

FEATURES OF USING DIDACTIC GAMES IN THE TRAINING PROCESS

Shahla Hasanova

PhD student in the Doctor of Philosophy program at the
Institute of Education of the Republic of Azerbaijan
Primary school teacher at Fizuli district secondary school № 30
E-mail: sahla.hasanova@bk.ru
<https://orcid.org/0000-0002-8744-9614>

Abstract. The article is dedicated to didactic games and their features used in preschool and primary education. The effectiveness of the application of didactic games in terms of the development of cognitive processes of preschool children and young schoolchildren, increasing interest in learning, ensuring their activity is emphasized. The author discusses the classification of regular games and explains the structure of the use of didactic games and the various components included here. It is noted that during the organization of didactic games, all structural elements must be carefully considered, and each element must be taken into account. It is also mentioned that didactic games play an important role in the formation of the child's personality.

Keywords: learning process, didactic game, preschooler, games, elements of the game, child, rule, thinking, Speech, didactic task.

To cite this article: Hasanova Sh. (2022). Features of using didactic games in the training process. *Journal of Preschool and Primary Education*, Vol. 240, Issue III, pp. 81-91.

Article history: received – 28.07.2022; accepted – 01.09.2022.

TƏLİM PROSESİNDƏ DİDAKTİK OYUNLARDAN İSTİFADƏ

Şəhla Həsənova

ARTİ-nin fəlsəfə doktoru proqramı üzrə doktorantı,
Füzuli rayonu, 30 №-li tam orta məktəbin ibtidai sinif müəllimi
E-mail: sahla.hasanova@bk.ru
<https://orcid.org/0000-0002-8744-9614>

Annotasiya. Məqalədə məktəbəqədər və ibtidai təhsildə tətbiq olunan didaktik oyunlardan və onların xüsusiyyətlərindən söhbət gedir. Məktəbəqədər yaşlı uşaqlarda və kiçikyaşlı məktəblilərdə idrak prosesinin inkişafı, onların təlimə maraqlarının artırılması, fəallıqlarının təmin edilməsi baxımından didaktik oyunların tətbiqinin səmərəliliyi diqqətə çatdırılır. Müəllif qaydalı oyunların təsnifatı haqqında məlumat verir, didaktik oyunlardan istifadənin strukturunu açıqlayır, bura daxil olan müxtəlif komponentlərin izahını verir. Məqalədə vurğulanır ki, didaktik oyunların təşkili zamanı bütün struktur elementlərə diqqətlə yanaşılmalı, hər bir element hesaba alınmalıdır. Həmçinin didaktik oyunların uşağın şəxsiyyət kimi formalaşmasında böyük rol oynadığı nəzərə çatdırılır.

Açar sözlər: təlim prosesi, didaktik oyunlar, müəllim, kiçikyaşlı məktəbli, qaydalı oyunlar, oyun elementləri.

Məqaləyə istinad: Həsənova Ş. (2022). Təlim prosesində didaktik oyunlardan istifadə. «Məktəbəqədər və ibtidai təhsil», № 3 (240), səh. 81-91.
Məqalə tarixçəsi: göndərilib – 28.07.2022; qəbul edilib – 01.09.2022.

Giriş / Introduction

Müasir dövrdə təlim prosesinin keyfiyyətinin yüksəldilməsi məqsədilə müxtəlif strategiyalardan istifadə olunur. Tədris prosesində nəzərdə tutulan strateji hədəflərdən biri dərslərin səmərəliliyini artıran metod və üsulların tətbiqidir. Didaktik (öyrədici) oyunlar da təlimin səmərəli təşkilini təmin edən metodlardandır. “Mənimsəmə prosesində anlama həlledici rol oynayır. Psixoloqlar sübut edirlər ki, yaxşı anlaşılan, başa düşülən şey çox asan mənimsənilir və yadda saxlanılır” [Paşayev Ə., Rüstəmov F., 2010].

Oyun vasitəsi ilə verilmiş bilikləri uşaqlar daha tez, möhkəm və asan mənimsəyirlər. Oyun elə bir təlim növüdür ki, bu zaman şagird aktiv və yaradıcı şəkildə cəmiyyətdə davranış qaydalarını və normalarını, insanların əməyə, ictimai əmlaka münasibətini, insanlar arasında qarşılıqlı münasibətləri öyrənir. Bu, elə bir fəaliyyət növüdür ki, şagirdlərin sosial davranışına, həyata, bir-birinə olan münasibətlərinin formalaşmasına əsaslı şəkildə təsir edir.

Uşaqları oyun zamanı müşahidə edən P.F.Lesgaft “Uşaq oyunu əyləncə deyil” ifadəsini təkrar etməyi çox sevərdi. Oyun uşaqların ən sevimli və təbii iş fəaliyyətidir [Lesgaft P.F., 1990].

K.D.Uşinski qeyd edirdi ki, uşaqların ümumi və psixi sağlamlığının səviyyəsini müəyyən etmək üçün onların oyununu müşahidə etmək lazımdır. Əgər uşaq oyunlara maraqla göstərmirsə, yaxud öz yaşına görə bəsit və ya passiv oynayarsa, bu, böyük üçün ciddi siqnal olmalıdır – belə uşaq xüsusi diqqət tələb edir. Bu “xüsusi” uşaq ya çox istedadlıdır, ya da əqli geriliyə malikdir. “Oyun həm uşağın psixoloji vəziyyətinin və şəxsiyyət kimi inkişafının diaqnostikasını aparmaq üçün bir vasitədir, həm də uşağın inkişafında olan ləngiməni və qüsurları aradan qaldırmaq üçün gözəl metoddur” [Ağayev M., 2011].

A.S.Makarenko uşaqların həyatında oyunların rolunu belə xarakterizə edirdi: “Uşaqlar üçün oyun böyük üçün iş fəaliyyəti qədər dəyərlidir. Uşaq oyunda özünü necə apararsa, gələcəkdə işləyəcəyi yerdə də bir çox hallarda özünü elə aparacaq. Beləliklə, gələcəyin lideri oyun oynayaraq təhsil alır...” [Ağayev M., 2011].

Əsas hissə / Main part

Oyunlar *qaydalı* və *qaydasız* olur. Uşaqlar tərəfindən yaradılan qaydasız oyunlar *yaradıcı* oyunlara aiddir.

Qaydalı oyunlar uşaqların öz davranışlarını idarə etmək qabiliyyətini artırır, onların impulsivliyini azaldır və bununla da onların xarakterinin formalaşmasına

yardım edir. Qaydalı oyunlara didaktik, mütəhərrik və rollu oyunlar aid edilir. Kifayət qədər qaydalı oyunlar oynamış uşaqların məktəb intizamına uyğunlaşması prosesi daha rahat gedir.

Didaktik oyunlar şərti olaraq 3 növə ayrılır: *oyuncaqla* (yaxud müxtəlif əşyalarla) oynanılan oyunlar, şifahi və ya sözlü (tapmaca) oyunlar, *loto* (cüt şəkilli kartlar) oyunları.

Dərs prosesində didaktik oyunlardan istifadə uşaqlarda yaddaş, diqqət və təfəkkürün inkişafına kömək edir.

Didaktik oyunların istifadəsi uşaqların əqli inkişafına, onların şəxsiyyətinin ahəngdar tərbiyəsinə xidmət edir. Didaktik oyunların əsas məqsədi uşaqları oyun situasiyasına cəlb etmək və bu prosesdə onları öyrətməkdir. Bu oyunlar təlim fəaliyyəti ilə oyun fəaliyyətini birləşdirərək uşaqların fantaziyasını, təxəyyülünü inkişaf etdirir. Beləliklə, dərs uşaqlar üçün maraqlı, əyləncəli, yaddaqalan və cəlbedici olur. “Oyunda iştirakçılar birgə fəaliyyətdə və qarşılıqlı ünsiyyətdə olurlar. Bu zaman subyekt-subyekt münasibətlərinin metodoloji sxemi reallaşır, bu isə gələcək mütəxəssisin yaradıcı təfəkkürünü inkişaf etdirir” [Rüstəmov F., Dadaşova T., 2007].

Didaktik oyun elə təşkil ediməlidir ki, təlim prosesi rəngarəng olsun və bütün didaktik vəzifələr yerinə yetirilsin, oyun təlim prosesinin ayrılmaz bir hissəsinə çevrilsin. Didaktik oyunların tətbiqi təhsilalanların mənimsəmə qabiliyyətini yüksəldir, onları daha da fəallaşdırır, uşaqları düşünməyə və düşündüklərini verbal ifadə etməyə sövq edir. Bu zaman uşağın nitqi təfəkkürü ilə vəhdətdə inkişaf edir.

Təlim oyunlarından ilk dəfə XVII əsrdə istifadə olunmuşdur və bu üsul, əsrlər keçsə də, öz əhəmiyyətini itirməmiş, əksinə, mühüm təlim strategiyalarından birinə çevrilmişdir. Didaktik oyunlar, uşaqları əyləndirməklə yanaşı, bir sıra didaktik funksiyaları da yerinə yetirir. Faktlar göstərir ki, oyun fəaliyyətində iştirak etməyən və bu fəaliyyətdən səmərəli istifadə edə bilməyən uşaqlarda sosiallaşma prosesi uğurla getmir, onlar gələcək həyatlarında da bir sıra problemlərlə qarşılaşırlar.

“Azərbaycan Respublikasında təhsilin inkişafı üzrə Dövlət Strategiyası”nın “1.1.Uşaqların erkən yaş dövründə inkişafının səmərəli təhsil modelinə əsaslanan standartlarının və kurikulumlarının hazırlanması” bəndi innovativ təlim metodologiyalarının hazırlanması məsələsinin əhəmiyyətinin və aktuallığının göstəricisidir. Təhsil haqqında olan digər sənədlərdə də bu mövzuya toxunulmuş, uşaqların idrak qabiliyyətini, marağını, fərdi xüsusiyyətlərini, potensialını nəzərə alan metodların tətbiqi diqqət mərkəzinə çəkilmişdir.

Didaktik oyunlardan istifadə etmək üçün müəllim oyunun təşkili metodikasını yaxşı bilməklə yanaşı, şagirdlərin fərdi xüsusiyyətlərini də nəzərə almalı, həm-

çinin bir sıra ümumi qaydalara riayət etməlidir. Həmin qaydalara bunlar daxildir:

- oyuna başlamazdan əvvəl uşaqları oyunun qaydaları ilə tanış etmək;
- bu qaydaları düzgün izah etmək və əyani şəkildə göstərmək;
- oyun müddətində uşaqlara nəzarət etmək və qaydalara riayət etməyə sövq etmək;
- sinifdəki bütün uşaqların oyunda iştirakını təmin etmək və eyni zamanda könüllülük prinsipini nəzərə almaq;
- oyunu seçməzdən əvvəl sinifdəki uşaqların sayını və imkanlarını rəhbər tutmaq;
- oyun müddətində uşaqlarda xoş əhvali-ruhiyyənin yaranmasına, əməkdaşlıq prinsipinin gözlənilməsinə nəzarət etməyin hər birinin öz funksiyasının olması [Əsədova İ., 2012].

“Didaktik oyunlarla bünövrəsi qoyulmuş intellektin inkişafı sonrakı yaş dövrlərində bacarıq və qabiliyyətlərin əsasını təşkil edir. Diqqət, yaddaş, müqayisə, müşahidə, məntiqi nəticəyə gəlmək və s. kimi idrak proseslərinin, təfəkkür, təxəyyül, qavrayış, hafizə və digər psixoloji proseslərə xidmət edən didaktik oyunların seçilməsi təhsilverəndən peşəkarlıq tələb edir” [Əsədova İ., 2012]. Aşağıda sadalanan oyunlar didaktik oyunlar qrupuna daxildir: “Dəsmalları qruplaşdır”, “Təsvirə görə tap”, “Sehrli lampa”, “Obyekti təsvir et”, “Lentləri qruplaşdır”, “Yerdəyişmə”, “Öz evini tap”, “Siçan və ayı üçün küknar ağacı”, “Göbələklər”, “Gülü tap”, “Xoşbəxt əşyalar”, “Rəngli qotazlar”, “Dinozavrın boyu”, “Gəl söhbət edək”, “Sınımış kamera”, “Alınmda nə var? ”, “Mən kiməm?” və s. Bu oyunların hər birinin keçirilmə metodikası var. “Didaktik oyunların nəticəsi onların sistemli şəkildə istifadə olunmasından, daha sonra oyun proqramlarının məqsədəuyğunluğundan, didaktik tapşırıqların onlarla birgə, onlara müvafiq təşkil edilməsindən asılıdır” [Əhmədov H., Zeynalova N., 2016]. Bu oyunlar dərsin məqsədinə uyğun seçilir. Oyunun təşkili zamanı qaydalar izah olunur. Bir neçə didaktik oyun nümunəsini nəzərdən keçirək.

“Dəsmalları qruplaşdır”. Oyunun təşkili üçün lazım olan resurslar: uzunluğu bərabər, eni isə fərqli olan rəngli dəsmallar; sinifdəki uşaqların sayına uyğun səbətlər.

Oyunun qaydası: ensiz və enli dəsmalları ayırmaq.

Məqsəd: əşyaları bir-birinin üstünə qoymaqla eninə görə müqayisə etməyi öyrətmək. Müqayisəni “enli”, “ensiz”, “çox enli”, “çox ensiz” sözlərindən istifadə etməklə apararaq, uşaqlarda öz fikirlərini ifadə etmək bacarığını formalaşdırmaq.

Oyunun gedişi. Stolun üstünə ölçüləri müxtəlif olan bir neçə dəsmal qarışıq şəkildə qoyulur və uşaqlara tapşırılır ki, eyni ölçülü dəsmalları tapıb səbətlərinə yığsınlar. Sonrakı mərhələdə isə uşaqlar eyni ölçüdə və rəngdə olan dəsmalları

seçib ayırırlar. Oyun prosesində uşaqlara müxtəlif suallar verilir. Bununla da onların diqqətinin lazımı problemə yönəldilməsinə nail olunur.

“Təsvirə görə tap”. Oyunun təşkili üçün lazım olan əsas resurslar əşyalar, meyvələr, tərəvəzlər, heyvanlar, fəsillər və s. mövzularda şəkillərdir.

Oyunun qaydası: verilən əlamətlərə əsasən, şəkildə nəyin təsvir olunduğunu tapmaq.

Məqsəd: uşaqlarda verbal təsvir etmə və dinləmə bacarıqlarını formalaşdırmaq; obyektləri əlamətlərinə, xüsusiyyətlərinə görə tapmaq.

Oyunun gedişi. Uşaqlar komandalara ayrılırlar. Bir şəkil seçilir və uşaqlardan birinə göstərilir. Həmin uşaq şəkildəki obyektin xüsusiyyətlərini təsvir edir, sözlə izah edir, lakin onu digər uşaqlara göstərmir və obyektin adını səsləndirmir. Uşaqlar verilən əlamətlərə əsasən, bu obyektin adını tapıb deyirlər.

“Sehrli lampa”. Oyunun təşkili üçün tələb olunan resurslar bunlardır: lampa, uşaqların sayına uyğun rəngli lentlər, zəngli saat.

Oyunun qaydası: enli və ensiz lentləri bir-birindən fərqləndirmək, bu lentləri lampanın üzərinə dolamaq.

Məqsəd: uşaqlarda əməkdaşlıq etmək bacarığını formalaşdırmaq; onlara şifahi müqayisə aparmaq və qruplaşdırma bacarıqlarını aşılamaq.

Oyunun gedişi. Uşaqlar komandalara ayrılırlar. Lentləri lampanın ətrafına dolamaq üçün komandalara iki dəqiqə vaxt verilir. Vaxt bitdikdən sonra müəllim həmin lampaları yandıraraq, hansı rəngin alındığını uşaqlarla birlikdə müşahidə edir. Ən az sayda lentdən istifadə etməklə lampanı tam örtən komanda qalib olur. Uşaqlar anlayırlar ki, enli lentlərdən istifadə etdikdə lampanın üzəri daha tez örtülür və daha az sayda lent işlədilir.

“Obyekti təsvir et”. Bu oyunun təşkili üçün heç bir resurs tələb olunmur.

Oyunun qaydası: obyektin xüsusiyyətlərini sadalamaq.

Məqsəd: uşaqlarda müşahidə etmək və sözlə təsvir etmək bacarıqlarını formalaşdırmaq; obyektin əlamətlərini müəyyən etmək.

Oyunun gedişi. Müəllim hər hansı bir obyektin adını səsləndirir və uşaqlar həmin obyektə xas olan xüsusiyyətləri sadalayırlar, məsələn, müəllim “alma” deyir, uşaqlar isə almaya aid olan əlamətləri səsləndirirlər [Seyidli F., 2018].

“Lentləri ayır”. Oyunun təşkili üçün lazım olan resurslar: stul, zəngli saat, uşaqların sayına görə eni müxtəlif, uzunluğu isə bərabər olan sarı və yaşıl rəngli lentlər.

Oyunun qaydası: lentləri ayırmaq və stulun ayağına sarımaq.

Məqsəd: uşaqlarda əşyaları qruplaşdırmaq və əməkdaşlıq bacarıqlarını inkişaf etdirmək; şifahi müqayisə aparmaq bacarığını formalaşdırmaq.

Oyunun gedişi. Oyunun şərtləri müəllim tərəfindən izah edilir və uşaqlara üç dəqiqə vaxt verilir. Həmin müddətdə öz stulunun ayağına daha çox lent sarıyan

şagird qalib hesab olunur.

“Yerdəyişmə”. Oyunun təşkili üçün tələb olunan resurslar müxtəlif məzmunlu şəkillərdir.

Oyunun qaydası: bir neçə şəklin içindən hansının yerinin dəyişdirildiyini tapmaq.

Məqsəd: uşaqların diqqətini inkişaf etdirmək.

Oyunun gedişi. Müəllim 5–6 şəkil götürür və onları partanın üzərində müəyyən ardıcılıqla düzür. Uşaqlar 10–12 saniyə bu şəkillərə baxdıqdan sonra gözlərini yumaraq geriye dönlər. Bu vaxt müəllim şəkillərdən birinin yerini dəyişdirir. Sonra uşaqlar gözlərini açaraq şəkillərə baxır və hansı şəklin yerinin dəyişdirildiyini tapırlar.

“Öz evini tap”. Oyun üçün tələb olunan *resurslar*: eyni rəngli və uzunluqlu, lakin eni müxtəlif olan lentlər, stullar.

Oyunun qaydası: lent-açar və lent-kilidin müqayisəsinə əsasən, uyğun olanı müəyyənləşdirmək.

Məqsəd: əşyaları üst-üstə qoymaqla onları eninə görə müqayisə etmək və bu müqayisəni verbal ifadə etmək bacarığını aşılamaq.

Oyunun gedişi. Sınıfın hər tərəfinə stullar düzülür və bu stulların hər biri bir ev hesab edilir. Müəllim lentləri iki qrupa ayıraraq, yarısını partaların üzərinə qoyur, yarısını isə uşaqlara verir. Uşaqlar partaların ətrafında guya “gəzintiyə” başlayırlar. Birdən müəllim uşaqlara “Yağış yağdı, tez öz evinizə girin” deyərək müraciət edir və uşaqlar əllərindəki lentlərlə partanın üzərindəkiləri müqayisə edərək, uyğun gələn yeri tapıb otururlar.

“Siçan və ayı üçün küknar ağacı”. Oyun üçün lazım olan *resurslar*: ayı və siçan üçün kartondan hazırlanmış evlər; ortasından düz xətt çəkilmiş ağ kağız; siçan və ayı şəkilləri; hər şagird üçün 10 və 15 sm hündürlüyündə küknar “ağac”ları.

Oyunun qaydası: evlərin və küknar ağaclarının hündürlüyünü nəzərə alaraq, hər evə uyğun “ağac əkmək”.

Məqsəd: əşyaları hündürlüyünə görə müqayisə etmək; müqayisəni şifahi formada aparmaq.

Oyunun gedişi. Uşaqların hər birinə ağ kağız verildikdən sonra evlərin hündürlüyü, ayı ilə siçanın boyu müqayisə olunur. Müəllim uşaqlara küknar “ağac”ları verir. Alçaq boylu ağacı siçanın, hündür ağacı isə ayının evinin yanında əkməyi tapşırır.

“Göbələklər”. Oyunun təşkilində gövdəsi müxtəlif qalınlıqda olan göbələklər üçün alçaq və hündür səbətlər lazım gəlir.

Oyunun qaydası: nazik gövdəsi olan göbələyi alçaq, qalın gövdəsi olan göbələyi isə hündür səbətə qoymaq.

Məqsəd: uşaqların diqqətini inkişaf etdirmək; onlara əşyaları bir-birinin üstünə qoymaqla müqayisə aparmaq bacarığını aşılamaq.

Oyunun gedişi. Uşaqlara gövdəsi qalın və nazik olan göbələklər verilir və tapşırırlar ki, gövdəsi nazik olan göbələkləri alçaq, gövdəsi qalın olan göbələkləri hündür səbətə qoysunlar. Müəllim oyun vaxtı uşaqlara köməkçi suallarla müraciət edərək, göbələkləri müqayisə etməyi öyrədir.

“Nənəyə xiyar turşusunu hazırlamağa kömək edək”. Oyun üçün lazım olan *resurslar:* zəngli saat, eni bərabər, uzunluğu 10 və 12 sm olan yaşıl rəngli xiyar maketləri, uşaqların sayına görə kiçik və böyük balonlar.

Oyunun qaydası: kiçik balona qısa, böyük balona isə uzun xiyarları yığmaq.

Məqsəd: uşaqlarda əşyaları uzunluğuna görə və verbal müqayisə etmək qabiliyyətini formalaşdırmaq.

Oyunun gedişi. Müəllim uşaqlara xiyar turşusunu bağlamaq qaydasını izah edir və onların hər birinə müxtəlif ölçülü balonlar və xiyar maketləri paylayır. Uşaqlar verilmiş vaxt ərzində böyük balona böyük, kiçik balona isə kiçik xiyarları yığırlar. Partanın üzərində artıq xiyar qalmamalıdır.

“Gülü tap”. Oyun üçün lazım olan *resurslar:* səbət, zəngli saat və gül formasında olan kartlar.

Oyunun qaydası: çoxlu gül adı tapıb demək.

Məqsəd: gül adlarını öyrənmək; təsvir etmə bacarığını inkişaf etdirmək.

Oyunun gedişi. Uşaqlara gül formasında hazırlanmış kartlar paylanır. İki uşaq bağban rolunda çıxış edir (onlara kart verilmir). Bağbanlar uşaqlara yaxınlaşırlar. Uşaqlar növbə ilə hərə öz kartındakı gülün xüsusiyyətlərini bağbana təsvir edir, lakin gülün adını demirlər. Bağban gülün adını tapdıqda, kartı onlardan alır və səbətə qoyur. Səbətə çox kart yığan bağban qalib hesab olunur.

“Xoşbəxt əşyalar”. Lazım olan *resurslar:* əşya şəkilləri və zəngli saat.

Oyunun qaydası: müəyyən əşyalar haqqında fikir söyləmək.

Məqsəd: uşaqlara müşahidə, verilmiş şəkillərdəki əşyanın adını tapmaq və şifahi nitq bacarıqlarını aşılamaq.

Oyunun gedişi. Uşaqlar qruplara bölünürlər. Hər qrupa müxtəlif əşya şəkilləri verilir. Qruplar bir dəqiqə ərzində onlara düşən əşyanı necə xoşbəxt edə biləcəkləri haqqında düşünürlər. Vaxt bitdikdə hər qrup öz cavabı haqqında digər qruplara danışmalıdır. (Məsələn, ağacı xoşbəxt etmək üçün onun dibini belləmək, sulamaq lazımdır).

“Rəngli qotazlar”. Oyun üçün lazım olan *resurslar:* qab, saç geli, zərlər, plastik konteyner, maqqaş və qara karton.

Oyunun qaydası: qotazları maqqaşla çıxararaq kağıza yapışdırmaq. Oyun cütlərlə oynanılır.

Məqsəd: uşaqlarda kiçik motorikanı inkişaf etdirmək; onlarda oturaqlıq, bir-

gə işləmək və qruplaşdırma bacarıqlarını formalaşdırmaq.

Oyunun gedişi. Zərlər və saç geli plastik qabda qarışdırıldıqdan sonra üzərinə qotazlar əlavə olunur. Uşaqlara tapşırılır ki, bu qotazları maqqaşla çıxarsınlar. Komandalara qara rəngli kağızlar paylanır. Uşaqlar qotazları çıxararaq onların rəngini deyir, sonra kağızlara yapışdırırlar. Uşaqların seçdiyi qotazların rəngi fərqli olmalıdır.

“Dinozavrın boyu”. Oyunun təşkili üçün lövhədə dinozavrların ölçüləri qeyd edilmiş diaqram çəkilməlidir. Lazım olan digər *resurslar*: rəngli qələmlər, ağ rəngli kağız və konstrüktor.

Oyunun qaydası: konstrüktor blokları vasitəsi ilə dinozavrın boyunu ölçmək.

Məqsəd: uşaqlara ölçü anlayışını mənimsətmək; onlara hündürlüyü müəyyənləşdirmək bacarığı aşıllamaq.

Oyunun gedişi. Uşaqlara dinozavr şəkli çəkmək tapşırılır. Onlar konstrüktor blokları vasitəsi ilə çəkdikləri dinozavrların boyunu ölçürlər. Ən hündür dinozavr şəkli çəkən şagird qalib elan olunur.

“Gəl söhbət edək”. Oyun üçün lazım olan yeganə resurs topdur.

Oyunun qaydası: müəllimin suallarını cavablandırmaq.

Məqsəd: uşaqların ünsiyyət bacarıqlarını və məntiqi təfəkkürünü daha da inkişaf etdirmək.

Oyunun gedişi. Müəllim topu uşaqlardan birinə atır və deyir ki, gəl söhbət edək. Müəllim bir cümlə deyir və bu cümlə ilə bağlı sual verir. Verilmiş vaxt bitənə kimi uşaq bu sualı cavablandırmalıdır.

“Sınıq kamera” oyunu. Oyun üçün lazım olan *resurslar*: şəkil, yazı lövhəsi və müxtəlif rəngli markerlər.

Oyunun qaydası: eşidilən məlumatı düzgün şəkildə təkrar etmək.

Məqsəd: uşaqların yaddaşını, dinləyib-anlama və verbal təsvir vərdişlərini möhkəmlətmək.

Oyunun gedişi. Uşaqlar dairə formasında dayanırlar. Onlardan biri yazı lövhəsinin qarşısına çağırılır. Müəllim ona bir şəkil göstərir. Uşaq dairəyə qayıdaraq ona göstərilən şəklin adını yoldaşının qulağına deyir. Həmin uşaq da bunu yanındakı uşağa çatdırır. Proses bu şəkildə davam edir və beləliklə, dairədə olan bütün uşaqlar şəkil haqqında məlumat alırlar. Sonuncu uşaq isə haqqında danışılan əşyanın şəklini lövhədə çəkir. Uşağın çəkdiyi şəkil verilən məlumata uyğun olarsa, o, qalib gəlir [<http://www.tipii.edu.az/az/article/431-qaydali-oyun-numunala>].

Təlim prosesinə didaktik oyunlar daxil etməklə istənilən yaş qrupundan olan uşaqlarla yüksək nəticələr əldə etmək mümkündür. Bu zaman yeni mövzunun mənimsənilməsi ilə yanaşı keçilənlərin təkrarına və möhkəmləndirilməsinə də nail olunur. Başqa sözlə, müəllim oyunu dərsin məqsədinə və mövzusuna uyğun seçməlidir

Nəticə / Conclusion

Deyilənləri ümumiləşdirərək belə nəticəyə gəlirik ki, dərs prosesində müxtəlif didaktik oyunlardan istifadə olunması dərsin səviyyəsini yüksəldir, tədris materialının qavranılmasını asanlaşdırır, təhsilalanların düşünmə qabiliyyətini inkişaf etdirir, onlara daha yaxşı nəticə əldə etməkdə kömək edir. Deməli, müəllimlər mövcud didaktik oyunlardan istifadə texnologiyalarını yaxşı bilməli, bu oyunlarla bağlı təşkil olunan seminarlarda iştirak edərək, bilik və bacarıqlarını artırmalıdırlar. Didaktik oyunların tətbiqi və uğurlu nəticənin əldə olunması müəllimin pedaqoji səriştəliliyindən çox asılıdır. Bu səbəbdən təhsilverənlərin pedaqoji səriştəsinin artmasına və inkişafına xüsusi diqqətlə yanaşılmalıdır.

Didaktik oyunların təlim materialının mənimsədilməsində əhəmiyyətli rolunu nəzərə alaraq bir neçə təklif vermək yerinə düşər:

1) Didaktik oyunları elə təşkil etmək lazımdır ki, təlim materialının öyrənilməsi ilə yanaşı, uşağın diqqəti ilkin tədqiqatçılıq bacarıqlarının mənimsənilməsinə də yönəldilsin.

2) Qaydalı didaktik oyunlar zamanı qarşıya qoyulan məqsədlərə nail olmaqla yanaşı, qaydalara ciddi riayət etmək də diqqət mərkəzində saxlanılmalıdır.

3) Beynəlxalq təcrübədən yerli şəraitə uyğunlaşdırılaraq istifadə edilməlidir.

Mövzunun aktuallığı. Təlim materiallarının qavranılması və motivasiyanın yaradılması baxımından didaktik oyunların tətbiqi həm ənənəvi, həm də müasir dərslərin təşkili zamanı aktual olmuşdur. Didaktik oyunlardan istifadə öyrənməni uşaqların maraqlarına uyğunlaşdırmaq, təlim materialını tətbiq etmə və tədqiqatçılıqla mənimsənilməsini təmin etmək baxımından da aktualdır.

Mövzunun elmi əhəmiyyəti ondan ibarətdir ki, didaktik oyunlar idrak proseslərinin inkişaf etdirilməsi yollarından biri kimi tədqiqata cəlb olunmuşdur. Xüsusən, diqqətin və uzunmüddətli yaddaşın möhkəmləndirilməsi, diqqətin cəmlənməsi, hafizənin möhkəmləndirilməsi vasitələrindən biri kimi də çox əhəmiyyətlidir. Didaktik oyunlar uşaqların ünsiyyət qurma, nitq bacarıqlarının, bir-biri ilə rəftar aspektlərinin inkişaf etdirilməsini təmin edir.

Mövzunun praktik əhəmiyyəti. Didaktik oyunlar təlim prosesində mühüm praktik əhəmiyyət kəsb edir. Bu oyunlar ümumtəhsil müəssisələrinin ibtidai siniflərində və ümumtəhsil müəssisələrində təşkil olunan məktəbəqədər yaş qrupunun (beşyaşlılar) məşğələlərində, məktəbəqədər təhsil müəssisələrində, azsaylı xalqların uşaqlarının təhsil aldığı məktəblərin hazırlıq siniflərində tətbiq etmək üçün nəzərdə tutulur.

İstifadə edilmiş ədəbiyyat / References

1. Ağayev M. (2011). Pedaqoji fikir tarixində tərbiyə və təhsil. Bakı, 178 s.
2. Azərbaycan Respublikasında təhsilin inkişafı üzrə Dövlət Strategiyası". (2013). "Azərbaycan müəllimi", 25 oktyabr.
3. Əhmədov H., Zeynalova N. (2016). Pedaqogika (dərslük). Bakı, "Elm və təhsil", 314 s.
4. Əsədova İ. (2012). Azsaylı xalqların uşaqlarından ibarət məktəblərdə hazırlıq sinifləri. ARTİ, "Elmi əsərlər", № 4, s. 93-95.
5. Qarayeva F. (2020). İbtidai siniflərdə təlim fəaliyyətini artırmaq üçün didaktik oyunlar. ARTİ, "Elmi əsərlər", № 4, s. 178-181.
6. Muradova G. (2018). İbtidai siniflərdə Azərbaycan dili dərslərində şagirdlərin idrak fəallığının artırılması yollarından. ARTİ, "Elmi əsərlər".
7. Musayev Ə. (2008). İbtidai siniflərdə riyaziyyatdan didaktik oyunlar və əyləncəli çalışmalar şagirdlərin təlim fəallığının artırılması vasitəsi kimi. (pedaqoji elmlər namizədi alimlik dərəcəsi almaq üçün dissertasiya), Bakı, 156 s. <http://www.millikitabxana.az/dissertations/xalq?l=M>
8. Paşayev Ə., Rüstəmov F. (2010). Pedaqogika (ali məktəblər üçün dərs vəsaiti). Bakı, "Elm və təhsil", 464 s.
9. Rüstəmov F., Dadaşova T. (2007). Ali məktəb pedaqogikası (magistratura pilləsi üçün dərslik). Bakı, "Nurlan", 568 s.
10. Seyidli F. (2018). Qaydalı oyunlar. 56 s.
11. Lesgaft P.F. (1990). Izbranniye pedagogicheskiye sochineniya / komp. İ.N.Resheten. Moskva, s. 160
12. <http://www.tipii.edu.az/az/article/431-qaydali-oyun-numunala>