



## MATEMATIKA VA INFORMATIKA FANINI O'QITISHDA “INTERAKTIV O'YIN”LARDAN FOYDALANISH

---

*Otabayeva Sevaraxon Shaxobdinovna*

*Andijon davlat universiteti, “Axborot texnologiyalari” kafedrası o'qituvchisi*

**Kalit so'zlar:** Interaktiv, o'yin, rebus, krassword, anagramma, ta'lim metodlari.

**Annotatsiya:** Ushbu maqolada matematika va informatika fanlarini o'qitishda interaktiv o'yinlardan foydalanish haqida maslahatlar va tavsiyalar beradi. Matematika va informatika fanlarini o'qitish uchun interaktiv o'yinlar talabalarni va bu fanlar doirasidagi mavzularini o'rganishga rag'batlantiradi va o'rganish jarayonini qiziqarliroq qiladi. Talabalarga ko'nikma olish, maslahat so'rash, muammolarni hal qilish va fikrlash qobiliyatini rivojlantirish uchun qulay imkoniyatlar yaratadi.

**Ключевые слова:** Интерактив, игра, ребус, кроссворд, анаграмма, методы обучения.

**Аннотация:** В данной статье приведены советы и рекомендации по использованию интерактивных игр в обучении математике и информатике. Интерактивные игры для обучения математике и информатике мотивируют учащихся к изучению своих предметов и делают процесс обучения более интересным.

**Key words:** Interactive, game, rebus, crossword, anagram, teaching methods.

**Abstract:** This article provides tips and recommendations for using interactive games in teaching mathematics and computer science. Interactive games for teaching mathematics and computer science motivate students to study their subjects and make the learning process more interesting.

Axborot texnologiyalari sohasidagi kadrlarni tayyorlash tizimini takomillashtirish «Raqamli O'zbekiston — 2030» strategiyasini muvaffaqiyatli amalga oshirish, raqamli texnologiyalarni rivojlantirish va aholining kundalik hayotiga keng joriy etishni ta'minlashning muhim shartlaridan biri hisoblanadi.

Axborot texnologiyalari sohasidagi kasbga tayyorlash va qayta tayyorlash tizimining samaradorligini oshirish bo'yicha ko'rilayotgan choralar davlat organlari va tarmoq tashkilotlarini malakali IT-mutaxassislar bilan ta'minlash uchun mustahkam zamin yaratmoqda. Interaktiv o'yinlar talabalar uchun qiziqarli va motivatsiyalashuvchi bo'lib, matematika va informatika o'qitishda amaliy



mashg'ulotlarni osonlashtirish uchun yaxshi vosita bo'lib xizmat qiladi. O'qituvchilar bu o'yinlardan foydalanib, darslarining tajribasini o'stirish, sabrlarini rivojlantirish va ko'nikmalarini chuqurlashlari mumkin.

“**Rebus**” so'zi lotin tilidan olingan bo'lib, “So'zlar orqali emas, balki rasmlar orqali ifodalash” ma'nosini anglatadi. Bu - biror so'z yoki atamaning rasmlar, notalar, harflar bilan birgalikda ifodalanishi orqali hosil qilingan jumboqdir.


Rebus – keng tarqalgan va eng mashxur o'yinlar sirasiga kiradi. U orqali maqollarni, she'r qismlarini, biror iborani yoki so'zni berkitish mumkin. Undan ilk bor Fransiyada XV asrda qo'llanilgan.

Eng birinchi rebuslar to'plami Etenom Taburo tomonidan Fransiyada 1582 yili chop etilgan. Keyinchalik Angliya, Germaniya, Italiyaga tarqalgan. Rossiyada birinchi rebuslar “Illyustrasiya” jurnalida 1845 yili chop etilgan.


Rebus - bu atamalarni ko'ngil ko'taruvchi xarakterdagi shifrlashdir. Quyida rebus qoidalariga to'xtalamiz:

- Rasmning o'ng yuqorisidagi apostroflar soni rasm nomining o'ng tomonidan o'chiriladigan harflar soniga mos keladi. 1-jadval.

Bu jadvaldagi rebusda soyabon tasviri joylashgan bo'lib, rasmini orqasidan 3 ta apostrof joylashgan, bu degani 3 ta oxiridagi so'zni o'chiramiz, ya'ni bon so'zi o'chiriladi, natijada esa soya so'zi qoladi.

	<p style="text-align: center;">///</p> <p style="text-align: center;">Javob: soya</p>
---	---


- So'z o'rtasidagi harflarni o'chirish uchun bu harflar rasm ustida yozilib ustidan chiziladi. Ushbu jadvalda olma tasviri aks etgan, olma so'zidan m so'zini chiqarib yoborish kerak bo'ladi. 2- jadval.

	<p style="text-align: center;">m</p> <p style="text-align: center;">Javob: ola</p>
---	--

- Rasm nomidagi belgilarning joylashgan o'zni tartib raqamini o'zgartirish orqali yangi so'z hosil qilish mumkin. Ushbu rebusda odam



tasviri aks etgan, rebus shartiga ko'ra, odam so'zini raqamlab olingan, shu raqam orqali joylashtirilsa, boshqa so'z hosil bo'ladi. 3-jadval.

	1432	Javob: Omad
---	------	-------------

•Rasmni teskari qo'yish orqali so'z ham teskari o'qiladi. Ushbu rebusda nok tasviri aks etgan, uni teskari joylashtirilgani uchun teskari o'qish kerak bo'ladi. 4-jadval.

	Javob : Kon
---	-------------

Rebuslarni matematika va informatika darslarida qo'llash va boshqa fanlardan ham qo'llash yahshi natija beradi. Pedagog bu o'yinga chin dildan tayyorlanib keladi va talabalarni albatta qiziqтира oladi. Bu orqali maqollar, boshqotirmalar, matematik misollar ham yaratish mumkin. O'yin davomida o'quvchilar ma'lum qiyinchiliklarni yengadilar, o'z kuchlarini sinaydilar, malaka va bilimlarini rivojlantiradilar. Rebuslar orqali o'quvchilar ziyraklashadi va e'tiborliroq bo'lib qoladi. Chunki ularni meni kuchli bo'ladi, ya'ni men tezroq topishim kerak degan fikr butun ongini egallaydi va rasmlardagi belgilarga tezda chaqqonlik bilan qaraydi va tezroq so'zlarni topishga intiladi.

**Anagramma-** so'z yoki jummalarni harflarini almashtirish natijasida kelib chiqadi. Anagramma qoidasi bo'yicha kartochkada yozilgan so'zlardan informatika yoki kompyuterga oid so'zlarni tashkil etish kerak.

Krossvord o'yini o'quvchilarda qiziqish uyg'otishi tabiiydir. Krossvord ko'rinishidagi so'rov shakli talabalar uchun har doim qiziqarli va o'ziga tortadigan metoddir. Ushbu o'yinga talabalar shu darajada kirishib ketadilarki, hatto, o'zlari ham matematika va informatikaning turli mavzulari bo'yicha krossvordlar tuzishlari mumkin.

Keyingi maqolalarimizda anagramma, krassword va boshqa ta'lim metodlari haqida ko'proq yoritamiz.



**Foydalanilgan adabiyotlar ro‘uxati:**

1. Сухомлинский, В.А. Избранные педагогические сочинения/ В.А.Сухомлинский, том 3. – М.: Педагогика, 1981.
2. Кукушин, В.С. Общие основы педагогик: учебное пособие для студентов педагогических вузов./ В.С.Кукушин. М.: - Ростов на Дону: Издательский центр «Март», 2006.
3. Х.А.Устаджалилова, М.С.Закирова./ Совершенствование современного непрерывного образования в Республике Узбекистан./ Образование, как фактор развития интеллектуального и морального потенциала: материалы международной конференции./Санкт Петербург, 2018,с. 42