

STEAM XALQARO BAHOLASH DASTURLARI ASOSIDA 4-SINF O‘QUVCHILARINING KREATIV QOBILIYATLARINI RIVOJLANTIRISH YO‘LLARI

Hasanov Rustamjon Erkinjon o‘g‘li
Namangan davlat pedagogika instituti,
70110401 – Ta‘lim va tarbiya nazariyasi va metodikasi
(boshlang‘ich ta‘lim)
2-kurs magistranti

E-mail: rustamjonhasanov631@gmail.com

Tel: +998934017016

Ilmiy rahbar: Dilafro‘z Muminova Akbaraliyevna, p.f.d.(DSc), prof.

E-mail: dilbarxon2008@mail.ru

Namangan davlat pedagogika instituti

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.23338698>

Annotatsiya: Mazkur maqolada 4-sinf o‘quvchilarining kreativ qobiliyatlarini rivojlantirish masalasi STEAM yondashuvi hamda zamonaviy xalqaro baholashlarda ilgari surilayotgan kompetensiyaviy talablar bilan bog‘liq holda yoritiladi. Kreativlik o‘quvchining muammoni ko‘ra olishi, turli va o‘ziga xos g‘oyalarni ilgari surishi, ularni baholashi va takomillashtirishi bilan bog‘liq murakkab faoliyat sifatida talqin qilinadi. Maqolada fanlararo integratsiya, muammoli vaziyatlar, loyiha, modellash va tajriba topshiriqlarining kreativ fikrlashni rivojlantirishdagi imkoniyatlari ochib beriladi. Shuningdek, 4-sinf o‘quvchilari uchun kreativ STEAM topshiriqlarini tashkil etish bosqichlari, o‘qituvchining roli va kreativ faoliyatni baholash mezonlari taklif etiladi.

Kalit so‘zlar: : kreativlik, kreativ qobiliyat, ijodiy fikrlash, 4-sinf, boshlang‘ich ta‘lim, STEAM, xalqaro baholash.

Annotation: The article examines the development of fourth-grade students’ creative abilities through the STEAM approach and competency-oriented requirements reflected in contemporary international assessments. Creativity is considered as the ability to identify problems, generate diverse and original ideas, evaluate them, and improve proposed solutions. The paper discusses the potential of interdisciplinary integration, problem-based situations, project activities, modelling, and experimental tasks for developing creative thinking in primary education. It also proposes stages for organising STEAM tasks, the teacher’s role, and criteria for assessing creative performance among fourth-grade students.

Keywords: *creativity, creative abilities, creative thinking, fourth grade, primary education, STEAM, international assessment.*

Аннотация: В статье рассматривается проблема развития креативных способностей учащихся 4-х классов на основе STEAM-подхода и компетентностных требований, отражённых в современных международных оценочных исследованиях. Креативность рассматривается как способность учащегося выявлять проблему, выдвигать разнообразные и оригинальные идеи, оценивать их и совершенствовать предложенные решения. Раскрываются возможности межпредметной интеграции, проблемных ситуаций, проектной деятельности, моделирования и экспериментальных заданий в развитии творческого мышления младших школьников. Предлагаются этапы

организации STEAM-заданий, роль учителя и критерии оценки творческой деятельности учащихся 4-х классов.

Ключевые слова: креативность, креативные способности, творческое мышление, 4-й класс, начальное образование, STEAM, международное оценивание.

KIRISH

Bugungi ta‘lim jarayonida o‘quvchiga tayyor bilimlarni berishning o‘zi yetarli emas. Zamonaviy maktab oldida turgan vazifalardan biri o‘quvchini mustaqil fikrlaydigan, mavjud bilimlardan yangi vaziyatlarda foydalana oladigan, muammoni turli nuqtayi nazardan tahlil qiladigan va o‘z g‘oyasini amaliy faoliyat orqali namoyon eta oladigan shaxs sifatida tarbiyalashdir. Ayniqsa, boshlang‘ich ta‘lim davrida bunday sifatlarni rivojlantirish keyingi ta‘lim bosqichlari uchun muhim poydevor vazifasini bajaradi.

4-sinf boshlang‘ich ta‘limning yakunlovchi bosqichi bo‘lib, mazkur davrda o‘quvchilarning kuzatish, taqqoslash, umumlashtirish, savol berish, taxmin qilish va xulosa chiqarish kabi aqliy faoliyatlari tobora faollashadi. Shu sababli aynan shu bosqichda kreativ qobiliyatlarni maqsadli rivojlantirish uchun keng pedagogik imkoniyatlar mavjud.

STEAM yondashuvi fan, texnologiya, muhandislik, san‘at va matematika yo‘nalishlarini o‘zaro bog‘lab, o‘quvchini real yoki real hayotga yaqin muammolarni hal qilishga yo‘naltiradi. Bunday faoliyatda o‘quvchi faqat ma‘lumotni eslab qoluvchi emas, balki mavjud bilimlardan foydalanib yangi yechim, model yoki mahsulot yaratishga harakat qiluvchi faol subyektga aylanadi. [1; 2; 3]

Xalqaro baholashlarda ham o‘quvchining faktik bilimlarini aniqlash bilan bir qatorda bilimlarni yangi vaziyatlarda qo‘llashi, muammoni hal qilishi, mulohaza yuritishi va kreativ fikrlashi kabi jihatlariga e‘tibor kuchaymoqda. OECDning PISA 2022 tadqiqotida kreativ fikrlash alohida yo‘nalish sifatida baholangan. Unda g‘oyalarni yaratish, ularni rivojlantirish hamda baholash va takomillashtirish jarayonlari muhim tarkibiy qismlar sifatida ko‘rsatiladi. [5; 6]

Mazkur maqolaning maqsadi 4-sinf o‘quvchilarining kreativ qobiliyatlarini STEAM asosidagi faoliyatlar orqali rivojlantirishning metodik imkoniyatlarini yoritish hamda boshlang‘ich ta‘lim amaliyotida foydalanish mumkin bo‘lgan topshiriq va baholash mezonlarini taklif etishdan iborat.

ASOSIY QISM

Kreativ qobiliyat tushunchasi boshlang‘ich ta‘lim nuqtayi nazaridan o‘quvchining faqat san‘atga oid faoliyati bilan cheklanmaydi. U matematika, ona tili, o‘qish, tabiiy fanlar va texnologiya darslarida ham namoyon bo‘ladi. Masalan, matematik masalani ikki yoki undan ortiq usulda yechish, matnning muqobil yakunini taklif qilish, tabiiy hodisaning sababini mustaqil taxmin qilish yoki oddiy materiallardan yangi konstruksiya yaratish kreativ faoliyatning turli ko‘rinishlaridir.

4-sinf o‘quvchisining kreativligini quyidagi ko‘rsatkichlar orqali kuzatish mumkin: g‘oyalar xilma-xilligi, g‘oyaning o‘ziga xosligi, fikrlash moslashuvchanligi, muammoni mustaqil aniqlash, g‘oyani rivojlantirish, o‘z fikrini asoslash va g‘oyani amaliy mahsulotga aylantirish. Bunday yondashuv kreativlikni faqat tayyor natija orqali emas, balki faoliyat jarayoni orqali ham baholash imkonini beradi.

STEAM yondashuvining muhim xususiyati fanlararo integratsiyadir. O‘quvchi bitta muammoni hal qilish jarayonida bir vaqtning o‘zida matematik hisoblash, tabiiy-ilmiiy kuzatish,

texnologik loyihalash, konstruksiyalash va estetik yechimlardan foydalanishi mumkin. Shu sababli STEAM topshiriqlari o‘quvchining turli bilimlarini yagona amaliy vaziyatda birlashtirishga xizmat qiladi.

Masalan, 4-sinf o‘quvchilariga “Maktab hovlisida suvni tejash uchun qanday yechim taklif qilasiz?” degan muammo berilishi mumkin. O‘quvchilar avval mavjud holatni kuzatadi, suvdan foydalanish joylarini aniqlaydi, muammoning sabablarini muhokama qiladi, bir nechta g‘oyalar ishlab chiqadi va ulardan birini chizma yoki model ko‘rinishida ifodalaydi. Matematik bilimlar suv sarfini hisoblashda, tabiiy fanlar suvning xususiyatlarini tushuntirishda, texnologiya model yaratishda, san‘at esa loyihaning ko‘rinishini ishlab chiqishda qo‘llanadi.

Bunday topshiriqda yagona javobning bo‘lishi shart emas. Bir guruh suvni yig‘ish tizimini, ikkinchi guruh tomchilatib sug‘orish modelini, uchinchi guruh esa suv sarfini nazorat qilish usulini taklif qilishi mumkin. Muhimi, o‘quvchi o‘z g‘oyasini asoslay olishi, boshqa takliflarni tinglashi va zarur bo‘lsa o‘z yechimini takomillashtirishi kerak.

Kreativ STEAM topshirig‘ini quyidagi ketma-ketlikda tashkil etish mumkin: muammo → kuzatish → savol → taxmin → g‘oyalar → tanlash → model yoki mahsulot → sinov → takomillashtirish → xulosa. Ushbu ketma-ketlik o‘quvchini tayyor javobni kutishdan faol izlanishga olib keladi.

MUAMMOLI VAZIYATLAR VA KREATIV TOPSHIRIQLAR

Boshlang‘ich ta‘limda kreativ fikrlashni rivojlantirishning samarali vositalaridan biri muammoli vaziyat yaratishdir. Muammoli vaziyat o‘quvchini tayyor bilimni qayta aytishga emas, mavjud bilimlari asosida yangi yechim izlashga undaydi. Masalan, o‘qish darsida hikoyaning yakuni berilmay, “Sizningcha, voqea qanday yakunlangan bo‘lishi mumkin?” degan topshiriq beriladi. O‘quvchi o‘z variantini yaratadi va uni matn mazmuniga tayangan holda asoslaydi.

Matematika darsida “Masalani kamida ikki xil usulda yeching” yoki “Berilgan shart o‘zgarsa, javob qanday o‘zgaradi?” kabi topshiriqlar o‘quvchining fikrlash moslashuvchanligini rivojlantiradi. Tabiiy fanlarda esa “Agar o‘simlikka bir hafta davomida suv berilmasa, qanday o‘zgarish kuzatilishi mumkin?” kabi savollar taxmin qilish, kuzatish va xulosa chiqarishga yo‘naltiradi.

STEAM loyihalarida guruhli faoliyatdan foydalanish ham maqsadga muvofiq. Bir o‘quvchi ma‘lumot to‘plashi, ikkinchisi hisob-kitob qilishi, uchinchisi model yaratishi, to‘rtinchisi taqdimot tayyorlashi mumkin. Natijada o‘quvchilarning turli qobiliyatlari yagona ijodiy mahsulot doirasida birlashadi.

KREATIV FAOLIYATNI BAHOLASH

Kreativlikni baholashda faqat yakuniy mahsulotning chiroyli yoki to‘g‘ri ekaniga e‘tibor qaratish yetarli emas. Bir xil mahsulotga ikki o‘quvchi turli fikrlash yo‘li orqali kelishi mumkin. Shu sababli jarayon va natijani birgalikda baholash maqsadga muvofiq.

Mezon	Mazmuni	Kuzatiladigan belgi
G‘oyalar xilma-xilligi	Bir nechta variant taklif qilish	O‘quvchi kamida 2–3 yechim ilgari suradi
O‘ziga xoslik	Odatiy yechimdan farqli g‘oya	Yangi yoki noodatiy element mavjud

Moslashuvchanlik	Sharoit o‘zgarganda fikrni o‘zgartirish	Yangi shartga mos yechim ishlab chiqadi
Asoslilik	Fikrni sabab va dalil bilan tushuntirish	“Nima uchun?” savoliga javob beradi
Amaliy qo‘llash	G‘oyani model yoki mahsulotga aylantirish	Chizma, model yoki amaliy yechim yaratadi
Takomillashtirish	Xatoni ko‘rib yechimni yaxshilash	Sinovdan keyin o‘zgarish kiritadi

Mazkur mezonlar o‘qituvchiga o‘quvchining kreativ rivojlanishini muntazam kuzatish imkonini beradi. Baholash jarayonida o‘quvchini boshqa o‘quvchilar bilan taqqoslashdan ko‘ra, uning avvalgi faoliyatiga nisbatan rivojlanishini aniqlash pedagogik jihatdan foydaliroqdir.

O‘QITUVCHINING ROLI

STEAM asosidagi kreativ ta‘limda o‘qituvchining roli ham o‘zgaradi. U faqat bilim beruvchi emas, balki o‘quvchining izlanishini tashkil etuvchi, savol beruvchi, yo‘naltiruvchi va fikrni rivojlantiruvchi pedagog sifatida namoyon bo‘ladi. O‘qituvchi har bir topshiriqda tayyor javobni darhol berish o‘rniga, qo‘shimcha savollar orqali o‘quvchini mustaqil fikrlashga undashi kerak.

Masalan, “Buni yana qanday usulda bajarish mumkin?”, “Nima sababdan bunday natija hosil bo‘ldi?”, “Agar shartlardan biri o‘zgarsa nima bo‘ladi?”, “Sizning yechimingizning qanday afzalligi bor?”, “G‘oyangizni yanada yaxshilash uchun nimani o‘zgartirgan bo‘lardingiz?” kabi savollar o‘quvchining fikrlash faoliyatini chuqurlashtiradi.

MUHOKAMA

STEAM asosidagi kreativ faoliyatda o‘quvchi darsning faol subyektiga aylanadi. Reproduktiv topshiriqlarda o‘quvchi ko‘pincha ma‘lum algoritm asosida ishlaydi va yagona javobga intiladi. Kreativ topshiriqlarda esa bir nechta asoslangan yechimning mavjudligi tabiiy hol sifatida qabul qilinadi. Bu o‘quvchining tajriba qilish, xatoni tahlil qilish va yechimni qayta ko‘rib chiqish imkoniyatlarini kengaytiradi.

PISA 2022 Creative Thinking Framework doirasida kreativ fikrlash g‘oyalarni yaratish, ularni rivojlantirish va baholash bilan bog‘lanadi. Ushbu tamoyillarni 4-sinfga to‘g‘ridan-to‘g‘ri PISA topshiriqlari shaklida ko‘chirish emas, balki yoshga mos, sodda va amaliy topshiriqlarni loyihalashda metodik yo‘nalish sifatida qo‘llash maqsadga muvofiq. Shu tarzda xalqaro baholashlarda aks etayotgan kompetensiyaviy qarashlar boshlang‘ich ta‘limning mazmuniga moslashtiriladi.

Kreativlikni rivojlantirishda yana bir muhim omil — psixologik xavfsiz muhitdir. O‘quvchi o‘z g‘oyasi noto‘g‘ri chiqishidan qo‘rqsa, yangi variantlarni taklif qilishga kamroq moyil bo‘ladi. Shuning uchun o‘qituvchi xatoni faqat kamchilik sifatida emas, tajriba va o‘rganish manbai sifatida ko‘rsatishi kerak. Bu ayniqsa model yaratish va tajriba topshiriqlarida muhim.

XULOSA

4-sinf o‘quvchilarining kreativ qobiliyatlarini rivojlantirish zamonaviy boshlang‘ich ta‘limning muhim vazifalaridan biridir. Kreativlik o‘quvchining faqat ijodiy mahsulot yaratishi bilan emas, balki muammoni mustaqil aniqlashi, bir nechta yechimlarni taklif qilishi, mavjud

bilimlarni yangi vaziyatga qo‘llashi, o‘z fikrini asoslay olishi va dastlabki g‘oyasini takomillashtirishi bilan belgilanadi.

STEAM yondashuvi mazkur jarayon uchun keng pedagogik imkoniyat yaratadi. Unda fanlararo integratsiya, muammoli vaziyatlar, loyiha, tajriba va modellashtirish bir tizimda qo‘llanadi. Natijada o‘quvchi bilimni faqat o‘zlashtirib qolmay, undan amaliy muammoni hal qilishda foydalanadi.

Tahlil asosida 4-sinf o‘quvchilarining kreativ qobiliyatlarini rivojlantirish uchun quyidagi metodik shartlarni ajratish mumkin: ochiq javobli topshiriqlardan muntazam foydalanish; fanlararo STEAM loyihalarini tashkil etish; bir muammoning bir nechta yechimini izlashga imkon berish; tajriba va modellashtirishni qo‘llash; o‘quvchi g‘oyasini tanqid qilishdan ko‘ra uni takomillashtirishga yo‘naltirish; kreativlikni aniq mezonlar asosida kuzatish; xalqaro baholashlarda qo‘llanadigan kompetensiyaviy yondashuv elementlarini yosh xususiyatlariga moslashtirish.

Shunday qilib, STEAM yondashuvi va zamonaviy xalqaro baholashlarda ilgari surilayotgan kreativ fikrlash tamoyillarining uyg‘unligi 4-sinf o‘quvchilarining mustaqil, moslashuvchan va ijodiy fikrlashini rivojlantirish uchun metodik asos bo‘la oladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Muxtorova L.A. Boshlang‘ich ta‘limda STEAM texnologiyasi va uni o‘qitish metodikasi. – Samarqand: GRAND KONDOR PRINT, 2025.
2. Mirzayeva N.A. Boshlang‘ich ta‘limda STEAM. Darslik. – Chirchiq: Sarbon LLS, 2024. – 192 b.
3. Kuchkinov A.Yu. Boshlang‘ich ta‘limda STEAM. Darslik. – Toshkent: ZEBO PRINT, 2024. – 288 b.
- Акбаралиевна М.Д. Роль чтения в личностном развитии // Европейский журнал инноваций в неформальном образовании. – 2021. – Т. 1. – №. 2. – С. 138-141.
4. Акбаралиевна М.Д. Роль чтения в личностном развитии // Европейский журнал инноваций в неформальном образовании. – 2021. – Т. 1. – №. 2. – С. 138-141.
5. NAKbaraliyevna M. D. A library culture in the world //ACADEMICIA: An International Multidisciplinary Research Journal. – 2020. – Т. 10. – №. 6. – С. 1351-1354.
6. Акбаралиевна, Муминова Дилафро‘з. «Библиотека — это высокая добродетель». Европейский журнал инноваций в неформальном образовании 2.5 (2022): 42-45.
7. Акбаралиевна, Муминова Дилафро‘з. Книги и библиотека являются зеркалом человеческой духовности //ResearchJet Журнал анализа и изобретений. – 2021. – &. – 2021. – Т. 2. – С. 135-140.
8. Tilavova S.B. Boshlang‘ich ta‘limda STEAM yondashuv asosida raqamli texnologiyalar orqali bo‘lajak o‘qituvchilarning ekologik kompetentligini takomillashtirish // Mug‘allim Həm Yzliksiz Bilimlendirio‘. – 2024. – №5. – B. 400–405.
9. OECD. PISA 2022 Assessment and Analytical Framework: Mathematics, Reading, Science, Problem Solving and Financial Literacy. – Paris: OECD Publishing, 2023.
10. OECD. PISA 2022 Results (Volume III): Creative Minds, Creative Schools. – Paris: OECD Publishing, 2024.
11. Guilford J.P. Creativity // American Psychologist. – 1950. – Vol. 5, №9. – P. 444–454.



“Boshlang‘ich ta’lim tizimida zamonaviy kompetensiyalarni rivojlantirish: integrativ yondashuvlar va amaliy yechimlar” mavzusidagi Respublika anjumani materiallar to‘plami.
NamDPI 2026-yil 9-oktabr



12. Sawyer R.K. Explaining Creativity: The Science of Human Innovation. 2nd ed. – New York: Oxford University Press, 2012.
13. UNESCO. Education 2030: Incheon Declaration and Framework for Action. – Paris: UNESCO, 2016.
- 14 National Research Council. Successful STEM Education: A Workshop Summary. – Washington, DC: The National Academies Press, 2011.