



FORMING MATHEMATICAL IMAGINATION OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS USING GAME TECHNOLOGY

Atajonov Botirbek Bahodirjonovich
3rd year student of Urgench Branch of
Tashkent University of Information Technologies

Satimova G.Y.
Teacher of School No. 26 of Urgench District

Musayeva Mukhtasar Zayirjon qizi
3rd year student of Urgench Branch of
Tashkent University of Information Technologies

Annotation

This article discusses the formation of mathematical imagination of primary school students using game technology, the introduction of new information technologies in education, and so on.

Keywords: Education, pedagogy, information technology, teaching mathematics.

Аннотация: В статье рассматривается формирование математического воображения младших школьников с помощью игровых технологий, внедрение новых информационных технологий в образование и т. Д.

Ключевые слова: образование, педагогика, информационные технологии, обучение математике.

Annotatsiya: Ushbu maqolada boshlang'ich sinf o'quvchilarini o'yin texnologiya yordamida matematik tasavvurlarini shakllantirish, ta'limda yangi axborotlar texnologiyalarini tatbiq etish va shu kabilar haqida so'z boradi.

Kalit so'zlar: Ta'lim, pedagogika sohasi, axborot texnologiyalari, matematikani o'qitish.

Ta'lim o'qituvchi va o'quvchilarning hamkorlikdagi faoliyat jarayoni bo'lib, shu jarayonda shaxsning taraqqiyoti, ma'naviyati, madaniyati o'quvchining ma'lumoti amalga oshadi yuksaladi. Darsda o'qituvchi o'z bilimini, ko'nikmalari va



malakasini, o'zidagi bor bilimlarni mashg'ulotlar orqali o'quvchilarga yetkazadi, o'quvchilar esa uni o'qib o'rganib borishi natijasida undan foydalanib o'z bilimlarini mustahkamlab boradilar. Bilimlarni olish jarayonida o'quvchilar o'zlashtirishning turli ko'rinishlaridan foydalanishadi, aytishimiz mumkinki, olayotgan ma'lumotlarni qabul qilish, ma'lumotlarni qayta ishlash hamda amaliyotga tatbiq etishda o'ziga xos amallardan foydalanadilar. Ta'lim jarayonida o'qituvchi va o'quvchilarning dars jarayonidagi hamkorligi, o'quvchilarning o'zlari mustaqil ishlashi, sinfdan tashqari ishlar shaklida ta'lim va tarbiya masalalari ham olib boriladi.

Ulug' donishmand ulamolardan biri «... kelajak tashvishi bilan yashasang, farzandlaringga yaxshi bilim ber, o'qit», degan fikrni bildirgan edi. Mamlakatimizda ta'lim-tarbiya tizimida amalga oshirilayotgan ishlar haqiqiy ma'noda bir-ikki yillik yoki qisqa vaqtda ijobiy natija ko'rsatishi emas, balki chin ma'noda bir necha yuz yillarga tatiydigan o'zgarish bo'ldi deb ayta olamiz. Hozirda texnologiya rivojlanayotgan XXI asrda pedagogika sohasini axborot texnologiyalari bilan hamohanglikda olib borilsa, ta'lim tizimida ancha o'zgarishlarga erisha olamiz.

Zamonaviy ta'lim jarayonida rivojlantiruvchi o'qitish tamoyillari asosiy tamoyillardan biri xisoblanadi. Boshlang'ich sinflarda matematika fanini o'qitish o'quvchini abstrakt fikrlashga, diqqatni takomillashtirishga, xotira va nutqni yaxshilashga o'rgatadi. Arifmetika amaliy masalalarni anglash, to'g'ri qabul qilish qobilyatini aqliy rivojlanishini asosidir. Odatda matematikani o'qitishda quyidagi pedagogik uslublardan foydalaniladi: Birinchisi (namuna, material bo'yicha rasmlarni namoyish qilish, videofilm, multimediali prezintatsiya), Ikkinchisi (tushuntirish, savollar, ko'rsatmalar, izohlar), Uchinchisi amaliy (mashqlar, o'yin texnologiya elementlari, eksperiment)

Matematikani o'qitishda o'qituvchi o'quvchilarni faollashtirish uchun odatda sher topishmoq, didaktik o'yinlar, rasmlar, multimediali prezintatsiyalar, video yoki multfilmlardan foydalanishi mumkin. O'quvchilarni hozirgi kunda matematika fanini o'qitishda mobil telefonlardan foydalanish mumkin. Bunda mustaqil bilim berishda mobil telefonlar pedagogik vosita sifatida ham qo'llaniladi. Boshlang'ich sinflarda AKT dan foydalanish bo'yicha xorijiy davlatlarda ko'proq tajribalar olib borilgan. Hozirda bu borada yurtimizda ham ko'pgina ishlar qilinmoqda.

Ta'limda yangi axborotlar texnologiyalarini tatbiq etsak, o'quv mashg'ulotlarining samaradorligini oshiribgina qolmay, ilm-fan yutuqlarini



amaliyotda qo'llagan holda mustaqil va mantiqiy fikrlaydigan, har tomonlama barkamol yuksak ma'naviyatli shaxsni tarbiyalay olamiz.

Shu vaqtgacha an'anaviy ta'limda o'quvchilar o'qituvchilar tomonidan o'rgatilgan bilimlarni o'rganib shu bilan cheklanib qolgan bo'lsa, hozirgi zamonaviy axborot texnologiyalardan foydalanish esa ularni olayotgan bilimlarini o'zlari axtarib topish, o'zlari mustaqil o'rganish va mustaqil fikrlash, muammolarni tahlil qilish, hattoki yakuniy xulosalarni o'zlari keltirib chiqarishga o'rgatadi. O'qituvchi axborot texnologiyalaridan foydalanib ta'lim berishdagi jarayonda shaxs rivojlanishi, shakllanishi, bilim olishi va tarbiyalanishi, madaniyat o'rganishiga sharoit yaratadi va shu bilan birga boshqaruvchilik, yo'naltiruvchilik funksiyasini bajaradi.

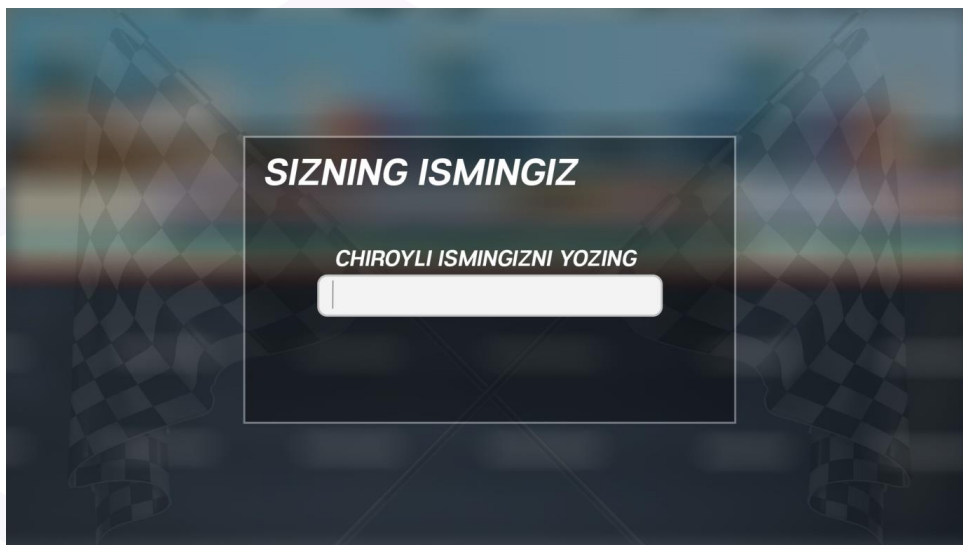
Boshlang'ich sinflar uchun matematika fanini o'rgatish, bilimlarini boyitish uchun "AvtoMatematika" dasturini ishlab chiqildi. Bu dastur bolalarga o'yin yo'llari orqali matematikaga bo'lgan qiziqishlarini oshirish uchun xizmat qiladi. Chunki bu dasturda matematik amallarni o'yinlar orqali bajariladi. Hozirda yoshlarimizda telefon, kompyuterlarga qiziqishi juda yuqori ekanligini inobatga olgan holda bolalarni telefonlarda turli xil keraksiz, ma'nosiz o'yinlarni o'ynashdan cheklab qo'yib. Aqlni charxlash uchun xizmat qiladigan o'yinlarni o'ynaganlari ma'quldir. Bizning "AvtoMatematika" dasturimiz ana o'shanday aqlni charxlaydigan dasturlar qatoriga kiradi. Dasturni to'liq tushuntiradigan bo'lsak quyidagicha:

"AvtoMatematika" o'yinida siz o'zingizga yoqqan avtomobilni tanlaysiz va o'yinda ishtirok etasiz. O'yinda 4 tagacha ishtirokchi qatnashadi yoki ishtirokchilar sonini o'zingiz tanlashingiz mumkin va o'z avtomobillari bilan poygada ishtirok etishadi. Poyga davomida avtomobillar finishga bo'lib borishga harakat qiladilar. Har bir ishtirokchi o'z avtomobili birinchi bo'lib finishga yetib borishi uchun matematik amallarni ko'proq va to'g'ri yechishi kerak bo'ladi. Amallarni to'g'ri bajarganda avtomobillar tezlanish oladi va raqiblariga qaraganda tezroq harakatlanadi. Shunday qilib marraga tezroq yetib borish uchun matematik amallarni to'g'ri va tez, iloji boricha ko'proq bajarish kerak bo'ladi. Shunda raqiblarini ortda qoldirib marraga birinchi bo'lib yetib olishga erishadi. Bu o'yinda bolani tez fikrlash, mantiqiy fikrlashini oshirish, matematik amallarni bajarishida qiyinchiliklarga uchramasdan maktabdagi bilim olishini yanada yaxshilashimiz mumkin. Ayniqsa o'g'il bolalarda avtomobilga qiziqish yuqori bo'lganini hisobga olgan holda ushbu matematik o'yinimiz boshlang'ich sinfda o'qiydigan bolalarda katta qiziqish uyg'otadi va matematika fanida qo'shish, ayirish, ko'paytirish, bo'lishni oson



Yechishida juda ham foydali va samarali matematik o'yin hisoblanadi. Har to'g'ri javobda sizga 1ta rag'batlantiruvchi tangachalar taqdim etiladi. O'yinda yutsangiz tangachalar taqdim etiladi yutqazsangiz o'yinni qaytadan o'ynashingiz kerak bo'ladi. Va tangachalar yig'ib boriladi.

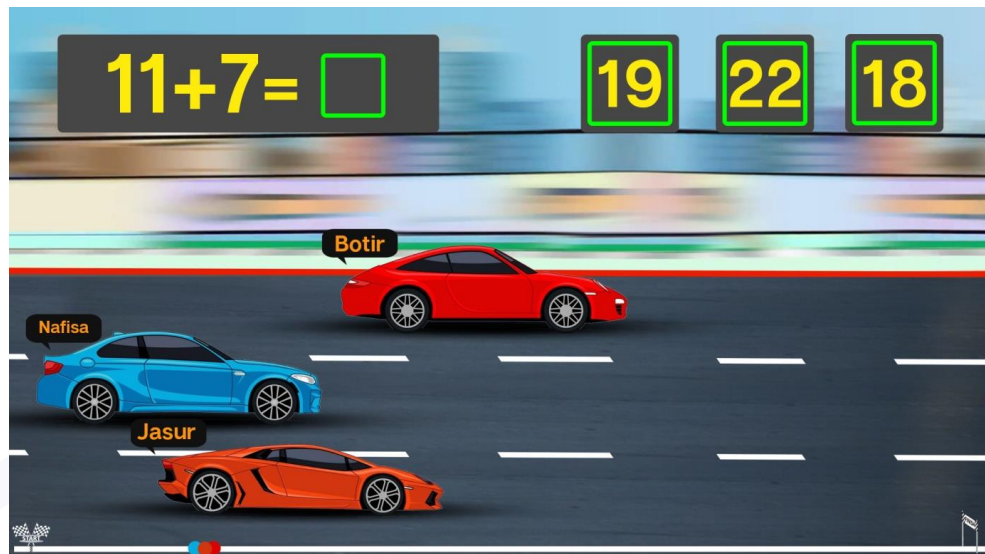
Dasturning mobile ko'rinishini ko'rib chiqamiz:



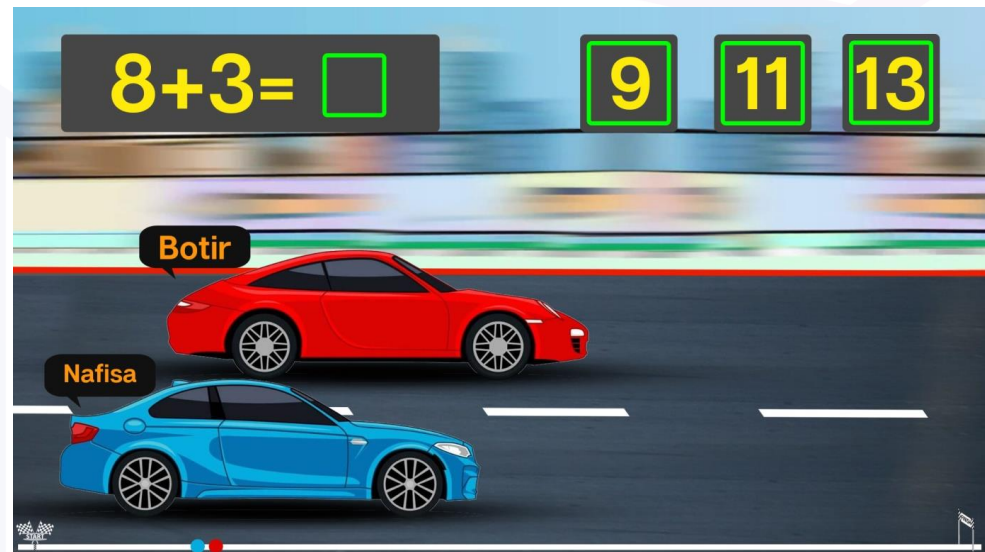
1-rasm.Dasturning kirish oynasi



2-rasm. Dasturning avtomobil tanlash qismi



3-rasm.Dasturda o'yin jarayoni



4-rasm. Dasturda o'yin jarayoni

Xulosa qilib aytganda, boshlang'ich sinf o'quvchilariga matematika fanini o'rgatishga mo'ljallangan elektron qo'llanma o'quvchilarda matematika faniga bo'lgan qiziqishini yanada ortishiga imkoniyat beradi.

Foydalanilgan adabiyotlar:

1. Azizxodjayeva N.N. Pedagogik texnologiya va pedagogic mahorat.-T.:fan,2006
2. "Boshlang'ich ta'limda zamonaviy pedagogik texnologiyalar", T.G'affarova
3. Learning Java, 3rd Edition, Jonathan Knudsen, Patrick Niemeyer, O'Reilly, 2005