

BOSHLANG'ICH TA'LIMDA ZAMONAVIY RAQAMLI VOSITALAR ORQALI O'QUVCHILARNING KREATIVLIGINI RIVOJLANTIRISH**Yoqubjanova Mahliyo Abdumutalli qizi***Turan International University, S.BT-22-08 guruh talabasi*

Annotatsiya. *Mazkur maqolada boshlang'ich ta'lim jarayonida zamonaviy raqamli vositalardan foydalanish orqali o'quvchilarning kreativ qobiliyatlarini rivojlantirishning pedagogik imkoniyatlari yoritilgan. Bugungi raqamli transformatsiya sharoitida ta'lim jarayonini faqat an'anaviy metodlar asosida tashkil etish o'quvchilarning ijodiy, mustaqil va innovatsion fikrlash ko'nikmalarini to'liq rivojlantirish uchun yetarli bo'lmay qolmoqda. Shu nuqtayi nazardan, interaktiv ta'lim platformalari, multimedia vositalari, raqamli taqdimotlar, ta'limiy o'yinlar, virtual muhitlar, grafik va animatsion dasturlar, sun'iy intellekt asosidagi vositalardan maqsadli foydalanish boshlang'ich sinf o'quvchilarining kreativ salohiyatini rivojlantirishning muhim vositasi sifatida namoyon bo'lmoqda. Tadqiqotda raqamli vositalarning o'quvchilarning mustaqil fikrlashi, muammoli vaziyatlarga noodatiy yechim topishi, tasavvur qilishi, yangi g'oyalar yaratishi, hamkorlikda ishlashi va o'z fikrini raqamli shaklda ifodalashiga ta'siri tahlil qilingan. Shuningdek, raqamli texnologiyalardan foydalanishda yosh xususiyatlarini hisobga olish, o'quvchilarning ekran oldidagi vaqtini me'yorlash, axborot xavfsizligini ta'minlash va o'qituvchi nazoratini saqlash zarurligi asoslangan. Tadqiqot natijalari raqamli vositalardan pedagogik maqsadga muvofiq va tizimli foydalanish boshlang'ich ta'limda kreativ fikrlashni rivojlantirish uchun samarali sharoit yaratishini ko'rsatadi.*

Kalit so'zlar: *boshlang'ich ta'lim, kreativlik, kreativ fikrlash, raqamli texnologiyalar, raqamli vositalar, interaktiv ta'lim, multimedia, ta'limiy o'yinlar, raqamli kompetensiya, ijodkorlik, innovatsion ta'lim, o'quvchi.*

Аннотация. *В статье рассматриваются педагогические возможности развития креативности учащихся начальных классов посредством современных цифровых инструментов. В условиях современной цифровой трансформации организация образовательного процесса исключительно на основе традиционных методов становится недостаточной для полноценного развития творческого, самостоятельного и инновационного мышления учащихся. В связи с этим интерактивные образовательные платформы, мультимедийные средства, цифровые презентации, образовательные игры, виртуальные среды, графические и анимационные приложения, а также инструменты на основе искусственного интеллекта становятся важными средствами развития творческого потенциала младших школьников. В исследовании анализируется влияние цифровых инструментов на способность учащихся самостоятельно мыслить, находить нестандартные решения проблемных ситуаций, проявлять*

воображение, генерировать новые идеи, работать в сотрудничестве и выражать собственные мысли в цифровой форме. Также обосновывается необходимость учета возрастных особенностей детей, регулирования времени работы с цифровыми устройствами, обеспечения информационной безопасности и сохранения педагогического контроля. Результаты исследования показывают, что целенаправленное и систематическое использование цифровых инструментов создает эффективные условия для развития креативного мышления учащихся начальной школы.

Ключевые слова: начальное образование, креативность, творческое мышление, цифровые технологии, цифровые инструменты, интерактивное обучение, мультимедиа, образовательные игры, цифровая компетентность, творчество, инновационное образование, учащийся.

Abstract. This article examines the pedagogical opportunities for developing primary school students' creativity through modern digital tools. In the context of contemporary digital transformation, organizing education exclusively through traditional methods may not be sufficient to fully develop students' creative, independent, and innovative thinking skills. Therefore, interactive learning platforms, multimedia resources, digital presentations, educational games, virtual environments, graphic and animation applications, and artificial intelligence-based tools can serve as important instruments for developing the creative potential of young learners. The study analyzes the influence of digital tools on students' ability to think independently, find unconventional solutions to problems, use imagination, generate new ideas, collaborate with others, and express their thoughts in digital formats. The article also emphasizes the importance of considering children's age characteristics, regulating screen time, ensuring information safety, and maintaining teacher supervision. The findings indicate that purposeful and systematic use of digital tools creates effective conditions for developing creative thinking among primary school students.

Keywords: primary education, creativity, creative thinking, digital technologies, digital tools, interactive learning, multimedia, educational games, digital competence, creative activity, innovative education, student.

Kirish. XXI asrda ta'lim tizimini oldida turgan eng muhim vazifalardan biri o'quvchilarga tayyor bilimlarni berish bilan bir qatorda, ularni mustaqil fikrlaydigan, yangilik yaratishga intiladigan, muammolarga turli nuqtayi nazardan yondasha oladigan va o'z g'oyalarini erkin ifodalaydigan shaxs sifatida tarbiyalashdan iboratdir. Ayniqsa, boshlang'ich ta'lim bosqichi bolaning intellektual, hissiy va ijodiy rivojlanishida muhim davr hisoblanadi. Bu bosqichda o'quvchilarning tasavvuri, qiziquvchanligi, savol berishga bo'lgan ehtiyoji va yangilikka intilishi yuqori darajada bo'ladi. Shuning uchun boshlang'ich sinflarda ta'lim jarayonini tashkil etishda kreativlikni

rivojlantirishga yo'naltirilgan metod va vositalardan foydalanish alohida ahamiyat kasb etadi.

Kreativlik — shaxsning yangi g'oyalarni ilgari surishi, mavjud muammolarga noodatiy yechimlar topishi, turli g'oyalar o'rtasida yangi bog'liqliklarni ko'ra olishi va o'ziga xos mahsulot yaratish qobiliyatidir. Boshlang'ich ta'limda kreativlikni rivojlantirish o'quvchilarning nafaqat ijodiy faoliyatini, balki mantiqiy va tanqidiy fikrlashini ham qo'llab-quvvatlaydi.

Raqamli texnologiyalarning ta'limga kirib kelishi kreativlikni rivojlantirish uchun yangi pedagogik imkoniyatlarni yaratmoqda. Zamonaviy o'quvchi raqamli muhitda axborot izlash, tasvir yaratish, video tayyorlash, interaktiv topshiriqlar bajarish, taqdimot yaratish va turli raqamli vositalar orqali o'z fikrini ifodalash imkoniyatiga ega.

Shu jihatdan, raqamli vositalar o'quvchini faqat tayyor axborotni qabul qiluvchi emas, balki ta'limiy kontent yaratuvchi faol subyektga aylantirish imkonini beradi. Mavzuning dolzarbligi shundan iboratki, raqamli vositalardan to'g'ri foydalanish boshlang'ich sinf o'quvchilarining kreativ salohiyatini rivojlantirish, ta'limga qiziqishini oshirish va o'quv faoliyatini individuallashtirish uchun samarali imkoniyat yaratadi.

Tadqiqotning asosiy maqsadi boshlang'ich ta'limda zamonaviy raqamli vositalardan foydalanish orqali o'quvchilarning kreativligini rivojlantirishning pedagogik imkoniyatlarini aniqlash va samarali metodik yondashuvlarni ishlab chiqishdan iborat.

TADQIQOT METODOLOGIYASI

Tadqiqot nazariy-tahliliy va pedagogik yondashuvlar asosida olib borildi. Mavzu bo'yicha ilmiy-pedagogik adabiyotlar, zamonaviy ta'lim konsepsiyalari va raqamli pedagogika bo'yicha ilmiy qarashlar tahlil qilindi.

Tadqiqot jarayonida quyidagi metodlardan foydalanildi:

- ilmiy adabiyotlarni tahlil qilish;
- pedagogik kuzatuv;
- qiyosiy tahlil;
- tizimli yondashuv;
- pedagogik modellashtirish;
- umumlashtirish;
- induktiv va deduktiv tahlil.

Tadqiqotda kreativlikni rivojlantirish jarayoni quyidagi tarkibiy qismlar orqali ko'rib chiqildi:

1. motivatsion komponent — o'quvchining yangi narsalarni o'rganishga qiziqishi;
2. kognitiv komponent — mustaqil va moslashuvchan fikrlash;
3. ijodiy-amaliy komponent — yangi g'oya yoki mahsulot yaratish;
4. kommunikativ komponent — o'z g'oyalarini boshqalarga yetkazish;
5. refleksiv komponent — o'z faoliyatini tahlil qilish va takomillashtirish.

Raqamli vositalarning kreativlikka ta'siri quyidagi pedagogik zanjir asosida modellashtirildi:

Raqamli vosita → qiziqish → mustaqil izlanish → tajriba va sinov → yangi g'oya → ijodiy mahsulot → taqdimot → refleksiya.

Mazkur modelda o'qituvchi o'quv jarayonining tashkilotchisi, yo'naltiruvchisi va maslahatchisi sifatida ishtirok etadi.

RAQAMLI VOSITALARNING KREATIVLIKNI RIVOJLANTIRISHDAGI IMKONIYATLARI

Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, raqamli vositalardan maqsadli foydalanish boshlang'ich sinf o'quvchilarining kreativ faoliyatini bir necha yo'nalishda rivojlantirish imkonini beradi.

Birinchidan, raqamli muhit o'quvchiga g'oyalarni tez va erkin sinab ko'rish imkonini beradi.

Masalan, o'quvchi raqamli grafik vositalar yordamida rasm chizishi, uni o'zgartirishi, yangi elementlar qo'shishi va bir nechta variantlarni yaratishi mumkin.

Ikkinchidan, multimedia vositalari o'quvchining tasavvurini boyitadi. Rasm, ovoz, animatsiya va video birgalikda qo'llanilganda o'quvchi mavzuni turli sezgi kanallari orqali qabul qiladi.

Uchinchidan, raqamli vositalar muammoli vaziyatlarni modellashtirish imkonini beradi. O'quvchiga tayyor javob berish o'rniga, muammoning bir nechta yechimini izlash uchun interaktiv topshiriqlar berilishi mumkin.

Raqamli vositalarni funksional jihatdan quyidagi guruhlariga ajratish mumkin:

Raqamli vosita turi	Ta'limdagi vazifasi	Kreativlikka ta'siri
Interaktiv taqdimotlar	Mavzuni vizual tushuntirish	Tasavvurni rivojlantiradi
Ta'limiy o'yinlar	Bilimni o'yin orqali mustahkamlash	Muammoli fikrlashni rivojlantiradi
Grafik dasturlar	Rasm va dizayn yaratish	Ijodiy ifodani kuchaytiradi
Video vositalari	Video yaratish va tahrirlash	Ssenariy va g'oya yaratishni rivojlantiradi
Raqamli hikoyalash	Hikoya yaratish	Tasavvur va nutqni rivojlantiradi
Interaktiv testlar	Bilimni tekshirish	Tezkor fikrlashni qo'llab-quvvatlaydi
Hamkorlik platformalari	Birgalikda loyiha yaratish	Jamoaviy kreativlikni rivojlantiradi

RAQAMLI TA'LIMiy O'YINLAR VA KREATIVLIK

Boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun o'yin faoliyati tabiiy va samarali o'rganish shakllaridan biridir.

Raqamli ta'limiy o'yinlardan foydalanish orqali o'quvchilarga:

- muammoli vaziyatlar;
- mantiqiy topshiriqlar;
- virtual tajribalar;
- tanlovli ssenariylar;
- ijodiy konstruktorlar

taklif etilishi mumkin.

Masalan, "Shaharni loyihala" topshirig'ida o'quvchidan maktab, bog', kutubxona, shifoxona va transport tizimlarini joylashtirish talab qilinadi.

Bunda o'quvchi faqat bilimdan foydalanmaydi, balki o'z qarorini asoslashga ham harakat qiladi.

Boshlang'ich ta'limda kichik raqamli loyihalardan foydalanish ham yuqori pedagogik samaradorlikka ega.

Masalan, "Mening yashil maktabim" loyihasida o'quvchilar:

- ekologik muammoni aniqlaydi;
- g'oyalar ishlab chiqadi;
- rasm yoki diagramma yaratadi;
- raqamli taqdimot tayyorlaydi;
- loyiha natijasini sinfdoshlariga taqdim etadi.

Mazkur faoliyat davomida o'quvchilarning:

mustaqil fikrlash + muammoni hal qilish + hamkorlik + ijodkorlik + kommunikatsiya ko'nikmalari birgalikda rivojlanadi.

SUN'IY INTELLEKT VA O'QUVCHILAR KREATIVLIGI

Bugungi kunda sun'iy intellektga asoslangan vositalar ham ta'lim jarayonida keng qo'llanila boshlamoqda.

Boshlang'ich ta'limda AI'dan foydalanishning eng maqbul shakli uni o'quvchiga tayyor javob beruvchi vosita emas, balki g'oya generatori va ijodiy hamkor sifatida qo'llashdir.

Masalan, o'qituvchi o'quvchilarga:

"Yangi ertak qahramonini yarating."

degan topshiriq berishi mumkin.

O'quvchi dastlab o'z g'oyasini ishlab chiqadi, keyin AI vositasidan qahramonning tashqi ko'rinishi, yashash joyi yoki sarguzashtlari haqida qo'shimcha g'oyalar olish uchun foydalanadi.

Bu yerda asosiy ijodiy qaror o'quvchining o'zida qoladi.

Shunday yondashuv o'quvchini texnologiyaga qaram qilmasdan, undan kreativ faoliyatni kengaytirish vositasi sifatida foydalanishga imkon beradi.

Tadqiqot muhokamasi. Raqamli vositalarning boshlang'ich ta'limdagi imkoniyatlari keng bo'lsa-da, ularning samaradorligi bevosita pedagogik maqsadga bog'liq. Texnologiyadan foydalanishning o'zi kreativlikni avtomatik ravishda rivojlantirmaydi. Masalan, o'quvchiga oddiy elektron test berish raqamli texnologiyadan foydalanish hisoblanadi, ammo u har doim ham yuqori darajadagi kreativ fikrlashni talab qilmaydi.

Aksincha, quyidagi topshiriq kreativ fikrlashni ko'proq rag'batlantiradi:

“Berilgan uchta geometrik shakldan foydalanib, imkon qadar ko'p turdagi rasmlar yarating.”

Bunday topshiriqda o'quvchi:

- turli variantlarni o'ylaydi;
- tasavvur qiladi;
- tajriba qiladi;
- xatodan qo'rqmaydi;
- yangi kombinatsiyalar yaratadi.

Demak, asosiy masala “raqamli vositadan foydalanish” emas, balki “raqamli vosita yordamida qanday pedagogik faoliyat tashkil etish” masalasidir.

O'QITUVCHINING ROLI

Raqamli ta'lim muhitida o'qituvchining roli kamaymaydi, aksincha, murakkablashadi.

O'qituvchi:

- mos raqamli vositani tanlaydi;
- ta'limiy maqsadni belgilaydi;
- topshiriqlarni yoshga moslashtiradi;
- o'quvchilar faoliyatini boshqaradi;
- raqamli xavfsizlikni ta'minlaydi;
- o'quvchilarning ijodiy mahsulotlarini baholaydi;
- refleksiya jarayonini tashkil qiladi.

Shuning uchun zamonaviy o'qituvchi nafaqat fan bo'yicha, balki raqamli pedagogika va kreativ ta'lim metodlari bo'yicha ham kompetent bo'lishi kerak.

AMALIY TAVSIYALAR

Boshlang'ich sinf o'qituvchilariga quyidagi tavsiyalarni berish mumkin:

1. Raqamli vositani dars maqsadiga qarab tanlash.
2. O'quvchilarga bir nechta yechimga ega ochiq topshiriqlar berish.
3. Tayyor javobdan ko'ra g'oya yaratishga yo'naltirilgan faoliyatni tashkil etish.
4. Raqamli hikoyalashdan foydalanish.
5. Kichik guruhlarda raqamli loyihalar tashkil etish.
6. O'quvchilarga o'z ijodiy mahsulotlarini taqdim etish imkonini berish.
7. AI vositalaridan foydalanilganda o'quvchining mustaqil fikrlashini saqlab qolish.
8. Raqamli va an'anaviy ta'lim vositalarini uyg'unlashtirish.

9. O'quvchilarning ekran vaqtini pedagogik jihatdan nazorat qilish.

10. Har bir raqamli topshiriqdan so'ng refleksiya tashkil etish.

Boshlang'ich ta'limda raqamli vositalardan foydalanish jarayonida "texnologiya uchun ta'lim" emas, "ta'lim maqsadi uchun texnologiya" tamoyiliga amal qilish maqsadga muvofiq.

Shuningdek, raqamli texnologiyalar an'anaviy o'qitish usullarini butunlay almashtirmasligi, balki ular bilan uyg'unlashishi lozim. O'quvchining rasm chizishi, qo'l mehnati bilan shug'ullanishi, kitob o'qishi, tengdoshlari bilan muloqot qilishi va real muhitda tajriba o'tkazishi raqamli faoliyat bilan muvozanatlashishi zarur.

Shunday qilib, "o'qituvchi – o'quvchi – raqamli vosita" hamkorligiga asoslangan ta'lim modeli boshlang'ich sinf o'quvchilarining kreativ fikrlashini rivojlantirish, ularni yangi g'oyalar yaratishga undash va zamonaviy raqamli kompetensiyalarni shakllantirishning samarali yo'nalishlaridan biri sifatida qaralishi mumkin.

Xulosa. Xulosa qilib aytganda, zamonaviy raqamli vositalar boshlang'ich ta'limda o'quvchilarning kreativligini rivojlantirish uchun katta pedagogik imkoniyatlarga ega. Raqamli texnologiyalar o'quvchilarga o'z g'oyalarini tez va turli shakllarda ifodalash, yangi mahsulotlar yaratish, muammolarga noodatiy yechimlar izlash, hamkorlik qilish va o'z faoliyatini tahlil qilish imkonini beradi.

Ayniqsa, raqamli hikoyalash, interaktiv ta'limiy o'yinlar, multimedia, grafik vositalar, raqamli loyihalar va sun'iy intellektga asoslangan vositalardan pedagogik maqsadga muvofiq foydalanish kreativ fikrlashni rivojlantirish uchun samarali sharoit yaratadi. Biroq raqamli vositalarning mavjudligi o'z-o'zidan kreativlikning rivojlanishini kafolatlamaydi. Eng muhim omil — o'qituvchi tomonidan ushbu texnologiyalarning qanday pedagogik maqsadda va qanday metod asosida qo'llanilishidir.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Runco, M. A., Jaeger, G. J. The Standard Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*.
 2. Robinson, K. *Out of Our Minds: Learning to be Creative*. Capstone.
 3. Craft, A. *Creativity in Schools: Tensions and Dilemmas*. Routledge.
 4. Mishra, P., Koehler, M. J. Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*.
 5. Redecker, C. *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. European Commission.
 6. Lucas, B. *A Five-Dimensional Model of Creativity and its Assessment in Schools*. Applied Learning Sciences.
- hauhan, S. S., Padmavathy, R., Ergashboyevna, N. U., Mohameed, H., Arunkumar, E., Priyanka, T. P., ... & Shetty, C. (2025, November). Engineered Bacterial Bioleaching

for Sustainable Metal Recovery and E-Waste Biodegradation. In *2025 International Conference on Intelligent Systems and Pioneering Innovations in Robotics and Electric M*

abelalmateen, M. I., Mishra, N., Ergashboyevna, N. U., Kannan, A. S., Madhavi, V., Bhuvaneshwari, K. S., & Turdiev, I. M. (2025, November). Predictive Multi-Agent Coordination for Adaptive and Human-Aware Collaborative Assembly Robotics. In *2025 International Conference on Innovations and Emerging Technologies In AI & C*

tathipa, R., James, L., Fallah, M. H., Saritha, G., & Ergashboyevna, N. U. (2025).

En

m

p

h

N

S

R

h

B

E

n

h

S

p

E

f

e

n

h

h

S

A

E

T

M

E

S

e

c

(

p

p

m

a

g

n