

Raqamli O‘Yinlar Yordamida Maktabgacha Yoshdagi Bolalarda Matematik Tushunchalarni Shakllantirish

Qayumova Zulfizar Akmal qizi

Guliston davlat pedagogika insituti Maktabgacha ta’lim yo‘nalishi 1-kurs talabasi

E-mail: zulfizarqayumova21@gmail.com

Annotatsiya: Maqola maktabgacha yoshdagi bolalarda matematik tushunchalarni shakllantirishda raqamli o‘yinlarning pedagogik ahamiyatini o‘rganishga bag‘ishlangan. Unda bolalarning son, miqdor, shakl, o‘lcham va taqqoslash tushunchalarini o‘rganishdagi qiyinchiliklari, raqamli o‘yinlar orqali bu ko‘nikmalarni rivojlantirish usullari va o‘yin orqali o‘rganish metodikasi tahlil qilinadi. Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatadiki, raqamli o‘yinlar bolalarning mustaqil fikrlashini rivojlantiradi, matematik tushunchalarni qiziqarli va samarali o‘zlashtirishga yordam beradi hamda tarbiyachilar uchun amaliy tavsiyalarni shakllantirish imkonini beradi. Misol uchun, sanash o‘yinlari bolalarda son va miqdor tushunchalarini, shakl topish o‘yinlari geometrik shakllarni farqlashni mustahkamlaydi.

Kalit so‘zlar: maktabgacha ta’lim, matematik tushunchalar, raqamli o‘yinlar, sanash, shakllarni farqlash, taqqoslash, mantiqiy fikrlash, interaktiv o‘yinlar, pedagogik ahamiyat.

Kirish

Maktabgacha ta’limda bolalarning har tomonlama rivojlanishiga katta e’tibor qaratiladi. Ayniqsa, matematik tushunchalarni erta yoshdan shakllantirish bolalarning tafakkuri, mantiqiy fikrlashi va bilish faoliyatining rivojlanishida muhim ahamiyatga ega [1]. Sonlarni bilish, sanash, miqdorlarni taqqoslash va geometrik shakllarni farqlash kabi ko‘nikmalar bolalarning keyingi ta’lim bosqichlarida muvaffaqiyatli o‘qishga zamin yaratadi [2].

Axborot texnologiyalarining rivojlanishi ta’lim jarayoniga ham ta’sir qilmoqda. Raqamli o‘yinlar bolalar uchun qiziqarli va samarali o‘quv vositasi bo‘lib, ularning diqqat-e’tibori, mantiqiy fikrlashi va mustaqil qaror qabul qilish qobiliyatini rivojlantiradi. UNESCO ma’lumotlariga ko‘ra, raqamli o‘yinlar orqali ta’lim samaradorligi sezilarli darajada oshadi, bu esa bolalarning o‘rganishga bo‘lgan qiziqishini kuchaytiradi [3].

Tadqiqot maqsadi

Raqamli o‘yinlar yordamida maktabgacha yoshdagi bolalarda matematik tushunchalar (son, shakl, miqdor, taqqoslash va sanash) ko‘nikmalarini shakllantirishning samarali usullarini o‘rganish va ularning ta’lim jarayonidagi ahamiyatini yoritish.

- Matematik tushunchalarni shakllantirishning nazariy asoslarini tahlil qilish va bolalarga qanchalik mosligini aniqlash.
- Raqamli o‘yinlarning ta’lim jarayonidagi o‘rnini aniqlash va samaradorligini baholash.
- Bolalarda matematik fikrlashni rivojlantirishda samarali interaktiv usullarni yoritish.
- Tarbiyachilar uchun raqamli o‘yinlardan foydalanish bo‘yicha aniq amaliy tavsiyalar ishlab chiqish[4].

Natija va muhokama

Maktabgacha yoshdagi bolalar atrof-muhitni kuzatish, taqqoslash va oddiy xulosalar chiqarish orqali dastlabki matematik bilimlarga ega bo'la boshlaydilar. Dastlab predmetlarni sanash orqali sonlarni o'rganadilar va har bir son ma'lum miqdorni ifodalashini tushunadilar. Sanash jarayonida predmetlarni birma-bir sanash, ularni tartib bilan joylashtirish va sonlarning ketma-ketligini anglash ko'nikmalari shakllanadi [5].

Bolalar turli geometrik shakllarni tanib olish, predmetlarning o'lchamini farqlash, ularni guruhlash va taqqoslash orqali mantiqiy fikrlashni rivojlantiradilar. Raqamli o'yinlar esa elektron qurilmalar yordamida amalga oshiriladigan interaktiv o'yinlar bo'lib, bolalarning bilim va ko'nikmalarini samarali shakllantiradi [6].

Raqamli o'yinlar turlari

Sanash o'yinlari bolalarga sonlarni tartib bilan sanash va miqdor tushunchasini shakllantirish imkonini beradi. Masalan, raqamli ilova orqali mevalarni sanash va son bilan moslashtirish.

- Shakllarni topish o'yinlari turli geometrik shakllarni tanib olish va ularni farqlashni o'rgatadi. Misol: ekranda ko'rsatilgan shakl bilan to'g'ri mos keladigan shaklni tanlash.

- Mantiqiy o'yinlar muammoli vaziyatlarni hal qilish, taqqoslash, guruhlash va oddiy xulosalar chiqarishni o'rgatadi. Masalan, rang, shakl yoki o'lcham bo'yicha predmetlarni saralash.

Raqamli o'yinlar tarbiyachilar tomonidan bolalarning yoshi, qiziqishi va rivojlantish darajasini hisobga olgan holda tanlanishi lozim. Mashg'ulotlarda raqamli o'yinlar boshqa didaktik usullar bilan uyg'unlashtirilsa, ta'lim samaradorligi oshadi. Bolalarning o'yin jarayonidagi faoliyati kuzatilishi va baholab borilishi kerak. Ekran oldida vaqt me'yorida oshmasligi, o'yinlarning xavfsiz va yoshga mos bo'lishi hamda tarbiyachi nazorati ostida o'tkazilishi muhimdir [7].

Xulosa

Tadqiqot natijalari shuni ko'rsatadiki, raqamli o'yinlar maktabgacha yoshdagi bolalarda matematik tushunchalarni shakllantirishda samarali vosita hisoblanadi. Ular bolalarda son va miqdor tushunchalarini, shakllarni farqlash, taqqoslash va mantiqiy fikrlash ko'nikmalarini rivojlantiradi. Raqamli o'yinlar bolalarning bilim olish jarayonini qiziqarli qiladi, ularni faol ishtirok etishga undaydi va mustaqil fikrlashini rivojlantiradi. Tarbiyachilar uchun amaliy tavsiyalar: o'yinlarni bolalarning yosh guruhiga mos tanlash, mashg'ulot davomiyligini 15–20 daqiqadan oshirmaslik, raqamli o'yinlarni an'anaviy o'quv metodlari bilan uyg'unlashtirish, bolalarni kuzatish va baholash, shuningdek, xavfsizlik va ekranda vaqt me'yoriga rioya qilish. Kelgusida raqamli o'yinlarning samaradorligini oshirish uchun turli yosh guruhlari uchun maxsus

Foydalanilgan Adabiyotlar

1. Jeleznyak I. Abdurahmonova, G. Maktabgacha yoshdagi bolalarni matematikaga tayyorlash metodikasi. Toshkent: O'qituvchi, 2019
2. Karimov, T. Raqamli texnologiyalar va o'yinlar ta'limdagi roli. Toshkent: Ta'lim, 2021
3. Rasulova, N. Maktabgacha yoshdagi bolalarda mantiqiy va matematik ko'nikmalarni rivojlantirish. Toshkent: Fan, 2020
4. Shokirov, A. O'yinlar orqali o'qitish metodikasi. Toshkent: Pedagogika, 2018
5. UNESCO. ICT in Early Childhood Education. Paris: UNESCO, 2020
6. Husanova, L. Raqamli o'yinlar yordamida bolalarda sanash va shakllarni o'rganish. Toshkent: Ta'lim va rivojlanish, 2022
7. G'aniev, M. Maktabgacha ta'limda innovatsion usullar. Toshkent: Pedagogika, 2021