

**MAKTABGACHA TA'LIMDA O'YINLI TEXNOLOGIYALAR
QO'LLASHNI TAKOMILLASHTIRISHNING
ILMIY-NAZARIY ASOSLARI**

M.B.Ro'zmatova

UrDPI magistranti

***Anotatsiya:** Maktabgacha ta'lim tizimida o'yinlar haqida gapirar ekanmiz hozirgi kunga kelib bu holat ya'ni, o'yinlar va o'yinli texnologiyalardan foydalanish keng tus olmoqda. o'yin texnologiyasining nazariy asoslari haqida gap borar ekan, Bugungi kunda ta'lim tizimida, jumladan, maktabgacha ta'lim tizimida ham yangi pedagogik texnologiyalar, interfaol usullardan keng foydalanib kelinmoqda. Ushbu, texnologiyalarni mazmun-mohiyatini, asosiy tamoyillarini, qonuniyatlarini, ulardan samarali foydalanish yo'llarini amaliyotchi-tarbiyachi va o'qituvchilarga yetkazib berish pedagogika fani oldida turgan dolzarb muammolardan hisoblanadi.*

Ta'lim texnologiyasi tushunchasi ta'lim maqsadiga erishishning quroli, ya'ni oldindan loyihalashtirilgan ta'lim jarayonining yaxlit tizim asosida bosqichma-bosqich amaliyotga joriy etish va shu maqsadga erishishning metod, usul va vositalari tizimini, ta'lim jarayonini boshqarishni ifodalaydi. Pedagogik texnologiyaning asosiy muammosi bola shaxsini rivojlantirish orqali ta'lim maqsadiga erishishni ta'minlashdan iborat. Pedagogik texnologiyaning tamoyillari quyidagichadir:

- kafolatlangan yakuniy natija,*
- ta'limning samaradorligi,*
- qaytuvchan aloqaning mavjudligi,*
- ta'lim maqsadining aniq shakllanganligi.*

***Kalit so'zlar:** O'yin, ta'lim, texnologiya , Maktabgacha ta'lim tashkiloti, tarbiyachi, pedagog, matematik o'yinlar, metod, Ilk qadam.*

Abstract: *If we talk about games in the preschool education system, this situation, that is, the use of games and game technologies, is becoming widespread. Speaking about the theoretical foundations of game technology, new pedagogical technologies and interactive methods are widely used in the education system, including the preschool education system. Delivering the essence, basic principles, laws, and effective ways of using these technologies to practitioners-educators and teachers is one of the urgent problems facing the science of pedagogy.*

The concept of educational technology is a tool for achieving the educational goal, that is, the step-by-step implementation of a pre-designed educational process based on an integrated system, and a system of methods, methods and tools for achieving this goal, and management of the educational process. The main problem of pedagogical technology is to ensure the achievement of educational goals through the development of the child's personality. The principles of pedagogical technology are as follows:

- guaranteed end result,*
- effectiveness of education,*
- the presence of feedback,*
- the clear formation of the educational goal.*

Key words: *Game, education, technology, Preschool educational organization, mathematical games, method, First step.*

Аннотация: *Если говорить об играх в системе дошкольного образования, то данная ситуация, то есть использование игр и игровых технологий, приобретает массовый характер. Если говорить о теоретических основах игровой технологии, то в системе образования, в том числе в системе дошкольного образования, широко используются новые педагогические технологии и интерактивные методы. Донесение сущности, основных принципов, закономерностей и эффективных способов использования этих технологий до практиков-педагогов и учителей является одной из актуальных задач, стоящих перед педагогической наукой.*

Понятие образовательной технологии – это инструмент достижения

образовательной цели, то есть поэтапная реализация заранее спроектированного образовательного процесса на основе целостной системы, а также система методов, методов и средств достижения этой цели. и управление образовательным процессом. Основной проблемой педагогической технологии является обеспечение достижения образовательных целей через развитие личности ребенка. Принципы педагогической технологии заключаются в следующем:

- гарантированный конечный результат,
- эффективность образования,
- наличие обратной связи,
- четкое формирование образовательной цели.

Ключевые слова: *Игра, образование, технология, Дошкольная образовательная организация, математические игры, метод, Первый шаг.*

O'yin texnologiyasi ham o'yin metodidan o'zining aniq maqsadi hamda amalga oshirish kerak bo'lgan jarayonlarining mantiqiy ketma-ketligi, izchilligi va o'zaro bog'liqligi, oldindan belgilangan natijalarga erishishning kafolati bilan farq qiladi. L.S. Vigodskiy o'yinni bolaning ichki ijtimoiy dunyosi, ijtimoiy buyurtmalarni o'zlashtirish vositasi sifatida ta'riflaydi. Har qanday o'yin muayyan vazifalarni bajaradi:

- maftunkorlik;
- kommunikativlik;
- O'z imkoniyatlarini amalga oshirish;
- tashxis;
- O'yin ishtirokchilari o'rtasidagi muloqot;
- ijtimoiylashuvlik.

S.A. Shmakovning ta'kidi bo'yicha, o'yinlar quyidagi to'rt asosiy xususiyatga ega:

✓ erkin rivojlantiruvchi faoliyat, ya'ni bola o'yinni o'zi tanlaydi, unda faol ishtirok etadi. Bunda birinchi navbatda, yakuniy natija emas, balki o'yin jarayoni muhim ahamiyatga ega;

✓ ijodiy xarakter, ya'ni o'yin jarayonida bolalar uchun ijod qilishga katta imkoniyatlar mavjud;

✓ emotsional ta'sir - bola o'yinda markaziy o'rin egallash- ni xohlaydi, g'olib bo'lishga intiladi, bu bolaning faolligini oshirishga yordam beradi;

✓ asosiy va qo'shimcha qoidalar o'yin mazmuni, uning mantiqiy ketma-ketligini belgilaydi.

O'yin strukturasi maqsad, rejalashtirish, maqsadga erishish va natijalarni tahlil qilish kabi komponentlar kiradi. O'yinning eng asosiy xususiyati uning ijodiyligidir. U o'zaro kurash, musobaqalashish shuningdek, raqobat shaklida namoyon bo'ladi.

O'yin faoliyat sifatida maqsadni belgilab olish, rejalashtirish va amalga oshirish, natijalarni tahlil qilishni o'z ichiga qamrab oladi va bunda shaxs subyekt sifatida o'z imkoniyatlarini to'la amalga oshiradi. O'yinli faoliyatni motivatsiyalash o'yin xarakterining musobaqalashish shartlari, shaxsning o'zini namoyon qila olishi, O'z imkoniyatlarini amalga oshirish ehtiyojlarini qondirishdan kelib chiqadi. Jarayon sifatida o'yinning tuzilmasi (G.K. Selevkoning ta'biricha) quyidagilarni qamrab oladi:

-O'ynash uchun olingan rollar;

-bu rollarni ijro etish vositasi bo'lgan o'yin harakatlari;

-haqiqiy narsalarni shartlilarga almashtirish;

-O'yinda ishtirok etuvchilarning real o'zaro munosabatlari;

-O'yinda shartli ravishda yaratilgan syujet (mazmun).

Har qanday texnologiyada, jumladan, o'yin texnologiyalari va o'yinli texnologiyalarda ham, o'quv maqsadi aniq belgilanishi zarur. Bu texnologiyaning asosiy negizidir. Maqsad to'g'ri qo'yilishi uchun tarbiyachi bolaga nimani o'rgatmoqchi bo'lganligini, avvalo o'zi anglashi, bilishi kerak. Bitta mashg'ulotda bitta maqsadning qo'yilishi maqsadga muvofiq. Masalan, bolalarni 5 raqami bilan www.tadqiqotlar.uz

tanishtirish yoki yil fasllari haqida tushuncha berish va h.k.

O'yinli texnologiyalar (ayniqsa, bog'cha bolalari uchun) rivojlantiruvchi maqsadlarni (bolaning idrok, xotira, diqqat, tafakkurini rivojlantirish) amalga oshirishi ham mumkin. Bunda o'yin jarayonida yakuniy natija muhimroq bo'ladi.

Maktabgacha ta'lim tizimida pedagogik o'yinlarning, o'yinli texnologiyalarning shakllari va amalga oshirish metodlari mavjud. Pedagogik ijrochilik o'yinlarini bola uch yoshidan boshlab o'zlashtirishni boshlaydi. Shu yoshga kelib bola odamlarning o'rtasidagi munosabatlar bilan tanisha boshlaydi, hodisalarning ichki va tashqi tomonlarini ajrata boshlaydi, o'zida ichki kechinmalarni seza boshlaydi. Ularga munosabat bildiradi. Maktabgacha yoshda bolalar o'yin faoliyatini o'zlashtira borish barobarida ijtimoiy qadrlil va ijtimoiy baholanuvchi faoliyatga tayyorlana boshlaydilar. Maktabgacha ta'lim tizimida qo'llaniladigan pedagogik o'yinlar va o'yinli texnologiyalarning quyidagi turlari mavjud:

- Bolalar kayfiyatini ko'taruvchi.
- Hamkorlikka chorlovchi.
- Bolalarni o'zligini namoyon etishga chorlovchi.
- Bolalarda o'ziga ishonch hissini shakllantiruvchi, jismoniy va intellektual muammolarni yo'qotishga qaratilgan.
- Maktabgacha bolalar xatti-harakatidagi cheklanishlarni tavsiflovchi (diagnostika).
- Bolalar shaxsi strukturasi ijobiy korreksiyalar beruvchi.
- Millatlararo bag'rikenglikni shakllantiruvchi.
- Bolalarda ijtimoiy, jamoaviy munosabatlarni shakllantiruvchi o'yinlar.

Pedagogik o'yinlarni va o'yinli texnologiyalarni quyidagicha tasniflash mumkin:

-Faoliyat turlariga qarab: ijtimoiy intellektual, mehnat, ijtimoiy va psixologik o'yinlar.

-Pedagogik jarayonlarning xarakteriga qarab: ta'lim-tarbiyaviy, www.tadqiqotlar.uz *2-to'plam dekabr 2023*

rivojlantiruvchi, ijodiy, psixotexnik o'yinlar.

- O'yinlar metodlariga qarab: predmetli, sujetli, badiiy rolli, hodisalarni tasavvur etuvchi va dramalashtiruvchi o'yinlar.

-Predmetlar asosidagi o'yinlar: matematik, biologik, ekologik, musiqali, texnikaviy, jismoniy tarbiyalovchi, iqtisodiy tejamkorlik va ishbilarmonlik, tadbirkorlikni rivojlantiruvchi o'yinlar.

O'yin vositalari bo'yicha: O'yin vositalari (koptok, piramida, kub va boshq.) bilan amalga oshiriladigan o'yinlar va o'yin vositalarisiz amalga oshiriladigan o'yinlar xontaxta ustida, xonada va dalada o'ynaladigan o'yinlar, kompyuter va televizor o'yinlari kabi texnik vositalar.

Xulosa qilib aytganda o'yin texnologiyalari va o'yinli texnologiyalar bolalarning maktabgacha ta'lim tashkilotida tarbiyalashda juda muhimdir. Hozirgi vaqtda pedagogika fani bir joyda turmaydi. Innovatsiyalar barcha sohalarni qamrab oladi ta'lim faoliyati, shu jumladan DOW o'yinidava shu kabi o'yinli texnologiyalarda. Ko'pgina zamonaviy ta'lim texnologiyalari bilimlarni o'zlashtirish, mustahkamlash, takomillashtirishga yordam beradi. Ko'p sonli texnologiyalardan o'yinlar jalb qilinadi, ular dars samaradorligini oshirishga va bolalarda qiziqishni saqlashga yordam beradi.

O'yin usulidan foydalanishning ta'lim imkoniyatlari uzoq vaqtdan beri ma'lum. Bu o'yin har qanday insonning qobiliyatini ayniqsa to'liq, ba'zan esa kutilmagan tarzda namoyon qilishi bilan izohlanadi. O'yin real sharoitlarda haqiqiy shaxs rivojlanishining umumiy holatining muvaffaqiyatli psixologik-pedagogik modeli bo'lib ko'rinadi, nafaqat o'yinlarda, balki o'quv, mehnat, ijtimoiy foydali turdagi individual va jamoaviy-guruh sub'ektivligini shakllantirishning. faoliyat va ijtimoiy aloqa makonlari. Zamonaviy ta'limning hozirgi bosqichida "o'yin texnologiyalari", "o'yinli texnologiyalar" kabi tushuncha paydo bo'ldi. "O'yin pedagogik texnologiyalari" tushunchasi pedagogik jarayonni turli xil pedagogik o'yinlar ko'rinishida tashkil etishning ancha keng usullari va uslublarini o'z ichiga oladi. Shu sabablarning asos vazifasini o'tayotganlig davrida o'yinlar va o'yinli texnologiyalar Maktabgacha ta'lim muassasida keng qo'llanilib kelinmoqda. Bu esa

bolalarga “Takomillashtirilgan ilk qadam “ davlat o‘quv dasturi asosida belgilab qo‘yilgan bilimlarni berishda juda samaralidir. Shuningdek maktabgacha yoshdagi bolalar ta’limini yanada samarali va chuqurroq tashkillashtirish uchun o‘yin va o‘yinli texnologiyalardan keng qamrovli foydalanilmoqda . Maktabgacha ta’lim tashkilotlarida tashkillashtirilgan har bir faoliyat o‘yin, o‘yinli texnologiyalar, interfaol metodlar va noanaviy mashg‘ulot uslublaridan foydalanilgan holatda o‘tkazilsa maqsadga muvofiq ish bo‘ladi va oldimizga qo‘ygan rejalarimizni barchasi amalga oshadi.

O‘yin va o‘yinli texnologiyalar asnosida tashkillashtirilgan faoliyat mashg‘ulotlarda bolalar va pedagog-tarbiyachi o‘rtasida do‘stona munosabat va ko‘tarinki ruhda bo‘lib o‘tadi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati:

1. Komenskiy Ya.A. “Ajoyib didaktika”. M., 1955 yil
2. Konstantinov N.A., Medinskiy E.N., Shabaeva M.F.” Pedagogika tarixi “. M., 1982 yil
3. Lordkipanidze D.O. Yan Amos Komensiy, tahr. 2,”M, Pedagogika “, 1970 yil
4. Nipkov K.E. “Yan Komensiy bugun” “Glagol”, Sankt-Peterburg 1995 yil
5. Piskunov A.I. “Chet el pedagogikasi tarixi bo‘yicha kitobxon”. - M.: Ta’lim, 1981.