

**COĞRAFIYANIN TƏDRİSİ METODİKASI
МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ ГЕОГРАФИИ
METHODS OF TEACHING GEOGRAPHY**

UOT 372.891

Təranə Mehman qızı İsmayılova
*Azərbaycan Respublikasının Təhsil İnstitutunun
böyük elmi işçisi*

**COĞRAFIYA DƏRSLƏRİNDƏ DİDAKTİK TAPŞIRIQ-OYUNLARIN
ŞAGİRD TƏFƏKKÜRÜNƏ MÜSBƏT TƏSİRİ**

Tарана Мехман гызы Исмаилова
*старший научный сотрудник
Института Образования Азербайджанской Республики*

**ПОЛОЖИТЕЛЬНОЕ ВЛИЯНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ-ИГР ПО
ГЕОГРАФИИ НА МЫШЛЕНИЕ УЧАЩИХСЯ**

Tarana Mehman Ismayilova
*senior researcher at the
Institute of Education of the Republic of Azerbaijan*

**POSITIVE EFFECT OF DIDACTIC TASKS-GAMES ON GEOGRAPHY
IN STUDENTS' THINKING**

Xülasə. Məqalədə şagirdlərin təlim fəaliyyətlərini yüksəltmək üçün istifadə olunan didaktik oyunlardan söhbət gedir. Qeyd olunur ki, didaktik oyunlar şagirdlərin nitqinin inkişafında, nitq qüsurlarının aradan qaldırılması prosesində əsaslı rol oynayır. Müasir təlim şagirdin maraq və tələbatlarına, bilik səviyyəsinə, imkan və qabiliyyətlərinə uyğun təşkil olunmalı, dərstdə müxtəlif xarakterli oyunlar aparmaqla idrak prosesi, təfəkkür fəallaşdırılmalıdır. Müəllimin bələdçi, istiqamətləndirici rolu, düzgün qurulmuş münasibətlər təhsil alanların özünə inamını artırır, onu fəallaşdırır. Həmçinin qeyd olunur ki, didaktik oyunlar şagirdlərin dünya görüşünün genişlənməsinə, onların dərk etmə qabiliyyətlərinin artmasına, qazanılmış bilikləri təcrübədə tətbiq etmə bacarıqlarının formalaşmasına zəmin yaradır.

Açar sözlər: *didaktik oyunlar, coğrafiya, krossvod, rebus, təfəkkür, təhlil, öyrənmə, motivasiya, bilik, bacarıq, vərdiş*

Резюме. В статье рассматриваются дидактические игры, используемые для активизации учебной деятельности учащихся. Отмечено, что дидактические игры играют ключевую роль в развитии речи учащихся, в процессе устранения речевых дефектов. Современное обучение должно быть организовано в соответствии с интересами и потребностями учащегося, уровнем знаний, возможностей и способностей, активизировать познавательный процесс и мышление путем проведения на занятиях различных игр. Руководящая, направляющая роль учителя, налаженные отношения повышают уверенность учащихся в себе, активизируют ее. Также отмечается, что дидактические игры создают основу для расширения мировоззрения учащихся, повышают их мыслительные способности, формируют умения применять полученные знания на практике.

Ключевые слова: *дидактические игры, география, кроссворд, ребус, мышление, анализ, обучение, мотивация, знание, умение, навык*

Summary. The article discusses didactic games used to enhance students' learning activities. It is noted that didactic games play a key role in the development of students' speech, in the process of eliminating speech defects. Modern training should be organized in accordance with the interests and needs of the student, the level of knowledge, opportunities and abilities, the cognitive process and thinking should be activated by conducting various games in the classroom. The teacher's guiding, guiding role, well-established relationships increase the self-confidence of students, activate it. It is also noted that didactic games provide a basis for the expansion of students' worldview, increase their comprehension skills, the formation of skills to apply the acquired knowledge in practice.

Key words: *didactic games, geography, crossword puzzle, rebus, thinking, analysis, learning, motivation, knowledge, skill, habit*

Daim dəyişən müasir dünyada şagirdə tək-cə fənn üzrə bilik, bacarıq və bacarıqların öyrədilməsi deyil, həm də onun yaradıcı fəal şəxsiyyət kimi formalaşması ön plana çıxır. Bu problemin həllinin təsirli vasitələrindən biri də sinifdə oyun fəaliyyətlərindən istifadədir ki, bu zaman şagirdlərin idrak ehtiyacı və yaradıcılıq qabiliyyəti formalaşır və təmin edilir.

Didaktik oyunların psixoloji və pedaqoji xüsusiyyətləri:

1. Oyun zamanı müəllim sinifdə etimad mühiti, şagirdlərin öz qabiliyyətlərinə və qarşıya qoyduğu məqsədə çatmasına inam yaratmalıdır. Bunun açarı müəllimin xeyirxahlığı, nəzakəti, şagirdlərin hərəkətlərinin həvəsləndirilməsi və bəyənilməsidir.

2. Müəllimin təklif etdiyi istənilən oyun yaxşı düşünülməli və hazırlanmalıdır. Oyunu sadələşdirmək tələb olunarsa, əyani vasitələrdən istifadə etmək məqsədəuyğun hesab olunur.

3. Müəllim şagirdlərin oyuna necə hazırlanacağına çox diqqətli olmalıdır.

Didaktik oyunlar qısamüddətli olur (10-20 dəqiqə) və bütün bu müddət ərzində oyunçuların zehni fəaliyyətinin azalmaması və tapşırıqğa marağın sönməməsi çox vacibdir.

Coğrafiya dərslərində tez-tez krossvordlardan, tapmacalardan, rebuslardan istifadə olunur. Onlar həm tədris materialının ilkin yoxlanılması, həm şagirdlərin biliklərinin möhkəmləndirilməsi, həm də ev tapşırıqlarının yoxlanılması üçün əvəzolunmazdır. Krossvord tərtib etmək şagirdlərin biliklərini genişləndirir və dərinləşdirir, şagirdlərdə coğrafiyaya marağı inkişaf etdirir.

Sosial uyğunlaşmanın ən vacib vəzifələrindən biri məktəblilərdə ətrafında olan insanların hərəkətlərini, xarakter xüsusiyyətlərini, sözlərini təhlil etmək və qiymətləndirmək bacarığının formalaşdırılmasıdır. Müəllim insanda müs-

bət və mənfi cəhətləri kəşf etməyi öyrətməklə, şagirdlərdə adekvat qiymətləndirmənin və özünə hörmətin formalaşmasına, ətraf aləmi və orada özlərini bilməsinə töhfə verir.

Hər bir müəllim dərslərinin maraqlı, cəlb edici və yaddaqalan olmasını istəyir. Elə də olur ki, yaxşı hazırlanmış dərs gözlənilən nəticəni vermir. Çox vaxt buna səbəb müəllimin dərsi planlaşdırarkən şagirdlərin biliyini çox qiymətləndirməsi və ya əksinə, lazımi səviyyədə qiymətləndirməməsidir.

Şagird üçün oyun vacibdir, başa düşüləndir, maraqlıdır – bu, onun həyat təcrübəsinin bir hissəsidir. Oyun zamanı öyrənmə qeyri-ixtiyari şəkildə baş verir, çünki şagirdin bütün diqqəti biliyin mənimlənməsinə deyil, oyuna yönəldilmişdir.

Müəllim oyun vasitəsilə biliyi ötürərək, şagirdin tək-cə gələcək maraqlarını nəzərə almır, həm də bu günün maraqlarını təmin edir. Oyundan istifadə edərək müəllim təlim fəaliyyətini öz rahatlıq və nizam-intizam qaydalarından deyil, şagirdin öyrənmə ehtiyaclarına əsaslanaraq təşkil edir.

Oyun coğrafi faktların, adların, tarixlərin, obyektlərin adlarının qavranılması prosesini daha dinamik və maraqlı etməyə imkan verir. Oyunda bilik təcrübə vasitəsilə əldə edilir. Şagirdlər materialı sadəcə yadda saxlamır, onu müxtəlif rakurslardan nəzərdən keçirir, müxtəlif məntiqi sıralara ayırırlar.

Oyunun tədris prosesi çərçivəsində istifadəsi yeni bir hadisə deyil. Oyun fəaliyyətin mövzu və sosial məzmununu, münasibətlər sistemlərinin modelləşdirilməsini, şəxsiyyətin formalaşması üçün adekvat şəraiti yenidən yaradır.

Oyun ənənəvi forma və öyrənmə üsullarını tamamilə əvəz etmir; onları rəşional şəkildə tamamlayır, müəyyən bir dərşin və bütün tədris prosesinin məqsəd və vəzifələrinə daha səmərəli nail olmağa imkan verir. Eyni zamanda, oyun şa-

girdlərin təlim fəaliyyətinə marağını artırır, idrak fəaliyyətinin böyüməsini stimullaşdırır ki, bu da şagirdlərin daha çox məlumat almaşına və mənimsəməsinə imkan verir, müxtəlif situasiyalarda təbii qərar qəbul etmə bacarıqlarının mənimsənilməsinə kömək edir və təcrübə formalaşdırır.

Oyun şagird və müəllim arasında münasibətləri yaxşılaşdırır, çünki oyun qarşılıqlı qeyri-rəsmi ünsiyyəti təmin edir və hər ikisinə şəxsi keyfiyyətlərini, xarakterlərinin ən yaxşı tərəflərini aşkar etməyə imkan verir. Bu, oyun iştirakçılarının özünə hörmətini artırır, çünki onlar sözdən konkret işə keçmək və öz qabiliyyətlərini yoxlamaq imkanı əldə edirlər. Oyun iştirakçılarının ətrafdakı reallığa münasibətini dəyişir, naməlumluq qorxusunu aradan qaldırır.

Oyun idrak, praktiki, kommunikativ xarakterli problemlə vəziyyətlərin “zənciri” olduğundan, yaradıcı fəaliyyətin psixoloji ekvivalentidir və buna görə də şagirdin fərdi təcrübəsini formalaşdırır. Oyunun kollektiv zehni fəaliyyətin bilik və bacarıqlarının inkişaf etdirilməsi vasitəsi olması da əlamətdardır (məhsuldar əməkdaşlıq etmək, müzakirədə öz nöqteyi-nəzərini mübahisə edərək və müdafiə etmək və başqalarını təkzib etmək bacarığı və s.). Eyni zamanda, özünü-təşkil etmə və özünüidarəetmə funksiyalarının inkişafına töhfə verir, gərginliyi aradan qaldırır, müxtəlif vəziyyətlərdə özünü sınağa imkanı verir.

Sübut edilmişdir ki, rollu və simulyasiya oyunları tədris metodları bir sıra mühüm təhsil məqsədlərinə nail olmağı təmin edir:

- motivasiya və marağın stimullaşdırılması;
- əvvəllər alınmış məlumatın mənasını fərqli formada yadda saxlamaq və gücləndirmək,
- bacarıqların inkişafı: tənqidi düşüncə və təhlil, qərar qəbulu, qarşılıqlı əlaqə, ünsiyyət, məlumatların ümumiləşdirilməsi, referatların hazırlanması;

- sosial dəyərlər (rəqabət və əməkdaşlıq); digər iştirakçıların maraqlarının nəzərə alınması, empatiya;

- özünüinkışafetdirmə və ya digər iştirakçılar sayəsində inkişaf: oyunda tələb olunan bacarıqların, liderlik keyfiyyətlərinin mənimsənilməsi.

Oyunun köməyi ilə şagirdlərin psixoloji yorğunluğunu aradan qaldırmaq mümkündür. Oyunlardan şagirdlərin zehni səylərini səfərbər etmək, onların təşkilatçılıq bacarıqlarını inkişaf

etdirmək, özünə intizam bacarıqlarını aşılamaq, sinifdə sevinc mühiti yaratmaq üçün istifadə oluna bilər.

Oyuna viktorialar, beyin fırtınası elementləri daxildir. Oyun, demək olar ki, həmişə rəqabətdir. Oyunlarda rəqabət ruhu oyun iştirakçılarının fəaliyyətini qiymətləndirmək üçün geniş sistem vasitəsilə əldə edilir.

Kollektiv iş forması oyunun əsas üstünlüklərindən biridir. Oyun, adətən, 5-6 nəfərlik qruplarda işləyir. Oyunların ikinci üstünlüyü ondan ibarətdir ki, kifayət qədər çox sayda şagird aktiv və eyni vaxtda iştirak edə bilər. Şagirdlərin fəallığı müəllimin oyunda rolu və iştirakını minimuma endirir.

Oyunda iştirak əvvəlcədən məşq tələb etmir, ona görə də oyun fəaliyyətinin yeniliyi itirilmir ki, bu da şagirdlərin oyundakı hadisələrə daimi marağının mənbəyidir.

Oyun metodunun sürətli inkişafı onun didaktik həyata keçirilməsinin müxtəlifliyinə səbəb olmuşdur. Ədəbiyyatda məşq oyunları, rollu oyunlar, didaktik, pedaqoji və bir çox başqa oyunların təsviri var. İstənilən oyunun təşkili metodologiyasına aşağıdakı addımlar daxildir:

1. Hazırlıq (bir gündən bir neçə günə qədər);

2. Əsas (oyunun birbaşa oynanması);

3. Final (işgüzar oyunun sonunda şagirdlərin ümumiləşdirdiyi nəticə).

Oyunda həvəsləndirmə sistemi mühüm rol oynayır. Həvəsləndirmə oyunçuların hər birini aktivləşdirməli, onları həyatdakı kimi hərəkət etməyə məcbur etməli, ayrı-ayrı iştirakçıların maraqlarını oyunun ümumi məqsədinə tabe etməyi bacarmalı, oyunun məqsədinə çatmaqda hər birinin şəxsi töhfəsini obyektiv qiymətləndirməli və oyun komandasının ümumi nəticəsi əldə edilməlidir. Oyun tərtib edərkən onun konkret iştirakçılara və şərtlərə uyğunlaşdırılmasını da diqqətlə nəzərdən keçirmək lazımdır.

Təklif olunan oyun variantlarının məqsədi məktəblilər üçün əyləncəli və yerinə yetirilməsi asan olmalıdır.

Oyun: “Tərcüməçi”

Bu oyun terminlərin öyrənilməsi zamanı yaxşıdır. Müxtəlif anlayışların mənimsənilməsinin çətinliyi elmi dilin mürəkkəbliyi ilə müəyyən edilir. Çox vaxt şagirdlər mənasını başa düşmədən tərifləri yadda saxlayırlar. Oyun za-

manı şagirdlər elmi dildən əlçatan dilə tərcümə etməyə dəvət olunur. Məsələn: “Nisbi rütubət 1 m³ havadakı su buxarının faktiki miqdarının müəyyən bir temperaturda mümkün olan nisbətidir, % ilə ifadə edilir və havanın su buxarı ilə doyma dərəcəsini göstərir”.

Oyun: “Üç təklif”

Müəllim qısa hekayə və ya mətn oxuyur. Şagirdlər dinləməli və məzmunu üç sadə cümlə ilə çatdırmalıdır. Oyun çox vacib bir bacarığı inkişaf etdirməyə kömək edir - əsas məlumatı vurğulamaq, həmçinin plan, xülasə tərtib etmək bacarığı da formalaşdırır.

Oyun: “Təxmin et kimdir, nədir?”

Şagirdlərdən biri sinfi tərk edir. Digər şagirdlər bir söz düşünür, məsələn, “geyzer”. Sinfi tərk edən şagird içəri çağırılır və o, yoldaşlarının hansı sözü düşündüklərini tapmalıdır. Bunun üçün həmin şagird sinif yoldaşlarına sual verməlidir. Ancaq onlara cavab yalnız bunlar ola bilər: “bəli”, “yox”, “qismən”. Oyunu daha mütəşəkkil etmək üçün müəllim cavabla yeni sual arasında bir dəqiqədən çox keçməməsi üçün şərtlər qoya bilər, həmçinin cavabların sayını 10-a qədər məhdudlaşdırmaq olar. Oyun şagirdlərə məntiqi düşünməyi, düzgün sual verməyi, cavabları müqayisə etməyi, düzgün nəticə çıxarmağı öyrədir.

Oyun: “Coğrafi əlifba”

Hərflər verilir, məsələn, “A” deyək. Şagirdlər bir-bir, cüt-cüt, müəyyən vaxtda bu hərflə başlayan və öyrənilən mövzu ilə sıx əlaqəli sözlərdən ibarət siyahı yazmağa dəvət olunur. Ən uzun siyahıya sahib olan komanda qalib gəlir. Beləliklə, coğrafiyanın öyrənilməsi prosesində fənnə maraqlı fikir yürütmək, təhlil etmək, müəyyən hadisələrin izahını axtarmaq zövqü aşılanır.

Oyun: “Anlayışların müqayisəsi”

Cüt məfhumları müqayisə etmək və onlarda ümumi cəhətləri tapmaq tələb olunur. Bunun üçün hər bir anlayışı cütlükdə təhlil etmək, bu anlayışın əsas xüsusiyyətlərini vurğulamaq və təhlil edilən cütün anlayışlarının əsas xüsusiyyətlərini müqayisə etmək lazımdır:

buz – buxar
yağış – dolu
çay – göl
duman – şəh
düzenlik – dağ
materik – qitə

Oyun: “Zəncir”

Müəllim şagirdə dərslərin mövzusu ilə bağlı ilk sualı verir, şagird cavab verir və sonra özü yoldaşına sual verir və beləliklə, sual-cavab zənciri davam edir.

Oyun: “Söz oyunu”

Müəllim lövhəyə coğrafi ad yazır, məsələn: “Karaqanda”. Bu sözün hərflərindən yeni hərflər əlavə etmədən başqa coğrafi adlar tərtib etmək lazımdır və bu adda olan hərflər bir sözdə yalnız bir dəfə işlənməlidir. “Karaqanda” sözünün hərflərindən aşağıdakı adları əlavə etmək olar: Kanada, Anqara, Ankara, Qana, Qaradağ.

Oyun: “Artıq olanı tap”

Müəllim mövzu ilə bağlı bir söz istisna olmaqla, 3-4 söz deyir. Şagirdlər mövzuya uyğun olmayan sözü tapmalıdırlar. Avstraliya mövzusu öyrənərkən müəllim aşağıdakı kimi suallar verə bilər.

Məsələn, “Sidney, Melburn, Brisben, Pert, Vyana” – Avstraliyaya aid olmayan şəhəri tap. “Koala, platypus, ağ ayı, yaquar, exidna” – Avstraliyaya aid olmayan heyvanı tap.

Oyun: “Uzunluq və enlik”

Oyunun iştirakçıları (ən azı 4 nəfər olmalıdır) dörd qrupa bölünür. Birincisi “şimal enlikləri”, ikincisi “cənub enlikləri”, üçüncüsü “şərq uzunluqları”, dördüncüsü “qərb uzunluqları”dır. Oyunçular növbə ilə düzülür. Müəllim istənilən coğrafi obyektin adını deyir, oyun iştirakçıları onun harada olduğunu tez xatırlayırlar. Bu obyektin “uzunluq” və “enlik”-ini təmsil edənler tez əl qaldırmalıdır. Məsələn, müəllim deyir: “Madaqaskar adası” cənub enliyi və şərq uzunluğunu təsvir edən şagirdlər əllərini qaldırırlar. Kim səhv edərsə, penalti xalı alır, əgər yenidən səhv etsə, oyundan çıxarılır.

Oyun: “Fluqer”

Bu oyun “Külək” mövzusu öyrənərkən istifadə olunur. Bir neçə şagird lövhəyə gəlir və müəllim deyir: “Külək şimaldan əsir”. Hamı cənuba baxmalıdır. Sonra “Külək qərbdən əsir” və s., yaxud “Qasırga”: hamı fırlanır. “Sakit”: hamı yerində dayanır.

Coğrafi oyunun funksiyasının təkcə əyləncə ilə məhdudlaşmaması və tapşırıqların reproduktiv xarakter daşımaması üçün şagirdlərə yaxın və onlar üçün mənalı olan material üzərində qurulan problemlə suallardan istifadə edilməlidir. Onların həlli təkcə praktiki fəaliyyətlərlə tanışlığı

tələb etmir, nəticələri sinifdə, məktəbdə, elmi və praktik fəaliyyətdə və s. istifadə edilə bilər. Problemləli tapşırıqlar, bir qayda olaraq, şəxsiyyəti inkişaf etdirən xarakter daşıyır və təbii olaraq təcrübədən irəli gəlir. Oyunları şagirdlərin öz ehtiyacları və bütün sinif üçün maraqlı olan problemləli vəziyyətə salmaq məqsəduyğundur.

Problemin aktuallığı. Şagirdlərin məzmun standartlarını mənimsəmə səviyyəsi, onlar üçün hazırlanmış sual və tapşırıqlarla ölçülür. Mövzu ilə bağlı hazırlanmış didaktik oyunlar standartları və dərslərin məqsədlərini reallaşdıran, şagirddə yaddaşdan əlavə düşünmə, təhlil etmə, əlaqələndirmə, dəyərlən-

dirmə kimi bacarıqları formalaşdıracaq və inkişaf etdirəcək şəkildə olmalıdır.

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 dərslərin prosesini birləşdirərək, hər bir dərslə bayram əhvali-ruhiyyəsi yaratmaqla onun səmərəliliyini artırmaq olar.

Ədəbiyyat:

1. Azərbaycan Respublikasında ümumi təhsilin Konsepsiyası (Milli Kurikulumu) // Azərbaycan məktəbi, 2007, № 2.
2. Azərbaycan Respublikasında təhsilin inkişafı üzrə Dövlət Strategiyası. "Azərbaycan müəllimi", 2013, 25 oktyabr.
3. Makarenko A.S. Seçilmiş pədaqoji əsərləri. "Azərbaycan məktəbi" jurnalının nəşri, – 376 s.
4. Горкин, А.П. (гл. ред.). Российская педагогическая энциклопедия. Москва: Научное издательство «Большая Российская энциклопедия», – 1993.
5. Жукова, И.В. Дидактические игры на уроках английского языка // Первое сентября. Английский язык, – 2006. № 7. – стр. 40.

E-mail: teraneler@mail.ru

Rəyçilər: *ped.ü.fəls.dok.* **A.X. Hacıyev**
ped.ü.fəls.dok. **Ə.Ə. Gərayev**

Redaksiyaya daxil olub: 25.04. 2022.