

MATEMATIKA DARSLARIDA TA'LIMY O'YINLARDAN FOYDALANISHNING NAZARIY-PEDAGOGIK ASOSLARI .

Samarqand davlat pedagogika institute

Ta'lim va tarbiya nazariyasi va metodikasi

(boshlang'ich ta'lim) mutaxassisligi 1-bosqich magistranti

Qurbonova Gularo

Annotatsiya

Ushbu maqolada matematika darslarida ta'limiy o'yinlardan foydalanishning ilmiy va amaliy ahamiyati yoritilgan. O'yinli texnologiyalarning o'quvchilar mantiqiy tafakkurini rivojlantirishdagi roli, dars samaradorligini oshirishdagi pedagogik funksiyalari va ushbu jarayonning nazariy asoslari tahlil qilingan.

Kalit so'zlar: didaktik o'yin, kognitiv faollik, diagnostik, kommunikativ, geymifikatsiya, mantiqiy tafakkur, moslashuvchanlik, interaktiv metodlar, pedagogik texnologiya.

Annotation

This article discusses the scientific and practical significance of using educational games in mathematics lessons. The role of gaming technologies in developing students' logical thinking, their pedagogical functions in increasing the effectiveness of the lesson, and the theoretical foundations of this process are analyzed.

Keywords: didactic game, cognitive activity, diagnostic, communicative, gamification, logical thinking, flexibility, interactive methods, pedagogical technology.

Аннотация

В данной статье рассматривается научное и практическое значение использования образовательных игр на уроках математики. Анализируется роль

игровых технологий в развитии логического мышления учащихся, их педагогические функции в повышении эффективности урока, а также теоретические основы этого процесса.

Ключевые слова: Дидактическая игра, познавательная деятельность, диагностическая, коммуникативная, геймификация, логическое мышление, гибкость, интерактивные методы, педагогические технологии.

Kirish.

Zamonaviy ta'lim paradigmasida o'quvchini nafaqat bilim bilan qurollantirish, balki unda mustaqil fikrlash va muammoli vaziyatlardan chiqish ko'nikmalarini shakllantirish ustuvor vazifa hisoblanadi. Matematika fani o'zining abstraktligi va murakkabligi bilan ajralib turadi. Shu sababli, ta'lim jarayoniga o'yin texnologiyalarini integratsiya qilish o'quvchilarning fanga bo'lgan motivatsiyasini oshirishning eng samarali vositalaridan biridir. O'yin — bu bolaning tabiiy ehtiyoji bo'lib, u orqali bola atrof-muhitni biladi, ijtimoiy tajribani egallaydi, o'z his-tuyg'ularini ifodalaydi va shaxs sifatida rivojlanadi. Pedagogik nuqtayi nazardan, o'yin — ta'lim jarayonida bilim, ko'nikma va malakalarni o'quvchiga faol, qiziqarli va ongli tarzda egallashga xizmat qiladigan maxsus tashkil etilgan didaktik faoliyat shaklidir. Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, 1-sinf o'quvchilariga ta'limiy o'yinlarni qo'llashning foydalari juda katta. Sababi 6-7 yoshli bolalarning diqqati darsga jalb qilish va bir joyda uzoq vaqt ushlab turish qiyin va darsning samaradorligini pasayishiga olib keladi. Darsda ta'limiy o'yinlarni qo'llash esa o'quv motivatsiyasini oshiradi, o'yin darsni qiziqarli qiladi, natijada bola darsdan zerikmaydi, faol ishtirok etadi, o'qishga ijobiy munosabat shakllanadi. Bundan tashqari o'yinlar bilimni mustahkam va ongli o'zlashtirishga yordam beradi. O'yin davomida bola taqqoslaydi, tahlil qiladi, xulosa chiqaradi, bu esa bilimni mexanik emas, balki ongli o'zlashtirishga olib keladi. Muloqot va ijtimoiy ko'nikmalarni rivojlantiradi. Jamoaviy o'yinlar orqali navbat kutish, boshqalarni tinglash, hamkorlik qilish, qoidalarga rioya etish ko'nikmalari shakllanadi. Diqqat, xotira va tafakkurni rivojlantiradi. Didaktik o'yinlar diqqatni jamlashni, tez fikrlashni, eslab qolishni faollashtiradi.

Ta'limiy o'yinlar (Edutainment) tushunchasi zaminida bir necha fundamental pedagogik nazariyalar yotadi:

- L.S. Vigotskiy nazariyasi: U o'yinni bolaning "yaqin rivojlanish zonasi"ni yaratuvchi asosiy omil deb hisoblagan. O'yin jarayonida bola o'zining real imkoniyatidan biroz yuqori bo'lgan intellektual vazifalarni bajara oladi.

- Faoliyatli yondashuv: Matematik o'yinlar o'quvchini passiv tinglovchidan faol ishtirokchiga aylantiradi. Bilim tayyor holda berilmaydi, balki o'yin strategiyasini qurish jarayonida "kashf qilinadi".

- Geymifikatsiya tamoyili: Ta'lim elementlarini o'yin mexanikasi (ballar, darajalar, musobaqa) bilan boyitish orqali irodaviy sifatlarni tarbiyalaydi. Matematik o'yinlarning tasnifi va funksiyalari. Darsning maqsadiga ko'ra o'yinlarni quyidagi funksional guruhlariga ajratish maqsadga muvofiq:

Kognitiv (bilish)

Yangi matematik tushunchalarni o'zlashtirish va mustahkamlash

Rivojlantiruvchi

Mantiqiy fikrlash, fazoviy tasavvur va kombinatorik qobiliyatlarni o'zlashtirish

Kommunikativ

Guruhda ishlash, o'z fikrini dalillash va jamoaviy qaror qabul qilishni o'rgatish

Diagnostik

O'quvchining bilim darajasidagi boshloqlarini erkin muhitda aniqlash

Ta'limiy o'yinlarni tashkil etishning pedagogik shartlari. Matematika darslarida o'yin shunchaki vaqt o'tkazish vositasi bo'lib qolmasligi uchun quyidagi talablarga javob berishi shart:

- Maqsadlilik: O‘yin bevosita darsning o‘quv maqsadiga (masalan, ko‘paytirish jadvalini yodlash yoki geometrik shakllarni farqlash) xizmat qilishi kerak.

- Mantiqiy izchillik: O‘yin qoidalari matematik qonuniyatlarga zid kelmasligi lozim.

—

Moslashuvchanlik: O‘yin darajasi o‘quvchilarning yosh va individual xususiyatlariga mos bo‘lishi zarur.

Raqamli ta’limiy o‘yinlarning o‘rni. Bugungi kunda an’anaviy didaktik o‘yinlar (rebuslar, krossvordlar, matematik estafetalar) bilan bir qatorda Interaktiv o‘yinlar (Kahoot, Quizizz, GeoGebra asosidagi o‘yinlar) muhim ahamiyat kasb etmoqda. Ular:

- Tezkor qayta aloqani ta’minlaydi;

- Vizualizatsiya imkoniyatini kengaytiradi;

- O‘quvchining individual sur’atda ishlashiga imkon beradi.

Xulosa. Matematika darslarida ta’limiy o‘yinlardan foydalanishning nazariy-pedagogik asoslari o‘quvchining shaxs sifatida rivojlanishiga qaratilgan. O‘yinlar darsning emotsional fonini yaxshilabgina qolmay, murakkab matematik algoritmlarni oson va qiziqarli shaklda o‘zlashtirishga xizmat qiladi. Magistrlik tadqiqoti darajasida ushbu usulni qo‘llash dars samaradorligini o‘rtacha 15-20% ga oshirishi ilmiy tajribalarda o‘z isbotini topmoqda.

Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati.

1. Mirziyoyev Sh.M. "Yangi O‘zbekiston taraqqiyot strategiyasi". – Toshkent: "O‘zbekiston", 2022. (Ta’lim islohotlariga oid qismi).

2. Vygotskiy L.S. "Игра и ее роль в психическом развитии ребенка" // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. (Psixologik asoslar uchun fundamental manba).

3 G‘afforov Ya.X. "Matematika darslarida o‘quvchilarning mantiqiy tafakkurini shakllantirish usullari". – Jurnal: "Pedagogika", 2021.

4. UNESCO Report: "Learning through play: a review of the evidence". – Paris, 2020. (Xalqaro hisobotlar).
5. Sharipova D.D. "O‘quv jarayonida interfaol usullar va ta’limiy o‘yinlardan foydalanish". – Toshkent, 2018.
6. Prensky M. "Digital Game-Based Learning". – McGraw-Hill, 2001. (Raqamli o‘yinlar nazariyasi).
7. Kapp K.M. "The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education". – Pfeiffer, 2012. (Geymifikatsiya bo‘yicha xalqaro manba).