

**MAKTABGACHA YOSHDAGI BOLALARDA INNOVATSION
TEKNOLOGIYALAR HAQIDA BOSHLANG'ICH KO'NIKMA HOSIL
QILISH**

SHAXLO BUTAYEVA SAMAT QIZI

Toshkent XNU 723 guruh talabasi

Samarqand viloyati Kattaqo'rg'on shahar 19-DMTT tarbiyachisi

Maktabgacha ta'lim yo'nalishi

ANNOTATSIYA: Mazkur maqolada maktabgacha yoshdagi bolalarda innovatsion texnologiyalar haqida boshlang'ich ko'nikmalarni shakllantirishning ahamiyati, metod va vositalari yoritilgan. Bolalar ta'limida zamonaviy texnologiyalardan foydalanish ularning tafakkuri, ijodkorligi va mustaqil o'rganish qobiliyatlarini rivojlantirishga xizmat qiladi. Shuningdek, interaktiv vositalar, raqamli o'yinlar va STEM yondashuvi orqali texnologiyaga bo'lgan qiziqishni shakllantirish bo'yicha samarali usullar tahlil qilinadi.

Kalit so'zlar: maktabgacha ta'lim, innovatsion texnologiyalar, raqamli ta'lim, interaktiv o'yinlar, STEM, bolalar tafakkuri, ijodkorlik, o'qitish metodlari.

KIRISH

Maktabgacha yoshdagi bolalar ta'limi o'yin orqali o'rganishga asoslangan bo'lib, innovatsion texnologiyalar bu jarayonni yanada samarali va qiziqarli qilish imkonini beradi. Raqamli ta'lim platformalari bolalarning interaktiv o'rganishiga, mustaqil fikrlashiga va tafakkurini rivojlantirishga yordam beradi. Zamonaviy ta'limda mobil ilovalar, interaktiv vositalar va raqamli kutubxonalar bolalarga o'zlashtirish jarayonini yengillashtirish uchun keng qo'llanmoqda.

Quyida maktabgacha ta'limda keng qo'llanilayotgan va bolalarning bilim olish jarayonini samarali tashkil etishga xizmat qiluvchi to'rtta innovatsion platforma tahlil qilinadi:

ABCmouse – maktabgacha yoshdagi bolalar uchun maxsus ishlab chiqilgan

interaktiv platforma bo'lib, u o'qish, matematika, tabiatshunoslik va san'at fanlari bo'yicha qiziqarli mashg'ulotlarni o'z ichiga oladi. ABCmouse animatsiyalar, qo'shiqlar, jumboqlar va o'yinlar orqali bolalarning ta'lim jarayoniga qiziqishini oshiradi.

Khan Academy Kids – bepul ta'lim platformasi bo'lib, unda bolalar rang-barang interaktiv mashg'ulotlar orqali harflar, raqamlar va mantiqiy fikrlash ko'nikmalarini rivojlantirishlari mumkin. Dastur vizual va audio materiallar bilan boyitilgan bo'lib, bolalarning individual rivojlanishiga moslashtirilgan.

Epic! – bolalar uchun maxsus mo'ljallangan raqamli kutubxona bo'lib, unda 40 000 dan ortiq elektron va audio kitoblar jamlangan. Ushbu platforma bolalar savodxonligini oshirish, hikoyalar orqali tasavvurini kengaytirish va yangi so'zlarni o'rganishiga yordam beradi.

ScratchJr – bolalarga dasturlash asoslarini o'rgatish uchun yaratilgan maxsus platforma bo'lib, bolalar vizual bloklar yordamida o'zlarining interaktiv hikoyalari va animatsiyalarini yaratishlari mumkin. Bu esa ularning ijodkorligi va mantiqiy fikrlash qobiliyatini rivojlantirishga xizmat qiladi.

Ushbu platformalar bolalar uchun nafaqat ta'lim jarayonini qiziqarli qiladi, balki ularning mustaqil o'rganish, mantiqiy fikrlash va ijodiy qobiliyatlarini rivojlantirishga ham yordam beradi.

ASOSIY QISM

Maktabgacha yoshdagi bolalarda innovatsion texnologiyalar orqali boshlang'ich ko'nikmalarni shakllantirish ta'lim jarayonini yanada samarali va qiziqarli qiladi. Raqamli platformalar, interaktiv o'yinlar va vizual vositalar yordamida bolalar yangi bilimlarni osonroq o'zlashtiradilar. Quyida ABCmouse, Khan Academy Kids, Epic! va ScratchJr platformalarining ta'lim jarayonida qanday qo'llanilishi va ularning foydali jihatlari kreativ misollar bilan yoritib beriladi.

1. ABCmouse: Interaktiv va Vizual O'qitish

ABCMouse bolalar uchun interaktiv ta'lim muhitini yaratadi. Bu platforma

orqali bolalar turli o'yinlar, jumboqlar va animatsiyalar orqali o'rganishadi.

✓ **Kreativ misol:** O'qituvchi "**Ranglar dunyosi**" mavzusida dars o'tadi. ABCmouse yordamida bolalar ranglarni interaktiv tarzda o'rganishadi. Masalan, ekranda qizil rangli olma paydo bo'ladi va bola olmani boshqa rangga bo'yash orqali yangi ranglarni hosil qiladi. Shu tariqa bolalar ranglarni vizual va tajribaviy usulda eslab qolishadi.

2. Khan Academy Kids: Individual Ta'lim Yondashuvi

Khan Academy Kids bolalarning yoshiga va bilim darajasiga mos ravishda mashqlarni taqdim etadi. Ushbu platforma bolalar mustaqil o'qish va mantiqiy fikrlash qobiliyatini oshiradi.

✓ **Kreativ misol:** O'qituvchi "Hayvonlar olami" mavzusida dars o'tadi. Khan Academy Kids ilovasi orqali bolalar har xil hayvonlar rasmlarini tanlaydilar va ularning tovushlarini eshitadilar. So'ngra, o'yin shaklida o'qituvchi:

"**Qaysi hayvon qanday ovoz chiqaradi?**" deb so'raydi va bolalar to'g'ri javobni tanlaydilar. Bu esa ularning eshitish, fikrlash va tezkor javob berish qobiliyatlarini rivojlantiradi.

3. Epic!: Raqamli Kutubxona Orqali Savodxonlikni Rivojlantirish

Epic! bolalarga turli xil hikoyalar va ertaklarni eshitish hamda o'qish imkoniyatini beradi. Raqamli kitoblar orqali bolalar yangi so'zlarni o'rganishlari va tasavvurlarini boyitishlari mumkin.

✓ **Kreativ misol:** O'qituvchi bolalarga "**Sehrli ertaklar**" mavzusida dars tashkil qiladi. Epic! platformasidan foydalanib, bolalar interaktiv hikoya tanlaydilar. Masalan, "**Uch do'stning sarguzashtlari**" hikoyasini tinglab, o'qituvchi ularga:

"**Qahramon keyin nima qiladi?**" yoki "**Agar sen bo'lsang, qanday tanlov qilgan bo'larding?**" kabi savollar beradi. Shu orqali bolalar ijodiy fikrlashga va hikoyani tahlil qilishga o'rganadilar.

4. ScratchJr: Kodlash va Mantiqiy Fikrlashni Rivojlantirish

ScratchJr bolalarga dasturlashning boshlang'ich elementlarini o'rgatish uchun yaratilgan. Bu platformada bolalar bloklarni birlashtirib, o'zlarining animatsiyali hikoyalarini yaratishadi.

✓ **Kreativ misol:** O'qituvchi bolalarga "**Sayohat sarguzashtlari**" mavzusida topshiriq beradi. ScratchJr yordamida bolalar o'z personajlarini yaratadilar va uni xaritada turli joylarga harakatlantirish uchun kod yozadilar. Masalan, mushuk obrazini yaratib, uni o'ziga yoqqan joyga yurishini dasturlashadi. Bu usul bolalarning ijodiy tafakkurini va mantiqiy fikrlash qobiliyatini rivojlantirishga yordam beradi.

Innovatsion texnologiyalarni maktabgacha ta'limga joriy etish bolalarning tafakkurini rivojlantirish, mustaqil o'rganish qobiliyatini shakllantirish va ta'lim jarayonini yanada samarali qilish imkonini beradi. **ABCmouse, Khan Academy Kids, Epic! va ScratchJr** platformalari bolalarning qiziqishini oshirib, o'yin orqali o'qitish yondashuvini taklif etadi. Ushbu texnologiyalar yordamida maktabgacha yoshdagi bolalar texnologiya bilan erta tanishib, bilim olish jarayonida ishtirok etishlari osonlashadi.

XULOSA

Maktabgacha yoshdagi bolalar uchun innovatsion texnologiyalarni joriy etish ta'lim jarayonini yanada samarali, qiziqarli va interaktiv qilish imkonini beradi. Zamonaviy raqamli platformalar bolalarning o'rganishga bo'lgan qiziqishini oshirib, ularning mustaqil fikrlash, ijodkorlik va mantiqiy tahlil qilish qobiliyatlarini rivojlantirishga xizmat qiladi.

Tahlil qilingan **ABCmouse, Khan Academy Kids, Epic! va ScratchJr** platformalari maktabgacha yoshdagi bolalarga bilim olish jarayonini qiziqarli shaklda taklif etadi. **ABCmouse** o'yin va animatsiyalar orqali ta'lim beradi, **Khan Academy Kids** esa individual yondashuv asosida bolalarning rivojlanishiga mos mashg'ulotlarni taqdim etadi. **Epic!** raqamli kutubxonasi bolalarning savodxonligini oshirishga xizmat qilsa, **ScratchJr** dasturlash orqali mantiqiy fikrlash va ijodiy tafakkurni rivojlantiradi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Jo'rayev, S. (2021). *Maktabgacha ta'limda innovatsion texnologiyalar*. Toshkent: O'zbekiston Milliy Ensiklopediyasi nashriyoti.
2. Xudoyberganova, D. (2020). *Boshlang'ich ta'limda axborot texnologiyalaridan foydalanish*. Toshkent: Fan va texnologiya nashriyoti.
3. Rasulov, B. (2019). *Maktabgacha yoshdagi bolalar uchun interaktiv ta'lim metodlari*. Samarqand: Zarafshon nashriyoti.
4. Karimova, N. (2022). *Raqamli texnologiyalar va bolalar rivojlanishi: pedagogik yondashuvlar*. Buxoro: Ilm-Ziyo nashriyoti.