

**Zərəfşan Babakərim qızı Azayeva**

Bakı Slavyan Universiteti  
azayevazarafshan@gmail.com

**Turac Cəlaləddin qızı Əhmədova**

Bakı Slavyan Universiteti  
ahmadova.t10@mail.ru

**Teyyubə Məzahim qızı Abışova**

Bakı Slavyan Universiteti  
teyyibeabisova@gmail.com

**Leyla Elxan qızı Bayramova**

Bakı Slavyan Universiteti  
ataiwiyevaleyla94@gmail.com

## DİDAKTİK OYUNLARIN TƏLİMDƏ ROLU VƏ ƏHƏMİYYƏTİ

### Xülasə

Təlimə yeni başlayan uşaqlar üçün oyun xüsusi əhəmiyyəti ilə seçilir. Onların təlimə cəlb edilməsi o qədər də asan məsələ deyil. İbtidai siniflərdə riyaziyyat təlimi zamanı şagirdlərin tez yorulması, dərslə marağının azalması halları tez-tez müşahidə olunur. Buna görə də riyaziyyat dərslərinin tədrisi zamanı uşaqların dərslə etinasız halda yanaşması halları müşahidə edilir. Bu cür halların qarşısını almaqda ən yaxşı üsul elə onların zəif nöqtəsi olan oyundan istifadə etməkdir. Belə ki, təlimə oyun elementləri – yarış, əyləncə daxil etməklə dərslə onların marağı istiqamətində formalaşdırmaq olar.

*Açar sözlər: didaktik oyun, fəza təsəvvürləri, məktəbəqədər təhsil, ölçü, oyun, uşaq*

**Zarafshan Babakarim Azayeva**

**Turaj Jalaladdin Ahmadova**

**Teyyuba Mazahim Abishova**

**Leyla Elkhan Bayramova**

## The role and significance of didactic games in education

### Abstract

For children who have just started training, the game is distinguished by its special importance. It is not so easy to involve them in training. During mathematics training in primary classes, it is often observed that students get tired quickly and lose interest in the lesson. Therefore, cases of children's neglectful approach to the lesson are observed during the teaching of mathematics lessons. The best way to avoid such situations is to use the game that is their weak point. Thus, by including game elements – competition, entertainment the lesson can be shaped according to their interest.

*Keywords: didactic game, spatial concepts, preschool education, size, game, child*

### Giriş

Ümumtəhsil məktəbləri qarşısında duran müxtəlif vəzifələr var. Bunlardan vacib və əsas olanlardan biri hərtərəfli inkişaf etmiş, müstəqil olaraq bilik əldə etməyi, tətqiqat və axtarış xarakterli məsələləri həll etməyi bacaran məntiqi təfəkkürlü gənclər hazırlamaqdan ibarətdir.

Biliyini təkmilləşdirməyə və axtarışlar edib öz üzərində işləyən insanların şəxsiyyətinin formalaşmasında hələ ibtidai siniflərdə hərtərəfli şəkildə qurulan təlim-tərbiyə məsələləri mühüm rol oynayır.

Bilirik ki, hələ bağça dövründən başlayaraq uşaqların fəaliyyətində oyunlar, əsasən də hərəkətli oyunlar çox mühüm rol oynayır. Elə buna görədir ki, bu zaman uşaqlar ətraf mühitlə, ətrafdakı insanlarla, yaxınları ilə fəal praktik münasibətdə olur. Fəal, hərəkətli oyunlar uşağın həm fiziki, həm də əqli inkişafında, onun ətraf mühit haqqında olan təsəvvürlərinin formalaşmasında mühüm rol oynayır. Aparılan araşdırmalar və təcrübələr göstərir ki, iki yaşında olan uşaqlar belə sadə hərəkətləri,

nəyi isə dağıtmağı, kimlə isə oynamağı, qaçmağı, tullanmağı həvəslə yerinə yetirir. Məşhur bir psixoloq olan S.L.Rubinşteyn demişdir: “Məhz ilk dəfə oyun prosesi zamanı uşaqlarda ətraf aləmə təsir etmək tələbi yaranır və formalaşır”.

Oyun – uşağın bacarıqları əhatəsində tələblərini ödəyən vasitədir ki, bu da fəaliyyət növü kimi meydana çıxır. Oyun – uşağın inkişafının ilk mərhələsini təşkil etməklə bərabər, həm də onun ilk fəaliyyət növü hesab olunur.

Qədim Yunan alimi Platon deyirdi ki, uşaq oyun ilə böyüməlidir. On yeddinci əsrin əvvəllərində Jan Jak Russo oyunun uşaq həyatında olan mühüm rolu haqqında maraqlı fikirlər demişdir. Filosof uşaq dünyasının özünəməxsus xüsusiyyətlərini, hərəkət və davranışlarını, o cümlədən də təhsil prosesi zamanı oyunun əhəmiyyətini xüsusi olaraq vurğulayır, oyun vasitəsilə edilən terapiyanın səmərəsindən bəhs edir.

Məşhur alman psixoloqu F.Frebel oyunun həm də psixoloji tərəflərini tədqiq etmişdir. Onun fikrincə, “uşaqlığın ən yüksək inkişafı oyundur, belə ki, oyun uşağın ruhunda, daxilində nələrin baş verdiyinin ifadəsidir. Uşaqların oyunu onlar üçün sadəcə bir hərəkət demək deyildir, o, uşaq üçün bir neçə mənalı ilə əhatələnib”.

F.Frebelin didaktik oyunların sistem şəklində salınıb təlimə daxil edilməsində böyük rolu olmuşdur. Demək olar ki, o, bu işin banisi hesab olunur. Psixoloq hərəkət oyunları, tikinti və əmək vərdisləri yaradan oyunlar sistemi hazırlamışdır. Uzun müddət onun hazırladığı bu sistemdən məktəb təlimində istifadə olunmuşdur. Ancaq bir mənfi xüsusiyyəti var idi ki, bu oyunlarda din və mistika ruhu özünə yer tapmışdı. Bu isə müəyyən mənada uşağın dünyagörüşünün məhdud saxlanması gətirib çıxarırdı (Həmidov, 1989:38).

Bağca yaşındakı uşaqların fəaliyyətinin əsas hissəsini oyunlar təşkil edir. Onlar üçün oyun ən əsas sevinc mənbəyidir. Uşaqlar üçün oyunun bu qədər əhəmiyyətini nəzərə alaraq bundan həm də ibtidai siniflərdə təhsil müddətində də istifadə etmək olar. Ancaq bir şeyi də yaddan çıxarmaq olmaz ki, birinci sinifə gələn uşaq hələ təzəcə oyundan ayrılıb məktəbə gəlib. Ona görə də uşaqları oyundan tədricən uzaqlaşdırmaq lazımdır. Həmçinin uşaqların oyunlarından onların riyazi təsəvvürlərinin verilməsində vacib olan pedaqoji və metodik qaydaları da nəzərə alaraq istifadə etmək lazımdır. Məşhur fizioloq İ.P.Pavlovun apardığı tədqiqatların nəticələrini də nəzərə alıb bu nəticələrdən düzgün istifadə etmək lazımdır. İ.P.Pavlov demişdir ki, uşaq bir şəraitdən digər şəraitə keçdikdə, həmçinin əgər bu keçid arasındakı fərq çox kəskin olarsa, bu zaman uşağın sinir sistemi çox böyük çətinliklə qarşılaşmış olur. Deməli, uşaqlarda bağca yaşı ilə ibtidai sinif arasında olan keçid mərhələsindəki qarşılıqlı əlaqə və bağlılığı nəzərə almaq və tətbiq etmək çox vacibdir.

“Uşağın təlim fəaliyyəti – onun başqa fəaliyyət növlərindən onunla fərqlənir ki, artıq təlim fəaliyyəti prosesində uşaq yeni şeylərlə tanış olur, elmi anlayışları mənimsəyir, bunun da nəticəsində artıq uşaq yeni qabiliyyət və praktik vərdislər qazanır. Bu deyilənləri nəzərə alaraq bu nəticəyə gəlmək olar ki, uşağın təlim fəaliyyəti elə bir fəaliyyətdir ki, uşağın özündə dəyişikliklər yaradır, onun inkişafına səbəb olur. Bu inkişaf isə əlbəttə ki, təlim fəaliyyətinin məhsuludur”.

Antik yunan filosoflarından olan Əflatun və Ərəstunun əsərlərində də oyunun təlim-tərbiyə vasitəsi kimi verilməsinin şahidi oluruq. Həmin dövrdə də didaktik oyunlar savad təlimi dövründə tətbiq olunmuş, ancaq bu iş systemsiz xarakter daşmışdır. Sonralar didaktik oyunlar üzərində aparılan tədqiqat və axtarışların nəticəsində didaktik oyunların təlimə daxil edilməsi qərara alınmışdır. Bu işdə isə görkəmli pedaqoqlardan Yan Amos Komenskinin, Con Lokkun və Jan Jak Russonun böyük xidmətləri olmuşdur (Əliyev, 2008:23).

Sovet dövrünün psixoloqları oyunları insan fəaliyyətinin xüsusi növü kimi şərh edir. Didaktik oyunlar isə kiçikyaşlı məktəb şagirdləri üçün fənləri öyrənməkdə təlimin məqsədinə müvafiq olaraq seçilən oyunlardır.

Didaktik oyunların uşaqlar üçün əhəmiyyəti çox böyükdür. Uşaqların zehni, emosional, fiziki, psixi qabiliyyətlərinin inkişafında olan əhəmiyyəti böyükdür. Didaktik oyunlar uşaqların hissi qabiliyyətlərini inkişaf etdirir. Kəmiyyətin forması, ölçüləri, rəngi, quruluşu və s. buna daxildir. Oyunlar uşaqların müşahidə etmək bacarığını, ünsiyyət qurmaq qabiliyyətini, nitq inkişafını, nitq qüsurlarının aradan qaldırılması işində, uşaqların riyazi qabiliyyətlərinin inkişaf etdirilməsi işində, məntiqi düşünmə qabiliyyətinin inkişaf etdirilməsində mühüm rol oynayır. Oyunlar uşaqların tərbiyəsində də əsaslı rol oynayır: məqsədyönlülük, özünəinam, dözümlülük, müstəqil olaraq öz qərarlarının özü verməsi, kollektivçilik, ədalətlik, qaydalara tabe olmaq kimi əxlaqi keyfiyyətlərinin formalaşması və inkişafında əhəmiyyətli dərəcədə təsirə malikdir (Pichugin, 1987:175).

Didaktik oyunlar aparılması forma və üsuluna görə iki növə ayrılır:

1. Xüsusi didaktik materiallar əsasında tətbiq olunan didaktik oyunlar: tapmacalar, sayma və hesablamaya aid çalışmalar və s.
2. Metodiki olaraq şagirdlərin oyun fəaliyyətinin fərqləndirici xüsusiyyətləri göstərilən kimi müəyyən edilmişdir:
  - a) Oyun fəaliyyətinin əsaslandırılması;
  - b) Oyunların keçirilməsi zəruriliyi;
  - c) Baş verən situasiyanın təsəvvüdə canlandırılması və hərəkətlərin fikirdə ifadə olunması;
  - d) Sadalanan bu xüsusiyyətlər vahid bir prosesin reallaşdırılması üçün vacib olan tərkib hissələrdir.

### **Böyük yaş və hazırlıq qruplarında elementar fəza təsəvvürlərinin formalaşdırılması zamanı istifadə olunan didaktik oyunlar**

Uşaqlar hələ ibtidai sinfə gəlməmişdən əvvəl məktəbəqədər bağçalarda olurlar. Məşhur rus pedaqoqu A.S.Makarenko da oyunun şagirdlərin həyatında olan əhəmiyyətini bilərək oyunu təlim əməyinə bərabər hesab edirdi. O deyirdi: “Yaşlı adamın həyatında iş, fəaliyyət hansı əhəmiyyətə malikdirsə, uşağın da həyatında oyun bir o qədər vacib və əhəmiyyətlidir”. Xüsusilə məktəbəqədər dövrdə oyun uşağı daha çox cəlb edir, onun üçün əvəzolunmaz bir məşğuliyyət növünə çevrilir. Oyun zamanı uşaqlar öz fikirlərini daha yaxşı ifadə edirlər. Məktəbəqədər müəssisələrdə didaktik oyunlar tərtib edərkən müxtəlif növ tapmacalardan, nağıllardan, məsəllərdən, məntiqi çalışmalardan istifadə edilir. Bu zaman elə formanı seçmək lazımdır ki, həm məktəbəqədər müəssisələrdə, həm də ibtidai siniflərdə şagirdlər üçün maraqlı olsun, onların dərk etmə qabiliyyətinin inkişafına təkan versin. Bağça yaşlı uşaqların yaş xüsusiyyətlərinə görə ki, onlarda ilkin riyazi təsəvvürlərinin inkişafında didaktik oyunların xüsusilə qeyd etmək lazımdır. Məktəbəqədər müəssisələrdə ilkin riyazi təsəvvürlərin formalaşması zamanı yalnız riyazi elementlər, toplama, çıxma vərdişləri bəzi həndəsi fiqurlar, kəmiyyətlər haqqında olan təsəvvürlərlə bitmir. Belə ki, uşaqlarda riyazi təsəvvürlərin formalaşdırılması vaxtı məsələ və misallarla yanaşı məntiqi təfəkkürlərinin də inkişafı vacib məsələdir. Oyun prosesi zamanı uşağın əqli fəallığı yüksək olur. Düşündürücü xarakterə malik olan bu oyunlar həm də onların əqli fəallığının da inkişafına səbəb olur. Oyun öz emosional xarakterinə görə ki, uşaqları az yorur, onların fəallığı təmin edilir. Didaktik, əyləncəli oyunlar uşaqların təfəkkür tərzinin inkişafına səbəb olur və bu ilkin olaraq onlarda riyaziyyata olan marağın yaranması üçün ilk addım olur (Oruclu, Nəcəfova, 2017:34).

Bu cür oyunlar keçirilərkən hətta uşaqların özünə də imkan vermək lazımdır ki, onlar bir-birlərinin səhvlərini aşkar edə bilsinlər, səhvləri özləri başa salsınlar. Bu cür riyazi dərslər uşaqların diqqətini formalaşdırmağa kömək edir. Bağça yaşlı uşaqlarda sayma vərdişləri, müqayisə edə bilmək vərdişləri formalaşdırılır. Belə ki, şagirdlər əşyaları sayır, onlar arasında müqayisə aparır, hansının az, hansının çox olduğunu ayırd edir. Bunun üçün tərbiyəçi müxtəlif didaktik oyunlardan istifadə edə bilər. Bunlardan bəziləri ilə tanış olaq:

#### **Hansı çoxdur?**

Tərbiyəçi yaşıl və qırmızı rəngdə olan müxtəlif fiqurları göstərir və uşaqlara tapşır ki, fərqli rəngdə olan, amma eyni fiqurları müqayisə edin. Uşaqlar əvvəlcə fərqli rəngdə, amma eyni fiqurların sayını tapır, daha sonra isə onları müqayisə edirlər, hansının daha çox, hansının az olduğunu tapırlar. Tərbiyəçi soruşa bilər: Az olan fiquru çox olan fiqurla bərabərləşdirmək üçün daha neçə fiqurdan istifadə edilməlidir? Daha çox tapan şagirdlərin adları çəkilir. Bağça yaşlı uşaqlarda 10 dairəsində sayma vərdişlərini möhkəmləndirmək üçün müxtəlif maraqlı tapşırıqlardan istifadə etmək olar. Məsələn: Kartoçkadakı kvadratların sayı qədər otaqda olan oyuncaqları göstər. Uşaqlar əvvəlcə kvadratların sayını tapır və ona uyğun olaraq oyuncaqları sayaraq seçir. Uşaqlara 10 dairəsində sayma vərdişlərini möhkəmləndirmək üçün iki əşya qrupu düzəltməyə aid çalışmalar verilir: sayı 4 olan maşınlar qrupu və sayı 6 olan gəlinciklər qrupu düzəldin, sayı 8 olan toplar qrupu və sayı 5 olan dominolar qrupu ayırın və s.

#### **Səsin sayını tap**

Burda tərbiyəçi-müəllim müxtəlif əşyaların səmindən istifadə etməklə oyunu qura bilər. O, əşyaları – musiqi alətinin səsi, stulun səsi, qələmin səsi, hətta öz əlini, barmağını stola vurmaqla, əlini bir-birinə vurmaqla uşaqlardan bunların neçə dəfə təkrarlandığını soruşur. Sonda ən çox səsin sayını tapan 3 şagird müvafiq olaraq 1, 2 və 3-cü yerlərin qalibi olur.

#### **Addımla-marş**

Tərbiyəçi-müəllim uşaqları 2 qrupa bölür. Müəllim bir qrupa tapşırıq verir: İki addım irəli, beş addım sola irəliləyin. Digər qrup isə bu qrupun hərəkətlərini müşahidə edir, kimin tapşırığı səhv, yoxsa düz icra etməsi müşahidə olunur və onların adı çəkilir. Tapşırığı düzgün icra edənlər, həmçinin digər qrupdan bunu düzgün müşahidə edənlərin adı çəkilir və onlar yaxşı sözlərlə qiymətləndirilir.

Bağça dövründə uşaqlara müstəvi üzərində istiqaməti müəyyənləşdirməyə aid də tapşırıqlar verilir. Uşaqlara müxtəlif obyektlərin yerləşmə yeri ilə bağlı müxtəlif məlumatlar verilir. Sonra uşaqlar özləri obyektləri yerləşmə yerinə uyğun olaraq çalışmaları həll edər, didaktik oyunlar keçirər bilirlər. Uşaqlara bağçadan müəyyən məsafədə yerləşən obyektlərin yerləri haqqında – “Bağçadan evə necə getməli?”, “Bağçadan idman zalına necə getməli?” kimi çalışmaları vermək olar. Uşaqlar həmçinin bir yerdən başqa obyektin yanına gedərkən yolda olan digər obyektləri yadda saxlamağın faydasını da dərk edirlər. Belə ki, bu, onlara yolu daha rahat yadda saxlamaqda köməkçi olur. Uşaqlar verilən nümunəyə uyğun olaraq kağız üzərində həndəsi fiqurların düzülməsini icra edirlər. Bu zaman “Kim yadda saxlayar”, “Kim necə düzmüşdü” və s. kimi oyunlar keçirilir.

### **Kimdə belə forma var?**

Bu oyunu keçirməkdə məqsəd uşaqlarda həndəsi formalar haqqında olan bilikləri daha da möhkəmləndirməkdir.

**Məzmunu:** Tərbiyəçi rəngli kartları uşaqlara paylayır, həmin fiqurların hərəsindən birini özü də götürür, onu stolun üzərinə qoyur və soruşur: – “Uşaqlar, bu fiqur dairəsi. Kimsə belə bir forma var?”. Bundan sonra uşaqlar da öz fiqurları arasından ona uyğun gələnə tapıb həmin dairənin yanına qoyurlar. Sonra tərbiyəçi başqa bir kart qoyur, uşaqlar ona uyğun planında tapırlar. Oyun bu məzmununda davam edir. Uşaqlar bu oyun zamanı oval, dairə, düzbucaqlı, üçbucaq, kvadrat və s. fiqurları bir-birindən fərqləndirər bilirlər.

### **Ədəd fikirləş**

Bu oyunu keçirməkdə məqsəd uşaqlarda şifahi hesablamaq vərdişlərini inkişaf etdirmək, onlarda diqqəti, düşünmə qabiliyyətini inkişaf etdirməkdir.

**Məzmunu:** Nağıl qəhrəmanı olan Cırdan gəlir, uşaqlarla bir qədər danışdıqdan sonra belə bir oyun keçirir. Bir uşaq seçdikdən sonra uşaqlara deyir:

– Uşaqlar, hansısa bir ədəd fikirləşin, mən həmin ədədi tapa bilərəm, indi gələnə yoxlayaq. İndi fikirləşdiyini həmin ədədi üzərinə 6 gələn, ondan 2 çıxın, sonra fikirləşdiyini həmin ədədi çıxın və üzərinə 1-i əlavə edin. Deyin görək, nəticədə 5 aldınız mı? Sonra yenə başqa uşaq seçilərək oyun bu qaydada davam edir. Bu cür hesablama vasitəsilə onlarda şifahi hesablama vərdişləri formalaşır. Uşaqlar əvvəlcə səssiz, daha sonra isə bunu ucadan təkrar edirlər.

### **Cütdür yoxsa tək?**

Bu oyunu təşkil etməkdə məqsəd bağça yaşlı uşaqlarda cüt və tək anlayışlarını möhkəmləndirməkdir.

**Məzmunu:** Tərbiyəçi uşaqlara deyir ki, 1-dən 20-dək ədədləri saysınlar. Onlar bu zaman tək ədədləri yavaşca, cüt ədədləri isə bir qədər yüksək səslə deyirlər.

Tərbiyəçi uşaqlara üzərində 1-dən 20-ə qədər ədədlər təsvir edildiyi dairələr olan kartlar paylayır, sonra isə ədəd-kartları qarışıq şəkildə stolun üstünə düzür. Sonra isə deyir: hansınızın kartında tək və ya cüt dairə varsa, həmin ədədi deməli və stolun üstündə ona uyğun olan kartı tapıb bir yerə qoyun.

Bunun nəticəsində artıq uşaqlar əvvəlcə tək, sonra isə cüt ədədləri sıra ilə düzmüş olurlar. Tərbiyəçi uşaqlara dairəvi şəkildə düzülməyi tapşırır. Bir əlinə qara, digərinə isə ağ rəngli bayraq götürərək deyir: mən əgər qara bayrağı qaldırısam, siz cüt sayla, ağ bayrağı qaldırısam isə tək sayla dairələr düzəldin. Uşaqlar qara bayrağı qaldıran kimi cüt sayla, ağ qaldıranda isə tək sayla dairə düzəldirlər, tərbiyəçi bayrağı aşağı salanda isə yenə də dairədə fırlanırlar. Fəal olan şagirdlər qalib sayılır, səhv edənlər isə riyazi tapmaca, saymaca söyləməklə cəzalandırılırlar.

### **Hissələrdən tamı düzəlt**

Bu oyunu keçirməkdə məqsəd uşaqlarda tam ilə hissə münasibətləri müəyyənləşdirər bilmək və bacarığını möhkəmləndirməkdir.

Uşaqların hər birinə qutu verilir, bu qutunun içərisində 2 və 4 bərabər hissəyə bölünmüş həndəsi fiqurlar vardır. Həmin fiqurların modelləri isə kənara qoyulur. Tərbiyəçinin tapşırığı ilə uşaqlardan biri həmin kənardakı fiqurları göstərərək onların hansı fiqur olduğunu deyir. Sonra tərbiyəçi uşaqlara tapşırır ki, müxtəlif hissələrdən bütöv fiqurları düzəltsinlər. Uşaqlar isə hər fiqurun formasına, rənginə görə onları növlərə bölür və bu hissələrdən bütöv fiquru düzəldirlər.

### **Tez yoxsa gec?**

Tərbiyəçi uşaqlara müraciət edir:

– Uşaqlar, atası Elmara bir məktub yazıb, indi siz Elmara atasının nə vaxt gəlməyini tapmaqda kömək etməlisiniz, görək ona kim kömək edə biləcək? Elmarın atası oğluna məktub yazır ki, oğlum, hər gün bir damanın üzərindən xətt çəkərsən, axırınıc damaya çatanda mən də gələcəyəm yanına. Atasının bu təklifi Elmarın xoşuna gəldi, bundan sonra o, hər gün bir damanın üstündən xətt çəkməyə başladı. Bir gün Elmar atası üçün çox darıxmışdı, o dözə bilmir və üstündən xətt çəkilməmiş damaların da üstündən xətt çəkir.

Dayısı bunu görüb soruşur: – Elmar, sən niyə belə elədin?

Elmar deyir: – “İstəyirdim ki, atam tez geri qayıtsın”.

Sonra tərbiyəçi uşaqlardan soruşur: – Uşaqlar, bəs indi sizin fikriniz necədi? Deyin görək Elmarın atası tez, yoxsa gec gələcək? Uşaqlar Elmarın atasının hələ 5 gün sonra gələcəyini deyirlər, çünki Elmar əvvəlcə 5 damanın üstündən xətt çəkmişdi. Hər dama isə bir günü bildirir. Bu oyunu keçirməklə uşaqlar dərk edirlər ki, vaxtı tələsdirmək olmaz.

### **I və II siniflərdə riyaziyyat dərslərinin keçilməsində didaktik oyunların tətbiq edilməsi xüsusiyyətləri**

İbtidai sinifin demək olar ki, əsas təməl mərhələsi olan I və II siniflərdə riyaziyyat təliminin tətbiqində əldə olunacaq ən əsas məqsəd aşağıdakılardan ibarətdir: şagirdlərdə 20 dairəsində avtomatlaşdırılmış, şüurlu şəkildə toplama və çıxma vərdişləri, cədvəl əsasında vurma və bölmə vərdişləri formalaşdırmaq. Şagirdlərdə şüurluluq vərdişləri cədvəl əsasında toplama və çıxma, o cümlədən vurma və bölmə əməllərinin mənimsədilməsindən əvvəl uşaqların həmin cədvəlləri müstəqil olaraq tərtib edə bilmək bacarığı ilə formalaşdırılır.

Avtomatlaşdırılma və möhkəmləndirmə tez-tez tətbiq olunan çalışmalar həll etməklə əldə edilir. Ancaq bir vacib xüsusiyyət də vardır ki, hər dəfə eyni tipli çalışmalar həll etmək şagirdləri yorur və onlar üçün maraqsız olur. Məhz buna görə də, bu məqamda oyun tipli çalışmalardan, yəni didaktik oyunlardan istifadə etmək lazımdır. Müəllimlərin riyaziyyatın tədrisi zamanı ən çox istifadə etdiyi “Meşə”, “Misal göstər”, “Dinməcə”, “Dairəvi misallar”, “Riyazi estafet” kimi didaktik riyazi oyunlar əsasında “Şehirli kvadrat” adlı oyunun tətbiqi çox əhəmiyyətli hesab olunur.

İbtidai siniflərdə riyaziyyat dərslərinin tətbiqi zamanı istifadə edilən bəzi didaktik oyunların seçilib tətbiq olunduğu didaktik oyun nümunələrinin metodikası ilə tanış olaq:

“Müxtəlif əlamətlərə görə əşyaların müqayisəsi” bölməsinin öyrədilməsi zamanı şagirdlər “böyük-küçük”, “hündür-alçaq”, “qalın-nazik” və s. kimi anlayışların mənasını başa düşmək, onları bir-birindən ayıra bilmək üçün “*Naxış tərtib edirik*”, “*Ev tikirik*”, “*Ağac əkirik*” kimi didaktik oyunlar tətbiq olunur. Bu bölmənin öyrədilməsi zamanı şagirdlərin riyazi nitqlərinin formalaşması və inkişafına köməkçi olan “*Əksinə*”, “*Sonluq*”, “*Tamamlama*” kimi didaktik oyun növləri təşkil edilir. Həmin oyunlardan biri ilə – “*Sonluq*” oyunun əsas məğzi ilə tanış olaq.

Müəllim şagirdlərə deyir:

– Uşaqlar, gəlin “*Sonluq*” oyununu keçirək. Cümlələri ilk əvvəl mən sizə söyləyəcəm, lakin bu cümlələrin bəzi hissələri tam deyil, yarımçıq olacaq. Siz isə fikirləşməli, cümlənin əsas mənasına uyğun olaraq cümlənin sonluğu düzgün qoyulmalıdır. Cümlənin sonluğunu sıra ilə mənim tapşırığıma əsasən tamamlayacaqsınız. İndi isə diqqətlə qulaq asın və düşünün:

“Yaxşı kəşfiyyatçı”, “Örtülmüş rəqəmi tapın” kimi didaktik oyunların keçirilməsi zamanı uşaqlar özləri ilə vermiş hansısa əşya arasındakı fərqi, münasibəti aşkar edirlər. “Əşyalar qrupunun müqayisəsi” adlı bölmənin daxil edilməsi ilə uşaqlar 10 dairəsindəki ədədlərin nömrələnməsi, toplama və çıxma əməllərinin öyrənilməsinə kömək məqsədilə müxtəlif növ məsələlər daxil edilmişdir. Bu bölmədə “böyük”, “kiçik”, “bərabərdir” kimi riyazi ifadələr uyğun olaraq bərpa olunur, müxtəlif bərabərlik və bərabərsizlik kimi formalar qurulur.

Birinci sinifdə tətbiq edilən riyaziyyat kursunun hər bölməsinə uyğun gələn oyun növləri ilə tanış olaq. Birinci sinfin riyaziyyat kursu bu bölmələr üzrə qurulmuşdur:

- 1) Hazırlıq mərhələsi;
- 2) 1-dən 10-a qədər ədədlər;
- 3) On dairəsində toplama və çıxma;
- 4) 20 dairəsində ədədlərin nömrələnməsi;
- 5) Əyləncəli və düşündürücü məsələlər.

### III və IV siniflərdə riyaziyyat dərslərinin keçilməsində didaktik oyunların tətbiq edilməsi xüsusiyyətləri

Riyaziyyat elmi ciddi bir elmdir və bu amil sinifdən-sinfə keçdikcə daha çox nəzərə çarpır. Belə ki, əgər riyazi oyunlar aşağı siniflərdə bir əyləncə vasitəsi olmaqla didaktik funksiya yerinə yetirsə, artıq yuxarı sinifə keçdikcə uşaqlar riyaziyyata əyləncə kimi baxmaqdan daha çox, onda yığcamlıq, qanunauyğunluq, konkretlik və s. kimi ciddilik axtarırlar. Məhz buna görədir ki, riyaziyyat dərslərinin oyunla icrasına maraq yuxarı siniflərdə aşağı siniflərə nisbətən azalır. Lakin buna baxmayaraq şagirdlərdə riyazi qanunların pozulması nəticəsində bəzi əyləncələrə, fokuslara, tapmacalara həvəs olur. III və IV siniflərdə riyaziyyatın tədrisi zamanı müxtəlif didaktik oyun növlərindən istifadə olunması öz aktuallığı ilə seçilir. Bu siniflərdə didaktik oyun növləri xüsusilə, hesablama vərdişlərinin formalaşdırılması, həndəsi formaların tapılması və qurulması ilə bağlı olur. III və IV siniflərdə aşağı siniflərdən fərqli olaraq oyunlar zamanı şagirdlərin nisbətən daha ciddi olması, riyazi əməllərin həlli ardıcılığına daha çox meyilli olduqlarının şahidi oluruq (Musayev, 2008:32).

III və IV sinif şagirdləri üçün didaktik oyunlardan – fokus, əyləncəli kvadrat, bir sıra məntiqi məsələlər və s. nəzərdə tutulmuşdur. Həmin didaktik oyunlardan bəzilərini nəzərdən keçirək:

Bilirik ki, ibtidai siniflər müxtəlif tədbirlərdə, riyaziyyat gecələrində müxtəlif riyazi məzmununda olan hekayələr, şeir-məsələlərdən istifadə edir. Bu cür şeirlər fənlər arasında əlaqə yaratmaqla bərabər, həm də uşaqların da marağına səbəb olur, onlarda yüksək əhval ruhiyyə yaradır. Şagirdlər bu cür şeirlərə maraqla qulaq asır və misralar arasında hansısa riyazi əməl tapmağa çalışırlar. Həmin şeirlərdən bəziləri ilə tanış olaq:

“DAİRƏVİ MİSALLAR” oyunu. Bu oyun bütün əməllərin iştirak etdiyi misallarda əməllər sırası ilə bağlı bir didaktik oyundur. Vəsaitdə 4 dəst verilib, hər dəst isə 6 misaldan ibarətdir. Şagirdlərin hərəsi bir dəstə götürür və stolun üzərinə düzür. Bu misallar elə düzülməlidir ki, misallardan birinin cavabı sonrakının ilk komponenti olsun (Qəhrəmanova, Əsgərova, 2014:120). Axırını əldə edilmiş cavab birinci misalın ilk komponenti olduqda oyun sona çatır. Həmin misalların bir dəstinə baxaq:

38-5; 40+18; 33+15; 58-20; 48-8; 50+8.

Düzgün düzülmə: 50+8; 58-20; 38-5; 33+15; 48-8; 40+18.

“RAKETLƏR AYA” oyunu. Oyunda məqsəd yüz dairəsində olan ədədlərin toplanması və çıxılmasına dair şagirdlərin biliklərini möhkəmləndirməkdir.

**Məzmunu:** Sinifdəki şagirdlər iki komandaya bölünür – “Raket” və “Ay” komandası.

Start “1” düyməsinin basılması ilə oyun başlanır. Ekranı ulduzlar hərəkət edir, biz kosmosdayıq. Ekranı pilləkən əmələ gələndə ekranı olan sol küncdəki pilləkənin aşağısında yazılmış məsələni cavablandıracaq iştirakçının şərti işarəsi çəkilir (Qəhrəmanova, Əsgərova, 2015:142). Məsələnin cavabını tapan şagird cavab düyməsini basır və onun cavabı kompüterdə yoxlandıqdan sonra verilmiş cavab səhvdirsə kompüter səsli signal verir və ekranı “Səhv” yazısı görünür. Əksinə, düzgün olduğu halda isə “Düzdür” yazısı görünür. Həmin iştirakçının şərti işarəsi pilləkənə uyğun olaraq bir pillə yuxarı qalxır. Oyun davam edir və davam etməsi isə oyunçuların riyazi qabiliyyətindən asılı olaraq dəyişir. “Raket” “Ay”a çatanda mahnı səslənir. Oyun bitir (Quluzadə, Əliyeva, 2000:23).

“ANİ TOPLAMA” oyunu. Bu oyunun məğzi belədir: İki nəfər ədədin aşağısında həmin ədədlə rəqəmləri sayı eyni olan yeni ədəd yazır. İkinci bir şagirdin vəzifəsi isə yazılan ədədin rəqəmlərini doqquza tamamlayan rəqəmlərdən təşkil olunmuş ədəd yazmaqdır. Bu qayda əsasında “n” sayda ədədlər cütü yazılarsa, o zaman bütün  $2n+1$  sayda ədədlərin cəmini “ani” tapmaq mümkündür. Bu məqsədlə ədəddən n çıxıb onu həmin ədədin qarşısına yazmaq lazımdır. Fərz edək ki, bizə 3786 ədədi verilib. Birinci şagird onun aşağısında 4231 ədədini yazır. İkinci şagird onun aşağısında 4231-in rəqəmlərini 9-a tamamlayan 5768 ədədini yazır. Sonra birinci şagird 3046 ədədini yazır. Bu zaman ikinci şagird 3046 ədədinin rəqəmlərini 9-a tamamlayan 6953 ədədini yazır. Bunun iki dəfə təkrarlandığını bilərək  $3786 \cdot 2 = 7572$  tapdıqdan sonra bu ədədin qarşısına 2-ni yazır və alınan cəmi “ani” tapır. 23784 cavabını ikinci şagird ani olaraq yazır, beləliklə, qalib sayılır (ARTİ, 2009:147).

“SEHİRLİ SANDIQQ” oyunu. Bu oyunu keçirməkdə məqsəd şagirdlərdə 3-ə bölünmə əlamətlərini inkişaf etdirməkdir. Müəllim əyani vəsait kimi sandıqdan istifadə edir. Lakin bu sandıq kiliddir. Kilid o halda açıla bilər ki, bütün 3-ə bölünən ikirəqəmli ədədlər tapılmış olsun. Beləliklə, müəllim uşaqları 4 qrupa bölür. Qayda isə belədir ki, həmin rəqəmlərin hamısını tapmaqla yanaşı, həm də ən tez tapmış olan qrup qalib hesab olunacaq (Ermolaeva, 2009:245).

“DOVŞANCIĞAZIN SUALLARI” oyunu. Bu oyunu keçirməkdə məqsəd üçbucağın növlərini tanıya bilmək, onu başqa fiqurlardan fərqləndirə bilmək kimi bacarıqların formalaşdırılmasıdır (Həmidov, 1984:252).

*Məzmunu:* Şəkil görünür və o, müxtəlif üçbucaqlara bölünür. Bu zaman dovşan suallar verir. Bu üçbucaqlardan hansı bərabəryanlı, hansı bərabərtərəfli, hansılar isə müxtəlif tərəfli (Məhərrəmov, 2018:192).

Şagirdlər verilmiş sualları cavablandırırlar. Düz dedikdə gün şəkli çıxır, səhv olduqda isə dovşan qulaqlarını tərpədərək doğru olan cavabı deyir. Belə oyunlar şagirdlərin diqqətini cəlb edir. Kompüter oyunları şagirdlərin inkişaf səviyyəsinə uyğun olduqda, mövzular ilə üst-üstə düşdükdə səmərəli hesab olunur. Həmçinin bu cür oyunlar 10-12 dəqiqədən çox vaxt aparmamalıdır (Məhərrəmov, 2013:55). Şagirdlər üçün riyaziyyat dərslərinin qurulmasında nağıl xarakterli, nağıl məzmunlu məsələlərdən də istifadə edilir. İbtidai siniflərdə şagirdlər oyunlara, tapmacalara, nağıllara maraq göstərilir. Riyaziyyatın nağıl məzmunlu hadisələrdə təsvir edilməsi həm şagirdləri həyati hadisələr, qaydalar, müəyyən davranış normaları ilə məlumatlandırır, həm də riyaziyyatın həyatla əlaqələndirilməsini göstərir. Poetik obrazlar, lirik qəhrəmanlar, abstrakt təfəkkür və s. amillərdir ki, məhz nağıllardan riyaziyyat təlimində istifadə xüsusiyyətlərini əks etdirir. Riyazi məsələlərdə nağıllarda təsvir edilmiş obrazlar canlandırılır, riyazi məzmunu ilə seçilən bir üslub yaranır.

### Nəticə

Təlimə yeni başlayan uşaqlar üçün oyun xüsusi əhəmiyyəti ilə seçilir. Dərslərdə oyun elementlərindən istifadə etmək təlimin daha maraqlı olmasına, şagirdlərdə yüksək emosional iş əhvali-ruhiyyəsinin yaranmasına səbəb olur, şagirdlərdə daha çox işləməyə həvəs yaradır. Əsas məqsəd şagirdləri əqli əməyə öyrəşdirməkdir. Bu işdə isə didaktik oyunlar, əyləncəli məsələ və misalların əhəmiyyəti böyük olduğundan müəllimlər də bunlardan istifadə etməklə təlimi elə formada təşkil edə bilirlər. Riyaziyyat dərslərinə oyun elementlərinin daxil edilməsi dərslərə rəngarənglik gətirir, həmçinin, şagirdlərin idrak fəaliyyətinin inkişafına yardımçı olur.

### Ədəbiyyat

1. Həmidov, S.S (1989). Uşaqlarda elementar riyazi təsəvvürlərin formalaşdırılması metodikası. Bakı, 225 s.
2. Əliyev, İ.B. (2008). İbtidai siniflərin riyaziyyat kursunda didaktik oyunlar, əyləncəli və məntiqi çalışmalar təlimin səmərəsi və keyfiyyətinin yüksəldilməsi vasitəsi kimi. Naxçıvan, 210 s.
3. Pichugin, L.F. (1987). Riyaziyyatın tədrisində şagirdlərin tərbiyəsi. Moskva, 175 s.
4. Oruclu, B., Nəcəfova, L. (2017). III sinif üçün. Yarpaq testi. Bakı: Çinar yayımları, 150 s.
5. Musayev, Ə.H. (2008). İbtidai siniflərdə riyaziyyatdan didaktik oyunlar və əyləncəli çalışmalar şagirdlərin təlim fəallığının artırılması vasitəsi kimi. Bakı, 245 s.
6. Qəhrəmanova, N., Əsgərova, C. (2014). II sinif üçün dərslük. Bakı, 120 s.
7. Qəhrəmanova, N., Əsgərova, C. (2015). IV sinif üçün dərslük. Bakı, 190 s.
8. Quluzadə, F., Əliyeva, L. (2000). Didaktik oyunlar. Bakı: Ünsiyyət, 190 s.
9. Uşaqlar üçün qaydalı oyunlar. (2009). Metodik vəsait. ARTİ. Bakı: Çayıoğlu, 147 s.
10. Ermolaeva, A.A. (2009). İbtidai məktəbdə sinifdə modelləşdirmə. Moskva: 245 s.
11. Həmidov, S.S. (1984). IV siniflərdə Riyaziyyatın tədrisi metodikası. Bakı, 252 s.
12. Məhərrəmov, N. (2018). Məntiq və riyazi çalışmalar. I sinif üçün vəsait. Bakı, 192 s.
13. Məhərrəmov, N.A. (2013). Məktəbəqədər pedaqogika. Bakı, 55 s.

**Rəyçi: riy.ü.f.d. Ramazan Eyyubov**

Göndərildi: 30.07.2022

Qəbul edildi: 26.09.2022