

MAKTABGACHA YOSHDAGI BOLALAR UCHUN O'YIN TEKNOLOGIYALARI.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ.

GAME TECHNOLOGIES FOR PRESCHOOL CHILDREN.

Gapparova Zilola

JDPI 1-bosqich magistranti

Annotatsiya

O'yin inson o'zligining namoyon bo'lishi, uning takomillashuv usulidir. O'yin kattalar hayotida muayyan o'rin tutar ekan, u bolalar uchun alohida ahamiyatga egadir. Uni «bolalikning hamrohi» deb atash qabul qilingan. U maktabgacha yoshdagi bolalar hayotining asosiy mazmunini tashkil etadi. Mehnat va ta'lim bilan uzviy aloqada bo'lgan holda yetakchi faoliyat sifatida namoyon bo'ladi.

Аннотация

Игра – это способ самовыражения, самосовершенствования. В то время как игра занимает особое место в жизни взрослых, она особенно важна для детей. Его принято называть «спутником детства». Это основное содержание жизни дошкольников. Это ведущая деятельность в тесной связи с работой и учебой.

Annotation

The game is a way of self-expression, self-improvement. While play has a special place in the lives of adults, it is especially important for children. It is customary to call him the "companion of childhood." This is the main content of the life of preschoolers. This is a leading activity in close connection with work and study.

Kalit so'zlar: O'yin, texnologiya, asosiy component, bola, harakat, idrok etadi.

Ключевые слова: игра, технология, ключевой компонент, ребенок, действие, восприятие.

Keywords: Game, technology, key component, child, action, perception.

Zamonaviy jamiyat taraqqiyoti pedagogik innovatsiyalar tajribasini, psixologik-pedagogik tadqiqotlar natijalarini umumlashtirish va tizimlashtirishni talab qiladi. Ushbu muammoni hal qilish yo'llaridan biri bolalar bilan o'quv ishlarini tashkil etishning texnologik yondashuvidir.

O'yin inson o'zligining namoyon bo'lishi, uning takomillashuv usulidir. O'yin kattalar hayotida muayyan o'rin tutar ekan, u bolalar uchun alohida ahamiyatga egadir. Uni «bolalikning hamrohi» deb atash qabul qilingan. U maktabgacha yoshdagi bolalar hayotining asosiy mazmunini tashkil etadi. Mehnat va ta'lim bilan uzviy aloqada bo'lgan holda yetakchi faoliyat sifatida namoyon bo'ladi. Bola shug'ulanadigan ko'pchilik jiddiy ishlar o'yin shaklida bo'ladi. O'yinda shaxsdagi barcha mavjud jihatlar ishga tushadi: bola harakat qiladi, gapiradi, idrok etadi, o'ylaydi. O'yin tarbiyaning muhim vositasi sifatida namoyon bo'ladi.

O'yin texnologiyasining asosiy maqsadi maktabgacha ta'lim muassasasining faoliyat ko'rsatish shartlariga va bolalarning rivojlanish darajasiga qarab faoliyat ko'nikmalari va ko'nikmalarini shakllantirish uchun to'liq motivatsion asosni yaratishdir.

Uning vazifalari:

1. Bolaning o'z faoliyati orqali bilim va ko'nikmalarni egallashga ongli ehtiyoj, motivatsiyaning yuqori darajasiga erishish.
2. Bolalar faoliyatini faollashtiradigan va uning samaradorligini oshiradigan vositalarni tanlang.

Ammo har qanday pedagogik texnologiya singari, o'yin ham quyidagi talablarga javob berishi kerak:

1. Texnologik sxema – texnologik jarayonning mantiqiy jihatdan o'zaro bog'langan funksional elementlarga bo'lingan tavsifi.

2. Ilmiy asos – ta'lim maqsadlariga erishishning ma'lum ilmiy kontseptsiyasiga tayanish.

3. Mustahkamlik - texnologiya mantiqiy, barcha qismlarning o'zaro bog'liqligi, butunligi bo'lishi kerak.

4. Boshqariladiganlik - natijalarni to'g'rilash uchun maqsadni belgilash, o'quv jarayonini rejalashtirish, bosqichma-bosqich diagnostika, turli xil vositalar va usullarni qo'llash imkoniyati taxmin qilinadi.

5. Samaradorlik - o'qitishning ma'lum standartiga erishishni kafolatlashi, natijalar bo'yicha samarali va xarajatlar bo'yicha optimal bo'lishi kerak.

6. Reproduktivlik - boshqa ta'lim muassasalarida qo'llanilishi.

O'yin pedagogik texnologiyasi - pedagogik jarayonni turli xil pedagogik o'yinlar shaklida tashkil etish. Bu o'qituvchining izchil faoliyati:

O'yinlarni tanlash, ishlab chiqish, tayyorlash;

Bolalarni o'yin faoliyatiga jalb qilish;

O'yinning o'zini amalga oshirish;

O'yin faoliyati natijalarini sarhisob qilish.

O'yin texnologiyasidagi pedagogik o'yinning asosiy xususiyati aniq belgilangan o'quv maqsadi va ta'lim va kognitiv yo'nalish bilan tavsiflangan tegishli pedagogik natijalardir.

Pedagogik o'yinlarning turlari juda xilma-xildir. Ular farq qilishi mumkin:

1. Faoliyat turi bo'yicha - motorli, intellektual, psixologik, kasbiy yo'nalish va boshqalar;

2. Pedagogik jarayonning tabiatiga ko'ra - o'qitish, tarbiyalash, nazorat qilish, kognitiv, tarbiyaviy, rivojlantiruvchi, diagnostik.

3. O'yin texnikasining tabiatiga ko'ra - qoidalar bilan o'yinlar; o'yin davomida belgilangan qoidalar bilan o'yinlar, o'yinlar; qoidalarning bir qismi o'yin shartlari bilan belgilanadigan va uning borishiga qarab o'rnatiladigan o'yinlar.

5. O'yin jihozlari uchun - ish stoli, kompyuter, teatr, rol o'ynash, rejissyorlik va boshqalar.

O'yin texnologiyasining asosiy komponenti o'qituvchi va bolalar o'rtasidagi to'g'ridan-to'g'ri va tizimli aloqadir.

Uning ma'nosi:

O'quvchilarni faollashtiradi;

Kognitiv qiziqishni oshiradi;

Hissiy ko'tarilishni keltirib chiqaradi;

Ijodkorlikni rivojlantirishga yordam beradi;

O'yinning aniq tuzilgan shartlari tufayli mashg'ulotlar vaqtini maksimal darajada jamlaydi;

O'qituvchiga materialni o'zlashtirish darajasiga qarab o'yin vazifalarini murakkablashtirish yoki soddalashtirish orqali o'yin harakatlarining strategiyasi va taktikasini o'zgartirishga imkon beradi.

O'yin darslari juda jonli, hissiy jihatdan qulay psixologik muhitda, xayrixohlik, erkinlik, tenglik muhitida, passiv bolalarning izolyatsiyasi yo'qligida. O'yin texnologiyalari bolalarning erkin bo'lishiga yordam beradi, o'ziga ishonch paydo bo'ladi. X, maktabgacha yoshdagi bolalar haqiqiy hayot sharoitlariga yaqin o'yin sharoitida harakat qilib, har qanday murakkablikdagi materialni osonroq o'rganadilar.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Kasatkina E.I. Maktabgacha yoshdagi bolaning hayotida o'ynang. - M., 2010 yil.
2. Kasatkina E. I. Maktabgacha ta'lim muassasalarining o'quv jarayonida o'yin texnologiyalari. //DOW boshqaruvi. - 2012. - 5-son.