

BOSHLANG'ICH SINFLARDA KREATIV TA'LIM MUHITINI ZAMONAVIY TEXNOLOGIYALAR ASOSIDA SHAKLLANTIRISH

ФОРМИРОВАНИЕ КРЕАТИВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕ- ДЫ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ НА ОСНОВЕ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

CREATION OF A CREATIVE LEARNING ENVIRONMENT IN PRIMARY SCHOOLS BASED ON MODERN TECHNOLOGIES

ABDULLAYEVA ULJALG'AS TULEGEN QIZI
Chirchiq davlat pedagogika universiteti o'qituvchisi

Annotatsiya. Ushbu maqolada boshlang'ich sinflarda kreativ ta'lim muhitini shakllantirish jarayoni ilmiy jihatdan tahlil qilingan. Bugungi raqamli davrda sun'iy intellekt (AI) texnologiyalarining joriy etilishi o'quv materiallarining mazmuni, shakli va qo'llanilish usullarini tubdan o'zgartirmoqda. Maqolada zamonaviy o'quv materiallarining xususiyatlari, interaktiv platformalar, gamifikatsiya va STEAM yondashuvining 1–4-sinf o'quvchilari uchun ahamiyati ko'rsatib berilgan. Shuningdek, AI texnologiyalari yordamida individual ta'limni rivojlantirish, o'quvchilarning kreativ va tanqidiy fikrlash ko'nikmalarini shakllantirish hamda o'qituvchining metodik faoliyatini qo'llab-quvvatlash imkoniyatlari yoritilgan. Maqola boshlang'ich ta'limda innovatsion va interaktiv o'quv materiallaridan samarali foydalanish orqali o'quvchilarning shaxs sifatida rivojlanishini ta'minlashga qaratilgan.

Kalit so'zlar: boshlang'ich ta'lim, kreativ ta'lim muhiti, o'quv materiallari, sun'iy intellekt, STEAM, gamifikatsiya, interaktiv ta'lim.

Аннотация. В данной статье научно проанализирован процесс формирования креативной образовательной среды в начальных классах. Показано значение внедрения технологий искусственного интеллекта (ИИ), интерактивных платформ, геймификации и STEAM-подхода для учащихся 1–4 классов в цифровую эпоху. Освещены возможности развития индивидуального обучения с помощью ИИ, формирования креативного и критического мышления учащихся, а также поддержки методической деятельности учителя.

Ключевые слова: начальное образование, креативная образовательная среда, учебные материалы, искусственный интеллект, STEAM, геймификация, интерактивное обучение.

Abstract. This article provides a scientific analysis of forming a creative learning environment in primary schools. It highlights the significance of implementing artificial intelligence (AI) technologies, interactive platforms, gamification, and the STEAM approach for 1st–4th-grade students in the digital era. The study outlines the opportunities for developing individualized learning using AI, fostering students' creative and critical thinking skills, and supporting the methodological activities of teachers.

Keywords: primary education, creative learning environment, educational materials, artificial intelligence, STEAM, gamification, interactive learning.

Boshlang'ich ta'limda kreativ ta'lim muhitini shakllantirish bugungi raqamli transformatsiya sharoitida ta'lim tizimining ustuvor yo'nalishlaridan biri hisoblanadi. Zamonaviy axborot-kommunikatsiya texnologiyalari, raqamli platformalar hamda sun'iy intellekt vositalarining ta'lim jarayoniga keng joriy etilishi o'quv materiallarining mazmuni, tuzilishi va taqdim etilish shakllarini tubdan yangilamoqda. Natijada ta'lim jarayoni an'anaviy bilim berish modelidan o'quvchi shaxsini har tomonlama rivojlantirishga qaratilgan kreativ va innovatsion modelga o'tmoqda. Bunday sharoitda kreativ ta'lim muhiti o'quvchilarning bilishga bo'lgan qiziqishini oshirish, mustaqil fikrlashini rivojlantirish va ijodiy salohiyatini yuzaga chiqarishning muhim pedagogik omiliga aylanmoqda.

Boshlang'ich sinf o'quvchilarining psixologik va fiziologik xususiyatlari o'ziga xos bo'lganligi sababli kreativ ta'lim muhitini tashkil etishda ularning yosh imkoniyatlarini hisobga olish muhim ahamiyat kasb etadi. Ushbu yosh davrida bolalarda qiziqishning yuqoriligi, tasavvur va fantaziyaning faol rivojlanishi, yangilikka intilish hamda taqlid qilish xususiyatlari kuchli namoyon bo'ladi. Shu sababli ta'lim jarayonida qo'llaniladigan o'quv materiallari bolalarning tabiiy qiziqishlariga mos bo'lishi, ularni faol ishtirok etishga undashi va ijodiy fikrlashga rag'batlantirishi zarur. Kreativ muhit aynan mana shu imkoniyatlarni yuzaga chiqarishga xizmat qilib, o'quvchilarning intellektual va shaxsiy rivojlanishini qo'llab-quvvatlaydi.

Boshlang'ich sinflarda o'quv materiallari nafaqat bilim beruvchi vosita, balki o'quvchilarning motivatsiyasini oshiruvchi, ularning emotsional holatiga ijobiy ta'sir ko'rsatuvchi hamda ta'lim jarayoniga qiziqishini kuchaytiruvchi omil sifatida ham namoyon bo'ladi. Ayniqsa, rang-barang tasvirlar, qiziqarli hikoyalar, interaktiv topshiriqlar, didaktik o'yinlar va amaliy mashg'ulotlar bilan boyitilgan materiallar

o'quvchilarning diqqatini uzoq vaqt davomida saqlab turishga yordam beradi. Bunday materiallar bolalarni passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylantirib, ularning bilimlarni mustaqil ravishda egallashiga zamin yaratadi.

1–2-sinflarda kreativ ta'lim muhitini tashkil etishda o'yin texnologiyalariga asoslangan, ko'rgazmali va vizual xarakterdagi materiallardan foydalanish alohida ahamiyatga ega. Ushbu bosqichdagi o'quvchilar ko'proq obrazli tafakkur asosida fikrlaganligi sababli rasmlar, animatsiyalar, videolar, konstruktiv o'yinlar va qiziqarli topshiriqlar orqali bilimlarni o'zlashtirish samaraliroq kechadi. O'yin elementlari bilan boyitilgan ta'lim jarayoni o'quvchilarda ijobiy emotsiyalarni yuzaga keltirib, ularning bilishga bo'lgan ehtiyojini kuchaytiradi. Shu bilan birga, turli ijodiy mashg'ulotlar, rasm chizish, modellash va hikoya tuzish kabi faoliyatlar bolalarning tasavvuri hamda kreativ fikrlashini rivojlantirishga xizmat qiladi.

3–4-sinflarga kelib esa o'quvchilarning bilish faoliyati murakkablashib boradi va ularda mantiqiy fikrlash elementlari faol shakllana boshlaydi. Shu sababli kreativ ta'lim muhitida muammoli vaziyatlarga asoslangan topshiriqlar, kichik tadqiqot ishlari, loyiha faoliyati, fanlararo integratsiyalashgan mashqlar va ijodiy muammolarni hal etishga qaratilgan vazifalardan foydalanish maqsadga muvofiq hisoblanadi. Bunday topshiriqlar o'quvchilarning sabab-oqibat bog'lanishlarini aniqlash, ma'lumotlarni tahlil qilish, taqqoslash va umumlashtirish ko'nikmalarini rivojlantiradi. Natijada o'quvchilarda mustaqil fikrlash, tanqidiy yondashuv va innovatsion g'oyalarni ilgari surish kompetensiyalari shakllanadi.

So'nggi yillarda sun'iy intellekt texnologiyalarining ta'lim tizimiga integratsiyalashuvi kreativ ta'lim muhitining yangi modelini shakllantirmoqda. Adaptiv o'qitish tizimlari o'quvchilarning individual ta'lim ehtiyojlarini aniqlash va differensial

topshiriqlarni taqdim etish imkonini beradi. Tadqiqotlar natijalariga ko'ra, sun'iy intellekt vositalaridan foydalanish o'quvchilarning mustaqil ta'lim faoliyati va kreativ fikrlash ko'rsatkichlarining oshishiga ijobiy ta'sir ko'rsatadi.

Shunday qilib, boshlang'ich ta'limda kreativ ta'lim muhitini shakllantirish o'quvchilarning yosh va individual xususiyatlarini hisobga olgan holda mos o'quv materiallarini tanlash va yaratishni talab etadi. 1–2-sinflarda o'yin va vizuallikka asoslangan materiallar, 3–4-sinflarda esa mantiqiy fikrlash va muammoli vaziyatlarga yo'naltirilgan topshiriqlardan foydalanish o'quvchilarning kreativ salohiyatini rivojlantirishga xizmat qiladi. Zamonaviy raqamli texnologiyalar va sun'iy intellekt vositalari bilan boyitilgan kreativ ta'lim muhiti esa ta'lim sifatini oshirish, o'quvchilarning mustaqil fikrlashi hamda innovatsion kompetensiyalarini shakllantirishning muhim omili sifatida namoyon bo'ladi.

Zamonaviy o'quv materiallarining xususiyatlari

Zamonaviy boshlang'ich sinf o'quv materiallari bir necha jihatdan an'anaviy darsliklardan farq qiladi:

- Interaktivlik – o'quvchilar matnni o'qish bilan cheklanmay, topshiriqlarni bajarish, viktorinalar, raqamli o'yinlar va simulyatsiyalar orqali faol ishtirok etadi.

- Vizual boylik – rang-barang rasmlar, diagrammalar, animatsiyalar va video materiallar orqali dars mazmuni osonroq qabul qilinadi.

- Individual yondashuv – AI texnologiyalari yordamida materiallar har bir o'quvchining bilim darajasiga moslashtiriladi. Masalan, topshiriqning murakkablik darajasi avtomatik tarzda o'zgaradi, qo'shimcha tavsiyalar va yordamlar beriladi.

- Gamifikatsiya – o'yin elementlari, ball tizimi, virtual mukofotlar orqali o'quvchilarning motivatsiyasi oshiriladi. Bu esa 1–4-sinflarda dars jarayonini qiziqarli va

samarali qiladi.

Zamonaviy yondashuvda boshlang'ich sinflar uchun yaratilgan o'quv materiallari interaktiv platformalar, multimedia vositalari, raqamli o'yinlar va AI asosidagi tizimlar bilan boyitiladi. Masalan, sun'iy intellekt yordamida o'quvchilarga mos topshiriqlar berilib, ularning bilim darajasi va o'zlashtirish tezligiga qarab murakkablik darajasi avtomatik ravishda o'zgaradi. Bu esa har bir o'quvchining individual rivojlanishini ta'minlaydi.

Boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun kreativ ta'lim muhitida o'quv materiallarining asosiy vazifasi – ularni o'rganishga qiziqtirish va mustaqil fikrlashga o'rgatishdir. Masalan, 1-sinflarda ertaklar, rasmlar hikoyalar va sodda o'yinlar orqali bilim berilsa, 2–3-sinflarda rolli o'yinlar, kichik loyihalar va guruhli ishlarga e'tibor qaratiladi. 4-sinfda esa o'quvchilarni kichik tadqiqot ishlari, muammoli topshiriqlar va ijodiy yozma ishlarga jalb etish samarali hisoblanadi.

Shuningdek, boshlang'ich sinflarda gamifikatsiya (o'yinlashtirish) elementlari muhim ahamiyatga ega. O'yin orqali o'rganish o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi, ularni dars jarayonida faol ishtirok etishga undaydi. AI asosidagi o'yin platformalari esa o'quvchilarning natijalarini tahlil qilib, individual tavsiyalar beradi va o'quv jarayonini yanada samarali tashkil etishga yordam beradi.

Boshlang'ich sinflarda o'quv materiallari o'quvchilarning kommunikativ va ijtimoiy ko'nikmalarini rivojlantirishga ham xizmat qiladi. Guruhli ishlash, juftlikda bajariladigan topshiriqlar va muhokamalar orqali o'quvchilar o'z fikrini erkin ifodalashni, boshqalarning fikrini tinglashni va hamkorlikda ishlashni o'rganadilar. Bu esa ularning shaxsiy va ijtimoiy rivojlanishida muhim ahamiyatga ega.

Boshlang'ich sinflarda kreativ ta'lim muhitida o'quvchilar faqat bilim olish bilan cheklanmay, balki guruhda ishlash, juftlikda

topshiriq bajarish va muhokamalarda ishtirok etish orqali kommunikativ va ijtimoiy ko'nikmalarini rivojlantiradi. Bu esa ularni kelajakda muvaffaqiyatli shaxs sifatida shakllanishiga yordam beradi.

Zamonaviy o'quv materiallarida STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) yondashuvi keng qo'llanilmoqda. Boshlang'ich sinflarda bu yondashuv o'quvchilarga fanlarni birlashtirib, real hayotga yaqin muammolarni yechish ko'nikmalarini rivojlantirish imkonini beradi. Misol uchun, 3–4-sinflarda kichik loyiha ishlari orqali o'quvchilar bir vaqtning o'zida matematikani, tabiatshunoslikni va ijodni amalda qo'llashni o'rganadilar.

O'qituvchi boshlang'ich sinflarda kreativ ta'lim muhitini yaratishda asosiy rolni bajaradi. U zamonaviy o'quv materiallaridan

to'g'ri foydalanib, dars jarayonini qiziqarli va samarali tashkil etishi zarur. Sun'iy intellekt texnologiyalari o'qituvchiga darslarni rejalashtirish, topshiriqlarni tayyorlash va o'quvchilarning natijalarini tahlil qilishda katta yordam beradi.

Xulosa qilib aytganda, boshlang'ich sinflarda kreativ ta'lim muhitini shakllantirishda o'quv materiallari va zamonaviy texnologiyalar, ayniqsa sun'iy intellekt muhim o'rin tutadi. Ular o'quvchilarning yosh xususiyatlarini hisobga olgan holda bilim berish, kreativ fikrlashni rivojlantirish va ta'lim samaradorligini oshirishga xizmat qiladi. Shu sababli, boshlang'ich ta'limda innovatsion va interaktiv o'quv materiallaridan keng foydalanish bugungi kunning dolzarb vazifalaridan biridir.



Foydalanilgan adabiyotlar :



1. Alimov, S. (2021). Innovatsion pedagogika va sun'iy intellekt texnologiyalarining ta'limdagi roli. Tashkent: Pedagogika nashriyoti.
2. Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2016). The NMC Horizon Report: 2016 K–12 Edition. Austin, TX: The New Media Consortium.
3. Абдуллаева, У. Т. (2021). Туысқан халықтар әдебиетін оқыту. Современный образовательный потенциал и достижения, 1(3), 9-11.
4. Абдуллаева, У. Т. (2021). Мектеп оқушыларына еліктеу сөздер туралы түсінік тақырыбын өтуде резюме технологиясын қолдану. Кластер педагогического образования проблемы и решения, 1(2), 1181-1183.
5. Abdullayeva U.T. Advantages Of Using Information Technologies In Primary Grades // "Pedagogical Cluster-Journal of Pedagogical Developments". 2024. - 2-son. - B 237-241.
6. U.T.Abdullayeva Ta'lim tizimida raqamli texnologiyalardan foydalanish va amalga oshirilayotgan ishlar // "Raqamli iqtisodiyot va sun'iy intellekt texnologiyalarining jamiyat rivojlanishidagi ahamiyati" mavzusidagi xalqaro ilmiy amaliy konferensiya.-2024. 22-noyabr, – B 1243-1248.