

## **ULUSH VA KASR SON TUSHUNCHASINI O'RGATISHDA ZAMONAVIY YONDASHUVLARNING SAMARADORLIGI**

**Raximova Nargiza Mexriddinovna**

**BuxDPI 2-kurs magistranti**

<https://doi.org/10.5281/zenodo.7830651>

**Annotatsiya:** O'quvchilarga ulush va kasr son tushunchasini o'rgatishda zamonaviy yondashuvlar asosida bilim va ko'nikmalarni shakllantirish masalalari

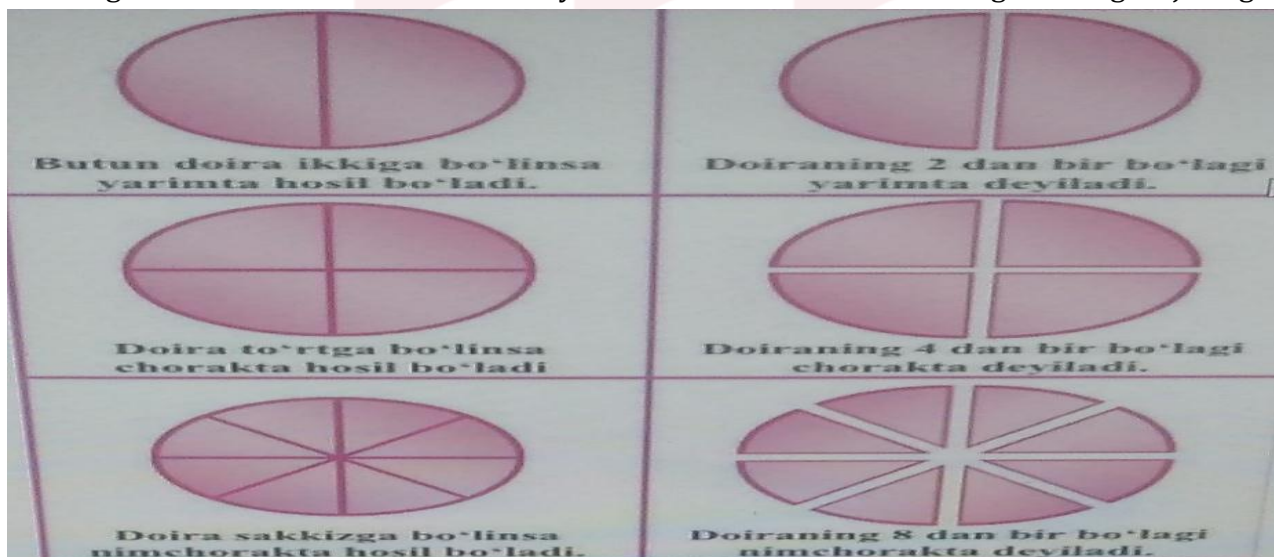
**Kalit so'zlar:** sonning ulushi, kasr son maxraji va surati, butun son, interfaol metodlar.

Bugungi kun ta'limi o'qituvchidan ilg'or pedagogik va yangi axborotlar texnologiyalaridan o'quv jarayonida foydalanishni talab etmoqda. Dars mashg'ulotlarida interfaol metodlarni qo'llash orqali ta'lim-tarbiya berish oid fikr va mulohazalarimizni bayon etamiz. Boshlang'ich sinflarda ayrim mavzular asosida o'qitishning zamonaviy usullarini tatbiq etish bo'yicha fikrlarimizni bayon etamiz. "Videotopishmoq" metodi – ushbu metoddan foydalanishda quyidagi harakatlar ketma-ketligi amalga oshirilishi lozim:

- o'quvchilar e'tiboriga o'rganilayotgan mavzu mohiyatini tasviriy yoritishga yordam beruvchi izohlarsiz bir nechta videolavha namoyish etiladi;
- o'quvchilar har bir lavhada qanday jarayon aks ettirilganini izohlashadi;
- jarayonlarning mohiyatini daftarlariga qayd etishadi;
- o'qituvchi tomonidan berilgan savollarga javob qaytarishadi.

Mazkur metod asosida mavzuga doir kompyuter orqali videolavha namoyish etiladi. O'quvchilar videolavha mavzusi, unda ifodalangan mavzu haqida o'z fikr mulohazalarini bildirishadi.

Maktabgacha ta'lim muassalarida tarbiyalanuvchilari o'z navabtda guruhlarga ajratilgan



bo'lib ,ularga ham "Ilk qadam" o'quv dasturi orqali matematik tushunchalar haqida bilim berib boriladi.

"Ilk qadam" tayanch dasturida geometrik shakllar bilan tanishtirishga qo'yilgan vazifalar mazmuni bilan tanishtirish. Tayyorlov guruhda bolalarni doira, kvadratni ikki teng qismga bo'lishga, olingan qismlarni «yarim», «ikkidan bir qism» deb atashga o'rgatish. Aniq material yordamida butun qismdan katta, qism esa butundan kichkina ekanligini belgilash. Ko'pburchaklar haqida tasavvur berish: uchburchak, to'rtburchak-bu ko'pburchak. Bolalarni

ko'pburchak elementlari (tomonlari, burchaklari, burchak uchlari) bilan tanishtirish. Tayoqchalar yordamida turli shakllarni yasash. Bolalarga doirani, kvadratni 4 ga bo'lishni o'rgatish. Aniq material asosida butun qismdan katta, qism esa butundan kichkina ekanligini belgilash.

O'rta guruhda tarbiyachi predmetlar shaklini sezish harakat va ko'rish bilan tekshirishni tashkil qiladi. Tekshirish natijalari dumaloq (doiraviy), to'g'ri to'rtburchak shaklida kabi so'zlar bilan mustahkamlanadi.

Bu guruhda "Buyum o'zi haqida nima deydi?", "Qismlariga ko'ra buyumning o'zini bil", "Buyumlar dominosi" kabi o'yinlardan va shuningdek kubchalar, qirqma rasmlardan foydalanish mumkin.

Geometrik obrazlar haqidagi dastlabki ma'lumotlarni bolalar o'yinlardan, mehnatdan, kundalik hayot (turmush)dan oladilar. Ular tarbiyachiga taqlid qilib, mozaikalar va qurilish materiallari komplektiga kiruvchi u yoki bu buyum nomini aytadilar. Ularning xossalari bilan amalda tanishadilar. Ta'limiy o'yinlari turli-tumanligi bilan farq qiladilar va ular birgalikda ham foydalanilishi mumkin.

Pedagogikada ular ta'lim jarayonini faollashtirishga, tarbiyalanuvchilarning ijod qilishlarini boshlanishini uyg'otishga imkoniyat yaratadilar. O'yin uslublaridan foydalanilgan psixologik treninglar, o'yin vaziyatlarida hayotda ko'pincha uchrab turadigan muammolarni hal qilish, tarbiyalanuvchilarning qiziqishining ko'tarish imkoniyatlarini beradilar, shuningdek, ochiq, munosabat muhitini yaratadilar.

Kompyuterli didaktik o'yinlar MTM ta'lim-tarbiya jarayonida amalga oshirishga, jumladan, elementar matematik tasavvurlar, buyumlar, ularning rangi, shakli va o'xshash ob'ektlarni o'rganishga yordam beradilar. Kompyuterli didaktik o'yinlarning o'ziga xos pedagogik va psixologik jihatlari mavjud bo'lib, hozirgi

kunda ular to'la o'rganib chiqilmagan. MTMlarda multimedia texnologiyalari asosida kompyuterli ta'limiy va rivojlantiruvchi o'yinlardan ham foydalanish mumkin. Bu o'rinda shuni ta'kidlash kerakki, kompyuterli ta'limiy va rivojlantiruvchi o'yinlar didaktikaning barcha qonun va qoidalariga rioya qilgan holda o'tkaziladi.

Kompyuter o'yinlari tarbiyalanuvchi (bola)larni o'rganiladigan materialga va o'yin mazmuniga diqqatlarini jalb qilishda samarali vosita hisoblanadi.

Psixolog N.Boymurodovning ta'kidlashicha, materialni muvaffaqiyatli o'zlashtirishda, avvalo diqqat kuchi belgilanadi, ba'zi tarbiyalanuvchilarni o'rtoqlaridan orqada qolib ketishlari, ularning aql-idrok yoki xotiralarini zaifligidan emas, balki diqqatlarining bo'shligidan kelib chiqadi. Kompyuter o'yinlari esa, barcha bolalarni diqqatlarini o'zlariga turg'un jalb qiladilar. Kompyuterli ta'limiy va rivojlantiruvchi o'yinlarda ham idrokning harakat turi uchraladi. Masalan, "shakllarni ustma-ust qo'yish", "bo'sh o'rinni to'ldir", "svetofor-labirint" o'yinlarida kompyuter (monitor) ekranida ob'ektlar harakatlanadi. Idrok etish jarayonining faol ko'rinishlaridan biri kuzatishdir. Kompyuterli o'yinlarda tarbiyalanuvchilar o'yin ob'ektlarini ekranda kuzatadilar. Ammo o'yinni bajarish qo'l harakati asosida amalga oshiriladi, ya'ni "Sichqoncha" va klaviatura bilan ishlanadi. Yosh bolalar tevarak-atrofga, voqea va hodisalarga, narsa va buyumlarga qiziquvchan bo'ladilar. Hamma narsani ushlab, paypaslab, yurgizib, harakatga keltirishni yoqtiradilar. Kompyuter o'yinlari tarbiyalanuvchilarning ushbu qiziquvchanlik xususiyatlarini oshiradi. Natijada, ularning aqliy rivojlanishlari shakllana boradi.

Multimediali kompyuter o'yinlarining tarbiyalanuvchilarni qiziquvchanlik xususiyatlarini oshirishlari quyidagilar asosida shakllanadi:

1. Ekranida ko'rsatiladigan o'yin ob'ektlariga animatsiya samarasi berilgan
1. bo'ladi va ular doimiy ravishda harakatlanib, jilolanib turadi.
2. Tovush.
3. Musiqa.
4. Animatsiya.
5. Multifikatsiya va shu kabilar.

Jahon tajribasi shuni ko'rsatmoqdaki, axborot-kommunikatsiya texnologiyalaridan o'quv jarayonida qo'llash istiqboli multimedia texnologiyalari asosida noan'anaviy darslarni tashkil qilish bo'ladi. An'anaviy darslarga nisbatan noan'anaviy darslarda o'quvchilar o'qitish jarayoniga faol aralashishlari mumkin bo'lib, unda o'quv materialining turli joyidan savollar berib, aniq javoblar olish imkoniga ega bo'ladilar.

Axborot texnologiyalaridan foydalanishning didaktik vositalariga quyidagilar kiradi:



Boshlang'ich sinf fanlarini o'qitishda axborot texnologiyalaridan foydalanishga oid tanlangan materiallarni o'qitish metodikasi quyidagi didaktik talablarga bo'ysinishi shart:

1. Tanlangan materiallar boshlang'ich ta'lim konsepsiyasida, dastur va o'quv rejasida o'z mazmunini topgan bo'lishi.
2. Fan-texnika ishlab chiqarishning hozirgi zamon taraqqiyotiga javob berishi.
3. Tanlangan materiallarning takrorlanmasligi.
4. O'quvchilar uchun notanish, qiyin atamalarning bo'lmasligi.

Yuqoridagi fikr-mulohazalarga asoslanib, talabalarni boshlang'ich sinf fanlarini o'qitishda axborot texnologiyalaridan foydalanishga doir tanlangan materiallar bilan nazariy (ma'ruza), amaliy mashg'ulotlarda tanishtirish maqsadga muvofiq.

### References:

1. Toshtemirova Saodat Abdurashidovna. Ta'lim sifati va uni demokratlashtirish ilmiy muammo sifatida //Uzluksiz ta'lim.-2020.- № 1 (86). — S.5. 8. Шадриков В.Д.
2. Философия образования и образовательные политики. - М.: Издательская фирма «Логос», 1993. - 181 с. 9. Фурсенко А.А. Комплексная модернизация образования как

механизм обеспечения инновационного развития социально — экономической сферы  
// Юридический журнал. — 2008. — № 7 (39). — С.4. 10. 3.

3.J. Slater, The Politics of History Teaching: A Humanity Dehumanized. (Special Professorial  
Lecture). London: Institute of Education, University of London.- 1989 - S. 8.

