IQRO JURNALI / 2023
GUVOHNOMA № 060680

E-ISSN : 2181-4341
https://wordlyknowledge.uz
IMPACT FACTOR(SJIF) : 3,934

VOLUME 4, ISSUE 2, 2023

MAKTABGACHA VA BOSHLANG'ICH TA'LIM TIZIMIDA BOLALARNING O'YIN TEXNOLOGIYALARI ASOSIDA KASB-HUNARGA QIZIQISHLARINI SHAKLLANTIRISHDA RIVOJLANTIRUVCHI O'YINLAR

Roziyeva Halima Faxriddin qizi

Buxoro Shaxri 80-DMTT

Annotatsiya

Mazkur maqolada maktabgacha va boshlang'ich ta'lim yoshidagi bolalarning o'yin texnologiyalari asosida kasb-hunarga o'rgatishning muhim tomonlari ko'rsatib o'tilgan.

Kalit so'zlar

O'yin, kasb-hunar, oila, texnologiya, faoliyat, ta'lim-tarbiya, pedagog-tarbiyachi, kompyuter, tafakkur, ijodiy qobiliyat, multimediya.

O'zbekiston Respublikasi Prezidenti Sh.Mirziyoyevni ta'lim sohasini tubdan isloh qilish, yosh avlod ta'lim-tarbiyasi masalasiga jiddiy e'tibor bilan qarash zarurligini davlat siyosati darajasigacha olib chiqqanliklari va bu borada "Maktab bu - hayot-mamot masalasi, kelajak masalasi, uni davlat, hukumat va hokimlarning o'zi hal qilolmaydi, bu butun jamiyatning ishi, burchiga aylanishi kerak", deya ta'kidlaganlari yoshlar tarbiyasida pedagoglarning faoliyatini nechog'liq muhimligi va bunda alohida ma'suliyat bilan faoliyatga yondashish zarurligini ko'rsatadi. Ma'lumki, maktabgacha ta'lim tashkilotining asosiy faoliyati o'yin bilan bog'liq. O'yin - maktabgacha yoshdagi bolalarni har tomonlama rivojlanishining muhim vositasi, ularning asosiy faoliyati bo'lib hisoblanadi. O'yin jarayonida bola shaxsi faoliyat sub'ekti sifatida shakllana boshlaydi. O'yin uzoq davrlardan beri mashhur olimlar, pedagog-psixologlar, faylasuflar, sotsiologlar, etnograflar va madaniyat arboblari diqqatini o'ziga qaratib kelgan. O'ynayotgan bolaning psixikasidagi progressiv o'zgarishlardan biri - real dunyoni uning o'yinli ekvivalenti bilan o'rin almashtirilishi funksiyasi shakllanishi bilan bog'langan bo'ladi. O'yinda o'rin almashtirish bilan o'yinli harakatning ham, tasavvur qilinayotgan vaziyatning ham paydo bo'lishiga bog'liqdir. Buning ustiga, tadqiqotchilar ta'kidlab o'tganlaridek, faqat o'rin almashtirish o'yin syujetining bayon qilishdan real jarayonga aylantirilishi sababi bo'lib

VOLUME 4, ISSUE 2, 2023

hisoblanadi. psixologlar ko‘rsatib o‘tadilarki, o‘yinda o‘rin almashtirish predmet va u bilan harakatlar orasidagi munosabatlarning erkinligi bilan bog‘langandir. O‘qituvchi bu jarayonda shaxsni rivojlanishi, shakllanishi, bilim olishi va tarbiyalanishiga sharoit yaratadi va shu bilan bir qatorda boshqaruvchilik, yo‘naltiruvchilik funksiyasini bajaradi. Ta’lim jarayonida o‘quvchi asosiy figuraga aylanadi. Pedagogik texnologiya va pedagog mahoratiga oid bilim, tajriba va interaktiv metodlar o‘quvchilarni bilimli, yetuk malakaga ega bo‘lishlarini taminlaydi. Davlatimiz rahbari eng avvalo, salohiyatli yangi avlod kadrlarini tayyorlash zarurligi, buning uchun yurtimizning har bir hududida bittadan yangi tipdagi maktablar tashkil etilishini mazkur sohadagi innovatsiyalardan biri desak mubolag‘a bo‘lmaydi. Hozirgi kunda ta’lim jarayonida innovatsion pedagogik va axborot texnologiyalarini o‘quv jarayoniga qo‘llashga bo‘lgan qiziqish, e’tibor kundan-kunga kuchayib bormoqda. Buning asosiy sabablaridan biri an’anaviy ta’limda bolalarni maktabgacha ta’limda o‘yin texnologiyalar asosida kasb-hunarga qiziqishlarini oshirish hozirgi kunda yaxshi natija berayotgan texnologiyalardan biri hisoblanadi. Tarbiyachi bu jarayonda bolaning shakllanishi, rivojlanishi, bilim olishi va tarbiyalanishiga sharoit yaratadi. O‘yinli texnologiyalar ta’lim jarayonida sifat-samaradorligini oshiradi, o‘quvchilarning mustaqil fikrlash jarayonini shakllantiradi. Bolalarda mavzuni o‘rganishga ishtiyoq va qiziqishni oshiradi, bilimlarni mustahkamlash, o‘zlashtirish, ulardan amaliyotda erkin foydalanish ko‘nikma, malakalarini shakllantiradi. O‘zbekistonda birinchi marta maktabgacha yoshdagi bolalar uchun multimedia dasturi ishlab chiqildi. Ushbu dastur “Rang va shakllarni o‘rganamiz” deb nomlanib, “O‘zbegim dasturlari” yaratilgan bo‘lib, bolalarning ranglar va shakllarni ajrata olish ko‘nikmalarini oshirish hamda qiziqarli o‘yinlar va misollar orqali mantiqiy tafakkurga o‘rgatishga qaratilgan. Bolalar dastur yordamida qizil, sariq, oq, jigarrang, ko‘k, yashil kabi ranglarni oson ajrata boshlaydilar, doira, uchburchak, to‘rtburchak kabi sodda shakllarni, shuningdek, narsa-buyumlarni ma’lum bir belgilariga qarab tasniflashni o‘rganadilar. Kiritilgan turli rasmlar va qisqa multfilmlar orqali bolalarning o‘simlik va hayvonot dunyosi bilan yanada yaqindan tanishuvlari ta’minlanadi. O‘quv jarayonidagi rag‘batlantirish yordamida esa bolalarni bilim olishga qiziqtirib boriladi. Dastur maktabgacha yoshdagi bolalarning kompyuterda ishlash normalariga asoslangan bo‘lib, bolalar dastur bilan mustaqil ishlay oladilar. “Rang va shakllarni o‘rganamiz” nomli ushbu multimedia dasturi maktabgacha yoshdagi bolalar uchun mo‘ljallangan dasturlar tizimining dastlabki namunasidir. Hozirgi kunda “O‘zbegim dasturlari” elektron nashrlar tahririyati

VOLUME 4, ISSUE 2, 2023

tomonidan shu turkumdagi yana yangi dasturlar tayyorlanmoqda. Ular bolalarda mantiqiy tafakkurni shakllantirish, sanoq va matematik amallarni tez va oson bajarish ko‘nikmalarini hosil qilish ingliz, rus alifbolarini o‘rgatish va boshqa shu kabilar yo‘nalishlarni o‘z ichiga olgan. Bugungi kunda kompyuter deyarli har bir oilada bor, shu bois u hatto kichkintoylarda ham qiziqish uyg‘otishi tabiiy. Axir ularga biroz vaqtingizni nima uchundir monitorga qaragan holda o‘tkazishingiz juda qiziq-da. Sirli narsalar esa odamlarni har doim o‘ziga tortib kelgan. Agar sizga Internet va uning imkoniyatlari, filmlar va kliplar tomosha qilish qiziqarli bo‘lsa, yoki ishingiz ba’zi bir dasturlar bilan bog‘liq bo‘lsa, unda farzandingizga ushbu mashinaning mavjudlik fakti, undan kelayotgan tovushlar va monitordagi rasmlar qiziqarli bo‘ladi. Bolalarni tilga qiziqtirish biroz qiyinchilik tug‘diradi, sababi ularga tillar boshida yoqmaydi, chunki ular tushunarsiz-da, ammo vaqt o‘tgan sayin, turli qiziqarli o‘yinlar yordamida ularni qiziqtirib qo‘yishi mumkin. Mazkur o‘yinlar turli murakkablik darajasida bo‘lib, bu bolalarning turli yosh davrlariga mo‘ljallangan, ya’ni alfavit va oddiy so‘zlardan iborat o‘yinlar, bu o‘yinlar mashg‘ulotlarni endigina boshlaganlar uchun mo‘ljallangan, shuningdek, yuqoriroq darajaga erishgan bolalar uchun animatsiyali rasmlar, qiziqarli viktorinalar shaklidagi o‘yinlar ham mavjud. Ertak, topishmoq va hikoyalarning audio formatini ham topish mumkin. Har bir o‘yinlar qiziqarli uslublarda, biror bir mavzuni qamragan, ular ertak yoki kitob qahramonidan foydalangan holda ishlangan. Til talaffuzini esa karaoke yordamida dars jarayonida yeki darsdan so‘ng individul yeki gurh tartida tekshirish imkoniyati bo‘ladi. Kichkintoyning yoshi sal ulg‘ayishi bilan otasi yoki onasining tizzasida o‘tirib, shunchaki kuzatish unga kamlik qilib qoladi. Endi u jarayonda qatnashishni, uni ushlab ko‘rishni, o‘ylashni istaydi. Bunday holatda bolani oz-ozdan kompyuterga o‘rgatish kerak. Ammo esingizda bo‘lsin, bu kuniga 15-20 daqiqadan oshmasligi lozim. Kompyuter o‘sha televizordan ko‘p zarar yetkazmasligi anchadan buyon hamma ma’lum. Ammo bolani shunchaki kresloga o‘tqazib qo‘yib, kompyuterni butunlay ixtiyoriga topshirish ham unchalik to‘g‘ri emas. Birinchidan, bu nafaqat kompyuter uchun salbiy oqibatlarni keltirishi mumkin, ikkinchidan, bolani biror ish bilan, masalan, qiziqarli o‘yin bilan band qilgan ma’qul. Birinchi tanishuv. Farzandingiz 2 yoshda. Yoshi kichkinaday ko‘rinadi, ammo boshqa tomondan, aynan hozir uni yangi va g‘aroyib narsalar o‘ziga tortadi, shu bois kompyuterga ham qiziqishi tabiiy. Tanishuvni sichqonchadan boshlaymiz. Uni qo‘lda qanday to‘g‘ri ushlash kerakligini, agar chap-o‘ng tugmachalari bosilsa, nimalar yuz berishini, monitordagi kursor qanday harakatlanishini ko‘rsatish

VOLUME 4, ISSUE 2, 2023

lozim. Farzandingiz qaysi tugmacha biror faylni ochib- yopishini, qay biri esa funksiyalarni ko‘rsatishini eslab qolishi kerak. Internet tarmog‘ida bir qiziqarli o‘yin bor, u kompyuter bilan ilk tanishuv uchun maxsus ishlab chiqilgan. Nomi “Kapalaklar va baliqchalar”. O‘yinning mohiyati quyidagicha: agar bola istalgan tugmachani bossa, qora ekranda gullar, kapalaklar yoki baliqchalar paydo bo‘ladi. Bu juda qiziqarli, ammo tez orada jonga tegadi, shu bois turli mavzu va turli murakkablikdagi bir nechta o‘yinlarni tanlab olganingiz ma’qul. Bu sichqonchani boshqarish ko‘nikmalarini va ekrandagi o‘zgarishlarga qarab qo‘llar harakatini rivojlantiradi. Bunday o‘yinlardan so‘ng farzandingiz albatta yangiroq va murakkabroq o‘yinni istab qolishi shubhasiz, shunda do‘konlar peshtaxtasidan turli-tuman o‘rgatuvchi o‘yinlarni, chet tillari va tabiiy fanlar bo‘yicha qo‘llanmalarni, mantiq va fikrlashni hamda ijodiy qobiliyatni rivojlantiradigan o‘yinlarni izlashingiz mumkin. O‘rgatuvchi o‘yinlar. Ular shakllar va ranglarni, figuralar, harflar va raqamlarni eslab qolishga yordam beradi. Bu o‘qish va sanashni o‘rganishga ham yaxshi zamin yaratadi. O‘yinlar nafaqat matematik qobiliyatni, balki gumanitar sohalar bo‘yicha ham rivojlantiradi. Bu 3-8 yoshdagi bolalar uchun juda foydali. Chet tillarini rivojlantiradigan o'yinlar. Tillar kichkintoylarga asosan boshida yoqmaydi, chunki ular tushanarsiz-da, ammo o‘yinlar ularni qiziqtirib qo‘yishi mumkin. Ularning turli darajalari mavjud: endigina boshlaganlardan (alfavit va oddiy so‘zlar) tortib, to yuqoriroq darajagacha (animatsiyali rasmlar, qiziqarli viktorinalar). Ko‘pgina ertak va hikoyalarni hatto audio-formatda ham tinglash mumkin. O‘yinlar qiziqarli uslublarda, biror bir ertak yoki kitob qahramonidan foydalangan holda ishlangan. Talaffuzni karaoke yordamida tekshirish mumkin. Ko‘plab mualliflar shu narsani ko‘rsatib o‘tadilarki, o‘yinli texnologiyalarning rivojlanishi bolada ijodiy xususiyatdagi qobiliyatlarning paydo bo‘lishi bilan bog‘liq bo‘lib, bu qobiliyatlar o‘yin davomida rivojlanib boradi. Maktabgacha yoshdagi bolaning o‘yindagi ijodkor g‘oyasini keltirib chiqarishga, uni amalga oshirishga, o‘z bilimlarini va tasavvurlarini kombinatsiyalashtirishga, o‘z fikrlari va hissiyotlarini chin dildan qobiliyatlarida ifodalashga, qiyofani yaratishga, uni rol o‘ynash jarayonida o‘ylab chiqarishga va uni yuzaga chiqarishga qobilligida va boshqa shu kabilarda ifodalanadi.

VOLUME 4, ISSUE 2, 2023

Foydalanilgan adabiyotlar

1. O‘zbekiston Respublikasi Vazirlar Mahkamasining 2019 yil 19 iyuldagi “Maktabgacha ta’lim sohasiga innovatsion yondashuvlarni joriy etish loyihalarini amalga oshirish uchun eksperimental maydonchalarni tashkil etish chora-tadbirlari to‘g‘risida”gi 605-sonli Qarori.

2. O‘zbekiston Respublikasining ilk va maktabgacha yoshdagi bolalar rivojlanishiga qo‘yiladigan Davlat talablari. -T., 2018.

3. “Ilk qadam” davlat o‘quv dasturi. -T., 2018 yil

WORDLY
KNOWLEDGE