

**MAKTABGACHA KATTA YOSHDAGI BOLALARDA KASBLAR
HAQIDAGI TASAVVURLARNI KENGAYTIRISHDA ELEKTRON
O‘YINLARNING AHAMIYATI**

Mirzoyeva Nigora Shavkatjonovna

SamDPI pedagogika kafedrası o‘qituvchisi

n_mirzoyeva@gmail.ru

Xakimova Istoda Xolmurzo qizi

SamduUF Maktabgacha talim

yo‘nalishi talabasi i_xakimova53@gmail.ru

Annotatsiya: Maqolada maktabgacha ta’limda katta yoshdagi bolalarda kasblar to‘g‘risidagi tasavvurlarini shakllantirish jarayonida elektron o‘yinlardan foydalanishning o‘rni va ahamiyati qisqacha tahlil qilingan bo‘lib, elektron o‘yinlarning ta’limiy yo‘nalishi, bolalarning qiziqishi va bilish faolligini oshirishdagi roli, shuningdek, kasblar dunyosini modellashtirish hamda rolli faoliyat orqali tushunchalarni mustahkamlash mexanizmlari ham muxtasar ko‘rib chiqilgan. Mazkur yondashuv maktabgacha ta’lim jarayonida o‘yin texnologiyalarini samarali joriy etishning nazariy-pedagogik asoslarini ochib berishida yordam beradi.

Kalit so‘zlar: Elektron o‘yinlar, maktabgacha yosh, kasblar haqidagi tasavvur, interaktiv o‘qitish, raqamli texnologiyalar, o‘yin faoliyati, rolli modellashtirish, bilish jarayoni, kasbga yo‘naltirish.

Maktabgacha ta’limda bolalarning kasblar haqidagi dastlabki tasavvurlarini shakllantirish ularning ijtimoiy moslashuvi va kelajakdagi kasbiy yo‘nalishiga tayanch yaratadi. Katta yoshdagi bolalarda bu jarayonni zamonaviy vositalar orqali tashkil etish muhim bo‘lib, raqamli texnologiyalar

rivoji fonida elektron o'yinlar samarali pedagogik resurs sifatida ajralib turadi. Elektron o'yinlar interaktivligi, real hayotga yaqin ssenariylari va vizual modellashtirish imkoniyati orqali bolalarda turli kasblar mazmunini tabiiy va qiziqarli shaklda anglashga yordam beradi.

Raqamli ta'lim muhiti shakllanib borayotgan hozirgi davrda elektron o'yinlar maktabgacha ta'limning ajralmas qismiga aylanib bormoqda. Bolalar psixologiyasiga ko'ra, 5–7 yosh oralig'idagi tarbiyalanuvchilar atrof-muhitni idrok etishda ko'proq ko'rgazmalilik, obrazlilik va faol harakatlarga tayanadilar. Elektron o'yinlar aynan shu tabiiy ehtiyojni qondiradi: rang-barang grafikalar, harakat animatsiyalari, ovozli effektlar, jonli ssenariylar bolaning diqqatini jalb etib, o'quv faoliyatini qiziqarli jarayonga aylantiradi.

Maktabgacha katta yoshdagi bolalarda kasblar haqidagi tasavvurlar hali shakllanish bosqichida bo'ladi. Bu jarayonda elektron o'yinlar kasblar olamini vizual va dinamik tarzda ochib berib, real hayotdagi mehnat jarayonlarini bolaning idrokiga yaqinlashtiradi. Masalan, shifokor, quruvchi, o't o'chiruvchi yoki oshpaz haqidagi o'yinlar ularning asosiy vazifalari, mehnat qurollari, ish jarayonidagi ketma-ketlikni bolaga tushunarli ko'rinishda tasvirlaydi. Natijada bola "ko'rib – o'ynab – anglaydi" tamoyili asosida kasb mazmunini o'zlashtiradi.

Shuningdek, elektron o'yinlar bolaning faol ishtirokiga asoslangan konstruktiv ta'lim muhitini yaratadi. Bola o'yinda mustaqil qaror qabul qiladi, xatolarini tuzatadi, yangi vazifalarni bajaradi va o'z harakat natijasini darhol ko'radi. Bu esa metakognitiv jarayonlar — o'z fikrini nazorat qilish, o'z faoliyatini baholash, kelgusi harakatni rejalashtirish kabi ko'nikmalarni shakllantiradi. Mazkur qobiliyatlar keyinchalik kasbiy o'zini anglash va maqsad belgilash jarayonlari uchun muhim tayanch bo'lib xizmat qiladi.

Bolaning individual rivojlanish sur'atiga moslashuvchanligidir. Har bir bola o'yin jarayonini o'z qobiliyati, e'tibor davomiyligi va qiziqishiga ko'ra boshqaradi. Bu esa ta'limni shaxsga yo'naltirilgan tamoyil asosida tashkil qilish imkonini beradi. Shu nuqtai nazardan, elektron o'yinlar maktabgacha ta'limda didaktik vosita, rivojlantiruvchi texnologiya, kommunikativ platforma va kasblar olamiga yo'naltiruvchi maydon sifatida yangicha pedagogik qiymat kasb etadi. Elektron o'yinlarning pedagogik imkoniyatlari keng va ko'p qirrali bo'lib, ular bolalarda kasblar haqidagi bilimlarni tizimli shakllantirishga xizmat qiladigan bir nechta funksiyalarni bajaradi.

✓ **Kognitiv (bilish) funksiyasi-** Bu funksiya o'yinlarning asosiy pedagogik vazifalaridan biri bo'lib, bolalarga kasb mohiyati, vazifalari, mehnat qurollari va faoliyat mazmunini tushuntirishga qaratilgan. Masalan, "Shifokor klinikasi", "Quruvchi uyi", "Yong'in xizmati" kabi o'yinlar bola ongida real mehnat jarayonining virtual modelini yaratadi. Bola bosqichma-bosqich vazifalarni bajarib, kasbning mazmuniy va amaliy tomonlarini o'zlashtiradi. Bu jarayon bolada sabab-oqibat bog'liqligini tushunishga, ketma-ketlikni anglashga, amaliy tafakkurni shakllantirishga yordam beradi.

✓ **Motivatsion funksiyasi-** Elektron o'yinlarda rang-barang grafiklar, mukofot tizimlari, qiyinchilik darajasi, yangi ssenariylar ochilishi kabi elementlar mavjud bo'lib, ular bolaning ichki motivatsiyasini yuqori darajada qo'llab-quvvatlaydi. Bola o'z harakatining natijasini ko'rib, davomiy o'rganishga undaladi. Kasblar haqidagi o'yinlar orqali bolada o'sha kasbga nisbatan qiziqish uyg'onishi — motivatsion funksiyaning eng muhim natijasidir.

✓ **Ijtimoiy-rol funksiyasi-** Ko'plab elektron o'yinlar rolli modellashtirishga asoslanadi. Bola virtual muhitda o'zini shifokor, o'qituvchi, haydovchi, politsiyachi, qutqaruvchi yoki oshpaz obrazida sinab ko'radi. Bu

jarayon ijtimoiy rollarni anglash, mas'uliyatni his qilish, jamiyatdagi kasblar o'rtasidagi bog'liqlikni tushunish kabi muhim ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantiradi.

✓ **Kommunikativ funksiyasi-** Juftlik yoki guruh tarzida o'ynaladigan ko'plab o'yinlar hamkorlik qilish, birgalikda qaror qabul qilish, nizoli vaziyatlarni hal qilish, fikr almashish kabi kommunikativ ko'nikmalarni rivojlantiradi. Bolalar birgalikda maqsad sari intiladi, bu esa kasbga yo'naltirilgan ijtimoiy kompetensiyani shakllantiradi.

✓ **Emotsional-regulyativ funksiyasi-** Elektron o'yinlar quvonch, qiziqish, hayrat, muvaffaqiyat kabi ijobiy emotsiyalarni uyg'otadi. Bolaning o'z muvaffaqiyatini sezishi undagi o'ziga bo'lgan ishonchni mustahkamlaydi. Kasblar haqidagi ijobiy emotsional tajribalar keyinchalik ularning kasbga munosabatini shakllantirishda muhim ahamiyatga ega.

Maktabgacha yoshdagi bolalar ta'limida elektron o'yinlar samarali qo'llanilganda quyidagi natijalarga erishish mumkin:

1. Kognitiv rivojlanishning yaxshilanishi

- Bolalar diqqatini jamlash, xotira va tafakkur qobiliyatini oshiradi.
- Muammolarni hal qilish va mantiqiy fikrlash ko'nikmalarini rivojlantiradi.

2. Til va muloqot ko'nikmalarining rivojlanishi

- Elektron o'yinlar orqali so'z boyligi va nutq ifodalari kengayadi.
- Bolalar boshqalar bilan o'yin davomida fikr almashish orqali ijtimoiy muloqot ko'nikmalarini mustahkamlaydi.

3. Motorika va koordinatsiya rivoji

- Sensorli ekranlar va interaktiv o'yinlar bolalarning qo'l-oyoqlari koordinatsiyasini yaxshilaydi.
- Aniq harakatlarni bajarish orqali motorik qobiliyatlar oshadi.

4. Motivatsiya va o‘z-o‘zini rag‘batlantirish

- O‘yin jarayoni qiziqarli bo‘lgani sababli bolalar o‘rganishga yuqori motivatsiya bilan kirishadi.
- Muvaffaqiyatga erishganlik hissi ularni yangi bilimlar olishga undaydi.

5. Ijtimoiy va emosional rivojlanish

- Hamkorlik va o‘zaro yordam orqali bolalar ijtimoiy ko‘nikmalarni egallaydi.
- O‘yin orqali stress va charchoq kamayadi, hissiy barqarorlik oshadi.

6. Texnologik savodxonlikni oshirish

- Bolalar dastlabki texnologik ko‘nikmalarni egallaydi, zamonaviy qurilmalar bilan ishlashga o‘rganadi.

Umuman olganda maktabgacha ta’lim jarayoniga elektron o‘yinlarni integratsiya qilish bolalarning kasblar haqidagi tasavvurlarini shakllantirishda innovatsion va pedagogik jihatdan samarali yondashuv sifatida e’tirof etiladi. Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatadiki, elektron o‘yinlar nafaqat bilim manbai, balki bolaning bilish, emotsional va ijtimoiy rivojlanishini kompleks qo‘llab-quvvatlaydigan ko‘p funksiyali raqamli vositadir. Elektron o‘yinlarning o‘z ichiga olgan kognitiv yuklamasi bola tafakkurining rivojlanishiga xizmat qiladi: kasb faoliyatini kuzatish, muammoli vaziyatlarga yechim topish, vazifalarni bosqichma-bosqich bajarish orqali bolada real mehnat jarayonlari haqidagi elementar, ammo hayotiy asosga ega bo‘lgan bilimlar shakllanadi. O‘yin muhiti bolaning o‘z-o‘zini boshqarish, tanlov qilish, natijani baholash kabi metakognitiv jarayonlarni faollashtiradi. Bu jarayonlar esa kelajakda kasbiy o‘zini anglash va qaror qabul qilish ko‘nikmalariga zamin yaratadi.

Metodik yondashuvlar shuni ko‘rsatadiki, elektron o‘yinlarni pedagogik jarayonga to‘g‘ri integratsiya qilish ularning samaradorligini

sezilarli darajada oshiradi. Elektron o‘yinlar boshqa ta’limiy faoliyatlar bilan uyg‘unlashganda bolalarda kasblar olamiga nisbatan barqaror qiziqish va ongli munosabat shakllanadi. Ular bolalarning intellektual, emotsional, ijtimoiy va ijodiy rivojlanishini qo‘llab-quvvatlab, kelgusida kasbiy yo‘nalishning shakllanishi uchun zarur poydevorni yaratadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Maktabgacha ta’lim konsepsiyasi. — Toshkent, 2021.
2. Abdullayeva R., Maktabgacha yoshdagi bolalar psixologiyasi. — T., 2020.
3. Xudoyberdiyeva D. Elektron ta’lim texnologiyalari. — Toshkent, 2022.
4. UNESCO. Early childhood education and digital development. — 2021.