

MAKTABGACHA TA'LIM TIZIMINI SAMARADORLIGINI OSHIRISHDA STEAM TEXNOLOGIYASIDAN FOYDALANISHNING AHAMIYATI

Ilyosjonov Shahboz
Ilyosjonovshahboz01@gmail.com

O'zbekiston Respublikasida Ta'lim tizimini isloh qilish borasida islohotlar amalga oshirilmoqda. “Zamonaviy maktablarni tashkil etish to'g'risida”gi O'zbekiston Respublikasi Prezidenti Qarori 2019-yil 26-noyabr, PQ-4537-son, “2017-2021-yillarda maktabgacha Ta'lim tizimini yanada takomillashtirish chora-tadbirlari to'g'risida” Prezident Qarori 2016-yil 29-dekabr 2707-son, “Prezident maktablarini tashkil etish chora-tadbirlari to'g'risida”gi 2019-yil 20-fevral, PQ-4199-son Prezident Qarori va boshqa ko'plab respublikamizdagi Ta'lim tizimini dunyodagi etuk Ta'lim tizimlariga tenglashtirish borasidagi islohotlarni Ta'kidlab o'tish mumkin. Ushbu maqsadlarni bajarish uchun 2016-yildan boshlab milliy Ta'lim tizimida STEAM O'zbekiston Respublikasida Ta'lim tizimini isloh qilish borasida islohotlar amalga oshirilmoqda. Hozirgi kunda STEAM Ta'lim tizimi dunyo miqyosida keng tan olinmoqda. [1]

“Ilk va maktabgacha yoshdagi bolalarning rivojlanishiga qo'yiladigan davlat talablari” va “Ilk qadam” o'quv dasturining ishlab chiqilishi uzluksiz ta,lim tizimida maktabgacha ta,limni samarali amalga oshirish uchun keng imkoniyatlar yaratdi. Albatta maktabgacha ta,limni ham shaklan, ham mazmunan yangilashga qaratilgan bu kabi innovatsiyalar ota-onalardan tortib barcha pedagoglar bola tarbiyasi, uning ta,lim olishga tayyorgarligiga zamon talablaridan kelib chiqqan holda yondashuvini talab etadi. Maktabgacha ta,lim muassasalari guruhlarida tashkil etiladigan rivojlanish (rivojlanish) markazlaridagi jarayonlar bolalarning doimiy ravishda yangi bilimlarni o'lashtirishga, mustahkamlashga yordam beradi. [2, b.76.]

Bugungi kunda bunday yondashuv STEAM deb atalib, bu taniqli STEM qisqartmasining rivojlanishi bo'lib, san'at bundan mustasno. S – ta'lim yoki fan. T - texnologiya. Ingliz tilida muhandislikni anglatadigan elektron muhandislik. M - matematik, fanlar malikasi matematika. San'at ostida A - qisqartmasining yangi tarkibiy qismi butunlay boshqa yo'nalishlarni - rasm, arxitektura, haykaltaroshlik, musiqa va she'riyatni tushunish mumkin.

STEAM - bu tanqidiy fikrlash, tadqiqot qobiliyatlari va guruhda ishlash ko'nikmalarini rivojlantirish vositasi sifatida bir nechta fan sohalarini birlashtirgan yangi o'quv texnologiyasi. San'atning qo'shilishi biz loyihada ishtirok etadigan o'quvchilar tarkibini kengaytirishga imkon beradi, shuning uchun dizayn va matematikada aniq qobiliyatlarga ega bo'lmagan bolalar loyihani estetik jihatdan amalga oshirishda guruhga yordam berishlari mumkin. [3, b.16.]

STEAM o'qitish - bu bolalarimizning mahoratini yangi bosqichga ko'tarish imkonini beradigan innovatsion usul. Uning yordami bilan biz iqtisodiy jihatdan mustaqil va raqobatbardosh mamlakat bo'lishimizga imkon beradigan ilg'or kadrlar bazasini shakllantirishimiz mumkin. STEAM ta'limining afzalliklari:

- mavzular bo'yicha emas, balki mavzular bo'yicha integratsiyalashgan mashg'ulotlar;
- ilmiy va texnik bilimlarni real hayotda qo'llash;

- tanqidiy fikrlash ko‘nikmalarini rivojlantirish va muammolarni hal qilish;
- o‘ziga ishonchni shakllantirish; - faol aloqa va jamoada ishlash;
- texnik fanlarga qiziqishni rivojlantirish;
- loyihalarga ijodiy va innovatsion yondashuvlar;
- har bir bolaning yoshi va individual xususiyatlarini hisobga olgan holda bolalar faoliyati orqali texnik ijodkorlik motivatsiyasini rivojlantirish;
- dastlabki kasbiy rahbarlik;
- bolalarni hayotdagi texnologik yangiliklarga tayyorlash; [3, b.17.]

STEAM - hozirgi kunda dunyo ta‘lim tizimining eng asosiy urf bo‘lgan innovatsion metodlaridan biri hisoblanib, ushbu metod yordamida fanlar alohida tarmoqlarda emas, balki integratsiyalashgan holda, umumiy bog‘liqligini ko‘rsatib o‘rgatiladi. Maktabgacha ta‘limda steam texnologiyasi fanining vazifasi - talabalarga STEAM ta‘lim texnologiyasidan foydalanish usullarini o‘rgatish, STEAM ta‘lim texnologiyasini ta‘lim-tarbiya jarayonida qo‘llashda turli xil faoliyatlarni integratsiyalash, maktabgacha yoshdagi bolalarni ilk tadqiqotchilik faoliyatiga tayyorlash vazifalarini bajaradi. STEAM bolalarda muammolarni tushunish, ijodiy va tanqidiy fikrlash kabi xususiyatlar va ko‘nikmalarni rivojlantirishga yordam beradi. Bu esa, kelajakda bolalarda hayotiy muammolarni hal etishda yordam beradi.

Bugungi kunda STEAM - ta‘lim dunyodagi asosiy tendentsiyalardan biri sifatida rivojlanmoqda va amaliyot yondashuvni qo‘llashda beshta sohani yagona o‘quv sxemasiga integratsiyalashga asoslangan. STEAM yondashuvi tufayli bolalar tabiatni tushunib, dunyoni muntazam o‘rganishadi va shu bilan qiziqishlarini, muhandislik fikrlash uslubini, tanqidiy vaziyatlardan chiqish qobiliyatini, jamoaviy ish qobiliyatini rivojlantirish va liderlik, o‘z-o‘zini namoyon qilish asoslarini o‘rganishadi, o‘z navbatida, bolalar rivojlanishining tubdan yangi darajasini ta‘minlaydi.

STEAM texnologiyasida bolalar yaxshi bilim olishga intilishadi va uni darhol amalda qo‘llashadi. Agar biz an’anaviy ta‘limning asosiy maqsadi bilimlarni o‘rgatish va bu bilimlardan fikrlash va ijod qilish uchun foydalanish deb aytsak, STEAM yondashuvi bizni olgan bilimlarni haqiqiy ko‘nikmalar bilan birlashtirishga o‘rgatadi. Bu maktab o‘quvchilariga nafaqat ba’zi bir g‘oyalarga ega bo‘lish, balki ularni amalda qo‘llash va amalga oshirish imkoniyatini beradi. Agar biz an’anaviy ta‘limning asosiy maqsadi bilimlarni o‘rgatish va bu bilimlardan fikrlash va ijod qilish uchun foydalanish deb aytsak, STEAM yondashuvi bizni olgan bilimlarni haqiqiy ko‘nikmalar bilan birlashtirishga o‘rgatadi. Bu maktabgacha yoshdagi bolalarga nafaqat ba’zi bir g‘oyalarga ega bo‘lish, balki ularni amalda qo‘llash va amalga oshirish imkoniyatini beradi.

Globalashuv davridagi texnologik o‘zgarishlarni ortidan qolib ketmaslik maqsadida, yangi texnologiyalar, bazalar shakllanishi, sun‘iy aql kabi trend texnologiyalarni bilish, ularga muvofiq ta‘lim berish hozirgi zamon pedagoglarning, pedagogik texnologiyalarning asosiy vazifalaridan biri hisoblanmoqda. [4, b.36.]

Zamonaviy bolalar doimiy ravishda multimedia vositalari bilan yuzma-yuz muloqot qilganliklari uchun, kun davomida multfilmlar tomosha qilishadi, ularni yaratilish murakkabligini anglab yetishmasada, ularda alohida ishtiyoq bo‘lgani uchun o‘zlarida kuch, energiya topa oladilar, o‘zlarining ijodiy multfilmlarini yaratishga osonlik bilan kirishadilar. Ularning animatsiyadan foydalanishi vizual faoliyatga, AKT ga qiziqishni oshiradi, o‘zlarini ijodkor sifatida tasavvur etishadi. [5]

Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati

1. O‘zbekiston respublikasi, maktabgacha ta’lim tashkilotlari uchun davlat o‘quv dasturi /takomillashtirilgan ikkinchi nashr/Toshkent-2022
2. T.Tolipova. Tabiatshunoslik fanini o‘qitishda STEAM yondashuv (O‘quv-uslubiy qo‘llanma). Samarqand – 2019. 16-bet
3. Z.Ashurova. Maktabgacha ta’limda steam texnologiyasidan foydalanish. Metodik qo‘llanma. Buxoro. Durdona nashriyoti, 2022.36-bet
4. Z.Qodirova. “Maktabgacha ta’limda steam o‘qitish asoslari” N.-2022
5. <https://fayllar.org/psixologik-korreksiya-haqida-tushuncha.html>