

МАКТАБГАЧА ТА'ЛИМ ТИЗИМИДА КОМПЬУТЕР О'ЙINLARIDAN FOYDALANISH

Ozodova Bonu Zafar qizi

UrDU "Maktabgacha ta'lim metodikasi"

kafedrasi o'qituvchisi

Kalit so'zlar: raqamli texnologiya, AKT, texnologiya, multimedia vositalari, maktabgacha ta'lim, maktabgacha ta'lim tashkiloti, kompyuter, o'yin, mashg'ulot, "Quvnoq halqachalar" o'yini, tadqiqot.

Hozirgi davrda jamiyatimizda raqamli texnologiyalar joriy qilinmagan ta'lim tashkilotini (har qanday darajadagi) tasavvur qilish qiyin. Bolalarning aksariyati maktab yoshiga yetgunga qadar, xatto, maktabgacha ta'lim tashkilotiga kelishidan ham oldin kompyuter, planshet yoki mobil telefon bilan muloqot qilish malakasiga ega bo'ladi. Tabiiyki, ko'p hollarda bolalar raqamli texnologiyalarning ijobiy va salbiy ta'siriga duch kelayotganiga guvoh bo'lmoqdamiz. Shunga ko'ra, maktabgacha ta'limda ushbu jihatlarning hech birini e'tiborsiz qoldirib bo'lmaydi. Raqamli texnologiyalardan foydalanishning shunday mexanizmlarini topish kerakki, u ta'lim maqsadlariga erishishda yana ham samarali faoliyat olib borish uchun imkon bersin.

Ma'lumki, kompyuter o'yinlarining foydali yoki zararli jihatlari haqida ko'plab fikrlar mavjud. Shunisi qiziqki, har qanday o'yinchoq kabi bolalar kompyuter o'yinlari ham foydali va zararli xususiyatlarga ega bo'ladi. Biroq, bola kompyuter o'yinlaridan foydali va bilimni oshiruvchi ta'limiy yoki ko'ngilochar o'yinlarni to'g'ri tanlashi uchun unda foydali axborotga yondashuv salohiyatini shakllantirish zarur. Axir hammaning ham uyida pichoq, qaychi kabi o'tkir tig'li ro'zg'or buyumlari mavjud. Bola bexosdan o'ziga zarar keltiruvchi harakat qilmasligi uchun go'daklik chog'idanoq mazkur predmetlardan to'g'ri foydalanishni o'rgatib boriladi. Demak, ota-onalardan farzandlarida kompyuterdan to'g'ri foydalanish malakalarini shakllantirish talab etiladi.

Har narsaning me'yori bo'lgani kabi, kompyuterdan foydalanishda ham, avvalo, to'g'ri o'tirish, undan foydalanish qoidalariga amal qilish, ayniqsa, ko'zga, asab tizimiga zarar etkazmaslik uchun gimnastika mashqlari bilan shug'ullanish zarur. Shunda bolalar kompyuter o'yinlari dam olish, bolalar reakstiyasi tezligini rivojlantirish hamda mantiqiy tafakkurlarining shakllanishi uchun foydali va samarali omil bo'lishi mumkin. Internet yoki lokal tarmoqdagi muloqotlari esa ularda kommunikativlikni rivojlantirishga sabab bo'ladi. Bolalarning kompyuter o'yinlaridagi musobaqalarda g'alaba qozonishlari esa ularda faxr-iftixor tuyg'usini rivojlantiradi. Shunday ekan, kompyuter o'yinlarining bola tarbiyasiga foydali yoki zararli ta'sir etishi ko'proq kattalarga bog'liq.

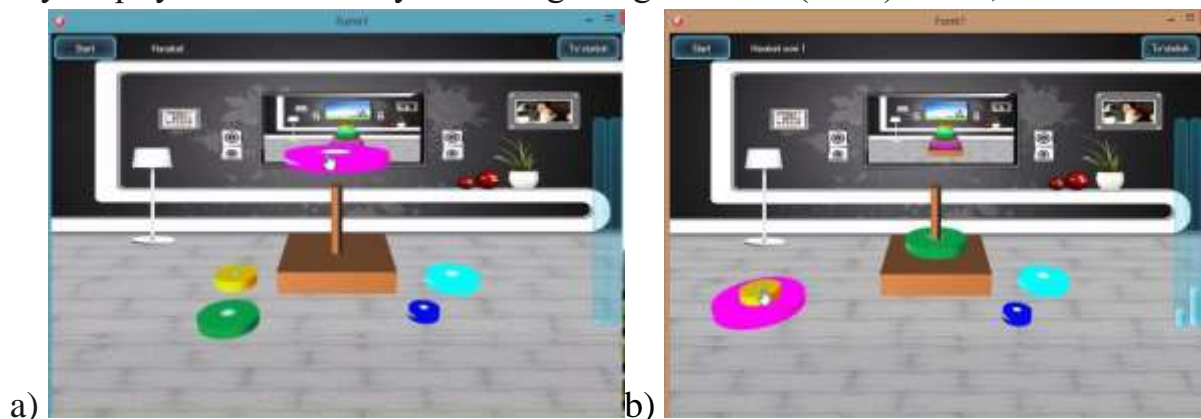
Bolalarning funksional holatini o'rganish bo'yicha olib borilgan psixofiziologik

tadqiqotlar natijalari shuni ko'rsatdiki, kompyuter - o'yinli rivojlantiruvchi faoliyat ko'pincha psixologik va psixofiziologik yo'qotishlarga olib keladi. Psixofiziologik yo'qotishlar bola tomonidan o'yinning maqsadiga erishishni ta'minlaydigan, ba'zan bolaning yoshiga nisbatan sodda bo'lmagan qarorlarni qabul qilishda katta miqdordagi ma'lumotni qayta ishlash jarayonida yuzaga keladi. Shunday qilib, bola kompyuter yordamida o'yin o'ynaganda, bir tomondan, dastur tomonidan berilgan qiyinchiliklarga duch keladi, boshqa tomondan, u o'zini asta-sekin kompyuter ekranida u tomonidan yaratilgan o'yin muammosini hal qilishga qaratilgan o'z uslublarini amalga oshira (aks ettira) boshlaydi. Muammoni hal qilish jarayonida o'z harakatining uslubidan xabardor bo'lish bolalarda nazariy fikrlashning paydo bo'lishiga asos bo'ladi.

“Quvnoq halqachalar” o'yini¹. Bu o'yin dasturi kichik yoshli bolalarda doira shakli va uning o'lchami, ya'ni katta-kichikligi bilan bog'liq tasavvurlarni shakllantirishga mo'ljallangan. Unda tartibsiz sochilib yotgan halqachalarni namunada ko'rsatilgan holatda, ya'ni eng kattasidan toki eng kichigigacha tartib bilan tayoqchaga terish talab etiladi (1.1 a)- rasm). Bunda bola tanlagan halqachasini tayoqcha uchining aynan belgilangan (halqacha tayoqchaga kiradigan) joyidan tashlash muhimdir.

Bosqichlari halqachalar soniga ko'ra shakllantirilgan ushbu o'yin 6 ta bosqichdan iborat bo'lib, har bir bosqich shakllarning o'lchamlarini solishtirishning chamalab ko'rish, ustma-ust qo'yish va yonma-yon qo'yish kabi usullariga asoslangan.

Bosqichlarni shakllantirishda bolaning predmetning o'lchami, katta- kichikligi haqidagi tasavvurlari asta-sekin kengayib borishi e'tiborda tutilgan. 1-bosqichda 2 ta halqachalar o'lchamlariga ko'ra tartiblanadi, ularning o'lchamlari bir-biridan keskin farq qiladi va shuning uchun bola asosan, solishtirishning chamalab ko'rish usulidan foydalanishi mumkin. Keyingi bosqichlarda halqachalarning o'lchamlaridagi farq tobora kichrayib boradi, ya'ni bola endi ko'proq solishtirishning ustma-ust qo'yish yoki yonma- yon qo'yish usulidan foydalanishiga to'g'ri keladi (1.1 b)- rasm).



¹ M.I.Badalov, H.Yo.Najmiddinova, G'.Maxmudaliev. “Quvnoq halqachalar” nomli kompyuter o'yini dasturi. O'zR Intellektual mulk Agentligi, guvohnoma № DGU 04292, 10.03.2017.



s)

1.1- rasm. “Quvnoq halqachalar” o‘yining interfeysi.

Bolada bu usullarni qo‘llash malakalarining shakllanishi keyinchalik kesmalarni o‘lchash, teng kesmalar yasash, berilgan uzunlikdagi (o‘lchamdagi) kesmalarni (figuralarni) yasash ko‘nikmalarining paydo bo‘lishi uchun asos bo‘lib xizmat qiladi.

O‘yinning har bir bosqichi uchun muayyan vaqt belgilangan. Bu vaqt ekrandagi indikatorlarda o‘z aksini topadi. Bu bolaning ixtiyoridagi vaqt ketib borayotgani bildirib, bolani tezroq harakat qilishga undaydi. Agar shu belgilangan vaqt ichida u bosqichni tugatib ulgurmasa, shu bosqichda bola muvoffaqiyatsizlikka uchragan, deb hisoblanadi. Ekrandagi ikkinchi indikator esa bolaning o‘ziga va uni kuzatib turgan kuzatuvchi (o‘rtog‘i yoki ota-onasi)ga bolaning o‘yin jarayonidagi har bir harakati to‘g‘ri yoki noto‘g‘riligi haqida ma’lumot berib turadi (to‘g‘ri harakatda indikator belgisi yuqoriga ko‘tariladi, noto‘g‘ri harakatda esa aksincha).

O‘yin jarayonida bosqichlar ketma-ket ochila boradi ya’ni bir bosqichda muvoffaqiyatga erishgan bola uchun keyingi bosqich ochiladi, aks holda yo bosqich takroran o‘ynaladi yoki avvalgi bosqichga qaytariladi (bola ketma-ket 3 marta muvoffaqiyatsizlikka uchrasa).

O‘yinning oxirgi bosqichida halqachalar hammasi bir xil rangda tasvirlangan (1.1 s)- rasm). Bundan maqsad, bolalarda predmetning o‘lchami uning rangiga bog‘liq emas, degan tasavvurni uyg‘otishdan iborat.

Har bir bosqich orasiga rag‘batlantiruvchi effektlar, masalan, multfilm qismlari joylashtirilgan. Bu rag‘batlantiruvchi effektlar muayyan bosqichni muvoffaqiyatli yakunlagan bola uchun rag‘batlantirish maqsadida namoyish etiladi. Ota-ona yoki murabbiy qo‘yilgan rag‘batlantiruvchi effektlarni boshqasiga almashtirish yoki umuman olib tashlash imkoniyati ham berilgan.

Ushbu o‘yin, asosan, maktabgacha yoshdagi bolalarda predmetlarni o‘lchamlari bo‘yicha taqqoslash va tartiblash ko‘nikma va malakalarini shakllantirishga mo‘ljallangan bo‘lsa-da, u bolalarda qo‘yilgan masalaga ijodiy yondoshish, optimal echim topish, tez qaror qabul qilish, diqqatni jamlash, harakatni aniq va tez amalga

oshirish kabi bir qator sifatlarni shakllantiradi.

Xulosa qilib aytganda, Bolalar bog'chalarida raqamli texnologiyalardan foydalanish bo'yicha olib borilgan mahalliy va xorijiy tadqiqotlar nafaqat buning imkoniyati va maqsadga muvofiqligini, balki aql-idrok va umuman bola shaxsining rivojlanishida kompyuterning alohida o'rni borligini ishonchli tarzda isbotlamoqda. O'yin va o'rganish imkoniyatlarining ulkan salohiyatiga ega bo'lgan kompyuter bolaga sezilarli ta'sir ko'rsatadi, ammo har qanday texnika singari uni ham pedagog yoki ota-onaning qat'iy nazorati va boshqaruvida qo'llanilgandagina salmoqli ijobiy natijaga erishish mumkin. Shunday ekan, MTMLarida kompyuter o'yinlaridan foydalanish:

- tarbiyachilarning kasbiy saviyasini oshirishga yordam beradi, o'qitishning yangi noan'anaviy shakllari va usullarini izlashga, ijodiy qobiliyatlarini namoyon etishga undaydi;

- bolalarning o'qishga bo'lgan qiziqishini oshirishga yordam beradi, bilim faolligini faollashtiradi, bolalar tomonidan o'quv dasturlari materialining sifatini yaxshilaydi.

AKTdan foydalanish maktabgacha ta'lim tashkilotlarini yangi sifat darajasiga olib chiqish, ta'lim jarayonining mazmunini yangilash va zamonaviy davlat ta'lim standartlariga javob beradigan maktabgacha ta'lim sifatini ta'minlashga imkon beradi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YHATI

1. O'zbekiston Respublikasining "Maktabgacha ta'lim va tarbiya to'g'risida"gi O'RQ-595 Qonuni, 16.12.2019 y.
2. O'zbekiston Respublikasining "Ta'lim to'g'risida"gi O'RQ-637 Qonuni, 23.09.2020 y.
3. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining "Maktabgacha ta'lim tizimini boshqarishni takomillashtirish chora-tadbirlari to'g'risida"gi PQ-3955-son qarori, 30.09.2018-y.
4. Abdullaeva B. va boshq. Matematika / metodik qo'llanma. – "O'zbekiston milliy ensiklopediyasi" Davlat ilmiy nashriyoti. T., 2014.
5. Badalov M.I, Najmiddinova H.Yo., Maxmudaliev G'.. "Quvnoq halqachalar" nomli kompyuter o'yini dasturi. O'zR Intellektual mulk Agentligi, guvohnoma № DGU 04292, 10.03.2017.
6. Jalolova G.Q. Bolalarni maktabga tayyorlashda noan'anaviy o'yinlardan foydalanish / Metodik qo'llanma. - Toshkent, 2004.
7. Воронина Л.В., Утюмова Е.А. Современные технологии математического образования дошкольников / под общ. ред. Л.В.Ворониной. – Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 2013. – 282 с. 6 6
8. Гершунский Б.С. Компьютеризация в сфере образования: проблемы и перспективы. - М.: Педагогика, 1987 г. - 255 с