

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ И ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ МАТЕМАТИЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

*Атажанова Нилуфар Козибаевна<sup>1</sup>*

**Аннотация:** Содержание статьи заключается в том, что описаны конкретные дидактические принципы и особенности формирования интереса к математике у детей школьного возраста и формирования математических представлений.

**Ключевые слова:** Математика, фундаментальная, творческая инициатива, гаджеты, учителя, телефон, конспект, информация.

Известно, что одним из основных предметов, преподаваемых в средней школе, является математика. Практическое значение этой науки настолько велико, междисциплинарная связь настолько сильна, что ни один жизненный вопрос не может быть решен без математических элементов и логических наблюдений. Поэтому эту науку преподают с того времени, когда разум и мышление человека начинают развиваться, вплоть до высших, высших ступеней образовательной системы. Однако процесс обучения понятиям математики, которая считается серьёзной и абстрактной наукой, не всегда лёгок. Поскольку математика является фундаментальной наукой, то эффективное преподавание этого предмета на определенном этапе образовательной системы во многом зависит от того, как он преподавался на предыдущих этапах. В результате эффективное преподавание математики будущим специалистам и учащимся зависит, прежде всего, от того, как будут преподаваться элементы этого предмета учащимся дошкольных образовательных учреждений и ученикам младших классов.

Эксперименты показывают, что неопределима роль подготовки дошкольников к первому классу в семье, в детских садах или подготовительных группах для облегчения обучения младших школьников, обеспечения их умственного развития, воспитания у них навыков самостоятельной работы.

Основной деятельностью детей этого возраста является игра, а поскольку их внимание, интерес и цели еще не сбалансированы, они не направлены в одном направлении, то обучение математике детей этого возраста представляет собой достаточно сложный процесс. , заменить игровую деятельность детей интеллектуально-познавательной деятельностью очень сложно. Вот почему для достижения положительных результатов в этом процессе требуется много времени. Однако значение математики в начальных классах заключается не только в передаче математических знаний, но, обучая азам этой науки, учитель знакомит детей с миром и объясняет явления природы. Оно всесторонне развивает их, то есть развивает логическое мышление и математические способности, внимание и сообразительность, волевые качества, наблюдательность, самостоятельность и творческую инициативу. Заинтересовать учащихся

<sup>1</sup> Учитель математики Ургенчского районного многопрофильного технического колледжа



наукой и вовлечь их в учебу – это главный фактор, определяющий эффективность начального образования. Поэтому необходимо найти такие формы обучения, которые вызывают у всех учащихся большой интерес и мотивацию к учебной работе, создают сильное желание изучать основы науки, учат их логически наблюдать, обучают наукам с жизнью. всегда актуальные вопросы перед воспитателями и педагогами. Проведение этого процесса с помощью различных дидактических игр, интересных и логических задач, головоломок и загадок, а также привлечение к процессу передовых педагогических и информационных технологий также поможет положительно решить эти актуальные вопросы.

Ни для кого не секрет, что сегодня информационно-коммуникационные технологии стремительно развиваются, а их возможности расширяются настолько, что этот процесс привлекает любознательных подростков и молодых людей, жаждущих новостей. Конечно, стремительное развитие информационных и коммуникационных технологий – это беспрецедентное развитие науки и техники, великое чудо нашего времени. Однако тот факт, что плод этого развития поработает молодежь, являющуюся основным слоем нашего общества, и становится для нее жизненной необходимостью, серьезно беспокоит родителей и педагогов. Потому что большинство молодых людей используют инструменты информационно-коммуникационных технологий для обогащения своих знаний, расширения своего мировоззрения и повышения своей духовности, а для развлечения и скоротания времени используются только с этой целью.

Сегодня молодые люди и подростки увлекаются такими развлекательными инструментами.

и даже интересы маленьких детей слишком сильно растут. Даже этот интерес сейчас принимает зловещий тон. Дети тратят свои деньги на компьютерные игры, освобожденные от контроля и ограничений родителей, на покупку обеда, школьных принадлежностей и тому подобные ежедневные расходы. Они настолько увлечены играми, что даже не чувствуют, что они устали, открыты, сонными, что их ищут родители и учителя. То есть они забывают, сколько времени они проводят за этими компьютерными играми, свои обязанности в школе или дома. Геймеры проводят несколько часов в клубах, интернет-кафе, перед компьютером или телефоном. Известны даже случаи, когда дети оставались на ночь в компьютерных залах. Эта ситуация, конечно, оказывает серьезное влияние на их здоровье, образование, духовность и идеологию, а значит, и на будущее нашего общества. Учитывая такое негативное воздействие компьютерных игр и тот факт, что длительное непрерывное использование компьютера вредно для здоровья человека, такая ситуация сейчас является огромной проблемой для родителей, тренеров и учителей, что оказывает большое влияние на будущее детей. Возникает естественный вопрос: почему дети и молодежь так увлечены компьютерными играми и развлекательными инструментами? Это из-за отсутствия присмотра со стороны родителей или учителей или потому, что у детей так много свободного времени? Нет! На наш взгляд, причина этого в том, что подобные развлекательные средства способны заинтересовать детей и увлечь их. Игры оказывают такое воздействие на психику человека, что привлекают не только детей, но и взрослых и «заставляют» их играть. В нашем народе есть пословица: «Горькое режет горькое». Поскольку убрать влияние молодежи от гаджетов невозможно, мы, специалисты, используем этот интерес к ним, чтобы направить развлекательную информацию на образование, привить им дух национализма и тем самым побудить молодежь к компьютерным играм, фильмам и видео мы можем контролировать интерес и желание и направлять его к цели. Конечно, это не тот процесс, который легко реализовать и быстро показать свои результаты. Это требует серьезной



подготовки, исследований и таланта профессионалов. И нам придется научить молодых людей принимать и использовать такие национальные СМИ, подготовить их к этому психологически, сделать их невосприимчивыми к тому, какую информацию они получают и в каких целях эта информация используется. Эту работу необходимо начинать с самого начала, то есть как можно раньше, с того момента, как дети начинают общаться с гаджетами и получать информацию.

Учитывая вышеизложенное, посредством практического проекта А-5-37 «Мультимедийные интеллектуальные игры, предназначенные для формирования предварительных математических знаний у учащихся дошкольных образовательных учреждений и учащихся младших классов», реализуемого в Наманганском государственном университете, дошкольных и

Разработаны мультимедийные интеллектуальные игры, предназначенные для формирования начальных математических знаний, умений и навыков у детей младшего школьного возраста. Эти интеллектуальные игры носят обучающий, запоминающий, обостряющий, испытывающий и стимулирующий характер, при этом обеспечивается их целостная связь с повседневной жизнью и другими предметами, в частности, наукой и английским языком. Игры варьируются от простых к сложным и организованы в стиле ролевых соревнований с одним, двумя или тремя участниками. Одним из участников является сам обучающийся, второму отводится роль его друга, третьему – роль его матери и так далее. Этапы игр меняются после присвоения уровня поощрения в соответствии с «силой» игры. Именно поэтому в эти игры дети играют не только во время занятий в учебных заведениях, но и вне занятий, в семье, чтобы продуктивно и эффективно провести свободное время, а через него они смогут приобрести базовые математические знания и компетенции. При создании игр использовались предметы, которыми дети пользуются чаще всего, самые любимые персонажи мультфильмов и сказок, самые впечатляющие цвета. Важно то, что программа «Родительский контроль», которая полностью отслеживает и управляет общением пользователя с компьютером, имеет удобный и национальный интерфейс, и все эти интеллектуальные игры приложены к этой программе. Таким образом, интерес ребенка к компьютерам и компьютерным играм используется для достижения педагогической цели - овладения основами фундаментальной науки (в частности, математики). Основное отличие этой программы «Родительский контроль» от существующих подобных программ контроля состоит в том, что данная программа «заставляет» пользователя приобретать определенные математические знания путем блокировки (блокировки) экрана с интеллектуальными играми, направленными на изучение математики.

### **Список использованной литературы:**

1. <https://fayllar.org/maktabgacha-yoshdagi-bolalarda-matematik-tasavvurlarni-shaklla-v6.html>
2. <https://e-library.namdu.uz/Namangan%20Davlat%20Universiteti%20Professor%20o'qituvchilarinig%20adabyotlari%202022/Najmiddinova%20Xilola%20Yoqubjanovna/matematik%20tasavvurlar%20oxirgi.pdf>
3. <https://fayllar.org/ozbekiston-respublikasi-oliy-talim-fan-va-innovatsiyalar-vazir-v1308.html?page=3>

