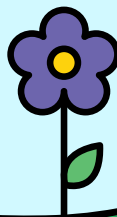
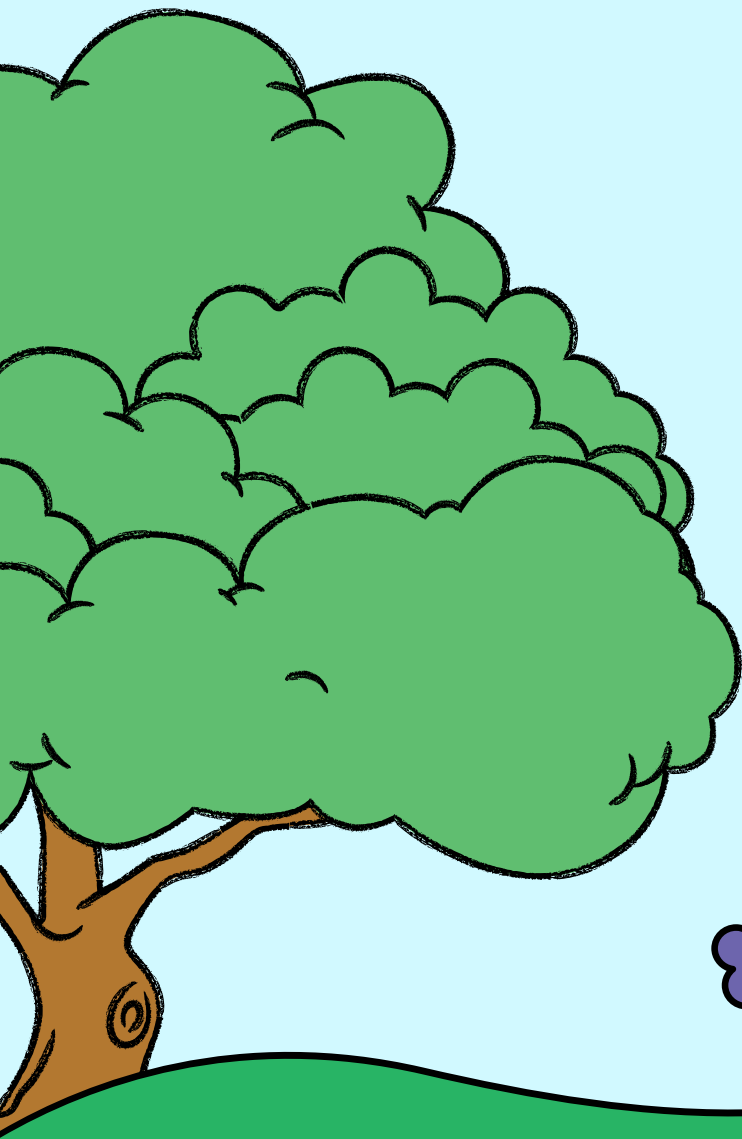


Maktabgacha yoshdagi bolalarda ekologik savodxonlikni shakllantirish



6-mavzu: Hayvonlar va qushlarga g'amxo'rlik



6.1.Mashg'ulotning o'qitish texnologiyasi

Mashg'ulotning maqsad va vazifalari	Ta'lim beruvchi faoliyati: • Hayvonlarga mehr berish, ularni asrash, toza suv va oziq berish haqida suhbat olib boradi. • Interfaol o'yinlar orqali to'g'ri va noto'g'ri xatti-harakatlarni farqlashga o'rgatadi. • Amaliy faoliyatda qush uyasi yoki hayvonlarga yordam belgisi yaratishga yo'naltiradi.	Ta'lim oluvchilar uchun kutilayotgan natijalar: • Hayvonlar va qushlar ham tirik mavjudot ekani va g'amxo'rlikka muhtojligini tushunadi. • Ularni bezovta qilmaslik, zarar yetkazmaslik, yordam berish qoidalarini biladi. • To'g'ri-parvarish va noto'g'ri-munosabatni ajrata oladi.
O'quv jarayoni mazmuni va mashg'ulotni amalga oshirish texnologiyasi	Kirish – motivatsiya Asosiy qism – interfaollik Yakun – rag'bat	Shakl: Interfaol o'yinli + STEAM yondashuvi bilan mashg'ulot Metod: Tajriba, muammoli vaziyat, suhbat, rasmi taqqoslash, harakatli o'yin, amaliy faoliyat Vosita: Hayvon va qush rasmlari, kartochkalar, qush uychasi uchun karton, yelim, rangli qog'oz, marker O'qitish sharoiti: Keng xona, xavfsiz harakat maydoni, ijodiy materiallar bilan jihozlangan stol

6.2.Mashg'ulotning texnologik xaritasi

Kirish (7 daqiqa)	Mini-tajriba: “Qushlar ovqatsiz qolsa nima bo'ladi?” 2 ta idish qo'yiladi: Ovqat bor idish Bo'sh idish Tarbiyachi savol beradi: • “Qushlar sovuqda qaysi idishga keladi?”	Bolalar: – “Ovqat bo'lsa keladi”, “Bo'lmasa och qoladi”.
Asosiy qism (18 daqiqa)	• Interfaol o'yin: “To'g'ri – noto'g'ri”. • Harakatli o'yin: “Hayvonga yordam ber!” • Emotsional-intellektual rivojlanishga juda mos. • Suhbat-mulohaza: “Nega hayvonlar bizga ishonadi?” • STEAM amaliy faoliyat: “Qushlar uchun uycha yasaymiz”	• Bolalar ✓ yoki ✗ ko'taradi: • Musiqa chalganda bolalar yuguradilar. Musiqa to'xtaganda har bir bola bir stansiya oldiga borib “yordam harakatini” bajaradi. • Fikrlaydilar • Yasaydilar
Yakuniy qism (5 daqiqa)	• Refleksiya savollari: Hayvonlarga qanday yordam bera olamiz?” “Qushlar qishda ovqatsiz qolmasligi uchun nima qilamiz?”“Mehribon bola qanday bo'ladi?” • Rag batlantirish.	• Savollarga javob beradilar. • Hayvonlar va qushlarga g'amxo'rlik qilishga va'da beradilar.

“To‘g‘ri– noto‘g‘ri” o‘yini



- ✓ Qushlar uyasini buzmaslik.
- ✗ Mushukni quvlash.
- ✓ Mushukka ovqat berish.
- ✗ Itning dumi bilan o‘ynab tortish.
- ✓ Qushlarga don sepish.
- ✗ Hayvonni cho‘chitish.
- ✓ Hayvonlarga mehribonlik.
- ✓ Hayvonlar ham hissiyotli mavjudodligini anglash.



Harakatli o'yin: "Yordam ber!"

Xonaga belgilangan stansiyalar qo'yiladi:

🐶 It stansiyasi – suv ichirish.

🐦 Qush stansiyasi – don solish.

🐱 Mushuk stansiyasi – ovqat berish.

Musiqa chalganda bolalar yugurishadi.

Musiqa to'xtaganda har bir bola bir stansiya oldiga borib "yordam harakatini" bajarishadi.



Suhbat–mulohaza: “Nega hayvonlar bizga ishonadi?”

Bolalar:

- Chunki biz ularga yordam beramiz.
- Ularni qoʻrqitmaymiz.
- Ularni urmaymiz.
- Ovqat, suv va qulay joy beramiz.

Tarbiyachi yakunlaydi:
“Biz mehribon boʻlsak,
hayvonlar eng yaxshi
doʻst boʻladi.”



STEAM AMALIY FAOLIYAT: “QUSHLAR UCHUN
UYCHA YASAYMIZ”

