



BOSHLANG'ICH TA'LIM YO'NALISHI TALABALARIDA RAQAMLI PLATFORMALAR ORQALI IJODIY FIKRLASHNI RIVOJLANTIRISH

Khursanboyeva Farida Sokhibnazar kizi

Samarkand branch of Kimyo international

university in Tashkent

E-mail: fxursanboyeva@gmail.com

Boshlang'ich ta'lim yo'nalishi talabalarida ijodiy fikrlashni rivojlantirish jarayonida innovatsion va interfaol metodlarning roli tobora ortib bormoqda. Shu nuqtai nazardan, darslarda raqamli interfaol vositalarni, xususan, Kahoot, Quizizz, Mentimeter va shunga o'xshash interaktiv onlayn platformalarni qo'llash samaradorlikni oshirishning muhim komponentiga aylanmoqda.

Kahoot va Quizlet haqida umumiy tushuncha. Kahoot o'quvchilarni real vaqtda jalb etuvchi gamifikatsiyalangan viktorinalar platformasidir. O'qituvchilar va talabalar savol-javob, ommaviy baholash va formatif nazorat uchun jonli yoki uy vazifasi tarzida o'yinlar yaratadi. Quizlet esa fleshkartalar, o'rganish rejimlari (Learn, Match, Test) va Quizlet Live jamoaviy organishni taqdim etadi. Ikkala platforma ham foydalanuvchi yaratilgan kontent, mobil va veb ilovalar orqali lug'at, til va qobiliyatlarni takrorlashga moljallangan.

Platformalarning pedagogik imkoniyatlari:

1. Motivatsiya va qiziqishni uyg'otish:

Kahoot va shunga o'xshash platformalar o'quvchilarda o'yin tarzida bilim olishni rag'batlantiradi. Bu, ayniqsa, boshlang'ich sinf talabalari uchun juda muhim, chunki ular tez hayratga tushadi va qiziqish orqali bilimni yaxshiroq egallaydi. Interfaol testlar orqali o'quvchilar dars jarayonida faol ishtirok etadi, o'z fikrlarini tezkor va erkin ifodalaydi.

2. Muammoli vaziyatlar yaratish:

Platformalar yordamida dars davomida muammoli vaziyatlarni tezkor testlar yoki viktorinalar shaklida yaratish mumkin. Masalan, “Bir nechta yechim mavjud bo‘lgan matematik vazifa” yoki “Tasvir orqali muammo yechish” kabi topshiriqlar o‘quvchilarning moslashuvchanlik va fikr ravonligini oshiradi.

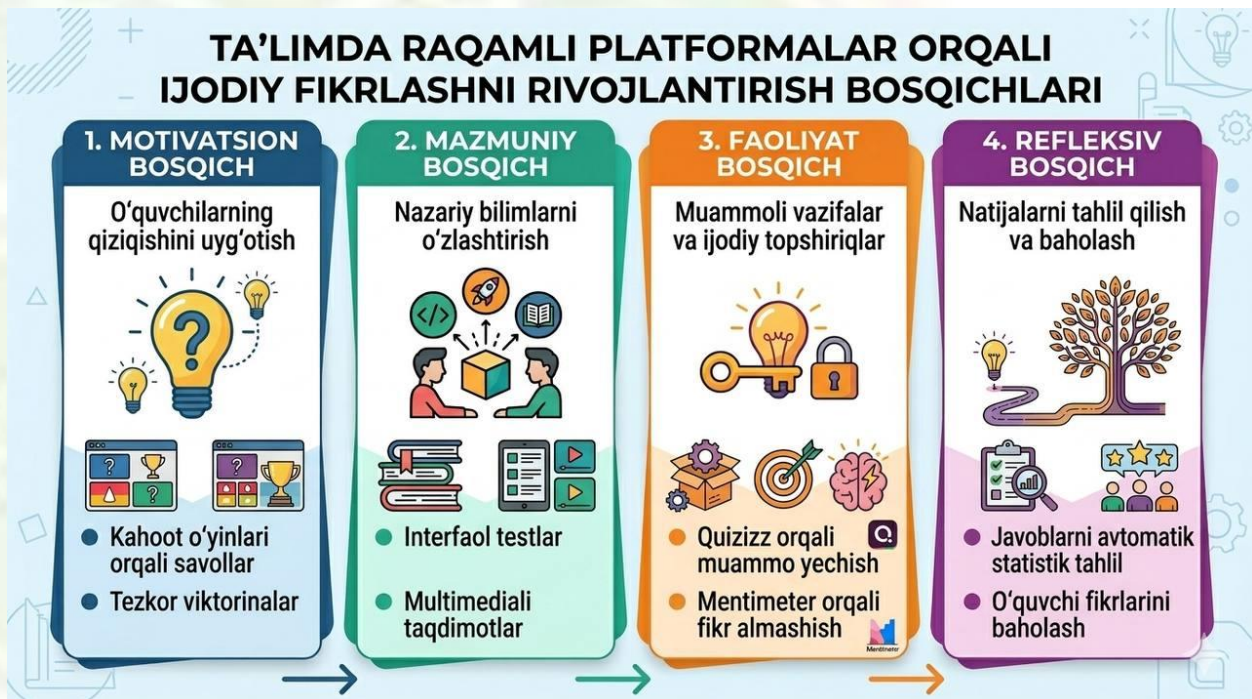
3. Fikrni rivojlantirish va mustaqil izlanish

Interfaol platformalarda o‘quvchilarga biror masalani yechishda turli javob variantlarini taqdim etish, ularga o‘z yechimlarini asoslash imkonini beradi. Bu esa g‘oyani rivojlantirish va o‘ziga xoslik mezonlariga javob beradi.

4. O‘qituvchi uchun qulay monitoring vositasi

Kahoot va Quizizz o‘qituvchiga talabalar javoblarini real vaqt rejimida kuzatish imkonini beradi. Shu orqali o‘qituvchi dars jarayonida qaysi o‘quvchi qaysi mezon bo‘yicha rivojlanganini baholashi mumkin. Bu metodologik jihatdan individual yondashuvni kuchaytiradi.

Ta’lim jarayoni quyidagi bosqichlarda amalga oshiriladi:



2.2.3-rasm. Ta’limda raqamli platformalar orqali ijodiy fikrlashni rivojlantirish bosqichlari

Bu model ijodiy fikrlashning rivojlanishiga to‘liq xizmat qiladi, chunki har bir bosqichda talabalar faolligi, moslashuvchanligi va mustaqil fikrlash ko‘nikmalari oshiriladi.



Afzalliklari quyidagilardan iborat:

- Darsni interfaol va qiziqarli qilish;
- Talabalarning erkin fikrlashini rag'batlantirish;
- Muammoli vaziyatlarni yaratish orqali kreativ tafakkurini rivojlantirish;
- O'qituvchiga individual monitoring va baholash imkonini berish;
- Innovatsion texnologiyalarni ta'lim jarayoniga integratsiya qilish.

Shunday qilib, Kahoot va shunga o'xshash interfaol platformalardan foydalanish boshlang'ich ta'lim yo'nalishi talabalarida ijodiy fikrlashni rivojlantirish texnologiyasining samarali vositasiga aylanadi va pedagogik innovatsiyani mustahkamlaydi.

Interaktiv metodlarning foydali tomonlari va ularning ta'lim jarayonidagi roli.

Bugungi ta'lim tizimida boshlang'ich ta'lim yo'nalishi talabalarida ijodiy fikrlashni shakllantirish va rivojlantirish masalasi dolzarb hisoblanadi. Yosh o'quvchilarning psixologik xususiyatlari – hayratga tez tushish, atrof-muhitni faol o'rganishga chanqoq bo'lishi, tasavvuri kengligi – ta'lim jarayonini interaktiv va ijodiy shakllarda tashkil etishni zarur qiladi. Shu nuqtai nazardan, interaktiv metodlar va raqamli platformalar (Kahoot, Quizizz, Padlet, Miro, Mentimeter va shunga o'xshash vositalar) ijodiy fikrlashni rivojlantirishda samarali vosita sifatida keng qo'llanilmoqda.

Interaktiv metodlarning samaradorligi bir nechta jihatlar bilan izohlanadi. Birinchi navbatda, ular o'quvchilarda faollik va qiziqish uyg'otadi. Masalan, Kahoot va Quizizz kabi viktorinalar orqali dars jarayoni o'yin shaklida tashkil etiladi, bu esa talabalarni mavzuga diqqatini jamlashga va muammoli vaziyatlarga faol javob berishga undaydi. Shu bilan birga, interaktiv mashqlar o'quvchilarning tezkor va moslashuvchan fikrlash qobiliyatini shakllantiradi, muammolarga turli nuqtai nazardan yondashish va bir nechta yechim variantlarini ishlab chiqish imkonini beradi.

Ikkinchi jihat – ijodiy fikrlashni rivojlantirish. Interaktiv metodlar o'quvchilarga o'z g'oyalarini mustaqil ravishda ifodalash, kengaytirish va asoslash



imkonini beradi. Masalan, Padlet yoki Miro platformalarida talabalar turli vizual g'oyalarni taxtasida o'z fikrlarini namoyish etadi, shuningdek, loyiha ishlari va muammoli topshiriqlar orqali amaliy fikrlash ko'nikmalari mustahkamlanadi. Bu jarayon o'quvchilarda moslashuvchanlik va ijodiy yechim topish qobiliyatini rivojlantiradi.

Uchinchidan, interaktiv metodlar o'z-o'zini baholash va tahlil qilish imkoniyatini beradi. Onlayn viktorinalar va sinxron yozuvlar yordamida talabalar o'z bilim darajasini tezkor baholab, xatolarini aniqlashi va takomillashtirishi mumkin. Bu esa o'quvchilarda mustaqil fikrlash va bilimni qayta ishlash ko'nikmalarini shakllantiradi. Shu bilan birga, interaktiv metodlar rag'batlantiruvchi vosita sifatida ham ishlaydi: o'yinlar, viktorinalar va loyiha ishlari o'quvchilarni muvaffaqiyatga erishishga undaydi, bu esa ularning darsga bo'lgan qiziqishini oshiradi va ichki motivatsiyasini kuchaytiradi.

1. Innovatsion metodlar:

- Klaster va "shoxlangan daraxt" metodlari orqali o'quvchilar fikrlarini tizimli ravishda guruhlash va g'oyalarni rivojlantirishga o'rgatiladi.
- Aqliy hujum (brainstorming) – qisqa vaqt ichida turli yechimlarni ishlab chiqish va fikr ravonligini rivojlantirish imkonini beradi.
- Sinxron yozuv – guruh ishida bir vaqtda fikr almashish va moslashuvchan fikrlashni oshiradi.

2. Interfaol metodlar: Dars jarayonini o'quvchi faolligi asosida tashkil etish ijodiylikni oshiradi, o'quvchilar mustaqil fikr bildirishga rag'batlanadi va muammoli vaziyatlarni yechishda faol ishtirok etadi.

3. Loyiha faoliyati: O'quvchilar muammoni mustaqil hal qilishga o'rgatiladi, amaliy fikrlash rivojlantiriladi, g'oyalarni asoslab berish va rivojlantirish ko'nikmalari shakllantiriladi.

4. O'yin texnologiyalari: Kichik yoshdagi bolalar uchun o'yinorqali ta'lim samarali bo'lib, ijodiy fikrlashni rag'batlantiradi, o'quvchilarda motivatsiya va qiziqish uyg'otadi.



5. Multimedia va vizual vositalar: Rangli tasvirlar, badiiy asarlar, she'rlar, komikslar o'quvchilarda fantaziya va obrazli fikrlashni rivojlantiradi.

6. Interaktiv onlayn platformalar: Zamonaviy ta'lim jarayonida Kahoot!, Quizizz, Mentimeter, Socrative, Nearpod kabi platformalar o'quvchilarning ijodiy va tezkor fikrlashini rivojlantirishda keng qo'llaniladi. Bu platformalar yordamida o'quvchilar testlar, viktorinalar va interaktiv mashqlar orqali mustaqil fikr bildirish, muammoli vaziyatlarga ijodiy yechim topish va bilimlarini amaliy ravishda qo'llash imkoniyatiga ega bo'ladi.

7. Vizual dizayn va kreativ platformalar: Canva, Crello / VistaCreate, Piktochart, Venngage, Adobe Express, Padlet, Miro, Jamboard, Powtoon, Animaker, Genially kabi vositalar o'quvchilarga g'oyalarni vizual tarzda ifodalash, interaktiv prezentatsiyalar va animatsiyalar yaratish orqali ijodiy tafakkurni mustahkamlash imkonini beradi.

Shuningdek, o'qituvchining roli ijodiy fikrlashni rivojlantirishda katta ahamiyatga ega. U o'quvchilarning qiziqish va intilishlarini aniqlab, ularni to'g'ri yo'naltiruvchi va rag'batlantiruvchi bo'lishi lozim. Har bir bolaning ichki imkoniyatlarini ko'ra olish, individual yondashuvni tanlash o'qituvchining kasbiy mahoratiga bog'liq.

Boshlang'ich ta'lim yo'nalishi talabalarida ijodiy fikrlashni rivojlantirish texnologiyasi – bu pedagogik metodlar, interfaol va innovatsion platformalar, multimedia vositalari hamda o'qituvchining professional yondashuvini uyg'unlashtirgan kompleks jarayondir. Ushbu texnologiyalar o'quvchilarda:

- fikr ravonligini oshirish,
- moslashuvchanlikni shakllantirish,
- o'ziga xoslik va g'oyani rivojlantirish ko'nikmalarini mustahkamlash,
- va mustaqil ijodiy faoliyatga rag'batlantirishga xizmat qiladi.

Shuningdek, interaktiv metodlar talabalarning ijtimoiy va kommunikativ ko'nikmalarini rivojlantirishga ham xizmat qiladi. Masalan, guruh loyihalari va onlayn hamkorlik platformalari orqali talabalar bir-biri bilan fikr almashadi, muammolarni birgalikda hal qiladi va jamoaviy ishlash qobiliyatini oshiradi. Bu esa



o‘z navbatida, ularning ijodiy fikrlashini yanada boyitadi va turli yondashuvlarni o‘zlashtirishga yordam beradi.

Xulosa qilib aytganda, interaktiv metodlar boshlang‘ich ta‘lim yo‘nalishi talabalarida ijodiy fikrlashni rivojlantirishning samarali vositasi sifatida namoyon bo‘ladi. Ular o‘quvchilarning faolligini oshiradi, mustaqil va ijodiy fikrlashga rag‘batlantiradi, bilimlarni amaliyotga tadbiiq qilishni osonlashtiradi, shuningdek, zamonaviy ta‘lim jarayonida motivatsiya va qiziqishni kuchaytiradi. Shu tariqa, interaktiv metodlar nafaqat dars jarayonini boyitadi, balki talabaning shaxsiy, ijodiy va kognitiv rivojlanishiga sezilarli hissa qo‘shadi. Ularni ta‘lim jarayoniga tizimli kiritish pedagogik jarayonning sifatini oshirish, o‘quvchilarda ijodiy va tanqidiy fikrlash ko‘nikmalarini shakllantirishda muhim ahamiyatga ega.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. To‘raqulov X.T., Yo‘ldoshev J.G. Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat. – Toshkent: O‘qituvchi, 2019.
2. Ishmuhamedov R., Abduqodirov A., Pardaev A. Ta‘limda innovatsion texnologiyalar. – Toshkent: Fan va texnologiya, 2020.
3. Begimqulov [U.Sh.](#) Pedagogik ta‘limda zamonaviy axborot texnologiyalari. – Toshkent: Fan, 2018.
4. Anderson L.W., Krathwohl D.R. A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom’s Taxonomy of Educational Objectives. – New York: Longman, 2001.
5. Bonk C.J., Graham C.R. The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs. – San Francisco: Pfeiffer, 2006.
6. Redecker C. European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu). – Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2017.
7. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. – Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 2011.
8. Wang A.I. The Wear Out Effect of a Game-based Student Response System. – Computers & Education, 2015.



9. Kahoot! rasmiy sayti: <https://kahoot.com>
10. Quizlet rasmiy sayti: <https://quizlet.com>
11. Quizizz rasmiy sayti: <https://quizizz.com>
12. Mentimeter rasmiy sayti: <https://www.mentimeter.com>
13. Padlet rasmiy sayti: <https://padlet.com>
14. Miro rasmiy sayti: <https://miro.com>