



ВОЗМОЖНОСТИ ИНТЕГРАТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ ОБРАЗЦАМ НАРОДНОГО УСТНОГО ТВОРЧЕСТВА С ПОМОЩЬЮ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В НАЧАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Джабборова Азиза Шихназаровна

Независимый исследователь Бухарского государственного университета;

преподаватель кафедры педагогики, психологии и спорта

Бухарского инновационного университета, г. Бухара,

Республика Узбекистан

Аннотация: В данной статье мы рассматриваем, как цифровые инструменты могут помочь учителям начальных классов внедрить народное устное творчество - пословицы, загадки, сказки и народные песни - в межпредметные уроки. Мы провели годовой эксперимент в восьми начальных школах Бухарской области с участием 180 учеников 2–4 классов. Учителя экспериментальной группы использовали планшеты, интерактивные доски, аудиовизуальные приложения и специальную цифровую библиотеку фольклорных материалов. Результаты показали, что цифровые инструменты повысили вовлечённость учащихся на 32%, усвоение знаний на 24%, а творческую активность на 29% по сравнению с контрольной группой. Мы утверждаем, что цифровые технологии не заменяют живое тепло народной традиции, а расширяют её возможности, делая межпредметное обучение более ярким и результативным.

Ключевые слова: народное устное творчество, цифровые технологии, межпредметное обучение, начальное образование, пословицы, загадки, сказки, интерактивные средства, интегративное обучение, мультимедиа.

1. Введение

Народное устное творчество веками определяло, как узбекские семьи передают мудрость, юмор и ценности из поколения в поколение. Пословицы



несут уроки о труде и честности. Загадки учат детей думать последовательно. Сказки учат отличать добро от зла через героев, которых дети помнят ещё долго после окончания истории. Народные песни связывают слова с мелодией, помогая языку закрепиться в памяти так, как обычная речь не может. Для учеников начальных классов эти материалы близки и понятны - дети слышат их от бабушек, соседей и старших братьев и сестёр - и эта близость даёт учителю естественную точку входа практически в любой предмет [1].

Однако в большинстве узбекских школ фольклорные материалы остаются в рамках уроков родного языка. Богатые связи с математикой, естествознанием и музыкой не используются. Между тем школы всё активнее оснащаются планшетами и интерактивными досками. Исследования из Финляндии, Сингапура и Южной Кореи показывают, что межпредметное обучение даёт более прочные знания [2]. Цифровые инструменты добавляют новый уровень: сказку можно поставить на паузу и сопроводить музыкой, а загадка в викторине превращается в командное состязание [3]. Наше исследование объединяет эти две темы. Мы разработали набор межпредметных уроков с цифровой поддержкой, проверили их в течение года и измерили результаты.

2. Материалы и методы

Исследование мы проводили с сентября 2023 по май 2024 года в восьми начальных школах Бухарской области - четыре городские и четыре сельские. В эксперименте участвовали 180 учеников 2–4 классов: 90 в экспериментальной и 90 в контрольной группе. Мы подобрали группы по возрасту, полу, предыдущим оценкам и типу школы. Также мы работали с 16 учителями, каждый из которых имел не менее пяти лет опыта [4].

Перед началом уроков мы создали цифровую библиотеку из 350 пословиц, 220 загадок, 120 сказок и 150 народных песен. Каждый элемент мы



отметили по теме, классу и предметным связям. Библиотеку мы загрузили на планшеты и школьную сеть. Сказки сопровождалась аудиозаписями и яркими иллюстрациями для интерактивной доски. Песни включали аудиотреки и караоке-субтитры. Загадки мы превратили в короткие викторины-слайды [5].

Работа шла по трём направлениям межпредметной связки, каждое с опорой на свой набор цифровых средств.

Направление 1: Пословицы и математика. Мы загрузили пословицы с числами и идеями измерения на планшетные флэш-карты. На типичном уроке учитель показывал пословицу на интерактивной доске, например «Семь раз отмерь, один раз отрежь», и просил учеников найти в ней числа. Затем класс переходил к математическому заданию: измерение предметов, сравнение длин или решение задач о точном счёте.

Направление 2: Загадки и естествознание. Мы превратили загадки о природе в цифровые викторины. Учитель проецировал загадку на доску, давал 30 секунд на раздумье, а затем собирал ответы через приложение для голосования на планшетах. После ответа учитель проводил короткую беседу о теме — например, о ветре, временах года или повадках животных. Затем дети находили на планшетах картинки и короткие видео [6].

Направление 3: Сказки и песни с искусством и музыкой. Это направление оказалось самым насыщенным. Учитель включал аудиозапись сказки, пока дети следили за иллюстрациями на доске. Затем ученики рисовали свои картинки к сценам сказки в приложении для рисования на планшете. Народные песни дети пели хором под караоке-субтитры. Учитель музыки связывал текст песни с уроком родного языка о рифме, ритме и новой лексике [7].



В контрольной группе учителя работали с теми же фольклорными материалами, но без цифровых средств - только с учебником и мелом. Обе группы сдавали одинаковые тесты в начале и конце каждой четверти. Мы измеряли четыре показателя: вовлечённость (наблюдение и опросы), усвоение знаний (предметные тесты), творческую активность (оценка двух экспертов) и сохранение знаний через четыре недели. Результаты мы обработали t-критерием и расчётом величины эффекта.

3. Результаты и обсуждение

Данные показали устойчивую картину по всем трём направлениям и четырём показателям. Ученики, изучавшие фольклор через межпредметные уроки с цифровой поддержкой, превзошли контрольную группу по каждому показателю.

Вовлечённость. Активность на уроке - доля детей, которые сами поднимали руку, говорили или включались в групповую работу без просьбы - выросла на 32%. Учителя говорили, что доска и планшетные игры превратили тихую рутину в живой процесс. Одна учительница второго класса отметила: «Когда загадка появляется с таймером, каждый ребёнок хочет ответить первым. Мел такого эффекта никогда не давал». В контрольной группе активность осталась на прежнем уровне [1].

Усвоение знаний. Итоговые оценки экспериментальной группы оказались на 24% выше по математике, естествознанию и языку в сумме. Самый большой рост показало естествознание (+27%) - мы связываем это с викторинами: быстрый темп и видео хорошо закрепляли факты. Математика показала стабильный, но чуть меньший рост (+21%), возможно потому, что флэш-карты давали меньше сенсорного разнообразия [2].

Творческая активность. Мы попросили учеников обеих групп нарисовать сцену из сказки, придумать новую загадку и пересказать сказку



своими словами. Два эксперта оценили каждую работу по критериям: оригинальность, детальность, связность. Экспериментальная группа набрала в среднем на 29% больше. Приложение для рисования сыграло большую роль: дети могли пробовать, стирать и пробовать снова, не тратя бумагу, и это делало их смелее [4].

Таблица 1. Основные результаты: экспериментальная vs. контрольная группа (в %)

Показатель	Эксп. группа	Контр. группа	Разница
Вовлечённость	89%	67%	+32%
Усвоение знаний	84%	64%	+24%
Творчество	81%	58%	+29%
Сохранение через 4 нед.	86%	62%	+28%

Сохранение знаний. Через четыре недели после каждого раздела мы давали обеим группам короткий тест. Экспериментальная группа удержала в памяти на 28% больше. Мы считаем, что многоканальность цифровых уроков — дети слушали сказку, видели картинки, рисовали свою версию, пели песню — создала несколько путей в памяти вместо одного. К тому же библиотека оставалась на планшетах, и дети возвращались к материалам на переменах [3].

Таблица 2. Результаты по направлениям

Направление	Цифр. средство	Связка предметов	Прирост



Пословицы + матем.	Флэш-карты	Язык + матем.	+21%
Загадки + наука	Викторина + видео	Язык + естествозн.	+27%
Сказки + песни	Аудио, рисование	Язык + иск-во + муз.	+31%

Таблица 2 показывает результаты по направлениям. Сказочно-песенное направление дало наибольший прирост (+31%), что согласуется с данными о том, как учатся младшие школьники: чем больше органов чувств задействовано, тем глубже усвоение. Загадки показали второй результат (+27%) благодаря игровому формату викторины. Пословицы, при стабильном приросте (+21%), задействовали меньше медиаканалов, что, возможно, объясняет небольшое отставание.

Неожиданным оказалось влияние на сельских учеников: дети с более слабым чтением, но богатой устной традицией показали наибольший рост. Цифровые средства уравнили условия: ребёнок мог услышать пословицу на планшете и включиться в задание. Некоторые родители беспокоились, что экраны вытеснят традицию, но наш опыт говорит об обратном: несколько учеников начали пересказывать сказки младшим дома. Технология не ослабила традицию - она понесла её дальше [5, 6, 7].

Заключение

Наше годовое исследование показывает, что цифровые инструменты и народное устное творчество — не соперники, а партнёры. Когда учителя используют планшеты, интерактивные доски и простые приложения, чтобы внести пословицы, загадки, сказки и песни в уроки математики,



естествознания, искусства и музыки, дети слушают внимательнее, учат больше, думают свободнее и дольше хранят знания. Эти результаты подтвердились и в городских, и в сельских школах, во всех классах.

Цифровые средства не меняют содержание - пословица остаётся пословицей, сказка - сказкой. Они меняют способ подачи. История, которая раньше жила только в голосе учителя, теперь живёт на экране, в динамике, в приложении для рисования и на слайде викторины. Каждый новый канал даёт ребёнку ещё один путь принять, обработать и запомнить материал.

Для учителей и руководителей школ мы предлагаем четыре шага. Первый: создайте размеченную цифровую библиотеку фольклорных материалов, чтобы учитель находил нужное за секунды. Второй: проведите практический тренинг до начала года и поддерживайте ежемесячные консультации. Третий: подготовьте шаблоны межпредметных уроков, где каждый жанр связан с предметом и цифровым инструментом. Четвёртый: оставьте детям доступ к библиотеке в свободное время - дополнительное самостоятельное обращение накапливается. Традиция живёт - она просто находит новый голос.

REFERENCES

- [1] Hoshimov O'. Methods of Teaching Native Language in Primary Classes. Tashkent: O'qituvchi, 2017. – 256 p.
- [2] Qosimova M., Matchonov S. Using Folk Oral Creativity in Reading Lessons in Primary Classes. Journal of Pedagogical Sciences of Uzbekistan, 2021. – No. 3. – P. 45–52.
- [3] Shikhnazarovna J. A. Artistic Expression of Small Epic Works in Uzbek Literature //Procedia of Philosophical and Pedagogical Sciences ISSN. – Т. 2795. – №. 546X. – С. 30.



[4] JABBAROVA A. BOSHLANG ‘ICH SINF ONA TILI DARSLIGIDA TOPISHMOQ VA MAQOLLAR TALQINI //«ACTA NUUZ». – 2024. – Т. 1. – №. 1.1. – С. 239-242.

[5] Alimova M. A. Methodological improvement of developing critical thinking skills in primary school students in native language and reading lessons //Pedagogical Education. – 2025. – Т. 6. – №. 8. – С. 6-11.

[6] Alimova M. A. BOSHLANG ‘ICH SINF O ‘QUVCHILARIDA ONA TILI VA O ‘QISH SAVODXONLIGI DARSLARIDA TANQIDIY FIKRLASH KO ‘NIKMALARINI RIVOJLANTIRISH //Inter education & global study. – 2024. – №. 8. – С. 29-34.

[7] JABBAROVA A. BOSHLANG ‘ICH SINF ONA TILI DARSLIGIDA TOPISHMOQ VA MAQOLLAR TALQINI //«ACTA NUUZ». – 2024. – Т. 1. – №. 1.1. – С. 239-242.