UOT 371.3

A.Əhmədova
magistrant
Azərbaycan Dövlət Pedaqoji Universiteti
Az 1000, Bakı ş., Ü.Hacıbəyli küçəsi 68
E-mail: ayshen.ramazanli@gmail.com

TEXNOLOGİYA MƏŞĞƏLƏLƏRİNDƏ İSTIFADƏ OLUNAN OYUNLAR

Açar sözlər: *məktəbəqədər təhsil, texnoloji biliklər, oyun, oyun-təlim, yaradıcı təxəyyül*

Müasir məktəbəqədər təhsil sisteminin əsas məqsəd və vəzifəsi kiçik yaşlı uşaqları təlim-tərbiyə mühitinə uyğunlaşdırmaq, uşaqların gələcək həyatında əhəmiyyətli olan tərbiyə amilinin əsasının qoyulmasından ibarətdir. Məktəbəqədər təhsil sisteminin obyekti kiçik yaşlı uşaq olduğundan təlim fəaliyyətinin əsas hissəsini oyun təşkil edir. Texnologiya məşğələlərində hər bir uşağın potensial imkanını ortaya çıxarmaq, inkişafyönümlü fəaliyyətini təşkil etməyin ən əsas şərti oyunların düzgün seçilməsidir.

А.Ахмедова

ИГРЫ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГИИ

Ключевые слова: *дошкольное образование, технологические знания, игра, образовательно-игровой, творческое воображение*

Основная цель и обязанность современной системы дошкольного образования заключается в обеспечении адаптации малолетних детей к образовательно-воспитательной среде, закладке основы фактора воспитания, представляющим важность для будущего детей. Поскольку объектом системы дошкольного образования является малолетний ребенок, основная часть образовательной деятельности составляет игра. На уроках технологии самым главным условием для выявления возможности потенциала каждого ребенка, организации деятельности, направленной на развитие ребенка, является правильный выбор игр.

A.Ahmedova

GAMES APPLICABLE FOR TECHNOLOGY LESSONS

Key words: *preschool education, technological knowledge, game, educational and gaming, creative imagination*

The main goal and duty of the modern system of preschool education is to ensure the adaptation of young children to the educational environment, laying the foundation of the parenting factor being important for the future of children. Since the object of the preschool education system is a young child, the main part of the educational activity is a game. In technology lessons, the most important condition for identifying the potential of each child's potential, as well as for the organization of activities aimed at the development of a child is the right choice of games.

İnsan övladının dünyaya gəldiyi gündən öyrənmə ehtiyacı vardır və ömrünün sonuna qədər davam edir. İnsanın nizamlı öyrənmə cəhdinin təməlləri isə ilk altı yaşdan başlayır. Bu dövrə erkən uşaqlıq dövrü də deyilir. Erkən uşaqlıq dövrünün təlim-tərbiyəsi ailədə başlayır və məktəbəqədər müəssisəyə daxil olmaqla davam edir.

Azərbaycan son zamanlarda məktəbəqədər təhsil sahəsində qəbul edilmiş qanunlar və qərarlar məktəbəqədər təhisilin önəmini artırmış və hər bir uşağın məktəbəqədər müəssisələrdə təhsil almasını təmin etməyə yönəldilmişdir.

Oyun uşaq həyatının akademiyasıdır. Oyun uşaq həyatının bütün dövrləri üçün vacib fəaliyyətdir. Oyun bir uşaq üçün heç zaman boş vaxtın doldurulması üçün olan fəaliyyət deyildir. Uşaqlar oyunu sadəcə xoş vaxt keçirmək və ya məşğul olmaq üçün oynamamalıdır. [1. 120—125 s]

Oyun uşaq şəxsiyyətinin formlaşdırlmasına xidmət etməlidir. Bu səbəbdən də oyun uşaqlar üçün təbii öyrənmə və əylənmə üsuludur. Uşaqların təbiəti, böyüklərin əmək fəaliyyətini, cəmiyyətdə baş verən hadisələri dərk etmələrində oyunlar, yaradıcı düşünmə qabiliyyətlərinin inkişafında önəmli bir yerə malikidir.

Oyun prosesində uşaqlar maraqlandıqları hadisələri reallaşdırmağa çalışır ki, bu da onların təxəyyülünü inkişaf etdirir. Bu cür təxəyyül gücü uşaqların sonrakı həyatına, insanlara, hadisələrə və özlərinə olan baxışın formalaşmasına şərait yaradır. Uşaq oyunlarının son dərəcə sosial olduğunu söyləyən Piaje, oyunu uşaqlar üçün sosial bir davranış şəkili olaraq göstərməklə və sosial bacarıqların qazandırıldığı bir vasitə olaraq dəyərləndirmişdir. [4.33s]

Uşaq həyatının başlanğıcından etibarən necə hərəkət edəcəyini öyrənməyə başlayır. Bu öyrənmənin əsasında isə təlim durur. Uşaqların ətraf aləmi

öyrənmələrində, həyati bacarıqlara, texnoloji biliklərə texnologiya məşğələlərinin rolu böyükdür. Uşaqların əşyaları, hadisələri qavramaq üçün texnologiya məşğələlərinin xüsusi yeri var. Məktəbəqədər yaşlı uşaqların texnologiya fəaliyyətində ən sevdiyi iş olan kartondan şəkillərin kəsilməsi, plastirindən fiqurların düzəldilməsi, kərpiclərdən, ev, qala düzəltmək və s. kimi işlər həm də onlara zövq verir.

Tərbiyəçi uşaqlara kartondan gül, heyvan yaxud başqa əşyaların hazırlanmasını təklif edir. Uşaq bu tapşırıqları edərkən həmin kəsdikləri şəkil haqqında məlumat toplayır. Öyrəndikləri bilikləri bir-birilə paylaşırlar.

Uşaqların oyun fəaliyyətlərini rəngarəngləşdirmək üçün plastirindən də istifadə edilir. Plastirindən heyvan fiqurları yaxud həndəsi fiqurlar düzəldirlər. Uşaqlar həndəsi fiqurları düzəldərkən sadə riyazi biliklərə də yiyələnmiş olurlar. Tərbiyəçi plastirindən bayraq , gerb düzəltməyi tapşırır ki, bu fəaliyyətlər uşaqları milli, vətənpərvər ruhda böyüməyə yönəldir.

Uşaqları daha müxtəlif fəaliyyətlərlə öyrətmək üçün rəngli kərpiclərdən də istifadə olunur. Rəngli kərpiclərdən ev düzəldərkən uşaqlar yaradıcı düşüncələrini ortaya qoymaqla yanaşı bir—birilə də rəqabət yaradaraq daha yaxşı "ev"i düzəltməyə çalışırlar. [2. 25s]

Yuxarıda sadaladığımız oyunlar uşaqların zehni və psixoloji inkişafına müsbət təsir edir, kollektivdə işləmək bacarığı inkişaf etdirilir.

ƏDƏBİYYAT

1. Şəhla Əliyeva "Məktəbəqədər pedaqogika". Bakı, 2010, 179 s.
2. Rəhimova S.Ə Məktəbəqədər yaşlı uşaqların emi fəaliyyətində əməyin rolu // Məktəbəqədər və ibtidai təhsil, 2009 „№ 3
3. Axundova S.M "Məktəbəqədər yaşlı uşaqların həyatında xalq oyunlarının əhmiyyəti" // Elmi əsərlər məcmuəsi „№ 4 ,1971]
4. T.Sadıqova, Z.Əliyeva "Mətəbəqədər təhsilin icmal və sxemləri"// "Nərgiz" , Bakı -2010
5. www.bagcam.az
6. www.okuloncesiegitim.com.tr

Məqalənin redaksiyaya daxil olma tarixi: 20.09.2018
Məqalənin təkrar işlənməyə göndərilmə tarixi: 05.12.2018
Məqalənin çapa qəbul olunma tarixi: 27.12.2018
Məqaləni çapa tövsiyə edən sahə redaktorunun (və ya üzvünün) adı:
pedaqogika üzrə fəlsəfə doktoru Pərişan Həsənova
ADPU-nun Elmi Şurasının 15 aprel 2016-cı il tarixli 15 saylı qərarı ilə çap olunur.