



BOLALAR MANTIQUIY FIKRLASHINI RIVOJLANTIRISHDA AKTDAN FOYDALANISH PEDAGOGIK MUAMMO SIFATIDA

Oripova N.X.

QarshiDU Maktabgacha ta'lim kafedrası mudiri, prof.

Umurqulova M.P.

Shahrisabz Davlat Pedagogika instituti magistranti

Tayanch soʻzlar: mantiqiy fikrlash, AKT, multimediya vositalari, maktabgacha ta'lim, ta'limiy oʻyin faoliyati, kompyuter texnologiyasi.

Ключевые слова: логическое мышление, ИКТ, средства мультимедиа, дошкольное образование, образовательная игровая деятельность, компьютерные технологии.

Key words: logical thinking, ICT, multimedia, preschool education, educational gaming activities, computer technology.

XX asrning 90-yillaridan boshlab axborotlashtirish sohasi va uni kishilar tomonidan iste'moli keskin rivojlanib ketdi. XXI asrni esa tom ma'noda axborotlashtirish va kommunikatsiya asri, deyish an'anaga aylandi. Axborot va axborotlashtirish nima va uning vazifalariga nimalar kiradi, xususiyatlari qanday, degan savollar jamiyatdagi katta-yu, kichikni qiziqtirishi tabiiy. Chunki, inson turmush tarzini, faoliyatini axborotsiz tasavvur qilish qiyin masalaga aylandi. Yurtimizda ham kompyuter va axborot texnologiyalari, telekommunikatsiya va ma'lumot uzatish tarmoqlari, internet xizmatlarini rivojlantirish va zamonaviylashtirish, ularni dunyo standartlariga ko'tarish va shu asosda axborotlashgan jamiyat sari jadal intilish maqsadida keng ko'lamlı chora-tadbirlar ko'rilmogda.

Ayni kunlarda dunyodagi eng takomillashgan axborot texnologiyalari yurtimizga olib kelinmogda. Ulardan foydalanish yildan yilga kuchayib borayotgani hech birimizga sir emas. Axborot texnologiyalarining fan va ta'lim sohasidagi asoslari bo'lgan ko'plab zamonaviy texnika vositalari: kodoskop, audio va video magnitofonlar, televizor, kompyuter, skaner, mikrofon, kolonka, videoko'z, videoproektor va nusxa olish apparatlaridan ta'lim berish jarayonida



maksimal foydalanish ta'lim samaradorligini oshirishga keng imkoniyatlar yaratadi.

Maktabgacha yoshdagi bolalar mantiqiy tafakkurini rivojlantirishning yana bir muhim vositasi bu multimediyalar hisoblanadi. Shu bilan birga, bugungi kunda maktabgacha ta'lim tizimida axborot texnologiyalarini, jumladan, multimedia texnologiyasini tatbiq etish dolzarb masala hisoblanadi. Shu bilan birga, yuksak texnologiyalar zamonida bolalarning kreativ tafakkurini multimedialarsiz rivojlantirish aslo mumkin emas. Ularga elektron qo'llanmalar, kompakt disklar, video-audio kassetalar, turli xil taqdimotlar va hokozolar kirish mumkin.

Maktabgachata'limyoshdagi bolalarning mantiqiy fikrlashini rivojlantirishda multimedia texnologiyasidan foydalanishning o'ziga xos xususiyatlarini o'rganish, mazkur texnologiyalarni joriy etish jarayonida bolalar yoshini hisobga olish va mantiqiy fikrlashni o'stirishga oid didaktik materiallarni tanlash maktabgacha ta'lim tashkilotlarida kreativ muhitni yaratishning muhim omili bo'lib hisoblandi. Shuningdek, bunday jarayonni tashkil etishdan ko'zlangan maqsad, mashg'ulotlar jarayoni uchun multimediali ta'limiy va didaktik o'yinlar yaratishdir.

Multimedia vositalarini maktabgacha ta'lim tizimiga joriy etishda Vazirlar Mahkamasining 2006-yil 7 iyundagi 110-sonli qaroriga asosan Xalq ta'limi vazirligi huzurida "Multimedia umumta'lim dasturlarini rivojlantirish markazi" tashkil etilishi muhim ahamiyat kasb etadi. Hozirgacha ushbu markazda ko'plab multimediali disklar ishlab chiqildi. Masalan, maktabgacha yoshdagi bolalarga elementar bilim berish maqsadida multimediali ta'lim diskleri (B.Boltayev, A.Valixonov, M.Mahamov va B.Hayitovlar) shular jumlasidandir. Biroq, ushbu muammo hamon respublikamiz ta'lim tizimida yetarlicha hal etilmagan.

Bizga sir emaski, bugungi davr bolalari ko'proq axborot vositalariga qiziqadilar. Ularning ushbu qiziqishlaridan maqsadli foydalanish, ya'ni mantiqiy fikrlashini rivojlantirishda multimedia ta'lim vositalarini tatbiq etish maktabgacha ta'lim tashkilotlarida amalga oshiriladigan ta'limiy-o'yin faoliyatining samaradorligini yanada oshiradi.

Biz maktabgacha yoshdagi bolalarga taqdim etiladigan multimedia vositalari quyidagi talablarga javob berishi lozim, deb hisobladik:

1. Multimedia ilovalari bolalarning yoshiga mos bo'lishi.
2. Multimedia ilovasining davomiyligini hisobga olish.
3. Multimedia ilovasining ta'limiy-tarbiyaviy darajasining yuqoriligiga e'tibor qaratish.
4. Ilovalarning real hayotga mosligini ta'minlash.



Mana shu talablardan kelib chiqqan holda bolalar mantiqiy fikrlashini rivojlantirishda mashg'ulotlar jarayoni uchun mo'ljallangan turli multimediali taqdimot materiallarini tayyorlash mumkin. Masalan bolalarni "Tabiat bilan tanishtirish" mashg'ulotlarida multimediali didaktik vosita yordamida tarbiyalanuvchilarning kreativ tafakkurini o'stirish mumkin. Bunda tayyorlangan multimediya ilovasi orqali bolalarga tabiatda mavjud bo'lgan go'zalliklar va ularning harakatlanishi ko'rsatiladi. Masalan, gullar, daraxtlar, qo'shlar, baliqlar, turli rangdagi toshlar, musaffo osmon, ko'm-ko'k maysazorlar, sharsharalar, okean va dengizlar, kuzdagi yaproqlar, oppoq qor, hayvonlar kabilar bo'lishi mumkin. Bu kabi multimediali taqdimot yordamida bolalar tafakkurida tabiatdagi go'zalliklarni his etish, undagi turli-tumanlikni idrok qilish, tabiatdan zavq olish kabi ijobiy sifatlar shakllanadi. Shu bilan birga, bu jarayonda bolalarning nutqi o'sadi, o'zlariga notanish bo'lgan hayvon yoki gullar nomlarini bilib oladilar. Albatta, bu jarayonda tarbiyachining mahorati muhim rol o'ynaydi. Uning mavzu doirasida bolalarga savollar bilan murojaat qilishi bolalarning tafakkuri boyishiga hissa qo'shadi.

Shuningdek, bolalar mantiqiy fikrlashini rivojlantirishda kompyuterdan samarali foydalanish mumkin. Buning uchun dastlab kompyuterga bolalarning yoshi va o'tiladigan mashg'ulot turiga qarab ta'limiy o'yinlar joylashtiriladi. Kompyuter orqali o'ynaladigan bunday o'yinlar asosan bolalarga ta'lim berish, o'rganilgan materialni takrorlash va mustahkamlashga qaratiladi. Shuningdek, ular o'rganiladigan material uchun yuqori darajadagi ko'rgazmalilikni ta'minlab beradi va bolalarda mashg'ulotlarga nisbatan qiziqishning ortib borishiga sabab bo'ladi. Maktabgacha ta'lim tashkilotlarida tashkil etiladigan kompyuterli ta'limiy o'yinlarga quyidagilar kiradi: "Uy yasash", "Sonini top", "O'rta bo'yilisini aniqla", "So'z yasash", "Alifboni o'rganamiz", "Katakni to'ldir", "Ekologik o'yin" va boshqalar.

Masalan, kompyuterli o'yin "Uy yasash" o'yinining ta'limiy jihatlariga e'tibor qaratadigan bo'lsak, bu o'yin yordamida tarbiyalanuvchilarning matematik tasavvurlari shakllanadi va geometrik figuralar haqida tasavvurga ega bo'ladilar. Ya'ni ular uchburchak, to'rtburchak va kvadrat shakllarini o'rganadilar. Dastlab mashg'ulotni samarali tashkil etish uchun uning texnologik xaritasi tuziladi va Power Point dasturi asosida animatsiyali, rangli va ovoqli taqdimot tayyorlanadi, so'ngra u kompyuter xotirasiga kiritiladi. Taqdimot uch qismdan iborat bo'ladi:

1. Uchburchak;
2. To'rtburchak;
3. Kvadrat.



Shunday qilib tarbiyachi mavzu asosidagi taqdimot materialini monitor ekraniga namoyish etadi va unga bolalarning e'tiborini jalb qiladi. Tarbiyachi bolalardan birini kompyuter oldiga o'tkazadi. Boshqa guruh bolalariga mashg'ulotni kuzatib borishni buyuradi va monitor ekraniga e'tibor berishlarini ta'kidlaydi. Ekrandagi birinchi slaydda uchburchak shaklidagi archa, bayroqcha va deraza va eshik tasvirlangan. Bu rasmlar bolalarga ko'rsatiladi. Aytilgan material (buyum) larni kompyuter yonida o'tirgan bola qayta takrorlaydi: uchburchak shaklidagi archa va bayroqcha, deraza, eshik.

Tarbiyachi: bolalar, e'tibor bering, uchburchakning uchta tomoni va uchta burchagi bo'ladi. "Sichqoncha"dan foydalanib, uning kursorini bitta - bittalab har bir tomoniga, har bir burchagiga olib borib ko'rsatadi. So'ngra kompyuter yonida o'tirgan Azamatga aytilganlarni qaytarishni buyuradi: uchburchakning uchta tomoni va uchta burchagi bo'ladi. Tarbiyachining nazorati ostida "sichqoncha" ning kursorini uchburchakning tomonlari va burchaklariga olib borib ko'rsatadi. Tarbiyachi: Azamat, xat solishga mo'ljallangan konvert sirtida qanday shakllar bor va ularning soni nechta? Azamat konvert sirtiga e'tibor berib, to'rtta uchburchak shaklidan iborat ekanligini aytadi.

Tarbiyachi Azamatning bilimini baholaydi va yanabir nechta tarbiyalanuvchilar bilan shu tartibda shug'ullanadi. Guruh bolalari Azamatning ishini kuzatib turgani uchun, ular ham uchburchak to'g'risida ma'lumot oladilar. Tarbiyachi yana ikki-uch tarbiyalanuvchiga Azamatning bajargan ishini qayta bajarishni topshiradi. Uchburchakdan keyingi slayd "to'rtburchak" deb nomlangan. Ushbu slaydda kitob, doska va eshiklarning tasvirlari joylashtirilgan, kvadrat slaydida esa kvadrat shakldagi g'ishtcha, kvadrat shakldagi deraza va kvadrat shaklidagi doska tasvirlari berilgan.

Tarbiyachi ushbu slaydlardan foydalanib, yuqorida keltirilgan tartibda mashg'ulotni davom ettiradi. Uchburchak, to'rtburchak, kvadrat to'g'risida ma'lumot berib bo'lingach, tarbiyalanuvchilarga uy mavzusidagi multimediali taqdimot namoyish etiladi va ularning e'tibori undagi elementlarga qaratiladi. Shundan keyin, tarbiyachi bolalar bilan dam olish daqiqasini o'tkazishi mumkin. Masalan, tarbiyachi: "Uchburchakni hosil qil" o'tkaziladi. Bunda tarbiyachi to'rtburchak shaklidagi qog'ozni qanday qilib buklash va ikkita uchburchak yasash mumkin?", degan savolni qo'yadi va bolalarga o'ylab ko'rib, javobni kim birinchi bo'lib topsa, shu tarbiyachi taqdirlanishi aytadi.

Navbatdagi kompter o'yini "Mosini top" o'yinidir. Maktabga tayyorlov guruhidagi tarbiyalanuvchilar bilan meva va sabzavotlarning bosh harflarini rasmlar ustiga joylashtirish o'yinini o'tkazish mumkin. Tarbiyachi ushbu kompyuterli ta'limiy o'yinni o'tkazish uchun dastlab o'yin tartibini



tarbiyalanuvchilarga tushuntiradi. Ushbu o‘yinning maqsadi: bolalarda bosh harflarni farqlash va kompyuterdan foydalanish malakasini hosil qilish. O‘yin quyidagicha tashkil etiladi. Ya’ni: rasmda keltirilgan meva va poliz mahsulotlari tasvirining bosh harflarini topish va rasmlar ustiga bosh harflarni joylashtirish topshiriladi.

Ushbu o‘yin natijasida bolalarning mantiqiy va kreativ tafakkuri rivojlanadi hamda ularning matematik tasavvurlari shakllanadi.

Adabiyotlar:

1. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining “O‘zbekiston Respublikasi maktabgacha ta’lim tizimini 2030 yilgacha rivojlantirish konsepsiyasini tasdiqlash to‘g‘risida”gi Qarori 2019 yil 8 maydagi PQ-4312-son.
2. O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining “O‘zbekiston Respublikasini yanada rivojlantirish bo‘yicha Harakatlar strategiyasi to‘g‘risida”gi PF – 4947-son Farmoni // O‘zbekiston Respublikasi qonun hujjatlari to‘plami, 2017 y., 6-son. www.lex.uz.
3. Болалар энциклопедияси. –Т.: Ўзбек миллий энциклопедияси Давлат илмий нашриёти, 2002. – 664 б.
4. Брушинский А.В. Субъект: мышление, учение, воображение. Избранные психологические труды. 2-е изд., испр. – Воронеж: 2003. – 408 с.
5. Веккер Л. М. Психические процессы. – СПб.: Изд-во Ленин-градского университета, 1981. – 325 с.
6. Загашев И.О., Заир-Бек С.И., Муштавинская И.В. Учим детей мыслить критически. – СПб.: Альянс-Дельта//с изд-вом Речь, 2003. – 192 с.

РЕЗЮМЕ

Ushbu maqolada bolalar mantiqiy fikrlashini rivojlantirishda AKTdan foydalanish pedagogik muammo ekanligi va multimediya vositalaridan maktabgacha ta’lim jarayonida foydalanish samaradorligi yoritilgan. Shuningdek, maqolada ta’limiy o‘yin faoliyatlarida kompyuter texnologiyasidan foydalanish yo‘llari keltirib o‘tilgan.

РЕЗЮМЕ

В данной статье освещается тот факт, что использование ИКТ в развитии логического мышления детей является педагогической проблемой и повышается эффективность использования средств мультимедиа в процессе дошкольного образования. Также в статье упоминаются способы использования компьютерных технологий в учебной игровой деятельности.

SUMMARY

This article highlights the fact that the use of ICT in the development of logical thinking in children is a pedagogical problem and increases the effectiveness of the use of multimedia in the process of preschool education. The article also mentions ways to use computer technology in educational gaming activities.