

MAKTABGACHA YOSHDAGI BOLALARNING RIVOJLANISHI UCHUN MAVZULI RIVOJLANTIRUVCHI ROLLI O'YINLAR VA DRAMATIZATSIYA MUHITINI YARATISH

Ulikpanova Aynur Kadirjaqsievna

Ájiniyaznomidagi Nukus Davlat pedagogik institute “maktabgacha talim” kafedrası óqituvchisi.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.14871970>

Annotasiya. Bolalarning rivojlanishida ularning qalbi va ongini yaxshilik va ezgulik egallab, boshqa bolalar bilan birgalikda qiziqarli hikoyalarni eshitib, sahna ko'rinishlarini ko'rish orqali bolalarning har xil mavzularga oid fikrlash imkoniyatini oshirish mumkin. Ta'lim sohasi bundan mustasno emas, so'nggi yillarda o'qituvchilar, tarbiyachilar rolli o'yinlarning keng imkoniyatlarini tan olishni boshladilar. Bu passiv o'rganishni faol o'rganishga moslastirishi, faol bolalarga aylantirishi mumkin, bu esa o'quvchilarga, tarbiyalanuvchilarga tanqidiy fikrlash, muammolarni hal qilish, muloqot qilish va boshqa hayotiy ko'nikmalarda tajriba olish imkonini beradi. Bunday shart-sharoitlarni yaratishda maktabgacha bolalar tarbiyasida ro'lli o'yinlardan foydalangan holda, kerakli muhitni tashkil toptirish haqida so'z boradi.

Kalit so'zlar: Maktabgacha yosh, tarbiya, psixologiya, ro'lli o'yinlar, sahna, bolalar, rivojlanish.

CREATING AN ENVIRONMENT FOR THEMATIC DEVELOPMENTAL ROLE- PLAYING GAMES AND DRAMATIZATION FOR THE DEVELOPMENT OF PRESCHOOL CHILDREN

Abstract. In the development of children, it is possible to increase the possibility of children's thinking on various topics by occupying their hearts and minds with goodness and hearing interesting stories together with other children and seeing scenes. The field of education is no exception, in recent years, teachers, educators have begun to recognize the wide possibilities of role-playing games. It can adapt passive learning to active learning, turning it into active children, which allows students, educators, to experience critical thinking, problem solving, communication and other life skills. When creating such conditions, it is said about the organization of the necessary environment, using Roller Games in the upbringing of preschool children.

Keywords: preschool age, upbringing, psychology, Roll Games, stage, Children, Development.

СОЗДАНИЕ СРЕДЫ ДЛЯ ТЕМАТИЧЕСКИХ РАЗВИВАЮЩИХ РОЛЕВЫХ ИГР И ДРАМАТИЗАЦИИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Аннотация. В развитии детей, когда их сердца и умы заняты добром и добром, можно повысить способность детей думать на самые разные темы, услышав интересные

истории и увидев сценки вместе с другими детьми. Сфера образования не является исключением, в последние годы педагоги, воспитатели стали осознавать широкие возможности сюжетно-ролевых игр. Он может адаптировать пассивное обучение к активному обучению, превращая его в активных детей, позволяя учащимся, учащимся и учащимся приобретать опыт в критическом мышлении, решении проблем, общении и других жизненных навыках. При создании таких условий речь идет об организации необходимой среды с использованием сюжетно-ролевых игр в дошкольном воспитании.

Ключевые слова: дошкольное образование, воспитание, психология, ролевые игры, сцена, дети, развитие.

Bolaning o'sishi va har tomonlama rivojlanib borishi uzluksiz davom etadigan jarayondir.

Uning shaxs sifatida shakllanishi, ilk bor olamni atrofida ashy ova buyumlar orqali anglab, undan ozicha mano topishiga intilishi, qiziqishi va hissiyotlarining rivojlanishini ular oynayotgan oyinlari orqali kuzatish mumkin. Maktabgacha yoshdagi bola uchun bu - hissiy boyitilgan va idrok etilgan tarzda o'rganish uchun ideal sahnadir. Sahna oyini bolani har jihatdan rivojlantiradSahnalashtirilgan har qanday oyin asosida bolaning bilish jarayonida irodaviy – hissiy xususiyati badiiy asardagi gozallikni his qilishi konikmasini to'g'ri

shakllantirib borishga alohida etabor qaratish kerak. Masalan, tarbiyachi bolalarga oqib ertak kitobcha syujetinini o'z sozlarini bilan hikoya qilgan holda, sahna ssenariysinituzadilar, unga mos qogirchoqlarni tanlab, ishtirokchilar ortasida muhokama qilib, rollarni bolib olishadi. Syujetni ro'llarga kirib, ravon va ifodali qilib aytishi kerak. Syujetdagi qogirchoqlar hatti-harakatini ozlashtirishi- har bir imo-ishora va mimikasini korsata bilishi kerak. Syujetli-rolli o'yinlar va sahnalashtirish markazlari bolalar iqtidorini namoyon bo'lishi, o'z mahoratini ko'rsatishi uchun juda qulay muhitdir. Bu markazni - bolaning "Men"ini shakllantiruvchi markaz deb ham atash mumkin. Markazdagi barcha jihozlar bolalar hayotida uchraydigan jihozlar bo'lib, o'yin jarayonida bola ulardan foydalanishni o'rganadi, kasblar bilan yaqindan tanishish imkoniga ega bo'ladi. Shuni alohida korsatish joizki, 1,6 3 yoshlar nutqning rivojlanishi uchun senzitiv davr hisoblanadi. Bu davr aqliy rivojlanishning asosini, idrok va tafakkur harakatlarining yangi korinishlarini tashkil etadi. 1 yoshli bola predmetlarni izchil, sistemali ravishda korib chiqa olmaydi. U asosan predmetning qandaydir bir kozga tashlanib toradigan belgisiga oz etiborini qaratadi va predmetlarni shu belgilariga kora taniydi. Keyinchalik yangi idrok harakatlarining egallanishi bolaning predmetli harakatlarini bajarishdan koz bilan chamalab, harakat qilishiga otishda namoyon boladi, endi u predmetning bolaklarini ushlab kormasdan, balki chamalab idrok eta oladi. 2,5-3 yoshli bola kattalarning korsatgan namunasi, rangi shakli va kattaligiga kora, aynan

shunday predmetlarni chamalab, idrok etgan xolda tugri topa oladi. Bolalar avval shakliga, songra kattaligiga va undan keyingina rangiga qarab ajrata oladilar.

Bu jarayonda bola bir xil xususiyatga ega bolgan juda kup predmetlar mavjudligini tushuna boshlaydi. Lekin, bola rasm chizishni boshlagani davrida predmetlarning rangini etiborga olmaydi va oziga yoqadigan ranglardan foydalanadi. Tadqiqotlarning ko'rsatishicha 2,5-3 yoshli bola 5-6 ta shaklni (doira, kvadrat, uchburchak, to'g'ri burchak, ko'pburchak) va 8 xil rangni (kizil, qovoq sariq, sariq, yashil, kok, siyohrang, oq, qora) idrok etishi mumkin. Rang va shakllarning maqsadga muvofiq ishlatilishi jihatidan turli xil narsalarda turlicha namoyon bolishi sababli, bu yoshdagi bolalar ularni idrok etganlari bilan ularning nomlarini aniq bulishlari va o'z nutqlarida ishlata olishlari birmuncha qiyinroq. Kattalarning bu yoshdagi bolalardan ana shu rang va shakllarni eslab qolishini talab etishlari birmuncha notogridir, buning uchun mos davr 4-5 yoshlar hisoblanadi.

Bola 3 yoshigacha ozlashtirgan sozlar asosan predmet va harakatlarning nomlarini bildiradi. Nomlar asosan uning vazifasini anglatadi, bunda predmet yoki harakatning tashqi korinishi ozgarsa ham uning nomi ozgarmaydi. Shuning uchun ham bola predmetlarning nomlarini ishlatilishini funktsiyalariga boglagan holda tez o'zlashtiradi. Ro'lli o'yinchoq bolalarning tasavvurini uyg'otadi va bolalarni o'zlarining uydirma dunyosiga olib boradi. Ammo rolli o'yin nafaqat qiziqarli, balki o'rganishdir. go'yo o'yin - bu bolalar turli rollarni o'z zimmalariga oladilar va stsenariylarni bajaradilar, ko'pincha ular duch kelishi mumkin bo'lgan haqiqiy hayotiy vaziyatlarni taqlid qiladilar. bolalar o'z tasavvurlaridan foydalanib, hikoyalar, stsenariylar va personajlar yaratadilar, ularning xayoliy dunyosini jonlantiradilar. Pochtachi, oshpaz yoki do'kondor rolini o'ynashdan tortib, o'zini superqahramon yoki malika sifatida ko'rsatishgacha bo'lgan imkoniyatlar cheksizdir. Bu bolalarga kattalarga taqlid qilib, o'z shaxsiyatini o'ylab topish orqali ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantirishga yordam beradi. Rolli o'yinchoqlarning afzalliklari

Hissiy rivojlanishni qo'llab-quvvatlash: Rolli o'yin bolalar o'z his-tuyg'ulariga murojaat qilishlari va ma'lumotlarni tushunishlari mumkin bo'lgan xavfsiz joyni ta'minlaydigan hissiy chiqishni taklif qiladi. Bu bo'sh joy, garchi xavfsiz va boshqariladigan muhitda bo'lsa-da, lekin rolli o'yin paytida boshqalarning yoki hatto o'zlarining xatti-harakatlarini takrorlash orqali bolalarga o'zlarining his-tuyg'ularini boshqarish va qayta ishlashga yordam beradigan bo'sh joydir. ijobiy va salbiy tajriba va his-tuyg'ularni qayta ishlash.

Ijtimoiy ko'nikmalarni rag'batlantirish: Bolalar birgalikda rol o'ynashganda, ular muqarrar ravishda fikr almashishadi va bir-birlari bilan hamkorlik qilishadi. Bu muloqot qilish, qaror qabul qilish va qaror qabul qilish, almashish va ba'zida voqealar ketma-ketligini rejalashtirish kabi ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantirish va yaxshilashga yordam beradi. Bu, shuningdek, empatiyani rivojlantirish va do'stlik munosabatlarini o'rnatishga yordam beradi - bolalarga boshqa

odamlarning nuqtai nazarini hisobga olishni o'rganishga imkon beradi. Har qanday muayyan rolning o'zini qayta tiklash, shuningdek, bolani boshqa vaziyatda boshqa odam o'zini qanday tutishi mumkinligi haqida fikr yuritishga undaydi, masalan, o'qituvchi o'z sinfiga nima deyishi mumkin, bu bolaning fikrlari va javoblarini tushunishga yordam beradi. boshqa odamlar.

Jismoniy rivojlanishni rag'batlantirish: Bolalar ko'pincha rolli o'yin paytida juda faol bo'ladilar, ular o'yin mavzusiga va bolaning tabiatiga qarab, xarakterga ega bo'lgan holda, raqsga tushish yoki sakrash kabi boshqa jismoniy faoliyatni o'z ichiga olishi mumkin. Shuningdek, ular, masalan, aqliy va jismoniy rejalashtirishni o'z ichiga olgan va shu bilan birga, fazoviy xabardorlikni oshirishga yordam beradigan narsa, oshxona yoki do'konni o'rnatish uchun maydonni rolli o'yin mavzusiga tayyorlashni xohlashlari mumkin.

Ishonch va o'z-o'zini anglashni rivojlantirish: Yuqorida ta'kidlab o'tilganidek, o'yinning bu turi bolalar tomonidan boshqariladi, ya'ni bola o'yin yo'nalishi va nima sodir bo'lishi uchun turli rollarni tashkil qilish, g'oyalarni muhokama qilish va boshqalar bilan ishlayotgan bo'lsa, o'z rollarini turli vaziyatlarga moslashtirish uchun javobgardir. Bularning barchasi o'ziga ishonch va o'z-o'zini anglashga yordam beradi.

Rol o'yinlari so'nggi o'n yilliklar davomida mashhur bo'lib, Dungeons & Dragons kabi stol usti o'yinlaridan ommaviy ko'p o'yinchi onlayn o'yinlar kabi asosiy o'yin-kulgiga aylandi. RPGda o'yinchilar xayoliy qahramonlar rolini o'z zimmalariga oladilar va hikoyaga asoslangan sarguzashtlarga kirishadilar. O'yinlar turli janrlar va sozlamalardan foydalansa-da, umumiy elementlarga quyidagilar kiradi:

Belgi yaratish: O'yinchilar o'ziga xos qobiliyatlari, kelib chiqishi va shaxsiyatiga ega noyob shaxslarni rivojlantiradilar. Bu rolga chuqur kirishga imkon beradi.

Birgalikda hikoya qilish: Hikoya o'yinchilar va o'yin ustasi o'rtasidagi interaktiv muloqotdan kelib chiqadi. Ijodkorlik rag'batlantiriladi.

Ssenariy muammolari: Belgilar to'siqlarni engib o'tish va maqsadlarga erishish uchun qaror qabul qilishlari va o'zlarining qobiliyatlari va jamoaviy ishlaridan foydalanishlari kerak.

Tajriba nuqtasining rivojlanishi: Qahramonlar yutuqlari orqali tajriba ballarini qo'lga kiritar ekan, ular yanada kuchliroq bo'lib, yangi qobiliyat va tarkibga kirishadi. Bu qiziqarli mukofot tizimini yaratadi.

Xayoliy dunyo qurish: Sozlama, bilim va estetik dizayn birgalikda xayoliy atmosferani yaratish uchun ishlaydi. O'yinchilar o'zlarini ajoyib his qilishadi.

REFERENCES

1. Yosh davrlar Psixologiyasi Z.Nishonova
2. Umumiy Psixologiya F.XaydarovN.Xalilova

3. Ulıkpanova A., Omarova A. MORAL EDUCATION OF PRESCHOOL CHILDREN THROUGH MUSICAL EDUCATION //Modern Science and Research. – 2024. – T. 3. – №. 2. – С. 1240-1244.
4. Tajimuratova S. FORMATION OF STUDENTS'SKILLS OF INDEPENDENT PERFORMANCE THROUGH THE TEACHING OF ART HISTORY //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 10. – С. 841-849.
5. Saginbaevna T. S. FORMATION OF STUDENTS'SKILLS OF INDEPENDENT PERFORMANCE THROUGH THE TEACHING OF ART HISTORY //Spectrum Journal of Innovation, Reforms and Development. – 2022. – T. 9. – С. 386-392.
6. Sag'inbaevna T. S. Cultural Life in Uzbekistan during the Years of Independence //Spanish Journal of Innovation and Integrity. – 2023. – T. 18. – С. 39-41.
7. Tajimuratova S. FORMATION OF STUDENTS'SKILLS OF INDEPENDENT PERFORMANCE THROUGH THE TEACHING OF ART HISTORY //Modern Science and Research. – 2023. – T. 2. – №. 10. – С. 841-849.
8. Saginbaevna T. S. Management and study of culture and art. – 2022.
9. Тажимуратова Ш. С. САНЪАТШУНОСЛИК ФАНЛАРИНИ ЎҚИТИШ ОРҚАЛИ ТАЛАБАЛАРНИНГ МУСТАҚИЛ ИШЛАШ КЎНИКМАЛАРИНИ ШАКЛЛАНТИРИШ. – 2023.
10. Tajimuraova S. S. INFORMATION AND COMMUNICATIONS IN MANAGEMENT //Journal of Integrated Education and Research. – 2022. – T. 1. – №. 5. – С. 509-511.
11. Tajimuratova S. CONCEPT OF FURTHER DEVELOPMENT OF NATIONAL CULTURE IN UZBEKISTAN //Modern Science and Research. – 2024. – T. 3. – №. 1. – С. 251-254.