"Filologiya va pedagogikada yangicha ilmiy izlanishlar: an'anaviylikdan zamonaviylikka"

UO'K: 373.2

MAKTABGA TAYYORLOV GURUHLARIDA BOLALAR GRAFOMOTORIKASINI RIVOJLANTIRISHNING DIDAKTIK O'YIN TEXNOLOGIYALARI

Jumayev Sanjar Soatmumin o'g'li
Termiz davlat pedagogika instituti
Pedagogika kafedrasi o'qituvchisi
ORCID: 0009-0007-2783-002X
E-mail: jumayevsanjar44@gmail.com

Annotatsiya:

Maqolada maktabga tayyorlov guruhlarida bolalar grafomotorikasini rivojlantirishda didaktik o'yin texnologiyalaridan foydalanishning nazariy-metodik asoslari yoritilgan. Maktabgacha ta'limga oid normativ hujjatlar asosida muammoning dolzarbligi ochib berilgan. O'yin nazariyasi, madaniy-tarixiy yondashuv va sensor tarbiya g'oyalari asosida didaktik o'yinning grafomotorikani rivojlantirishdagi imkoniyatlari asoslangan. Grafomotor yo'nalishdagi didaktik o'yinlar besh guruhga tasniflangan: barmoq va manipulyativ, sensor-taktil, grafik, konstruktiv va ritmik-harakatli o'yinlar. Didaktik o'yinni tashkil etishning to'rt bosqichli texnologiyasi va ularni tanlash tamoyillari taklif etilgan.

Kalit so'zlar:

Didaktik o'yin, o'yin texnologiyasi, grafomotorika, maktabga tayyorlov guruhi, mayda motorika, sensor tarbiya, maktabgacha yoshdagi bola.

Аннотация:

В статье раскрыты теоретико-методические основы использования дидактических игровых технологий для развития графомоторики детей в подготовительных к школе группах. Актуальность проблемы раскрыта на основе нормативных документов в сфере дошкольного образования. На основе теории игры, культурно-исторического подхода и идей сенсорного воспитания обоснованы возможности дидактической игры в развитии графомоторики. Дидактические игры графомоторной направленности классифицированы на пять групп: пальчиковые и манипулятивные, сенсорно-тактильные, графические, конструктивные и ритмико-двигательные. Предложены четырёхэтапная технология организации дидактической игры и принципы её выбора.

Ключевые слова:

Дидактическая игра, игровая технология, графомоторика, подготовительная к школе группа, мелкая моторика, сенсорное воспитание, ребёнок дошкольного возраста.

Abstract:

The article sets out the theoretical and methodological foundations for using didactic game technologies to develop children's graphomotor skills in school-preparation groups. The relevance of the problem is shown on the basis of regulatory documents on preschool education. Drawing on play theory, the cultural-historical approach and the ideas of sensory education, the potential of didactic games for developing graphomotor skills is substantiated. Graphomotor didactic games are classified into five groups: finger and manipulative, sensory-tactile, graphic, constructive and rhythmic-movement games. A four-stage technology for organising a didactic game and principles for selecting games are proposed.

Key words:

Didactic game, game technology, graphomotor skills, school-preparation group, fine motor skills, sensory education, preschool child.

KIRISH

Maktabgacha yoshdagi bola uchun o'yin shunchaki ermak emas, balki dunyoni bilish va o'z imkoniyatlarini sinab ko'rishning asosiy yo'lidir. Bola o'yinda zerikarli mashqni ham qiziqish bilan, ko'p marta takrorlashga tayyor bo'ladi. Shu sababli grafomotorikani rivojlantirish kabi uzoq va bosqichma-bosqich mashq qilishni talab etadigan vazifani o'yin orqali hal qilish eng tabiiy va samarali yo'l hisoblanadi.

O'zbekiston Respublikasining "Maktabgacha ta'lim va tarbiya to'g'risida"gi Qonunida maktabgacha ta'lim va tarbiya bolaning yosh va individual xususiyatlarini hisobga olgan holda tashkil etilishi belgilangan [1]. "Ta'lim to'g'risida"gi Qonunda esa ta'lim jarayonida zamonaviy pedagogik texnologiyalardan foydalanish talab etiladi [2].

Prezidentning 2019-yil 8-maydagi PQ-4312-son Qarori bilan tasdiqlangan maktabgacha ta'lim tizimini 2030-yilgacha rivojlantirish konsepsiyasida bolaga yo'naltirilgan, o'yin asosidagi ta'lim yondashuvlarini joriy etish va maktabgacha ta'lim mazmunini takomillashtirish vazifasi qo'yilgan [3]. "O'zbekiston — 2030" strategiyasida ham bolalarni maktabga sifatli tayyorlash ustuvor maqsad sifatida belgilangan [4].

Biroq tayyorlov guruhlarida grafomotor mashg'ulotlar ko'pincha "maktabga o'xshatib", ya'ni stol atrofida daftarga harf elementlarini ko'chirib yozish shaklida o'tkaziladi. Bunday mashg'ulotlar bolaning yosh xususiyatlariga mos kelmaydi, tez charchatadi va yozishga nisbatan salbiy munosabat uyg'otishi mumkin. Didaktik

o'yinlar esa ko'pincha tasodifiy tanlanadi va grafomotorikaning muayyan komponentiga maqsadli yo'naltirilmaydi.

Shunday qilib, didaktik o'yinning grafomotorikani rivojlantirishdagi katta imkoniyatlari bilan bu imkoniyatlardan tizimli foydalanish texnologiyasining yetarli ishlab chiqilmaganligi o'rtasida ziddiyat mavjud.

Tadqiqotning maqsadi – maktabga tayyorlov guruhlarida bolalar grafomotorikasini rivojlantirishning didaktik o'yin texnologiyalarini nazariy jihatdan asoslash va tizimlashtirish.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODOLOGIYA

O'yin nazariyasi. D.B. Elkonin o'yinni maktabgacha yoshdagi bolaning yetakchi faoliyati sifatida tahlil qilgan. Uning fikricha, o'yinda bolaning ixtiyoriy xulqi, qoidaga bo'ysunish qobiliyati va o'zini boshqarishi shakllanadi [6]. Bu xulosa grafomotorika uchun ayniqsa muhim, chunki yozish harakati qat'iy qoidaga – chiziq yo'nalishi, kattaligi va joylashuviga bo'ysunishni talab etadi.

Madaniy-tarixiy yondashuv. L.S. Vigotskiy o'yinni bola rivojlanishining yaqin rivojlanish zonasini yaratuvchi faoliyat deb hisoblagan. Uning fikricha, o'yinda bola go'yo o'z yoshidan bir bosh baland bo'ladi, ya'ni oddiy hayotda qila olmaydigan narsani o'yinda bajaradi [5]. E. Bodrova va D. Leong bu g'oyani maktabgacha ta'lim amaliyotiga tatbiq etib, o'yinni o'zini boshqarish va o'qishga tayyorgarlikni rivojlantirishning asosiy vositasi sifatida ko'rsatgan [8].

Sensor tarbiya. M. Montessori bolaning qo'lini yozishga sensor materiallar orqali tayyorlash g'oyasini ilgari surgan. Uning tizimida bola g'adir-budur harflarni barmoq bilan aylanib chiqadi, geometrik ramkalarni chizadi va shu orqali harakat va shaklni his qilish yo'li bilan o'zlashtiradi [9].

Pedagogik texnologiyalar. O'.Q. Tolipov va M. Usmonboyeva pedagogik texnologiyani maqsadga kafolatli erishishni ta'minlovchi, oldindan loyihalangan jarayon sifatida talqin qiladi [7]. Bu yondashuvga ko'ra, didaktik o'yin ham tasodifiy emas, balki aniq maqsad, tuzilma va natijaga ega texnologiya sifatida tashkil etilishi kerak.

Zamonaviy tadqiqotlar. L. Dinehart va L. Manfra maktabgacha yoshda mayda motorika darajasi, ayniqsa grafik ko'nikmalar keyingi yillardagi o'qish va matematika natijalari bilan bog'liqligini ko'rsatgan [10]. Bu natija grafomotorikani maktabgacha davrda maqsadli rivojlantirish zarurligini tasdiqlaydi.

Tahlil shuni ko'rsatadiki, o'yinning rivojlantiruvchi salohiyati va grafomotorikaning ahamiyati alohida-alohida yaxshi asoslangan. Biroq grafomotorikani rivojlantirishga yo'naltirilgan didaktik o'yinlarning tasnifi va ularni tashkil etish texnologiyasi yetarli ishlab chiqilmagan.

Tadqiqot metodologiyasi. Tadqiqotning metodologik asosini faoliyatli, shaxsga yo'naltirilgan va texnologik yondashuvlar tashkil etadi. Tadqiqotda nazariy tahlil, qiyosiy tahlil, tasniflash, tizimlashtirish va pedagogik loyihalash usullari qo'llanildi.

NATIJALAR VA MUHOKAMA

1. Didaktik o'yinning grafomotorikani rivojlantirishdagi imkoniyatlari. Nazariy tahlil asosida didaktik o'yinning uch asosiy imkoniyati aniqlandi. Birinchidan, o'yin motivatsiya yaratadi: bola chiziq chizishni mashq sifatida emas, o'yin vazifasi sifatida qabul qiladi. Ikkinchidan, o'yin qoida orqali harakatni boshqarishga o'rgatadi: "yo'ldan chiqma", "quyonni uyiga olib bor" kabi o'yin qoidalari aslida grafomotor talablarning o'yinga aylangan ko'rinishidir. Uchinchidan, o'yin ko'p marta takrorlashni charchatmaydigan qiladi, bu esa harakatni avtomatlashtirish uchun zarur.

2. Didaktik o'yinlar tasnifi. Grafomotor ko'nikmaning komponentlari asosida didaktik o'yinlar besh guruhga ajratildi (1-jadval).

1-jadval

Grafomotorikani rivojlantiruvchi didaktik o'yinlar tasnifi

O'yinlar guruhi	Rivojlantiradigan komponent	O'yin namunalari
Barmoq va manipulyativ	Motor-texnik: barmoq kuchi va aniqligi	Barmoq o'yinlari va she'rlar, munchoq terish, ip o'tkazish, qisqichlar bilan o'yin
Sensor-taktil	Shaklni his qilish va kinesteziya	Qum va yormada chizish, g'adir-budur shakllarni barmoq bilan aylanib chiqish, "Sehrli xalta"
Grafik	Vizual-motor va fazoviy-perseptiv	Labirintlar, nuqtalarni tutashtirish, "Yo'lni chiz", trafaret bo'yicha chizish, grafik diktant
Konstruktiv	Fazoviy tasavvur va qo'l harakatlari muvofiqligi	Mozaika, cho'plardan shakl yasash, plastilindan harf elementlarini yasash
Ritmik-harakatli	Ritmik-dinamik: harakat sur'ati va bir tekisligi	She'r yoki musiqa ritmida naqsh chizish, "Yomg'ir tomchilari", "To'lqinlar"

Har bir guruh grafomotorikaning muayyan komponentini ustuvor rivojlantiradi. Shu sababli tarbiyachi bir guruh bilan cheklanmasdan, bolaning zaif komponentiga qarab turli guruhdagi o'yinlarni uyg'unlashtirishi kerak.

3. Didaktik o'yinni tashkil etish texnologiyasi. Har bir grafomotor o'yin to'rt bosqichli tuzilishga ega bo'lishi taklif etiladi (2-jadval).

2-jadval

Grafomotor yo'nalishdagi didaktik o'yinni tashkil etish texnologiyasi

Bosqich	Tarbiyachi faoliyati	Bola faoliyati
1. O'yin vaziyatini yaratish	Syujet va o'yin vazifasini taqdim etadi ("Jo'jalar onasini topishi kerak")	Qiziqadi, o'yin vazifasini qabul qiladi
2. Harakatni ko'rsatish	Harakat namunasini ko'rsatadi va so'z bilan izohlaydi	Kuzatadi, havoda yoki barmoq bilan takrorlaydi
3. O'yin harakati	Yordam beradi, qiyinlashtiradi yoki yengillashtiradi	Qalam bilan o'yin vazifasini bajaradi
4. Natijani baholash	Natijani o'yin syujeti orqali baholaydi ("Hamma jo'jalar uyiga yetdimi?")	O'z ishini namuna bilan solishtiradi, xatosini topadi

Bu texnologiyada o'yin syujeti harakatni boshqarish vositasi bo'lib xizmat qiladi. Bola chiziqni to'g'ri chizish kerakligini tarbiyachining talabi sifatida emas, o'yin mantiqi sifatida qabul qiladi. To'rtinchi bosqich esa bolada o'zini nazorat qilish ko'nikmasini shakllantiradi, bu E. Bodrova va D. Leongning o'yin orqali o'zini boshqarishni rivojlantirish haqidagi g'oyasiga [8] mos keladi.

4. O'yinlarni tanlash tamoyillari. Didaktik o'yinlarni tanlash va qo'llashda quyidagi tamoyillarga amal qilish lozim:

1. **Maqsadlilik.** Har bir o'yin grafomotorikaning aniq komponentini rivojlantirishga yo'naltirilgan bo'lishi kerak.

2. **Bosqichma-bosqichlik.** O'yinlar yirik harakatlardan nozik harakatlarga, sensor tajribadan grafik harakatga qarab tanlanadi.

3. **Xilma-xillik.** Bir xil harakat turli o'yin syujetlarida takrorlanadi, shunda bola zerikmaydi.

4. **Me'yoriylik.** Grafik o'yinlarning davomiyligi yosh me'yoriga mos bo'lishi va harakatli o'yinlar bilan almashinishi kerak.

5. **Muvaffaqiyat holatini yaratish.** O'yin har bir bola uchun bajarib bo'ladigan darajada tanlanadi, shunda bolada ishonch va qiziqish saqlanadi.

5. O'yin jarayonida tarbiyachining roli. Didaktik o'yinning samarasi ko'p jihatdan tarbiyachining o'yindagi pozitsiyasiga bog'liq. Nazariy tahlil asosida tarbiyachining uch asosiy roli ajratildi.

Birinchisi – **o'yin tashkilotchisi** roli. Tarbiyachi o'yin syujetini o'ylab topadi, materiallarni tayyorlaydi va o'yin vazifasini bolaga qiziqarli tarzda taqdim etadi. Bunda syujet bolalarning hayotiy tajribasiga yaqin bo'lishi – ertak qahramonlari, hayvonlar, transport vositalari kabi tanish obrazlardan foydalanish – bolaning o'yinga tez kirishishini ta'minlaydi.

Ikkinchisi – **o'yin sherigi** roli. L.S. Vigotskiy ta'kidlaganidek, bola o'yinda kattalar bilan hamkorlikda o'z imkoniyatidan yuqoriroq vazifani bajara oladi [5]. Shu sababli tarbiyachi o'yinni chetdan kuzatib turuvchi emas, uning ishtirokchisi bo'lishi kerak. U o'yin qahramoni nomidan gapirib, harakat namunasini ko'rsatishi, qiyinchilikda bolaga o'yin ichida yordam berishi mumkin. Masalan, "Quyoncha yo'ldan adashib qoldi, keling, unga yo'lni birga ko'rsataylik" degan murojaat bolaga to'g'ridan-to'g'ri tanbeh berishdan ko'ra samaraliroq bo'ladi.

Uchinchisi – **kuzatuvchi va tahlilchi** roli. O'yin davomida tarbiyachi har bir bolaning qalamni qanday ushlashi, harakat yo'nalishini qanday tanlashi va qiyinchilikda qanday yo'l tutishini kuzatadi. Bu kuzatuvlar keyingi o'yinlarni tanlash va bolaga individual yordam ko'rsatish uchun asos bo'ladi.

Bu uch rol o'yin davomida almashinib turadi. O'yin boshida tashkilotchi roli, o'yin jarayonida sherik roli, uning yakunida esa tahlilchi roli ustuvor bo'ladi. E. Bodrova va D. Leong ko'rsatganidek, kattalarning yordami asta-sekin kamayib borishi va bolaning mustaqilligi oshib borishi o'yin orqali o'zini boshqarishni rivojlantirishning asosiy shartidir [8].

5. Tayyorlov guruhidagi o'ziga xoslik. Tayyorlov guruhida grafik o'yinlar ulushi oshib boradi, chunki bola daftar katagida ishlashga tayyorlanishi kerak. Biroq D.B. Elkonin ko'rsatganidek, bu yoshda o'yin hali ham yetakchi faoliyat bo'lib qoladi [6]. Shu sababli hatto grafik diktant yoki daftar katagidagi naqshlar ham o'yin syujeti bilan boyitilishi lozim. Taklif etilgan tasnif va texnologiyaning ilmiy yangiligi shundaki, unda didaktik o'yinlar grafomotor ko'nikma komponentlariga aniq bog'langan va o'yin syujeti harakatni boshqarish vositasiga aylantirilgan.

XULOSA

O'tkazilgan nazariy tadqiqot asosida quyidagi xulosalarga kelindi.

Birinchidan, maktabgacha ta'limga oid normativ hujjatlar [1; 2; 3] bolaning yosh xususiyatlariga mos, o'yin asosidagi ta'lim yondashuvlarini joriy etishni talab etadi. Grafomotorikani rivojlantirishda bu talab didaktik o'yin texnologiyalari orqali amalga oshiriladi.

Ikkinchidan, didaktik o'yin grafomotorikani rivojlantirishda motivatsiya yaratadi, qoida orqali harakatni boshqarishga o'rgatadi va ko'p marta takrorlashni charchatmaydigan qiladi.

Uchinchidan, grafomotor yo'nalishdagi didaktik o'yinlar besh guruhga bo'linadi: barmoq va manipulyativ, sensor-taktil, grafik, konstruktiv va ritmik-harakatli o'yinlar.

To'rtinchidan, o'yinni tashkil etishning to'rt bosqichli texnologiyasi, beshta tanlash tamoyili hamda tarbiyachining tashkilotchi, sherik va tahlilchi rollari grafomotor mashg'ulotlarni tizimli va maqsadli olib borish imkonini beradi.

Takliflar:

1. Tayyorlov guruhlari uchun grafomotor ko'nikma komponentlari bo'yicha tizimlashtirilgan didaktik o'yinlar to'plamini yaratish.

2. Grafik mashg'ulotlarni o'yin syujetlari bilan boyitish va ularni harakatli o'yinlar bilan almashtirib borish.

3. Tarbiyachilar uchun grafomotor o'yinlarni tashkil etish texnologiyasi bo'yicha metodik tavsiyalar ishlab chiqish.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO‘YXATI.

1. O'zbekiston Respublikasining "Maktabgacha ta'lim va tarbiya to'g'risida"gi Qonuni. 2019-yil 16-dekabr, O'RQ-595-son // https://lex.uz/docs/4646908

2. O'zbekiston Respublikasining "Ta'lim to'g'risida"gi Qonuni. 2020-yil 23-sentabr, O'RQ-637-son // Qonunchilik ma'lumotlari milliy bazasi.

3. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining "O'zbekiston Respublikasi maktabgacha ta'lim tizimini 2030-yilgacha rivojlantirish konsepsiyasini tasdiqlash to'g'risida"gi Qarori. 2019-yil 8-may, PQ-4312-son // https://lex.uz/docs/4327235

4. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining "«O'zbekiston — 2030» strategiyasi to'g'risida"gi Farmoni. 2023-yil 11-sentabr, PF-158-son // https://lex.uz/docs/6600413

5. Выготский Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–76.

6. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1978. – 304 с.

7. Tolipov O'.Q., Usmonboyeva M. Pedagogik texnologiyalarning tatbiqiy asoslari. – Toshkent: Fan, 2006.

8. Bodrova E., Leong D.J. Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education. – 2nd ed. – Upper Saddle River, NJ: Pearson, 2007.

9. Montessori M. The Montessori Method. – New York: Frederick A. Stokes, 1912.

10. Dinehart L., Manfra L. Associations between low-income children's fine motor skills in preschool and academic performance in second grade // Early Education and Development. – 2013. – Vol. 24, No. 2. – P. 138–161