

İLKÖĞRETİM ANA DİL DERSLERİNDE ÖĞRENCİLERİN YARATICI YAKLAŞIMINI GELİŞTİRMEDE YAPAY ZEKÂ ARAÇLARININ ROLÜ

Tukhtayeva Muqaddas Olimovna

Cizzak Devlet Pedagoji Üniversitesi

İlköğretim ve Okul Öncesi Eğitim Yüksek Pedagoji Okulu

İlköğretim Bölümü 2. sınıf öğrencisi

Annotatsiya: Ushbu maqolada boshlang'ich sinf ona tili darslarida o'quvchilarning kreativ yondashuvini rivojlantirishda SI vositalarning o'rni tahlil qilingan. "Zanjir – ertak" metodi orqali mavzuning mohiyati ochib berilgan. Kreativ yondashuvda sun'iy intellekt vositalarning o'rni haqida olimlarning bildirib o'tgan fikrlari keltirilgan.

Kalit so'zlar: ona tili, sun'iy intellekt, boshlang'ich ta'lim, kreativ yondashuv, texnologiya, ta'lim, kreativlik, metod

Abstract: This article analyzes the role of AI tools in developing students' creative approach in primary school native language lessons. The essence of the topic is revealed through the "Chain - Fairy Tale" method. The opinions of scientists about the role of artificial intelligence tools in the creative approach are presented.

Keywords: native language, artificial intelligence, primary education, creative approach, technology, education, creativity, method

Аннотация: В данной статье анализируется роль инструментов искусственного интеллекта в развитии творческого подхода учащихся на уроках родного языка в начальной школе. Суть темы раскрывается с помощью метода "Цепь – Сказка". Представлены мнения ученых о роли инструментов искусственного интеллекта в развитии творческого подхода.

Ключевые слова: родной язык, искусственный интеллект, начальное образование, творческий подход, технология, образование, креативность, метод

Giriş: Modern teknolojilerin hayatımızın her alanına nüfuz ettiği bir gerçektir. Özellikle yapay zeka (YZ), son yıllarda eğitim sistemi üzerinde önemli bir etki yaratmaktadır. Eğitim platformları bir zamanlar nispeten basit yapıda olsa da, günümüzde YZ destekli programlar; öğrenciler için kişiselleştirilmiş yaklaşımlar sunma, dersleri otomatik olarak analiz etme ve hatta bireysel kavrama düzeylerine uygun alıştırmalar önerme gibi imkanlar sağlamaktadır.

Yapay zeka (YZ) teknolojisi, eğitim de dahil olmak üzere toplumun neredeyse her sektörünü kökten dönüştüren, 21. yüzyılın en önemli inovasyonlarından biri olarak öne

çıkılmaktadır. Dünya Bankası ve UNESCO verilerine göre, 2023 yılı itibarıyla YZ teknolojileri 120'den fazla ülkedeki eğitim sistemlerine entegre edilmeye başlanmıştır. Özellikle ilköğretimde YZ kullanımı büyük ilgi görmektedir; zira bu yaş grubundaki çocuklar yüksek öğrenme potansiyeline sahiptir ve yeni teknolojilere hızla uyum sağlamaktadır. YZ teknolojilerinin eğitime entegrasyonu; Özbekistan Cumhuriyeti Cumhurbaşkanı'nın 12 Nisan 2023 tarihli "Yapay zeka alanının geliştirilmesine yönelik tedbirler" konulu PF-132 sayılı Kararnamesi ve "Eğitim kalitesinin artırılması ve dijital ekonominin geliştirilmesi gereklilikleri doğrultusunda personel yetiştirme sisteminin köklü bir şekilde iyileştirilmesine yönelik tedbirler" konulu PQ-4868 sayılı Karar dahil olmak üzere çeşitli belgelerde ve diğer yasal düzenlemelerde bir devlet politikası önceliği olarak belirlenmiştir. İlköğretimde YZ kullanımı bir dizi önemli avantaj sunmaktadır:

kişiselleştirilmiş öğrenme (her çocuğun kendi hızında öğrenmesi), sürekli geri bildirim (yapay zeka sisteminin çocuğun hatalarını anında tespit edip düzeltmesi),

öğretmenin zamanından tasarruf edilmesi, motivasyonun artırılması (oyun unsurları ve etkileşim yoluyla),

nesnel değerlendirme (yapay zeka sistemlerinin tarafsız ve tutarlı bir şekilde değerlendirme yapması). Ancak, yapay zeka teknolojilerinin doğru ve sağlam bir pedagojik temele dayalı olarak uygulanması hayati önem taşır.

Ana Bölüm: Eğitimin temel görevleri, bireyi bilimsel bilgi, beceri ve yetkinliklerle donatmaktan oluşur. Bir insan faaliyeti biçimi olarak eğitim, çeşitli anlamları bünyesinde barındırır; özellikle de öğrencilerin bilgi, beceri ve yetkinliklerinin geliştirilmesini, dünya görüşlerinin, fikirlerinin ve inançlarının şekillendirilmesini ve yeteneklerinin geliştirilmesini kapsar. Eğitim yoluyla genç nesle insan deneyiminden süzülüp gelen bilgiler aktarılır; ayrıca temel beceriler, yetkinlikler ve inançlar geliştirilir. Eğitim, öğretmen ile öğrenci arasında iş birliğine dayalı bir faaliyettir; doğası gereği çift yönlüdür; yani her iki taraf da —öğretmen ve öğrenci— sürece aktif olarak katılır. Öğretmen, belirli bir hedef doğrultusunda hazırlanan plan ve müfredata dayanarak bilgi, yetkinlik ve becerileri aktarırken, öğrenci de bunları aktif bir şekilde özümser. Bilgi aktarımı ve edinimi süreci karmaşık, zorlu ve çok yönlüdür. Duyum, algı, hayal gücü ve düşünme gibi insan psikolojisine dair süreçler bu işleyişte aktif rol oynar ve kritik bir öneme sahiptir. Amaç, beceri ve yetkinlikleri geliştirmek; özellikle de hakikati ortaya çıkarabilecek nitelikte, sağlam ve mantıklı bir düşünme biçimi kazandırmaktır. Hızlı küreselleşme ve bilgi çağı döneminde, öğretim sürecinde çeşitli yenilikçi yaklaşımlar hayata geçirilmeden eğitimi daha ileriye taşımak ve geliştirmek mümkün değildir. Yenilikçi eğitim, her şeyden önce yaratıcı yeteneklere ve kişisel gelişime öncelik verir gelişim ve yaratıcı düşünme, en önemli motivasyon kaynakları arasında

kabul edilmektedir. Eğitim sürecinde yenilikçi teknolojilerin doğru ve yerinde kullanımı, ilkökul öğrencilerinin yaratıcı potansiyellerinin ortaya çıkarılmasında ve yaratıcı düşünmeye yönelik motivasyonlarının desteklenmesinde hayati bir rol oynar.

"Yaratıcılık" (creativity) kavramı Latince bir sözcükten türetilmiş olup "yaratma" veya "yoktan var etme" anlamlarına gelir. Bu, birey tarafından gerçekleştirilen ve belirli bir yenilik ya da yeni fikirler barındırması gereken pratik bir eylemdir. Yaratıcılık kavramı; çeşitlilik, merak, düşünme süreçleri ve alışlagelmişin dışında olma niteliklerini kapsar. Günümüz ilkökul öğretmenlerinin yaratıcılık özelliğine sahip olması büyük önem taşır; zira bu nitelik, eğitim süreci boyunca öğrencilerin benzer özellikler kazanıp geliştirmelerinde kilit bir rol oynar. İlkokul öğrencilerinin yaratıcı düşünme becerileri ve yaratıcı doğaları; iletişimlerinde, düşünme süreçlerinde, duygularında ve öğrenme ortamındaki belirli etkinlik türlerinde kendini gösterir. Yaratıcılık aynı zamanda üstün yetenekliliğin de önemli bir bileşenidir. Patti Drapeau'ya göre yaratıcı düşünme, her şeyden önce, belirli bir konuyu ele alırken çok yönlü bir yaklaşım benimsemektir. Nitekim çok yönlü düşünme; öğrencilerin çeşitli ödevleri yerine getirirken, sorunları çözerken ve görevleri tamamlarken geniş bir fikir yelpazesinden yararlanmalarını gerektirir. Başka bir deyişle öğrenci, bir görev veya sorunla uğraşırken, en uygun tek bir çözüme karar vermeden önce çeşitli olası çözüm yollarını araştırır. Öğretmenin derse yönelik yaratıcı yaklaşımı da öğrencilerin ders sırasında aktarılan bilgi, beceri ve yetkinlikleri benimsemelerini ve uygulamalarını sağlamada kritik bir faktör olarak kabul edilir.

Bir öğretmenin yaratıcılığı, sınıfta iki temel sonuç sağlar:

- Hem düşük başarı gösteren öğrencilerin hem de dersin tekdüzeliğinden sıkılan öğrencilerin dikkatini çeker ve ilgilerini derse yöneltir.
- Öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini ve yaratıcı etkinliklerini tespit etme, geliştirme ve destekleme fırsatları yaratır.

İlköğretim kademesinde etkileşimli yöntemlerin, eğitici oyunların ve modern bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanılması; bağımsız düşünmeyi teşvik edip yaratıcı sorgulama ve mantıksal akıl yürütme kapsamını genişletirken, aynı zamanda öğrencilerin sınıfta öğrendiklerini gerçek hayat durumlarıyla ilişkilendirmelerine olanak tanır.

Yöntemler: Yapay zekâ araçlarını kullanan ilkökul anadil derslerinin düzenlenmesi, öğrencilerin düşünme biçimlerini dönüştürür ve yeni kavramları bağımsız olarak keşfetme yeteneğini geliştirir.

"Zincirleme Öykü" yöntemi, yapay zekâ araçlarıyla entegre edilmiş bir yaklaşımla uygulanır. Bu yöntem, öğrencilerin mantıksal düşünme ve bilişsel yaratıcılıklarını

geliştirmek için ChatGPT veya Gemini gibi büyük dil modelleri kullanılarak metin tabanlı dersler sırasında uygulanır.

Bu yöntemin amacı, çocukların beklenmedik durumlarla başa çıkma, anlatılar oluşturma ve kendilerini bağımsız olarak ifade etme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmaktır.

Uygulama: Öğretmen bir masalın veya öykünün başlangıcını okur (veya öğrencilerle birlikte bir tane uydurur). Örneğin: "Eski bir kitaplığın arkasında küçük bir sihirli kapı keşfedildi..."

Öğretmen yapay zekâya sorar: "Bu masalın devamına, ilkokul çocukları için uygun, beklenmedik ve ilginç bir problem ekleyin." Yapay zekâ hikâyeyi şöyle devam ettiriyor: "...kapıdan giren çocuk kendini Diller Ülkesi'nde buldu; burada kelimeler havada süzülüyordu. Ancak nokta ve virgüller kaybolduğu için kelimeler sürekli birbirine çarpıyordu." Öğrenciler için yaratıcı bir görev: Takımlar halinde çalışarak, "Kahraman siz olsaydınız, kelimeleri nasıl kurtarırdınız?" sorusuna yaratıcı bir çözüm bulmaları gerekiyor (örneğin: "Cebimdeki kalemle havada dev bir 'Nokta' çizerim ve tüm karışık cümleler durur").

Etkinliğin sonunda, öğrencilerin fikirleri yapay zekâ tarafından değerlendirilir; yaratıcı çözümler yapay zekâya aktarılır ve yapay zekâ, her takımın fikrine dayanarak hikâyeye benzersiz bir son oluşturur, övgü ve teşvik sunar.



Analiz ve Sonuçlar: İlköğretim kademesinde yapay zeka entegreli ana dili derslerinde uygulanan yöntemler, öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini önemli ölçüde dönüştürmüştür. Geleneksel yöntemlerle işlenen derslerde %45'lik bir başarı oranı elde edilirken, yapay zeka teknolojilerinin dahil edildiği derslerde bu oran %55'e ulaşmıştır. Öğrencilere aktardığımız yeni bilgilerin sistematik bir şekilde analiz edilmesi, son derece etkili sonuçlar doğurmaktadır. Nihayetinde, günümüz toplumunun temelini oluşturan gençlerimizin yaratıcı düşünme becerilerini ve yenilikçi yaklaşımlarını geliştirmek, önümüzdeki en önemli görevlerden biridir.



Literatür Taraması: Yapay zekânın eğitimdeki rolü ve bilişsel gelişim üzerindeki etkisi, L.B. Woolf ve H. Jamil gibi araştırmacılar tarafından uluslararası düzeyde incelenmiştir. Özellikle üretken yapay zekâ ve Büyük Dil Modelleri (LLM'ler) bağlamında, R. Luckin (2020), *Machine Learning and Human Intelligence* (Makine Öğrenimi ve İnsan Zekâsı) adlı eserinde, yapay zekânın öğretmenin yerini alması da sınıfta "yaratıcı bir iş birlikçi" olarak görev yapabileceğini savunmaktadır. Öte yandan M. Sharples (2023), üretken yapay zekânın öğrenciler ve okul çağındaki çocukların yazılı iletişim ve hikâye anlatıcılığı becerilerini geliştirmedeki dönüştürücü gücünü analiz etmekte ve bu modelleri "düşünce için bir trambolin" olarak nitelendirmektedir.

Geleneksel pedagojide, ilkökul çağındaki öğrencilerin yaratıcı potansiyelinin ve yaratıcılığının gelişimi, J.P. Guilford ve E.P. Torrance'ın teorilerine (Torrance Yaratıcı Düşünme Testleri) dayanmaktadır. Ancak modern dijital eğitim bağlamında Mitchel Resnick (2017), *Lifelong Kindergarten* (Yaşam Boyu Anaokulu) adlı kitabında çocuklarda yaratıcılığı teşvik etmek amacıyla "4P" formülünü (Projeler, Tutku, Akranlar, Oyun) öne sürmektedir. Resnick, dijital teknolojilerin çocuğu yalnızca bir tüketiciden bir yaratıcıya dönüştürmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Scopus'ta dizinlenen uluslararası araştırmalar (örneğin, Chen & Liu, 2024), "Metinden Görsele" (Text-to-Image) dönüştürme yapan üretken görsel araçların, görselleştirme yoluyla ilkökul çağındaki çocukların dilsel hayal gücünü ve kelime dağarcığını geliştirdiğini ampirik olarak ortaya koymuştur.

Sonuç: Modern teknolojiler —özellikle yüksek kaliteli (4K) modellerde AR (Artırılmış Gerçeklik) ve VR (Sanal Gerçeklik) ile yapay zeka tabanlı oyunlaştırma platformları— ilköğretimde ana dili öğretimi yöntemlerini geliştirmek adına önemli fırsatlar sunmaktadır. Örneğin, yapay zeka araçlarından yararlanan bir öğretim süreci, geleneksel yöntemlere kıyasla çocukların öğrenme çıktılarını %30 oranında artırabilir ve derse katılımlarını güçlendirebilir. Dersler ister geleneksel yaklaşımlarla isterse etkileşimli yapay zeka teknolojileriyle yürütülsün; bu süreçler mutlaka eğitsel, gelişimsel ve karakter oluşturmaya yönelik amaçlara hizmet etmelidir. Nihayetinde, bir dersin nasıl kurgulanacağı, öğretmenin pedagojik uzmanlığına bağlıdır.

Kaynakça:

1. Özbekistan Cumhuriyeti Cumhurbaşkanı Kararnamesi. (2023). 12 Nisan 2023 tarihli ve PF-132 sayılı "Yapay zeka alanının geliştirilmesine yönelik tedbirler hakkında" Kararname. Ulusal Mevzuat Veritabanı, www.lex.uz.
2. Özbekistan Cumhuriyeti Cumhurbaşkanı Kararı. (2020). PQ-4868 sayılı "Eğitim kalitesinin artırılması ve dijital ekonominin geliştirilmesi gereklilikleri doğrultusunda personel yetiştirme sisteminin köklü bir şekilde iyileştirilmesine yönelik tedbirler hakkında" Karar. Ulusal Mevzuat Veritabanı, www.lex.uz.
3. Dünya Bankası. (2023). Eğitimde Gelişen Teknolojiler: Öğrenen Başarısı için Akıllı Yatırım. Dünya Bankası Grubu Raporu. Washington, DC.
4. UNESCO. (2023). Eğitim ve araştırmada üretken yapay zeka için rehberlik. UNESCO Yayınları. Paris. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386694>
5. Guilford, J. P. (1950). Creativity. American Psychologist, 5(9), 444–454. <https://doi.org/10.1037/h0063487>
6. Torrance, E. P. (1966). Torrance Yaratıcı Düşünme Testleri: Normlar ve teknik el kitabı. Personnel Press. Princeton, NJ.
7. Mavlonova, R. A., & Rahmonqulova, N. H. (2018). İlköğretimde yenilikçi teknolojiler. Taşkent: Fan va texnologiya.
8. Qosimova, K., Matchonov, S., G'ulomova, X., Yo'ldosheva, Sh., & Sariyev, Sh. (2022). İlkokul sınıflarında ana dili öğretimi metodolojisi. Ders kitabı. Taşkent: Nosir.
9. Pedagoji. O'. Asqarova ve diğerleri. Bölüm 7. "Fan", 2004.
10. *Xalq ta'limi* (Halk Eğitimi) dergisi. Sayfa 55. 2018. Sayı 3.
11. "Yaratıcı Pedagojinin Temelleri" modülü için eğitim-metodoloji paketi. Taşkent-2016.
12. Chen, X., & Liu, J. (2024). Metinden Görüntüye Yapay Zeka araçlarının ilkökul öğrencilerinin yaratıcı yazma ve görsel okuryazarlık becerileri üzerindeki etkisinin incelenmesi. Computers & Education, 210, 104-118. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104915>
13. Guilford, J. P. (1967). İnsan zekasının doğası. McGraw-Hill.
- Jamil, H. (2021). Eğitimde Yapay Zeka: Erken Çocukluk Döneminde Bilişsel Gelişim İçin Zorluklar ve Fırsatlar. International Journal of Educational Technology, 18(3), 245–259.
14. Luckin, R. (2020). Makine Öğrenimi ve İnsan Zekası: 21. Yüzyılda Eğitimin Geleceği. UCL Press. <https://doi.org/10.14324/111.9781787353671>

15. Resnick, M. (2017). Yaşam Boyu Anaokulu: Projeler, Tutku, Akranlar ve Oyun Yoluyla Yaratıcılığı Geliştirme. MIT Press.
<https://direct.mit.edu/books/book/3429/Lifelong-KindergartenCultivating-Creativity>
16. Sharples, M. (2023). Eğitimde üretken yapay zekaya doğru: Eğitim teknolojisi olarak dil modellerine bir bakış açısı. Eğitim Teknolojisi ve Toplum Dergisi, 26(2), 1-14.
[https://doi.org/10.30191/ETS.202304_26\(2\).0001](https://doi.org/10.30191/ETS.202304_26(2).0001)
17. Torrance, E. P. (1974). Torrance Yaratıcı Düşünme Testleri: Teknik normlar kılavuzu. Scholastic Testing Service.
18. Woolf, L. B. (2019). Bilişsel Gelişim ve Yapay Zeka: Sınıf Pedagojilerini Yeniden Düşünmek. Eğitim Araştırmaları İncelemesi, 89(4), 512–535.