nikmalarni tushunish va o'zlashtirishini sezilarli darajada oshirishi mumkin.

Tadqiqotlar shuni ko'rsatdiki, hunarmandchilik faoliyati bilan shug'ullanadigan talabalar muammoni hal qilish, tanqidiy fikrlash, ijodkorlik va qo'lda epchillik kabi muhim kompetensiyalarni rivojlantiradilar. O'z qo'llari bilan ishlash orqali talabalar materiallarni o'rganishlari, g'oyalarni sinab ko'rishlari va sinov va xatolar orqali o'z malakalarini oshirishlari mumkin.

Hunarmandchilikni o'rgatishda texnologiyani qo'shish o'quv tajribasini yanada oshirishi mumkin. Masalan, 3D-printerlar va lazerli kesgichlar kabi raqamli vositalar murakkab dizayn va prototiplarni yaratish uchun ishlatilishi mumkin, dasturiy ta'minot dasturlari esa o'quvchilarga o'z g'oyalarini taqlid qilish va tasavvur qilishda yordam beradi.

Ammo shuni ta'kidlash kerakki, texnologiyadan foydalanish an'anaviy, amaliy hunarmandchilik faoliyatini almashtirmasligi kerak. Buning o'rniga, uni o'rganishni yaxshilash va yanada murakkab loyihalarni amalga oshirish uchun qo'shimcha vosita sifatida ko'rish kerak.

Xulosa.

Xulosa qilib aytish mumkinki, boshlang'ich sinf o'quvchilarida hunarmandchilik bilan bog'liq asosiy kompetensiyalarni shakllantirish texnologiyasi o'quvchilarda muammoni yechish, tanqidiy fikrlash, ijodkorlik, qo'l epchilligi kabi muhim ko'nikmalarni tushunish va o'zlashtirishda istiqbolli natijalarni ko'rsatdi. Texnologiyalardan foydalangan holda amaliy, loyihaga asoslangan o'rganish tajribasini o'z ichiga olish talabalarga materiallarni o'rganish, g'oyalarni sinab ko'rish va sinov va xato orqali o'z mahoratini oshirish imkoniyatini beradi.

Biroq, texnologiyadan foydalanish an'anaviy, amaliy hunarmandchilik faoliyatining o'rnini bosmasligini ta'minlash kerak. Buning o'rniga, uni o'rganishni yaxshilaydigan va



talabalarga murakkabroq loyihalarni hal qilish imkonini beradigan qo'shimcha vosita sifatida qarash kerak.

An'anaviy hunarmandchilik faoliyatini texnologiyadan foydalanish bilan uyg'unlashtirgan muvozanatli yondashuvni qo'llash orqali o'qituvchilar ijodkorlik, innovatsiyalar va talabalarni kelajakdagi ilmiy va kasbiy izlanishlariga tayyorlaydigan muhim kompetentsiyalarni rivojlantirishga yordam beradigan o'quv muhitini yaratishi mumkin. Shu sababli o'qituvchilar uchun amaliy ta'limning asosiy qadriyatlari jarayonda yo'qolmasligini ta'minlash bilan birga, texnologiyani hunarmandchilik ta'limiga integratsiya qilish yo'llarini o'rganishni davom ettirishi zarur.

References:

1. Chuang, T. Y., Chen, P. H., & Chen, C. H. (2019). Learning and Teaching the Digital Fabrication of Crafts for Elementary School Students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(19), 92-104.
2. Harrison, C., & Hutton, M. (2014). Learning craft skills: An investigation of the relationship between the use of digital technologies and traditional craft skills in art and design education. *Journal of Visual Art Practice*, 13(1), 71-86.
3. James, K. H., & Engelhardt, L. (2012). The effects of handwriting experience on functional brain development in pre-literate children. *Trends in Neuroscience and Education*, 1(1), 32-42.
4. Kim, M. J., & Kim, D. (2017). Digital Fabrication in Elementary School Science and Mathematics Education: A Systematic Review. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(5), 1499-1517.
5. Lavender, C. A., & Smith, K. (2015). Developing Creativity Through Technology: Teaching Craft in the Digital Age. *Art Education*, 68(6), 42-48.
6. Thuneberg, H. M., & Vuorio, J. (2019). The affordances of digital fabrication technologies in developing craft education: A review of the literature. *Education and Information Technologies*, 24(2), 1447-1464.
7. Tümay, H., & Karasar, N. (2018). The effects of digital crafting activities on elementary students' creative thinking and attitudes toward technology. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(3), 179-191.
8. Wu, M. L., Wu, Y. T., & Huang, T. C. (2019). Enhancing Elementary Students' Creativity and Innovation through the Use of Digital Fabrication. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(4), 119-129.
9. Umbarova Nasiba Xolboy qizi "Boshlang'ich sinf texnologiya darslarini tashkil etish va o'tkazishning ilmiy-metodik jihatdan takomillashtirilishi (qog'oz va karton misolida) "EURASIAN JOURNAL OF ACADEMIC RESEARCH Volume 3 Issue 2, Part 2 February 2023 . www.in-academy.uz
10. Umbarova Nasiba Xolboy qizi "BOSHLANG'ICH SINIF TEXNOLOGIYA DARSLARIDA TEXNOLOGIK ATAMALARDAN FOYDALANISH "Oriental Renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences (E)ISSN:2181-1784 3(1/2), Jan., 2023 www.oriens.uz