

STEAM TA’LIM ORQALI BOSHLANG‘ICH SINIF O‘QUVCHILARINING IJODIY TAFAKKURINI RIVOJLANTIRISH

Isoqova Shahzoda Jamshid qizi
Jizzax davlat pedagogika universiteti
Pedagogika yo‘nalishi magisrtanti
shahzodaisoqova128@gmail.com

<https://doi.org/10.5281/zenodo.19452934>

Annotatsiya. Ushbu maqolada bugungi kun ta’limining eng samarali trendlaridan biri – STEAM yondashuvi orqali kichik maktab yoshidagi o‘quvchilarning kreativligini oshirish mexanizmlari yoritiladi. Maqola shunchaki nazariya emas, balki bolaning “Nega?” degan savolini “Qanday qilib yaratsam bo‘ladi?” degan harakatga aylantirish san’ati haqida.

Kalit so‘zlar: STEAM ta’lim, : Ijodkorlik, ijodiy tafakkur, Abstrakt tasavvur, texnologiya, o‘qituvchi. o‘quvchi, fasilitator, yangilik, tarbiya, yaratish.

Аннотация. В данной статье рассматриваются механизмы повышения креативности учеников начальной школы с помощью одного из наиболее эффективных направлений в современном образовании — STEAM-подхода. Статья не просто теоретическая, а посвящена искусству превращения вопроса ребенка «Почему?» в действие: «Как я могу творить?»

Ключевые слова: STEAM-образование, креативность, творческое мышление, абстрактное воображение, технологии, учитель, ученик, фасилитатор, инновации, образование, творчество.

Abstract. This article examines mechanisms for enhancing creativity in elementary school students using one of the most effective approaches in modern education—the STEAM approach. This article is not simply theoretical, but rather focuses on the art of transforming a child's question, "Why?", into action: "How can I create?"

Keywords: STEAM education, creativity, creative thinking, abstract imagination, technology, teacher, student, facilitator, innovation, education, creativity.

Kirish: Nega aynan STEAM va nega aynan hozir?

An’anaviy ta’lim ko‘pincha tayyor yechimlarni yodlatishga asoslanadi. Biroq, zamonaviy dunyo “ko‘p biladigan” emas, balki “muammoni noodatiy hal qila oladigan” shaxslarga muhtoj. STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) – bu fanlararo bog‘liqlik orqali bolani hayotiy loyihalar markaziga olib kirishdir. Boshlang‘ich sinf yoshi esa ijodiy tafakkur “uyg‘onadigan” eng unumdor davrdir.

2. Ijodiy tafakkur – bu shunchaki rasm chizish emas

Ko‘pchilik “Art”(San‘at) qismini faqat tasviriy san‘at deb tushunadi. Aslida, STEAMda Ijodiy tafakkur (Creative Thinking) – bu:

- Divergent fikrlash: Bitta muammoga o‘nlab yechim topish.
- Sintez: Ilm-fanni san‘at bilan, matematikani muhandislik bilan birlashtirish.
- Abstrakt tasavvur: Hali mavjud bo‘lmagan narsani ko‘ra olish.

3. STEAM darslarida “Kreativ Portlash” usullari

A. “Muhandis-rassom” konsepsiyasi

O‘quvchilarga shunchaki “uy chizing”deyilmaydi.

Vazifa: “Shunday uy maketini yaratingki, u ham zilzilaga chidamli bo’lsin (Engineering), ham unda ranglar uyg’unligi estetik zavq bersin (Arts).” Bu yerda bola ham konstruksiya mustahkamligini, ham vizual go’zallikni o’ylaydi.

B. “Storytelling” va Texnologiya uyg’unligining amaliy ifodasi.....

Matematik misollarni quruq yechish o’rniga, raqamli texnologiyalar yordamida (masalan, oddiy robototexnika yoki Scratch dasturi) ertak qahramonlarining sarguzashtlarini dasturlash. Bu jarayonda mantiqiy xatolarni tuzatish (Debugging) bolada tanqidiy va ijodiy fikrlashni charxlaydi.

4. O‘qituvchi – bu instruktsiya beruvchi emas, balki “Fasilitator”

STEAM muhitida o‘qituvchining roli o‘zgaradi:

1. Xato qilish huquqini berish: Ijodkorlik qo‘rquv tugagan joyda boshlanadi. Masalan , “Sening ko‘priging qulab tushdimi? Tushgan bo’lsa, ajoyib! Keling, nega bunday bo‘lganini tahlil qilamiz va yangi usul o‘ylab topamiz,” – mana shunday yondashuv bolani sindirmaydi, balki izlanishga undaydi. Bunda esa turli xil sharoitlarga bola tayyor turishni o‘rganadi va vaziyatga qarab yechim topishni, qaror qabul qilish qobiliyati shakllanadi. Aynan shunday topshiriqlar o‘quvchini fikr yuritishga undaydi. Misol uchun, men Nima qilsam ko‘prigim qulamagan bo‘lar edi? Yoki Qanday qilib qaytadan ko‘prik qura olaman? Meni qanday imkoniyatlarim bor? Mavjud imkoniyatlarimdan qaysi usul orqali foydalansam ko‘proq ustunlik beradi? Kabi savollar bolada o‘z –o‘zidan paydo bo‘ladi va bu savollarga noodatiy yechimlar topishga intiladi.....

2. Ochiq savollar berish: “Bu nima?” emas, “Buni yana qayerlarda, qanday ishlatish mumkin?” deb so‘rang. Bu ham o‘quvchilarning diqqatini, e’tiborini oshirishga va albatta kengroq mulohaza qilishga undaydi. Bola javob topishga qiziqqanidan ijodiy fikrlashi ham rivojlanadi. Yangi go‘yalar, fikrlar, idealar kelishni boshlaydi. Yangiliklar , innovatsiyalar ham yaratishi hech gap emas

5. Amaliy keys: “Aqlli shahar” loyihasi

Boshlang‘ich sinf uchun STEAM darsi namunasi:

- Fan (Science): O‘simliklar o‘sishi uchun nima kerak?
- Texnologiya: Sug‘orish tizimini qanday avtomatlashtirish mumkin?
- Muhandislik: Shisha idishlar va naychalardan sug‘orish moslamasi yasash.

6. Xulosa: Kelajakka investitsiya –bu ta’limga , bilimga, ilmga qilingan eng katta sarmoyadir.

Xulosa qiladigan bo‘lsak, biz STEAM texnologiyasi asosida o‘quvchilarni 5 ta fanlar integratsiyasi orqali bilimlarini yanada rivojlantirish, dunyoqarashini shakllantirish, muammoli vaziyatlarni hal qilish, tanqidiy va mantiqiy fikrlash , ijodkorlik kabi qobiliyatlarni shakllantirishda amaliy ahamiyati katta hisoblanadi. STEAM asosida o‘qitish – bu shunchaki dars o‘tish emas, bu bolaning miyasida “Men yarata olaman!” degan ishonchni shakllantirishdir. Ijodiy tafakkuri rivojlangan bola kelajakda qaysi kasbni egallamasin, u doimo yangilik yaratuvchisi va muammolar yechimini topuvchi bo‘lib qoladi. Muallif tavsiyasi: Darslaringizga “Nima bo‘lardi, agar...?” o‘yinini kiriting. Masalan: “Agar tortishish kuchi bo‘lmaganda, maktabimiz qanday ko‘rinishda bo‘lardi?” Bu kabi savollar STEAMning ruhini tashkil qiladi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. O‘zbekiston Respublikasining “Ta’lim to‘g‘risidagi qonuni”.
2. Rasulova, N.B (2024). Ta’limda STEAM metodikasining o‘quvchilar ijodkorligini rivojlantirishdagi o‘rni . Ta’lim innovatsiyasi , 10-20.
3. Axmedov, N. va boshqalar Pedagogika nazariyasi va tarixi. -Toshkent : “Fan va texnologiya”, 2020.
4. Tursunov , B. Boshlang‘ich ta’lim metodikasi. – Toshkent : “O‘qituvchi” , 2019.
5. Karimova, D. Innovatsion ta’lim texnologiyalari. – Toshkent : “Ilm Ziyo”, 2021.

6. Mamatqulova ,M. STEAM ta’limining metodik asoslari. – Samarqand: “Samarqand universiteti nashriyoti “, 2022.

7. Begmatova , S.Boshlang‘ich sinfda fanlararo integratsiya asosida o‘qitish. – Nukus : “Bilim” ,2020.