

# Riyaziyyat dərslərində didaktik oyunların əhəmiyyəti

**Təranə SƏMƏDOVA,**  
*Sumqayıt şəhər 16 nömrəli tam orta məktəbin ibtidai sinif müəllimi*

Müasir məktəbin əsas vəzifələrindən biri də intellektual, fəal, həyati bacarıqlara yiyələnmiş vətənpərvər nəsil yetişdirməkdir. Bu məqsəd üçün müəllim təlim-tərbiyə prosesində müxtəlif yollardan istifadə etməlidir ki, biliklər möhkəm mənimsədsin və uzun müddət yaddaşlarda qalsın. Biliklər uşaqlara hazır şəkildə təqdim olunduqda tez unudulur, lakin uşaq biliyi müstəqil, didaktik oyunların köməyi ilə, həll ediləcək tapşırıqların növlərindən asılı olaraq müxtəlif oyun xarakterli tapşırıqlardan istifadə etməklə qazandıqda daha effektiv nəticə əldə etmək olar. Bu yanaşmadan danışıq pedaqoqlar tez-tez Konfutsinin məşhur bir kəlamını yada salırlar: “Qulaq asıram-unuduram, görürəm-yadda saxlayıram, özüm edirəm-anlayıram”.

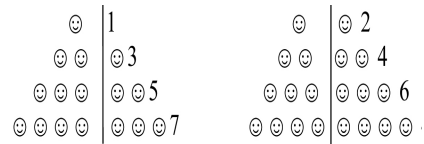
Müasir pedaqoji və sosial araşdırmalar göstərir ki, ənənəvi dərslər müəllimlərinin passiv dinlənilməsi faktların və biliklərin tez bir zamanda unudulmasına gətirib çıxarır. Lakin didaktik oyunlarla məşğələlər şagirdləri həm fəallaşdırır, həm də biliyin yadda saxlanılmasına müsbət təsir edir.

Xüsusilə ibtidai siniflərdə riyaziyyat dərslərində oyun xarakterli tapşırıqlar uşaqların düşüncə tərzini, hesablama qabiliyyətini, intellektini gücləndirir. Sadə didaktik oyunların zehni, psixoloji inkişafını sanki qidalandırır.

I sinifdə şagirdlər rəqəmləri keçərkən belə bir oyundan istifadə edirlər: 10 şagirdi

əllərində rəqəmlər yazılmış kartla lövhənin önündə nizamsız düzürəm. Bir şagirdə isə onları ardıcıl düzməsinə tapşırıram. Digər şagirdlər kömək edə bilər. II sinifdə bu məşğələ 100 dairəsində keçirilə bilər.

Tək və cüt ədədlərin tam mənimsənilməsi üçün lövhəyə bir tərəfdə tək, o biri tərəfdə cüt sayda smayliklər düzürəm. 2 şagird biri tək, o biri cüt sayda smaylikləri 2 yerə ayırır.



Cəld hesablama qabiliyyətini inkişaf etdirmək üçün yarıxarakterli oyun-tapşırıq verirəm. Hər bir qrupa uşaqların sayı qədər misal yazılmış kart paylayıram. Qrupdakı şagirdlərdən biri misalın birini həll edib, digər qrup üzvünə ötürür. Sonuncu qrup üzvü tapşırığı yerinə yetirib qurtaranda bayraq qaldırır. Kartlar yoxlanılır, hansı qrupun səhvi azdırsa, o qrup qalib hesab edilir (Bu məşğələni lövhədə də aparmaq olar).

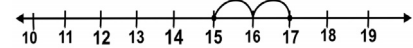
Diqqətsizliyi aradan qaldırmaq və cəld hesablama qabiliyyətini gücləndirmək üçün belə bir oyun da tətbiq edilə bilər. Oyun “sən necəsən?” adlanır. Bu oyunu həm qruplarla, həm də bütün siniflə keçirmək olar. Həm 10, həm 20 dairəsində hesablamanın, həm də vurma, toplama və çıxma əməllərinin mənimsənilməsində daha uyğundur.

Kartında START komandası və hər hansı riyazi ifadə yazılmış oyunçu oyuna başlayır. O, deyir: “START mənəm, 5+4 kimdir?”. Şagirdlər dairə ilə durub bir-birini diqqətlə dinləyir və cavab axtarırlar.

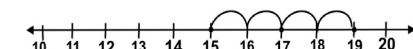


Tapşırığı 2 səviyyədə; zəif və digər şagirdlər üçün tərtib etmək olar. Bu oyun vurma əməli üçün də aparıla bilər.

Ədəd oxu üzərində toplama və çıxmanı öyrənmək üçün lövhədə böyük ölçülü ədəd oxu asılır.

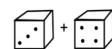


İki cür smayliklərdən istifadə edərək (ağlayan, gülən smayliklərdən) toplama əməlinə aid misallar həll etdirmək olar. Məsələn, 15+2 tapşırıqlarını həll etmək üçün I toplananın üzərinə gülən smaylik qoyulur. I toplanandan II toplanana qədər “irəli addımla” komandası verilir və cavab yazılır. 19-3 misalında isə geriye qayıtmaq lazım gəldiyi üçün ağlayan smaylik seçən şagird çıxılan qədər geriye addımlayır.



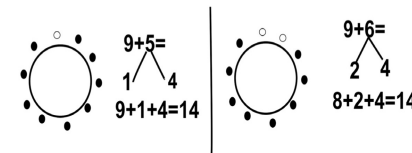
Sərbəst tapşırıq verən zaman cütlərlə aparılan oyundan istifadə etmək olar.

Məsələn, şagirdin biri zəri atır, digəri zər-dəki xallardan misal qurur və 3+4=7 dəftərə yazır.



Cütlər öz funksiyalarını yerinə yetirib, yerlərini dəyişə bilərlər. Hər bir cütə 10-15 belə misal yazmaq tapşırıqlı və qiymətləndirilir.

Dərsdə məqsəd aydınlığının yaradılması mühüm şərtidir. Hansı tapşırığı harada, nə vaxt, nə məqsədlə, necə tətbiq etmək, nəticələri öyrənmək və yaymaq müəllimi düşündürməlidir. Məsələn, 20 dairəsində 10-luğu tamamlamaqla toplama (10-luğu aşma) misallarını öyrətmək üçün əvvəlcədən qrup məsələlərindəki stulları 10-20 düzürəm. “Ad günü” adlanan bu oyunda uşaqları sinif hissə-hissə dəvət edirəm. Əvvəlcə uşaqlar lövhənin önündə düzlənib dururlar. Lövhədə



masaların modelləşdirilmiş forması və misal yazılır. Əvvəlcədən uşaqlar masadakı stulları sayırlar, hər masada 10 stul olduğunu diqqət mərkəzində saxlayırlar. Əvvəlcə qonaqların 9-u gəlir və oturmaqda dururlar.

M.: Bu masada neçə yer boş qalır? 3-1. Sonra daha 5 nəfər də gəlir.

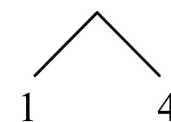
M.: Bu qonaqlardan neçə nəfəri I masaya yerləşdirmək olar? 1 nəfəri

M.: O zaman birinci masanın arxasında neçə nəfər olacaq? 9+1=10 nəfər

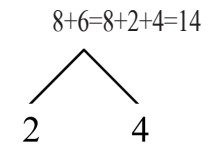
M.: Neçə nəfər ikinci masanın arxasında oturacaq? 5-1=4 nəfər

M.: İki masanın arxasında cəmi neçə nəfər oturmuşdur? -14 nəfər

$$9+5=9+1+4=14$$



Eyni prosesi 8+6 misalına da aid edib praktik şəkildə göstərmək olar.



“Sadə konstruksiya” mövzunu keçərkən həm motivasiya yaratmaq, həm yeni qruplaşdırma, həm də yaradıcılıq üçün hissələrə ayrılmış maşın, yolka, ev, robot-hər birini müəyyən rənglərdə uşaqlara paylayıram. Eyni rəngləri bir qruplaşdırıb hissələrdən tələb olunan əşyaların konstruksiya edilməsini tapşırıram. Tapşırığı tez və düz yerinə yetirən uşaqları xüsusi smayliklərlə qiymətləndirirəm. Bu cür didaktik xarakterli tapşırıq şagirdləri müstəqilliyə, şüurlu fəaliyyətə yönəldir, düşündürür, təfəkkürünü inkişaf etdirir.

Didaktik xarakterli tapşırıqlar həm yazılı, həm də şifahi şəkildə keçirilə bilər. Təcrübə göstərir ki, belə tapşırıqlar dərslər maraqlı keçməsi ilə yanaşı, məzmunun dərinliyinə mənimsənilməsini, təlimin keyfiyyətini, şagirdlərin dərslər marağını da artırır. İnteraktiv təlim metodları ilə aparılan bu cür oyun və didaktik tapşırıqlar şagirdləri tədqiqatçılığa sövq edir.

Tez-tez testlərdən istifadə edib qarışıq tipli tapşırıqlar yerinə yetiririk. Bütün şagirdlərin düşüncə qabiliyyəti, mənimsəmə tərzini, potensial imkanları eyni olmadığından hər vaxt sərbəst işləmə yaxşı effekt vermir. Bəzi uşaqlar tapşırığın şərtini aydınlaşdırma bilmirlər. Ən çox da I siniflərdə belə hallar baş verir. Onlar tapşırıqların şərtini düzgün analiz etmə, nəticə çıxarma, həll etmə prosesində çətinlik çəkirilər. Ona görə də didaktik oyunların, şəkilli tapşırıqların istifadəsi uşaqları həm fəallaşdırır, həm də axtarışa sövq edir, passiv uşaqları fəallaşdırmaqda böyük rol oynayır.