

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ ПРИ ВВЕДЕНИИ ПЕРВИЧНЫХ ПОНЯТИЙ МАТЕМАТИКИ

Бобокулова С.Б.¹, Бобоева М.Н.²

Email: Bobokulova699@scientifictext.ru

¹Бобокулова Сарвиноз Баходировна – ассистент,
кафедра теории начального образования,
факультет дошкольного и начального образования;

²Бобоева Муяссар Норбоевна – ассистент,
кафедра математического анализа, физико-математический факультет,
Бухарский государственный университет,
г. Бухара, Республика Узбекистан

Аннотация: известно, что сегодня от учителей математики требуется использовать передовой педагогический потенциал и информационные технологии в учебном процессе. В данной статье описаны положительные результаты использования дидактических игр типа «Пятый плюс», «Работа в малых группах», «Кто быстрее», «Найди друга и реши проблему», «Не ошибись», «Кто я», «Карусель» при проведении уроков математики с учениками начальных классов. Дана основная цель дидактических игр и перечислены качества, которые формируются у учеников.

Ключевые слова: дидактические игры, передовой педагогический потенциал, информационные технологии, учебный процесс.

USE OF GAME ELEMENTS IN INTRODUCING PRIMARY CONCEPTS OF MATHEMATICS

Bobokulova S.B.¹, Boboeva M.N.²

¹Bobokulova Sarvinoz Bakhodirovna – Assistant,
DEPARTMENT OF THEORY OF PRIMARY EDUCATION,
FACULTY OF PRESCHOOL AND PRIMARY EDUCATION;

²Boboeva Muyassar Norboevna – Assistant,
DEPARTMENT OF MATHEMATICAL ANALYSIS, FACULTY OF PHYSICS AND MATHEMATICS;
BUKHARA STATE UNIVERSITY,
BUKHARA, REPUBLIC OF UZBEKISTAN

Abstract: it is known that today mathematics teachers are required to use advanced pedagogical potential and information technology in the educational process. This article describes the positive results of using didactic games such as "Fifth Plus", "Work in small groups", "Who is faster", "Find a friend and solve the problem", "Make no mistake", "Who am I", "Carousel" when conducting math lessons with primary school pupils. The main purpose of didactic games is given and the qualities that are formed in students are listed.

Keywords: didactic games, advanced pedagogical potential, information technology, educational process.

УДК 37.02

Обучение и воспитание - это совместная деятельность учителей и учеников, в процессе которой происходит развитие личности, а также ее обучение и воспитание. Учителю целесообразно повышать культуру общения путем развития у учащихся самостоятельного мышления, устной и письменной грамотности, логического мышления на основе образовательной цели проводимых им уроков, а на основе образовательной цели - обучать их духовному совершенству.

В настоящее время повторение заданий в дидактических играх типа «Пятый плюс», «Работа в малых группах», «Найди слово по слову», «Кто быстрее» дает положительные результаты при проведении уроков математики с учениками

начальных классов в школах. В свою очередь, сегодня учителя требуют использования передового педагогического потенциала и информационных технологий в учебном процессе.

Обучение учеников игре имеет конкретную образовательную цель. Это самый важный аспект дидактической игры. Он отличается от других видов обучения формами и методами игры. Дидактические игры позволяют бесконечно повторять и менять игровые режимы, добавляя в игру разные вещи. В результате это позволяет игровым навыкам быть единообразными и прочными, а также позволяет прислушиваться к каждому правилу игры и следовать им.

Дидактические игры отличаются по своей форме от творческих игр, в которые в основном играют в детском саду, а также от игр, которые объясняет сам учитель посредством рассказывания историй и подкрепляет заданием учеников одного за другим.

Дидактические игры служат переходной функцией и проводятся весело, увлекательно и понятно. Ученики упорно тренируются, чтобы выиграть, и интерес выполнения каждой задачи увеличивается. Дидактические игры помогают лучше понять цель каждого урока и каждого упражнения.

Дидактические игры предполагают демонстрацию обучения, движения учеников в речи учителя, в результате чего достигается единство восприятия (зрение, слух, кожные сенсорные сигналы), что позволяет ученикам думать и выражать то, что говорит учитель, то есть ученики следуют правилам дидактических игр.

Таким образом, дидактические игры позволяют анализировать выполнение учащимися структурных функций. Вот почему все дети во время игры действуют с любопытством.

Дидактические игры влияют на эмоции учеников, прививают ему творческий настрой и интерес к чтению, ученики с большим удовольствием выполняют игру. Ученики с нетерпением ждут начала игры, и их умы полны радости школьного дня.

В каждой дидактической игре участвует большинство учеников или целый класс учащихся. Например: «Круговыми примерами в игре все дети решают задачу. В Занджирче 10 детей, в Дуконче 8-12 детей, а в Нарвонче почти все ученики.

Кроме того, даже если некоторые ученики не участвуют напрямую в игровом процессе, они косвенно участвуют в игре посредством жестов. Это позволяет учителю индивидуально подходить к деятельности учеников.

Мы знаем, что ученики не только растут в чтении, но и учатся познавать жизнь, чтобы быть сплоченными в процессе игры.

Следует отметить, что из этих игр ученики учатся вести себя по-другому. Эти игры воспитывают детей.

Образовательная ценность дидактических игр состоит в том, что опыт показывает, что дидактические игры позволяют культивировать солидарность и дисциплину, потому что каждая игра связана с желанием победить и требует строгого и последовательного соблюдения условий и правил игры. Во время таких игр, как «Найди друга и реши задачу», «Не ошибись», «Кто я», «Карусель», ученики должны иметь возможность молчать в классе, они приходят и сидят, внимательно слушают звуки и интуитивно смотрят на числа. В процессе дидактических игр ученики развивают навыки сплоченности, максимально экономия время.

Хотя ученикам сложно сформулировать понятие числа и свойства ряда натуральных чисел, необходимо объяснить это с помощью дидактических игр, не распространяемых наглядными пособиями. Чтобы помочь студентам овладеть арифметическими знаниями, необходимо использовать на уроках широкий спектр учебных материалов, игр и дидактических материалов.

В дидактической игре учащиеся выполняют множество математических операций, не осознавая этого. Занимаются счетом, делят числа на комнаты, решают задачи,

думают, думают самостоятельно. Проведение и раздача дидактических игр ученику требует от учителя больших педагогических навыков [1-24].

Игры «Пойми меня» удобно заниматься с младшими школьниками. Для этого к игре приглашаются двое учеников. Первый описывается как загадка в зависимости от второго, или математическая концепция с поэтическими стихами. Второй ученик узнает, что это такое. Если он не найден, будет задан вопрос остальным ученикам класса. Затем очередь предоставляется второму ученику. Второй ученик описывает первому ученику любую другую загадку или стихотворный стих.

В заключение следует отметить, что дидактические игры в классе, соответствующие возрасту и характеру учащихся, служат для эффективного результата учебного процесса.

Список литературы / References

1. *Rashidov A.Sh.* Development of creative and working with information competences of students in mathematics // *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 8:3 (2020). Part II. Pp. 10-15.
2. *Boboeva M.N., Rasulov T.H.* The method of using problematic equation in teaching theory of matrix to students // *Academy*. 55:4 (2020). Pp. 68-71.
3. *Rasulov T.H., Rashidov A.Sh.* The usage of foreign experience in effective organization of teaching activities in Mathematics // *International journal of scientific & technology research*. 9:4 (2020). Pp. 3068-3071.
4. *Rasulov T.H., Rasulova Z.D.* Organizing educational activities based on interactive methods on mathematics subject // *Journal of Global Research in Mathematical Archives*, 6:10 (2019). Pp. 43-45.
5. *Mardanov F.Ya., Rasulov T.H.* Advantages and disadvantages of the method of working in small group in teaching higher mathematics // *Academy*. 55:4 (2020). Pp. 65
6. *Rasulova Z.D.* Pedagogical peculiarities of developing socio-perceptive competence in learners // *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*. Vol. 8. № 1, 2020, Pp. 30-34.
7. *Расулов Т.Х., Нуриддинов Ж.З.* Об одном методе решения линейных интегральных уравнений. Молодой учёный, 90:10 (2015), С. 16-20.
8. *Курбанов Г.Г.* Преимущества компьютерных образовательных технологий в обучении теме скалярного произведения векторов // *Вестник науки и образования*. 94:16 (2020). Часть 2. С. 33-36.
9. *Умарова У.У.* Роль современных интерактивных методов в изучении темы «Множества и операции над ними» // *Вестник науки и образования*. 94:16 (2020). Часть 2. С. 21-24.
10. *Тошева Н.А.* Междисциплинарные связи в преподавании комплексного анализа // *Вестник науки и образования*. 94:16 (2020). Часть 2. С. 29-32.
11. *Расулов Т.Х., Бахронов Б.И.* О спектре тензорной суммы моделей Фридрикса // Молодой учёный. № 9 (2015). С. 17-20.
12. *Расулов Т.Х., Ширинова М.У.* Об одном применении леммы Морса // Молодой учёный. № 9 (2015). С. 36-40.
13. *Расулова З.Д.* Дидактические основы развития у будущих учителей креативного мышления // *European science*, 2020. Vol. 51. № 2-2. Pp. 65-68.
14. *Каххоров С.К., Расулова З.Д.* Роль дистанционного обучения а развитии творческих навыков студентов // *Проблемы педагогики*. 49:4 (2020). С. 26-29.
15. *Каххоров С.К., Расулова З.Д.* Компьютерные технологии обучения как важный фактор для улучшения процесса преподавания // *Современные инновации*. 36:2 (2020). С. 44-46.

16. *Хайитова Х.Г.* Использование эвристического метода при объяснении темы «Непрерывные линейные операторы» по предмету «Функциональный анализ» // Вестник науки и образования. **94**:16 (2020). Часть 2. С. 25-28.
 17. *Расулов Т.Х., Нуриддинов Ж.З.* О методе решения линейных интегральных уравнений сведением к дифференциальным уравнениям в частных производных высшего порядка с запаздывающим аргументом // Молодой учёный. 10 (2015). С. 21-24.
 18. *Марданова Ф.Я.* Рекомендации по организации самостоятельной работы в высших учебных заведениях // Вестник науки и образования. № 17 (95), 2020. Часть 2. С. 83-86.
 19. *Бобоева М.Н.* Проблемная образовательная технология в изучении систем линейных уравнений с многими неизвестными // Наука, техника и образования. № 8 (72), 2020. С. 48-51.
 20. *Бобоева М.Н., Меражов Н.И.* Поля значений одной 2×2 операторной матрицы с одномерными интегральными операторами // Вестник науки и образования. № 17 (95), часть 2, 2020. С. 14-18.
 21. *Rasulov T.H., Dilmurodov E.B.* Eigenvalues and virtual levels of a family of 2×2 operator matrices // Methods Func. Anal. Topology, **25**:1 (2019). Pp. 273-281.
 22. *Muminov M.I., Rasulov T.H.* On the eigenvalues of a 2×2 block operator matrix // Opuscula Mathematica. **35**:3 (2015). Pp. 369-393.
 23. *Rasulov T.H.* On the finiteness of the discrete spectrum of a 3×3 operator matrix // Methods of Functional Analysis and Topology, **22**:1 (2016). Pp. 48-61.
 24. *Rasulov T.H., Rasulova Z.D.* Essential and discrete spectrum of a three-particle lattice Hamiltonian with non-local potentials // Nanosystems: Physics, Chemistry, Mathematics, **5**:3 (2014). Pp. 327-342.
-