

# Ədəbiyyat dərslərində idrak fəallığını artıran oyunlardan istifadə

Çingiz MURADLI,

İsmayılı şəhər 3 nömrəli məktəb-liseyin  
Azərbaycan dili və ədəbiyyat müəllimi

Dözümlülük, qarşılıqlı hörmət, əməkdaşlıq etmək dərslərdə yaradıcı mühitin təşkili üçün zəruri keyfiyyətlərdir. Bu keyfiyyətləri şagirdlərdə formalaşdırmağa idraki oyunlar, daha bacarıqlı müəllimlərin iş təcrübəsindən istifadə kömək edə bilər.

Mən şagirdin maraq və tələblərinin ödənilməsinə qarşısına məqsəd qoyan, yetirmələrini müasir tələblərə cavab verən şəxsiyyət kimi formalaşdırmaq istəyən hər bir müəllimə tövsiyə edərdim ki, şagirdlərin idrak fəallığını artıracaq oyunlarla bağlı kitablardan yararlansınlar. Bu cür kitablarda, metodiki vəsaitlərdə müəllimlər sadəcə oyunları deyil, həm də onların tətbiq edilməsi üçün məsləhətlərlə, oyunlardan sonrakı təhlil və əlavə çalışmaları, tapşırıqlarla tanış olmaq imkanı qazanacaqlar. Bütün bunlar müasir dərsi keçmək üçün müəllimlərdə lazımi bilik və bacarıqları formalaşdırmağa kömək edəcək.

İdrak fəallığını artıran oyun və vasitələr birbaşa ədəbiyyat dərsləri üçün düşünülməyə də, mən əminəm ki, onlardan yararlanmaq interaktiv - fəal təlimin metod və üsullarından effektiv istifadə üçün hər bir müəllimə zəmin yaradacaq.

Məqsədə xidmət edəcək hər hansı bir oyundan ya dərslərin əvvəlində, ya da ortasında istifadə etmək olar. İdrak fəallığını artıran bu oyunların bəzilərdən qaydalarında dəyişikliklər aparmaqla öz dərslərimdə istifadə edirəm. Yeri gəlmişkən deyim ki, bu tip oyunların bəzilərinə müxtəlif yerli və xarici ədəbiyyatlardan, bir qismini isə müxtəlif treninq və kurslarda təlimçilərdən öyrənmişəm.

İdrak fəallığını artıran və ya təmin edən oyunlar məzmun və formatına görə mütəxəssislər tərəfindən bir neçə qrupa bölünür. Bu qruplardan birini və həmin qrupa daxil olan oyunlardan bir neçəsini oxucularla paylaşmaq istəyirəm.

Şagirdlərin əksəriyyəti bir neçə il eyni sinifdə oxusalar da, demək olar ki, bir-birini yaxşı tanıyırlar. Kimin nə ilə məşğul olduğunu, kimin nəyi sevdiyini bəziləri uzaqdan-uzağa bilir. İnsan haqqında nəyisə bilmək - ona diqqət yetirmək, onun maraqlarını öz maraqlarıyla müqayisə etmək, düşünmək deməkdir. Təqdim etdiyim oyunlar vasitəsilə şagirdlər bir-birini daha yaxşı tanıya bilərlər.

"Vizit kartı" oyunu. Yeni sinifdə işə bu oyun vasitəsilə başlamaq olar. Tədris ili ərzində bu oyunu bir neçə dəfə təkrar etmək də mümkündür. Bu oyun iştirakçılardan bir-birinin sözlərinə - dediklərinə diqqətli olmağı və kimin nə dediyini yadda saxlamağı tələb edir.

İştirakçılar (şagirdlər) dairə halında otururlar. Birinci iştirakçı özündən ya sağda, ya da soldakı iştirakçıya özünə aid hansısa bir əşyanı təqdim edib özü haqqında qısa bir məlumat verir. Daha sonra əşyanı alan ikinci iştirakçı da yanında oturan digər iştirakçıya özü haqqında məlumat verir. Amma nəzərə almaq lazımdır ki, bu məlumatlar necə gəldi yox, xüsusi sxemə - qayda-qanuna əsasən olmalıdır.

Birinci iştirakçı - oyunçu öz adını deyir.

(- Mənim adım Vasifdir).

İkinci iştirakçı da özünü təqdim edir və özü haqqında



hansısa əlavə informasiya verir. Məsələn, adını və əlavə olaraq neçə yaş olduğunu.

(- Mənim adım Türkanıdır. Mənim 11 yaşım var).

Üçüncü iştirakçı öz adını, neçə yaş olduğunu deyir və əlavə olaraq özü haqqında daha fərqli məlumat verir. Məsələn, asudə vaxtlarında nə ilə məşğul olmağı sevdiyini.

(- Mənim adım Sevgidir. Mənim 11 yaşım var. Mən asudə vaxtlarımda musiqiyə qulaq asmağı sevirəm).

Dördüncü iştirakçı birinci və ikinci mərhələni olduğu kimi təkrar edir. Üçüncü mərhələyə rəy bildirib özü haqqında daha fərqli yeni məlumat verir.

(- Mən Anaram. Mənim 12 yaşım var. Mən asudə vaxtlarımda musiqiyə qulaq asmıram, amma velosipedimdə gəzməyi çox sevirəm) və s.

Böyük siniflərdə bu oyunu iki və ya üç qrupda paralel aparmaq olar. Amma əvvəlcədən bir və ya iki köüllüdən ibarət köməkçi müəyyən etmək lazımdır.

Bu oyun vasitəsi ilə iştirakçılar (şagirdlər) bir-birini daha

yaxşı tanıyır, bir-birinə qarşı diqqətli olmağı öyrənirlər. Ən əsası isə onlarda dözümlülük, hörmət, diqqətli olmaq, əməkdaşlıq etmək kimi bacarıq və keyfiyyətlər formalaşır.

Bu oyunun sxeminə əsasən hər hansı ədəbi əsərlər və ya ədəbi problemlər haqqındakı mülahizələri bölüşmək olar. Məsələn, sinifdən xaric oxu dərslərinin ilk saatında və ya yay tətili ərzində oxunmaq üçün verilmiş əsərlərlə bağlı müzakirə dərslərində istifadə məqsəduyğun hesab olunur.

Bu, aşağıdakı kimi aparıla bilər:

- Mən tətildə S.S.Axundovun əsərini oxumuşam.

- Mən Ə.Haqqverdiyevin əsərini oxumuşam. O əsər "Aydın şahidliyi" hekayəsi idi.

- Mənim oxuduğum kitabın müəllifi M.Tvendir. Bu onun "Tom Soyevin macəraları" əsəridir. Bu əsərin baş qəhrəmanı dəcəl, şıltaq və çoxbilmiş Tomdur.

Şagirdlər növbəti mərhələlərdə - addımlarda nə haqqında danışacaqlarını özləri müəyyən edə bilərlər. Ya da ki

müəllim məlumatların siyahısını əvvəlcədən tərtib edib lövhədən də asa bilər.

"Hamı - bəziləri - yalnız mən" oyunu. Dairə halında düzülmüş oyunçuların ətrafına onların sayından bir ədəd az stullar qoyulur. Oyunçulardan biri aparıcı kimi ortada durur, digərləri isə stullarda əyləşirlər.

Aparıcı hər hansı bir xüsusiyyət və ya əlamət səsləndirir. Səsləndirilən bu xüsusiyyət - əlamət dairədə oturmuş iştirakçıların hamısına, onların bəzilərinə və ya yalnız birinə aid ola bilər. O anda hansı iştirakçı (eləcə də aparıcının özü) bu xüsusiyyətin - əlamətin ona aid olduğunu müəyyənləşdirir, dairənin mərkəzinə qaçır, daha sonra boş qalmış stullardan birində oturmağa çalışır. Bu zaman aparıcılıq stulda oturmaq - ortada qalmış iştirakçıya keçir.

Müəllim oyunu eyni və ya müxtəlif xüsusiyyətləri - əlamətləri olan şagirdlərə aparmaqla başlada bilər:

"Kim ki, bu gün dərsə gəlib", "Kim ki, söhbət etməyi xoşlayır", "Kim ki, məktəbli

formasında deyil" və s.

Və ya oyunun aparıcısı öz sinif yoldaşlarını yaxşı tanıdır biləcək xüsusiyyət və ya əlamət seçərək başlaya bilər. Məsələn:

"Kim ki zəngin tez vurulmasını istəyir", "Kim ki, tənəffüsün dərsdən çox olmasını istəyir" və ya "Kim ki, "Sehrli xalat" filmi xoşlayır" və s.

Bu oyunu ədəbiyyat dərslərində müxtəlif əsərlərin surətləri əsasında təşkil etmək olar. Məsələn, "Kitabi-Dədə Qorqud" dastanının boylarının məzmununun nə dərəcədə mənimsənildiyini bilməkdən ötrü əsərin bütün qəhrəmanlarını iştirakçılar - şagirdlər arasında bölüşdürmək - paylaşdırmaq olar. Aparıcı belə xüsusiyyət - əlamət səsləndirə bilər: "Qazana keşiş deyən igid", "Banuçı-çəyin nişanlısı olan igid", "Acı-ğı tutanda qara daşı kül eyləyən Oğuz igidi" və s.

"Mənim haqqında beş fakt" və ya sadəcə "5 fakt" oyunu. Bu oyunda da şagirdlərdən - iştirakçılardan biri aparıcı olur. O, qısa vaxt ərzində özü haqqında beş fakt düşüncə müəyyənləşdirir. (Məsələn, "Mənim yaxşı səsim var", "Mən Şirvan şəhərində olmuşam", "Mənim qardaşım da bu il tələbə olub", "Mən seriallara baxmağı sevirəm", "Mən hər gecə 4 saat yatıram" və s.).

Amma unutmamaq ki, bu faktlardan dördü doğru, biri isə yanlış olmalıdır. Təbii ki, daha maraqlı faktlar müəyyənləşdirməyə çalışmaq lazımdır. Aparıcı özü haqqındakı faktları sinif - iştirakçılara çatdırır. İştirakçılar isə aparıcının yanlış faktını müəyyən etməyə çalışırlar. Kim ilk və doğru müəyyən edərsə, aparıcılıq ona keçir.

"5 fakt" oyunundan ədəbiyyat dərslərində ədəbi sənətkarların həyat və yaradıcılıqları, eləcə də keçilmiş bədii əsərlərin

surətləri öyrənilərkən - təhlil edilərkən istifadə etmək sinfi daha da fəallaşdırma, şagirdlərin idrak fəallığını daha da artırma və sürətləndirə bilər. Məsələn, N.Gəncəvinin həyat və yaradıcılığı mənimsədildikdən sonra: N.Gəncəvi

1. Heç bir sarayda yaşama-yıb.

2. Azərbaycan ədəbiyyatında ilk sujetli poemanı yaradıb.

3. Divanından 120 qəzəl, 30 rübai, 6 qitə günümüzə qədər gəlib çatıb.

4. Özündən sonra ədəbi məktəb yaradıb, formalaşdırıb.

5. "Leyli və Məcnun" poemasında "Divan"ı haqqında da məlumat verib.

Diqqətli şagirdlər III məlumatın - faktın yanlış olduğunu dərhal biləcəklər. Yəni, N.Gəncəvinin "Divan"ından günümüzə qədər 120 qəzəl, 30 rübai və 6 qitənin yox, 6 qəsidən gəlib çatdığını müəyyənləşdirəcəklər.

Qeyd etdiyim kimi, mən dərslərimdə təlim nəticələrindən və məqsədinə asılı olaraq istifadə etdiyim bu oyunlar vasitəsi ilə həm ədəbiyyatımızı şagirdlərə sevdirməyə, həm də hər bir şagirdi oxuduğu ədəbi-bədii nümunəyə daha diqqətlə, daha məsuliyyətlə yanaşmağa təhrik edirəm. Bu oyunlar vasitəsi ilə bədii əsərlərin həm məzmunu yüksək səviyyədə mənimsənilir, həm də hər bir şagird təhlil, tətbiq, müzakirə və yaradıcı iş zamanı prosesin birbaşa iştirakçısına çevrilir. Bildiyimiz kimi, ədəbiyyat fənn kurikulumunda şagirdlər ədəbi-nəzəri biliklərlə yanaşı, həm də bir sıra bacarıq və fəaliyyətlərə yiyələnməlidir. Mən hesab edirəm ki, bu işdə məhz təqdim etdiyim idrak oyunları hər bir müəllim üçün faydalı bir resurs ola bilər.