



FAN, TA'LIM VA AMALIYOT INTEGRATSIYASI

ISSN: 2181-1776

Umarov Nurbek Irkinovich

*SamDU Kattaqo'rg'on filiali Maktabgacha va boshlang'ich ta'lim,
sport kafedrası o'qituvchisi
Tel: +998953103777, E-mail: nurbekumarof777@gmail.com*

BO'LAJAK BOSHLANG'ICH SINIF O'QITUVCHILARINI MATEMATIKA DARSLARIDA KVEST-TEKNOLOGIYASIDAN FOYDALANISH METODIKASI

Annotatsiya. Ko'p yillik kuzatishlardan ma'lumki, kichik maktab yoshidagi o'quvchilarning aksariyati o'yinqaroq bo'lib, ularning matematik materiallarni o'rganishga bo'lgan qiziqishlari ancha sust bo'ladi. Bunday bolalar matematika darslarida o'qituvchining har bir so'zidan, har bir harakatidan o'yin va o'yin hislatlarini topishga va undan zavqlanishga harakat qiladilar. Buni sezgan mohir va salohiyatli boshlang'ich sinf o'qituvchilari matematika darsining mavzusidan kelib chiqib har bir darsda biror didaktik maqsadga yo'naltirilgan o'yinlardan foydalanishga harakat qiladilar.

Ushbu maqolada boshlang'ich ta'lim matematika darslarida didaktik o'yinlardan foydalanishga asoslangan kvest texnologiyasidan foydalanish haqida so'z yuritiladi.

Kalit so'zlar. Kvest, kvest texnologiyasi, o'yin, didaktik o'yin, metod, o'qitish metodlari.

МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ

Аннотация. Из многолетних наблюдений известно, что большинство учащихся младшего школьного возраста более игривы и их интерес к изучению математического материала значительно слабее, они стараются найти смысл игры и игры в каждом своем движении и получать от этого удовольствие. При этом опытные и потенциальные учителя начальных классов на каждом уроке используют игры, направленные на дидактическую цель, исходя из темы урока математики.

В данной статье говорится об использовании квестовой технологии, основанной на использовании дидактических игр на занятиях по математике в начальной школе.

Ключевые слова. Квест, квест-технология, игра, дидактическая игра, метод, методика обучения.

METHODOLOGY OF USING QUEST TECHNOLOGY IN MATHEMATICS LESSONS OF FUTURE PRIMARY CLASS TEACHERS

Annotation. It is known from many years of observation that most of the students of junior school age are more playful and their interest in learning mathematical materials is much weaker. They try to find the sense of play and play in their every movement and enjoy it. Realizing this, skilled and potential primary school teachers use games aimed at a didactic purpose in each lesson based on the topic of the mathematics lesson, they act.

This article talks about the use of quest technology based on the use of didactic games in primary education mathematics classes.

Keywords. Quest, quest technology, game, didactic game, method, teaching methodology.

Kirish. Yangilanayotgan O'zbekistonning yoshlarini barkamol avlod qilib tarbiyalashda majburiy ta'limning birinchi bosqichi bo'lgan boshlang'ich ta'limning o'rni benihoya kattadir.

Milliy o'quv dasturlari va davlat ta'lim standartlariga qo'yilgan yangi talablarga ko'ra, matematik ta'limga kompetensiyaviy yondashuv kasbiy, shaxsiy va jamiyatdagi kundalik hayotda uchraydigan holatlarda samarali harakat qilishga imkon beradigan turli ko'rinishdagi malakalarni o'quvchilar tomonidan egallashni nazarda tutadi. Shu asosida kompetensiyaviy yondashuvda matematik ta'limning asosini amaliy, tadbiriy yo'nalishlarini kuchaytirishga qaratiladi.

Katta tezlik bilan uzgarayotgan dunyoda moslashish, unda munosib faoliyat yuritish uchun ta'limning har bir bosqichida ta'lim maqsadi, mazmuni, mohiyati, vazifalari, dasturlari, tashkil qilish shakllari va vositalarini qayta ko'rib chiqilish, aynan shu davr talablari asosida ishlab chiqish vazifalari belgilandi. Shu bilan birga u yoki bu bilimga sarmoya kiritayotgan, kelajak avlodga dars berayotgan o'qituvchilarga o'quvchilarida XXI asrning zaruriy kompetensiyalari shakllantirish vazifasi yuklatildi.

Buning uchun o'quvchilar yoshi, qiziqishlari, ijtimoiy muhiti, maqsadlarini inobatga olgan holda darslarni tashkil etish talab etiladi. Boshlang'ich sinf o'qituvchisi doimiy ravishda izlanishi, darslariga o'yin elementlarini qo'shishi hamda sinfda do'stona, ijodiy muhitni shakllantirish yo'llarini izlashi lozim.

Darslarda turli ta'lim texnologiyalarining qo'llash o'quvchilarda XXI asrning zaruriy kompetensiyalari 4K (Communication, Collaboration, Critical Thinking and Creativity)ni, yani muloqotga kirishish, jamoada ishlash, tanqidiy fikrlash hamda ijodiy yondashish ko'nikmalarini shakllantirish imkonini beradi.

Boshlang'ich sinf o'quvchilarida bilimlarini nomoyon qilish va yangilarini o'zlashtirish ishtiyoqini beradigan ta'lim texnologiyalaridan biri "kvest-texnologiyasi" hisoblanadi. Kvest ingliz tilidan sarguzasht o'yin sifatida tarjima qilinadi («Quest» — izlash, «Adventure» — sarguzasht). Kvestda o'yin ishtirokchilari syujet bo'yicha harakatlanish uchun aqliy topshiriqlarni bajarishlari va tezkorlikda harakat qilishlari kerak bo'ladi. O'yin syujeti oldindan belgilanishi yoki o'yinchining harakatlariga bog'liq holda ko'plab natijalarni berishi mumkin kvestlarning paydo bo'lishi o'tgan asrning 40-yillarida yaratilgan kitob-o'yinlardan boshlangan, keyinchalik bu o'yinlar kvest-kitoblar sifatida shakllandi va birinchi personal kompyuterlar paydo bo'lishi bilan sodda kvest o'yinlari shaklida ishlab chiqilgan.

Ko'pgina boshlang'ich sinf o'qituvchilari ta'limga jadal sur'atlar bilan kirib kelayotgan o'qitishning yangi texnologiyalaridan foydalanib ta'lim-tarbiyada katta muvaffaqiyatlarga erishib kelmoqdalar. Shunday yangi texnologiyalardan biri kvest texnologiyasidir.

Kvest texnologiyasi bu-o'tgan asrning 90-yillarida AQSH da kompyuter o'yinlari davomida o'yinchilarning o'z raqibini yengish uchun olib borgan harakatlari davomida to'plangan ko'nikma va malakalari yig'indisidir.

Ta'limda ko'p maqsadli matematik muammolarning bir qiymatli yechishni topish-bu kvest texnologiyasiga asoslangan matematika darslaridir. Yoki ta'limda kvest texnologiyasi-bu ta'lim oluvchining biror ta'limiy va tarbiyaviy maqsadga qaratilgan didaktik o'yinlar yordamida matematik mantiqiy tafakkurlarini rivojlantirishga yo'naltirilgan yangi zamonaviy o'qitish texnologiyasidir.

Kvest texnologiyasining ta'limdagi sifati ta'limning asosiy beshta komponentasi (ta'limning: maqsadi, mazmuni, metodlari, formasi va vositalari) bilan uzviy bog'liqlikda olib borilishi bilan ta'limiy va tarbiyaviy qiymatga egadir. Buni ta'lim beruvchi hech qachon esdan chiqarmasligi kerak bo'ladi.

Kichik maktab yoshidagi o'quvchilarning yosh pedagogik-psixologik o'zlashtirish va matematik bilim darajasidan kelib chiqib ta'limda kvest texnologiyasidan foydalanganda ta'limiy va tarbiyaviy maqsadlar sonini va uning davomiyligini unchalik uzaytirmaslik kerak.

Didaktik o'yinlar muammoli ta'limning o'ziga xos pedagogik texnologiyasi bo'lib, quyidagi tarkibiy elementlardan tashkil topadi:

- o'quv faoliyatining modellashtirilgan obyekti;
- o'yin ishtirokchilarining birgalikdagi faoliyati;

- o‘yin qoidalar;
- o‘zgaruvchan sharoitlarda qaror qabul qilish;
- qo‘llaniladigan yechimning samaradorligi.

Tadqiqot metodologiyasi. Boshlang‘ich sinf matematika darslarida kvest texnologiyasidan ko‘zlangan maqsadlar matematik mavzuga oid axborotlar yig‘ish va uni tahlil qilish, asosiy va asosiy bo‘lmagan mavzularni guruhlariga ajratish, tezkor qarorlar qabul qilish, guruhda yakka tartibda va jamoa bo‘lib ishlash va boshqa matematik ko‘nikmalarga ega bo‘lishga erishishdan iborat bo‘lishi lozim.

Matematik materialning mohiyatidan kelib chiqib kvest texnologiyasidan foydalanganda bir vaqtning o‘zida ta’limiy va tarbiyaviy vazifalarni ham muvaffaqiyatli amalga oshirish mumkin. Bunda ta’limiy va tarbiyaviy materiallar o‘zaro uzviy bog‘langan bo‘lib, ular bir-birini to‘ldirishi va boyitishi bilan birga matematik materiallarni o‘zlashtirish davomida o‘quvchilarda bo‘lgan zo‘riqishni bartaraf etishga yordam berishi ham zarur.

Ma’lumki, kichik maktab yoshidagi o‘quvchilar maqto‘v va rag‘batlantirishga o‘ch bo‘ladilar. Shuning uchun o‘qituvchi darsning har bir bosqichida faol o‘quvchilarni og‘zaki va moddiy rag‘batlantirilib tursa, bu darsning jonli, jozibador va qiziqarli bo‘lishini ta’minlaydi.

Boshlang‘ich ta’lim matematika darslarida kvest texnologiyasidan foydalanganda asosan didaktik o‘yinlardan foydalaniladi.

Didaktik o‘yinlar-bu har bir fan materiallari mavzusining ta’limiy va tarbiyaviy maqsadlaridan kelib chiqib shu maqsadlarga bo‘ysundirilgan va bu maqsadlarni amalga oshirish uchun darsda qo‘llaniladigan o‘yinlardir. Bilimdon, pedagogik salohiyati kuchli ko‘plab boshlang‘ich sinf o‘qituvchilari matematika darslarining sifatini oshirish maqsadida har bir darsda va boshqa matematika fani bilan bog‘liq bo‘lgan tadbirlarda maqsadli didaktik o‘yinlardan foydalanishga harakat qiladilar. O‘qituvchi har bir matematika darsining ta’limiy va tarbiyaviy maqsadidan kelib chiqib o‘yinlarni adabiyotlardan axtaradilar yoki o‘zlari o‘ylab topadilar.

Didaktik o‘yinlarni o‘z oldiga qo‘ygan maqsadlariga qarab bir necha guruhlariga ajratish mumkin.

Masalan:

- a) O‘tilgan matematik materialni mustahkamlashga qaratilgan o‘yinlar;
- b) Yangi matematik materialni o‘rganishga qaratilgan o‘yinlar;
- c) O‘quvchilarning matematik mantiqiy fikrlash qobiliyatini o‘stirishga qaratilgan o‘yinlar;
- d) O‘quvchilarning matematik savodxonligini oshirishga qaratilgan o‘yinlar;
- e) Matematika darsi davomida o‘quvchilarda hosil bo‘lgan matematik zo‘riqishni bartaraf etishga qaratilgan o‘yinlar;

f) Fanlararo aloqadorlikda o‘tiladigan darsda qo‘llaniladigan o‘yinlar va hokazo.

O‘quvchilar matematika darslarida didaktik o‘yinlardan foydalanganda “hamma bir o‘quvchi uchun va bir o‘quvchi hamma uchun” degan qoidaga amal qiladilar. Buning uchun esa har bir o‘quvchining o‘yindagi vazifasi aniq ko‘rsatib berilishi o‘yinning muvaffaqiyatli yakunlanishini ta‘minlaydi. O‘qituvchi har bir o‘quvchi oldida turgan matematik muammoni jamoa bo‘lib hal qilish, ko‘pchilik oldida turgan muammoni hal qilishda har bir o‘quvchi o‘zining matematik bilim salohiyatidan kelib chiqib yordamlashish ko‘nikmalariga ega bo‘lishi kerakligini esdan chiqarmasligi darkor.

O‘yinni muvaffaqiyatli boshqarish uchun esa o‘qituvchidan kuchli pedagogik mahorat, salohiyat va artistlik qobiliyat talab etiladi.

Xulosa. Boshlang‘ich sinf matematika darslarida matematik didaktik o‘yinlardan ko‘zlangan asosiy didaktik maqsadlar asosan matematik aqliy fikrlashga o‘rgatish, matematik tushunchalarni tahlil qilishda va bunda asosiy va asosiy bo‘lmaganlarini ajrata bilishi, matematik hisoblashlarni oson va tez bajarilishi, kattaliklarni o‘lchay olish, geometrik figuralarning har birining o‘ziga xos xossalarni ajrata olish, ta‘rif va teoremlarning farqini anglay olish, qisqa qilib aytganda, kichik maktab yoshidagi o‘quvchilarning matematik savodxonligini oshirishdan iboratdir. Shuning bilan birga, boshlang‘ich sinf yosh pedagogik-psixologik o‘zlashtirish qobiliyatlaridan kelib chiqib ularga tarbiya berish masalasini ham esdan chiqarmaslik kerak bo‘ladi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati.

1. Jumayev E.E. Boshlang‘ich matematika nazariyasi va metodikasi (O‘quv qo‘llanma). – “Turon-iqbol” nashriyoti, 2010.
2. Jumayev.M va boshqalar. Matematika o‘qitish metodikasi. Toshkent. “Ilm-ziyo”, 2003.
3. Mirzaqulova D.M. Didaktik, o‘yinlar turlari va maqsadlari. Toshkent talqin va tadqiqotlar respublika ilmiy-uslubiy jurnali. Toshkent, Nom-5, 2023.
4. Matematika. Umumiy o‘rta ta‘lim maktablarining 4-sinfi uchun darslik. 1-qism. Repyova I.V. – Toshkent: “Novda” nashriyoti, 2023. – 128 b.
5. Matematika. Umumiy o‘rta ta‘lim maktablarining 3-sinfi uchun darslik. 1-qism. Repyova I.V. – Toshkent: “Novda” nashriyoti, 2023. – 128 b.