



International Congress on Economics, Management and Business Studies

Hosted Online from New York, USA

Date: 23rd September, 2026

Website: <https://econferencia.com>

BOSHLANG'ICH SINIF O'QUVCHILARIDA IJODIY QOBILIYATLARNI RIVOJLANTIRISHDA ZAMONAVIY TA'LIM TEXNOLOGIYALARINING O'RNI

Boltayeva Nafosat Sharof qizi
Toshkent viloyati, Toshkent tumani,
AIST school boshlang'ich ta'lim o'qituvchisi
nafosat1111@gmail.com

ANNOTATSIYA

Mazkur tezisda boshlang'ich sinf o'quvchilarining ijodiy qobiliyatlarini rivojlantirishda zamonaviy ta'lim texnologiyalarining pedagogik imkoniyatlari tahlil qilingan. Ijodkorlikning mazmuni, kichik maktab yoshidagi o'quvchilarda kreativ fikrlashni shakllantirish xususiyatlari hamda STEAM, loyiha asosida ta'lim, gamifikatsiya, raqamli hikoya yaratish va axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan foydalanishning ahamiyati ilmiy manbalar asosida yoritilgan.

Kalit so'zlar: boshlang'ich ta'lim, ijodiy qobiliyat, kreativlik, kreativ fikrlash, zamonaviy ta'lim texnologiyalari, STEAM, gamifikatsiya, loyiha metodi, raqamli hikoya, axborot-kommunikatsiya texnologiyalari.

АННОТАЦИЯ

В данной работе проанализированы педагогические возможности современных образовательных технологий в развитии творческих способностей учащихся начальных классов. На основе научных источников раскрыты сущность творчества, особенности формирования креативного мышления у детей младшего школьного возраста, а также значение использования STEAM-технологий, проектного обучения, геймификации,



International Congress on Economics, Management and Business Studies

Hosted Online from New York, USA

Date: 23rd September, 2026

Website: <https://econferencia.com>

цифрового сторителлинга и информационно-коммуникационных технологий.

Ключевые слова: начальное образование, творческие способности, креативность, креативное мышление, современные образовательные технологии, STEAM, геймификация, проектный метод, цифровой сторителлинг, информационно-коммуникационные технологии.

ABSTRACT

This paper analyzes the pedagogical potential of modern educational technologies in developing the creative abilities of primary school students. Based on scientific sources, it explores the essence of creativity, the specific features of developing creative thinking in children of primary school age, as well as the significance of using STEAM technologies, project-based learning, gamification, digital storytelling, and information and communication technologies.

Keywords: primary education, creative abilities, creativity, creative thinking, modern educational technologies, STEAM, gamification, project-based learning, digital storytelling, information and communication technologies.

KIRISH

Bugungi kunda ta'lim oldiga qo'yilayotgan vazifalar o'quvchilarning faqat ma'lum hajmdagi bilimlarni o'zlashtirishini emas, balki yangicha fikrlash, muammolarni mustaqil hal qilish, mavjud bilimlarni yangi vaziyatlarda qo'llash va original g'oyalarni ilgari surish qobiliyatini ham shakllantirishni talab etmoqda. Mazkur vazifalarni amalga oshirish ayniqsa boshlang'ich ta'lim bosqichida muhimdir. Chunki aynan kichik maktab yoshida bolaning



International Congress on Economics, Management and Business Studies

Hosted Online from New York, USA

Date: 23rd September, 2026

Website: <https://econferencia.com>

qiziquvchanligi, tasavvuri, bilishga ehtiyoji va mustaqil faoliyatga munosabati faol rivojlanadi.

Ijodkorlik murakkab psixologik-pedagogik tushuncha bo‘lib, ilmiy adabiyotlarda unga turlicha yondashuvlar mavjud. M. Runco va G. Jaeger kreativlikning standart ta’rifini izohlab, “Creativity requires both originality and effectiveness”, ya’ni ijodkorlik uchun ham originallik, ham samaradorlik zarurligini ta’kidlaydi.[1] Demak, har qanday noodatiy fikr ijodiy fikr deb hisoblanmaydi; u ma’lum vaziyat yoki muammoni hal qilishda mazmunli va foydali bo‘lishi ham zarur.

Boshlang‘ich sinfda ijodkorlik bolaning yangi savollar berishi, narsalar o‘rtasida noodatiy aloqalarni topishi, bir topshiriqqa turli xil yechim taklif qilishi, ertak yoki hikoyani mustaqil davom ettirishi, yangi obraz yaratishi, tajriba o‘tkazishi va o‘z mahsulotini yaratishi orqali namoyon bo‘lishi mumkin.

An’anaviy reproduktiv ta’limda o‘quvchidan ko‘pincha o‘qituvchi taqdim etgan ma’lumotni eslab qolish va qayta takrorlash talab qilinadi. Zamonaviy ta’lim texnologiyalarida esa o‘quvchi faol subyekt sifatida muammolarni tahlil qiladi, savollar beradi, izlanadi, hamkorlik qiladi va yangi mahsulot yaratadi.

UNESCOning boshlang‘ich ta’limda axborot-kommunikatsiya texnologiyalariga bag‘ishlangan tahliliy ishida ham zamonaviy AKT vositalarini boshlang‘ich ta’limga samarali integratsiya qilish bo‘yicha turli davlatlarning tajribalari umumlashtirilgan.[2]

METODOLOGIYA

Mazkur tadqiqot nazariy-tahliliy xarakterga ega bo‘lib, unda yangi eksperimental tajriba o‘tkazilmadi. Ilmiy xulosalarni shakllantirishda kreativlik psixologiyasi, boshlang‘ich ta’lim va zamonaviy pedagogik texnologiyalar yo‘nalishida chop etilgan ilmiy maqolalar hamda xalqaro tadqiqot natijalaridan foydalanildi.



International Congress on Economics, Management and Business Studies

Hosted Online from New York, USA

Date: 23rd September, 2026

Website: <https://econferencia.com>

Tadqiqotda ilmiy-pedagogik adabiyotlarni o'rganish, qiyosiy tahlil, nazariy umumlashtirish, empirik tadqiqot natijalarini ikkilamchi tahlil qilish, kategoriyalash va tizimlashtirish metodlari qo'llanildi.

Tahlilda zamonaviy ta'lim texnologiyalarining quyidagi turlariga STEAM ta'limi - fan, texnologiya, muhandislik, san'at va matematikaning integratsiyasiga asoslangan yondashuv, loyiha asosida ta'lim - o'quvchining ma'lum muammo yuzasidan mustaqil yoki guruhda izlanishi va yakuniy mahsulot yaratishi, gamifikatsiya - o'quv faoliyatiga o'yin elementlari, rollar, vazifalar va rag'batlantiruvchi mexanizmlarni kiritish, raqamli hikoya yaratish - matn, tasvir, ovoz, video va boshqa multimedia vositalari yordamida, ijodiy mazmun yaratish, raqamli ta'lim vositalari - axborotni izlash, qayta ishlash, modellashtirish va ijodiy mahsulot yaratishga xizmat qiluvchi texnologiyalarga alohida e'tibor qaratildi.

Ijodiy qobiliyatlarni baholashning asosiy mezonlari sifatida originallik, divergent fikrlash, g'oyalar ko'pligi, tasavvur, qiziquvchanlik, muammoga turlicha yechim taklif etish va ijodiy mahsulot yaratish imkoniyatlari qabul qilindi.

NATIJALAR

Ilmiy manbalar tahlili boshlang'ich sinf o'quvchilarida ijodiy qobiliyatlarni rivojlantirishda zamonaviy ta'lim texnologiyalarining bir necha muhim yo'nalishda ta'sir ko'rsatishini aniqlash imkonini berdi.

Xususan, STEAM yondashuvining asosiy xususiyati turli fanlarni bitta muammo yoki loyiha doirasida integratsiya qilishdir. Bunday mashg'ulotlarda o'quvchiga tayyor javob emas, muammo taqdim etiladi. Masalan, boshlang'ich sinf o'quvchilariga "Qanday qilib qog'oz va yog'och tayoqchalardan eng mustahkam ko'priq yasash mumkin?" kabi topshiriq berilganda bola bir vaqtning o'zida matematika, tabiatshunoslik, texnologiya va dizayn elementlaridan foydalanadi.



International Congress on Economics, Management and Business Studies

Hosted Online from New York, USA

Date: 23rd September, 2026

Website: <https://econferencia.com>

U reja tuzadi, taxmin qiladi, model yaratadi, uni sinovdan o'tkazadi va xatolar asosida qayta takomillashtiradi. 2026-yilda O'zbekistondagi boshlang'ich ta'lim sharoitida o'tkazilgan tadqiqotda 11–13 yoshli 100 nafar o'quvchi STEAM metodlari asosida va an'anaviy yondashuv asosida ta'lim olgan guruhlariga ajratilgan. Tadqiqot natijalarida STEAM asosida tahsil olgan guruhda kreativlik, kognitiv ko'nikmalar va muammoni hal qilish ko'rsatkichlarida sezilarli yaxshilanish qayd etilgan.[3]. Mazkur natija STEAM yondashuvi nafaqat fanlararo bilimlarni shakllantirish, balki o'quvchini tajriba qilish va yangi g'oya yaratishga jalb etishda ham muhimligini ko'rsatadi. Boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun o'yin faoliyatining psixologik ahamiyati yuqori. Shu sababli o'quv jarayonini o'yin elementlari bilan boyitish bolaning motivatsiyasi bilan bir qatorda ijodiy faoliyatini ham rag'batlantirishi mumkin. Gamifikatsiyada o'quvchilarga rollar, missiyalar, darajalar, tanlov imkoniyatlari va ijodiy topshiriqlar berilishi mumkin. Masalan, "Tabiatni himoya qiluvchi qahramon yarating va uning uchta yangi ixtirosini o'ylab toping". Bunday topshiriqda bitta "to'g'ri" javob mavjud emas. Har bir o'quvchi o'z tasavvuriga asoslanib original yechim ishlab chiqishi mumkin.

Boshlang'ich sinf o'quvchilari ishtirok etgan eksperimental tadqiqotda gamifikatsiyalangan sinf boshqaruvi dasturida 44 nafar, an'anaviy guruhda esa 42 nafar o'quvchi qatnashgan. Gamifikatsiya qo'llangan guruhda verbal divergent fikrlash va kreativ moyillik, ayniqsa qiziquvchanlik va tasavvur ko'rsatkichlari yaxshiroq bo'lgan.[4]. Bu natija o'yinga asoslangan ta'limni faqat ko'ngilochar vosita emas, balki maqsadli tashkil etilganda kreativ tafakkurni rag'batlantiruvchi pedagogik texnologiya sifatida ko'rish mumkinligini ko'rsatadi.

Raqamli hikoya yaratish boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun matn, tasvir, ovoz, musiqa va videoni yagona ijodiy mahsulotga birlashtirish imkonini beradi.



International Congress on Economics, Management and Business Studies

Hosted Online from New York, USA

Date: 23rd September, 2026

Website: <https://econferencia.com>

An'anaviy topshiriqda o'quvchi "Bahor haqida hikoya yozing" degan vazifani bajarsa, raqamli hikoya usulida esa o'quvchi ssenariy yaratadi, qahramonlarni tanlaydi, rasmlar tayyorlaydi, hikoyani ovozlashtiradi, musiqa yoki ovoz effektlarini tanlaydi, yakuniy mahsulotni namoyish qiladi. Natijada o'quvchining til va nutq qobiliyati bilan bir qatorda tasavvuri va dizayn fikrlashi ham faollashadi.

H. Çıralı Sarıca va Y. Koçak Usluel tomonidan o'tkazilgan tadqiqotda 59 nafar boshlang'ich sinf o'quvchisi ishtirok etgan. Raqamli hikoya yaratish asosidagi faoliyat o'quvchilarning vizual xotirasi va yozish ko'nikmalarini yaxshilagan.[5]. Boshlang'ich sinf o'quvchilarining ekologik mavzularda raqamli hikoya yaratishi bo'yicha 2026-yilgi tadqiqotda esa yetti haftalik faoliyatda qatnashgan 26 nafar o'quvchining tajribasi o'rganilgan. Natijalarda raqamli hikoya yaratish ularning tasavvuri, yozish ko'nikmalari va texnologiyadan ta'limda foydalanishga ijobiy munosabatini rivojlantirgani qayd etilgan.[6].

Shunday qilib, raqamli vosita bolaning tayyor axborotni tomosha qilishi uchun emas, o'z ijodiy mahsulotini yaratishi uchun ishlatilganda uning pedagogik imkoniyati sezilarli darajada ortadi. Loyiha texnologiyasi o'quvchiga bilimni tayyor shaklda olishdan ko'ra uni amaliy faoliyat orqali hosil qilish imkonini yaratib beradi.

Masalan:

"Kelajak maktabi",

"Ekologik toza shahar",

"Suvni tejaydigan qurilma",

"Mening aqlli sinfim" kabi loyihalar bolalardan mavjud bilimlarni yangi vaziyatga ko'chirishni talab qiladi. Loyihada o'quvchi muammoni aniqlaydi, ma'lumot yig'adi, reja tuzadi, g'oya yaratadi, tajriba o'tkazadi, natijani baholaydi va yakuniy mahsulotini taqdim etadi. Boshlang'ich maktabda loyiha faoliyatiga



International Congress on Economics, Management and Business Studies

Hosted Online from New York, USA

Date: 23rd September, 2026

Website: <https://econferencia.com>

bag'ishlangan ilmiy ishlarda mazkur faoliyat divergent fikrlash, g'oya originalligi va ijodiy faoliyat motivatsiyasini rivojlantirish imkoniyatlari bilan bog'lanadi.[7]

MUHOKAMA

Tahlil natijalari zamonaviy ta'lim texnologiyalarining ijodiy qobiliyatga ta'siri texnologiyaning mavjudligi bilan emas, balki o'quvchi undan qanday faoliyat uchun foydalanishi bilan belgilanadi, degan xulosaga olib keladi.

Masalan, planshetda tayyor videoni tomosha qilish bilan o'quvchining o'zi video, animatsiya yoki raqamli hikoya yaratishi pedagogik nuqtayi nazardan bir xil faoliyat emas.

Birinchi vaziyatda bola axborot iste'molchisi bo'lib qolishi mumkin.

Ikkinchi vaziyatda esa u avvalo, rejalashtiradi, tanlaydi, tasavvur qiladi, yaratadi, tahrir qiladi, baholaydi.

Aynan ushbu faoliyatlar ijodiy tafakkurning shakllanishiga xizmat qiladi.

Shuning uchun boshlang'ich sinfdagi zamonaviy texnologiyalarni qo'llashning asosiy tamoyili "texnologiya uchun texnologiya" emas, "ijodiy faoliyat uchun texnologiya" bo'lishi zarur.

O'qituvchining roli zamonaviy texnologiyalar o'qituvchining vazifasini kamaytirmaydi. Aksincha, uning pedagogik faoliyatiga yangi talablarni qo'yadi. O'qituvchi eng avvalo, muammoli vaziyat yaratishi, ijodiy savollar berishi, bir nechta javobga ega topshiriqlar ishlab chiqishi, o'quvchini xato qilishdan qo'rqqanlikka o'rgatishi, har bir bolaning original g'oyasini qadrlashi, raqamli vositalarni yoshga mos tanlashi, jarayonni natijadan kam bo'lmagan darajada baholashi lozim.

Masalan, "Daraxt nima uchun kerak?" savoli asosan mavjud bilimni qayta tiklashga qaratilgan.



International Congress on Economics, Management and Business Studies

Hosted Online from New York, USA

Date: 23rd September, 2026

Website: <https://econferencia.com>

Ammo:

“Agar dunyoda daraxtlar bo‘lmasa, hayot qanday o‘zgarardi?”

yoki

“Shahrimizdagi daraxtlarni asrash uchun yangi qurilma o‘ylab toping”

kabi topshiriqlar tasavvur, sabab-oqibat tahlili va ijodiy yechim ishlab chiqishni talab qiladi.

Tahlil asosida zamonaviy ta’lim texnologiyalari boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining ijodiy qobiliyatlarini quyidagi yo‘llar bilan qo‘llab-quvvatlashi mumkin:

birinchidan, muammoning bir nechta yechimini izlash imkonini yaratadi;

ikkinchidan, bolaning tasavvur va fantaziyasini faollashtiradi;

uchinchidan, o‘quvchiga g‘oyasini matn, rasm, model, animatsiya, video va loyiha kabi turli shakllarda namoyish qilish imkonini beradi;

to‘rtinchidan, o‘quvchilar o‘rtasidagi hamkorlik va fikr almashishni kuchaytiradi;

beshinchidan, bolaning mustaqil tanlov qilish imkoniyatini kengaytiradi;

oltinchidan, tayyor javobni yodlashdan ko‘ra yangi mahsulot yaratishga yo‘naltiradi.

Shu bilan birga, raqamli texnologiya qo‘llanilgan har qanday dars avtomatik tarzda kreativ darsga aylanmaydi. Masalan, elektron doskada an’anaviy ma’ruzani ko‘rsatish pedagogik jarayonni texnik jihatdan yangilashi mumkin, biroq bu o‘quvchining ijodiy faolligini kafolatlamaydi.

Demak, asosiy mezon qurilmaning zamonaviyligi emas, o‘quv faoliyatining ijodiy xarakteri hisoblanadi.



International Congress on Economics, Management and Business Studies

Hosted Online from New York, USA

Date: 23rd September, 2026

Website: <https://econferencia.com>

XULOSA

Boshlang'ich maktab yoshidagi bolalarda ijodiy qobiliyatlarni rivojlantirish ta'limning istiqbolli vazifalaridan biri bo'lib, zamonaviy ta'lim texnologiyalari ushbu jarayonni samarali tashkil qilish uchun keng imkoniyat yaratadi.

Ilmiy manbalar tahlili STEAM, loyiha asosida ta'lim, gamifikatsiya, raqamli hikoya yaratish va boshqa axborot-kommunikatsiya texnologiyalari o'quvchilarning ijodiy faoliyatini qo'llab-quvvatlashi mumkinligini ko'rsatdi.

Ushbu texnologiyalar divergent fikrlashni, originallikni, tasavvurni, qiziquvchanlikni, muammoli vaziyatlarni mustaqil hal qilishni, yangi g'oyalar yaratishni, hamkorlikni, o'z fikrini ijodiy mahsulot orqali ifodalashni rivojlantirishga xizmat qiladi.

Bunda zamonaviy texnologiyalar o'qituvchini almashtiruvchi vosita emas, balki pedagogik maqsadga erishishni qo'llab-quvvatlovchi vosita sifatida qaralishi kerak.

Boshlang'ich sinfda ijodiy qobiliyatni rivojlantirish uchun o'quvchiga tayyor javoblarni ko'proq berish emas, aksincha, savol berish, izlanish, tajriba qilish, xato qilish, qayta urinish va o'z mahsulotini yaratish uchun sharoit yaratish muhimdir.

Shunday qilib, zamonaviy ta'lim texnologiyalarining pedagogik qiymati ularning texnik yangiligida emas, balki o'quvchini bilim iste'molchisidan faol bilim va g'oya yaratuvchisiga aylantira olish imkoniyatida namoyon bo'ladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Runco M. A., Jaeger G. J. The Standard Definition of Creativity // Creativity Research Journal. — 2012. — Vol. 24(1). — P. 92–96. DOI: 10.1080/10400419.2012.650092.
2. UNESCO Institute for Information Technologies in Education. ICT in Primary Education. — Moscow: UNESCO IITE, 2012.



International Congress on Economics, Management and Business Studies

Hosted Online from New York, USA

Date: 23rd September, 2026

Website: <https://econferencia.com>

3. Evaluating Skill Acquisition in Primary Education in Uzbekistan Through STEAM-Based Learning Approaches // Discover Education. — 2026. — Vol. 5. — Article 446.
4. Effects of Gamified Classroom Management on the Divergent Thinking and Creative Tendency of Elementary Students // Thinking Skills and Creativity. — 2020. — Vol. 36. — Article 100664. DOI: 10.1016/j.tsc.2020.100664.
5. Çıralı Sarıca H., Koçak Usluel Y. The Effect of Digital Storytelling on Visual Memory and Writing Skills // Computers & Education. — 2016. — Vol. 94. — P. 298–309. DOI: 10.1016/j.compedu.2015.11.016.
6. Ergül S., Demirci Güler M. P. Primary School Students' Experiences in Developing Digital Stories on Environmental Issues: An Action Research // Education and Information Technologies. — 2026. — Vol. 31. — P. 4369–4396.
7. Usik D. A. Developing Creative Abilities in Primary School Students Through Project-Based Activities // Tambov University Review. Series: Humanities. — 2025. — Vol. 30(6). — P. 1424–1437.