

Choriyeva Zebiniso Odilovna

Buxoro shahar 76- DMTT direktori,

Buxoro davlat pedagogika instituti

mustaqil izlanuvchisi,

MAKTABGACHA TA'LIM YOSHIDAGI BOLALARNI INTELEKTUAL RIVOJLANTIRISHDA EVRISTIK O'YINLARDAN FOYDALANISH

Annotatsiya. Multimedialli vositalar asosida tashkil etilgan evristik o'yinlarning asosiy afzalligi shundaki, ular bolalarni faol o'rganish jarayoniga jalb qiladi, vizual va interaktiv muhit orqali ularning bilish faoliyatini faollashtiradi hamda mustaqil fikrlashni rivojlantiradi. Maqolada shu to'g'risida fikr yuritiladi.

Kalit so'zlar: Model, evristik o'yinlar, bolalar, faol o'rganish, vizual, interaktiv, muhit, bilish faoliyati, mustaqil fikrlash, maktabga tayyorgarlik.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭВРИСТИЧЕСКИХ ИГР В ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОМ РАЗВИТИИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Аннотация. Главное преимущество эвристических игр, основанных на мультимедийных инструментах, заключается в том, что они вовлекают детей в активный процесс обучения, активизируют их познавательную деятельность посредством визуальной и интерактивной среды и развивают самостоятельное мышление. В статье это обсуждается.

Ключевые слова: модель, эвристические игры, дети, активное обучение, визуальное, интерактивное, среда, когнитивная деятельность, самостоятельное мышление, подготовка к школе.

THE USE OF HEURISTIC GAMES IN THE INTELLECTUAL DEVELOPMENT OF PRESCHOOL CHILDREN.

Abstract. The main advantage of heuristic games based on multimedia tools is that they engage children in an active learning process, stimulating their cognitive activity through a visual and interactive environment, and developing independent thinking. This article discusses this.

Key words: model, heuristic games, children, active learning, visual, interactive, environment, cognitive activity, independent thinking, preparation for school.

Model maktabgacha ta'lim yoshidagi bolalarni intellektual rivojlantirishda evristik texnologiyalardan samarali foydalanish imkonini beradi. Modelning ilmiy ahamiyati shundan iboratki, u bolalarning intellektual rivojlanishini tizimli ravishda tashkil etish, ta'lim jarayonini zamonaviy pedagogik yondashuvlar asosida takomillashtirish va maktabga tayyorgarlik darajasini oshirishga xizmat qiladi. Shu bilan birga, model amaliy jihatdan pedagoglar uchun samarali texnologiyaik asos bo'lib xizmat qilishi mumkin.

Evristik texnologiyalarga asoslangan didaktik tizim maktabgacha yoshdagi bolalarda bilish jarayonlarini rivojlantirishning samarali pedagogik mexanizmi sifatida xizmat qiladi. Bunday yondashuv bolalarda mustaqil fikrlash, muammolarni hal qilish, ijodiy tafakkur va faol bilish ko'nikmalarini rivojlantirishga imkon beradi hamda ularning keyingi ta'lim bosqichlariga tayyorligini ta'minlaydi.

Evristik o'yinlar aynan "Fan va tabiat", "Til va nutq", "Qurish-yasash va matematika", "San'at" hamda "Syujetli rolli o'yinlar" markazlarida samarali qo'llanadi, chunki ular bolalarni kuzatish, taxmin qilish, tajriba o'tkazish, ijod qilish va xulosa chiqarishga undaydi. "Fan va tabiat" markazida tashkil etilishi mumkin bo'lgan evristik o'yinlarga misollar sifatida:

“Nima uchun shunday bo‘ldi?”. Bu o‘yinda pedagog bolalarga biror tabiat hodisasini ko‘rsatadi yoki tajriba o‘tkazadi. Masalan, suvga turli predmetlarni tashlab, qaysi biri cho‘kishini yoki suzishini kuzatish taklif qilinadi. Bolalardan “Nima uchun tosh cho‘kdi, yog‘och esa suzdi?” kabi savollarga javob topish so‘raladi. Bolalar turli taxminlar bildiradilar va tajriba orqali o‘z fikrlarini tekshiradilar. Bu o‘yin bolalarda sabab–natija aloqalarini tushunish va tahlil qilish ko‘nikmalarini rivojlantiradi.

“Qaysi biri tezroq o‘sadi?”. Bu o‘yin kichik tajriba asosida tashkil etiladi. Masalan, ikki xil o‘simlik urug‘i turli sharoitda (quyoshli joyda va soyada) ekiladi. Bolalar har kuni kuzatish olib borib, qaysi o‘simlik tezroq o‘rishini aniqlaydilar. So‘ng pedagog bolalar bilan birga sabablarini muhokama qiladi. Bu o‘yin bolalarda tadqiqiy fikrlash va kuzatish ko‘nikmalarini rivojlantiradi.

“Kim qayerda yashaydi?”. Bu o‘yinda turli hayvonlarning rasmlari va ularning yashash joylari tasvirlangan kartochkalar beriladi. Bolalar hayvonni mos yashash muhiti bilan bog‘laydi. Keyin pedagog muammoli savollar beradi: “Agar baliqni quruqlikka qo‘ysak nima bo‘ladi?” yoki “Nima uchun qushlar osmonda uchadi?”. Bu o‘yin bolalarda ekologik tushunchalarni shakllantirishga yordam beradi.

Shuningdek, “Fan va tabiat” markazida **“Suv bilan tajribalar”, “Havo qayerda?”, “Soyani top”, “Qum bilan tajriba”** kabi evristik o‘yinlarni ham tashkil etish mumkin. Bunday o‘yinlar bolalarda kuzatish, taxmin qilish, tajriba o‘tkazish va xulosa chiqarish ko‘nikmalarini shakllantiradi.

“Fan va tabiat” markazida evristik o‘yinlardan foydalanish bolalarning bilish jarayonlarini faollashtiradi, ularni atrof-muhitni o‘rganishga qiziqtiradi hamda mustaqil fikrlash va tadqiqiy faoliyat ko‘nikmalarini rivojlantiradi. Shu sababli maktabgacha ta’lim jarayonida ushbu markazda tashkil etiladigan o‘yinlar bolalarning bilish jarayonlarini rivojlantirishning muhim pedagogik vositalaridan biri hisoblanadi.

Maktabgacha ta’lim tashkilotlarida **“Qurish-yasash va matematika”** markazi bolalarning mantiqiy fikrlashi, fazoviy tasavvuri, muammoli vaziyatlarni hal qilish ko‘nikmalari hamda elementar matematik tushunchalarini rivojlantirish uchun muhim rivojlantiruvchi muhit hisoblanadi. Bu markazda bolalar konstruktorlar, geometrik shakllar, kubiklar va turli qurilish materiallari bilan ishlash orqali izlanadi, tajriba qiladi va mustaqil xulosa chiqaradi. Rivojlantiruvchi muhitni tashkil etishda qurish, konstruksiyalash va matematika faoliyatlari bolalarning bilish faoliyatini faollashtiruvchi asosiy markazlardan biri sifatida tavsiya etiladi. (Ilk Qadam)

Evristik o‘yinlar ushbu markazda ayniqsa samarali bo‘lib, ular bolalarni mustaqil fikrlash, taxmin qilish va muammoli vaziyatlarni hal qilishga undaydi. Quyida “Qurish-yasash va matematika” markazida tashkil etilishi mumkin bo‘lgan ayrim evristik o‘yinlar keltiriladi.

“Qanday qilib ko‘prik quramiz?” o‘yini. Pedagog bolalarga kichik mashinalar yoki o‘yinchoqlarni daryo ustidan o‘tkazish vazifasini beradi. Bolalar kubiklar, konstruktor yoki karton bo‘laklaridan foydalanib ko‘prik qurish yo‘lini izlaydilar. Jarayon davomida pedagog savollar beradi: “Ko‘prik mustahkam bo‘lishi uchun nima qilish kerak?”, “Qaysi shakl barqarorroq turadi?”. Bu o‘yin bolalarda muammoli fikrlash va konstruktiv faoliyatni rivojlantiradi.

“Shakldan uy quramiz” o‘yini. Bolalarga turli geometrik shakllar yoki tangram (kvadrat, uchburchak, to‘rtburchak) beriladi. Vazifa — shu shakllardan foydalanib uy yoki boshqa bino qurish. Bolalar turli variantlarni sinab ko‘radilar va eng qulay yechimni topadilar. Bu o‘yin geometrik shakllarni tanish, fazoviy tasavvur va ijodiy fikrlashni rivojlantiradi.

“Qaysi minora balandroq?” o‘yini. Bolalar guruhlariga bo‘linib, berilgan qurilish materiallaridan minora quradilar. Keyin qaysi minora balandroq yoki mustahkamroq ekanini taqqoslaydilar. Pedagog savollar orqali bolalarni tahlil qilishga undaydi: “Nima uchun bu minora yiqilmadi?”, “Qanday qilib balandroq qilish mumkin?”. Bu o‘yin bolalarda miqdoriy taqqoslash va muammoli vaziyatni hal qilish ko‘nikmalarini rivojlantiradi.

“Sirli shaklni top” o‘yini. Pedagog biror qurilma yoki shaklni qurib ko‘rsatadi, keyin uni qismlarga ajratadi. Bolalar esa shu qismlardan foydalanib qanday shakl yoki buyum bo‘lganini aniqlashga harakat qiladilar. Bu o‘yin bolalarning mantiqiy tafakkuri va tasavvurini rivojlantiradi.

“Yo‘lni top” o‘yini. Stol ustida kubiklar yoki kartonlardan kichik labirint quriladi. Bola o‘yinchoqni boshlang‘ich nuqtadan oxirgi nuqtaga yetkazish yo‘lini topishi kerak. Bunda bola yo‘nalishlar (chap, o‘ng, oldinga, orqaga) haqida o‘ylaydi. Bu o‘yin fazoviy tasavvur va matematik tushunchalarni rivojlantiradi.

“Nechta bo‘ldi?” o‘yini. Bolalar qurilish jarayonida ishlatilgan kubik yoki konstruktor qismlarini sanaydilar, qaysi guruh ko‘proq yoki kamroq ishlatganini aniqlaydilar. Bu o‘yin elementar matematik tasavvurlarni rivojlantirishga xizmat qiladi.

“Qurish-yasash va matematika” markazida tashkil etiladigan evristik o‘yinlar bolalarda fazoviy tafakkur, mantiqiy fikrlash, muammolarni hal qilish va matematik tushunchalarni shakllantirishda muhim ahamiyatga ega. Bunday o‘yinlar bolalarni mustaqil izlanishga undaydi, ularning ijodiy va intellektual rivojlanishini qo‘llab-quvvatlaydi.

Zamonaviy ta‘lim - bola diqqatini mashg‘ulotga qaratish maqsadida ularning ehtiyoji va qiziqishlariga e‘tibor qaratishni talab etadi. Raqamli dunyo bolalari uchun esa multimediali vositalar (interaktiv doska, planshet, kompyuter, proyektor, animatsiyalar va raqamli o‘yin platformalari) ta‘lim jarayonida bolalarning bilish faoliyatini faollashtirish, ularni izlanishga undash hamda evristik o‘rganish jarayonini samarali tashkil etishda muhim zamonaviy pedagogik vosita hisoblanadi. Bunday vositalar orqali tashkil etilgan evristik o‘yinlar bolalarda kuzatish, muammoli vaziyatlarni tahlil qilish, taxmin qilish va xulosa chiqarish ko‘nikmalarini rivojlantiradi. Multimediali muhit bolalarning e‘tiborini jalb etadi, o‘rganilayotgan materialni visual, immersiv va interaktiv tarzda taqdim etish orqali ularning mustaqil fikrlash faoliyatini faollashtiradi.

Multimediali vositalar asosida tashkil etilishi mumkin bo‘lgan ayrim evristik o‘yinlarga misollar quyida keltiriladi.

“Sirli rasmni top” o‘yini. Interaktiv doskada rasmning kichik qismlari asta-sekin ochib boriladi. Bolalar esa bu rasm nima ekanini taxmin qiladilar. Har bir yangi qism ochilganda bolalar o‘z taxminlarini o‘zgartirishi yoki asoslab berishi mumkin. Bu o‘yin bolalarda kuzatuvchanlik, mantiqiy fikrlash va taxmin qilish ko‘nikmalarini rivojlantiradi.

“Qaysi biri ortiqcha?” o‘yini. Multimedia orqali ekranda bir nechta predmet yoki shakllar tasviri beriladi. Ulardan biri boshqalardan farq qiladi. Bolalar qaysi predmet ortiqcha ekanini aniqlab, sababini tushuntiradilar. Bu o‘yin tahliliy fikrlash va taqqoslash ko‘nikmalarini rivojlantiradi.

“Raqamli konstruktor” o‘yini. Planshet yoki interaktiv dastur yordamida bolalar turli shakllardan foydalanib uy, ko‘prik yoki boshqa obyektlar quradilar. Pedagog muammoli vazifa qo‘yadi: masalan, “Mashina o‘tishi uchun qanday ko‘prik qurish mumkin?”. Bolalar turli variantlarni sinab ko‘radilar. Bu o‘yin fazoviy tafakkur va muammoli fikrlashni rivojlantiradi.

“Tabiat sirlari” o‘yini. Multimedia orqali tabiat hodisalari (yomg‘ir, shamol, muz erishi, o‘simlik o‘sishi) aks ettirilgan qisqa animatsiyalar ko‘rsatiladi. So‘ng pedagog bolalarga savollar beradi: “Nima uchun muz eriydi?”, “O‘simlik nima sababdan o‘sadi?”. Bolalar o‘z taxminlarini aytadilar va muhokama qiladilar. Bu o‘yin sabab–natija aloqalarini tushunishga yordam beradi.

“Yo‘lni top” o‘yini. Interaktiv doskada labirint yoki xarita ko‘rsatiladi. Bolalar qahramonni maqsadga yetkazish uchun eng to‘g‘ri yo‘lni topadilar. Bu jarayonda ular turli variantlarni sinab ko‘radilar va eng maqbul yechimni tanlaydilar. Bu o‘yin fazoviy tasavvur va mantiqiy fikrlashni rivojlantiradi.

“Top va joylashtir” o‘yini. Ekranda turli predmetlar va ularning soyasi yoki mos shakli beriladi. Bolalar mos keladigan predmetni tanlab joylashtiradilar. Bu o‘yin bolalarning kuzatish, taqqoslash va tahlil qilish qobiliyatini rivojlantiradi.

Multimediali vositalar asosida tashkil etilgan evristik o‘yinlarning asosiy afzalligi shundaki, ular bolalarni faol o‘rganish jarayoniga jalb qiladi, vizual va interaktiv muhit orqali ularning bilish faoliyatini faollashtiradi hamda mustaqil fikrlashni rivojlantiradi. Shu sababli zamonaviy maktabgacha ta‘lim jarayonida multimediali vositalardan foydalanish bolalarning kognitiv rivojlanishini qo‘llab-quvvatlovchi samarali pedagogik vosita sifatida qaraladi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. “ Ilk qadam ” davlat o‘quv dasturi. Toshkent 2022-y
- 2.O‘zbekiston Respublikasida Ilk va maktabgacha yoshdagi bolalar rivojlanishiga qo‘yiladigan Davlat talablari. Toshkent.2018 y
- 3.(UNESCO, UNICEF, World Bank. MELQO: Measuring Early Learning Quality and Outcomes. – Washington, 2017.)
4. (UNICEF. Early Childhood Development and Learning Outcomes. – New York, 2019.)