

MATEMATIKANI O'YIN TEXNOLOGIYALARI ASOSIDA O'QITISHNING TA'LIM SIFATI UCHUN FOYDALI JIHATLARI

*Umirzoqova Nilufar Abduraim qizi
JDPI magistranti*

Annotatsiya: *ushbu tezisda matematika darslarida o'yin texnologiyalaridan foydalanishning ijobiy jihatlari bayon qilingan. O'lchov birliklari, karrali sonlar va matematik termilar o'yinlari misol tariqasida keltirilgan.*

Kalit so'zlar: *texnologiya, o'yin, o'lchov birliklari, matematik termilar, Karrali sonlar.*

Respublikamizga malakali va yetuk kadrlar doimo zarur hisoblanib, bu kadrlarni yetishtirish masalasi dolzarb hisoblanadi. Har bitta malakali kadr tayyorlash zamirida eng avvalo ustozlarning qund bilan qilgan mehnatidan tortib davlatimiz yaratib berayotgan barcha shart sharoitlar yotadi. Vahilanki, inson yetuk kadr bo'lishi uchun boshlang'ich maktabdanoq barcha fanlarni qund bilan o'rganishi zarur va shartdir. O'quvchilarga fanlarni o'qitish uchun o'qituvchilardan katta mahorat va metodlar kerak bo'ladi. hozirda ta'lim sohasida turli fanlardan ko'plab zamonaviy metodlar mavjud.

O'quvchilarga fanni oson va qiziqarli o'qitishda o'yin texnologiyalarini tavsiya qilamiz. Matematika fani uchun ushbu texnologiya juda qulay hisoblanadi. Chunki, matematika fani bir muncha o'zlashtirish qiyinroq bo'lgan fanlar sirasiga kiradi. O'yin orqali bu qiyinchiliklarni yengib o'tish mumkin. Aynan shu texnologiyada o'quvchilarda fanga bo'lgan qiziqish ortadi. Biz quyida ushbu texnologiya uchun bir nechta metodlarni keltiramiz.

1. *O'lchov birliklari.* Bu o'yin 3-gruhga tegishli bo'lib, asosiy tushunchalar o'rtasidagi muvofiqlikni aniqlashga qaratilgan. Misol sifatida, o'lchov birliklarini belgilovchi kattaliklar va ularning o'lchov birliklari orasidagi mosliklarni aniqlash o'quvchilar guruhlariga topshiriq qilib berilishi mumkin. Guruhlar ular orasidagi muvofiqlikni tez va to'g'ri aniqlashlari lozim.

1 km	20 dm
------	-------

2 kg	1000 m
------	--------

1 dm	1 sm
10 mm	10 sm
100 kg	100 m ²
1 ga	1 sr
200 m	2000 gr

O'quvchilar ushbu jadvaldagi ikki ustunni mos keladigan birliklarini o'zlari topadilar. Bu bilan, o'quvchilarning mavzuni o'zlashtirish ko'rsatkichlari yaxshilanibgina qolmay ularda, topqirlik va zukkolik hislatlari ham rivojlanadi.

2. *Matematik terminlar o'yini.* Ushbu o'yin qoidasi shundayki, o'quvchilar 3 guruhga bo'lingan holda matematik terminlarni aytishadi. Bunda shart shundayki, oxirgi tugagan harfdan aytish talab qilinadi.

Masalan: *Misol-logorifm-masala-ayniyat-ta'rif-formula-arifmetika-algebra-algoritm-metr-ratsional-limit-triginometriya...*

Bu ketma-ketlikni ko'plab davom ettirish mumkin. O'quvchilarda ushbu o'yin o'ynash orqali umumiy matematik tushunchalarni takrorlash imkoniyati paydo bo'ladi va bu o'yinni tez-tez darslarda o'ynab turish tavsiya etiladi.

Karrali sonlar. O'yinda ishtirok etuvchi guruh talabalaridan tuzilgan jamoa o'yinga shay turadi. Navbati bilan sonlar tartibi keltiriladi. Lekin to'rtga karrali sonning navbati etganda, shu sonning o'rnida talaba, albatta kompyuterning bironta buyrug'ini yoki yordamchi klavishning vazifasini aytishi shart. Qoidani buzgan har bir o'quvchi o'yinni tark etadi. Ma'lum vaqt davomida o'yinni faol davom ettirgan ishtirokchi g'olib sanaladi. O'yin xotirani charxlashda juda samarali hisoblanadi.

Shu va shunga o'xshash o'yin texnologiyalaridan barcha fanlarni o'qitishda foydalanish mumkin va bu juda samarali metod hisoblanadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI:

1. X.Avliyaqulov. "pedagogicheskaya texnologiya". Toshkent-2009y.

2. Alimov Sh.A, Xolmuhammedov O.R, Mirzaahmedov M.A. “Algebra” 8-sinf darslik. Toshkent-2014 y
3. K. Ismanova. Amaliy dars mashg‘ulotlarini innovatsion usullar yordamida tashkil etish. — Ta’lim muammolari jurnali. 2-son, 2012-yil.