

MAKTABGACHA YOSHDAGI BOLALAR UCHUN INTERAKTIV O'QUV PLATFORMALARINING AFZALLIKLARI

Shaxlo Butayeva Samat Qizi

Toshkent XNU 723 guruh talabasi

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

Maktabgacha ta'lim yo'nalishi

Annotatsiya: Ushbu maqolada maktabgacha yoshdagi bolalar uchun interaktiv o'quv platformalarining afzalliklari tahlil qilinadi. Zamonaviy texnologiyalar yordamida o'quv jarayonini qiziqarli va samarali tashkil etish, bolalarning bilim olishga bo'lgan qiziqishini oshirish, ularning mustaqil fikrlash va ijodiy qobiliyatlarini rivojlantirish imkoniyatlari yoritiladi. Shuningdek, interaktiv o'quv platformalarining pedagogik ahamiyati va ularning ta'lim jarayoniga tatbiq etish usullari ham muhokama qilinadi.

Kalit so'zlar: Interaktiv ta'lim, maktabgacha ta'lim, zamonaviy pedagogika, innovatsion texnologiyalar, o'quv platformalari, bolalar rivojlanishi, multimediya, raqamli ta'lim, mustaqil o'rganish.

KIRISH

Zamonaviy axborot texnologiyalari ta'lim jarayonini tubdan o'zgartirib, uni yanada interaktiv va samarali qilishga xizmat qilmoqda. Ayniqsa, maktabgacha yoshdagi bolalar uchun o'quv jarayonini qiziqarli va tushunarli qilish muhim sanaladi. Shu sababli, interaktiv o'quv platformalarining ta'limdagi o'rni tobora ortib bormoqda.

Interaktiv o'quv platformalari bolalarga nafaqat bilim olish, balki uni amaliyotda qo'llash imkoniyatini ham yaratadi. Raqamli texnologiyalar yordamida bolaning individual qobiliyatlari va o'rganish sur'ati hisobga olinib, moslashtirilgan ta'lim berish mumkin. Ushbu maqolada interaktiv o'quv platformalarining afzalliklari, ularni joriy etish usullari va bolalar rivojlanishiga ta'siri tahlil qilinadi.

ASOSIY QISM

Interaktiv O'quv Platformalarining Dars Jarayonida Joriy Etilishi

Zamonaviy maktabgacha ta'lim jarayonida interaktiv o'quv platformalaridan foydalanish bolalarning ta'limga bo'lgan qiziqishini oshirish, ularning faol ishtirokini ta'minlash va mustaqil fikrlash qobiliyatlarini rivojlantirishga yordam beradi. Quyida Google Forms, Kahoot, Quizizz, ClassDojo, kabi mashhur interaktiv platformalarning dars jarayonida qanday qo'llanilishi batafsil yoritiladi.

1. Google Forms – Test va So'rovnomalar Orqali Ta'lim

Google Forms – bu o'qituvchilar uchun qulay bo'lgan bepul platforma bo'lib, u yordamida testlar, so'rovnomalar, baholash va interaktiv mashg'ulotlar yaratish mumkin.

Darsda qo'llash usullari:

✓ Bilimni baholash – O'quvchilar darsdan so'ng Google Forms orqali berilgan savollarga javob berib, o'z bilimlarini tekshirishi mumkin.

✓ Rivojlantiruvchi o'yinlar – “To'g'ri va noto'g'ri” o'yinini yaratib, bolalar to'g'ri javoblarni tanlash orqali mashg'ulotni o'rganadi.

✓ Interaktiv ertak tuzish – Bolalar uchun ertak yoki hikoya mazmunini davom ettirishga imkon beruvchi variantli testlar tuzish mumkin.

Misol: O'yin: "Ranglarni tanib bilamiz"

– O'qituvchi Google Forms orqali “Bu qanday rang?” nomli test yaratadi va unga qizil, yashil, ko'k ranglarning rasmlarini joylaydi.

– Bolalar to'g'ri javobni tanlash orqali o'z bilimlarini sinab ko'radi.

– Natijalar avtomatik hisoblanib, qaysi bola qanday javob bergani ko'rinadi.

2. Kahoot – O'yinli Test va Viktorinalar

Kahoot – ta'limiy o'yinlar va tezkor testlarni yaratish uchun mo'ljallangan interaktiv platforma.

Darsda qo'llash usullari:

✓ Jamoaviy test o'yinlari – O'quvchilar guruhlariga bo'linib, viktorinalarda ishtirok etadi.

✓ Ertaklar bo'yicha savollar – "Uch karra qo'chqor" yoki "Zumrad va Qimmat" kabi ertaklar asosida savollar tuziladi.

✓ Matematik mashqlar – Sonlarni qo'shish va ayirish bo'yicha interaktiv topshiriqlar beriladi.

Misol:

O'yin: "Hayvonlarni tanib bilamiz"

– O'qituvchi Kahoot orqali hayvonlarning rasmlarini joylaydi va bolalar ularning nomini tanlashlari kerak.

– Har bir to'g'ri javob uchun bola ball yig'adi.

– Eng ko'p ball olgan bolalar rag'batlantiriladi.

3. Quizizz – Gamifikatsiyalangan Testlar

Quizizz – o'quvchilarga testlarni o'yin shaklida o'tish imkonini beruvchi platforma.

Darsda qo'llash usullari:

✓ Individual test topshiriqlari – Bolalar o'zlariga qulay vaqtda topshiriq bajarishlari mumkin.

✓ Ovozli topshiriqlar – Matnlarni ovozli shaklda eshittirish orqali eshitish qobiliyatini rivojlantirish.

✓ Ranglar va shakllar – Rasmlar yordamida bolalar ranglarni va geometrik shakllarni ajratib olishadi.

Misol: O'yin: "Bu qanday ovoz?"

– Quizizz orqali har xil hayvonlarning ovozlari yuklanadi.

– Bolalar ushbu ovoz qaysi hayvonga tegishli ekanini tanlaydi.

– To'g'ri javob uchun ball to'planadi.

4. ClassDojo – Motivatsion Ta'lim Platformasi

ClassDojo – o'quvchilarning darsdagi ishtirokini baholash, ularni rag'batlantirish va ota-onalar bilan bog'lanish uchun yaratilgan platforma.

Darsda qo'llash usullari:

✓ Ijobiy rag'batlantirish – Bola har bir to'g'ri bajargan topshirig'i uchun “yulduzcha” yoki “medal” oladi.

✓ Jamoaviy ishlash – Bolalar guruhlariga bo'linib, umumiy maqsadlarga erishishga harakat qiladi.

✓ Ota-onalar bilan aloqada bo'lish – Bola yutuqlari yoki ehtiyojlari haqida ota-onalar xabardor qilinadi.

Misol: O'yin: "Yaxshi ishlar"

– Bolalar har bir yaxshi harakatlari uchun ClassDojo orqali ball yoki yulduzcha oladi.

– Haftaning oxirida eng ko'p yulduzcha olgan bola maxsus sovg'a bilan taqdirlanadi.

XULOSA

Interaktiv o'quv platformalarining dars jarayoniga joriy etilishi bolalar uchun ta'limni yanada qiziqarli va samarali qiladi. Google Forms, Kahoot, Quizizz, ClassDojo kabi platformalar orqali bolalarning bilim olish jarayoni o'yin shaklida tashkil etiladi, bu esa ularning ta'limga bo'lgan qiziqishini oshiradi. Ushbu texnologiyalar bolalarning individual yondashuv asosida ta'lim olishlariga, o'z ijodiy qobiliyatlarini namoyon etishlariga va o'qituvchilar bilan interaktiv aloqada bo'lishlariga yordam beradi.

Zamonaviy maktabgacha ta'limda bu kabi platformalardan unumli foydalanish natijasida bolalar bilim olishni oson va qiziqarli jarayonga aylantiradi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Hasanboyeva O., Jo'rayev R. “Maktabgacha ta'lim metodikasi” – Toshkent: O'qituvchi, 2021.
2. Axmedova G. “Interaktiv o'qitish texnologiyalari va ularning amaliyoti” – Toshkent: Fan, 2019.
3. Mayer R. E. "Multimedia Learning" – Cambridge University Press, 2020.
4. Papert S. "Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas" – Basic Books, 1993.