



МАКТАБГАЧА ТА’ЛИМ ТАШКИЛОТЛАРИДА ИШБИЛАРМОНЛИК О’ЙИНЛАРИДАН FOYDALANISHNING O’ZIGA XOS XUSUSIYATLARI

Niyozova M.N.

Denov tadbirkorlik va pedagogika instituti o’qituvchisi

Tayanch so’zlar: dinamika, model, qoidalar, me’yorlar, muloqot, jamoa, ishlab chiqish, sherik, muammo, guruh, rol, mashg’ulot, taqsimlash, yo’riqnom, reglament.

Ключевые слова: динамика, модель, правила, стандарты, коммуникация, команда, развитие, партнер, проблема, группа, роль, упражнение, распределение, инструкция, регулирование.

Key words: dynamics, model, rules, standards, communication, team, development, partner, problem, group, role, exercise, distribution, instruction, regulation.

Bugungi kunda ta’lim tizimida, jumladan, maktabgacha ta’lim tizimida ham yangi pedagogik texnologiyalar, interfaol usullardan keng foydalanilmoqda. Bu texnologiyalarning mazmun-mohiyatini, asosiy tamoyillarini, qonuniyatlarini, ulardan samarali foydalanish yo’llarini amaliyotchi-tarbiyachi va o’qituvchilarga yetkazib berish pedagogika fani oldida turgan dolzarb muammolardan biridir.

Ta’lim texnologiyasi tushunchasi ta’lim maqsadiga erishish quroli, ya’ni oldindan loyihalashtirilgan ta’lim jarayonini yaxlit tizim asosida bosqichma-bosqich amaliyotga joriy etish va shu maqsadga erishishning metod, usul va vositalari tizimini, ta’lim jarayonini boshqarishni ifodalaydi.

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.



Pedagogik faoliyat ustuvor bo'lsa ham, o'yinni poymol etmasligi kerak. O'yin jarayonida quyidagilar o'zlashtiriladi:

- kasbiy harakatlar me'yorlari;
- ijtimoiy harakatlar me'yorlari.

Ishlab chiqarish jamoasidagi munosabatlarda o'yinning har bir ishtirokchisi faol holatda bo'ladi, sheriklari bilan o'zaro munosabatda bo'ladi, o'z qarashlarini sheriklariniki bilan taqqoslaydi va shuning natijasida jamoa bilan munosabati orqali o'zini o'zi o'rganadi.

Ishbilarmonlik o'yini texnologiyalari 3 bosqichdan iborat bo'ladi:

1. O'yinni tayyorlash bosqichi. Bu bosqich o'z navbatida ikki qismdan iborat:

- 1- o'yinni ishlab chiqish,
- 2- o'yinga kirishish.

O'yinni ishlab chiqish - o'yin ssenariysini ishlab chiqish, yo'riqnomalar tuzish va moddiy ta'minotni ta'minlashni o'z ichiga oladi. Ishbilarmonlik o'yini, ssenariyasi quyidagilardan iborat:

- o'quv maqsadi;
- o'yin vazifasi, o'rganiladigan muammo tafsiloti;
- vaziyatning tafsiloti va ishtirok etuvchilarning tasnifi.

2. O'yinni o'tkazish bosqichi - guruh bilan vaziyatni barpo etish ishlari va guruhlararo munozaradan iborat. O'yin jarayonida hech kim o'yinga ta'sir qilish huquqiga ega bo'lmaydi. Faqat boshlovchigina, zaruriyat tug'ilganida, o'yin ishtirokchilari harakatlariga tuzatishlar kiritishi mumkin.

3. O'yin natijalarini tahlil etish bosqichi quyidagilarni o'z ichiga oladi:

- taqrizchilarni chiqishlari;
- fikrlar almashinuvi;
- ishtirokchilarning o'z qarorlari va xulosalarini himoya qilishi;
- yakun yasash.

Maktabgacha ta'lim tashkilotlarida quyidagi ish bilarmonlik o'yinlaridan foydalaniladi:

Imitatsion o'yinlar - bo'lim, sex, korxonada tashkilotning faoliyati-imitatsiya qilinadi. Imitatsion o'yinlar ssenariyasi, hodisa syujetidan tashqari, imitatsiya qilinadigan jarayon va ob'ektlar tarkibi va ahamiyati haqidagi tafsilotlarni o'z ichiga oladi.

Rolli o'yinlar - ma'lum bir shaxsning vazifa va majburiyatlarini bajarishdagi ruhiy holatlari, xatti-harakati ishlanadi, rollar majburiy mazmuni bilan taqsimlanadi.

Ishbilarmonlik teatri - qandaydir bir vaziyat va bu vaziyatdagi odamni xatti-harakati ishlab chiqiladi. Vaziyatning tafsiloti, ishtirok etuvchilarning vazifa va



majburiyatlarini, maqsadlari ko'rsatilgan ssenariy tuziladi. Bu yerda, ma'lum shaxsning haqiqiy qiyofasiga kirib borish, uning xatti-harakatlarini anglash, vaziyatni baholash va to'g'ri xatti-harakatni tanlash, muhim hisoblanadi.

Psixodrama va sotsiodrama - bu rolli o'yinga, ishbilarmonlik teatriga o'xshagan bo'lib, faqat bu yerda sotsial-psixologik masalalar yechiladi. Bunday masalalar jumlasiga jamoadagi vaziyatni his qila olish, boshqa kishini ruhiy holatini to'g'ri baholash va uni o'zgartira olish, u bilan unumli muloqotga kira olish kiradi.

Rolli o'yin - o'qitishning kompleks metodik usuli bo'lib, unda mayda guruh, o'yin saxnasi sifatida u uchun muhim bo'lgan mavzuni, ko'pincha ijtimoiy mojaroni tanqidiy ko'rib chiqadi (diagnoz va yechim) va bunda ishtirokchilar o'ylab chiqilgan vaziyatda hayotiy vaziyat modelidagi kabi turli odamlar rolini o'ynashadi, bunda o'quv maqsadiga rolli munosabatda bo'lgan ijtimoiy tarbiya kompleksligini tanqidiy ko'rib chiqish amalga oshiriladi.

Rolli o'yindan tashqari tasviriy o'yin shakllari mavjud: (qisqa ko'rinishlar, masalan, kundalik maktab hayotidan voqealar), psixodrama (psixikasi buzilgan bemorlar uchun, o'z rolini bajarish), sotsiodrama (guruh, uchun muhim mojaroni ishlab chiqish), imitatsion o'yin (haqiqiy vaziyat uchun mojarolarni hal qilishning haqiqatga yo'naltirilgan strategiyalarni ratsional rivojlantirish), ishbilarmon o'yin (berilgan reja axborotga asosan o'yinning borishi: soddalashtirilgan sharoitlarda haqiqatga yo'naltirilgan yechimlarni topish). Ularning barchasida umumiy bo'lib:

- voqelikni modelli qayta yaratish;
- butun o'yin davomida, xususan o'zini anglash orqali o'qitishni baholashda metakommunikatsiya;
- o'rganish bilan xissiyotlarni bog'lash;
- ijtimoiy aloqalar o'zlashtirish (kitoblar, filmlar kabi o'quv vositalaridan farqli o'laroq). O'yinda har xil orqali o'zaro munosabatda bo'lish bolalarda o'rtoqlik munosabatlarini shakllantirishga yordam beradi.

Xulosa o'rnida aytish kerakki, maktabgacha yoshdagi bolalar o'yin faoliyati bilan birga ta'limiy mashg'ulotlarda ham ishtirok etadilar. O'yinning bola tarbiyasidagi asosiy roli bolalar hayotini u bilan boyitishni talab etadi. Shuning uchun ham o'yin bolalar hayotining kun tartibiga doimiy qilib kiritilgan.

Adabiyotlar:

1. U.M.Xalikova "Maktabgacha ta'limda pedagogik jarayonlarni loyihalashtirish metodikasi" O'quv qo'llanma. Buxoro-2022

2. Sh.S.Shodmonova "Pedagogik texnologiyalar"-T: "Science and technology", T: 2011-yil



3. M.N.Niyozova “Maktabgacha ta’lim tashkilotlarida pedagogik diagnostikani amalga oshirishda tarbiyachining roli” *Oriental Renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences*” jurnali 2023- yil Aprel

4. M.N.Niyozova “Design methods based on innovative pedagogical technologies in preschool educational organizations”, “Imras” Indonesian journal of scientific education. 2024-yil aprel

5. A.D.Kosimov “Maktabgacha ta’lim tashkilotlarida bolalarning eshituv qobiliyatlarini hamda ovozini rivojlantirishning o’ziga xos xususiyatlari “Imras” Indonesian journal of scientific education. 2024-yil aprel

РЕЗЮМЕ

Maktabgacha ta’lim tashkilotlarida ishbilarmonlik o’yinlari yangi o’quv materialini o’zlashtirishga va mustahkamlashga, tarbiyalanuvchining ijodiy qobiliyatini rivojlantiruvchi, umum ilmiy ko’nikmalarini shakllantiruvchi masalalar majmualarini yechishga qaratiladi, tarbiyalanuvchilarga turli holatlardan o’quv materialini tushunib yetish va o’rganish imkonini beradi. Ushbu maqolada maktabgacha yoshdagi bolalarni ishbilarmonlik o’yinlarining turlari, ulardan foydalanishning o’ziga xos xususiyatlari, ishbilarmonlik o’yinlarining Ishlab chiqarish jamoasidagi munosabatlari to’g’risida ma’lumotlar keltirilgan.

РЕЗЮМЕ

Деловые игры в дошкольных образовательных организациях ориентированы на усвоение и закрепление нового учебного материала, решение комплексов задач, которые развивают творческие способности учащихся, формируют общенаучные навыки, позволяют учащимся понимать и усваивать учебный материал из разных ситуаций. В данной статье представлена информация о видах деловых игр для детей дошкольного возраста, особенностях их использования, а также о взаимосвязи деловых игр в производственном коллективе.

SUMMARY

Business games in preschool educational organizations are focused on mastering and strengthening new educational material, solving sets of problems that develop the student's creative ability, forming general scientific skills, allowing students to understand and learn the educational material from different situations. This article provides information on the types of business games for preschool children, the specific features of their use, and the relationship between business games in the production team.