



BOSHLANG'ICH SINIF O'QUVCHILARINI RAQAMLI VOSITALAR YORDAMIDA EZGULIK RUHIDA TARBIYALASH

Ne'matov Oybek Erkin o'g'li

Shahrisabz davlat pedagogika institute "Boshlang'ich ta'lim nazariyasi"
kafedrası Assistent o'qituvchisi tel: +998(88)154-47-77
E-mail: oybek.nematov1991@gmail.com

Aslonova Sevinch Asror qizi

Shahrisabz davlat pedagogika institute Pedagogika fakulteti
Boshlang'ich

ta'lim yo'nalishi 3-bosqich talabasi

<https://doi.org/10.5281/zenodo.17786664>

ARTICLE INFO

Qabul qilindi: 25-noyabr 2025 yil
Ma'qullandi: 28-noyabr 2025 yil
Nashr qilindi: 30-noyabr 2025 yil

KEY WORDS

raqamli vositalar, ezgulik tarbiyasi, axloqiy qadriyatlar, boshlang'ich sinf, multimedia, interaktiv ta'lim, ma'naviyat, raqamli pedagogika, psixologik rivojlanish, virtual muhit.

ABSTRACT

Mazkur maqolada boshlang'ich sinf o'quvchilarini raqamli vositalar yordamida ezgulik ruhida tarbiyalashning pedagogik, psixologik va axloqiy asoslari ilmiy nuqtai nazardan yoritiladi. Maqolada shuningdek o'quvchilarning yosh psixologiyasi, virtual muhitning tarbiyaviy imkoniyatlari, raqamli resurslardan foydalanishdagi xavfsizlik tamoyillari, o'qituvchi va ota-onalarning roli, raqamli texnologiyalar asosida ezgu fazilatlarini singdirishning metodik yo'llari tahlil qilinadi.

Boshlang'ich sinf o'quvchilarini raqamli vositalar yordamida ezgulik ruhida tarbiyalash bugungi ta'lim tizimining eng dolzarb yo'nalishlaridan biri hisoblanadi. Zero, zamonaviy raqamli makonda ulg'ayotgan yosh avlodning dunyoqarashi, xulq-atvori, emotsional reaksiyasi, ijtimoiy munosabati ko'p jihatdan ular tasavvur qilayotgan, ko'rayotgan va eshitayotgan kontent orqali shakllanadi. Bolalar dunyoni ko'p jihatdan vizual obrazlar, animatsiyalar, o'yinlar va interaktiv harakatlar orqali idrok etadi. Shu bois raqamli vositalar yordamida ta'lim-tarbiya jarayonini tashkil etish nafaqat o'quv samaradorligini oshiradi, balki ularda ezgulik, mehr-shafqat, do'stlik, birdamlik kabi axloqiy qadriyatlarni singdirishda ham nihoyatda kuchli pedagogik vosita sifatida qaralmoqda. Chunki bolalar kattalarga nisbatan tasvir, rang, ovoz, harakat, musiqiy ohang orqali berilgan g'oyani ancha tez va chuqur qabul qiladi. Ezgu g'oyalarni raqamli tarzda yetkazish ularning ongida barqaror axloqiy tasavvurlar shakllanishiga yordam beradi.

Raqamli vositalarning tarbiyaviy imkoniyatlari avvalo multimodal idrok mexanizmi bilan bog'liq. Multimodal idrok — bu tasvir, tovush, harakat, rang, ritm, emotsional fon kabi bir nechta sezgi kanallari bir vaqtning o'zida ishlashi bo'lib, u o'quvchilarning axloqiy g'oyalarni yanada samarali qabul qilishiga yordam beradi. Masalan, oddiy og'zaki hikoya orqali "do'stlik" haqida gapirish bilan do'stiga yordam bergan personaj haqida qisqa animatsiya ko'rsatishning ta'siri bir xil emas. Ikkinchisida bola ko'rgan obrazini o'z hayotiy tajribasiga yaqinlashtiradi, voqea rivoji orqali mehr-shafqatning natijasini ko'radi, personajlarning hissiyotini yuragi bilan

his qiladi. Bu esa “ezgulik” degan mavhum tushunchani bolalar ongida jonli, tushunarli va esda qolarli holga keltiradi.

Raqamli vositalarning yana bir muhim ijobiy jihati — ular bolalarda qahramonlar bilan identifikatsiya jarayonini kuchaytiradi. Identifikatsiya — bu bolalarning o‘zini ekranda ko‘rgan ideal obraz bilan taqqoslashi, unga o‘xshashga intilishi demakdir. Agar bolaga yaxshi ish qiluvchi, boshqalarga yordam beruvchi, adolat va saxovat ko‘rsatgan personajlar namoyish etilsa, u o‘zini shu obrazi bilan bog‘lay boshlaydi. Masalan, kichik yoshli o‘quvchilar multfilm qahramoniga o‘xshashni istaydi, shuning uchun uning qilgan xatti-harakatini ongli yoki ongsiz tarzda takrorlaydi. Bu esa tarbiyaning eng tabiiy va samarali yo‘lidir.

Raqamli vositalar yordamida ezgulik tarbiyasini berishda kontent tanlash juda muhim. Har qanday kontent bolaga mos kelavermaydi; ayniqsa, boshlang‘ich yoshdagi bolalar psixologik jihatdan sezgir bo‘lganliklari sababli ularning yoshiga mos, ruhiyatiga zarar yetkazmaydigan, ularni xavotirga solmaydigan, aksincha ruhlantiradigan, taskin beradigan, mehr, do‘stlik va totuvlikni targ‘ib qiladigan materiallar tanlanishi lozim. Chunki bolalar ko‘rgan tasvirni real hayotiy voqealardan ajrata olmaydi, ularning xayoloti hali shakllanish bosqichida bo‘lganligi sababli vizual material ularning hayotiy qarashiga bevosita ta‘sir qiladi.

Raqamli vositalar yordamida tarbiya berishda eng samarali shakllardan biri — animatsion videolar va qisqa metrajli hikoyalardir. Masalan, kichik yoshdagi bolalar ertak qahramonlari orqali yaxshilik va yomonlikning farqini yaxshi tushunadi. Animatsiyada yovuz personaj ko‘rinishi bo‘lsa ham, uning jazolanishi yoki yomon ishining oqibati aniq ko‘rsatilgani uchun bola “yaxshi amal — yaxshi natija, yomon amal — yomon natija” degan axloqiy saboqni chuqur o‘zlashtiradi. Bu jarayon og‘zaki aytilgan nasihatga nisbatan ancha samaralidir. Raqamli vositalardan foydalanishning yana bir muhim jihati — u bolalarda empatiya, ya‘ni boshqalarning his-tuyg‘usini his qilish ko‘nikmasini rivojlantiradi. Empatiya insonning ezgu fazilatlaridan biri bo‘lib, aynan bolalik davrida shakllanadi. Masalan, bir animatsiyada qahramon o‘z do‘stining qiynalganini ko‘rib yordam berishga urinayotgan sahna bolalarda mehr-muhabbat va yordam ko‘rsatish ehtiyojini uyg‘otadi. Shuningdek, raqamli hikoyalar orqali bolalar “agar men shu personajning o‘rnida bo‘lganimda nima qilardim?” degan o‘z-o‘ziga savol berishga o‘rgatiladi, bu esa ularda ichki tahlil ko‘nikmasini shakllantiradi.

Interaktiv o‘yinlar ham ezgulik tarbiyasini berishda kuchli vosita sifatida e‘tirof etiladi. Raqamli o‘yinlar, agar ular to‘g‘ri tanlangan bo‘lsa, bolani mustaqil fikrlashga, muammoli vaziyatni hal qilishga, boshqalarga yordam berishga, halollik, sabr, qat‘iyat, mas‘uliyat kabi fazilatlarini rivojlantirishga undaydi. Masalan, yordam berish orqali ball to‘plash, ijobiy xatti-harakat uchun rag‘bat olish, mehr-shafqat qaror qilinmaguncha o‘yin davom etmasligi kabi mexanizmlar bolani tarbiyaviy jihatdan to‘g‘ri yo‘naltiradi. Gamifikatsiya — ya‘ni o‘yin elementlari orqali o‘qitish — bolalarning psixologiyasiga juda mos keladi, ular o‘yin davomida sezmagan holda tarbiyalanadi.

Raqamli vositalar yordamida tarbiya berishda ota-ona va o‘qituvchining roli ham nihoyatda muhim. Chunki raqamli kontentni ko‘rishning o‘zi kifoya emas — uni tahlil qilish, mazmunini anglatish, kerakli xulosani chiqarishga yo‘naltirish muhimdir. Masalan, ezgulik aks etgan animatsiya tomosha qilingandan so‘ng, o‘qituvchi personajlarning harakatini baholalishi, “qaysi xatti-harakat to‘g‘ri bo‘ldi?”, “nega u yordam berdi?”, “agar yordam bermaganida nima bo‘lardi?” kabi savollar berishi tarbiya jarayonini chuqurlashtiradi. Bu savollar bolada tanqidiy va aks ettiruvchi fikrlashni rivojlantiradi.

Bundan tashqari, raqamli vositalar bolalarning axloqiy ongini shakllantirishda ham muhim o'rin tutadi. Axloqiy ong — bu bolaning yaxshi-yomonni ajrata olish ko'nikmasi bo'lib, u faqat og'zaki nasihat bilan shakllanmaydi. Vizual va interaktiv tarbiya bolaga axloqiy tasavvurlarni "his qilish" imkonini beradi. Masalan, boshqalarni xafa qilgan personajning yuzidagi qayg'u, yomon xatti-harakatdan so'ng uning boshiga tushgan muammo, aksincha, yordam bergan bola shodligi — bularning barchasi bola ongiga bevosita ta'sir qiladi. Axloqiy ong shakllangan o'quvchi esa real hayotda ham to'g'ri qaror qabul qila oladi.

Shuni ham ta'kidlash kerakki, raqamli vositalardan foydalanish jarayonida xavfsizlik masalasi alohida e'tiborni talab qiladi. Bolalar internetdagi zararli kontentga duch kelmasligi uchun o'qituvchi va ota-ona nazorati kuchli bo'lishi kerak. Raqamli tarbiya jarayonida faqat bolaning yoshiga mos, psixologik jihatdan xavfsiz, zo'ravonlikka, qo'pollikka yo'l qo'ymaydigan, ijobiy g'oyalarni targ'ib qiluvchi materiallar tanlanishi zarur. Raqamli savodxonlik elementlarini ham o'rgatish muhim — bolaga internet madaniyati, muloqot odobi, raqamli maydondagi xavfli vaziyatlar va ulardan himoyalalanish yo'l-yo'riqlari tushuntirilishi kerak.

Raqamli tarbiya jarayonida emosional rivojlanishning ham alohida o'rni borligi yuqorida ta'kidlangan edi. Ana shu fikrni davom ettirib aytish mumkinki, animatsiyalarda qahramonning quvonchi yoki iztirobi, qo'rquvi yoki yengillik hissi, mehribonligi yoki beparvoligi bolalarda odatda juda kuchli emotsional javob uyg'otadi. Bolalar ko'rgan emotsiyalarni real hayot bilan bog'laydi va shu orqali empatiya, boshqalarning his-tuyg'usini tushunish qobiliyati asta-sekin shakllanadi. Raqamli material yuqori bo'lgan tarbiyaviy videolarda, masalan, do'stini yo'qotgan yoki unga yordam bergan qahramonning yuz ifodasi, ovoz tebranishi va harakatlarining uyg'unligi bolaga ikki yuzli bo'lmagan ezgulikni jonli ravishda ko'rsatadi. Bunday hissiy tajribalar bola ruhiyatida ijobiy iz qoldiradi. Raqamli tarbiya jarayonining zamonaviy va eng samarali yo'nalishlaridan biri — bu virtual rolli o'yinlar orqali axloqiy qaror qabul qilish ko'nikmasini shakllantirishdir. Bu o'yinlar bolaning o'zini biror muammoli vaziyat ichida tasavvur qilishga imkon beradi. Masalan, "kimdir yiqilib tushdi — yordam berasanmi yoki yo'q?" kabi oddiy vaziyatlar interaktiv tarzda taqdim etilsa, bola tanlagan harakati oqibatini darhol ko'radi. Agar bola yordam bergan bo'lsa, o'yin uni rag'batlantiradi, aks holda esa yomon oqibat ko'rsatiladi. Bu jarayon bola psixologiyasiga kuchli ta'sir qiladi va avvalgi matnda ta'kidlangan sabab-oqibat bog'liqligini ongli ravishda tushunishga yordam beradi. Bu mavzu davomida raqamli tarbiyaning samarali amalga oshirilishida o'qituvchi va ota-onaning hamkorligi juda muhimligini aytib o'tgan edik. Ushbu fikrni yanada chuqurlashtirib aytish mumkinki, o'quvchi ko'rgan kontentni tahlil qilmasa, undagi g'oyalarni ongli ravishda anglamasa, ezgulikning tarbiyaviy samarasi pasayadi. Shuning uchun o'qituvchi har bir ko'rilgan videoni muhokama qilish, undagi mazmuniy markazni ajratib ko'rsatish, qahramonlarning xatti-harakatini tahlil qilish orqali bolani xulosa chiqarishga yo'naltirishi zarur. Yosh bolalar uchun "nima bo'ldi?" emas, balki "nega bunday bo'ldi?" va "bu bizga nimani o'rgatadi?" kabi savollar berish juda katta ahamiyatga ega. Qo'shimcha metod: "Ezgulik aks-sadosi" metodi Bu metod raqamli vositalar asosida tarbiyaviy mashg'ulotlarni interaktiv tarzda tashkil etish uchun mo'ljallangan bo'lib, o'quvchilarning axloqiy fikrlashini mustahkamlashga qaratilgan. Mashg'ulot jarayonida o'qituvchi qisqa tarbiyaviy videoni namoyish qiladi. Videoning eng muhim nuqtalarida pauza qilinadi va bolalar sahnada eshitgan, ko'rgan va his qilganlarini qisqa jumla yoki so'z orqali "aks-sado" tarzida qaytaradi. Masalan, "mehr", "yordam", "kuch birlashsa", "halollik", "do'stlik qadrli" kabi so'zlar o'quvchilarning ichki

idrokidan chiqadi. So'ngra videoning davomiy qismi namoyish qilinadi va o'quvchilar axloqiy g'oyani to'liq tahlil qiladi. Bu metod multimodal idrok asosida ishlaydi va raqamli kontekstni til, emotsiya va fikr birligi orqali o'zlashtirishni kuchaytiradi. Qiziqarli raqamli tarbiya dasturi: "ClassDojo — Kindness Mission" Dunyoning ko'plab maktablarida qo'llanilayotgan "ClassDojo" platformasi o'quvchilarni axloqiy fazilatlarga o'rgatishda juda samarali vositadir. Uning "Kindness Mission" (Mehr-Shafqat Missiyasi) moduli aynan ezgulik, yordam, birdamlik, yordamgo'ylik kabi fazilatlarni rivojlantirishga qaratilgan. Dasturda o'quvchilar o'z xarakterini yaratadilar va har bir yaxshi xatti-harakat uchun virtual ball ("do'stlik ballari") to'plashadi. Har bir epizod animatsiya tarzida taqdim etiladi, unda o'quvchi personajlar bilan birga ijobiy qarorlar qabul qiladi. Masalan, "bog'chadagi do'stiga yordam berish", "xo'rlangan qahramonning yonini olish", "yolg'iz qolgan bolani qo'llab-quvvatlash" kabi vaziyatlar bolalarda empatiya va ezgulik tuyg'usini kuchaytiradi. Dastur o'yin shaklida bo'lgani uchun o'quvchilar unda zavq bilan qatnashadi va sezmagan holda ezgulik fazilatlari mustahkamlanadi. Ushbu metod va dastur avvalgi matnda bayon qilingan tarbiyaviy jarayonning tabiiy davomi hisoblanadi. Chunki ular raqamli vositalar yordamida ezgulikni yosh avlodga singdirishning zamonaviy, qiziqarli, multimodal va samarali usullaridan biridir. Ma'lumki, boshlang'ich yosh davri insonning axloqiy-ruhiy poydevori qo'yiladigan eng muhim bosqichdir. Shuning uchun raqamli tarbiya jarayonini to'g'ri tashkil etish orqali o'qituvchi bolalarda nafaqat bilim, balki insoniylik, mehr-muhabbat, do'stlik, birdamlik va halollik kabi fazilatlarning mustahkam shakllanishiga yordam beradi. Shu tariqa, raqamli vositalar yordamida ezgulik tarbiyasi nafaqat zamonaviy o'qitish talabi, balki yosh avlod tarbiyasida ajralmas vosita sifatida e'tirof etilishi zarur.

Raqamli vositalar yordamida bolalarda ezgulik tarbiyasini rivojlantirish jarayoni nafaqat tarbiyaviy, balki psixologik, ijtimoiy va intellektual rivojlanish uchun ham muhimdir. Chunki ezgulik tarbiyasi bolalarning emotsional intellektini kuchaytiradi, ularda empatiya, boshqalarga hamdardlik bilan qarash, ijtimoiy mas'uliyat tuyg'usini shakllantiradi. Raqamli hikoya, o'yin yoki videoda qahramon muammo oldida turganida bola u bilan birga qayg'uradi, birga sevina oladi, natijada emotsional sezgirlik kuchayadi. Emotsional sezgirlik esa insonning kelajakdagi ijtimoiy muvaffaqiyati uchun eng muhim omillardan biridir.

Shu bilan birga, raqamli tarbiya jarayoni o'quvchilarning kundalik hayotida ham ezgulikni mustahkamlashga xizmat qiladi. Raqamli materiallarda berilgan axloqiy g'oya, obrazlar, ohanglar va vaziyatlar bola xotirasida jonli tasvir sifatida saqlanib, ularning real hayotdagi xulq-atvoriga tabiiy tarzda ko'chadi. Chunki bola ko'rgan animatsiyadagi ijobiy personajni nafaqat kuzatadi, balki unga ichki ravishda yaqinlashadi, uning his-tuyg'ularini boshidan kechiradi va aynan shu hissiy moslik tarbiyaviy ta'sirning eng kuchli shaklidir. Raqamli vositalarning multimodal tabiati — tasvir, ovoz, rang, ritm va harakatning uyg'unligi — ezgulik g'oyasini bolaning ongiga sodda, ravon va tabiiy singdirishga imkon beradi. Ushbu jarayonni yanada samarali qilishda interaktiv suhbatlar va mustaqil tanlovga asoslangan topshiriqlar muhim o'rin tutadi. Masalan, film yoki animatsiya davomida beriladigan "qahramon hozir qanday yo'l tutishi kerak?" kabi savollar bolani nafaqat vaziyatni kuzatuvchi, balki uni tushunuvchi, tahlil qiluvchi va axloqiy qaror qabul qiluvchi subyektga aylantiradi. Bunda o'quvchi o'ylash, solishtirish, oqibatni oldindan tasavvur qilish kabi jarayonlarni mustaqil amalga oshiradi va har bir qarorning ichki ma'nosini anglay boshlaydi. Natijada bola asta-sekin "mening tanlovim

boshqalarga qanday ta'sir qiladi?" degan eng asosiy axloqiy savolga o'zi javob topa oladigan darajaga yetadi.

Raqamli tarbiyaning yana bir muhim afzalligi — jamoaviy fikrlashni rivojlantirishidir. Animatsiya yoki videodagi vaziyatlar bo'yicha kichik guruhlarda muhokama tashkil etilganda, o'quvchilar bir-birining fikrini tinglashni, hurmat qilishni, murosaga kelishni, o'z qarashlarini asoslashni o'rganadi. Bu jarayon axloqiy tarbiya bilan birga kommunikativ madaniyat, emotsional sezgirlik va ijtimoiy mas'uliyatni ham shakllantiradi. Bir guruh ichida o'z fikrini ravon ifodalagan bola asta-sekin boshqalar his-tuyg'usini tushunishga, ularni qo'llab-quvvatlashga va hamkorlikda to'g'ri qaror topishga intiladi.

Shuningdek, "Ezgulik aks-sadosi" metodi kabi yondashuvlar multimodal ta'sirni yanada kuchaytiradi. Sahnalar orasida berilgan pauzalar va bolalarning "mehr", "do'stlik", "halollik" kabi so'zlarni o'z ichki idrokidan chiqarib aytishi axloqiy g'oyaning chuqurroq mustahkamlanishiga yordam beradi. Virtual rolli o'yinlar esa bolaning empatiyasini, vaziyatni his qilib qaror qabul qilish qobiliyatini yanada kuchaytiradi. Har bir tanlovning natijasi darhol ko'rsatilgani uchun bola ezgulikning oqibatini aniq va tez anglaydi.

Xuddi shu tamoyillar asosida "ClassDojo – Kindness Mission" dasturida o'quvchilar ijobiy xulq uchun ball to'plash, do'stiga yordam berish yoki xafa bo'lgan qahramonga hamdardlik bildirish kabi vaziyatlarda to'g'ri qaror qabul qilishni o'rganadilar. Bu jarayon o'yin shaklida bo'lgani uchun bola zavqlanib ishtirok etadi, ammo ayni vaqtda ezgulikning ichki mazmunini ongiga singdirib boradi.

Shu tariqa, raqamli vositalar asosida tashkil etilgan mazmunli, multimodal, interaktiv va hissiy jihatdan boy tarbiyaviy jarayon bolalarda nafaqat ezgulik tuyg'usini shakllantiradi, balki uni real hayotda qo'llashga undaydi. O'quvchi asta-sekin boshqalarga mehribon bo'lish, yordam ko'rsatish, halollik, do'stlik, birdamlik kabi fazilatlarni ongli ravishda o'z xulq mezoniga aylantiradi. Demak, raqamli tarbiya zamonaviy ta'limning ajralmas qismi sifatida bolalarda insoniylik poydevorini mustahkamlashning eng samarali vositalaridan biri hisoblanadi.

Xulosa qilib aytganda, raqamli vositalar yordamida boshlang'ich sinf o'quvchilarini ezgulik ruhida tarbiyalash — zamonaviy ta'lim jarayonining eng samarali, eng ta'sirchan va eng zarur yo'nalishlaridan biri hisoblanadi. Raqamli vositalarning vizual, audial, interaktiv xususiyatlari bolalarning tasavvur dunyosini kengaytiradi, ularda mehr-oqibat, birdamlik, yordam, halollik, adolat kabi insoniy fazilatlarni singdiradi. Raqamli tarbiya jarayoni to'g'ri tashkil etilganda bolalarning axloqiy ongini mustahkamlaydi, ijtimoiy ko'nikmalarini rivojlantiradi, emotsional intellektini kuchaytiradi va ezgulikni ongli tarzda hayotiy qadriyat sifatida qabul qilishga yordam beradi. Bu jarayonning muvaffaqiyati esa o'qituvchi, ota-ona, maktab va raqamli resurslarning uzviy hamkorligiga chambarchas bog'liqdir.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Hasanboev J., Yo'ldoshev A. Pedagogika. — Toshkent: O'zbekiston, 2020. — 356 b.
2. Qodirov M., Xoliqov A. Axborot texnologiyalari va ularni ta'limda qo'llash. — Toshkent: Fan va texnologiya, 2019. — 242 b.
3. Gavharov M. Boshlang'ich ta'lim metodikasi. — Toshkent: Istiqlol nashriyoti, 2021. — 284 b.
4. Mayer R. E. Multimedia Learning. — Cambridge: Cambridge University Press, 2009. — 320 p.
5. Piaget J. The Child's Conception of the World. — New York: Littlefield, 1990. — 246 p.

6. Vygotsky L. S. Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. — Harvard University Press, 1978. — 159 p.
7. Livingstone S. Children and the Internet: Great Expectations, Challenging Realities. — Cambridge: Polity Press, 2013. — 272 p.
8. Papert S. The Children's Machine: Rethinking School in the Age of the Computer. — New York: Basic Books, 1993. — 246 p.

