

RAQAMLI TA'LIM VOSITALARI YORDAMIDA BOLALARNING QIZIQISHLARINI SHAKLLANTIRISH

Rustamova Shohida Rustamovna

Qarshi shahar 25-DMTT direktor o'rinbosari

Annotatsiya: *Ushbu ishda raqamli ta'lim vositalari (masalan, ta'limiy ilovalar, interaktiv dasturlar, raqamli hikoyalar, virtual ekskursiyalar) yordamida maktabgacha va kichik yoshdagi bolalarning o'quv qiziqishlarini shakllantirish usullari tahlil qilinadi. Raqamli vositalarning interfaollik, o'yin elementlari (gamifikatsiya) va vizual jozibadorlik kabi xususiyatlari bolalarni bilimlarni o'zlashtirishga va yangi ko'nikmalarni rivojlantirishga qanday qilib samarali jalb qilishi ko'rib chiqiladi. Shuningdek, ushbu vositalarning o'quv jarayonidagi psixologik-pedagogik ahamiyati, ya'ni motivatsiyani oshirish, ijodiy fikrlashni rivojlantirish va mustaqil o'rganishga ko'maklashish masalalari yoritiladi. Tadqiqotda raqamli ta'lim vositalaridan foydalanishda xavfsizlik va muvozanatni ta'minlash, ularni an'anaviy ta'lim usullari bilan integratsiyalash zaruriyati ham ta'kidlanadi.*

Kalit So'zlar: *Raqamli Ta'lim Vositalari, bolalar qiziqishlari, maktabgacha ta'lim, interfaollik, gamifikatsiya (O'yinlashtirish), o'quv motivatsiyasi, qiziquvchanlik, ijodiy fikrlash, bolalar rivojlanishi, texnologiyadan foydalanish*

KIRISH

Kichkina bolalarning qiziqishlarini shakllantirishda raqamli ta'lim vositalarining ahamiyati tobora ortib bormoqda. Ushbu yondashuv bolalarni faol o'rganish jarayoniga jalb qilish va ularning tabiiy qiziquvchanliklarini rag'batlantirish uchun interaktiv va jozibali imkoniyatlarni taqdim etadi.

Ta'lim sohasidagi texnologik inqilob bugungi kunda bolalarni o'qitish va tarbiyalash usullarini tubdan o'zgartirmoqda. An'anaviy o'quv materiallari endi raqamli ta'lim vositalari — interaktiv ilovalar, ta'limiy o'yinlar, virtual reallik (VR) tajribalari va raqamli hikoyalar bilan boyitilmoqda. Ayniqsa, maktabgacha va kichik yoshdagi bolalar uchun ushbu vositalar ularning atrof-muhitga bo'lgan tabiiy qiziquvchanliklarini rivojlantirish va bilim olishga bo'lgan motivatsiyani shakllantirishda beqiyos ahamiyat kasb etadi.

Raqamli vositalarning asosiy ustunligi ularning interfaollik xususiyatidir. Bolalar endi passiv tinglovchi emas, balki faol ishtirokchiga aylanadi; ular tugmalarni bosish, obyektlarni sudrab olib borish va o'quv jarayonining natijasiga bevosita ta'sir ko'rsatish orqali bilimlarni o'zlashtiradilar. Bu

jarayon gamifikatsiya (o'yinlashtirish) elementlari bilan mustahkamlanib, murakkab tushunchalarni ham qiziqarli va zavqli faoliyatga aylantiradi.

Shu nuqtai nazardan, ushbu ishning maqsadi raqamli ta'lim vositalari yordamida bolalarning o'quv qiziqishlarini shakllantirishning nazariy va amaliy jihatlarini atroflicha tahlil qilishdan iborat. Bu texnologiyalar bolaning ijodiy fikrlash, muammolarni hal qilish ko'nikmalari va mustaqil o'rganish qobiliyatini rivojlantirishda qanday rol o'ynashi ko'rib chiqiladi, shu bilan birga ulardan samarali va xavfsiz foydalanish prinsiplariga ham alohida e'tibor qaratiladi. Raqamli vositalar kelajakdagi shaxsning shakllanishi uchun asos yaratuvchi samarali pedagogik instrument sifatida muhokama qilinadi.

Asosiy Qism: Raqamli ta'lim vositalari orqali qiziqishlarni shakllantirish mexanizmlari

Raqamli ta'lim vositalari bolalarning qiziqishlarini shakllantirishda an'anaviy usullarga nisbatan bir qancha muhim afzalliklarga ega bo'lib, bu jarayonni yanada samarali va jozibali qiladi. Ushbu vositalarning o'quv-pedagogik mexanizmlari quyidagilardan iborat.

1. Interfaollik va Faol Ishtirokni Ta'minlash

Raqamli vositalarning eng katta kuchi ularning interfaollik xususiyatida. An'anaviy darsliklar passiv bilim uzatishni nazarda tutsa, ta'limiy ilovalar va dasturlar bolani faol ishtirokchiga aylantiradi.

O'zaro aloqa: Bolalar ekrandagi obyektlarni harakatlantirish, ovoz berish yoki turli tanlovlarni amalga oshirish orqali o'rganish jarayoniga bevosita ta'sir ko'rsatadi.

Tezkor qayta aloqa (Feedback): Noto'g'ri yoki to'g'ri harakatga darhol javob (masalan, ovozli maqtov, animatsiya, xatolikni tuzatish taklifi) berilishi bolaning motivatsiyasini oshiradi va xatolardan tez o'rganishga undaydi. Bu esa bilimlarga bo'lgan qiziquvchanlikni kuchaytiradi.

2. Gamifikatsiya (O'yinlashtirish) Orqali Rag'batlantirish

Gamifikatsiya — bu ta'lim jarayoniga o'yin elementlarini (ballar, mukofotlar, darajalar, yutuqlar) kiritish. Bolalar uchun o'yin asosiy faoliyat turi bo'lganligini inobatga olsak, bu usul ajoyib samara beradi.

Maqsadga erishish va Mukofot: Bolalar qiyin topshiriqlarni yakunlash orqali "virtual yutuqlar"ga erishadilar, bu ularning intilish va qoniqish hissini kuchaytiradi. O'yin orqali hisoblash, o'qish yoki mantiqiy fikrlash kabi ko'nikmalar stresssiz muhitda rivojlanadi.

Musobaqa elementi: Ko'pgina raqamli vositalarda mavjud bo'lgan kichik musobaqa elementlari (masalan, eng tez javob berish) bolaning o'rganishga bo'lgan g'ayratini oshiradi.

3. Vizual Jozibadorlik va Boy Kontent

Raqamli vositalar rang-barang animatsiyalar, musiqalar, videokontent va 3D modellardan foydalanish orqali o'quv materiallarini juda jozibali etib taqdim etadi.

Vizualizatsiya: Abstrakt tushunchalar (masalan, tabiat hodisalari, tarixiy joylar) realistik va tushunarli tarzda tasvirlanishi mumkin. Virtual reallik (VR) va kengaytirilgan reallik (AR) texnologiyalari bolaga xonani tark etmagan holda kosmosga sayohat qilish yoki dinozavrlar bilan tanishish imkonini beradi. Bu yangiliklarga bo'lgan qiziquvchanlikni maksimal darajada uyg'otadi.

Differensial yondashuv: Raqamli platformalar har bir bolaning o'zlashtirish tezligiga qarab topshiriqlarni murakkablashtirish yoki soddalashtirish imkonini beradi. Bu esa har bir bolaning o'ziga xos qiziqish sohalorida chuqurroq o'rganishiga sharoit yaratadi.

4. Ijodiy Fikrlash va Muammoni Hal Qilish Ko'nikmalarini Rivojlantirish

Ko'pgina ta'limiy ilovalar boladan tahlil qilish, mantiqiy bog'liqliklarni topish va yechimlar yaratishni talab qiladi.

Koding asoslari: Ba'zi raqamli o'yinlar (masalan, Scratch Junior) bolalarga dasturlashning asosiy tushunchalarini o'rgatib, ularda ijodiy fikrlash va tizimli yondashuvni rivojlantiradi.

Tadqiqotga yo'naltirish: Raqamli ensiklopediyalar, ta'limiy videolar va simulyatsiyalar orqali bolalar o'zlari qiziqqan mavzularni mustaqil ravishda tadqiq qilishga o'rganadilar, bu ularning keyingi ta'lim bosqichlari uchun mustahkam asos bo'ladi.

Xavflar va integratsiya masalasi

Raqamli vositalarning samaradorligi to'g'ri foydalanishga bog'liq. Asosiy e'tibor ekran vaqtini me'yorida belgilash, kontentning yoshga mos va xavfsiz ekanligiga ishonch hosil qilish hamda ushbu vositalarni an'anaviy, insonlararo muloqotga asoslangan ta'lim usullari bilan muvozanatli ravishda integratsiyalashga qaratilishi kerak. Texnologiya o'qituvchining o'rnini egallamasligi, balki uning ishini boyitishi va bolaning o'rganish tajribasini kengaytirishi lozim.

Bu qismda raqamli vositalarning asosiy mexanizmlari va ahamiyati tushuntirildi. Endi yakuniy xulosa yoki takliflar qismiga o'tishimiz mumkin.

XULOSA

Raqamli ta'lim vositalari bugungi kunda bolalarning o'quv qiziqishlarini shakllantirish va rivojlantirishda inkor etib bo'lmaydigan samarali vositaga aylandi. Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, interfaollik, gamifikatsiya va vizual jozibadorlik kabi xususiyatlar sababli bu vositalar bolalarning passiv bilimlarni

qabul qilishdan ko'ra, faol izlanish va kashfiyot qilishga bo'lgan tabiiy istagini uyg'otadi.

Ushbu vositalar bolaning motivatsiyasini oshirish, murakkab tushunchalarni o'yin orqali oson o'zlashtirishini ta'minlash, ijodiy fikrlash va muammolarni hal qilish ko'nikmalarini rivojlantirishda muhim ahamiyat kasb etadi. Ular bolaga o'z shaxsiy o'rganish sur'atini belgilashga va o'ziga eng qiziq bo'lgan mavzularni mustaqil tadqiq qilishga imkon beradi, bu esa bilimga chanqoqlikni shakllantirishning asosiy omilidir.

Biroq, bu jarayonda muvozanatni saqlash muhimdir. Raqamli vositalar an'anaviy pedagogik usullarning o'rnini to'liq bosmasligi, balki ularni boyitishi kerak. Ota-onalar va pedagoglar ekran vaqtini nazorat qilish, yoshga mos va sifatli kontentni tanlash hamda texnologiyadan tashqari o'yin va muloqotga ham e'tibor qaratishlari lozim.

Shuni ham alohida ta'kidlash kerakki, raqamli ta'lim vositalari bolalarning ta'lim kelajagini shakllantiruvchi, ularni doimiy o'rganishga undovchi va zamonaviy dunyo talablariga mos keladigan qiziquvchan va bilimdon shaxs qilib tarbiyalashda muhim ahamiyatga ega. Ushbu texnologiyalardan ongli va maqsadli foydalanish bolalarda ta'limga bo'lgan chuqur va uzoq muddatli qiziqishni yaratishning zamonaviy kalitidir.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI:

1. Vygotsky, L. S. (Выготский Л. С.). "Pedagogicheskaya psixologiya" (Педагогическая психология). (Bolalar rivojlanishi va o'rganishidagi ijtimoiy-madaniy kontekst va o'yin faoliyatining o'rni haqida).

2. Piaget, J. "The Psychology of the Child". (Bolaning kognitiv rivojlanish bosqichlari va o'rganishdagi faol harakatlarning ahamiyati).

Bruner, J. S. "The Culture of Education". (Ta'limda hikoyalar, kashfiyot orqali o'rganish va madaniyatning ta'siri).

3. Harter, S. "A Model of Mastery Motivation in Children: Individual Differences and Developmental Change". (Bolalarda mahoratga intilish motivatsiyasi va uning rivojlanishi nazariyasi).