

INNOVATSION RAQAMLI TEXNOLOGIYALAR YORDAMIDA MAKTABGACHA TA'LIM YOSHIDAGI BOLALARNING IJODIY QOBILYATLARINI RIVOJLANTIRISH.

Mutallibova Odinaxon Mirzaolimjon qizi

PhD. Shobduraximova Umriniso

Andijon Davlat Pedagogika Instituti Pedagogika yo'nalishi 1-bosqich magistranti.

Andijon, O'zbekiston

Annotatsiya. Ushbu maqolada Maktabgacha yoshdagi bolalarning ijodiy qobiliyatlarini rivojlantirishda innovatsion raqamli texnologiyalarning bevosita yordami va hozirgi kunda amalda qo'llanilayotgan texnologiyalar haqida fikr yuritiladi.

Kalit so'zlar: Innovatsiya, raqamli texnologiya, ijodiy qobiliyat

Аннотация. В данной статье рассматривается непосредственная помощь инновационных цифровых технологий в развитии творческих способностей детей дошкольного возраста и используемые в настоящее время на практике технологии.

Ключевые слова:

Abstract. This article discusses the direct assistance of innovative digital technologies in the development of creative abilities of preschool children and technologies currently used in practice.

Keywords: Innovation, digital technology, creativity

XXI asr texnologiyalar asri ekanligini yana bir bor yodga olib, bugungi kunda yurtimizda yangidan-yangi innovatsiyalar, texnologiyalar tobora rivojlanib bormoqda. Rivojlangan davlatlar bilan bir qatorda bizning mamlakatimiz ham raqamli asrga o'tib

bormoqda. Buni biz ta'lim, ishlab chiqarish, savdo va bir qancha sohalarda ko'rishimiz mumkin.

Innovatsion raqamli texnologiya o'zi nima?

Innovatsion raqamli texnologiya — bu zamonaviy, yangi yoki ilg'or texnologiyalar bo'lib, ular raqamli shaklda ishlaydi va texnologik yangiliklar orqali mavjud tizimlarni, jarayonlarni yoki xizmatlarni yaxshilashga qaratilgan. Bunday texnologiyalar turli sohalarda, masalan, ta'lim, sog'liqni saqlash, ishlab chiqarish, transport, kommunikatsiya va boshqa sohalarda yangi imkoniyatlar yaratadi, yangi g'oyalarni amalga oshirishga yordam beradi va jamiyatni rivojlantiradi.

O'zbekiston Respublikasi Prezidentining ““Raqamli O'zbekiston – 2030” strategiyasini tasdiqlash va uni samarali amalga oshirish chora-tadbirlari to'g'risida”gi Farmonida elektron hukumat tizimini takomillashtirish, dasturiy mahsulotlar va axborot texnologiyalarining mahalliy bozorini yanada rivojlantirish, respublikaning barcha hududlarida ITparklarni tashkil etish, shuningdek, sohani malakali kadrlar bilan ta'minlash, ixtisoslashtirilgan oliy o'quv yurtlari va raqamli texnologiyalarni o'qitish markazlari negizida davlat organlari va tashkilotlari, mahalliy ijro etuvchi hokimiyat organlarining mas'ul rahbarlarini o'qitish va malakasini oshirishni tashkil etish kabi dolzarb vazifalar belgilangan¹

Maktabgacha yoshdagi bolalarning rivojlanish jarayoni ularning o'yin orqali bilim olishga moyilligiga asoslanadi. Shu sababli zamonaviy raqamli vositalar — masalan, interaktiv doskalar, ta'limiy mobil ilovalar, audio-vizual animatsiyalar va sun'iy intellektga asoslangan o'yinlar — bolalarda mustaqil fikrlash, rang, shakl, tovush va harakatni qamrab olgan holda ijodiy tafakkurni shakllantirishda muhim rol o'ynaydi.

¹ O'zbekiston Respublikasi Prezidentining ““Raqamli O'zbekiston – 2030” strategiyasini tasdiqlash va uni samarali amalga oshirish chora tadbirlari to'g'risida”gi PF-6079- sonli Farmoni, 2020 yil 5 oktyabr.

Innovatsion texnologiyalar yordamida bolalarda quyidagi ijodiy qobiliyatlar rivojlanadi:

tasavvur va fantaziya (virtual muhit orqali yangi obrazlar yaratish);

mantiqiy fikrlash (kodlash, muammo yechish o'yinlari orqali);

musiqiy va badiiy did (audio-vizual vositalar orqali);

so'z boyligi va hikoya qilish ko'nikmasi (interaktiv ertak ilovalari yordamida).

Masalan, "Smart Kids" yoki "Khan Academy Kids" kabi ilovalar yordamida bolalar turli rangli vazifalarni bajarar ekan, ijodiy yondashuvni o'rganadilar. O'zbekiston maktabgacha ta'lim tizimida ham raqamli kontentlar, "Bolalar uchun TV", AR-texnologiyalardan foydalanilayotgan loyihalar bu boradagi ijobiy amaliyot namunalaridir.

Bolalar uchun mo'ljallangan raqamli o'yinlar ularning mustaqil fikrlashi va kreativ yondashuvini rivojlantirishga xizmat qiladi. Masalan, LEGO Education, ScratchJr kabi platformalar orqali bolalar oddiy animatsiyalar yaratish, harakatlantirish va voqealar ketma-ketligini tasavvur qilishni o'rganadilar.

Tadqiqotlarga ko'ra, ijodiy fikr faoliyati bolada aynan maktabgacha yoshda shakllana boshlaydi (Togunova L.K., 2022).² Shu sababli bu davrda raqamli muhitdan to'g'ri foydalanish ularning keyingi bosqichlardagi o'qish, muammolarni hal qilish va jamoaviy ishlash ko'nikmalariga ijobiy ta'sir ko'rsatadi.

Xulosa qilib aytganda, raqamli texnologiyalar maktabgacha yoshdagi bolalar uchun o'yin va o'rganishni uyg'unlashtirgan holda, ularning ijodiy salohiyatini samarali rivojlantirish imkonini beradi. Ushbu yondashuv bolaning shaxs sifatida kamol topishiga, kelajakda innovator bo'lib shakllanishiga zamin yaratadi. Shunday ekan, pedagoglar raqamli vositalardan oqilona va maqsadga muvofiq foydalanishlari, shu orqali ta'lim sifatini oshirishlari lozim.

² Togunova L.K. (2022). "Raqamli texnologiyalar orqali maktabgacha yoshdagi bolalarda ijodiy fikrlashni rivojlantirish yo'llari". Ilm-fan va taraqqiyot yo'lida jurnali, №2 (68), 2022. — B. 121–125.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining ““Raqamli O'zbekiston – 2030” strategiyasini tasdiqlash va uni samarali amalga oshirish chora tadbirlari to'g'risida”gi PF-6079- sonli Farmoni, 2020 yil 5 oktyabr.
2. Togunova L.K. (2022). “Raqamli texnologiyalar orqali maktabgacha yoshdagi bolalarda ijodiy fikrlashni rivojlantirish yo'llari”. Ilm-fan va taraqqiyot yo'lida jurnali, №2 (68), 2022. — B. 121–125.