

BOSHLANG'ICH SINIF O'QUVCHILARINING KREATIVLIK QOBILIYATINI SHAKLLANTIRISH

Kulboyeva Dilnoza Abdug'ofurovna

**Jizzax davlat pedagogika universiteti v/b dotsenti,
pedagogika fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD).**

<https://doi.org/10.5281/zenodo.15253809>

Annotatsiya: Ushbu maqolada boshlang'ich sinf o'quvchilarini texnologiya darslarida turli materiallardan foydalanib, kreativligini shakllantirish haqida tavsiyalar, ma'lumotlar va tushunchalar berilgan.

Kalit so'zlar: Boshlang'ich sinf o'quvchilari, texnologiya, kreativlik, texnologiya fanida foydalaniladigan materiallar va asboblari

Аннотация: В этой статье представлены советы, информация и идеи о том, как формировать творческие способности учащихся начальной школы, используя различные материалы на уроках технологий.

Ключевые слова: Учащиеся начальной школы, технологии, творчество, различные материалы, материалы, используемые в науке, используемые инструменты

Abstract: In this state predstavlennы advice, information and ideas about it, how to form tvorcheskie sposobnosti uchashchixsya nachalnoy shkoly, using various materials on urokax technologies.

Keywords: Primary school students, technology, creativity, various materials, materials used in science, tools used.

Respublikamizda innovatsion fikrlaydigan kreativ barkamol insonni tarbiyalash ta'lim sohasida muhimdir. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2018 yil 5 sentyabrdagi "Ta'limi tizimiga boshqaruvning yangi tamoyillarini joriy etish chora-tadbirlari to'g'risida"gi PQ-3931-son qaroriga muvofiq:

- Respublikada texnik ijodiyot, badiiy ijodiyot maktablarini tashkil etish;
- quyidagilar orqali ta'lim tizimini rivojlantirish:
- o'quvchi-yoshlarning ijodiy ishlarini ommalashtirish, shuningdek, bolalar maktablarining to'garak a'zolari tomonidan yaratilgan mahsulotlarni olib chiqish maqsadida "Art shop" elektron do'konlarini tashkil etish va sotuvini yo'lga qo'yish;
- bolalar maktablarida 2020/2021 o'quv yilidan boshlab **"STEAM – ta'lim"** (Science – tabiiy fanlar, Technology – texnologiyalar, Engineering – muhandislik, Art – san'at, Mathematics – matematika) dasturi joriy etish muhim vazifa etib belgilandi.¹

Boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun kreativ qobiliyatini rivojlantirish uchun ta'lim (STEAM) dasturini ishlab chiqish. STEAM ta'limini taklif etadi, bu turli xil hisoblash moslamalari yordamida kreativlik qobiliyati orqali real dunyodagi murakkab muammolarni hal qiladigan va amaliy mashg'ulotlarni olib boradigan kreativlik qobiliyatlari ta'limining yangi shakli. -Bu sohaga samarali kirish uchun dastlabki qadam sifatida STEAM sinf modeli ishlab chiqildi va dasturni boshqarish uchun strategiya sifatida o'qitish va o'qitish bo'yicha ko'rsatma rejasi ishlab chiqildi va dasturning haqiqiyliги kompyuter ta'limi axborot sohasidagi mutaxassislar orqali tasdiqlandi. Ushbu tadqiqot natijalari XXI-asrning kelajakdagi maktablarida muammolarni kreativ va faol hal qilishda yordam beradigan STEAM

¹ Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2018 yil 5 sentyabrdagi "Ta'limi tizimiga boshqaruvning yangi tamoyillarini joriy etish chora-tadbirlari to'g'risida"gi PQ-3931-son qarori

tushunchalarini yaxshilaydi va kelajakda ta'limning yaqinlashuvi uchun turli xil o'qitish usullarini ishlab chiqish uchun asosiy ma'lumotlarni taqdim etadi. STEAM ta'limining ko'plab maqsadlari orasida o'quvchilarda qiziqish va tushunchani oshirish, konvergentsion fikrlash bilan bog'liq muammolarni hal qilish qobiliyatini tarbiyalash orqali kelajakdagi jamiyat uchun zarur bo'lgan ijodiy fan texnik ishchi kuchini tayyorlash kelajakdagi milliy raqobatbardoshlik buning sababi, bu ilmiy va texnologik iste'dodlarning qobiliyatlari bilan bevosita bog'liqdir. Matematika va tabiatshunoslikdagi nazariyalar va tushunchalar, shuningdek, haqiqiy hayotning aloqasini ta'kidlab an'anaviy maktab ta'limi darsliklar asosida amalga oshiriladi. Biz belgilangan akademik tushunchalarni bir tomonlama ravishda yetkazib berishga e'tibor qaratish lozim. Ta'lim mazmuni jamiyatning qaysi sohalarida qo'llaniladi?

Birinchidan, nimani o'rganish kerakligini va nima uchun uni o'rganish kerakligini boshdan kechirish, keyin loyihalash, o'rganish va tajriba o'tkazish jarayoni orqali haqiqiy hayot va bu muammolarni hal qilish ko'nikmalarini rivojlantirishga qaratilgan. Hozirgi kunda maktab ta'limida keng doiradagi kompyuter texnologiyalari imkoniyatlari doirasi ta'limiy ahamiyatiga qaramay, o'yin kompyuter texnologiyalar hanuzgacha o'qitishda "innovatsion" texnologiyalardir boshlang'ich sinf o'quvchilari, ko'plab yetakchi mamlakatlarda milliy rivojlanish dasturlari mavjud konstruktsiya eng mashhur va keng tarqalgan qurilishlardan biridir hozirda keng qo'llaniladigan kompyuter texnologiyalari bolaning o'rganishi va rivojlanishi uchun haqiqiy dunyo va atrof-muhitning uch o'lchovli modellari hisoblanadi. Konstruktorlik o'quvchilarga o'z g'oyalarini amalga oshirishda, yig'ishda yordam beradi modellar esa tasavvur qilish va yakuniy natijani ko'rishdir. Robototexnika bolalarga XXI-asr texnologiyasini taqdim etadi, targ'ib qiladi ularning muloqot qobiliyatlarini rivojlantirish, ko'nikmalarini rivojlantirish qarorlar qabul qilishda o'zaro ta'sir kreativlik va mustaqillik ularni ochib beradi. Shuningdek, keng doirani amalga oshirishda ham qo'llaniladi. O'yin, kompyuter, texnologiyalarining imkoniyatlari konstruktorlik sub'ektini rivojlantiruvchi muhit, yoshlarni o'qitish jarayonida maktab o'quvchilari bilim faolligi oshiriladi. O'yin kompyuter texnologiyalaridan foydalanish boshlang'ich sinf o'quvchilarining qo'shimcha ma'lumotlari bilimni oshiradi.

STEM-ta'limi- bu bilim faoliyati jarayonida kreativ va intellektual qobiliyatlarni rivojlantirish va ilmiy-texnik ijodga jalb etishga qaratilgan qisman modulli boshlang'ich ta'lim dasturi desak bo'ladi. Shuningdek, boshlang'ich umumiy ta'limning asosiy ta'lim dasturi doirasida sinfdan tashqari ishlarda muvaffaqiyatli ishlatilishi mumkin va uning har bir bo'limi - o'quv moduli - yuqoridagi ta'lim tashkilotlarida ham, qo'shimcha ta'lim tizimida ham mustaqil ravishda qo'llanilishi mumkin. O'quvchilarni kelajakdagi jamiyatda hayotga tayyorlash, bu esa undan avvalo tez o'zgaruvchan ma'lumotlar bilan ishlashga qaratilgan maxsus kreativ va intellektual qobiliyatlarni talab qiladi. Qabul qilingan ma'lumotlarni qabul qilish, qayta ishlash va ulardan amaliy foydalanish ko'nikmalarini rivojlantirish STEAM ta'lim dasturining asosi deyishimiz mumkin. STEAM yondashuvi bolalarga dunyoni muntazam ravishda o'rganish, atrofdagi hodisalarning mantig'iga chuqur kirib borish, o'zaro bog'liqligini kashf etish va tushunish, o'zlari uchun yangi, g'ayrioddiy kreativ va juda qiziq narsalarni kashf etish imkoniyatini beradi. Shuningdek, yangi narsa bilan tanishish qiziqish va bilim faolligini rivojlanishiga yordam beradi; Bularning barchasi bolaning rivojlanishining tubdan yangi, yuqori darajasini ta'minlaydi va kasb tanlashda kelajakda yanada keng imkoniyatlar yaratadi. Har bir modul aniq muammolarni hal qilishga qaratilgan bo'lib, ular har tomonlama hal

etilganda STEAM ta'limining maqsadlarini amalga oshirishni ta'minlaydi. Har bir alohida modul bilim faoliyati jarayonida intellektual kreativlik qobiliyatlarni rivojlantirish va yosh bolalarni ilmiy-texnik ijodga jalb qilish bo'yicha o'quv vazifalarini amalga oshirishda kompleks yondashuvni ta'minlaydigan qo'llanmalarning tematik tanlovini o'z ichiga oladi. Bunday ta'lim, albatta, faqat kreativ bo'lishi mumkin, bolaga o'zi uchun qiziq bo'lgan narsaga muvofiq o'z rivojlanish yo'lini izlashi uchun sharoit yaratadi. Boshlang'ich maktabda STEAM texnologiyasi Yuqori texnologiyalar dunyosida yashaydigan har bir bolaning shaxsiy rivojlanishiga erishish uchun nimani o'rganish va o'rgatish kerak. Har bir bola o'zini qaysi yo'nalishga qiziqishini o'z vaqtida tushunishi muhim, shunda u maktabda shu yo'nalishda rivojlanishda davom etadi.

Shu sababli, hozirgi kunda o'qituvchi oldida bolalarni intuitivlikni rivojlantirishga o'rgatish, hamkorlik munosabatlarni o'rnatish, naqshlarni izlash, ochiq muammolarni hal qilish mas'uliyatli vazifalari turibdi. Ma'lumki, bugungi kunda axborot oqimi juda katta va ko'ngil ochish vositalari juda xilma-xil bo'lib, bola ulkan raqamli dunyoda adashib qolishi mumkin.

Maktab ta'limi ilg'or rivojlanish maqsadlariga mos kelishi kerak. Integratsiyalashgan o'quv jarayoni, shu jumladan tadqiqot va predmet-amaliy faoliyat bolalarga tabiatshunoslik sohasida jonsiz tabiat ob'ektlari bilan yaxshi tanishishga imkon beradi va modellarni loyihalash va dasturlash bo'yicha dastlabki ko'nikmalarni egallashga yordam beradi. Bu bizning farzandlarimiz uchun istiqbolli kelajak uchun eng yaxshi asosni yaratadi.

STEAM yondashuvi o'quv samaradorligiga qanday ta'sir qiladi?

STEAM yondashuvining asosiy g'oyasi shundan iboratki, amaliyot nazariy bilimlar singari muhimdir. Ya'ni, o'rganish paytida biz nafaqat miyamiz bilan, balki qo'limiz bilan ham ishlashimiz kerak. Faqat sinf devorlarida o'rganish tez o'zgaruvchan dunyo bilan hamqadam emas balki STEAM yondashuvining asosiy farqi shundaki, bolalar turli xil mavzularni muvaffaqiyatli o'rganish uchun ham miyani, ham qo'llarini ishlatadilar. Ular olgan bilimlarni o'zlari "chiqarib tashlaydilar". Nima boshqa maktabda iqtisodiy ta'limni qo'llash kerak?

Matematika, tabiatshunoslikga qiziqishni faollashtiradi.

-Texnologiya, robototexnika, dizayn sohalarida bilimlarni olishga yordam beradi.

-Kreativlik va muloqot qobiliyatlarini rivojlantirishga yordam beradi.

- bolaning salohiyatini erta aniqlashga va kasbiy o'zini o'zi belgilashga yordam beradi.

STEAM texnologiyasidan foydalangan holda ishlarni tashkil qilishda asosiy pedagogik tamoyillarni hisobga olish kerak:

maqsadga erishish, ta'lim mazmuni, uning shakllari va usullarini belgilaydigan, o'quv jarayonining barcha tarkibiy qismlarining o'zaro bog'liqligini nazarda tutadigan integrallik;

- ma'lum va noma'lum o'rtasidagi mantiqiy aloqalarni aniqlashni ta'minlaydigan, ob'ektlar va hodisalar o'rtasidagi sabab-ta'sir munosabatlarini tushunadigan, bolaning o'ziga xos bilish faoliyatiga asoslangan chuqur va mazmunli bilimlarni rivojlantirishni o'z ichiga olgan ong va faoliyat. talabaning individual manfaatlarini hisobga olish;

izchillik, o'quvchilarning yoshiga qarab ta'lim mazmuni va shakllari o'rtasidagi bog'liqlikni ta'minlash;

- bolaga ta'lim va tarbiya berish o'rtasidagi munosabatlarning birligini ta'minlaydigan mavjudlik va izchillik;

- bolani jismoniy va ma'naviy rivojlanish qonunlariga muvofiq ravishda tarbiyalash va

o'qitishni ta'minlaydigan tabiatga muvofiqlik;

- bola tarbiyasi va ta'limida oila va ta'lim muassasalari o'rtasidagi o'zaro hamkorlikning birligi. Maktabda dars paytida o'rgangan, bundan tashqari, qo'shimcha ta'limning asosiy mazmuni odatda amaliyotga yo'naltirilgan. Bu yerda bola mustaqil ravishda amaliy muammolarni hal qilish yo'llarini izlaydi, ob'ektlarni, tabiat hodisalarini o'rganish va kuzatish paytida bilimga ega bo'ladi. Bunday ta'lim, albatta. Bu faqat kreativ bo'lishi mumkin, bolaga o'zi uchun qiziq bo'lgan narsaga muvofiq o'z rivojlanish yo'llarini izlashi uchun sharoit yaratadi.

Xulosa qilib shuni aytish mumkinki, har bir texnologiya darslarini tashkil qilishda, boshlang'ich sinf o'quvchilarining kreativlik qobiliyatini shakllantirishni muhim ekanligini bilishi va ushbu jaroyonga ongli ravishda yondashishi, jamiyatimizda faoliyat olib borayotgan texnologiya fani o'qituvchilari maqsadimizga erishamiz deb hisoblayman.

References:

Используемая литература:

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Mirziyoyev Sh.M. "Buyuk kelajagimizni mard va olijanob xalqimiz bilan birga quramiz". Toshkent: "O'zbekiston", 2017. -488 b.
2. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining Farmoni. «Yoshlarga oid davlat siyosati samaradorligini oshirish va o'zbekiston yoshlar ittifoqi faoliyatini qo'llab-quvvatlash to'g'risida» 05.07.2017 y.
3. Abduraimova G.O. Bo'lajak boshlang'ich sinf o'qituvchilarini texnologiya fanini o'qitishga metodik tayyorgarligini takomillashtirish // Maktabgacha ta'limda davlat va nodavlat sektorini rivojlantirish: yangi shakllar va ta'lim mazmuni. Xalqaro ilmiy-amaliy konferensiya materiallari. – Toshkent. 2019. – B. 23 – 26.
4. Sanaqulov H.R, Meliboeva S.S, Abduraimova G.O. Mehnat va uni o'qitish metodikasi. Darslik. –T. 2019.