

I SİNİFDƏ RİYAZİYYAT DƏRSLƏRİNDƏ DİDAKTİK OYUNLARDAN İSTİFADƏ

Günəl İsrafilova,

İbtidai təhsilin pedaqogika və metodikası

kafedrasının böyük laborantı

Azərbaycan Dövlət Pedaqoji Universiteti

E-mail: Israfilova899@mail.ru

Rəyçilər: *ped.ü.fəls.dok. F.Y. Kərimova,*
ped.ü.fəls.dok. R.B. Ahyev

Açar sözlər: *şagird, təhsil, təlim, didaktik oyunlar*

Ключевые слова: *ученик, образование, обучение, дидактические игры*

Key words: *pupil, education, training, didactic games*

I sinif şagirdləri üçün kurikulum əsasında yazılmış N. Qəhrəmanovanın və C. Əsgərovanın I siniflər üçün “Riyaziyyat” dərslərindəki materialların yaxşı və dərindən mənimsədilməsi üçün didaktik oyunların aparılması böyük əhəmiyyət kəsb edir.

Didaktik oyun, uşaqları öyrətmə onların əqli inkişafının mühüm yollarından biridir. I sinif şagirdlərinə riyaziyyatı oyun vasitəsilə öyrətməyin zəruriliyi həmin yaşın xüsusiyyətləri ilə müəyyən edilir. Məlumdur ki, məktəbəqədər yaşlı uşaqların başlıca fəaliyyəti oyundur. Məktəbə cəlb olunmaları ilə əlaqədar onların həyatına yeni bir fəaliyyət forması – daha ciddi və mürəkkəb təlim fəaliyyəti də daxil olur. Beləliklə, bir aparıcı fəaliyyətdən digərinə - oyundan təlimə keçid baş verir. Aparıcı fəaliyyətin kəskin şəkildə dəyişməsinə yol verməmək üçün ilk gündən riyaziyyat dərsləri, əsasən, öyrədici oyunlar üzərində qurulmalı, sərbəst (iradi) diqqət tələb edən zehni iş oyun elementləri ilə növbələşdirilməlidir. Oyunların emosionallığı və əyləncəliliyi çətin və gərgin zehni təlim əməyini asanlaşdırır, biliklərin asan yolla mənimsənilməsinə və möhkəm yadda saxlanılmasına kömək edir.

E. Bəkirova yazır: “Didaktik oyunlardan istifadə zamanı şagirdlərin oyuna marağının saxlanılmasını da nəzərə almaq çox vacibdir. Həvəs azalanda uşaqları məcburən oyuna cəlb etmək olmaz. Belə halda oyun öz didaktik və inkişafetdirici rolunu itirir. Marağ azalan zaman müəllim yaranmış vəziyyəti dəyişmək üçün vaxtında fəaliyyətə keçməlidir. Buna emosional çıxış, səmimi yanaşma və geri qalanlara dəstək aid ola bilər” (1, 93).

Təcrübə və müşahidələr göstərir ki, təlimə böyük marağ göstərsələr də, oynaq I sinif şagirdləri uzun müddət eyni vəziyyətdə qala bilmir, eyni işi yerinə yetirməkdə, diqqətlərini uzun müddət bir obyekt üzərində cəmləşdirməkdə çətinlik çəkirlər. Dərstdə oyunlardan yerində və düzgün istifadə olunması I sinif şagirdlərinin idrak fəallığını artırır, yorğunluğun və diqqətin yayınması hallarının qarşısını alır, onların tez-tez fəaliyyəti dəyişməyə, işə ara verilməsinə olan ehtiyaclarını ödəyir.

Yeni biliklərin ilkin mənbəyi təcrübə və müşahidələrdən alınan hissi qavrayışdır. Uşağın qavrayışı və düşüncəsi isə fəaliyyətlə bağlıdır. I sinif şagirdinin ona yeni olan riyazi anlayışları, əlaqə və münasibətləri dərk etmək üçün müəllimin hərəkətlərini müşahidə etmək, onun göstərişlərini və izahatını dinləmək kifayət deyildir. O, həmin bilikləri dəfələrlə təkrarlamaq, təcrübədə yoxlamaq lazımdır. Mühüm əhəmiyyət kəsb edən zəruri və gündəlik təkrarın isə müxtəlif oyun formalarında aparılması I sinif şagirdlərini uzun müddət və rəngarəng çalışmalarla məşq etdirməyə imkan yaradır.

Riyaziyyat dərslərində riyazi məzmunlu əyləncəli oyunlar eyni zamanda şagirdlərdə nitqin inkişafı üçün ən yaxşı vasitələrdən biridir. Oyun zamanı əşyaların sayı, keyfiyyət əlamətləri, fəza mövqeləri arasındakı əlaqə və münasibətlər uşaqların nitqində öz əksini tapır. Bu vaxt nəinki sadə, həm də mürəkkəb cümlələr qurmaq tələb olunur. “Əksini de!”, “Tərsinə”, “Kim tez deyər?”, “Nə uzundur (qısa)?”, “Cümləni tamamla” və s. şifahi oyunlarda şagirdlər hər bir anlayışı, əlaməti bu və digər münasibəti şifahi

müəyyənləşdirməli və öz fikirlərini aydın şəkildə ifadə etməli olurlar. Didaktik məsələlərin dərk edilməsində, eləcə də oyun fəaliyyəti prosesində bilik, bacarıq və vərdişlərə yiyələnməkdə söz olduqca böyük rol oynayır. Söz əşyaları və hadisələri bir-biri ilə bağlayan məna münasibətlərini açmağa imkan verir. Görkəmli rus psixoloqu A.A. Lyublinskaya yazır: “Uşağa fəza əlamətlərini və münasibətlərini xüsusi ayırmağı (fərqləndirməyi), onları ümumiləşdirməyi və dərk etməyi öyrətmək ona gətirir ki, uşaq “fəza münasibətlərinin məntiqini” görməkdə nəinki onun üçün dərk etmək mümkün olan şəkli qavramaq bacarığı keyfiyyətcə dəyişir, həm də onun nitq quruluşu əhəmiyyətli dərəcədə dəyişir” (3, 171)

Riyaziyyat dərslərində öyrədici oyunlar həm şagirdlərin riyazi bilik, bacarıq və vərdişlərə səylə yiyələnmələri, həm də onlarda psixi funksiyaların (qavrayış, hafizə, təfəkkür, təsəvvür) inkişaf etməsi üçün geniş imkanlar yaradır.

Məlumdur ki, qazanılan hər bir riyazi bilik bu qazanılmada nə qədər çox analizator iştirak edərsə, daha aydın və dəqiq olur.

Görkəmli alman pedaqoqu A. Disterverq yazırdı: “Şagirdi əlləri, dili və başı ilə işləməyə məcbur et! Onu materialı işləməyə təhrik et, ondan ötrü ki, o, başqa cür hərəkət edə bilməsin, daxili bir tələbat hiss etsin...” (2, 174)

I sinif şagirdlərinə real əşyaların sayı münasibətlərini, fəza formalarını qavramaları fəzada səmtləşmənin, digər riyazi asılılıqların dərk olunması üçün müxtəlif analizatorlardan istifadə etməyə imkan yaradır.

I sinfin ilk riyaziyyat dərslərində uşaqların məktəbəqədər dövrdə say və ədəd haqqında aldıqları təsəvvürlər dəqiqləşdirilib sistemə Salınarkən görmə qavrayışına istinad etməklə yanaşı, eşitmə və əl ilə toxunmaqla çoxluqların sayılmasına dair aparılan oyunlar natural ədəd haqqında təsəvvürün formalaşmasına, toplama və çıxma əməllərinə aid misalların şüurlu surətdə həllinə keçilməsinə imkan yaradır. Fikrimizi bir neçə oyun nümunəsi üzərində izah edək. 10 dairəsində ədədlərin nömrələnməsi öyrədildikdən sonra müxtəlif variantlarda aparılan və uşaqların böyük marağına səbəb olan “Eşit və yaz” oyununa diqqət yetirək. Sinif şagirdləri üç komandaya ayrılırlar. Hər bir oyunçunun qarşısında 1-dən 10-a qədər ədədlər yazılmış kartoçkalar qo-

yulur. Aparıcı metal çubuqla cingiltili və kar səs verən əşyalara zərbə vurur. Səslərin sayını hesablamış oyunçu uyğun rəqəm yazılmış kartoçkanı qaldırır. Tez və düzgün göstərən oyunçunu müəllim qırmızı ulduzla mükafatlandırır. Oyun bir neçə dəfə təkrar olunduqdan sonra xallar (ulduzlar) sayılır və qalib komanda aşkar edilir. Hətta elə etmək olar ki, uşaqlar aparıcının əllərinin hərəkətini, hansı əşyaya vurulduğunu görməsin, səsləri ancaq eşidə bilsinlər. Buna görə də zərbələri düzgün saymaq üçün həmişə gərgin diqqət tələb olunur.

Oyun tədricən mürəkkəbləşdirilir. Oyunçularla belə şərtləşmək olar: “Eşitdiyən səslərin sayını 10-a qədər tamamlayan (oyun 5-ə qədər ədədlərin nömrələnməsi öyrədildikdən sonra aparılırsa, səslərin sayını 5-ə qədər tamamlayın) ədəd yazılmış və ya eşitdiyən səslərin sayından bir say çox (və ya az) ədəd yazılmış kartoçkanı göstər”.

Müşahidələr göstərir ki, oyun prosesində şagirdlərin 10 dairəsində ədədlərin vahidlərdən ibarət miqdar tərkib haqqında təsəvvürü dəqiqləşir, onlar qonşu ədədlərin bir-birindən alınmasının ümumi prinsipini daha yaxşı dərk edirlər.

Toxunma hissi ilə saymağa aid oyunlarda uşaqlar əl ilə toxunmaqla kartoçkada tikilmiş düymələri, taxta parçasında açılmış deşikləri, torbadakı əşyaları və i.a. sayırlar. Məsələn, müəllim növbə ilə iki-üç şagirdi (hər komandanın bir nümayəndəni) qabağa çağırır və əllərini arxalarında gizlətməyi təklif edir. Hər birinin əlinə bir kartoçka qoyur. Kartoçkada iki sırada düymələr tikilmişdir. Onlar əllərini sürtməklə hər sırada və kartoçkada cəmi neçə düymə olduğunu sayırlar. Təyin olunmuş vaxtda düzgün tapan oyunçu ulduzla mükafatlandırılır. Yeni oyunçular çağırılmaqla oyun bir neçə dəfə təkrar etdirilir.

Oyun prosesində şagirdlərin ədədin özündən kiçik iki ədəddən ibarət tərkibi haqqındakı bilikləri daha da dərinləşdirilir. Onlarda hafizə, diqqət sürətlə inkişaf edir və formalaşır.

Bundan əlavə, onlarda belə bir konkret təsəvvür formalaşır ki, əşyaların sayı onların yerləşməsindən, ölçüsündən, formasından asılı olmur; yalnız bir sırada düzülmüş əşyaları deyil, həm də müxtəlif cür düzülmüş əşyaları da saymaq mümkündür.

Riyaziyyat dərslərində müxtəlif variantlarda belə öyrədici oyunlardan istifadə olunduqda kiçikyaşlı məktəblilər riyazi biliklərini görmə, eşitmə duyğularının köməyi ilə empirik səviyyədə dərk edir, aldığı məlumatları ümumiləşdirir, müəyyən nəticələr çıxarırlar. Bu, onlarda hissi və məntiqi təfəkkürün qarşılıqlı əlaqədə formalaşmasına kömək edir.

Bir fiqurlar qrupunu o birindən fərqləndirən əlamətlərin tapılmasına aid aparılan oyunlarda müqayisə, oxşarlığın və fərqi müəyyənləşdirilməsi qavrayışı kəskinləşdirilir, şagirdi diqqətli olmağa, düşünməyə, müstəqil nəticə çıxarmağa məcbur edir.

I sinifdə təlimin mühüm vəzifələrindən biri 10 dairəsində şifahi toplama və çıxmaya aid şüurlu və möhkəm vərdişlərin yaradılmasından ibarətdir. Kiçikyaşlı məktəblilərdə cəld hesablama vərdişlərinin formalaşması üçün zəruri olan gündəlik məşqetdirici çalışmalara oyun xarakteri verilməsi və bu sahədə yarışın təşkil olunması təlim əməyinə şagirdlərin münasibətini ciddiləşdirir, marağını artırır, əqli fəaliyyətini gücləndirir.

Bu məqsədlə aparılan oyunlardan bir neçə nümunə göstərək.

“Kim tez tapar?”. Yazı taxtasında 10 dairəsində toplama və çıxmaya aid 6-8 misal yazılmışdır. Sınıf qarşısına hər komandadan bir nümayəndə çağırılır. Onlar arxası yazı taxtasına, üzü şagirdlərə tərəf dayanır. Müəllim misallardan birini sinfə göstərir. Yerdə oturan şagirdlər misalı şifahi həll edir və müəllimin göstərişi ilə onlardan biri cavabı hündürdən deyir.

Yazı taxtası qarşısında dayanan oyunçular cəld yazı taxtasına tərəf çevrilir və həmin misalı tapmağa çalışırlar. Tez tapan oyunçu qırmızı ulduz alır və komandasına 1 xal qazandırır, özü isə aparıcı olur. Hər dəfə yeni nümayəndələr çağırılır və oyun davam etdirilir.

“Bayraq hansı komandanın şərəfinə qaldırılacaq?”. Yazı taxtasında keçirilmiş materiala aid hər bir komanda üçün 1 sütun misallar yazılır. Hər sütunda komanda üzvlərinin sayı qədər misal olur.

Aparıcının işarəsi ilə hər komandadan 1 oyunçu cəld çıxır və öz sütunundan bir misal həll edib yerinə qaydır. İkinci, üçüncü və s. oyunçular növbə ilə öz sütunlarından bir misal həll edib əyləşirlər. Bütün misalları düzgün və

tez həll edən komanda qalib gəlir. Bayraq həmin komandanın şərəfinə qaldırılır. Oyun tam sakit vəziyyətdə aparılır. Oyunçu öz yerinə qayıtmamış növbəti oyunçu qabağa çıxmamalıdır. Oyunun qaydalarını pozan komanda məğlub olur.

“Əlavə etmək, yaxud çıxmaq”. Nümayiş stolunun üstündə və hər bir oyunçunun qarşısında 1-dən 10-a qədər ədədlər yazılmış kartoçkalar, stolun üstündə isə qırmızı və göy rəngdə lent olur.

Müəllim oyunun şərtini izah edir:

Ədəd yazılmış kartoçkalardan ikisi bir-bir növbə ilə göstərilib yerinə qoyulacaq, sonra lentlərdən biri göstəriləcək. Əgər qırmızı lent göstərilərsə, kartoçkadakı ədədləri toplamalı, göy lent göstərilərsə, böyük ədəddən kiçiyi çıxmalısınız. Cavabı tapan üzərində uyğun rəqəm yazılmış kartoçkanı göstərir. Bu tapşırığı daha yaxşı və tez yerinə yetirmiş komanda (sıra) qalib hesab edilir.

Oyunların didaktik mahiyyətinə diqqət yetirək. Oyun prosesində sinifdəki bütün uşaqlar fəallıq göstərilir. Maraq yüksək olur. Qələbə qazanmağa səy göstərən şagirdlər heç bir yorğunluq hiss etmədən 10 dairəsində toplama və çıxma əməliyyatlarını yüksək səviyyədə mənimsəyirlər. Hafizə və diqqət kimi psixoloji kateqoriyaların inkişaf etməsi üçün gözəl şərait yaranır. Riyaziyyat dərslərində məntiqi çalışmaların həllini tələb edən oyunlardan geniş istifadə olunması şagirdlərdə məntiqi təfəkkürün inkişafına güclü təsir göstərir. Çünki məntiqi çalışmaların həlli şagirdlərdə təfəkkür əməliyyatlarının: analiz, sintez, müqayisə, mücərrədləşdirmə, təsəvvüretmə qabiliyyətlərinin inkişafına səbəb olur.

Problemin aktuallığı. İnformasiyaların çoxaldığı, uşaqların məlumatının artdığı hazırkı şəraitdə dərsləri daha mütəhərrik və dinamik xarakterdə qurmaq, onu maraqlı fəaliyyət obyektinə çevirmək tələb olunur. Bu baxımdan didaktik oyunlardan istifadə xüsusi əhəmiyyət kəsb edir.

Problemin elmi yeniliyi. Oyunların emosionallığı və əyləncəliliyi çətin və gərgin zehni təlim əməyini asanlaşdırır, biliklərin asan yolla mənimsənilməsinə və möhkəm yadda saxlanılmasına kömək edir.

Problemin praktik əhəmiyyəti. Riyaziyyat dərslərində öyrədici oyunlar həm şagirdlərin riyazi bilik, bacarıq və vərdişlərə səylə yiyələnmələri, həm də onlarda psixi funksiyaların (qavrayış, hafizə, təfəkkür, təsəvvür) inkişaf etməsi üçün geniş imkanlar yaradır.

ƏDƏBİYYAT

1. Vəkirova E. İbtidai siniflərdə riyaziyyat dərslərində didaktik oyunlardan istifadə // Kurikulum, 2008, № 2
2. Дистерверг А. Избранные педагогические сочинения. М, 1956.
3. Люблинская А.А. Детская психология. М, 1971.

Г. Исрафилова

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В ПЕРВОМ КЛАССЕ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

РЕЗЮМЕ

Дидактические игры являются одним из важных средств обучения и интеллектуального развития детей. Широкое использование игр, требующих решения логических задач на уроках математики способствуют сильному развитию логического мышления.

Дидактические игры усиливают восприимчивую активность, улучшают концентрацию, внимание и препятствуют быстрому утомлению.

G. Israfilova

USE DIDACTIC GAMES AT MATH LESSON AT THE FIRST CLASSES

SUMMARY

Didactic game teaching children is one of the most important ways of their mental development. The widespread use of games requiring logical tasks in math classes has a strong impact to the development of logical thinking in students.

Didactic games increase cognitive activity first grade students, prevent fatigue and attention spread of cases.

Redaksiyaya daxil olub: 07.02.2018