



O'zbekiston Respublikasi Ta'limni rivojlantirish
respublika ilmiy-metodik markazi

Boshlang'ich sinflarda matematika fanini o'qitishda didaktik o'yinlardan foydalanish

Jumayeva M.G'. Qashqadaryo viloyati Koson tumani 94-sonli umumiy
o'rta ta'lim maktabi boshlang'ich sinf o'qituvchisi

**Menga aytsang, unutaman, menga
ko'rsatsang, eslab qolishim mumkin.
O'zimga ishlashga imkoniyat ber, shunda
u batamom meniki bo'lib qoladi.**

Konfutsiy



- Didaktik o'yinlar boshlang'ich ta'limda matematika fanini o'qitish jarayoni nafaqat bilim berish, balki o'quvchilarda mustaqil fikrlash, mantiqiy tafakkur va amaliy ko'nikmalarni shakllantirishga ham xizmat qiladi

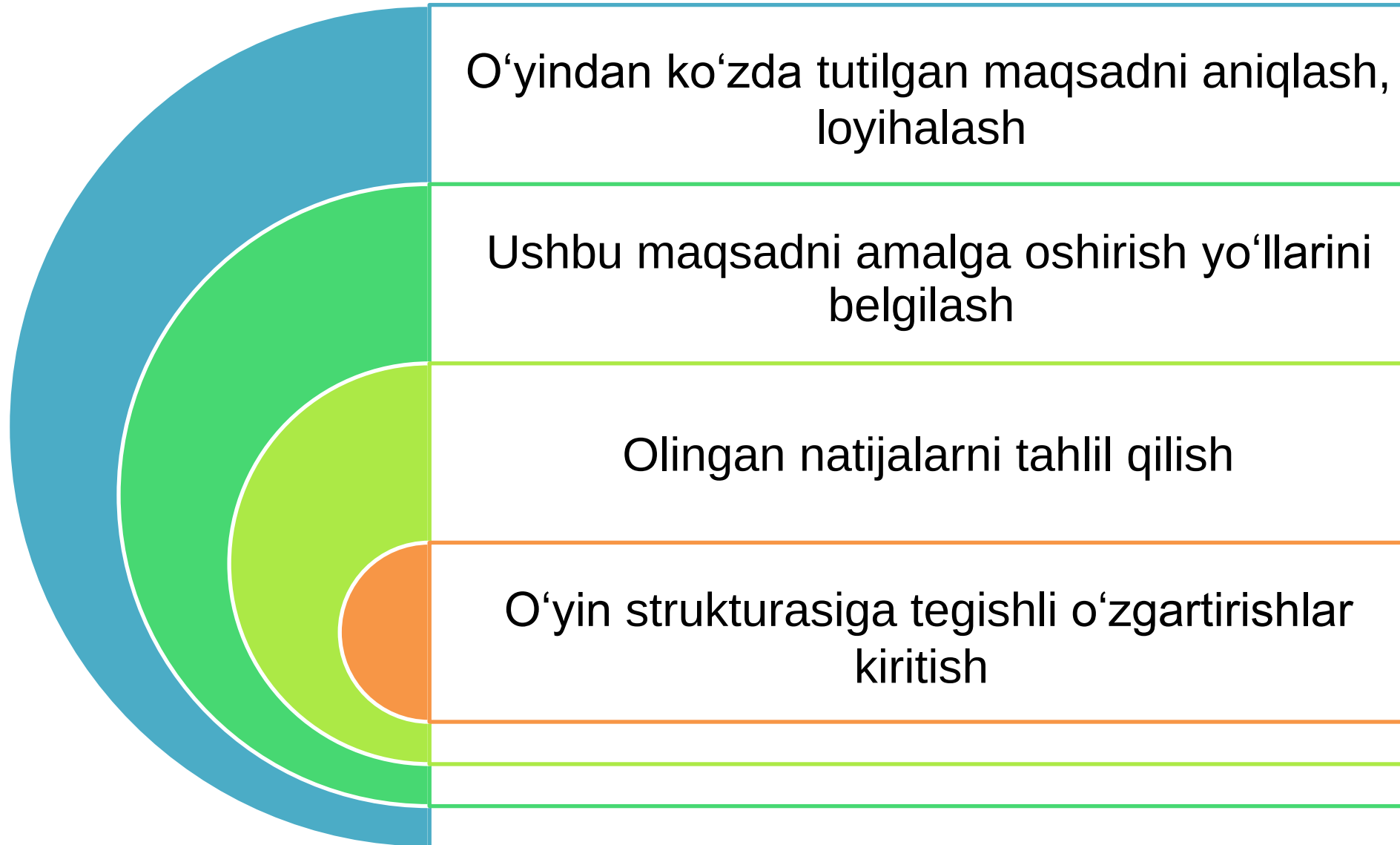


- An'anaviy dars usullari ba'zan o'quvchilarning faolligini pasaytirishi yoki darsga bo'lgan qiziqishini susaytirishi mumkin.



- Shu bois darslarda interfaol mashqlar, didaktik o'yinlarni qo'llash muhim ahamiyat kasb etadi.

O'yin faoliyatining tarkibi:



Didaktik o'yinli darslarning turlari:

1. Syujetli-rolli
o'yinlar

2. Ijodiy o'yinlar

3. Ishbilarmonlar
o'yini

4. Loyihalar

5. O'yin-
mashqlar

Didaktik o'yinli darslarni o'tkazishda qo'yiladigan didaktik talablar:

1. Dasturda
qayd etilgan
ta'limiy,
tarbiyaviy,
rivojlantiruvchi
maqsad va
vazifalarni hal
qilishga
qaratilgan
bo'lishi.

2. Muhim
muammolarga
bag'ishlanishi
va ular o'yin
davomida hal
qilinishi.

3. Barkamol
inson shaxsini
tarbiyalash
tamoyillariga,
sharqona odob-
axloq
normalariga
mos kelishi.

4. O'yin
strukturasi
 mantiqiy ketma-
ketlikda bo'lishi.

5. Mazkur
darslarda
didaktik
prinsiplarga
amal qilinishi va
eng kam vaqt
sarflagan holda
ulkan samaraga
erishish kerak.

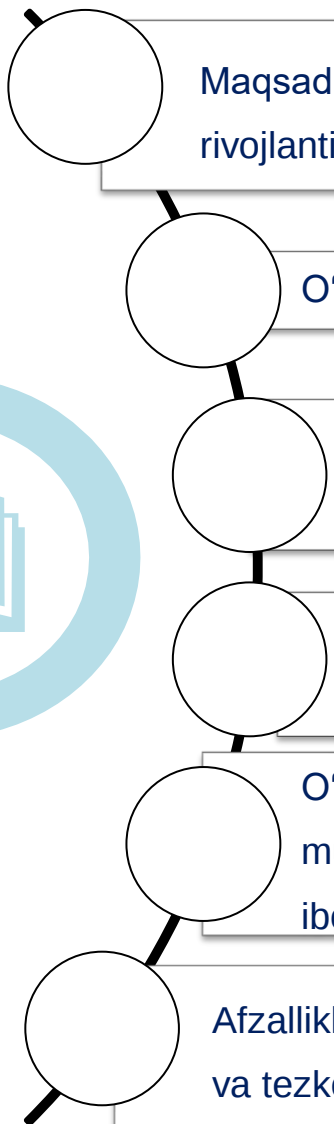


Akvaryum metodi

Akvaryum didaktik o'yinida o'quvchilar 4 guruhga bo'linadi. Yelim idishda suv to'ldiriladi va ichida so'zlar yozilgan qog'ozlar bo'ladi. Sharti qaysi guruh suv ichidagi so'zlarni ko'proq topishi kerakligi topshiriq qilib beriladi.

Akvaryum metodi orqali o'quvchilarda jamoada ishlash va tinglash madaniyati shakllanadi. Dars jarayonida faol ishtirok etishni ta'minlaydi.

Didaktik o'yin: "Matematik dedektivlar"



Maqsad: O'quvchilarning mantiqiy fikrlash, matematik amallarni qo'llash va muammolarni hal qilish ko'nikmalarini rivojlantirish. Jamoaviy ishlashni shakllantirish.

O'yin qoidalari: O'qituvchi sirli vaziyatni tasvirlab beradi. Masalan:

"Sehrli sandiq ochilishi uchun siz to'rtta jumboqni yechishingiz kerak. Har bir jumboq sizni kalit raqamga olib boradi. To'g'ri javob topsangiz, kalit raqamni olasiz va oxirida sirli kodni yechasiz!"

Har bir masala yoki jumboq yechilganda, natija kodning bir qismi bo'ladi. Masalan, quyidagi misollar berilishi mumkin: $25 + 37 = ?$ (Javob: 62 – birinchi kod raqami)

O'yinning murakkabligi Agar o'yin qiyinlashtirilsa, misollarga mantiqiy jumboqlar yoki topishmoqlar qo'shilishi mumkin. Masalan, matematik ifoda yashirilgan jumboq: "Men ikki xonali sonman. Men 3 va 7 raqamlaridan iboratman, lekin 7 oldinda turadi. Men kimman?" (Javob: 73)

Afzalliklari: Matematik bilimlarni mustahkamlaydi va amaliy qo'llashga o'rgatadi. O'quvchilarning jamoada ishlash va tezkor fikrlash qobiliyatini rivojlantiradi. Mantiqiy tafakkurni kuchaytiradi va qiziqarli muhit yaratadi.



Son zanjiri



Maqsad: O'quvchilarning ketma-ketlikni tushunish va tez fikrlash qobiliyatini rivojlantirish.

O'qituvchi birinchi o'quvchiga son aytadi (masalan, 5). U 3 ni qo'shib 8 deydi

Keyingi o'quvchi oldindan berilgan qoida bo'yicha amal bajarib, yangi sonni aytadi.

Qoidani buzgan yoki sust javob bergan o'quvchi o'yindan chiqadi.

NIMA ORTIQCHA?

- Maqsad: Mantiqiy fikrlashni rivojlantirish va sonlarning xususiyatlarini tushunishga yordam berish.
- O'qituvchi to'rtta son aytadi (masalan: 12, 18, 20, 24).
- O'quvchilar qaysi son ortiqcha ekanini aniqlab, sababini tushuntirishi kerak.
- To'g'ri javob bergan o'quvchi ball oladi.



TEZ HISOBLA!



Maqsad: Arifmetik amallar bo'yicha tez fikrlash qobiliyatini oshirish.

O'qituvchi navbat bilan o'quvchilarga oddiy misollar beradi (masalan: $7 + 5$, 9×3 , $16 - 4$).

Kim birinchi bo'lib to'g'ri javob bersa, u ball oladi.

Eng ko'p ball to'plagan o'quvchi g'olib bo'ladi.

“Sehrli convert”

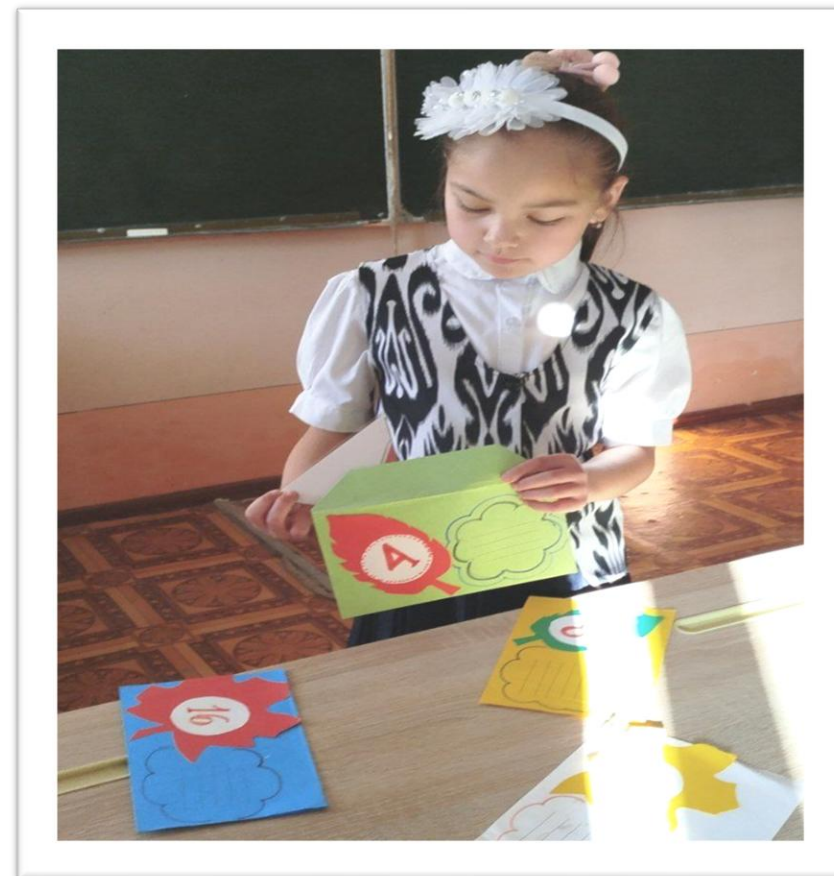
Maqsad: Qo‘shish, ayirish, ko‘paytirish va bo‘lish amallarini mustahkamlash.

O‘yin qoidasi:

O‘qituvchi bir nechta konvert tayyorlaydi, har birining ichida matematik masalalar yoki misollar yozilgan kartochkalar bo‘ladi.

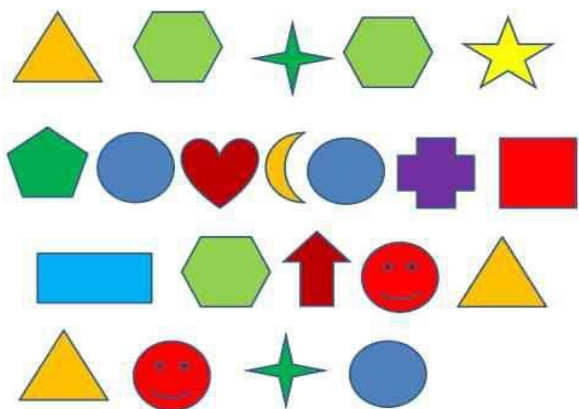
O‘quvchilar konvertlardan birini tanlab, ichidagi misollarni yechishadi.

To‘g‘ri javob bergan o‘quvchi ball yoki yulduzcha oladi.

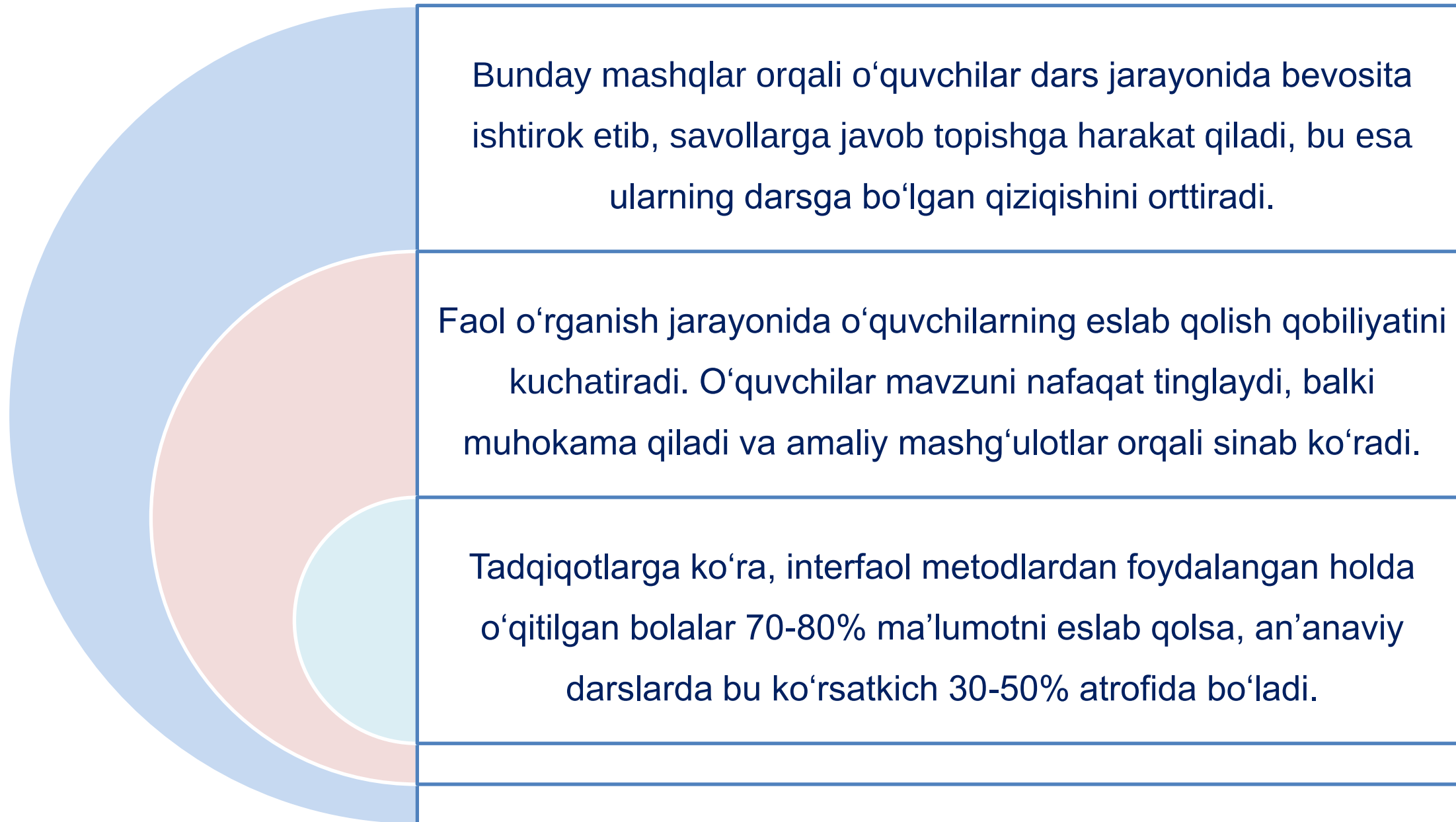


“Belgili shifrlangan xabar”

A- 	I- 	P- 	X- 
B- 	J- 	Q- 	Y- 
D- 	K- 	R- 	Z- 
E- 	L- 	S- 	O'- 
F- 	M- 	T- 	G'- 
G- 	N- 	U- 	V- 
H- 	O- 	SH- 	CH- 



- Maqsad: Belgilarni tanish, mantiqiy fikrlashni rivojlantirish.
- O'yin qoidasi:
- O'qituvchi harflarga belgilar moslangan maxsus shifr jadvalini tayyorlaydi
- So'ngra, belgilardan tashkil topgan shifrlangan so'zlar beradi.
- O'quvchilar ushbu raqamlarni harflarga o'girib, yashirin so'zni topishadi.



Xulosa

O'qituvchi bolalar ma'naviy dunyosini yangi va qiziqarli o'yinlar bilan boyitib boradi. Bolalarning o'yinga bo'lgan qiziqishlaridan foydalanib, ularning qobiliyatlarini rivojlantirish mumkin.



Shunday qilib, o'yinlar bolalarda o'qituvchi va o'qishga nisbatan ijobiy munosabat paydo qiladi.