

UOT 373.851

Günay Namiq qızı Mahmudova
*Abşeron rayonu Masazır kənd 4 nömrəli tam orta məktəbin
ibtidai sinif müəllimi*

İBTİDAİ SİNİFLƏRDƏ DİDAKTİK OYUNLAR RİYAZİYYAT DƏRSLƏRİNİN SƏMƏRƏLİLİYİNİN ARTIRILMASI VASİTƏSİ KİMİ

Гюнай Намиг гызы Махмудова
*учитель начальных классов Масазырской сельской общеобразовательной школы № 4
Аншеронского района*

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ УРОКОВ МАТЕМАТИКИ

Gunay Namiq Mahmudova
primary school teacher of secondary school No. 4 in Masazir village of Absheron district

DIDACTIC GAMES IN PRIMARY SCHOOL AS A MEANS OF INCREASING THE EFFECTIVENESS OF MATHEMATICS LESSONS

Xülasə. Riyazi fəaliyyət zamanı induksiya və deduksiya, ümumiləşdirmə və konkretləşdirmə, təhlil və tərkib, təsnifetmə və sistemləşdirmə, mücərrədləşdirmə və analogiya kimi əqli mühakimə üsullarından istifadə olunur ki, bu da şagirdlərin məntiqi təfəkkürünün inkişafını sürətləndirməklə yanaşı, diqqətin, hafizənin və nitqin inkişafına kömək edir. Başqa sözlə, riyaziyyatın tədrisi metodikası bütün tədris mərhələlərində riyaziyyatın təlimi qanunauyğunluqlarını öyrənir. Riyazi metodların didaktik işlənilməsi və məktəb riyaziyyat kursuna daxil edilməsi də riyaziyyatın tədrisi metodikasının inkişafına xidmət edir.

Açar sözlər: riyaziyyat, didaktik oyunlar, təfəkkür, şagird, idrak, nəzəri düşüncə, empirik düşüncə, ümumiləşdirmə, nəticə çıxarma.

Резюме. В процессе математической деятельности используются методы умственного мышления, такие как индукция и дедукция, обобщение и конкретизация, анализ и синтез, классификация и систематизация, абстракция и аналогия, которые не только ускоряют развитие логического мышления учащихся, но также помогают развивать внимание, память и речь. Другими словами, методика обучения математике изучает закономерности обучения математике на всех этапах обучения. Дидактическая разработка математических методов и их включение в школьный курс математики также способствуют развитию методов обучения математике.

Ключевые слова: математика, дидактические игры, мышление, ученик, познание, теоретическое мышление, эмпирическое мышление, обобщение, вывод.

Summary: In mathematical activity, such methods of thinking as induction and deduction, generalization and concretization, analysis and synthesis, classification and systematization, abstracting and analogy are used to accelerate the development of students' logical thinking. In other words, the mathematics teaching methodology examines the regularities of teaching mathematics at all stages of teaching. The didactic development of mathematical methods and inclusion in the school mathematics course also contributes to the development of mathematics teaching methods.

Keywords: mathematics, didactic games, thinking, student, cognition, theoretical thinking, empirical thinking, generalization, inference.

Riyaziyyat dərslərində didaktik oyunlar dəsini inkişaf etdirir, əməkdaşlığı artırır, sinif nəinki şagirdləri cəlb edir, həm də düşündürür, yoldaşlarının maraqları ilə hesablaşmağı öyrədir. şagirdin müstəqilliyini, təşəbbüskarlığını və ira-

Məktəbin ilk illərində riyaziyyat ən çətin və bəzi uşaqlar üçün sevilməyən bir fənn halına gəlir. Bu, bəzi şagirdlərin hələ də analiz, sintez, ümumiləşdirmə, müqayisə etmək, təsnif etmək, fərqləndirmək kimi zehni fəaliyyətin kifayət qədər inkişaf etməmiş funksiyalarına malik olması ilə əlaqədardır. Şagirdin müvəffəqiyyətlə öyrədilməsi üçün əvvəlcə onların öyrənmə fəaliyyətinə marağını oyatmaq, onları cəlb etmək, aktivləşdirmək lazımdır. Mövzuya maraq oyatmağın ən təsirli vasitələrindən biri didaktik oyunlardır.

Dərstdə oyun texnikalarının həyata keçirilməsi aşağıdakı əsas istiqamətlərdə baş verir: didaktik məqsəd oyun şəklində qoyulur; təhsil fəaliyyəti oyunun qaydalarına tabedir; tədris materialı vasitə olaraq istifadə olunur, didaktik vəzifəni oyuna çevirən təhsil fəaliyyətinə rəqabət elementi daxil edilir. Didaktik tapşırığın uğurla yerinə yetirilməsi oyunun nəticəsi ilə bağlıdır.

Oyunla məşğul olan uşaqlar proqram materialını daha asan öyrənirlər, müəyyən bilik, bacarıq və vərdislərə yiyələnirlər. Buna görə də oyun məşqlərinin riyaziyyat dərsinə daxil edilməsi, öyrənmə prosesini maraqlı edir, uşaqlarda şən əhvalruhiyyə yaradır, materialı mənimsəməkdə çətinliklərin öhdəsindən gəlməyə kömək edir, yorğunluğu aradan qaldırır və diqqəti saxlayır.

Didaktik oyunların əhəmiyyəti:

şagirdlərin öyrənməyə marağı əhəmiyyətli dərəcədə artır;

dərs daha parlaq, emosional olur;

öyrənmək üçün müsbət motivasiya formalaşır;

könüllü diqqət inkişaf edir, səmərəlilik artır;

komandada işləmək bacarığı formalaşır.

Tədris prosesində oyun texnologiyasının yeri və rolu, oyun və öyrənmə elementlərinin birləşməsi əsasən müəllimin pedaqoji oyunların funksiyalarını və təsnifatını dərk etməsindən asılıdır.

İdraki fəaliyyətin təbiətinə görə didaktik oyunları aşağıdakı qruplara aid etmək olar:

Şagirddən icra fəaliyyəti tələb edən oyunlar. Bu oyunların köməyi ilə uşaqlar modelə uyğun hərəkətlər edirlər (ədədi ifadələr çıxarın, bir naxış düzəldin, buna bənzər bir rəqəm çəkin)

Hərəkətin təkrarlanmasını tələb edən oyunlar. Hesablama bacarıqlarını inkişaf etdirmək məqsədi daşıyır ("Riyazi baliqçılıq", "Labi-

rint", "Zirvəyə necə çatmaq olar", "Pəncərəni doldur", "Gəminin gedişatını təyin et")

Axtarış və yaradıcılıq elementləri olan oyunlar ("Dairəvi nümunələri topla", "Riyaziyyat tırtılları")

İstifadə olunan materialın təbiətinə görə didaktik oyunlar şərti olaraq əşyalar, stolüstü oyunlar və söz oyunlarına bölünür.

Didaktik oyunlar funksiyasına görə 3 yerə bölünür: öyrədici; yoxlayıcı; ümumiləşdirici.

Şagirdlər oyun zamanı yeni bilik, bacarıq və vərdislər əldə edərsə və ya oyuna hazırlaşarkən onları əldə etmək məcburiyyətində olarsa, deməli, oyun öyrədici xarakterlidir.

Oyunun didaktik məqsədi əvvəllər əldə edilmiş bilikləri təkrarlamaq, möhkəmləndirmək və yoxlamaq olarsa, bu, yoxlayıcı oyunlardır. Belə oyunları dərs prosesində aparmaq üçün hər bir şagirdin müəyyən riyazi biliyə ehtiyacı vardır.

Ümumiləşdirici oyunlar bilik və bacarıqların inteqrasiyasını tələb edir. Belə oyunlar fənlərarası əlaqələrin qurulmasına kömək edir.

Didaktik oyunlar kollektiv, qruplarla və fərdi formalarda aparıla bilər.

Dərs üçün hər hansı bir didaktik oyun seçərkən aşağıdakı suallar üzərində düşünmək lazımdır:

Oyunun məqsədi nədir?

Həyata keçirilərkən hansı bacarıq və qabiliyyətlər formalaşacaq?

Oyun zamanı hansı təhsil məqsədləri həyata keçirilir?

Mənim sinfimdəki şagirdlər üçün bu oyun mümkündürmü?

Bütün uşaqlar oyunda bərabər iştirak edəcəkmikmi?

Dərstdə didaktik oyun keçirmək üçün qruplar əvvəlcədən elə müəyyənləşdirilir ki, hər qrupda həm güclü, həm də zəif öyrənmə qabiliyyəti olan şagirdlər daxil olsun. Hər qrupa məsul bir şəxs təyin edilir. Bir qayda olaraq, bu, yaxşı öyrənmə imkanları olan və ya qrupun işini təşkil edə bilən ən mütəşəkkil bir şagird olmalıdır.

Bir neçə oyundan nümunələrə baxaq.

Oyun "Bəli. Yox"

Lövhdə misallar verilir. Məsələn, 4+6; 8+3; 4+5; 7+3; 9+4; 5+6; Misalların cavabları olan kartlar göstərilir. Əgər kartda göstərilən rəqəm misalın cavabıdırsa şagirdlər xarla "Bəli" deyirlər, cavab səhvdirsə "Xeyr" deyirlər.

"Canlı Riyaziyyat"

Bütün şagirdlərə 0 -dan 9 -a qədər nömrələnmiş kartlar paylanılır. Müəllim misalı oxuyur və sual verir: "Bu misalın cavabı kimdir?". Misalın cavabı olan karta sahib olan şagird ayağa qalxır və ya əlini qaldırır.

"Kim daha cəld, kim daha doğrudur?!"

Hər qrupa 0 -dan 9 -a qədər ədəd dəsti paylanır. Nümunələr verilir. (4×4 ; 9×2 və ya 40: 4 və s.) Cavablar iki rəqəmli olduğundan misalların cavabı olan uşaqlar Lövhənin qarşısına çıxmalıdırlar. Məsələn, 4×4 misalının cavabı 1 və 6 rəqəmləri olan şagirdlər lövhəyə çıxıb 16 rəqəmini düzəltməlidirlər. Hər bir misal üçün cavabı tez və düzgün tamamlayan qrupa bir xal verilir. Ən çox xal toplayan qrup qalib gəlir.

"Cütünü tap"

Lövhədə misallar yazılır. Hər sıradan 1 şagird növbə ilə lövhəyə gedir. Tapşırıq şagirdlərə əvvəlcədən izah olunur: sual işarələrinin yerinə elə rəqəmlər yazın ki, doğru bərabərliklər alınsın.

$9 \times 4 = ? + ?$; $42 : 6 = ? - ?$; $76 - 44 = ? - ?$; $27 + 27 = ? - ?$

Bunlar şagird fəaliyyətini stimullaşdıracaq riyaziyyat dərslərindəki fəaliyyətlərdən yalnız bir neçəsidir. Yuxarıda təsvir olunan vəzifələri yerinə yetirərkən şagirdlər düşünür, müqayisə edir, təhlil edirlər və bu biliyin daha möhkəm və şüurlu mənimsənilməsinə kömək edir.

Problemin aktuallığı: Didaktik oyunlar şagirdlərin dünyagörüşünün genişlənməsinə, onların dərk etmə qabiliyyətlərinin artmasına, qazanılmış bilikləri təcrübədə tətbiq etmə bacarıqlarının formalaşmasına zəmin yaradır.

Problemin elmi yeniliyi. Oyun prosesində şagirdlər özləri də fərqi nə varmadan müxtəlif tapşırıqları yerinə yetirir, tədqiqatçı rolunda çıxış edirlər. Müqayisə edir, müxtəlif əməlləri və tapşırıqları yerinə yetirir, şifahi hesablamalar aparır, məsələ-misal həll edirlər.

Problemin praktik əhəmiyyəti. Oyunlardan istifadə etməklə öyrətmək və ya öyrənmək o qədər də sadə məsələ deyil, amma dərs prosesi ilə əyləncəni birləşdirərək, hər bir dərstdə bayram əhvali-ruhiyyəsi yaratmaqla onun səmərəliliyini artırmaq olar.

Ədəbiyyat:

1. Azərbaycan Respublikasında təhsilin inkişafı üzrə Dövlət Strategiyası. "Azərbaycan müəllimi", 2013, 25 oktyabr.
2. Makarenko, A.S. Seçilmiş pedaqoji əsərləri. Bakı: "Azərbaycan məktəbi" jurnalının nəşri, 376 s.
3. Горкин, А.П. (гл. ред.). Российская педагогическая энциклопедия. -Москва: Научное издательство: Большая Российская энциклопедия, -1993.
4. Жукова, И.В. Дидактические игры на уроках английского языка // Первое сентября. Английский язык, -2006. -№ 7. - 40 с.
5. Пиаже, Ж. Вопросы психологии [текст]. -Москва: Педагогика, -1988, -400 с.

E-mail: mahmudova.gunay1191@gmail.com

Rəyçilər: *ped.ü.fəls.dok* **A. Bəkirova**

ped.ü.fəls.dok **Ə. Gərayev**

Redaksiyaya daxil olub: 28.09.2021.