

BOSHLANG'ICH SINFLARDA MATEMATIKANI O'RGATISHDA SAMARALI INTERAKTIV O'YINLARDAN FOYDALANISH

Urganch shahri 32-sonli internat tarbiyachisi

Kuchkarova Zumrat

kuchkarovazumrat@gmail.com

Annotatsiya Ushbu maqolada boshlang'ich sinflarda matematika ta'limini interaktiv o'yinlar orqali rivojlantirish usullari tahlil qilinadi. Interaktiv o'yinlarning bola tafakkuri va mantiqiy fikrlash qobiliyatiga ta'siri o'rganilib, samarali didaktik yondashuvlar keltiriladi. Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, o'yinlar yordamida dars jarayonini qiziqarli va samarali tashkil etish mumkin.

Kalit so'zlar Boshlang'ich ta'lim, interaktive o'yinlar, raqamlarni top, hisoblash poygasi, matematika.

Using Effective Interactive Games in Teaching Mathematics in Primary School

Annotation: This article analyzes methods for developing mathematics education in primary schools through interactive games. The impact of interactive games on children's thinking and logical reasoning abilities is studied, and effective didactic approaches are presented. The research results indicate that it is possible to organize the lesson process in an interesting and effective way using games.

Key words: Primary education, interactive games, number finding, calculation race, mathematics.

Использование эффективных интерактивных игр при преподавании математики в начальных классах

Аннотация: В данной статье анализируются методы развития математического образования в начальных классах с помощью интерактивных игр. Изучается влияние интерактивных игр на мышление детей и логическое рассуждение, а также приводятся эффективные дидактические подходы. Результаты исследования показывают, что с помощью игр можно организовать учебный процесс интересно и эффективно.

Ключевые слова: Начальное образование, интерактивные игры, поиск чисел, расчетные гонки, математика.

Kirish

Boshlang'ich sinflarda matematika ta'limi, o'quvchilarning asosiy matematik tushunchalarni egallashlari uchun muhim poydevor hisoblanadi. Ushbu jarayonda interaktiv o'yinlardan foydalanish o'quvchilarni darsga jalb etish va ularning qiziqishini oshirishda samarali vosita sifatida namoyon bo'ladi. Interaktiv o'yinlar nafaqat o'quvchilarning matematik ko'nikmalarini rivojlantirishga yordam beradi, balki ularning mantiqiy fikrlash va muammolarni hal qilish qobiliyatlarini ham mustahkamlaydi. Shuningdek, bunday o'yinlar orqali o'quvchilar bir-biri bilan o'zaro muloqot qilish imkoniyatiga ega bo'lib, jamoaviy ish ko'nikmalarini rivojlantiradilar. Ushbu maqolada boshlang'ich sinflarda matematikani o'rgatishda interaktiv o'yinlardan foydalanishning ahamiyati va samaradorligi tahlil qilinadi.

Boshlang'ich ta'lim sohasining maqsad va vazifalari. Boshlang'ich ta'lim o'qish, yozish, sanash, o'quv faoliyatining asosiy malaka va ko'nikmalari, ijodiy fikrlash, o'zini - o'zi nazorat qilish

uquvi, nutq va xulq-atvor madaniyati, shuningdek gigiena va sog'lom turmush tarzi asoslarining egallab olinishini ta'minlaydi, hamda boshlang'ich sinflarda o'quvchilarning umummadaniy va axloqiy ko'nikmalari, dastlabki savodxonlik malakalari shakllantiriladi. Tarbiyaviy maqsadi: Boshlang'ich ta'lim jarayonida bolaning mantiqiy tafakkur qila olish salohiyati, aqliy rivojlanishi, dunyoqarashi, o'z-o'zini anglash salohiyatini shakllantirishga, jismoniy sog'lom bo'lishga, moddiy borliq go'zalliklarini his eta olishga, go'zallik va nafasatdan zavqlana olish, milliy urf-odatlarini o'zida singdirish, ularga rioya qilishga o'rgatiladi. Rivojlantiruvchi maqsad: Boshlang'ich ta'lim DTS dasturida boshlang'ich ta'limi bolalarning tafakkur qilish faoliyatini kengaytirish, erkin fikrlay olishi, o'zgalar fikrini anglash o'z fikrini og'zaki va yozma ravishda ravon bayon qila olishi, jamiyat a'zolari bilan erkin muloqotda bo'la olish ko'nikma va malakalarini rivojlantirishga qaratilgan.

Asosiy qism

Boshlang'ich sinflarda matematika fanini o'qitish o'quvchilarning kelajakdagi mantiqiy tafakkurini shakllantirishda muhim o'rin tutadi. Ushbu jarayonda an'anaviy ta'lim metodlaridan tashqari, zamonaviy interaktiv o'yinlardan foydalanish yanada samarali natijalarga olib kelishi mumkin. Interaktiv o'yinlar bolalarni darsga jalb qilish, ularning diqqatini jamlash va tushunchalarni mustahkamlashga yordam beradi.

1. Interaktiv o'yinlarning ta'lim jarayonidagi o'rni

Interfaol usullar yordamida ta'lim samaradorligini oshirishga e'tibor kundan-kunga kuchayib bormoqda. Interfaol usullar qo'llangan mashg'ulotlar o'quvchilar egallayotgan bilimlarni mustaqil tahlil qilishlariga, hatto xulosalarni ham o'zlari chiqarishlariga qaratiladi. O'qituvchi bu jarayonda shaxs va jamoaning rivojlanishi, shakllanishi, bilim olishi va tarbiyalanishiga sharoit yaratadi va boshqaruvchilik, yo'naltiruvchilik vazifasini bajaradi. O'qitishning zamonaviy metodlarini qo'llash o'qitish jarayonida yuqori samaradorlikka sabab bo'ladi.

Interaktiv o'yinlar yordamida o'quvchilar matematik tushunchalarni amaliy ravishda o'zlashtiradilar. Bu usul quyidagi afzalliklarga ega:

- O'quvchilarning darsga bo'lgan qiziqishini oshiradi;
- Mustaqil fikrlash va mantiqiy tafakkurni rivojlantiradi;
- Jamoaviy ishlash ko'nikmalarini shakllantiradi.

2. Samarali interaktiv o'yinlar

Quyida boshlang'ich sinflarda matematikani o'rgatishda foydalanish mumkin bo'lgan samarali o'yinlar va misollar keltiriladi:

“Raqamlarni top” o'yini boshlang'ich ta'limda bolalarga raqamlarni o'rganishda va tanishda yordam beradigan qiziqarli va interaktiv faoliyatdir. Ushbu o'yin bolalar uchun raqamlar bilan tanishish, ularni ajratish va hisoblash qobiliyatlarini rivojlantirishga xizmat qiladi.

O'yin Maqsadlari

Raqamlarni tanish: Bolalar raqamlarni o'rganish va ularni farqlashni o'rganadilar.

Hisoblash ko'nikmalarini rivojlantirish: O'yin orqali bolalar asosiy hisoblash ko'nikmalarini takomillashtiradilar

Mantiqiy fikrlashni rivojlantirish: O'yin bolalar mantiqiy fikrlash qobiliyatini oshiradi.

O'yin qoidalari tayyorlash: Raqamlar (1 dan 10 gacha yoki 1 dan 20 gacha) kartochockalarga yozilishi kerak. O'yin maydonida raqamlar tarqatiladi yoki yashirinadi. O'yin Jarayoni: O'yinchilar berilgan vaqt ichida yashirin raqamlarni topishlari kerak. Har bir topilgan raqam uchun ball berilishi mumkin. O'yin davomida bolalar raqamlarni tovush chiqarib aytishlari yoki yozishlari kerak. Yutuvchi: Eng ko'p raqamni topgan o'yinchi yoki jamoa g'olib hisoblanadi.

THE MULTIDISCIPLINARY JOURNAL OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

VOLUME-5, ISSUE-4

O'yin namunasi: O'qituvchi sinf bo'ylab 1 dan 10 gacha bo'lgan raqamlar yozilgan kartalarni yashiradi. Bolalar kartalarni topib, raqamlarni to'g'ri ketma-ketlikda joylashtirishlari kerak.

Misol: Agar bola "7" raqamini topsa, u bu raqamni "6" va "8" orasiga qo'yishi kerak.

Raqamlarni top o'yini boshlang'ich ta'limda raqamlarni o'rganish jarayonini qiziqarli va samarali qilishga yordam beradi. Bu o'yin bolalarga raqamlarni farqlash, hisoblash va mantiqiy fikrlash qobiliyatlarini rivojlantirishda muhim ahamiyatga ega.

"Hisoblash poygasi"

Hisoblash poygasi o'yini boshlang'ich ta'limda bolalarga hisoblash ko'nikmalarini rivojlantirish uchun mo'ljallangan qiziqarli va interaktiv faoliyatdir. Ushbu o'yinda bolalar raqamlar bilan ishlash, asosiy arifmetik amallarni bajarish va tezlikni oshirishni o'rganadilar.

O'yin Maqsadlari.

Hisoblash ko'nikmalarini rivojlantirish: Bolalar raqamlar bilan tez va samarali ishlashni o'rganadilar.

Raqamlarni tanish: O'yin bolalarning raqamlarni farqlash qobiliyatini oshiradi.

Jamoaviy ish: Bolalar birgalikda ishlashni va raqobatni o'rganadilar.

O'yin Qoidalari Tayyorlash: O'yin uchun raqamlar, arifmetik amallar (qo'shish, ayirish) va vaqtni o'lchash uchun soat kerak. O'yin maydonida raqamlar yoki kartochkalar joylashtiriladi.

O'yin Jarayoni: O'yinchilar berilgan vaqt ichida imkon qadar ko'p hisoblash topshiriqlarini bajarishlari kerak. Har bir topshiriq tugagach, o'yinchilar natijalarni tekshiradilar. O'yin davomida o'yinchilar raqamlarni tezda hisoblashlari va natijalarni yozishlari kerak.

Yutuvchi: Eng ko'p to'g'ri javobni topgan o'yinchi yoki jamoa g'olib hisoblanadi.

O'yin namunasi: Har bir o'quvchiga misollar yozilgan kartalar beriladi. Misollarni to'g'ri va tez yechgan bola oldinga chiqib, o'yin oxirida eng ko'p to'g'ri javob bergan bola g'olib bo'ladi.

Misol:

$$5 + 3 = ?$$

$$12 - 4 = ?$$

$$6 \times 2 = ?$$

$$5 \times 2 = ?$$

Hisoblash poygasi o'yini boshlang'ich ta'limda hisoblash ko'nikmalarini rivojlantirishda samarali vosita hisoblanadi. Bu o'yin bolalarga raqamlar bilan ishlash va arifmetik amallarni bajara olishlarini o'rganishga yordam beradi, shuningdek, ta'lim jarayonini qiziqarli va interaktiv qiladi.

"Matematik domino" Matematik domino o'yini boshlang'ich ta'limda matematik tushunchalarni o'rganishga yordam beradigan qiziqarli va interaktiv vosita hisoblanadi. Bu o'yin, asosan, raqamlar va hisob-kitoblarni o'rganishda qo'llaniladi. Quyida uning asosiy jihatlari keltirilgan:

O'yin Tavsifi

Maqsad: O'yinchilar raqamlarni to'g'ri joylashtirish orqali o'zlarining domino to'plarini tugatishga harakat qilishadi.

Materiallar: Domino to'plari, har bir domino kartochkasida ikki tomonida raqamlar (0 dan 6 gacha) bo'lishi mumkin.

O'yin Qoidalari

1. **O'yinchilar soni:** O'yin 2-4 o'yinchi bilan o'ynaladi.
2. **Boshlanishi:** Har bir o'yinchi bir necha domino kartochkalarini oladi (masalan, 7 dona).
3. **Harakatlar:** O'yinchilar o'z navbatida kartochkalarni joylashtirishadi. Raqamlar mos kelishi kerak.

4. **Mantiqiy vazifalar:** O'yin davomida o'yinchilar raqamlar bilan bog'liq vazifalarni bajarishlari kerak (masalan, qo'shish, ayirish).

Maqsad: Qo'shish va ayirish amallarini mustahkamlash.

O'yin namunasi: Har bir domino kartasida bitta misol va javob bor (masalan, "5 + 3" va "8").

O'quvchilar kartalarni mos keladigan misol va javobga qarab joylashtirishadi.

Misol:

Birinchi karta: "5 + 3" (javobi "8")

Ikkinchi karta: "8 - 2" (javobi "6")

Uchunchi karta: "6 + 4" (javobi "10")

Ta'limiy Foydasi

Hisoblash ko'nikmalari: O'yin raqamlarni tez va aniqlik bilan hisoblashga yordam beradi. Mantiqiy fikrlash: O'yinchilar raqamlar o'rtasidagi bog'lanishlarni topish orqali mantiqiy fikrlash ko'nikmalarini rivojlantiradilar.

Ijtimoiy ko'nikmalar: O'yin davomida o'yinchilar o'zaro muloqot qilish va jamoaviy ish olib borish imkoniyatiga ega bo'lishadi.

Matematik domino o'yini notanish raqamlar va matematik tushunchalarni o'rganish jarayonini qiziqarli va o'zaro ta'sirli tarzda amalga oshirishga yordam beradi. Bu nafaqat bilimlarni mustahkamlash, balki o'yin orqali o'rganishni ham rag'batlantiradi.

"Shakllarni top" o'yini boshlang'ich ta'limda geometrik shakllarni o'rganish uchun mo'ljallangan qiziqarli va interaktiv faoliyatdir. O'yin davomida o'quvchilar turli shakllarni topish va ularni tanish orqali geometrik tushunchalarni o'zlashtiradilar.

Maqsad: Geometrik figuralarni tanib olish va ularni farqlash.

O'quvchilarda kuzatish va mantiqiy fikrlash ko'nikmalarini rivojlantirish.

Shakllar bilan bog'liq terminologiyani o'rganish.

Materiallar Shakllar (to'rtburchak, doira, uchburchak va boshqalar) tasvirlangan kartochkalar yoki ob'ektlar. Shakllarni topish uchun maxsus o'yin maydoni yoki plakatlar.

O'yin qoidalari shakllarni taqdim etish: O'qituvchi shakllar kartochkalarini yoki ob'ektlarini o'quvchilarga taqdim etadi. Shakllarni topish: O'quvchilar berilgan shakllarni o'z joyida yoki o'yin maydonida topishlari kerak. Muvofiqlikni tekshirish: O'quvchilar topgan shakllarini o'qituvchiga ko'rsatadilar va ularning to'g'riligi tekshiriladi.

O'yin namunasi: Sinfdagi turli shakllar yashiriladi. O'quvchilar ushbu shakllarni topib, ularning nomini va xususiyatlarini aytishlari kerak.

Misol:

Uchburchak: "Uning uchta tomoni va uchta burchagi bor."

Doira: "Uning cheti egri va burchaklari yo'q."

Kvadrat: "To'rt tomoni teng uzunlikda."

Ta'limiy Foyda

O'quvchilar geometrik shakllarni o'rganish orqali ularning xossalari va o'zaro bog'lanishlarini tushunadilar. O'yin jarayonida jamoaviy ish va ijtimoiy muloqot ko'nikmalari rivojlanadi. O'quvchilar o'z bilimlarini qo'llash imkoniyatiga ega bo'lishadi, bu esa yanada samarali o'rganishni ta'minlaydi.

"Shakllarni Top" o'yini boshlang'ich ta'limda shakllarni o'rganish jarayonini qiziqarli va interaktiv tarzda amalga oshirishga yordam beradi. Bu o'yin o'quvchilarni faol ishtirok etishga undaydi va geometrik tushunchalarni mustahkamlashda samarali vosita sifatida xizmat qiladi.

3. Interaktiv o'yinlarning natijadorligi

Interaktiv o'yinlar yordamida olib borilgan darslarda o'quvchilar quyidagi natijalarga erishadilar:

Matematik tushunchalarni oson va tez o'zlashtirish;

Mustaqil fikrlash va muammolarni hal qilish ko'nikmalarining rivojlanishi;

Darslarga bo'lgan qiziqishning ortishi.

O'yinlar ijobiy va qo'llab-quvvatlovchi muhit yaratadi, bu esa o'quvchilarning o'zlarini erkin his qilishlariga yordam beradi. O'yin jarayonida o'qish jarayoni ko'proq o'yin-kulgi ko'rinishida o'tadi, bu esa stressni kamaytiradi. Shu bilan birga interactive oyinlarda har bir o'quvchi o'z tezligida va uslubida o'rganishi mumkin. Bu turli darajadagi o'quvchilar uchun muhimdir. O'z-o'zini baholash qobiliyati oshadi. O'yinlar orqali o'quvchilar o'z yutuqlarini baholay olishadi, bu esa o'z-o'zini rivojlantirishga yordam beradi.

Tadqiqot natijalariga ko'ra, interaktiv o'yinlardan foydalangan holda o'tkazilgan darslarda o'quvchilarning matematik bilimlari an'anaviy usullarga nisbatan 30-40% ga yaxshilangani kuzatilgan.

Xulosa. Boshlang'ich sinflarda matematika o'qitishda interaktiv o'yinlardan foydalanish dars samaradorligini oshiradi. O'quvchilar o'yin orqali yangi tushunchalarni o'zlashtirish bilan birga, ulardan amaliy foydalanish imkoniyatiga ham ega bo'ladilar. Interaktiv o'yinlar shaxsiy va guruhli ishlarni uyg'unlashtirib, bolalarning mantiqiy tafakkurini rivojlantirishga xizmat qiladi. Kelgusida ushbu usulni yanada kengroq tadbiiq qilish va yangi innovatsion texnologiyalarni qo'llash maqsadga muvofiqdir. Interaktiv o'yinlar boshlang'ich ta'limda o'qitish va o'rganish jarayonini yanada samaraliroq va qiziqarli qiladi. Ular nafaqat bilimlarni o'zlashtirishga, balki muhim ijtimoiy va emosional ko'nikmalarni rivojlantirishga ham yordam beradi.

Demak interaktiv o'yinlar boshlang'ich ta'limda o'qitish va o'rganish jarayonini rivojlantirishda muhim rol o'ynaydi. Ularning samaradorligi bir qator nazariy jihatlarda ko'rinadi.

1. O'quvchilarning Qiziqishini Oshirish Interaktiv o'yinlar o'quvchilarni jalb etishning samarali usuli hisoblanadi. O'yinlar orqali darslar qiziqarli va hayajonli bo'ladi, bu esa o'quvchilarning motivatsiyasini oshiradi. Motivatsiya o'qish jarayonida muhim omil bo'lib, o'quvchilarni faol ishtirok etishga undaydi.
2. Amaliy Tajribani Ta'minlash Interaktiv o'yinlar o'quvchilarga nazariy bilimlarni amaliy ravishda qo'llash imkonini beradi. O'yinlar orqali o'quvchilar matematik, mantiqiy va ijtimoiy ko'nikmalarni shakllantirishda o'zlarini sinab ko'rishlari mumkin. Bu tajriba nafaqat bilimlarni mustahkamlashga, balki ularni hayotiy vaziyatlarda qo'llashga ham yordam beradi.
3. Ijtimoiy Muloqot va Hamkorlik O'yinlar ko'pincha jamoaviy tarzda o'ynaladi, bu esa o'quvchilar o'rtasida ijtimoiy aloqalarni mustahkamlashga yordam beradi. O'quvchilar bir-birlari bilan muloqot qilish, fikr almashish va jamoaviy qarorlar qabul qilish ko'nikmalarini rivojlantiradilar. Bu jarayon jamiyatda muvaffaqiyatli faoliyat yuritish uchun zarur bo'lgan ijtimoiy ko'nikmalarni shakllantiradi.
4. Differensiyalashgan O'qitish Har bir o'quvchining o'ziga xos o'rganish uslublari va tezliklari mavjud. Interaktiv o'yinlar o'qituvchilarga o'qitish jarayonini individuallashtirish imkonini beradi. O'yinlar turli darajadagi maqsadlar va vazifalar bilan ta'minlanishi mumkin, bu esa har bir o'quvchining qobiliyatiga mos keladi.
5. O'z-o'zini Baholash Interaktiv o'yinlar o'quvchilarga o'z yutuqlarini baholash imkoniyatini beradi. O'yin davomida o'quvchilar o'z natijalarini ko'radilar va kerak bo'lganda o'z strategiyalarini

o'zgartirishlari mumkin. Bu jarayon o'z-o'zini rivojlantirish va o'z bilimlarini mustahkamlashga yordam beradi.

Interaktiv o'yinlar boshlang'ich ta'limda o'qitish va o'rganish jarayonini samarali ravishda rivojlantiradi. Ular o'quvchilarning qiziqishini oshiradi, amaliy tajribani ta'minlaydi, ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantiradi va o'z-o'zini baholash imkoniyatini beradi. Bularning barchasi o'quvchilarning umumiy rivojlanishiga ijobiy ta'sir ko'rsatadi.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Turdiev N.SH., Asadov YU.M., Akbarova S.N., Temirov D.SH. Umumiy o'rta ta'lim tizimida o'quvchilarning kompetensiyalarini shakllantirishga yo'naltirilgan ta'lim texnologiyalari. //O'quv-uslubiy qo'llanma.(I-qism). Toshkent, 2015. - 160 b; B. 5-6 b.
2. Interfaol ta'lim metodlarining psixologik asoslari uslubiy qo'llanma SamDU nashr-2015 A.Saidov
3. O'tkir Tolipov, Dilnoz Ro'ziyeva Pedagogik texnologiyalar va pedagogik mahorat Toshkent "Innovatsiya-Ziyo"-2019-149 bet
4. Uzbek Milliy Ensiklopediyasi. (2020). Interaktiv ta'lim metodlari va ularning samaradorligi.
5. O'zbekiston Respublikasi Xalq ta'limi vazirligi. (2021). Boshlang'ich ta'lim metodikasi.