

BOSHLANG'ICH SINIF O'QUVCHILARIDA IJODIY FIKRLASH TARKIBIY QISMLARINI TASHKIL ETISHNING INNOVATSION TEXNOLOGIYALARI

Bo'riyeva Shaxnoza Inat qizi

Nizomiy nomidagi O'zbekiston milliy pedagogika universiteti

Boshlang'ich ta'lim fakulteti talabasi

buriyevashaxnoza076@gmail.com [Tel: +998886784664](tel:+998886784664)

Annotatsiya: Mazkur maqolada boshlang'ich sinf o'quvchilarining ijodiy fikrlash salohiyatini rivojlantirishda innovatsion pedagogik texnologiyalardan samarali foydalanish yo'llari tahlil qilingan. Unda ijodiy fikrlashning asosiy tarkibiy qismlari — muammo qo'yish, g'oya ilgari surish, yechim topish va natijani tahlil qilish kabi bosqichlarni shakllantirishda zamonaviy yondashuvlar, axborot-kommunikatsion texnologiyalar, interfaol metodlar va ijodiy topshiriqlarning o'rni ochib berilgan. Shuningdek, maktabgacha va boshlang'ich ta'limda ijodiy fikrlashni rag'batlantiruvchi muhit yaratish, o'qituvchi va o'quvchi hamkorligining innovatsion shakllari misollar asosida yoritilgan. Tadqiqotda ilg'or xorijiy va mahalliy tajribalarga tayangan holda amaliy tavsiyalar berilgan.

Kalit so'zlar: ijodiy fikrlash, boshlang'ich ta'lim, innovatsion texnologiyalar, pedagogik metodlar, interfaol usullar, axborot-kommunikatsion texnologiyalar, o'quvchilar faolligi, didaktik vositalar, tanqidiy fikrlash, ilg'or tajriba

Boshlang'ich ta'limda o'quvchilarning ijodiy faoliyatlarini rivojlantirishda evristik va muammoli ta'limdan tashqari bilishga yo'naltirilgan, ilmiy asoslangan ta'lim metodlaridan foydalanish maqsadga muvofiq. Bundan tashqari boshlang'ich ta'limda ishbop, roli, syujetli o'yinlardan foydalanish tadqiqot doirasida muhim ahamiyat kasb etadi. Ijodkorlik faoliyatini rivojlantirishda ijodiy qobiliyatni shakllantirishga, ilmiy-ijodiy izlanishlarga yo'llaydigan, bilishga oid ilmiy faoliyatni tashkil etish shakl va metodlaridan foydalanish o'z samarasini berdi. Bu borada ijodiy faoliyatni rivojlantirish darslariga dialog-darslar munozara, bahs, suhbatlar, fantaziya, izlanish darslari, muammolar qo'yish va ularni yechish darslari; ishtirokchilik darslari, modellashtirish, badiiy texnik ijodkorlik, ijod qilish, kichik kashfiyotlar yaratish, insholar yozish, solnomalar tuzish, ishbop o'yinlardan, innovatsion metodlardan foydalanish kabilar eng samarali bo'ldi. Ta'lim jarayonida dars shakllarining o'yin usullari sifatida o'qitishning ma'lum bir paytida o'tkaziladi. Ma'lumki, boshlang'ich sinf o'quvchisi kattalarning xatti-harakatini taqlid qilishga qiziqadi. Bunda ta'lim jarayonida qo'llanilayotgan ishbop o'yinlardan foydalanish kata ahamiyat kasb etadi. Bolalarga mo'ljallangan ishbop o'yinlar takrorlash,

mustahkamlash, o'tilganlarning qay darajada o'rganilganligini (diktantlar, musobaqalar, krossvordlar, sirtqi sayohatlar rolli o'yinlar, dramatik sahnalar tarzida) aniqlash maqsadida o'tkaziladi. Ishbop o'yinlarni hayotiy vazifalarni imitatsiya va modellashtirish asosida tashkil etish samarali natijalarga olib keladi. Bunday o'yinlar faqat bilishga olib bo'lmay, dunyoqarashni kengaytirish, hamda hissiy ta'sir etishi bilan ham xarakterlidir. Masalan, boshlang'ich ta'limda "Nima uchun?", "Baliq skeleti", "Kaskad", "Qanday?" kabi innovatsion metodlardan foydalanganda biz asosan ularni ishbop o'yinlar tariqasida o'tkazishga harakat qildik va natijada o'quvchilarda ijodiy faoliyat rivojlanganligining guvohi bo'ldik.

Ijodiy fikrlash quyidagi tarkibiy qismlardan iborat:

Muammo qo'yish – mavjud holatni tahlil qilish va unda mavjud kamchilik yoki imkoniyatni aniqlash; G'oya ilgari surish – muammoni hal qilishga yo'naltirilgan turli fikrlar, yechimlar taklif etish; Yechimni tanlash va amalga oshirish – ilgari surilgan g'oyalardan samaralisini tanlash va uni bajarish; Natijani baholash – bajarilgan ishni tahlil qilish, xulosa chiqarish va takomillashtirish.

Bu jarayonlarni samarali tashkil qilish uchun an'anaviy metodlar yetarli bo'lmaydi. Shu sababli innovatsion texnologiyalarni joriy qilish zarurati yuzaga keladi.

Boshlang'ich sinf o'quvchilarining yosh xususiyatlarini inobatga olgan holda quyidagi innovatsion texnologiyalar samarali hisoblanadi:

Interaktiv o'qitish metodlari: "Aqliy hujum", "Sinkveyn", "Blits-so'rov", "Klaster" usullari orqali o'quvchilarning fikrlash faolligi oshiriladi. Axborot-kommunikatsion texnologiyalar (AKT): Multimedia vositalari, elektron darsliklar, interaktiv doskalar yordamida darslar qiziqarli va samarali o'tadi. Loyiha asosida o'qitish: O'quvchilar kichik guruhlarda ishlash, muammoli vaziyatlarga yechim topish orqali ijodiy faoliyatga jalb etiladi. O'yin texnologiyalari: Darsga o'yin elementlarini kiritish orqali o'quvchilarning darsga bo'lgan qiziqishi va ishtiroki oshadi. Misol tariqasida, "Ertakni yangicha tugat" mashqi orqali o'quvchilardan ijodiy g'oyalar talab qilinadi. "Tasniflash daraxti" metodida esa fikrlarni mantiqiy guruhlash va tahlil qilish ko'nikmasi shakllanadi.

1. Ko'p xollarda sizga muammolar hal etishda "Nima qilish kerak?" haqida o'ylashga hojat bo'lmaydi. Muammo asosan "Buni qanday qilish kerak?" qabilida bo'ladi. "Qanday?"-muammoni hal etishda asosiy savol hisoblanadi. "Qanday?" iyerarxiya diagrammasi muammo haqida butunligicha umumiy tasavvurga ega bo'lishga imkon beradigan savollar mantiqiy zanjiri ko'rinishida bo'ladi. Ketma-ket ravishda "Qanday?" savolini qo'yish orqali siz faqat muammoni hal etishning barcha imkoniyatlarini tadqiq etibgina qolmay, balki ularni amalga oshirish usullarini ham o'rganasiz. Diagramma strategik darajadagi savol bilan ish boshlaydi. Muammoni hal etishning pastki (qo'yi) darajasi birinchi navbatdagi harakatlar ro'yhatiga mos keladi.

2. O'ylamay, baholamay va ularni o'zaro solishtirmay tezlikda barcha g'oyalarni yozish lozim bo'ladi.

3. Diagramma hech qachon tugallanmaydi: unga yangi g'oyalarni kiritish mumkin bo'ladi.

4. Agarda savol sxemada bir qancha "shoxlar"da qaytarilsa, demak u nisbatan muhimdir. U muammoni hal etishning muhim qadami bo'lishi mumkin.

5. Yangi hoyalarni grafik ko'rinishida qayd etishni o'zingiz hal eting: daraxt yoki kaskad ko'rinishida, yuqoridan pastga yoki chapdan o'ngga. Eng muhimi esda tuting: nisbatan ko'p miqdordagi foydali g'oyalar va muammo yechimlarini topishga imkon beradigan usul eng maqbul usul xisoblanadi.

6. Agarda siz to'g'ri savol bersangiz va optimistik bo'lsangiz, u holda diagramma (texnika) har qanday muammo yechimini topib berishni kafolatlaydi.

Boshlang'ich ta'limda o'yin ijodiy faoliyatning bir shaklidir. Bunda o'kuvchi ijtimoiy va moddiy borliqni bilish hamda anglash asosida emotsional – xissiy, intellektual-axloqiy rivojlanadi.

Faol o'qitish metodlari tarkibiga kiruvchi imitatsion o'yinlar qatoriga boshqaruv o'yinlarini yoki rollarni taqsimlash vaziyatlarini kiritish mumkin. "Ishbilarmonlik o'yinlar" mutaxassislarni o'qitishda va ularning kasbiy sifatlarini takomillashuviga xizmat qiladi. "Kompyuterli ishbilarmonlik" o'yinlari shunday psixologik vaziyatlar majmuiki, bunda o'yin ishtirokchilari bir vaqtning o'zida ham o'yin ishtirokchilari bir vaqtning o'zida ham o'yin ishtirokchisi, ham kuzatuvchi bo'lish imkoniyatlariga ega bo'ladi. Ishbop o'yinlar keng ma'noda shunday usul turiki, bunda turli ishlab chiqarish vaziyatlarida, boshqaruv qarorlarini qabul qilish imitatsiya qilinadi va bu o'yin shartlari bir guruh insonlar orasida EHM bilan muloqot tartibidagi ish rejimida o'ynalishi mumkin. "Ishbop o'yinlar"- faol o'qitish metodlaridan bo'lib, u real o'rganilayotgan obyetni to'g'ri anglash maqsadida tahsil oluvchining u yoki bu vaziyatni o'yin holida talqin qilishga qaratilgan usuldir. O'yin guruhlarini rahbarlarining tavakkal qilishdan ish bilarmonligi guruh umumiy balini belgilashda hisobga olinadi hamda kamchiliklarni bartaraf etish bo'yicha maslahatlar beriladi. Ishbilarmonlik o'yinidan olingan natijalar bo'yicha o'quv jarayonini tashkil etish bo'yicha maslahatlar taklif qilinadi.

Intellektual-ijodiy o'yinlar ham ijodkorlik faoliyatini rivojlantirishda muhim ahamiyat kasb etadi. O'yinda shaxsining kommunikativ sifatlashni rivojlantirish intellektual savodxonligi, ziyrakligi, qarorlar qabul qilishda ta'lim zukkolikni rivojlantirish, xalq ijodkorligiga oid bilimlarga ega bo'lishi, sinfdagi salohiyatli o'quvchilarni aniqlash va ularni rag'batlantirishga oid maqsad va vazifalar qo'yiladi. Ta'limda rolli o'yinlar keng tarqalgan o'yin metodlari bo'lib, ular mohiyat jihatdan ma'lum obrazlarga kirish, o'sha obrazga xos bo'lgan hissiyotlarni o'z boshidan

kechirishni taqozo etadi. Shuning uchun ham nemis olimi va mutaxassisi Margaret Forvert rolli o'yinlarning 3 asosiy jihatini aniqlaydi:

- o'yinning emotsional jihatdan mukammalligi;
- unda imitatsiya hodisalarining rivojlanganligi;
- boshlovchining alohida, o'ziga xos mavqega ega ekanligi.

Rolli o'yinlarning korreksion va amaliy ahamiyati shundaki, ularda har bir shaxs, bizning holatda kichik maktab yoshidagi o'quvchi o'z real faoliyatiga yaqin bo'lgan vaziyatlarga tushiriladi va shu orqali uning yo'nalishi o'zgartiriladi. Bunda o'yin ishtirokchisining o'sha vaziyatni hissiy boshidan kechira olishi katta ahamiyatga ega. Rolli o'yinlarda eng avvalo boshlang'ich sinf o'quvchisi sifatida o'zligini namoyon qila boshlaydi. O'zini-o'zi tahlil qilib tarbiyalashda bu o'yinning ahamiyati katta. Shunga o'xshash "Notanish odam bilan tanishish", "Kelajakni tasavvur qilish", "Oynadagi aks" kabi o'yinlar ham o'quvchining o'zini-o'zi ruhiy tahlil qilish va o'z xulq atvorini tuzatishda katta ahamiyatga egadir. Bu o'yinlar o'z oldiga qo'ygan maqsad va mazmuniga ko'ra turlicha bo'lishi va aniq maqsadlarga xizmat qilishi lozim. Xullas, o'yinlar boshlang'ich ta'limda o'quvchilar ijodiy faoliyatini rivojlantirishda muhim vositalardan biri sifatida tan olingan. O'yinlar turiga ko'ra ishbop o'yinlar, didaktik o'yinlar, rolli o'yinlar, kompyuter o'yinlaridan iborat bo'lib, ular orqali bolaning xulqi erkin shakllanadi, ijtimoiy ahamiyat kasb etadi va bilishga oid qobiliyati o'zaro aloqada rivojlanuvchi faoliyatni vujudga keltiradi. Ijodiy fikrlash shaxsni rivojlantiruvchi kategoriya sifatida inson tafakkuri, ma'naviyatining ajralmas qismi hisoblanadi, u shaxs ega bo'lgan bilimlarning ko'pqirrali ekanligida emas, balki yangi g'oyalarga intilish, o'rnatilgan stereotiplarni isloh qilish va o'zgartirishda, hayotiy muammolarni yechish jarayonida kutilmagan va noodatiy qarorlar chiqarishda namoyon bo'ladi.

Boshlang'ich ta'lim bosqichida o'quvchilarning ijodiy fikrlashini rivojlantirish ularning kelajakda mustaqil, ijodiy va tanqidiy fikrlovchi shaxs bo'lib shakllanishining asosi hisoblanadi. Ushbu maqsadga erishishda innovatsion texnologiyalarni to'g'ri tanlash va ularni samarali qo'llash katta ahamiyatga ega. O'qituvchi bu jarayonda yo'l-yo'riq ko'rsatuvchi emas, balki sherik va motivator sifatida harakat qilishi lozim.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Abdullayeva SH. A., Axatova D. A., Sobirov B. B., Sayitov S.S. Pedagogika. Ekspres-ma'lumotnoma.-T.: Fan, 2004.-264 b.
2. Azizxo'jaeva N.N. Pedagogik texnologiya va pedagogik mahorat. – Toshkent: TDPU, 2006. 132 bet
3. Adizov B.R. Boshlang'ich ta'limni ijodiy tashkil etishning nazariy asoslari.- Toshkent: Fan, 2005.-182-b.
4. A.A.Kalitina "Boshlang'ich sinf o'quvchilari uchun ijodiy mashqlar" 2070.

5. Элконин Д.Б. Избранный психологических трудов. М.: Педагогика 376 бет.
6. Egamberdiyeva.F. Adabiy ta'lim samaradorligini oshirishda yangi pedagogik texnologiyalar: Ped fan. nom. diss va avtoref.-T.: 2005. 23 bet.05
7. Falsafa asoslari (tuzuvchi va mas'ul muxarrir Q.Nazarov).-T.:O'zbekiston nashriyot-matbaa ijodiy uyi. 2005-384 b.
8. Фелуштейн Д.И Психология и развивающаяся личность. – М.:Владос. 2003. – 456 с.
9. Falsafa: qisqacha izohli lug'atlar. Mualliflar: M.N.Abdullayeva, M.Abdurashidov, U.Abilov va boshq. Mas'ul muharrir: A.Jalolov. –T.: Sharq, 2004.-384 b.
10. Хайдарова О.Қ. Боълажак оъқитувсҳиларни таълим жараёнига технологик ёндасҳувга тайёрласҳ. –Пед фанлари ном. ёзган автореферати. –Т.: 2004.-23 б.