

BOSHLANG'ICH SINFDAN MATEMATIKA DARSLARIDA FOYDALANILADIGAN DIDAKTIK O'YINLARNING MAZMUNI VA ULARDAN FOYDALANISH.**G'ulomova Moxidil Mamasharifovna***Buxoro viloyati Kogon shahar 3-umumta'lim maktabi boshlang'ich sinf o'qituvchisi*

Annotatsiya: *Ushbu maqola boshlang'ich sinf o'qituvchilariga matematika darslarini pedagogik texnologiyalar asosida tashkil etishga yordam berish maqsadida yozildi.*

Kalit so'zlar: *Didaktik o'yin, ob'yektiv voqelik, geometrik shakllar, psixologik ahamiyati, kvadratlar.*

Didaktik o'yinlar boshlang'ich sinflarda ta'limning samarali bo'lishiga, o'quvchilarning uquv-bilish faoliyatini muvaffaqiyatli boshqarishga, matematikadan nazariy bilimlarni oson egallashlariga, ularning bilim olishga bo'lgan qiziqishlarini orttiradi.

O'yin – bolalarning ongi, qalbiga singib ketgan faoliyatdir, ularning bu faoliyati, o'yin turlariga qarab, ob'yektiv voqelikni, hayotni muayyan darajada o'zida aks ettiradi.

O'yin sinfdan o'tilgan o'quv faoliyatining ma'lum darajada davomi va mustahkamlanishidir.

Didaktik o'yin – ta'lim beruvchi usul bo'lib, bu usul muayyan ta'limiy maqsadlarga erishuvga, ya'ni o'tilgan o'quv materialini aniqlashga, mustahkamlashga va uni chuqurlashtirishga qaratilgan bo'ladi. Har bir didaktik o'yinni o'tkazishda muayyan bir vazifa maqsad qilib olinadi. Masalan, «Teatr» o'yiniga qo'yiladigan didaktik topshiriq bolalarning oldingi darslarda tanishgan soni haqidagi tushunchalarini mustahkamlashdan iborat. «Doiraviy misollar» o'yinida esa ikkinchi o'nlik ichida hisoblash malakalarini mustahkamlashdan iborat bo'lgan didaktik topshiriq qo'yiladi.

Didaktik topshiriq darsga qo'yiladigan umumiy maqsadning bir qismini tashkil qiladi.

Har bir didaktik o'yinning ham har qanday o'yindagi singari qoidalari bo'ladi. O'sha qoidalarga amal qilinmasa, o'yinning o'yin sifatidagi ahamiyati, binobarin, o'yinning ta'lim-tarbiyaviy va psixologik ahamiyati yo'qoladi. O'yin qoidalari o'yin topshirig'iga kiritiladi.

Didaktik o'yin: «Ko'rganni eslab qolish»

Didaktik topshiriq: qo'shib sanash yo'li bilan geometrik shakllar miqdori bilan bog'liq ravishda son qatorini tuzish.

O'yin topshirig'i: o'qituvchi tomonidan ko'rsatilgan namunaga 3 – 4 daqiqa davomida diqqat bilan qarab olib, geometrik shakllarning soni va qanday joylashganini aniqlash hamda ularni o'zining daftariga to'g'ri yozish.

Foydalaniladigan buyumlar: 1) 6 ta qizil doiracha va 6 ta ko'k kvadrat solingan individual konvert; 2) o'rtasidan qizil chiziq tortilgan qalin oq qog'oz; 3) o'qituvchining qo'lida geometrik shakllar yopishtirilgan namunalar.

Bolalar tezlik bilan ko'k kvadratlarni yoyadilar. Oradan bir oz vaqt o'tgach, eng ziyorak o'quvchilar qo'llarini ko'taradilar. 15–18 nafar bola 30 – 50 sekund mobaynida topshiriqni bajaradi. Ba'zi bir bolalar beparvo va befarq bo'ladi. Masalan, bolalardan biri uyga o'xshash shaklni teradi. (Bu yerda shakllarning nomlari bolalarga oldindan o'rgatilganligi nazarda tutiladi.) O'yinning borishi: o'qituvchi o'quvchilarga geometrik shakllar rasmi solingan konvertlarni tarqatadi. Bolalar konvertlarni ko'zdan kechiradilar. O'qituvchi konvertlar bilan

birga oq qog'oz ham tarqatadi. – Bolalar, – deydi o'qituvchi, – hamma shakllarni bir yerga to'plab, partaning chetiga qo'yinglar. O'yinni mana bunday tartibda o'ynaymiz: men sizlarga kvadratlar yoki doiralar shakllari solingan qog'oz namunasini ko'rsataman (ko'rsatadi). Sizlar esa sanab, qog'ozda qancha shakllar borligi va ular qanday joylashganligini eslab qolinglar. Uchgacha sanayman, undan so'ng namunani olib qo'yaman, sizlar esa qo'lingizdagi qizil chiziqli oq qog'ozlarga shakllarni xuddi namunadagidek joylashtirishingiz lozim.

Dastlab o'qituvchi eng oddiy usulni (kamroq shakllar rasmi solingan bir xil shakllarni) tanlaydi. – Diqqat! – deydi o'qituvchi, – ko'rsata boshlayman bir, ikki, uch! To'rt nafar bola esa barcha kvadratlarni qatorasiga terib qo'ydi. Uch nafari doirachalarni bir chiziqqa tizishdi. O'qituvchi bolalarga o'z- o'zlarini tekshirish imkonini berish maqsadida namunani ikkinchi marta ko'rsatadi va topshiriqning to'g'ri yoki noto'g'ri bajarilganligini tekshirib chiqishni taklif qiladi. Oradan 5–10 sekund o'tgach, namunani olib qo'yadi. – Endi, bolalar, – deydi o'qituvchi, – aytinglar-chi, qancha kvadrat qo'ydingizlar? – Beshta. – Barakalla, hammangiz ham g'olib bo'ldingiz. Endi men sizlarga qiyin namunani ko'rsataman. Sizlar diqqat bilan qarab turing. Diqqat: bir, ikki, uch!

O'qituvchi ikkinchi namunani ko'rsatadi.

Ko'pchilik bolalar birdaniga kvadratlarni qo'llariga oladilar. O'qituvchi ularni ogohlantirib: «Sanab chiqishni unutmadingizlarmi?» – deydi. 3 – 4 nafar bola ko'zini kvadratlardan olib, namunaga diqqat bilan qaraydi va sanay boshlaydi. Shundan so'ng o'qituvchi namunani olib qo'yadi. Ikkinchi marta navbat kelganda bolalar shakllarni birinчисiga qaraganda tezroq joylashtiradilar. O'yin uchinchi marta jonliroq o'tadi.

Shunday qilib, o'yin paytida bolalar sanashni, shakllarni bir chiziqqa joylashtirishni ham bilib oladilar. Buning natijasida shakl nomlari mustahkamlanadi va o'yin yaxshi o'zlashtiriladi. O'qituvchi esa o'yin natijasida bolalar xotirasi qanchalik rivojlanganligini aniqlab oladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR:

1. Jumayev.M.E. Boshlang'ich sinflarda matematika o'qitish metodikasi. Fan va texnologiya 2005.

2. Boshlang'ich sinflarda matematika o'qitish metodikasida interfaol metodlardan foydalanish. Ismoilova Habibaxon G'aniyevna. "Science and Education" Scientific Journal August 2020 / Volume 1 Issue 5