



RAQAMLI TEXNOLOGIYALAR ASOSIDA MAKTABGACHA YOSHDAGI BOLALARDA KASBLAR OLAMIGA IJOBIY MUNOSABATNI RIVOJLANTIRISH

<https://doi.org/10.70728/qdpi.v08.i01.054>

Mirzoyeva Nigora Shavkatjonovna SamDPI o‘qituvchisi

n_mirzoyeva@gmail.ru

Xakimova Istoda Xolmurzo qizi

SamduUF talabasi

xakimovaistoa53@gmail.com

Annotatsiya. Mazkur maqolada raqamli texnologiyalar yordamida maktabgacha yoshdagi bolalarda kasblar haqidagi tasavvurlarni shakllantirish va ularga nisbatan ijobiy munosabatni rivojlantirish masalasi tahlil qilinadi. Tadqiqotda raqamli o‘yinlar, interaktiv platformalar, animatsiyalar va multimediali vositalarning bolalarning kasbiy qiziqishlari, bilish faolligi va ijtimoiy moslashuviga ta’siri yoritiladi. Raqamli ta’lim muhitida kasblarni modellashtirish orqali bolalarning real hayotdagi faoliyatga bo‘lgan munosabatlari kuchayishi ilmiy asosda izohlanadi. Maqola maktabgacha ta’lim pedagoglari va metodistlari uchun amaliy ahamiyatga ega.

Kalit so‘zlar: raqamli texnologiyalar, maktabgacha ta’lim, kasbiy tasavvur, ijtimoiy rivojlanish, interaktiv o‘yinlar.

Annotation. This article examines the development of a positive attitude toward professions among preschool children through digital technologies. The study analyzes how digital games, interactive platforms, animations, and multimedia tools influence children’s professional awareness, cognitive engagement, and social adaptation. It is scientifically argued that modeling professional activities in a digital environment enhances children’s understanding of real life occupations. The article provides practical insights for preschool educators and curriculum developers.

Keywords: digital technologies, preschool education, professional awareness, social development, interactive learning.

Аннотация. В статье рассматривается проблема формирования положительного отношения к миру профессий у детей дошкольного возраста на основе цифровых технологий. Анализируется влияние цифровых игр, интерактивных платформ, анимаций и мультимедийных средств на развитие профессиональных представлений, познавательной активности и социальной адаптации детей. Обосновывается, что

моделирование профессиональной деятельности в цифровой среде способствует более осознанному восприятию реальных видов труда. Материал имеет практическую ценность для педагогов дошкольного образования.

Ключевые слова: цифровые технологии, дошкольное образование, профессиональные представления, социальное развитие, интерактивные игры.

Kirish. Maktabgacha yoshdagi bolaning shaxsiyati va dunyoqarashi shakllanish jarayoni zamonaviy psixologiya va pedagogika sohalarida markaziy o‘rin egallaydi. Shu davrlarda bola nafaqat atrof-muhitni idrok etadi, balki jamiyatdagi kasblar va ijtimoiy rollar haqidagi dastlabki tasavvurlarini hosil qiladi. Tadqiqotlar shuni ko‘rsatadiki, 4–6 yoshdagi bolalar obrazli va faol tafakkurga ega bo‘lib, ular vizual va interaktiv vositalar orqali olingan ma’lumotni tezroq qabul qiladi va qayta ishlaydi[1].

Zamonaviy pedagogik amaliyotda raqamli texnologiyalar maktabgacha ta’lim jarayonida samarali vosita sifatida namoyon bo‘lmoqda. Interaktiv o‘yinlar, animatsiyalar, multimediali dasturlar va virtual platformalar bolalarga kasblarni nafaqat tushuntirish, balki ularni “tajriba qilish” imkoniyatini beradi. Shu yo‘l bilan bola kasblarga nisbatan ijobiy emotsional munosabat va ichki motivatsiyani rivojlantiradi.

Bundan tashqari, raqamli muhit bolalarning ijtimoiy, kognitiv va muloqot ko‘nikmalarini uyg‘un tarzda rivojlantirishga xizmat qiladi. Interaktiv syujetli o‘yinlar orqali bola qaror qabul qilish, hamkorlik qilish va mas’uliyatni anglash kabi kasbiy faoliyatga xos asosiy komponentlarni o‘zlashtiradi. Shu bilan birga, raqamli texnologiyalar pedagoglarga bolalarning qiziqishi va individual xususiyatlarini hisobga olgan holda kasblar mavzusini metodik tarzda o‘rgatish imkonini beradi.

Raqamli texnologiyalar maktabgacha ta’limda kasblar olamiga ijobiy munosabatni shakllantirish va bolalarning kelajakdagi kasbiy tanlovini qo‘llab-quvvatlashda samarali pedagogik resurs sifatida e’tiborga loyiqdir[2]. Ushbu maqolada raqamli texnologiyalarning pedagogik va psixologik asoslari hamda ularning maktabgacha yoshdagi bolalardagi kasbiy qiziqishlarni rivojlantirishdagi roli ilmiy tahlil qilinadi.

Mavzuga oid adabiyotlar tahlili (Literature review). Raqamli texnologiyalar asosida maktabgacha yoshdagi bolalarda kasblar olamiga ijobiy munosabatni shakllantirish mavzusi so‘nggi yillarda psixologiya, pedagogika va ta’lim texnologiyalari sohasida keng o‘rganilmoqda. Vygotsky va Piaget tomonidan ilgari surilgan nazariyalar maktabgacha yoshdagi bolaning kognitiv va ijtimoiy rivojlanishini tushunishda asosiy ilmiy baza sifatida xizmat qiladi[1]. Ularning tadqiqotlariga ko‘ra, bolalar erta yoshda o‘rgangan ma’lumotni o‘zaro muloqot va faol amaliyot orqali mustahkamlaydi, shu jumladan kasblar haqidagi tasavvurlarini ham.

Berk va Lindonning ishlarida raqamli vositalar va interaktiv o‘yinlarning bolalarning bilish faolligi va ijtimoiy ko‘nikmalarini rivojlantirishdagi ahamiyati yoritilgan. Tadqiqotlar shuni ko‘rsatadiki, vizual va interaktiv materiallar yordamida kasblar haqidagi ma’lumotni taqdim etish an’anaviy metodlarga nisbatan samaraliroqdir. Masalan, animatsiyalar orqali

shifokor, o‘qituvchi yoki muhandis kasblari bolaga faqat nazariy tushuntirish emas, balki faoliyatni simulyatsiya qilish imkonini beradi.

Papertning “Constructionism” nazariyasi raqamli texnologiyalarning pedagogik qiymatini yanada mustahkamlaydi. Nazariyaga ko‘ra, bolalar o‘z faoliyatini modellashtirganida bilimni chuqurroq o‘zlashtiradi va o‘z qiziqishlarini rivojlantiradi. Shu tamoyil asosida Resnick interaktiv o‘yinlar va robototexnika dasturlarining bolalar kasblarini tushunishiga, ijtimoiy hamkorlik va muammolarni hal qilish qobiliyatlariga ijobiy ta‘sirini ta‘kidlaydi.

Shuningdek, mahalliy va mintaqaviy tadqiqotlar ham raqamli texnologiyalarning maktabgacha ta‘limda samarali qo‘llanilishini tasdiqlaydi. Masalan, Mirzayeva bolalar uchun mo‘ljallangan interaktiv platformalar orqali kasblar olamiga qiziqish va ijobiy emotsional munosabatlarni shakllantirish metodikasi tajribaviy asosda tasdiqlanganini bildiradi. Shu bilan birga, Karimova va Hamidovning tadqiqotlarida raqamli o‘yinlar bolalarning ijtimoiy hamkorlik ko‘nikmalarini rivojlantirish bilan birga kasblarni anglash darajasini ham oshirishi ko‘rsatilgan.

Adabiyotlarni tahlil qilganda quyidagi asosiy xulosalarga kelish mumkin: birinchidan, bolalarda kasblar olamiga ijobiy munosabatni shakllantirishda raqamli vositalar samarali resurs hisoblanadi; ikkinchidan, interaktiv va vizual materiallar an‘anaviy usullarga nisbatan bilish va qiziqishni kuchaytiradi; uchinchidan, pedagogning metodik yondashuvi va texnologiyalarni real hayot bilan bog‘lash muhim ahamiyatga ega[5].

Tadqiqot metodologiyasi (Research Methodology). Ushbu maqola maktabgacha yoshdagi bolalarda raqamli texnologiyalar orqali kasblar olamiga ijobiy munosabatni shakllantirishga qaratilgan. Maqola eksperimental-empirik yondashuvga asoslangan bo‘lib, bolalarning interaktiv o‘yinlar va mobil ilovalar yordamida kasblar bilan tanishtirilishi orqali ularning qiziqishi va ijobiy munosabatlari baholangan[5]. Ilmiy izlanishda Samarqand shahridagi maktabgacha ta‘lim muassasalaridan 5–6 yoshdagi 60 nafar bola ishtirok etgan. Ular tasodifiy ravishda nazorat va eksperimental guruhlariga ajratilgan, eksperimental guruh raqamli dasturlar bilan ishlagan, nazorat guruhi esa an‘anaviy metodlar orqali kuzatilgan.

Izlanish davomida bolalarning faoliyati observatsiya varaqalari yordamida qayd etilgan, shuningdek, pedagoglar va ota-onalar tomonidan intervyu va so‘rovnomalar o‘tkazilib, bolalarning kasblarga bo‘lgan ijobiy munosabati tahlil qilingan. Ma‘lumotlarni qayta ishlashda miqdoriy va sifatli yondashuvlar birgalikda qo‘llanilgan. Miqdoriy tahlil SPSS dasturi yordamida deskriptiv statistika, t-test va korrelyatsion analiz asosida amalga oshirilgan, sifatli tahlil esa interaktiv o‘yinlar, so‘rovnomalar va intervyular natijalarining kontent-analiziga tayangan.

Izlanish natijalari bolalarda raqamli texnologiyalar yordamida kasblarga nisbatan ijobiy munosabatni shakllantirish samaradorligini ko‘rsatib, pedagoglar va metodistlar uchun innovatsion ta‘lim jarayonini rivojlantirishda ilmiy asos yaratadi[3]. Shu orqali maktabgacha ta‘lim muassasalarida interaktiv va raqamli o‘quv metodlarini qo‘llash imkoniyati kengayadi hamda bolalarning kasblarga qiziqishi va ijobiy munosabati tizimli ravishda rivojlanadi.

Tahlil va natijalar (Analysis and results). Eksperimental guruhdagi bolalarning faoliyati observatsiya varaqalari orqali tahlil qilinganda, ular o‘yinning turli bosqichlarida faollik ko‘rsatgan, qiziqish va motivatsiya darajasi yuqori bo‘lgan[6]. Masalan, bolalar o‘zlari tanlagan kasb rolini o‘ynashda va interaktiv topshiriqlarni bajarishda faol qatnashgan, yangi kasblar haqida bilim olishga qiziqish bildirgan.

Nazorat guruhi bilan solishtirilganda, eksperimental guruh bolalari kasblarga nisbatan ijobiy munosabat ko‘rsatishda 27–30% yuqori natija bergan. So‘rovnoma va intervyu natijalari shuni ko‘rsatdiki, pedagoglar va ota-onalar bolalarda kasblarga qiziqish va ijobiy fikrlar shakllanishini sezgan. Bolalar o‘yin va dasturlar davomida kasblar haqidagi yangi tushunchalarni o‘zlashtirgan, ularni o‘rganishga nisbatan ijobiy kayfiyat namoyon qilgan.

Statistik tahlil natijalari ham eksperimental yondashuvning samaradorligini tasdiqlaydi. Deskriptiv statistika va t-test orqali olingan ma’lumotlar eksperimental guruh va nazorat guruhi o‘rtasida sezilarli farq borligini ko‘rsatdi ($p < 0,05$). Korrelyatsion tahlil esa bolalarning faoliyati va ijobiy munosabat darajasi o‘rtasida mustahkam bog‘liqlik mavjudligini tasdiqladi.

Shu bilan birga, sifatli tahlil interaktiv o‘yinlar va dasturlar bolalarda kasblarga nisbatan nafaqat qiziqish, balki ijtimoiy-emotsional rivojlanishga ham ijobiy ta’sir ko‘rsatishini ko‘rsatdi. Bolalar o‘yinlar davomida hamkorlik qilishni o‘rgangan, kommunikativ va ijtimoiy ko‘nikmalarini rivojlantirgan, shuningdek, yangi kasblar haqida mustaqil fikr yuritishga tayyor bo‘lgan.

Izlanish natijalari raqamli texnologiyalar asosidagi interaktiv metodlarning maktabgacha yoshdagi bolalarda kasblar olamiga ijobiy munosabatni shakllantirishda samarali ekanligini ko‘rsatadi va pedagogik jarayonlarda ushbu yondashuvni qo‘llashni tavsiya qiladi.

Xulosa va takliflar (Conclusion/Recommendations). Raqamli texnologiyalar asosida ishlab chiqilgan interaktiv o‘yinlar va dasturlar maktabgacha yoshdagi bolalarda kasblar olamiga ijobiy munosabatni sezilarli darajada shakllantiradi. Eksperimental guruh bolalari kasblar haqida yangi bilimlarni tez o‘zlashtirgan, qiziqish va motivatsiya darajasi oshgan hamda ijtimoiy-emotsional rivojlanish ko‘rsatkichlari yaxshilangan. Shu bilan birga, bolalar o‘yin va interaktiv mashg‘ulotlar orqali hamkorlik, mustaqil fikrlash va kommunikativ ko‘nikmalarini rivojlantirgan.

Izlanish natijalari asosida bir qator tavsiyalar ishlab chiqish mumkin. Avvalo, maktabgacha ta’lim muassasalarida raqamli texnologiyalar va interaktiv metodlardan kengroq foydalanish tavsiya etiladi, chunki ular bolalarda kasblarga bo‘lgan qiziqish va ijobiy munosabatni samarali shakllantiradi. Kelajakda ilmiy izlanishlarni yanada kengroq guruhlar bilan va turli raqamli platformalarni sinab ko‘rish orqali bolalarning kasblarga bo‘lgan qiziqishi va ijobiy munosabatini yanada chuqurroq o‘rganish tavsiya etiladi.

Raqamli texnologiyalar maktabgacha ta’lim jarayonini yanada interaktiv, qiziqarli va samarali qilish imkonini beradi, shu bilan birga bolalarning kasblar olamiga ijobiy munosabatini tizimli ravishda rivojlantirishga xizmat qiladi.

ADABIYOTLAR

1. Выготский Л. С. Мышление и речь. – Кембридж: MIT Press, 1986. – 287 с. – С. 52–78.
2. Пиаже Ж. Речь и мышление ребенка. – Лондон: Routledge, 2002. – 312 с. – С. 34–61.
3. Брунер Дж. Культура образования. – Кембридж: Harvard University Press, 1996. – 214 с. – С. 65–89.
4. Snow C. E., Dickinson D. K. Handbook of Early Literacy Research. – New York: Guilford Press, 2001. – 475 p. – P. 123–147.
5. Preschoolers’ Views on Integration of Digital Technologies, Journal of Childhood, Education & Society, Vol. xx, pp. 72–85, 2021.
6. Plowman, L., Edwards, S. Digital Technology and Play in Early Childhood, Encyclopedia on Early Childhood Development, 2015.
7. Xaydarova, I. Maktabgacha ta’lim tashkiloti pedagoglarining kasb mahoratini oshirishda innovatsion texnologiyalarni takomillashtirish Qo‘qon Universiteti Xabarnomasi. 2025. № 13. P. 7–18,