

MATEMATIKA FANINI O‘QITISHDA DIDAKTIK O‘YINLARDAN FOYDALANISH

Xoldorov Xudoyberdi Xasanboy o‘g‘li

Farg‘ona politexnika institute

ANNOTATSIYA

Ushbu maqolada matematika darslarida didaktik o‘yinlardan foydalanish o‘quvchilar zihnini o‘stirish, tez hisoblash ko‘nikmalarini oshirishda muhim ahamiyatga egaligi, O‘yin - bola hayotining uzviy qismi, o‘yin orqali bola atrof - muhit, tabiat hodisalari, manzaralari, buyumlar, o‘simliklar, hayvonlar dunyosi bilan tanishishi yoritilib berilgan.

Kalit so‘zlar: metod, didaktik o‘yinlar, ta‘lim, og‘zaki, arifmetik amallar.

O‘zbekiston Respublikasi Birinchi Prezidentining "Ta‘lim - tarbiya va kadrlar tayyorlash tizimini isloh qilish, barkamol avlodni voyaga yetkazish to‘g‘risida"gi Farmoni va "Kadrlar tayyorlash milliy dasturi"da matematika o‘qitishning sifatini oshirish bilan birga o‘quvchilarning tafakkuri va shaxsiy sifatlarini, matematik savodxonligini shakllantirish hamda ijodiy qobiliyatlarini o‘hirish masalalari berilgan. Boshlang‘ich matematika kursining asosiy natural son va nol, butun musbat sonlar ustida to‘rt arifmetik amal hamda ularning asosiy xossalari haqidagi aniq tasavvurlar va bu bilimlarga asoslangan og‘zaki va yozma hisoblash usullarini ongli puxta o‘zlashtirishni tashkil etish, shuningdek jadval hollaridagi hisoblash malakalarini avtomatizm darajasida yetkazilishini tashkil etadi.

Matematika kursi asosiy kattaliklar va geometriya elementlari bilan tanishtirishni nazarda tutadi. Ular imkoniyat darajasiga ko‘ra o‘quvchilarning son, arifmetik amallar va matematik munosabatlar haqidagi tushunchalarni yuqori darajada o‘zlashtirishiga yordam bera borib, arifmetik bilimlar tizimiga qo‘shiladi.

Ma‘lumki 1-sinfga qabul qilinib, maktab ostonasida ilk qadam qo‘ygan bolaning faoliyatida o‘yin asosiy o‘rinni egallaydi. O‘yin ularning eng sevimli mashg‘uloti bo‘lib, ular har qanday mashg‘ulotni o‘yin bilan uyg‘unlashtirishga harakat qiladilar. Shunday ekan o‘qituvchi o‘quvchi faoliyatidan ularning sevimli mashg‘uloti - o‘yinni siqib chiqarmasdan, undan maqsadga muvofiq foydalanish bilan ta‘lim jarayonining samaradorligini oshirishga imkon beradi.

O‘yin - bola hayotining uzviy qismidir. O‘yin orqali bola atrof - muhit, tabiat hodisalari, manzaralari, buyumlar, o‘simliklar, hayvonlar dunyosi bilan tanishadi.

Boshlang'ich ta'lim davrida o'quvchilarning aqliy va jismoniy faoliyatini tashkil qilishda didaktik o'yinlar alohida ahamiyatga ega.

Matematika darslarida didaktik o'yinlardan foydalanish o'quvchilar zehni o'stirish, tez hisoblash ko'nikmalarini oshirishda muhim ahamiyatga ega.

Didaktik o'yinlar jarayonida o'quvchilar o'yin qoidalariga qat'iy rioya qilishga o'rganadilar, inoqlik his - tuyg'ulari, dunyoqarashlari shakllanib boradi.

Ta'lim jarayonida didaktik o'yinlar o'quvchilarning xususiyatiga ko'ra tashkil etilishi kerak. Bu esa ularga bilim berishni yengillashtirishga, ko'rgazmalilikni ta'minlashga qaratilgan bo'lib, o'quvchilarni toliqtirmaslik, zeriktirmaslik imkonini yaratadi.

Ta'lim jarayonida qo'llaniladigan didaktik o'yinlar 2 xil tasnifga egadir.



Didaktik o'yinlarni xilma-xil tarzlarda tashkil qilish mumkin. Qo'g'irchoqlar, o'yinchoqlar, rasmlar va tarqatmalar, turli geometrik shakllardan ham foydalanish mumkin. Didaktik o'yinlar maqsadiga ko'ra 4 omilni o'z ichiga oladi:

1. O'yinning vazifasi. 2. O'yinning harakati. 3. O'yinning qoidasi. 4. O'yinning yakuni.

Har bir didaktik o'yinni boshlashdan oldin o'quvchilarga o'yinning qoidasi, mazmuni, yakuni nimadan iborat ekanini o'qituvchi tomonidan tushuntiriladi. O'quvchilar uni tushunib, anglab, shu asosda harakat qiladilar.

DIDAKTIK O'YINLARDAN NAMUNALAR

“Tez yurar poyezd” o'yini

O'yin maqsadi: O'quvchilarning intellektual bilim salohiyatini oshirish.

O'yin jihozi: doskaga bir-biriga qarama-qarshi turgan poyezd rasmi bor ko'rgazma ilinadi.

O'yinning borishi: Doskaga 2 o'quvchi chiqadi. O'qituvchi bergan savollarga to'g'ri javob bergan o'quvchining poyezdi oldinga surilaveradi. "Marra"ga birinchi bo'lib yetib kelgan o'quvchi g'olib bo'ladi.

"Bilmasvoyning xatolari" o'yini

O'yinning maqsadi: o'quvchilarning o'n ichida "+", "-" ishoralari haqidagi bilimlarini mustahkamlash, bilim va malakalarini, mustaqil fikrlash qobiliyatini o'stirish.

O'yinning borishi: Doskaga ifodalar yoziladi. Har bir qatordan bittadan o'quvchi doskaga chiqadi va xatolarini tuzatadi.

$$10-7=4$$

$$3+2=6$$

$$10-3=6$$

$$4+3=8$$

$$7-3=5$$

$$4+1=6$$

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI: (REFERENCES)

1. Begimkulov U.SH., Djuraev R.X., Isyanov R.G., SHaripov SH.S., Adashboev SH.M., Soy M.N. Pedagogik ta'limni axborotlashtirish: nazariya va amaliyot, Toshkent: – 2011.
2. Qodirov B.G'., Begimkulov U.Sh., Abduqodirov A.A. "Axborot texnologiyalari". Elektron darslik. 2002 y.
3. U.K.Tolipov, M.Usmanboyeva. Pedagogik texnologiyalaminig tadbiqiy asoslari. O'quv qo'llanma. T.: "Fan", 2006 y.
4. Nodirjon Ibragimovich Otaboyev, Abbasjon Sharofidin Ogli Qosimov, & Xudoyberdi Xasanboy Ogli Xoldorov (2022). AVTOPOEZD TORMOZLANISH JARAYONINI O'RGANISH UCHUN AVTOPOEZD TURINI TANLASH. Scientific progress, 3 (5), 87-92.