

İBTİDAİ TƏHSİLİN AKTUAL PROBLEMLƏRİ
АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ НАЧАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ACTUAL PROBLEMS OF PRIMARY EDUCATION

UOT 372.3/4

Arzu Sarvan qızı Orucəliyeva

Bakı şəhəri Səbail rayonu 189-190 nömrəli məktəbin ibtidai sinif müəllimi

<https://orcid.org/0009-0006-9956-590X>

[https://doi.org/10.69682/arti.2024.91\(6\).82-85](https://doi.org/10.69682/arti.2024.91(6).82-85)

İBTİDAİ SİNİF ŞAĞİRDƏRİNİN RİYAZİ HESABLAMA BACARIQLARININ
DİDAKTİK OYUNLAR VASİTƏSİLƏ FORMALAŞDIRILMASI

Arzu Sarvan gızı Orudжалиева

учитель начальных классов школы № 189-190 Сабаильского района города Баку

ФОРМИРОВАНИЕ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫХ НАВЫКОВ У
УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ ПОСРЕДСТВОМ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

Arzu Sarvan Orujaliyeva

primary school teacher number 189-190 of Sabail district

of Baku city

FORMATION OF MATHEMATICAL CALCULATION SKILLS OF PRIMARY CLASS
STUDENTS THROUGH DIDACTIC GAMES

Xülasə. Məktəbin ilk illərində riyaziyyat ən çətin, bəzi uşaqlar üçün isə ən az sevilən fənn olur. Bu, bəzi uşaqlarda təhlil, sintez, ümumiləşdirmə, müqayisə etmək, təsnif etmək və fərqləndirmək bacarığı kimi zehni fəaliyyət funksiyalarının hələ kifayət qədər inkişaf etməməsi ilə izah olunur. Uşaqları müvəffəqiyyətlə öyrətmək üçün ilk növbədə onlarda təlim fəaliyyətinə maraq oyatmaq, fəaliyyətlərini intensivləşdirmək lazımdır. Tədris mövzusunə böyük maraq oyatmağın ən təsirli vasitələrindən biri didaktik oyundur.

Açar sözlər: riyaziyyat, didaktik oyunlar, bilik, bacarıq, təfəkkür, yaradıcılıq, təhlil, hesablama

Аннотация. В первые школьные годы, математика – самый трудный, а для некоторых детей и самый нелюбимый предмет. Это объясняется тем, что у некоторых детей функции психической деятельности, такие как умение анализировать, синтезировать, обобщать, сравнивать, классифицировать и дифференцировать, еще недостаточно развиты. Для успешного обучения детей, прежде всего, необходимо вызвать у них интерес к учебной деятельности, увлечь их, активизировать их деятельность. Одним из наиболее эффективных средств вызвать большой интерес к изучаемому предмету является дидактическая игра.

Ключевые слова: математика, дидактические игры, знания, умения, мышление, творчество, анализ, вычисление

Abstract. In the first years of school, mathematics is the most difficult, and for some children, the least favorite subject. This is explained by the fact that in some children the functions of mental activity, such as the ability to analyze, synthesize, generalize, compare, classify and differentiate, are not yet sufficiently developed. In order to educate children successfully, first of all, it is necessary to arouse their interest in educational activities, to charm them, and to intensify their activities. One of the most effective means of arousing great interest in the subject of study is a didactic game.

Keywords: mathematics, didactic games, knowledge, skill, thinking, creativity, analysis, calculation.

Dərstdə oyun texnikası və situasiyaların həyata keçirilməsi aşağıdakı əsas istiqamətlərdə baş verir: şagirdlərə oyun tapşırığı şəklində didaktik məqsəd qoyulur, təhsil fəaliyyəti oyun qaydalarına tabe edilir, tədris materialı onun vasitəsi kimi istifadə olunur, didaktik tapşırığı oyuna çevirən rəqabət elementi təhsil fəaliyyətinə daxil edilir, didaktik tapşırığın uğurla yerinə yetirilməsi oyunun nəticəsi ilə əlaqələndirilir.

Riyaziyyat dərslərində didaktik oyun tək-cə düşündürür, həm də şagirdin müstəqilliyini, təşəbbüskarlığını və iradəsini inkişaf etdirir, ona dostlarının maraqlarını nəzərə almağı öyrədir. Oyunun əsiri olan uşaqlar proqram materialını daha asan mənimsəyərək müəyyən bilik və bacarıqlara yiyələnirlər. Ona görə də riyaziyyat dərsinə oyun tapşırıqlarının daxil edilməsi təlim prosesini maraqlı edir, uşaqlarda şən əhval-ruhiyyə yaradır, materialın mənimsənilməsində çətinlikləri aradan qaldırmağa kömək edir, yorğunluğu aradan qaldırır, diqqəti artırır.

Didaktik oyunların mahiyyəti aşağıdakılardır:

- ✓ kiçik məktəblilərin idrak marağı əhəmiyyətli dərəcədə artır;
- ✓ dərslər daha canlı və emosional zəngin olur;
- ✓ öyrənmə üçün müsbət motivasiya formalaşır;
- ✓ könüllü diqqət inkişaf edir, performans artır;
- ✓ komandada işləmək bacarığını inkişaf etdirir.

İdrak fəaliyyətinin xarakterindən asılı olaraq didaktik oyunları aşağıdakı qruplara bölmək olar:

- ✓ şagirdlərdən icra funksiyasını tələb edən oyunlar. Bu oyunların köməyi ilə uşaqlar modelə uyğun hərəkətlər edirlər (ədədi ifadələr tapın, bir nümunə qoyun, buna bənzər bir fiqur çəkin)

- ✓ təkrar hərəkət tələb edən oyunlar. Onlar hesablama bacarıqlarını inkişaf etdirməyə yönəldilmişdir ("Riyazi balıqçılıq", "Labirint", "Zirvəyə necə çıxmaq olar", "Qutu doldurun", "Gəminin gedişini müəyyənlədirin")

- ✓ axtarış və yaradıcılıq elementlərini ehtiva edən oyunlar ("Dairəvi nümunələr topla", "Riyazi tırtıl")

İstifadə olunan materialın xarakterindən asılı olaraq didaktik oyunlar şərti olaraq obyektlərlə oyunlara, lövhə çaplı oyunlara və söz oyunlarına bölünür.

Funksiyalarına görə didaktik oyunlar aşağıdakılara bölünür: öyrədici; yoxlayıcı; inkişafetdirici.

Şagirdlər oyunda iştirak etsələr, yeni bilik və bacarıqlar əldə etsələr və ya oyuna hazırlıq prosesində onları mənimsəməyə məcbur olsalar, oyun **öyrədici** olacaqdır. Üstəlik, idrak fəaliyyətinin motivi təkcə oyunda deyil, həm də riyazi materialın özündə daha aydın ifadə olunarsa, biliklərin mənimsənilməsinin nəticəsi daha yaxşı olacaqdır.

Yoxlayıcı oyunu didaktik məqsədi əvvəllər əldə edilmiş bilikləri təkrarlamaq, möhkəmləndirmək və yoxlamaqdır. Bu oyunda iştirak etmək üçün hər bir şagirdin müəyyən riyazi biliklərə malik olması lazımdır.

İnkişafetdirici oyunlar biliklərin inteqrasiyasını tələb edir. Onlar fənlərarası əlaqələrin qurulmasına töhfə verir və müxtəlif təlim vəziyyətlərində hərəkət etmək bacarıqlarının əldə edilməsinə yönəlmişdir.

İştirakçıların sayından asılı olaraq didaktik oyunlar: kollektiv, qrup və fərdi ola bilər.

Didaktik oyunlar dərslərin müəyyən mərhələlərində istifadə oluna bilər. Hesablama bacarıqları, məlum olduğu kimi, eyni əməliyyatların dəfələrlə təkrarlanması nəticəsində əldə edilir. Vurma və bölməni öyrənərkən monotonluğun qarşısını almaq üçün məşqləri əyləncəli şəkildə aparmaq mümkündür.

Didaktik oyunun dəyərini onun şagirdlərdə doğurduğu reaksiyaya görə deyil, hər bir şagird üçün öyrənmə probleminin həllinə nə dərəcədə səmərəli kömək etdiyinə görə müəyyən etmək lazımdır.

Bir dərslər üçün didaktik oyun seçərkən aşağıdakı suallar üzərində düşünmək lazımdır: Oyunun məqsədi nədir? Oyun zamanı hansı bacarıqlar inkişaf etdiriləcək? Oyun zamanı hansı təhsil məqsədləri reallaşacaq? Bu, mənim sinifdəki şagirdlər üçün mümkündürmü? Bütün uşaqlar oyunda bərabər iştirak edəcəkmikmi? Oyun necə yekunlaşdırılacaq?

Dərstdə didaktik oyun keçirmək üçün zərurət yaranarsa, əvvəlcədən qruplar qurulur ki, hər qrupa həm güclü, həm də zəif öyrənmə qabiliyyəti olan şagirdlər daxil olur. Hər qrupa bir məsul şəxs təyin edilir. Bir qayda olaraq, bu, yaxşı akademik imkanları olan və ya qrup işini təşkil edə bilən ən mütəşəkkil şagird olur.

Didaktik oyun əzmkarlıq, ciddi münasibət, təfəkkür prosesindən istifadə tələb edir. Oyun uşağın inkişafının təbii yoludur. Təbiət bizi belə yaradıb, bala heyvanların bütün həyatı bacarıqlarını oyun vasitəsilə əldə etməsi təsadüfi deyil. Yalnız oyunda uşaq sevinclə və asanlıqla, günəşin altındakı bir çiçək kimi yaradıcılıq qabiliyyətlərini ortaya qoyur, yeni bacarıq və biliklərə yiyələnir, çeviklik, müşahidə, təxəyyül, yaddaş inkişaf etdirir, düşünməyi, təhlil etməyi, çətinlikləri dəf etməyi öyrənir, eyni zamanda əvəz olunmaz şeyləri mənimsəyir.

Didaktik oyunun əsas məqsədi şagirdlərə müxtəlif obyektləri, rəqəmləri, həndəsi fiqurları, istiqamətləri ayırd etmək, vurğulamaq, adlandırmaqla bağlı biliklər verməkdir. Didaktik oyunlar yeni biliklər formalaşdırmaq və uşaqları fəaliyyət üsulları ilə tanış etmək imkanına malikdir. Hər bir oyunun uşaqların riyazi (kəmiyyət, məkan, zaman) anlayışlarını təkmilləşdirmək üçün xüsusi vəzifəsi var.

Məktəblilərdə hesablama bacarıqlarının formalaşdırılması ibtidai məktəbin əsas vəzifələrindən biridir, çünki hesablama bacarıqları həm də hər bir insanın praktik həyatında zəruridir.

Hesablama bacarığı hesablama texnikasına yüksək dərəcədə yiyələnməkdir. Hesablama bacarığına yiyələnmək hər bir hal üçün hesab əməliyyatının nəticəsini tapmaq üçün hansı əməliyyatların və hansı ardıcılıqla yerinə yetirilməli olduğunu bilmək və bu əməliyyatları kifayət qədər tez yerinə yetirmək deməkdir.

Hesablama bacarığı dəqiqlik, məlumatlılıq, rasionallıq, avtomatiklik və güc ilə xarakterizə olunur.

Dəqiqlik – şagirdin hesab əməliyyatının nəticəsini düzgün tapması, yəni texnikanı təşkil edən əməliyyatları düzgün seçməsi və yerinə yetirməsi deməkdir.

Məlumatlılıq – şagird əməliyyatların hansı bilik əsasında seçildiyini və onların yerinə yetirilmə ardıcılığının müəyyən edildiyini dərk edir. Şagird istənilən vaxt nümunəni necə həll etdiyini və niyə belə həll edilməli olduğunu izah edə bilər.

Rasionallıq – şagird müəyyən bir iş üçün daha rasionel bir texnika seçir.

Avtomatiklik – şagird əməliyyatları tez və asan formada yerinə yetirir.

Davamlılıq – şagird formalaşmış hesablama bacarıqlarını uzun müddət saxlayır. Hesabla-

ma bacarıqlarını inkişaf etdirərkən, həm ədədi məlumatlar, həm də formada müxtəlif olması üçün kifayət qədər məşqlərin olması vacibdir.

Oyun – şagirdə, hətta zəif bir şagirdə də yeni materialı başa düşməyə və mənimsəməyə imkan verən, eyni materialı monotonluq və cansıxıcılıq olmadan dəfələrlə təkrarlamağa şərait yaradan öyrənmə formasıdır. Hər bir oyunun özünəməxsus tapşırıqları var, bunun əsasında uşaqlar mürəkkəb zehni fəaliyyəti inkişaf etdirən oyun hərəkətlərini həyata keçirirlər. Didaktik oyundan dərsin müxtəlif mərhələlərində istifadə oluna bilər. Yeni materialın qavranılması üzrə hazırlıq işləri oyun şəklində də aparıla bilər. Nümunə kimi şagirdlərin hesablama bacarıqlarını yoxlamaq üçün bəzi oyunlara baxaq.

"Ən yaxşı pilot". "Kim pilot olmaq istəyir?" sualları ətrafında qısa söhbət aparılır. "Pilot necə olmalıdır?", "Nəyi bilməli və yaxşı bacarmalıdır?" Uşaqlar ümumiləşdirirlər: "Pilot öz təyyarəsini inamla uçurmaq üçün çox şey bilməli, bacarmalıdır və ilk növbədə hesablama düzgün aparmalıdır". Pilot olmaq, səmaya uçmaq üçün, çox şey bilmək lazımdır, çox şey etməyi bacarmaq lazımdır. Riyaziyyat pilotlara kömək edəcək. Lövhədə üç sütunlu ifadələr yazılıb, onların altında isə rəsmlər var. Hər ifadənin üstündə üç cavab var. Onlardan biri düzgündür.

475 345 867 657 897 1097

3+2 2+2 5+3 4+2 10-3 10-1

Sınıf üç komandaya bölünür. Hər birinə pilotlar təyin olunur. Komanda növbə ilə ifadələrin dəyərlərini hesablayırlar, aşağıdan başlayaraq cavabı dairə edirlər və təyyarələrini nəzərdə tutulan kurs boyunca uçurlar. Oyunun sonunda nəticələr yekunlaşdırılır. Ən yaxşı pilot müəyyənləşdirilir, edilən səhvlər təhlil edilir.

"Riyazi toplar". Eyni cərgədə oturan uşaqlar üz-üzə dayanırlar. Müəllimin siqnalına görə, hər cərgədən birinci şagird istənilən misalın adını çəkir: toplama və ya çıxma, vurma və ya bölmə, məsələn, $7 + 2 =$ və topu qonşusuna atır. O, topu tutur, cavabın adını çəkir və cavabın nömrəsini ilkin rəqəm kimi istifadə edərək aşağıdakı ifadəni qurur, yəni bu halda 9 rəqəmi. 9-4 yeni ifadə tərtib edib, topu atır, qarşı cərgədə dayanan yoldaşı topu tutur və beləcə davam edir.

"Məsələ qur və həll et". Müəllim lövhəyə məsələnin şərtini yazır, məsələni şagirdlər qurur və həll edir. Məsələn,

Var idi – 12 nəfər

Var idi –14 top
Qaldı – 5 nəfər.
Götürdülər – 8 top
Çıxdılar – ? nəfər
Qaldı – ? top
"Bəli. Xeyir"

Lövhdə nümunələr verilir: 4×6 , 8×3 , 4×5 , 7×3 , 9×4 , 5×6 . Rəqəmləri olan kartlar göstərilir. Əgər rəqəm cavabdırsa, şagirdlər bir ağızdan "Bəli" deyirlər, sonra $4 \times 6 = 24$ misalını söyləyirlər, cavab deyilsə, "Xeyr" deyirlər.

"Canlı Riyaziyyat". Bütün şagirdlərə 0-dan 9-a qədər rəqəmləri olan bir kart paylanır. Müəllim misal oxuyur. (3×2) . 6 nömrəli kartı olan şagird ayağa qalxır və ya əlini qaldırır.

"Özünüzü sınayın". Müəllim bəzi ədədlərin vurulmasının nəticələrinin yazıldığı kartlar hazırlayır, məsələn 18. Kartı göstərirəm və şagirdlər hansı rəqəmlərin hasilinin 18 olduğunu tapırlar.

"Dostuna kömək ol". İki (dörd) şagird eyni vaxtda lövhəyə gəlir. Müəllim bir nümunə oxuyur, məsələn: 6×7 . Eyni ədədlərlə dörd vurma və bölmə nümunəsi tərtib etməyi təklif edir. Birinci şagird vurma, digəri isə bölmə üçün nümunələr gətirir. Nümunələr düzgün tərtib edilib həll olunubsa, uşaqlara işlərində komanda işinə görə təşəkkür edirəm. Lövhədəki yazı belə görünür:

$$6 \times 7 = 42 \quad 7 \times 6 = 42$$

$$42 : 7 = 6 \quad 42 : 6 = 7$$

Oyun fəaliyyəti uşaqlar üçün cəlbedicidir və yeni şeylər öyrənmək üçün müsbət motivasiya yarada bilər. Eyni zamanda, oyun əyləncə vasitəsi deyil – əyləncəli formada hazırlanmış ümumi bir məşqdır. Oyun şagirdlərdən ağıllı olmağı, diqqətli olmağı, dözümlü olmağı, öyrətməyi, bir-birini dəstəkləməyi, naviqasiya qabiliyyətini inkişaf etdirməyi, düzgün həll yolunu tapmağı, fənnə marağı inkişaf etdirməyi və artırmağı tələb edir. Oyun mühiti hər bir uşağın koqnitiv maraqlarının inkişafına töhfə verir və oyunda iştirak etmək imkanı verir.

Problemin aktuallığı. Tədris prosesində oyun texnologiyasının yeri və rolu, oyun və təlim elementlərinin birləşməsi müəllimin pedaqoji oyunların funksiyaları və təsnifatını başa düşməsindən çox asılıdır.

Problemin elmi yeniliyi. Oyunun əsas vəzifəsi ciddi iş və zəhmətin birləşməsidir. Oyun öyrənməkdən yayındırmır, əksinə ona təşviq edir. Oyun zamanı müəllim uşaqların oyundakı həyatını təşkil edir və uşağın şəxsiyyətinin inkişafının bütün aspektləri: hisslər, şüur, iradə və davranışlarına təsir edir.

Problemin praktik əhəmiyyəti. Oyun pedaqogikası hazırda bütöv bir istiqamətdir. Təlim prosesində pedaqoji vasitələr arasında didaktik oyun xüsusi yer tutur.

Ədəbiyyat:

1. Azərbaycan Respublikasında təhsilin inkişafı üzrə Dövlət Strategiyası. Azərbaycan Respublikası Prezidentinin 2013-cü il 24 oktyabr tarixli nömrəli Sərəncamı ilə təsdiq edilmişdir // - Bakı: Qanun, - 2013.
2. Əlizadə Ə. Ə. // Əsrin meqameylləri: psixopedaqoji problemlər [Mətn]: III cild.- Bakı: 2008.- 501s.
3. İntegrativ kurikulum / Mahiyyəti və nümunələr: Müəllimlər üçün vəsait (müəllif qrupu) Bakı, 2005.- 300 s. (İREX təşkilatının xətti ilə)
4. Алабина Р. И. Дидактические игры и игровые упражнения в процессе обучения // Начальная школа. Приложение к газете «Первое сентября». -2006. № 9. -С. 17-22.
5. Калинина Г. П. Развитие математической речи в начальных классах. // Специальное образование. -М., 2016. № 1. -С. 62-74.

E-mail: aoruceliyeva1972@gmail.com

Redaksiyaya daxil olub: 17.10.2024.