

MATEMATIKA DARSLARINI NOAN'ANAVIY SHAKLLARDA TASHKIL ETISH

Abdujalilova Muxlisaxon Abduxalil qizi,
Boshlang'ich ta'lim metodikasi kafedrası o'qituvchisi
Abdukarimova Zahroxon,
Boshlang'ich ta'lim yo'nalishi talabasi

Annotatsiya: Bilamizki, matematika insonning hayoti davomida eng zaruriy fan hisoblanadi. O'quvchi kelajakda qanday kasb egasi bo'lmasin matematikani chuqur bilsa, kasbining mutaxasisi bo'lib yetishadi. Maqolada yoshlarga va boshlang'ich sinf o'quvchilariga matematika darslarini qay usulda tashkillash to'g'risida so'z yuritamiz.

Kalit so'zlar: Tanqidiy fikrlash, standart fikrlash, o'yinlar orqali darsni tashkillashtirish, didaktik o'yinlar, zamonaviy ta'lim, ko'rgazmalilik.

Avvalo, yoshlar bizning kelajagimiz ekan, ya'ni kelajak hayot ularning qo'lida ekan biz ularga ta'lim sifatini eng yuqori darajada berib bormog'imiz lozim. O'quvchilarga yoshligidan boshlab hamma fanlarni mukammallashtirgan holda integratsiya orqali o'rgatishimiz maqsadga muvofiqdir. Agar o'quvchi matematika fanini chuqur egallasa fanlarni bir-biri bilan bimalol integratsiya qila oladi. Matematika boshqa fanlar bilan uzviy bog'liqdir. Ya'ni ta'lim jarayonida matematika muhim o'ringa ega. Aytishadiyu: "Matematika-fanlar otasi". Matematika orqali o'quvchining tahliliy, tanqidiy va mantiqiy fikrlash doirasi kengayadi, yuqori tezlik bilan qaror qabul qilishni, muammoga to'g'ri yondashishni, munozara muhokama qilishni o'rganadi. Hatto kunlik ishlarini ham bosqichma-bosqich reja orqali amalga oshira oladi. Matematika cheksiz fandir, bizga yuqorida aytib o'tilgandek imkoniyatlar berar biz yoshlarga bu fanni tez, samara va oson o'rganishlari uchun qanday va qanday usullar orqali o'rgatsak natijaga erishamiz? Ta'limni tashkil etishda juda ko'p yondashuvlar bor.

Aynan matematika darslarini tashkil etishda samarali ikki usullardan birini ko'rib chiqamiz. Masalan birinchisi o'yinlar orqali tashkillash. Ba'zilar o'yin orqali dars tashkillashga e'tiroz bildirishadi. Vaholanki, turli xil o'yinlar orqali dars olib borilsa o'quvchi zerikmaydi, ma'lumotlarni tez qabul qiladi, eslab qolishi ikki barobarga oshadi. Faqatgina mavzuga va fanga oid o'yinlarni to'g'ri tanlash kerak. Masalan didaktik o'yinlar orqali tashkillash mumkin.

Didaktik o'yinlarda o'quvchining aqli va jismoniy faolligi ham oshadi. Bu o'yinlar asosan zehinni o'stirish, tez hisoblash ko'nikmalarini oshirishda muhim ahamiyatga ega. Didaktik o'yinlarda o'yinning vazifasi, maqsadi, harakati, qoidasi va yakuni bir nuqtada jamlanadi va 2 asosiy guruhlariga bo'linadi: syujetli-rolli va o'yin-mashqlar. Syujetli-rolli qismida o'quvchilardan faqat aqliy harakatgina emas, balki jismoniy harakat ham talab qilinadi. Ya'ni syujetli-rolli o'yinlar syujetlar asosiga quriladi va o'quvchilar orasida syujet taqsimlanadi. Masalan "To'p kimga beriladi", "Oxirgi o'quvchi" kabi o'yinlarda syujetlar o'quvchilarga bo'lib beriladi va hisob-kitoblar orqali o'yin yakunlanadi. Ya'ni o'quvchi bevosita jarayonda jismoniy harakatlar bilan qatnashadi. O'yin-mashqlarda esa faqat o'yin elementi kiritilgan bo'lib, topishmoq yoki o'yinning biror harakati olinadi. Bularga "Matematik estofeta", "To'rtburchakni to'diring" kabi o'yinlar kiradi. Bu o'yinlar kam vaqt talab qiladi, lekin ko'proq samarini syujetli-rolli o'yinlar beradi. O'yin-mashqlarni mavzuni takrorlash va o'tilgan mavzuni mustahkamlashda foydalanish maqsadga muvofiq.

Matematika darslarini tashkillashda yana bir zamonaviy usul bu STEAM hisoblanadi. STEAM atamasi ingliz tilida SCIENCE TECHNOLOGY ENGINEERING Art Math so'zlarining bosh harflaridir. Ya'ni STEAM +ART=STEAM. STEAM chap miya yarim shari funksiyalarini rivojlantiradi, ART esa o'ng miya yarim sharini funksiyalarini rivojlantiradi. Chap miya shariga o'qish, yozish, fikrlash, reaksiya bildirishlar kirs, o'ng miya yarim shariga his-tuyg'ular,

ijodkorlik, kreativlik kabilar kiradi. STEAMning asosi nazariy va amaliy fanlarning uyg'unligiga asoslanadi. Ya'ni chap miya yarim shari orqali nazariy bilimlarni egallasak va o'ng yarim yarim shari orqali amaliy ko'nikma hosil qilamiz.

STEAMning afzalliklari quyidagilar:

- Tanqidiy fikrlash ko'nikmalarini ochib beradi;
- O'quvchidagi yangi qirralarni kashf etadi;
- Faol moloqot va jamoiy ishlarni tashillashga yordam beradi;
- O'quvchilarni texnologik yangiliklarga tayyorlaydi;
- Mavzuga ijodiy va innovatsion yondashuvni ta'minlaydi;
- Eng asosiysi matematikaga qiziqish uyg'otadi.

STEAM ayni kunlarda chet el tajribalarida eng faol qo'llanayotga usullarda biridir. Bu usul matematik muammoni qo'ya bilish va uni hal etish kabi tushunchalarni ilgari suradi.

Xulosa qilib aytganda, inson qancha izlanmasin shuncha kamdir. Doimiy aqliy va jismoniy harakatdagi inson jamiyatda o'z o'rnini topa oladi. Aynan aqliy harakatning eng oliy bosqichi matematik bilimlarni egallashdir va kelgusi hayotda qo'llay olishdir. Olingan bilim qachon samarasini beradi, qachonki amaliyotda qo'llay bilsa. Shunday ekan matematik bilimlarni eng qulay usullar bilan yoshlarga o'rgataylik va mana shu bilimlar bilan ular kelgusi hayotlarini quradilar.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Minamatov, Y. E. U. (2021). APPLICATION OF MODULAR TEACHING TECHNOLOGY IN TECHNOLOGY. Scientific progress, 2(8), 911-913.
2. Minamatov, Y. E. O. G. L., & Nasirdinova, M. H. Q. (2022). APPLICATION OF ICT IN EDUCATION AND TEACHING TECHNOLOGIES. Scientific progress, 3(4), 738-740.
3. Minamatov, Y. E. O. G. L., & Yusupova, N. M. (2022). SMART TEXNOLOGIYALARDA TA'LIM JARAYONI. Central Asian Academic Journal of Scientific Research, 2(6), 441-445.
4. Okhunov, M., & Minamatov, Y. (2021). Application of Innovative Projects in Information Systems. European Journal of Life Safety and Stability (2660-9630), 11, 167-168.
5. Norbutaev, M. A. (2022). Create Computer Learning Games Taking Into Account the Psychophysiological Characteristics of the User. International Journal of Development and Public Policy, 2(6), 113-116.