



MODERN PROBLEMS IN EDUCATION AND THEIR SCIENTIFIC
SOLUTIONS
**STEAM O'YIN USULLARINI MAKTABGACHA TA'LIMDA
QO'LLASHNING PEDAGOGIK AHAMIYATI**

Saidova Nigora Olimovna

Farg'ona Davlat Universiteti p.f.f.d (PhD), katta o'qituvchisi

Pirmatova Zaynabxon

Farg'ona Davlat Universiteti magistranti

Annotatsiya: Maktabgacha ta'lim, bolalarning rivojlanishida muhim bosqich bo'lib, ularning shaxsiy, ijtimoiy va akademik ko'nikmalarini shakllantirishda muhim rol o'ynaydi. Ushbu davrda bolalar o'z atrofidagi dunyo bilan tanishib, yangi bilimlarni o'zlashtirish va muammolarni hal qilish ko'nikmalarini rivojlantirish jarayonidan o'tadilar. STEAM (Fan, Texnologiya, Muhandislik, San'at, Matematika) yondashuvi, bolalarning qiziqishlari va ehtiyojlarini hisobga olgan holda, ta'lim jarayonini yanada qiziqarli va samarali qilishga yordam beradi. STEAM o'yin usullari esa, bolalarning o'rganish jarayonini osonlashtirib, ularning ijodkorlik, analitik fikrlash, muammolarni hal qilish va jamoaviy ish ko'nikmalarini rivojlantirishda muhim ahamiyatga ega. Ushbu maqolada STEAM o'yin usullarini maktabgacha ta'limda qo'llashning pedagogik ahamiyati haqida ma'lumotlar berilgan.

Kalit so'zlar: maktabgacha ta'lim, ijodkorlik, ijodiy fikrlash, bolalar, analitik fikrlash, o'yinlar, matematik o'yinlar, texnologik ko'nikmalar.

STEAM o'yin usullari, bolalarga muammolarni hal qilish ko'nikmalarini rivojlantirishda yordam beradi. O'yinlar orqali bolalar turli muammolarni hal qilish, yechimlarni taklif qilish va natijalarni baholashda faol ishtirok etadilar. Maktabgacha ta'limda bolalar ko'pincha o'yin orqali o'rganadilar. O'yinlar, bolalarga mantiqiy fikrlash, tajriba o'tkazish va natijalarni tahlil qilish imkoniyatini beradi. Masalan, matematik o'yinlar bolalarga raqamlar bilan ishlash, hisob-kitob qilish va muammolarni hal qilishda yordam beradi. Bu jarayonda bolalar muammolarni aniqlash, yechimlarni taklif qilish va natijalarni baholash ko'nikmalarini rivojlantiradilar. STEAM o'yin usullari bolalarning ijodkorlik va tasavvur qobiliyatlarini rivojlantirishga xizmat qiladi. O'yin jarayonida bolalar o'z fikrlarini ifodalash, yangi g'oyalarni yaratish va o'z ijodiy qobiliyatlarini namoyon etish imkoniyatiga ega bo'ladilar. San'at va dizayn elementlarini o'z ichiga olgan o'yinlar bolalarga o'z ijodiy g'oyalarini amalga oshirishda yordam beradi. Bu esa, o'z navbatida, bolalarning o'z-o'zini ifoda etish qobiliyatini oshiradi. O'yinlar orqali bolalar o'z tasavvurlarini kengaytiradi va yangi narsalarni kashf etish imkoniyatiga ega bo'ladilar. STEAM o'yin usullari bolalarning ijtimoiy ko'nikmalarini rivojlantirishda muhim rol o'ynaydi. O'yin jarayonida bolalar bir-biri bilan muloqot qilish, hamkorlik qilish va jamoaviy ish olib borish ko'nikmalarini o'rganadilar. Bu jarayonda bolalar o'z fikrlarini boshqalar bilan baham ko'rish, boshqalarni tinglash va





MODERN PROBLEMS IN EDUCATION AND THEIR SCIENTIFIC SOLUTIONS

ularning fikrlariga hurmat bilan qarashni o'rganadilar. Shunday qilib, STEAM o'yinlari bolalarning ijtimoiy munosabatlarini rivojlantirishga yordam beradi. Bolalar o'yin davomida birgalikda ishlashni o'rganadilar, bu esa ularga jamoaviy ishning ahamiyatini tushunishga yordam beradi [1, 74-b.].

STEAM o'yin usullarining yana bir ahamiyati, bolalarning texnologik ko'nikmalarini oshirishda muhim ahamiyatga ega. Bugungi kunda texnologiya hayotimizning ajralmas qismiga aylangan. O'yinlar orqali bolalar zamonaviy texnologiyalar bilan tanishadilar va ularni qanday qilib samarali ishlatishni o'rganadilar. Masalan, dasturlash asoslarini o'rganishga qaratilgan o'yinlar bolalarga muhim texnologik ko'nikmalarni berishi mumkin. Texnologik o'yinlar bolalarga raqamli dunyo bilan tanishish va ularni o'z bilimlarini kengaytirishga yordam beradi. Bu jarayon bolalarning kelajakda muvaffaqiyatli shaxslar bo'lib yetishishlariga xizmat qiladi. STEAM o'yin usullari bolalarning o'z-o'zini boshqarish va mustaqil fikrlash ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi. O'yin jarayonida bolalar o'z qarorlarini qabul qilish, o'z xatti-harakatlarini rejalashtirish va natijalarni baholash imkoniyatiga ega bo'ladilar. Bu jarayon bolalarga o'z hayotlarida muhim qarorlar qabul qilishda mustaqil bo'lishga yordam beradi. O'yinlar orqali bolalar o'z fikrlarini ifodalash va o'z qarorlarini qabul qilishda mustaqil bo'lishni o'rganadilar. Bu esa, kelajakda ularga o'z hayotlarida muvaffaqiyatli qarorlar qabul qilishda yordam beradi [2, 91-b.].

STEAM o'yin usullari bolalarning qiziqishlarini aniqlash va rivojlantirish imkoniyatini beradi. O'yinlar bolalarning turli sohalarga qiziqishini oshiradi va ularni yangi bilimlarga ochiq qiladi. Bu jarayon bolalarning o'z qobiliyatlarini aniqlash va rivojlantirishda muhim rol o'ynaydi. Bolalar o'yinlar orqali o'z qiziqishlarini kashf etadilar va yangi narsalarni o'rganish uchun motivatsiya topadilar. Bu esa, ularning o'rganish jarayonini yanada qiziqarli va samarali qiladi. Maktabgacha ta'limda STEAM o'yin usullarini qo'llash, shuningdek, bolalarning o'zaro munosabatlarini mustahkamlashga yordam beradi. O'yin jarayonida bolalar bir-biri bilan muloqot qilish, o'z fikrlarini ifodalash va boshqalar bilan hamkorlik qilish imkoniyatiga ega bo'ladilar. Bu jarayon bolalarning ijtimoiy ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi va ularning o'zaro munosabatlarini mustahkamlaydi. O'yinlar orqali bolalar o'rganadilar, qanday qilib boshqalar bilan birga ishlash va o'zaro yordam berish kerakligini tushunadilar. Bu esa, ularning jamoaviy ish ko'nikmalarini rivojlantiradi [3, 109-b.].

STEAM o'yin usullari bolalarning hissiy rivojlanishiga ham ijobiy ta'sir ko'rsatadi. O'yin jarayonida bolalar turli hissiyotlarni boshdan kechirishadi, bu esa ularga o'z hissiyotlarini tushunishga va boshqarishga yordam beradi. Bolalar o'yinlar orqali o'z hissiyotlarini ifodalash, boshqalar bilan hissiy aloqalarni o'rnatish va hissiy intellektlarini rivojlantirish imkoniyatiga ega bo'ladilar. Bu jarayon bolalarning o'z-o'zini anglash va boshqalar bilan muloqot qilish ko'nikmalarini oshiradi. Hissiy rivojlanish, bolalarning o'zaro munosabatlarida va ijtimoiy muhitda muvaffaqiyatli bo'lishiga yordam beradi. STEAM o'yin usullarining pedagogik ahamiyati, shuningdek, bolalarning o'z-o'zini





MODERN PROBLEMS IN EDUCATION AND THEIR SCIENTIFIC SOLUTIONS

motivatsiya qilish ko'nikmalarini rivojlantirishda ham namoyon bo'ladi. O'yinlar bolalarga o'z maqsadlariga erishish uchun zarur bo'lgan motivatsiyani taqdim etadi. Bolalar o'yinlar orqali muvaffaqiyatga erishish, xatolarni tuzatish va yangi narsalarni o'rganish imkoniyatiga ega bo'ladilar. Bu jarayon ularga o'z maqsadlariga erishish uchun kurashish va harakat qilishni o'rganishga yordam beradi. O'yinlar orqali bolalar o'z maqsadlariga erishish uchun zarur bo'lgan sabr-toqat va qat'iyatni rivojlantiradilar [4, 55-b.].

Xulosa qilib aytganda, STEAM o'yin usullari maktabgacha ta'limda qo'llanilishi bolalarning rivojlanishiga katta hissa qo'shadi. Ushbu usullar bolalarga muammolarni hal qilish, ijodkorlik, ijtimoiy ko'nikmalar, texnologik ko'nikmalar va mustaqil fikrlashni rivojlantirishda yordam beradi. Shuningdek, bu o'yinlar bolalarning o'zaro munosabatlarini mustahkamlash, hissiy rivojlanishini qo'llab-quvvatlash va ularning qiziqishlarini aniqlashda muhim rol o'ynaydi. Maktabgacha ta'lim muassasalari STEAM o'yin usullarini o'z ta'lim dasturlariga kiritishlari zarur, chunki bu nafaqat bolalarning shaxsiy rivojlanishiga, balki kelajakda muvaffaqiyatli insonlar bo'lib yetishishlariga xizmat qiladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Maktabgacha ta'limda innovatsion yondashuvlar. Muallif: F. A. Qodirova. — Toshkent: "Fan va texnologiya" nashriyoti, 2018. — 256 b.
2. Pedagogik texnologiyalar va ularning amaliyoti. Muallif: R. S. Rahmonov. — Toshkent: "O'zbekiston" nashriyoti, 2019. — 312 b.
3. Maktabgacha ta'limda kreativ fikrlash. Muallif: D. A. Shodmonova. — Toshkent: "O'zbekiston milliy ensiklopediyasi" Davlat ilmiy nashriyoti, 2021. — 220 b.
4. Ta'limda STEAM yondashuvi: nazariya va amaliyot. Muallif: N. M. Xudoyberdiyeva. — Toshkent: "O'zbekiston" nashriyoti, 2020. — 300 b.
5. O'yin orqali ta'lim: nazariy va amaliy asoslar. Muallif: S. X. Abdullayeva. — Toshkent: "Fan va texnologiya" nashriyoti, 2022. — 180 b.
6. Maktabgacha ta'limda o'yin usullari va metodlari. Muallif: T. R. Sodiqov. — Toshkent: "O'zbekiston" nashriyoti, 2017. — 250 b.
7. Pedagogik innovatsiyalar va ularning ta'lim jarayonidagi roli. Muallif: Z. M. Yusupova. — Toshkent: "O'zbekiston milliy ensiklopediyasi" Davlat ilmiy nashriyoti, 2023. — 400 b.

