

natijalaridagi go'zallikni ko'rish va undan zavqlanishga o'rgatib qo'ya qolmaydi, balki ularda bunday go'zallikni kundalik hayotda vujudga keltirishga intilishni va vujudga keltira olishni ham tarbiyalaydi [3].

Bolaning qalb sezgisini rivojlantirish, vijdonini qo'zg'atish, ruhini ko'tarishda birinchi o'rinda go'zallik tarbiyasi turadi. Bolaga oldin tabiat go'zalligini, so'ngra san'at go'zalligini his etishni o'rgatish oliy nafosat inson muomalasi va hayotining go'zalligini tushunishga yetaklaydi.

Bola kishilar, narsalar va tabiat bilan turli-tuman hayotiy munosabatlarda bo'lib, umuman ijtimoiy hayot hodisalariga va xususan, san'at asarlariga, hodisalariga duch kelar ekan, kattalarning yetakchi ta'siri ostida ularning estetik qarashlari o'sib boradi. Estetik tarbiya bolalar bilan san'at to'g'risida suhbatlar o'tkazish yoki ularning she'r va qo'shiqlarni yod olishi bilan boshlanadi va amalga oshiriladi, deb o'ylash noto'g'ri bo'lar edi, vaholanki, bunday tasavvur o'qituvchilar orasida uchraydi. Bola hayotida san'at bilan bir qatorda uy-ro'zg'or mehnati ham katta o'rin tutadi.

Adabiyotlar

1. Мирзиёев Ш.М. Қонун устуворлиги ва инсон манфаатларини таъминлаш-юрт тараққиёти ва халқ фаровонлигининг гарови. / «Халқ сўзи» 2016 й. 8-декабрь.
2. Abdimuratov P. Qaraqalpaq xalqınıń úrp-ádet, dástúrleri hám onıń jaslar tárbiyasındaǵı áhmiyeti. -N.: «Bilim» 1996, 96-b.
3. Asamatdinova J. Mektep oqıuchılarına puxiy-estetikalıq tárbiya beriu jollapı. -Nókis: 2013, 40-b.
4. Макаренко А.С. Книга для родителей. -М.: «Правда», 1985. -С.448.
5. Сухомлинский В.А. Тарбия хақида. -Тошкент: 1977. 217- 6.
6. Tuxtaxodjaeva M. Oila-davlat tayanchi. -Toshkent: 1988, 109-b.

Mazkur maqolada barkamol avlodni kamol toptirishda buyuk ajdodlarimiz merosiga sodiq bo'lish, inson qadrini, oila sha'nini muhofaza qilish va nafosat tarbiyasi masalalari haqida so'z yuritiladi.

РЕЗЮМЕ

РЕЗЮМЕ

Основным предметом статьи является обеспечение крепкости семьи, умение ценить человека, его достоинства и продление человеческого рода, а также воспитывать-оставаться преданными наставлениям наших предков и усовершенствовать развитое и счастливое поколение.

SUMMARY

The main subject of the article is to provide the solidity of a family, to educate the ability to value a person, his merits and prolongation of human generation, being devoted to the ancestor's admonitions and to improve the level of the developed and happy generation.

МЕКТЕПКЕ ШЕКЕМГИ ТӘЛИМДЕ ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫНАН ПАЙДАЛАНЫЎ

Р.Ш.Алеёва - педагогика илимлериниң кандидаты

Әжинияз атындағы Нөкис мәмлекетлик педагогикалық институты

Таянч сўзлар: мактабгача таълим, тарбия, тарбиячи, ўйин, машғулот, ўқитиш, дидактика, технология, ривожлантириш, шахс.

Ключевые слова: дошкольное образование, воспитание, воспитательница, игра, занятия, обучение, дидактика, технология, развитие, личность.

Key words: preschool education, upbringing, educator, game, lessons, teaching, didactics, technology, development, person.

Мектепке шекемги тәлим - Өзбекстан Республикасындағы билимлендириў мәкемелериниң биринши буўыны. Ол балалардың саламат хәм хәр тәрәплеме раўажланған жеке адам сыпатында қәлиплесиўи ушын зәрүр тийкар салыўшысы, сондай-ақ мектеп тәлиминде таярлаўшы билимлендириў системасының бири болып табылады.

«Билимлендириў ҳақында»ғы Нызамның 11- статьисында: «мектепке шекемги тәлим баланы саламат хәм жетик, мектепке оқыўға таярланған тәризде қәлиплестириў мақсетин көзлейди. Бул тәлим алты-жети жасқа шекем шаңарақта, балалар бакшасында хәм мүлк формасынан қарамай, басқа билимлендириў мәкемелеринде алып барылады» деп айтылады [1:23].

Өзбекстан Республикасы Президенти Шавкат Мирзиёевтың 2016-жыл 29-декабрьде «2017-2021-жылларда мектепке шекемги билимлендириў системасын және де жетилистириўдиң ис-илажлары ҳақында»ғы қарары қабыл етилди. Усы қарар мектепке шекемги билимлендириў системасын түптен реформаластырыў, оны заман талаплары тийкарында қайта шөлкемлестириў хәм балаларды кәмил инсанлар етип тәрбиялаў ушын зәрүр шараятлар жаратыў имканиятын береді.

Усы себепли Президентимиздиң 2017-жыл 9-сентябрьде «Мектепке шекемги билимлендириў системасын түптен жетилистириў ис-илажлары ҳақында»ғы қарары қабыл етилгеннен кейин, усы тәлимди және де раўажландырыў хәм жетилистириў мақсетинде тийисли ўазыйпалар белгиленди.

Сонлықтан да, мектепке шекемги билимлендириў мәкемелериниң тәрбияшыларына қойылған ўазыйпалардың бири - балаларға заманағөй тәлим технологиялары, интерактив оқытыў методлары тийкарында билим бериў хәм оларды тәрбиялаў болып табылады.

Бүгинги күнде педагогикалық технологияның орайлық машқаласы баланы раўажландырыў арқалы тәлим-тәрбия мақсетине ерисиўди тәмийинлеўден ибарат.

Интерактив сөзи англис тилиндеги «interakt» сөзинен алынған болып, — «inter» - бул — «өз ара», — «akt» - «хәрекет етиў», яғный «өз ара хәрекет етиў» деген мәнисти билдиреди. Демек, интерактив оқытыў - бул ең дәслеп диалоглы оқытыў, педагог хәм оқыўшының, оқыўшы хәм оқыўшылар менен өз ара биргеликтеги хәрекеті тийкарында әмелге асырылады. Интерактив методлар өз ара хәрекеттеги активликти

келтириуши методлар деп айтылады хэм олардын түрлери жүдэ көп болып, тәрбияшылардан оларды коллаўда дөретиушилик пенен қатнас жасаўды талап етеди. Бунда тәрбияшылар балалардың жас өзгешеликлерин есапка алып, олар менен ислесиу уқыплылықларына ийе болыуы зәрүр.

Сонлықтан да, тәрбияшы искерлигиниң әхмийетли басқышы - бул дидактикалық процести проектлестириу. Оның теориялық тийкарларын жақсы билмей турып, нәтийжели педагогикалық технологияны жаратыу мүмкин емес.

Соның ушын дидактикалық процессти шөлкемлестириуде ойын технологияларынан пайдаланыу үлкен әхмийетке ийе болады. Ойын мектепке шекемги жастағы балалардың тийкарғы хызмет түри болып, ол арқалы бала жеке адам сыпатында қәлиплеседи [4:188]. Ойында бала хәрәкет етеди, сөйлейди, қабыл етеди, ойлайды, ойын даўамында баланың қыялы, есте сақлауы актив ислейди, тәсиршеңлик хэм ерк сыпатлары пайда болады.

Сонлықтан да, мектепке шекемги билимлендириу мәкемелеринде ойын арқалы балаларға тәлим-тәрбия беріу нәтийжели әмелге асырылады.

Шынығыуларда интерактив ойын арқалы балалар дүньяны аңлап, реал машқалаларға дус келгенде оларды шешип, теңдеслери хэм үлкенлер менен қарым-қатнасыққа кирисип, мәдений түсиниклерди аңлап, басқалардың сезимлерин, сөзлерин түсиниуге үйренип барады.

Демек, ойын:

- балалардың өз бетинше искерлиги болып, онда баланың руўхый сезимлери пайда болады;

- мектепке шекемги жастағы балалар турмысын шөлкемлестириу формасы;

- балаларды хәр тәрәплеме тәрбиялау куралларынан бири;

- балаларға тәлим-тәрбия беріудин метод хэм усыллары болып есапланады.

Ал, ойынның структурасы болса төмендеги басқышлардан ибарат:

1. Мақсетлерди қойыу.

2. Режелестириу.

3. Мақсетти әмелге асырыу.

4. Нәтийжени анализ етиу.

Ойынлы искерликтин мотивациясы ықтыярлығы, таңлау имканияты хэм жарыс элементлериниң болыуы, мүтәжликлерди қанаатландырыуы, өзін аңлау менен тәмийинленеди.

Мәселен, баланың ойынға қызығыушылығын, шөлкемлестириушилик қәбилетин раўажландыриу ушын мазмуны бай ойынлардан пайдаланыу керек. Балалардың дөретиушилик ойындарын раўажландыриу ушын болса, өз гезегинде жақсы шөлкемлестирилген балалар жәмәәти зәрүр болады.

Ойында жас организмне сәйкес болған талап хэм мүтәжликлер қанаатландырылады, турмыслық искерлик артады, сергеклик, зейинлилик, қуўатлық тәрбияланады. Соның ушын хэм балаларды физикалық тәрбиялау системасында ойын айрықша орынды ийелейди.

Атақлы педагог хэм шыпакер Е.А.Аркин: “Ойынды руўхый витамин деп, бийкарға айтпаған [2:171]. Ойынның идеясы- бул нени ойнаўды белгилеп алыудан ибарат: «дүкан», «емлеўхана», «ушыўшылар», «шаңарақ», «балалар бақшасы» хэм т.б. Ойын мазмунына, идеясына қарап балалардың бундай ойындарын бир неше өзине сай топарларға бөлиу мүмкин:

- хожалық турмысты сәўлелендириуши ойынлар («шаңарақ», «балалар бақшасы», «емлеўхана» хэм т.б);
- инсанлардың мийнетин сәўлелендириуши ойындар (дийқанлар, қурылысшылар хэм т.б.);

- жәмийетлик ўақыяларды, дәстүрлерди сәўлелендириуши ойындар (байрамлар, саяхатлар, экскурсиялар, мийманларды күтиу хэм т.б.).

Бала ойнаған ўақытта, өз билиминен пайдаланып, оны хәр қыйлы шараятта қоллана алыуды үйренип барады. Дөретиушилик ойындар балалардың қыялы, сезимлери, қағыйдалы, раўажландырыушы, хәрәкетли ойындар баланың сенсор раўажланыуын, ойлау хэм сөйлеу, ықтыярсыз дыққатын, хәрәкетлерин бәрқулла шынықтырып барыуға имканият береді. Усындай ойындар белгили дидактикалық мақсетке ийе болып, баланы улыўма раўажландырыуға қаратылған болады.

Мысалы, «Кимге не керек?», «Ўқсасын алып кел?», «Керекли сүўретти тап», «Тәртипке сал», «Қуўыршақ кийимлери дүканы» хэм т.б. ойындар.

Хәрәкетли ойындар арқалы балалардың кейпияты көтерилип, физикалық шынығып хэм дөретиушилик қәбилетлери раўажланып барады. Бирақ, бул ойындар туўры шөлкемлестирилсе ғана, тәрбияшы хэм билим беріушилик хэм тәрбиялық мақсетине ериседи.

Тәлимнің ойын формасында болыуы зәрүр әхмийетке ийе болып, баланың жас өзгешеликлерине сәйкес келиуи керек. Қызықлы ойын баланың ақылый искерлигин асырып, ойында бала шынығыуға қарағанда қурамалы мәселени шешиуи мүмкин. Бул – тәлим, билим беріу тутасы менен ойын формасында алып барылуы керек деген гәп емес. Тәлим хәр қыйлы усыллар хэм методларды қолланыуды талап етеди. Ойын тәлимнің формаларынан бири болып, басқа бир метод пенен қосып алып барылғанда ғана жақсы нәтийже береді.

Ойынлы технологияны ойын орталығы анықлап береді. Оқу процесинде исбилерменлик ойындарының хәр түринен пайдаланылады:

1. Имитациялық (еликлеуши) ойындар – шынығыуларда қандай да бир шөлкем, кәрхана ямаса бөлимлердин искерликлерине еликлейди.

2. Операциялық ойындар - ол анық арнаўлы әмеллерди орынлауды шынықтырыуға жәрдем береді. Бул түрдеги ойындар ҳақыйқый жағдайды ўқсатыу шараятларында алып барылады.

3. Роллерди орынлау ойыны - бундай ойындарда өзін тутыу тактикасы, жеке адамның ўазыйпа хэм миннетлерин орынлау уқыплылықлары қәлиплеседи.

4. Психограмма хэм социограмма - бул театрға ўқсайды, тек ғана социал- психологиялық, бунда жағдайды сезиу, басқа инсанларды баҳалау уқыплылықлары қәлиплеседи.

Мектепке шекемги билимлендириу мәкемелериндеги интерактив шынығыудың мақсети:

- Балаларды еркин, дөретиушилик, критикалық, логикалық пикирлеуге үйретиу.

- Машқалалы, жағдайлы, әмелий хэм турмыслық тапсырмаларды орынлау.

- Пикирлеуге мәжбүр етиу.

- Активлестириу.

- Балаларды шөлкемлестириушиликке бағдарлау.

Бул интерактив оқыту процеси дәстүрий емес шынығыулардан өзгешеленип, бир қанша методологиялық тәрәплер үстемлигине ийе. Ең дәслеп, балалардың шынығыу қағыйдаларын ислеп шығыушы тәрбияшы хэм бир-бири менен актив, эмоционал түрдеги қарым-қатнасықларына ийе балалардың ис процесине тийкарланады.

Тәрбияшының интерактив шынығыу процесиндеги истиң нәтийжеси бир қанша шәртлерге байланыслы:

Биринши - бала имканиятларының берилген технология (шынығыу, шынықтырыу, ойын, тренинг) мақсет хэм ўазыйпаларына (бир топарда хәр түрли қәбилет хэм имканият) сәйкеслиги. Таңланған технологияның мақсетине қарап тәрбияшы ол ямаса бул ўазыйпаны орынлайды: шөлкемлестириу-сәрдар, ком-

муникатор, келиспеўшиликлерди жоқ етиўши, фасилитатор.

Екинши – топар қатнасыўындағы өз ара мүнәсибетлерди шешиўдеги тәрбияшының профессионал тәжирийбеси. Буның ушын ол диалог мәдениятын ийелеген болыўы керек.

Хәзирги күндеги педагогикалық ислер тәжрийбесинде дәстүрий емес жаңа раўажландырыўшы ойындардан, сондай-ақ, өтмиш жылларының моделлестирилген ойындарынан кең пайдаланылмақта, олар белгили раўажландырыўшы әҳмийетке ийе.

Раўажландырыўшы ойындар өз мазмунына карай ҳәр кыйлы болыўы мүмкин. Усы ойындар арқалы балалар дыққаты жәмлеў, сезимлик жағдайларды хәм логикалық пикирлеўди үйренеди. Буннан тысқары сабырлы, шыдамлы болыўға, үлкенлер хәм теңлеслерин түсиниў, оларға хұрмет пенен қарым-қатнасықта болыў, исеним сыяқлы сезимлер де қәлиплесип барады.

Раўажландырыўшы ойындардан мысал келтиремиз:

1. «Ким айтты?» ойыны.

Мақсет: балаларда тапқырлықты қәлиплестиреў.

Баслаўшы таңланады хәм ол топарға терис қарап отырады. Соң тәрбияшы қолы менен көрсеткен бала: «Даўысымды танымайсаң, Ким айтқанын таба алмайсаң?», – дейди. Баслаўшы кимнің даўысы екенлигин

айтыўы керек. Ол қайсы баланың даўысын таныған болса, сол бала баслаўшы болады. Ойын ҳәр бир бала баслаўшы болғанша даўам етеди.

2. «Бузылған телефон» ойыны.

Мақсет: балалардың дыққат, итибарын хәм есте сақлаўын раўажландырыў.

Балалар дөнгелек болып отырады. Тәрбияшы бир баланың алдына барып, оннан дем алыс күнлери не ислегенин басқа баланың қулағына айтыўды илтимас қылады. Қатнасыўшылар бир-бирлерине әстен қулағына бул хабарды жеткерийи керек. Ойын ақырында болса, биринши қатнасыўшы айтқан хәм ақырғы қатнасыўшы еситкен хабар даўыс шығарылып айтылады.

3. «Мен орынлай аламан!» ойыны.

Мақсет: балаларда өзине хұрмет сезимин раўажландырыў.

Балалар өзлери жақсы орынлайтуғын хызмет түри ҳаққында айтып, топты бир-бирине ылақтырады. Мәселен: «Мен жақсы жүземен!», «Мен жақсы сүүрет саламан!» хәм т.б.

Демек, мектепке шекемги билимлендирий мәкемлеринде балалардың ўақия кублыслардың белгилери, өзгешеликлери, олар арасындағы өз ара байланыс ҳаққындағы түсиниклерине ийе болыўы хәм өзбетинше қоллана билиўи, әсиресе, раўажландырыўшы ойындар арқалы әмелге асырылып барылады.

Әдебиятлар

1. Баркамол авлод – Ўзбекистон тараққийетининг пойдевори. – Тошкент: «Шарк», 1998.
2. Ривожлантирувчи ўйинлар. (Тузувчилар: Ф.Ваҳобова, Д.Зайнутдинова). – Тошкент: 2009.
3. Содиқова Ш. Мактабгача педагогика. – Тошкент: 2012.
4. Юсупова П. Мактабгача тарбия педагогикаси. – Тошкент: «Ўқитувчи», 1993.

РЕЗЮМЕ

Мақола мактабгача таълимда ривожлантирувчи ўйинларнинг аҳамияти, уларнинг болаларға таълим-тарбия беришдаги роляи бағишланган. Ўйин мактабгача ёшдаги болаларнинг асосий фаолият тури бўлиб, у орқали бола шахс сифатида шаклланиши ҳақида фикр билдирилган. Машғулотларда ўйин технологиясидан фойдаланишнинг аҳамиятига эътибор қаратилган.

РЕЗЮМЕ

Статья посвящается значению развивающих игр в дошкольном обучении, их роли в обучении и воспитании детей. Дается анализ игре - основной деятельности детей дошкольного возраста и формирование детей как личности через игру. Большое внимание уделяется игровой технологии на занятиях.

SUMMARY

The article is devoted to the importance of developing games in preschool education and their place in the education and upbringing of children. It is given the analysis to the game, the main activity of preschool children and formation of children as a person through a game. Great attention is paid to the game technology at the lesson.

ENHANCING INTERCULTURAL COMPETENCE BY IMPLEMENTING DIGITAL STORIES INTO THE CLASSROOM

M.H.Alimova – senior teacher

H. M.Abduvoxidova – student

Namangan State University

Tayanch soʻzlar: raqamli, oʻquv dasturi, loyiha ishlari, texnologiya, media mahsulotlar, tarmoq, qisqa raqamli hikoyalar, tasvir, slayd, koʻrgazmalar.

Ключевые слова: цифровой, учебная программа, проектная работа, технология, медиапродукты, сеть, короткие цифровые истории, изображение, слайд, выставки.

Key words: digital, curriculum, project work, technology, media production, software, mini-digital story, image, slide, visuals.

Different reform projects have been conducted on English language teaching in our country. As a result of one of these reforms, higher educational institutions have a new curriculum for preparing English language teachers for schools. In this new curriculum we have new subjects that require teaching intercultural issues by the way of instructions. These courses introduce the study and transferable skills required in higher educational environment. They cover many areas of university study such as reflection to their own learning, ability to make independent decisions, self-awareness, becoming autonomous, managing university life and studies and many others. Since today's millennium students relate best to a wired world, we think digital storytelling would be a perfect mechanism to motivate and engage students and to create a sense of community in the English language classroom. In this article we want to share our experience on using digital storytelling projects in teaching EFL (English as a Foreign Language). This project

was successfully implemented to Intercultural competence course; in consequence it could be used in any English language classes by changing the tasks according to the students' language level and learning objectives.

Students learning English have wide range of opportunities to practice their language skills with the help of different modes of technology. Our students are using electronic products and gadgets in their everyday life. As a teacher we may surely state that digital technology –when used appropriately and meaningfully – produces the successful learner outcomes. One example of digital media production is digital storytelling. The digital story is a short personal narrative involving images, a narrated voiceover and a recorded audio soundtrack (Lambert2010).With the help of digital stories the four skill and intercultural competences could be assessed as component parts of the media production. We may evaluate students reading, writing, listening and speaking skills by listening