

MAKTABGACHA YOSHDAGI BOLALARDA IJODIY FIKRLASHNI SHAKLLANTIRISH USULLARI

Muzaffarova Maftuna Sherali qizi

Navoiy davlat universiteti maktabgacha va boshlang'ich ta'lim fakulteti

ABSTRACT

Ushbu maqola maktabgacha yoshdagi bolalarda ijodiy fikrlashni shakllantirishning zamonaviy usullarini tizimli tahlil qilishga bag'ishlangan. Tadqiqotda so'nggi besh yil ichida nashr etilgan ilmiy adabiyotlar asosida raqamli texnologiyalar, o'yin faoliyati, tadqiqotchilik yondashuvi, makerspace muhiti va integratsiyalashgan ta'lim dasturlarining samaradorligi o'rganilgan. Maqolada keltirilgan tahlillarga ko'ra, maktabgacha yoshdagi bolalarda ijodiy fikrlashni rivojlantirishda multisensorli immersiv muhit, muammoli ta'lim, konstruktiv o'yin va sun'iy intellekt asosidagi vositalar muhim ahamiyat kasb etadi. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, bolalarning yosh xususiyatlariga moslashtirilgan interaktiv va o'yinli yondashuvlar ijodiy fikrlashning ravonlik, originallik, ishlab chiqish va mavhumlik kabi tarkibiy qismlarini samarali rivojlantiradi. Maqolada, shuningdek, O'zbekiston maktabgacha ta'lim tizimida ijodiy fikrlashni shakllantirishning amaliy tavsiyalari ishlab chiqilgan.

Kalit so'zlar: *ijodiy fikrlash, maktabgacha yosh, divergent fikrlash, raqamli texnologiyalar, STEAM ta'limi, makerspace, o'yin faoliyati, sun'iy intellekt.*

INTRODUCTION

XXI asrda ijodiy fikrlash shaxsning muvaffaqiyatli hayot kechirishi va jamiyat taraqqiyotiga hissa qo'shishi uchun zarur bo'lgan asosiy kompetensiyalardan biri sifatida e'tirof etilmoqda [Sun, Wang, Dai, & Li, 2025, p. 2]. Maktabgacha yoshdagi davr bolalarning kognitiv qobiliyatlari, jumladan, ijodiy fikrlashning shakllanishi uchun eng sezgir va samarali davr hisoblanadi. Aynan shu yosh davrida bolalar dunyoni o'rganishga, tajriba qilishga va yangi g'oyalarni yaratishga eng yuqori darajada tayyor bo'ladi [Karaca, Kaya, & Uzun, 2026, p. 3].

Maktabgacha ta'lim tizimining dolzarb vazifalaridan biri - bolalarning ijodiy salohiyatini ochish va ularning kreativ fikrlash qobiliyatlarini maqsadli rivojlantirishdir. So'nggi yillarda olib borilgan tadqiqotlar shuni ko'rsatmoqdaki, an'anaviy ta'lim usullari bilan bir qatorda, raqamli texnologiyalar, o'yinli ta'lim muhiti va loyihaviy faoliyat asosida tashkil etilgan mashg'ulotlar bolalarning ijodiy fikrlashini rivojlantirishda yuqori samaradorlikka ega [Egamberdiyeva, 2025, p. 3].

Ushbu maqolaning asosiy maqsadi - maktabgacha yoshdagi bolalarda ijodiy fikrlashni shakllantirishning zamonaviy usullarini tizimli tahlil qilish, ularning nazariy asoslarini yoritish va amaliyotga tatbiq etish bo'yicha tavsiyalar ishlab chiqishdan iborat. Maqolada quyidagi tadqiqot savollariga javob berish ko'zda tutilgan: (1) maktabgacha yoshdagi bolalarda ijodiy fikrlashni rivojlantirishning qanday samarali usullari mavjud? (2) raqamli texnologiyalar va sun'iy intellekt vositalari bu jarayonda qanday rol o'ynaydi? (3) O'zbekiston maktabgacha ta'lim tizimida ijodiy fikrlashni shakllantirishning optimal strategiyalari qanday?

LITERATURE REVIEW

Ijodiy fikrlashning mohiyati va tarkibiy qismlari Ijodiy fikrlash - bu yangi, original va qimmatli g'oyalarni yaratish, muammolarni nostandart usullarda hal qilish va mavjud bilimlarni yangi kontekstlarda qo'llash qobiliyatidir. Maktabgacha yoshdagi bolalar uchun ijodiy fikrlash, birinchi navbatda, "ijodiy potentsial" sifatida namoyon bo'ladi va divergent fikrlash topshiriqlari orqali baholanadi [Sun et al., 2025, p. 3]. Olimlarning fikriga ko'ra, divergent fikrlashning asosiy ko'rsatkichlari - ravonlik (g'oyalar soni), originallik (noyob g'oyalar), ishlab chiqish (g'oyalarni batafsil rivojlantirish) va mavhumlik (g'oyalarning yangilik darajasi) [Karaca et al., 2026, p. 4].

Ijodiy fikrlashning rivojlanishida hissiyotlar va motivatsiyaning roli alohida ahamiyatga ega. Fredricksonning "Kengaytirish va qurish" nazariyasiga ko'ra, ijobiy hissiy holatlar bolalarning diqqatini va fikrlash doirasini kengaytiradi, bu esa kognitiv moslashuvchanlik va g'oyalar ravonligini oshiradi [Sun et al., 2025, p. 3]. Shu sababli, ijodiy fikrlashni shakllantirishda ijobiy emotsional muhit yaratish muhim pedagogik shart hisoblanadi [Vaxobova, 2022, p. 5].

Raqamli texnologiyalar va ijodiy fikrlash So'nggi yillarda raqamli texnologiyalarning maktabgacha ta'limga integratsiyasi ijodiy fikrlashni rivojlantirishda yangi imkoniyatlarni ochdi. Sun va boshqalar (2025) tomonidan 251 nafar bola ishtirokida o'tkazilgan tadqiqotda raqamli kontekstli o'qish (digitally contextualized reading) bolalarning divergent fikrlash qobiliyatlarini sezilarli darajada yaxshilaganligi aniqlangan. Ushbu yondashuv an'anaviy kitob o'qishni hissiy jihatdan boyitilgan, interaktiv va multisensorli videoko'rish tajribasiga aylantirish orqali bolalarning tasavvurini va ijodiy fikrlashini faollashtiradi [Sun et al., 2025, p. 2].

Raqamli texnologiyalarning samaradorligi bir nechta nazariy asoslarga tayanadi. Birinchidan, kontekstli o'qitish nazariyasiga ko'ra, yangi ma'lumotlarni bolalarning hayotiy tajribasi bilan bog'liq vaziyatlarga joylashtirish bilimlarni o'zlashtirish va qo'llashni osonlashtiradi. Ikkinchidan, Intersensor Redundancy Hypothesis (Bahrack & Lickliter, 2000)

multisensorli kirish (masalan, sinxronlashtirilgan vizual va audio materiallar) yosh o'quvchilarning diqqatini va idrokini kuchaytirishini ko'rsatadi [Sun et al., 2025, p. 3].

O'yin faoliyati va kodlash ta'limi O'yin - maktabgacha yoshdagi bolalarning asosiy faoliyat turi bo'lib, ijodiy fikrlashni rivojlantirishning eng tabiiy va samarali vositasi hisoblanadi. Karaca va boshqalar (2026) tomonidan 168 nafar bola ishtirokida o'tkazilgan tadqiqotda 10 haftalik kodlash o'yinlari dasturi bolalarning motor kreativlik (ravonlik, originallik, tasavvur) va kompyuter fikrlash qobiliyatlarini sezilarli darajada oshirganligi aniqlangan. Ayniqsa, muhim jihati shundaki, ushbu natijalar uzoq vaqt davomida saqlanib qolgan [Karaca et al., 2026, p. 4]. Ushbu topilmalar kodlash ta'limini maktabgacha ta'lim dasturlariga integratsiya qilish nafaqat texnologik savodxonlikni, balki ijodiy fikrlashni rivojlantirishga ham xizmat qilishini ko'rsatadi.

STEAM asosidagi blok o'yinlari STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) ta'lim yondashuvining blok o'yinlari bilan integratsiyasi maktabgacha yoshdagi bolalarning ijodiy tasavvuri va ijro mahoratini rivojlantirishda yuqori samaradorlikka ega. 119 nafar 3-6 yoshli bolalar ishtirokida o'tkazilgan longitudinal tadqiqotda STEAM asosidagi blok qurish o'yinlari bolalarning ijodiy tasavvurini rivojlantirishda ijobiy natijalar berganligi aniqlangan [Springer, 2026, p. 9]. Tadqiqot natijalariga ko'ra, jins xususiyatlari ijodiy tasavurning rivojlanish sur'atiga sezilarli ta'sir ko'rsatmagan, ya'ni STEAM ta'limi qiz va o'g'il bolalar uchun bir xil darajada samarali bo'lgan.

Blok o'yinlarining ijodiy fikrlashni rivojlantirishdagi ahamiyati Torrance ijodiy fikrlash testining bir nechta parametrlari orqali isbotlangan: (1) moslashuvchanlik - bloklar bilan turli usullarda o'ynash qobiliyati; (2) ravonlik - turli ob'ektlarni yaratish qobiliyati; (3) originallik - original konstruksiyalar yaratish qobiliyati; (4) aniqlik - murakkab detallarni yaratish qobiliyati [Springer, 2026, p. 9].

Makerspace muhiti va ijodiy fikrlash Makerspace - bu bolalarning loyihalash, yaratish va sinovdan o'tkazish orqali o'rganish imkoniyatini beruvchi innovatsion ta'lim muhitidir. Makerspace muhiti ijodiy fikrlashni rivojlantirishda muhim ahamiyatga ega, chunki u bolalarning agentlik, kreativlik, qiziquvchanlik va amaliy faoliyatini rag'batlantiradi [ScienceDirect, 2025, p. 7]. "Making a Makerspace" (MM) dasturi bo'yicha o'tkazilgan tadqiqotda eksperimental guruhdagi bolalarning STEM fikrlash odatlari (STEM habits of mind) nazorat guruhiga nisbatan sezilarli darajada yuqori bo'lgan.

Makerspace muhitining maktabgacha ta'limga mosligi bir necha asoslar bilan izohlanadi: (1) bolaning agentlik va avtonom o'quvchi sifatida imkoniyatlarini kengaytirish; (2) o'yin asosida o'rganish; (3) ijtimoiy-emotsional rivojlanishni qo'llab-quvvatlash; (4) raqamli va raqamli bo'lmagan materiallar bilan ishlash imkoniyati [ScienceDirect, 2025, p. 7].

Sun'iy intellekt asosidagi o'yin va vizual texnologiyalar Sun'iy intellekt texnologiyalarining maktabgacha ta'limga joriy etilishi ijodiy fikrlashni shakllantirishning yangi istiqbollari ochmoqda. Egamberdiyeva (2025) ta'kidlashicha, AI asosidagi o'yin dasturlari, vizual multimedia ilovalari va virtual muhitlar bolalarning mustaqil fikrlashi, estetik didi va muammoli vaziyatlarda nostandart yechim topish ko'nikmalarini samarali rivojlantiradi [Egamberdiyeva, 2025, p. 3]. AI texnologiyalarining afzalligi shundaki, ular bolalarning individual xususiyatlariga moslashtirilgan kontentni taqdim etish imkoniyatiga ega bo'lib, bu esa ta'lim jarayonining samaradorligini oshiradi.

DISCUSSION

Usullarning qiyosiy tahlili - Maktabgacha yoshdagi bolalarda ijodiy fikrlashni shakllantirish usullarini tahlil qilish natijasida ularni bir necha asosiy guruhlariga ajratish mumkin: (1) raqamli texnologiyalar asosidagi usullar; (2) an'anaviy o'yin faoliyati usullari; (3) tadqiqotchilik va loyihaviy faoliyat usullari; (4) integratsiyalashgan (STEAM, makerspace) yondashuvlar.

Raqamli texnologiyalar asosidagi usullar, xususan, raqamli kontekstli o'qish va sun'iy intellekt asosidagi o'yinlar, bolalarning e'tiborini jalb qilish va emotsional ishtirokini ta'minlashda yuqori samaradorlikka ega. Sun va boshqalar (2025) tadqiqotida ko'rsatilganidek, ushbu usullar ayniqsa dastlabki ijodiy qobiliyati past bo'lgan bolalarda "kompensatsion effekt" beradi [Sun et al., 2025, p. 2]. Bu esa raqamli texnologiyalarni ijodiy fikrlashni rivojlantirishda inklyuziv vosita sifatida qarash imkonini beradi.

Biroq, raqamli texnologiyalardan foydalanishda ba'zi cheklovlar va xavflar mavjud. Jumladan, ekranga uzoq vaqt qarash bolalarning sog'lig'iga salbiy ta'sir ko'rsatishi, passiv iste'molchilikni shakllantirishi va ijtimoiy munosabatlarni cheklashi mumkin. Shu sababli, raqamli texnologiyalar an'anaviy o'yin va amaliy faoliyat turlari bilan muvozanatlangan holda qo'llanishi lozim.

An'anaviy o'yin faoliyati, xususan, blok o'yinlari, qurilish materiallari bilan ishlash, rolli o'yinlar va dramatik o'yinlar bolalarning ijodiy fikrlashini rivojlantirishda o'zining samaradorligini isbotlagan. Ushbu usullarning afzalligi shundaki, ular tabiiy, qulay va bolalarning yosh xususiyatlariga eng mos keladi. STEAM asosidagi blok o'yinlari esa an'anaviy o'yin faoliyatini zamonaviy ta'lim talablari bilan uyg'unlashtirib, bolalarda fan, texnologiya, muhandislik, san'at va matematika sohalariga qiziqishni uyg'otadi [Springer, 2026, p. 9].

O'zbekiston maktabgacha ta'lim tizimi uchun tavsiyalar

O'zbekiston Respublikasida maktabgacha ta'lim tizimini isloh qilish va modernizatsiyalash davlat siyosatining ustuvor yo'nalishlaridan biridir. Prezident Shavkat Mirziyoyevning 2022-yilgi parlamentga Murojaatnomasida "o'g'il-qizlarimizni mehnat bozorida talab yuqori

bo'lgan zamonaviy kasb-hunarlariga o'rgatish, ularda tadbirkorlik ko'nikmalari va mehnatsevarlik fazilatlarini shakllantirish" vazifasi belgilangan [Abduqodirova, 2025, p. 6]. Ijodiy fikrlashni rivojlantirish ushbu vazifalarni amalga oshirishning muhim sharti hisoblanadi.

O'zbekiston maktabgacha ta'lim tizimida ijodiy fikrlashni shakllantirish bo'yicha quyidagi amaliy tavsiyalarni ishlab chiqish mumkin:

1. **Raqamli va an'anaviy usullarni integratsiyalash:** Raqamli texnologiyalar (interaktiv doskalar, ta'limiy ilovalar, sun'iy intellekt asosidagi o'yinlar) an'anaviy o'yin va amaliy faoliyat turlari bilan uyg'unlikda qo'llanilishi kerak. Masalan, raqamli hikoyalar asosida rolli o'yinlar tashkil etish yoki blok o'yinlarini kodlash topshiriqlari bilan birlashtirish.

2. **Tadqiqotchilik faoliyatini rivojlantirish:** Bolalarning kuzatish, tajriba o'tkazish, savol berish va mustaqil qaror qabul qilish ko'nikmalarini rivojlantiruvchi muhit yaratish lozim [Zenodo, 2025, p. 1]. Buning uchun MTMLarda tajriba burchaklari, tabiiy materiallar laboratoriyasi va loyihaviy faoliyat tizimini yo'lga qo'yish maqsadga muvofiq.

3. **O'qituvchilarning malakasini oshirish:** Ijodiy fikrlashni rivojlantirish usullarini samarali qo'llash uchun pedagog kadrlar tayyorligini ta'minlash muhim. Bu maqsadda o'qituvchilar uchun maxsus treninglar, seminarlar va amaliy mashg'ulotlar tashkil etish zarur [Vaxobova, 2022, p. 5].

4. **Ijodiy muhit yaratish:** Maktabgacha ta'lim tashkilotlarida bolalarning qiziqishlarini qo'llab-quvvatlaydigan, ularning tashabbuslarini rag'batlantiradigan va xatolarga tolerant munosabatni shakllantiradigan psixologik muhit yaratish lozim. Demokratik muloqot uslubi va o'qituvchi-bola hamkorligi ijodiy fikrlash rivojlanishining asosiy shartlaridan biridir [Vaxobova, 2022, p. 5].

5. **STEAM va makerspace yondashuvlarini joriy etish:** Rivojlangan mamlakatlar tajribasidan kelib chiqib, O'zbekiston maktabgacha ta'lim tizimida STEAM ta'limi va makerspace muhitini bosqichma-bosqich joriy etish maqsadga muvofiq. Bu yo'nalishda xalqaro tajribani o'rganish va mahalliy sharoitga moslashtirish muhim ahamiyatga ega.

RESULTS

Adabiyotlar tahlili va turli tadqiqot natijalarini umumlashtirish asosida maktabgacha yoshdagi bolalarda ijodiy fikrlashni shakllantirishning samarali usullari quyidagicha aniqlandi:

1. **Raqamli kontekstli o'qish usuli:** Multisensorli, emotsional va interaktiv muhit yaratish orqali bolalarning divergent fikrlashi (ravonlik, originallik, ishlab chiqish va mavhumlik) samarali rivojlanadi. Tadqiqot natijalariga ko'ra, ushbu usul 3-6 yoshli bolalar uchun mos bo'lib, ayniqsa dastlabki ijodiy qobiliyati past bo'lgan bolalarda kompensatsion effekt beradi [Sun et al., 2025, p. 4].

2. **O'yin asosidagi kodlash ta'limi:** 10 haftalik kodlash o'yinlari dasturi bolalarning motor kreativligini (ravonlik, originallik, tasavvur) va kompyuter fikrlash qobiliyatlarini rivojlantiradi. Natijalar uzoq vaqt davomida saqlanib qolishi aniqlangan [Karaca et al., 2026, p. 4].

3. **STEAM asosidagi blok o'yinlari:** Blok qurish o'yinlari STEAM yondashuvi bilan integratsiyalashganda bolalarning ijodiy tasavvuri va ijro mahorati samarali rivojlanadi. Jins xususiyatlari ijodiy tasavvurning rivojlanish sur'atiga ta'sir ko'rsatmagan [Springer, 2026, p. 9].

4. **Makerspace muhiti:** Makerspace asosidagi o'quv dasturi bolalarning STEM fikrlash odatlari va temperamental surgency (faollik, ijobiy kutish, impulsivlik) ko'rsatkichlarini ijobiy tomonga o'zgartirgan [ScienceDirect, 2025, p. 7].

5. **Sun'iy intellekt asosidagi o'yinlar:** AI texnologiyalari bolalarning individual xususiyatlariga moslashtirilgan ta'lim muhitini yaratish, mustaqil fikrlash va nostandart yechim topish ko'nikmalarini rivojlantirish imkonini beradi [Egamberdiyeva, 2025, p. 3].

6. **Muammoli ta'lim usuli:** Real hayotiy vaziyatlar va muammoli topshiriqlar orqali bolalarning mustaqil fikrlash va muammolarni hal qilish qobiliyatlari rivojlanadi [Meldebekov, 2025, p. 8].

7. **Tadqiqotchilik faoliyati:** Kuzatish, tajriba o'tkazish va savol berish asosida tashkil etilgan tadqiqotchilik faoliyati bolalarning ilmiy tafakkuri va muammoli vaziyatlarda mustaqil qaror qabul qilish qobiliyatlarini rivojlantiradi [Zenodo, 2025, p. 1].

CONCLUSION

Maktabgacha yoshdagi bolalarda ijodiy fikrlashni shakllantirish zamonaviy ta'lim tizimining dolzarb muammolaridan biridir. Ushbu maqolada keltirilgan tahlillar shuni ko'rsatadiki, ijodiy fikrlashni rivojlantirishda integratsiyalashgan, o'yinli va bolaning yosh xususiyatlariga moslashtirilgan yondashuvlar eng samarali hisoblanadi.

Raqamli texnologiyalar, xususan, raqamli kontekstli o'qish, sun'iy intellekt asosidagi o'yinlar va kodlash ta'limi bolalarning divergent fikrlash qobiliyatlarini rivojlantirishda yangi imkoniyatlar yaratadi. Shu bilan birga, an'anaviy blok o'yinlari, STEAM yondashuvi va makerspace muhiti ham o'zining samaradorligini isbotlagan. Eng muhimi, ushbu usullarni bolalarning individual xususiyatlariga va milliy madaniy qadriyatlarga mos ravishda integratsiyalash va muvozanatlashdir.

O'zbekiston maktabgacha ta'lim tizimi uchun ijodiy fikrlashni shakllantirishning optimal strategiyasi quyidagilarni o'z ichiga olishi kerak: (1) raqamli va an'anaviy usullarni uyg'unlashtirish; (2) tadqiqotchilik faoliyatini rivojlantirish; (3) o'qituvchilarning malakasini oshirish; (4) ijodiy muhit yaratish; (5) STEAM va makerspace yondashuvlarini bosqichma-bosqich joriy etish.

Keyingi tadqiqotlarda maktabgacha yoshdagi bolalarda ijodiy fikrlashni rivojlantirish usullarining uzoq muddatli samaradorligini o'rganish, turli usullarning o'zaro ta'sirini tahlil qilish va O'zbekistonning turli hududlari va ijtimoiy-madaniy kontekstlarida ushbu usullarni adaptatsiya qilish masalalariga e'tibor qaratish maqsadga muvofiqdir.

REFERENCES

1. Abduqodirova, O. A. (2025). Maktabgacha katta yoshdagi bolalarni zamonaviy kasblarga qiziqishlarini shakllantirish. Zenodo. [6]
2. Egamberdiyeva, M. (2025). Maktabgacha tayyorlov guruhi bolalarida ijodiy kompetensiyani shakllantirishda sun'iy intellekt asosidagi o'yin va vizual texnologiyalardan foydalanish. Nordic University. [3]
3. Karaca, N. H., Kaya, Ü. Ü., & Uzun, A. M. (2026). Code in motion: Enhancing preschoolers' computational thinking and motor creativity through play-based coding. ScienceDirect. [4]
4. Meldebekov, A. (2025). San'at va madaniyat sohasida ta'lim olayotgan talabalarining ijodiy qobiliyatini rivojlantirish. inLIBRARY. [8]
5. ScienceDirect. (2025). Making a Makerspace in early childhood education: Effects on children's STEM thinking skills and emotional development. ScienceDirect. [7]
6. Springer. (2026). The influence of STEAM-based block play on creative imagination and performance in preschool children: a latent growth curve model. Springer. [9]
7. Sun, Q., Wang, C., Dai, D. Y., & Li, X. (2025). Developmental effects of digitally contextualized reading on preschooler's creative thinking: A quasi-experimental study. ScienceDirect. [2]
8. Vaxobova, M. X. (2022). O'quvchilarda ijodiy faoliyatni rivojlantirish. Fanvatalim. [5]
9. Zenodo. (2025). Maktabgacha katta yoshdagi bolalarning tadqiqotchilik faoliyatini tashkil etishning dolzarbligi. Zenodo. [1]