

BO‘LAJAK BOSHLANG‘ICH SINIF O‘QITUVCHILARIDA KREATIV FAOLIYATNI TAKOMILLASHTIRISH TEXNOLOGIYASI

Ibraimova Dilfuza Xushboqovna

Termiz davlat pedagogika instituti magistranti

<https://doi.org/10.5281/zenodo.20566265>

Annotatsiya Mazkur tadqiqotda bo‘lajak boshlang‘ich sinif o‘qituvchilarida kreativ faoliyatni takomillashtirishning nazariy va amaliy asoslari yoritilgan. Kreativlikning pedagogik faoliyatdagi o‘rni, uni rivojlantirishga xizmat qiluvchi innovatsion pedagogik texnologiyalar hamda zamonaviy ta‘lim metodlarining ahamiyati tahlil qilingan. Shuningdek, bo‘lajak o‘qituvchilarning mustaqil fikrlashi, muammolarga ijodiy yondashuvi, yangi g‘oyalar yaratish qobiliyatini rivojlantirishga qaratilgan texnologiyalar va ularning samaradorligi ochib berilgan. Tadqiqot natijalari kreativ kompetensiyalarni shakllantirish orqali ta‘lim sifatini oshirish imkoniyatlarini

Kalit so‘zlar: kreativlik, kreativ faoliyat, bo‘lajak o‘qituvchi, boshlang‘ich ta‘lim, pedagogik texnologiya, innovatsion ta‘lim, kreativ kompetensiya, ijodiy fikrlash, pedagogik mahorat, ta‘lim sifati, innovatsion yondashuv, kasbiy rivojlanish.

Kirish Jahon ta‘lim tizimida yuz berayotgan tub o‘zgarishlar pedagog kadrlarning kasbiy kompetentligiga yangi talablarni qo‘ymoqda. Zamonaviy maktab o‘qituvchisi nafaqat o‘z fanini mukammal bilishi, balki o‘quvchilarda mustaqil va ijodiy fikrlash ko‘nikmalarini shakllantirishi ham zarur. Shu nuqtai nazardan, bo‘lajak boshlang‘ich sinif o‘qituvchilarida kreativ faoliyatni rivojlantirish va takomillashtirish dolzarb pedagogik muammolardan biri hisoblanadi.

Boshlang‘ich ta‘lim bosqichi o‘quvchilarning shaxs sifatida shakllanishida muhim o‘rin tutadi. Ushbu bosqichda faoliyat yuritadigan o‘qituvchining kreativ salohiyati ta‘lim jarayonining samaradorligini belgilovchi asosiy omillardan biri sanaladi. Kreativ o‘qituvchi o‘quv jarayonini qiziqarli tashkil etadi, innovatsion metodlardan foydalanadi, o‘quvchilarning bilishga bo‘lgan qiziqishini oshiradi va ularni mustaqil izlanishga yo‘naltiradi. Bugungi kunda oliy ta‘lim muassasalarida bo‘lajak pedagoglarni tayyorlash jarayonida kreativ kompetensiyalarni rivojlantirishga alohida e‘tibor qaratilmoqda. Chunki kreativ fikrlash o‘qituvchining kasbiy faoliyatida uchraydigan muammolarni samarali hal etish, yangi pedagogik g‘oyalarni ilgari surish va ta‘lim jarayoniga innovatsiyalarni tatbiq etishda muhim ahamiyat kasb etadi. Shu sababli bo‘lajak boshlang‘ich sinif o‘qituvchilarining kreativ faoliyatini takomillashtirishga xizmat qiluvchi pedagogik texnologiyalarni ishlab chiqish va amaliyotga joriy etish zarurati ortib bormoqda. Mazkur tadqiqotning dolzarbligi ham aynan bo‘lajak o‘qituvchilarning ijodiy salohiyatini rivojlantirish, ularda kreativ fikrlash ko‘nikmalarini shakllantirish hamda innovatsion pedagogik texnologiyalar asosida kasbiy tayyorgarlik sifatini oshirish bilan belgilanadi. Tadqiqotda kreativ faoliyatni takomillashtirish texnologiyalarining mazmuni, tarkibiy qismlari va ularni ta‘lim jarayonida qo‘llash imkoniyatlari ilmiy-nazariy jihatdan tahlil qilinadi.

Bugungi kunda ta‘lim tizimi oldida turgan asosiy maqsad nafaqat bilimli, balki mustaqil va kreativ fikrlaydigan shaxsni tarbiyalashdir. STEAM ta‘lim texnologiyasi fanlararo bog‘liqlikni ta‘minlagan holda, o‘quvchilarda muammolarni hal qilish, loyihalash va mantiqiy fikrlash ko‘nikmalarini shakllantiradi.

Ekspirimental tajriba-sinov ishlarining maqsadi Tajriba-sinov ishlarining asosiy maqsadi — an’anaviy dars o‘tish usuli bilan STEAM yondashuvi asosida o‘tilgan darslarning o‘quvchilar kreativligiga ta‘sirini qiyosiy tahlil qilishdir. Aniqlovchi bosqich- bu o‘quvchilarning dastlabki kreativlik darajasini test va amaliy topshiriqlar orqali aniqlash. Shakllantiruvchi bosqich- bu

bosqich STEAM loyihalarini dars jarayoniga tatbiq etish. Keyingi bosqich bu nazorat bosqichining natijalarni tahlil qilish va samaradorlikni baholash bo'lib hisoblanadi.

STEAM ta'limi beshta asosiy yo'nalishni birlashtiradi: S(Science)- Tabiiy fanlar: Atrof-muhitni o'rganish va tajribalar o'tkazish. T (Technology) — Texnologiya: Raqamli vositalar va asboblardan bilan ishlash. E (Engineering) — Muhandislik: Konstruksiyalar yasash va modellashtirish. A (Art) — San'at: Estetiklik va kreativ dizayn. M (Mathematics) — Matematika: Hisob-kitob va mantiqiy o'lchovlar.

Milliy o'quv dasturini ishlab chiqish va amaliyotga joriy etishda qo'yilgan asosiy talab 21-asr ko'nikmalarini tarkib toptirish, kreativ va ijodiy rivojlantirishni sifat jihatidan yangi darajaga ko'tarish, tez o'zgarayotgan dunyoga moslashishni o'rgatishdan iboratdir. Shu bilan birga o'quv-tarbiya jarayoniga ta'limning innovatsion shakllari va usullarini joriy etishga qaratilgan. STEAM ta'limi tabiiy va iqtisodiy fanlar yo'nalishida o'quvchilarning egallagan bilim, ko'nikma va malakalarini kundalik hayot bilan bog'liqligini ko'rsatishda dars va sinfdan tashqari mashg'ulotlarda o'quv tadqiqotlarini o'tkazish, tajribalarni bajarish, loyihalashtirishga yo'naltirilgan ijodkorligini tarbiyalash, yangiliklar yaratishga bo'lgan qiziqishlarini rivojlantiruvchi kontent yaratilmoqda. STEAM -ta'limi bu real hayot talablaridan kelib chiqqan holda ilmiy texnikaviy konsepsiya doirasida integratsiyalashgan holda o'qitishdir. Ilk bor bu iborani amerikalik bakterolog Rita Kolvell 1990-yilda fanga kiritishni taklif qilgan. Biroq 2000-yildan boshlab faol

ishlatila boshlangan. STEAM yondashuvining eng mashhur namunasi Massachusetts Texnologiyalar Instituti (MIT). Bu mashhur universitetining shiori "Mind and hand" - "Aql va qo'l" dir. Massachusetts Texnologiya instituti STEAM kurslarini ishlab chiqdi va hatto ba'zi o'quv yurtlarida STEAM ta'lim markazlari yaratildi.¹

Tajriba-sinov jarayonidan namunalar: Eksperiment davomida "Aqlli shahar", "Qog'ozdan ko'prik qurish" yoki "Tabiiy indikatorlar tayyorlash" kabi loyihalar o'tkazildi. Misol: "Havo shari yordamida harakatlanuvchi mashina" loyihasi.

Vazifa: O'quvchilarga cheklangan materiallar (karton, qopqoq, somoncha, shar) beriladi. Kreativ yondashuv: O'quvchi mashina tez yurishi uchun uning vazni va aerodinamikasini o'zi loyihalaydi. Natija: O'quvchi fizik qonuniyatlarni (nyuton qonunlari) amalda ko'radi va muhandislik yechimini topadi.

5. Natijalar tahlili: O'tkazilgan eksperiment natijasida nazorat va tajriba guruhlaridagi ko'rsatkichlar quyidagicha o'zgardi:

Ko'rsatkichlar Tajribadan oldin Tajribadan keyin (STEAM guruhi)

Muammoni mustaqil hal qilish 35% 72%

Nostandart g'oyalar berish 20% 65%

Jamoada ishlash qobiliyati 40% 85%

Kreativlikni o'lchash metodologiyasi (E.P. Torrens testi asosida): Eksperiment jarayonida o'quvchilarning kreativlik darajasini aniqlashda jahon miqyosida tan olingan Ellis Pol Torrens metodikasidan foydalanildi. Tajriba-sinov ishlarida quyidagi to'rtta asosiy mezon asos qilib olindi:

Ravonlik (Fluency): Berilgan vaqt ichida o'quvchi tomonidan generatsiya qilingan g'oyalar soni. Moslashuvchanlik (Flexibility): G'oyalarning xilma-xilligi, bir yo'nalishdan ikkinchisiga oson o'ta olish. Originallik (Originality): Hech kimga o'xshamaydigan, noyob yechimlarni topish. Ishlab chiqilganlik (Elaboration): Tanlangan g'oyani detallar bilan boyitish va tugallangan holatga keltirish.

STEAM darslarida "5E" modeli asosida tajriba o'tkazish: Eksperimental darslarimiz 5E o'qitish modeli asosida qurildi, bu kreativlikni tizimli rivojlantirishga yordam beradi:

Engage (Jalb qilish): O'quvchilarda qiziqish uyg'otuvchi muammoli savol tashlanadi. Masalan: "Qanday qilib motor ishlatmasdan qayiqni harakatlantirish mumkin?" Explore (O'rganish): O'quvchilar guruhlariga bo'linib, materiallar bilan tajriba o'tkazadilar. Explain (Tushuntirish): Topilgan yechimlar ilmiy jihatdan (fizikyoki matematik) izohlanadi. Elaborate (Kengaytirish): Olingan bilim boshqa vaziyatga ko'chiriladi (masalan, qayiqni shamol kuchi bilan emas, reaktiv kuch bilan yuritish). Evaluate (Baholash): O'quvchi o'zining va do'stlarining ishiga tanqidiy va kreativ baho beradi.

Xulosa qilib aytganda, STEAM texnologiyalari boshlang'ich sinflarda kreativ faoliyatni rivojlantirishning shunchaki vositasi emas, balki ta'lim sifatini oshirishning fundamental omilidir. Eksperimental tadqiqotlarimiz tasdiqlaganidek, STEAM yondashuvi asosida ta'lim olgan o'quvchilar standart test sinovlarida ham, kreativ topshiriqlarda ham nazorat guruhiga nisbatan 25-30% yuqori natija ko'rsatdilar. Bu esa ushbu texnologiyani barcha maktablar o'quv dasturiga kengroq joriy etish zarurligini ko'rsatadi.

Adabiyotlar, References, Литературы:

1. Abdiyeva Q, Xolmurzayeva Y, "Boshlang'ich sinf o'quvchilarining steam ta'limi orqali o'z-o'zini rivojlantirish usullari", Practical problems and solutions to the use of theoretical laws in the sciences of the 21st century. Toshkent 2024.
2. Ismoilova M. "Boshlang'ich ta'limda innovatsiyalar". Toshkent, 2023.
3. Nuriddin B, Boshlang'ich sinf o'quvchilarining kreativ faoliyatini rivojlantirishda texnologiya fanining ahamiyati, "Maktabgacha va maktab ta'limi" jurnali Tom 34. Yakubova D. "STEAM — ta'limda yangicha yondashuv". Metodik qo'llanma.