

Pedagoglar uchun “Maktabgacha yoshdagi bolalar bilan ishlashda storytelling” bo'yicha ma'lumot

Mazkur ma'lumot maktabgacha ta'limdagi bir qator dolzarb vazifalarni hal qilishga qaratilgan:

- chiroyli va savodli nutqni, ijodiy fikrlashni, tasavvurni, o'ziga bo'lgan ishonchni rivojlantirish;
- iste'dodlarni va o'zini namoyon qilish usullarini ochib berish;
- qabul qilish va olingan ma'lumotni qayta ishlash ko'nikmasini rivojlantirish, muloqotga bo'lgan istakni rag'batlantirish.

Bog'lanishli nutqni rivojlantirish bolalar nutqiy tarbiyasining markaziy vazifasi hisoblanadi. Bu, birinchi navbatda, uning ijtimoiy ahamiyati va shaxs shakllanishidagi roli bilan bog'liq. Aynan bog'lanishli nutqda til va nutqning asosiy – kommunikativ funksiyasi amalga oshiriladi. Bog'lanishli nutq – bu bolaning nutqiy va aqliy rivojlanish darajasini belgilab beruvchi aqliy faoliyatning oliy shaklidir.

"Aynan o'yinda bola nutqni erkin egallaydi, kerakli narsani emas, balki o'ylaganini gapiradi. O'rgatish va ta'lim berish emas, balki u bilan o'ynash, fantaziya qilish, to'qish, o'ylab topish – mana shu narsa bolaga zarur". Janni Rodari

Storitelling – bu qiziqarli hikoya qilish san'atidir. Storitelling Devid Armstrong tomonidan ishlab chiqilgan va o'z tajribasida muvaffaqiyatli sinovdan o'tgan. Ushbu texnikani ishlab chiqishda Devid Armstrong ma'lum bir umumiy psixologik omilni hisobga oldi: hikoyalar tamoyillar yoki direktivalarga qaraganda jonliroq, qiziqarliroq, jozibaliroq ko'rinadi va shaxsiy tajriba bilan osonroq bog'lanadi. Ular tez eslab qolinadi, ularga ko'proq ahamiyat beriladi va ularning inson xulq-atvoriga ta'siri kuchliroq bo'ladi. "Storitelling" atamasi so'nggi paytlarda tobora ko'proq ishlatilmoqda. Ushbu atama bizga ingliz tilidan kirib kelgan va so'zma-so'z tarjimada "tarix (hikoya) aytib berish" degan ma'noni anglatadi. Biroq, rus tilida (va o'zbek tilida) bu atamaning juda yaxshi sinonimi mavjud – "ertakchilik", ya'ni rivoyatlarni ijro etish, qiziqarli hikoya qilish san'ati. Dastlab storitelling texnikasi tashqi va ichki korporativ kommunikatsiyalarni qurishning ancha samarali vositasi sifatida o'zini namoyon qildi.

Hozirgi vaqtda ushbu texnika ta'limda ham faol qo'llanilmoqda.

Storitelling – bu tarbiya, rivojlanish va ta'limning pedagogik masalalarini hal qilishga qaratilgan, aniq tuzilishga va qiziqarli qahramonga ega bo'lgan hikoyalarni qo'llashga asoslangan pedagogik texnikadir.

Dolzarbligi:

Bog'lanishli nutqni rivojlantirish bolalar nutqiy tarbiyasining markaziy vazifasi hisoblanadi. Bu, birinchi navbatda, uning ijtimoiy ahamiyati va shaxs shakllanishidagi roli bilan bog'liq. Aynan bog'lanishli nutqda til va nutqning asosiy – kommunikativ funksiyasi amalga oshiriladi. Bog'lanishli nutq – bu bolaning nutqiy va aqliy rivojlanish darajasini belgilab beruvchi aqliy faoliyatning oliy shaklidir.

Hozirgi vaqtda ta'lim amaliyotida maktabgacha yoshdagi bolalarning bog'lanishli nutqini rivojlantirish bo'yicha yetarlicha metodikalar, ilmiy asarlar va maqolalar to'plangan. Ko'plab pedagoglar o'z ishlarida boshqa ilmiy sohalardan olingan texnika va texnologiyalardan muvaffaqiyatli foydalanmoqdalar. Marketing sohasidan olingan "storitelling" texnikasi bizni katta maktabgacha yoshdagi bolalarning nutqini, tasavvurini va kommunikativ ko'nikmalarini rivojlantirish va boyitish imkoniyatlarini kengaytirishi bilan qiziqtdi.

Storitellingning maqsadi – hikoya boshidanoq bolalar e'tiborini jalb qilish va uni butun hikoya davomida ushlab turish, qahramonga nisbatan xayrixohlik uyg'otish, hikoyaning asosiy g'oyasini yetkazish.

Vazifalar:

- chiroyli va savodli nutqni, ijodiy fikrlashni, tasavvurni, omma oldida chiqish qilishda ishonchni rivojlantirish;

- iste'dodlarni ochish va o'zini namoyon qilishga ko'maklashish;
- qahramonlarning xatti-harakatlarini yaqqol motivatsiyalash;
- aqliy idrok va ma'lumotni qayta ishlashni, muloqot qilish istagini shakllantirish.

Storitelling metodi quyidagilarga imkon beradi:

- bolalar bilan ta'lim faoliyatini rang-barang qilish;
- har bir bolani sodir bo'layotgan voqeaga qiziqtirish;
- tashqi ma'lumotni qabul qilish va qayta ishlashga o'rgatish;
- maktabgacha yoshdagi bolalarning og'zaki nutqini boyitish;
- syujetni eslab qolish jarayonini osonlashtirish.

Ushbu usulning o'zi xarajat talab qilmaydi va undan istalgan joyda va istalgan vaqtda foydalanish mumkin. Mulohaza yuritish jarayonida samarali hisoblanadi, chunki improvizatsiya qilingan hikoyalar bolalarda katta qiziqish uyg'otadi, fantaziya va mantiqni rivojlantiradi.

AMALIY QISM

Maktabgacha yoshdagi bolalar bilan ishlashda storitelling texnikasidan foydalanish.

Storitelling texnikasi juda qirrali, ko'p maqsadli bo'lib, ko'plab ta'limiy, rivojlantiruvchi va tarbiyaviy vazifalarni hal qiladi. Ushbu texnika bizni bolalar nutqi va tasavvurini rivojlantirish va boyitish, kommunikativ sifatlarini tuzatish (korreksiya) imkoniyatlarini kengaytirishi bilan qiziqtdi. Avval bolalar qiziqishi, yoshi, dastur mavzusini hisobga olgan holda hikoya tanlaymiz, bosh qahramonni, shuningdek hikoya janrini (fantastika, detektiv yoki kulgili hikoya) tanlaymiz.

Katta va tayyorlov guruhlar bolalari bilan faol storitellingning bir nechta usullarini taklif etiladi:

1. **Qahramonlar qaysi ertakdan yo'qolganini aytib ber.** Ertaklar kitobini tanlaymiz, uning sahifalari orasiga turli ertaklar va multfilmlar qahramonlarini joylashtiramiz. Kitob ochilganda ular tushib ketadi, so'ngra biz bolalarga ertak qahramonlariga o'z ertaklariga qaytishga yordam beradi.

2. **Toshlar tarixini (hikoyasini) aytib ber.** O'yin asosida ustida yil fasllari, qushlar, sabzavotlar, mevalar tasvirlangan toshlar yotadi. O'yin bitta toshni tanlash bilan boshlanadi. Bola "Bu nima? Nima qilyapti?" savollariga javob berib, tushgan rasmlarni oddiy gapga birlashtiradi va bunday holat bo'lishi mumkinligini aniqlashtiradi. So'ngra o'yin jarayoniga asta-sekin predmetga tavsif berish (rangi, shakli va miqdori) va tuzilgan gapni kengaytirish imkonini beruvchi boshqa toshlar qo'shiladi.

3. **Hikoyalar kubiklari.** Navbatma-navbat kubiklarni tashlab, umumiy hikoya yaratish. Kubiklarni stolga tashlab, bola hikoyani "Bir kuni..." yoki "Qadim-qadim zamonda..." kabi so'zlar bilan boshlaydi. Kubiklar soni cheklanmagan. O'yinchi barcha kubiklarni birdaniga tashlashi yoki ularni bittalab olishi mumkin.

4. **Quvnoq barmoqchalar hikoyasi.** Bolalar tomonidan to'qilgan hikoyalarni nafaqat tinglovchilarga aytib berish yoki qayta o'qish, balki qo'g'irchoqlar yordamida sahnalashtirish ham qiziqarlidir. Biz bolalarga o'zlariga yoqqan o'yinchoqni tanlashni, unga ism o'ylab topishni va uning ishtirokida hikoya to'qishni, keyin esa bu hikoyani xuddi qo'g'irchoq gapira oladigan va o'zi bevosita hikoyachi bo'lganidek, birinchi shaxs nomidan hozirgi zamonda aytib berishni taklif etiladi.

5. **Moychechak his-tuyg'ularini tasvirlab ber.** Bolalarga o'z kayfiyatiga eng mos keladigan his-tuyg'u (emotsiya) kartochkasini tanlash taklif etiladi va nima uchun bola aynan shu moychechakni tanlagani so'raladi, shundan so'ng bolalar o'z hikoyalarini aytib berishni boshlaydilar.

6. **Sayohatlar tarixi.** Ushbu o'yinning asosiy g'oyasi bola tomonidan yoki ota-onalarni jalb qilgan holda yoqimli birgalikdagi sayohatlar yoki bola hayotidagi muhim voqealar haqida "xotira kartochkalari"ni yaratishdan iborat. Bu kartochkalar voqealarni tasvirlashga va yozgi yoki qishki ta'tillarni, oilaviy bayramlarni va boshqa ko'plab narsalarni qanday o'tkazganingizni qayta hikoya qilib berishga yordam beradi.

Hikoyalar yaratishda ma'lum bir tuzilishga rioya qilish kerak. Ammo bu tuzilish anglangandan ko'ra ko'proq his qilinishi kerak.

1. **Kirish.** Hikoyaning bosh qahramoni tavsifi, u qayerda yashaydi, nima qiladi yoki nimani yaxshi ko'radi. Keyin har bir hikoyada harakatga chaqiriq paydo bo'ladi. Qahramon bilan nimadir sodir bo'ladi va bu uni qahramonliklarga undaydi. Bu qism qiziqish uyg'otishi, o'ziga jalb qilishi, e'tiborni tortishi va ushlab turishi kerak. *Keling, ertaklarning boshlanishini eslashga harakat qilaylik.*

2. **Asosiy qism.** Asosiy syujet chizig'i tavsifi. Qahramon muammoni hal qilish uchun hamma narsani qiladi. *Odatda bu qismda qahramon bilan nima sodir bo'ladi? (ishora topadi, yordamchini uchratadi, qarshilikka duch keladi).*

3. **Xulosa.** Qahramon maqsadga yetdi. Unda o'zgarishlar yuz beradi, u xulosalar chiqaradi.

4. **Qisqa xulosa/ibrat.** Bir gap bilan yakun.

Ko'pincha bolalar hikoyalar o'ylab topishda jon-dilidan qatnashadilar. Bunda agar boshlang'ich bosqichda ularga pedagogning yo'naltiruvchi yordami kerak bo'lsa, keyinchalik ular mustaqil o'yinga o'tadilar. Boz ustiga, ko'pincha bolalar ushbu o'yinlardan erkin faoliyatda foydalanishni boshlaydilar.

An'anaviy ta'lim metodlari va vositalarini storitelling texnologiyasi kabi noan'anaviy innovatsiyalar bilan birlashtirgan korreksion-rivojlantiruvchi ish maktabgacha yoshdagi

bolalarda bog'lanishli nutqni shakllantirish jarayonini yanada samarali qilish imkonini beradi.

ILOVA

Didaktik o'yinlar.

1. Sehrli ertaklar kitobi yoki qahramonlar qaysi ertakdan yo'qolganini aytib ber.

- **Maqsad:** nutq ko'nikmalarini, diqqatni jamlash va ijodiy fikrlash qobiliyatini yaxshilash, individual so'z boyligini kengaytirish.

- **Material:** kitob, turli ertak qahramonlari (qog'oz va fetrdan).

- **O'yinning borishi:** Ertaklar kitobini tanlaymiz, uning sahifalari orasiga turli ertaklar va multfilmlar qahramonlarini joylashtiramiz. Kitob ochilganda ular tushib ketadi, so'ngra bolalarga ertak qahramonlariga o'z ertaklariga qaytishga yordam berish taklif etiladi. Birinchi bola o'ziga yoqqan qahramonni tanlaydi yoki uni to'plamdan qaramasdan tortib oladi va tushgan ertak qahramoniga qarab ertaknamo hikoya aytib berishni boshlaydi. Keyin keyingi bola ikkinchi rasmni oladi va hikoyani davom ettiradi, shu tariqa barcha bolalar navbatma-navbat bittadan rasm oladilar. Bolalar ertak syujetini eshlashlari va ushbu qahramon paydo bo'lishidan oldin qaysi epizod bo'lganini, keyin nima bo'lishini, qaysi voqea tushirib qoldirilganini, keyin nima sodir bo'lishini va hokazolarni aniqlashlari mumkin. Agar bola qiynalsa, tarbiyachi ishtirokchilar bilan navbatma-navbat o'yinda qatnashib, hikoyaning syujet chizig'ini kerakli yo'nalishga to'g'rilab turishi mumkin. O'z ertak syujetini o'ylab topish yoki voqealar ketma-ketligini o'zgartirishni taklif qilish mumkin.

2. Toshlar tarixini (hikoyasini) aytib ber:

- **Maqsad:** didaktik o'yin faoliyati asosida bolalarning ijodiy tasavvuri, xotirasi, tafakkurini rivojlantirish orqali atrof-muhitni o'rganish.

- **Material:** ustida yil fasllari, qushlar, sabzavotlar, mevalar tasvirlangan toshlar.

- **O'yinning borishi:** O'yin bitta toshni tanlash bilan boshlanadi. Bola "Bu nima? Nima qilyapti?" savollariga javob berib, tushgan rasmlarni oddiy gapga birlashtiradi va bunday holat bo'lishi mumkinligini aniqlashtiradi. So'ngra o'yin jarayoniga asta-sekin predmetga tavsif berish (rangi, shakli va miqdori) va tuzilgan gapni kengaytirish imkonini beruvchi boshqa toshlar qo'shiladi. Yoki bola so'z birikmalari bosqichida to'xtab, ularni turli variatsiyalarda tuzishi mumkin: predmet + rang, predmet + miqdor, shakl + rang. Ushbu variant o'zlashtirilgandan so'ng murakkabrog'iga o'tish mumkin.

3. Hikoyalar kubiklari.

- **Maqsad:** maktabgacha yoshdagi bolalarda to'qish va nutqiy ijodkorlik ko'nikmalarini rag'batlantirish va rivojlantirish.

- **Material:** turli xil rasmlar tushirilgan kubiklar.

- **O'yinning borishi:** O'yinning mohiyati shundaki, kubiklarni stolga tashlab, bola hikoyani "Bir kuni..." yoki "Qadim-qadim zamonda..." kabi so'zlar bilan boshlaydi. Kubiklar soni cheklanmagan. O'yinchi barcha kubiklarni birdaniga tashlashi yoki ularni bittalab olishi mumkin. O'yinda bir nechta o'yinchilar ham qatnashishi mumkin. Bunda hikoyalar

doirasining birinchi ishtirokchisi (ertak to'qishda qatnashayotganlarning barchasi orasidan) voqealar sodir bo'ladigan sahnani (fonni) aniqlash uchun birinchi kubikni tashlaydi. Keyin boshqa ishtirokchi ikkinchi kubikni tashlaydi va oldingi tugunga tafsilotlarni qo'shib, hikoyani davom ettiradi. Va shu tariqa ertak tugaguncha davom etadi. O'yinni murakkablashtirish mumkin: o'yin variantlaridan biri "5 yurishda ertak" bo'lib, unda ishtirokchi faqat 5 ta asosiy lahzadan foydalangan holda iloji boricha kengaytirilgan syujetni o'ylab topishga ulgurishi kerak.

4. Quvnoq barmoqchalar hikoyasi.

- **Maqsad:** o'z harakatlarini sherikning harakatlari bilan muvofiqlashtirishga o'rgatish (gapni bo'lmasdan tinglash; sherikka murojaat qilib gapirish); nutq va tasavvurni rivojlantirish.

- **Material:** qo'lqopli, barmoq qo'g'irchoq teatri va o'yinchoqlar.

- **O'yinning borishi:** Teatr storitellingni bolalar bog'chasida har doim topish mumkin bo'lgan yoki bola bilan birga tikish mumkin bo'lgan qo'g'irchoqlar yoki o'yinchoqlar yordamida to'ldirib, uni rang-barang qilish imkonini beradi. Bolalar tomonidan to'qilgan hikoyalarni nafaqat tinglovchilarga aytib berish yoki qayta o'qish, balki qo'g'irchoqlar yordamida sahnalashtirish ham qiziqarlidir. Qo'g'irchoqlar nafaqat qo'lqopli, balki marionetka yoki barmoq qo'g'irchoqlari ham bo'lishi mumkin. Bolalarga o'zlariga yoqqan o'yinchoqni tanlashni, unga ism o'ylab topishni va uning ishtirokida hikoya to'qishni taklif qilish mumkin.

🎤 STORYTELLING TRENINGI (15 daqiqa)

Mavzu: Ekologiya bo'yicha Storytelling

Guruh: 10 nafar metodist

Vaqt: 15 daqiqa

No	Vazifa	Vaqt
1-bo'lim. KIRISH	Hurmatli hamkasblar, bugungi qisqa treningimiz mavzusi — Storytelling, ya'ni hikoya orqali o'qitish usuli. Storytelling — bu bolalarga bilim berishning eng samarali yo'llaridan biri. Chunki bola hikoya eshitganda: • tasavvuri ishlaydi, • nutqi rivojlanadi, • tabiatga nisbatan ijobiy munosabat shakllanadi, • o'rganganini tez eslab qoladi. Bugun biz ekologiya mavzusida kubiklar yordamida qisqa hikoya yaratishni o'rganamiz.	1–2 daqiqa
2-bo'lim. Storytelling	Mana bu — oddiy plastmassa kubik. Har tomonida ekologiyaga oid suratlar bor: 🌳 daraxt, 💧 suv, 🐦 qush, 🚫 axlat, ☀️ quyosh, 👶 bola. Ularning vazifasi — hikoya yaratishga yordam berish. Storytelling formulasi juda oddiy: 1-sur'at — qahramon 2-sur'at — muammo 3-sur'at — yechim Masalan: Kubikdan qush, axlat, daraxt chiqdi. Hikoya:	3–4 daqiqa

	"Bir kuni qush daraxt tagida axlatlarni ko'rib qoldi. U bundan bezovta bo'ldi. Keyin bolalar kelib, axlatlarni yig'ishdi va tabiat yana chiroyli bo'lib qoldi." Mana shunday sodda, ammo ta'sirli.	
3-bo'lim. Amaliy qism	Hozir sizni kichik guruhlariga ajrataman. 10 kishi → 3 guruh (har biri 3–4 kishidan). Har bir guruh: 1 Kubikni uch marta uloqtiradi. 2 Chiqqan 3 sur'atga asoslanib 3–4 jumladan iborat ekologik hikoya yaratadi. 3 Hikoya bir muammo va bir yechimni o'z ichiga olishi kerak. Guruhlar ishlaydi (2–3 daqiqa).	5–8 daqiqa
4-bo'lim. Hikoyalar bilan bo'lishish	Endi har bir guruh o'zining hikoyasini 30–40 soniya ichida aytib beradi. Maqsad — kim eng ijodiy, eng sodda va eng ekologik hikoya tuzganini ko'rish emas. Maqsad — usulni o'zlashtirish. Bu usulni har bir bog'cha tarbiyachisi bolalar bilan bimalol qo'llashi mumkin.	9–12 daqiqa
5-bo'lim. Tavsiyalar	Endi: Storytelling'ni bog'chalarda ishlatishda nimalarga e'tibor berish kerak? ✓ 1. Hikoyalar juda qisqa bo'lsin Bolalar 3–4 jumladan iborat hikoyani eng yaxshi qabul qiladi. ✓ 2. So'zlar juda sodda bo'lsin Masalan: "suvni tejash", "axlatni to'g'ri tashlash", "daraxtga zarar bermaslik". ✓ 3. Hikoya ijobiy yakunlansin Bolalar orqali "<i>tabiatga yordam berish mumkin</i>" degan fikr shakllanadi. ✓ 4. Har safar "yechim" bo'lsin Muammo → Yechim formulasi tafakkurni rivojlantiradi.	13–15 daqiqa













