

Sınıf idarəçiliyində oyun metodu

Akademik biliklərindən və pedaqoji təcrübəsindən asılı olmayaraq, sinfin idarəsi, düzgün davranışların formalaşdırılması müəllimlərdən hər zaman müxtəlif metodların tətbiqini tələb edir. Uşaqların fərqli xarakterə və qayda-qanunlara malik ailələrdən gəldiklərini nəzərə alaraq, *onlarla doğru ünsiyyət qurmaq, etimadlarını qazanmaq, bilik və bacarıqlarını müşahidə edərək ehtiyaclarını müəyyənləşdirmək* vacibdir. Bunun üçün tədris ilinin əvvəlində müəllimlər şagirdlərinin öyrənmə motivasiyasını artıracaq müsbət, nizamlı, demokratik və təhlükəsiz sinif mühiti yaratmalıdırlar. Sınıf idarəsi zamanı müəllimlərin istifadə edə biləcəkləri interaktiv, eyni zamanda şagirdlərin ən sevdiyi metodlardan biri *oyun üsuludur*.

Oyunun “öyrənmə sənəti” olaraq dəyərləndirilməsinin səbəbi uşaqların maraq və öyrənmə isteklərini dəstəkləməsidir. Birgə oyunlarda onlar daha çox sosiallaşır, xarakterləri formalaşır və müsbət davranışlara yiyələnirlər. Məsələn, uşaqlar oyun zamanı qaydalara əməl etməyi, səmimiyyəti, problemlərin həll yollarını tapmağı, diqqəti cəmləməyi, razılığa gəlməyi, özünüifadəni, başqalarının fikir və düşüncələrinə hörmət etməyi və nəticələrlə razılaşmağı öyrənirlər. Sınıfdə oynanılan oyunların dostluq, sevinc, empatiya, paylaşmaq, sevmə, sevilmə, güvən kimi hisslərin inkişafında və aqressiv davranışların aradan qaldırılmasında əvəzsiz rolu vardır. Müəllimlər kiçikyaşlı məktəblilərlə iş zamanı müxtəlif oyun növlərindən istifadə edərək həm sınıfdəki fiziki və zehni yorğunluğu aradan qaldıra bilər, həm də məhsuldar tədris mühiti yarada bilərlər. Bu zaman ilkin tanışlıq, emosiyaların idarə olunması, mütəhərrik və rollu oyunlar, aqressiya, diqqət əskikliyi və hiperaktivlik sindromu, davranış pozuntusu halları ilə bağlı oyunların seçilməsi məqsədəuyğundur.

Dərs ilinin əvvəlində və yaxud sınıfa yeni şagirdlər gəldikdə müəllimlər ənənəvi tanışlıq metodundan deyil, aşağıdakı oyunlardan istifadə edə bilərlər:

Oyun 1. Salamlaşma

Məqsəd: şagirdlərin bir-birlərinin adlarını öyrənməsi və kommunikasiya bacarıqlarının inkişafı.

Vaxt: 5 dəqiqə

İştirakçı: sinif şagirdləri (6-11 yaş)

Tətbiqi: Sınıfdəki bütün şagirdlər otağın içərisində gəzişməyə başlayırlar. Üz-üzə gəldikdə bir-birlərinin əlini sıxaraq salamlaşır və adlarını deyirlər. Vaxt bitənə kimi oyun nizamlı və sakit şəkildə davam edir.

Oyun 2. Adın nədir?

Məqsəd: tanışlıq və adını xatırlatma.

Vaxt: 5-10 dəqiqə

İştirakçı: sinif şagirdləri (6-11 yaş)

Tətbiqi: Müəllim parta arxasında əyləşən şagirdlərdən adlarını və adlarının baş hərfi ilə başlayan bitki, meyvə və yaxud heyvan adları söyləmələrini istəyir. Məs, Aylin – arı, ananas, Bilal – begemot, bənövşə və s.

Oyun 3. Sevirəm – sevmirəm

Məqsəd: şagirdləri yaxından tanımaq və zehni yorğunluğu aradan qaldırmaq.

Vaxt: 5-10 dəqiqə

İştirakçı: sinif şagirdləri (6-11 yaş)

Tətbiqi: Müəllim uşağı yazı taxtasının önünə çağıraraq ona nəyi sevib, nəyi sevmədiyini ilə bağlı suallar verir. Oyunun şərti bundan ibarətdir ki, şagird danışmadan, sadəcə qollarını açaraq sevdiklərini və bağlayaraq sevmədiklərini göstərsin.

Oyun 4. Binqo

Məqsəd: Həm müəllimin, həm də şagirdlərin bir-birlərini yaxşı tanımaları.

Vaxt: müəllim təyin edir.

İştirakçı: sinif şagirdləri (6-11 yaş)

Tətbiqi: Müəllim yazı taxtasında cədvəl çəkərək sütunlara ayırır. Sütunların içərisinə fərqli başlıqlar yazıb, şagirdlərdən özlərinə uyğun gələn boşluqların içərisinə adlarını qeyd etmələrini istəyir. Oyun fərqli zamanlarda oynanıla və başlıqlar dəyişdirilə bilər. Beləliklə, müəllim şagirdləri haqqında məlumat toplayır, həm də sinifdəki uşaqlar bir-birlərini daha yaxından tanıyırlar.

Kitab oxumağı sevir	Rəssamdır	Musiqi alətində ifa edir	Ev heyvanı var (it, pişik, quş və s.)	Çox utancaqdır	Şorba içməyi sevmir

Kiçikyaşlı məktəblilərin yaş xüsusiyyətlərinə uyğun olaraq diqqətlərini tam toplayaraq dərsi dinləmələri 15-20 dəqiqə çəkir. Zehni və fiziki yorğunluq keçirən şagirdlərin dərsi saatın sonuna kimi diqqətlə dinləyə bilmədiklərini və sırada dinc oturmadıqlarını müşahidə edirik. Bu zaman müəllim 3-5 dəqiqəlik mütəhərrik və rollu oyunlarla şagirdlərin yenidən dərse adaptasiya olmalarına kömək edə bilər:

Oyun 1. Dəvə, cücə, birə

Məqsəd: şagirdlərin zehni və fiziki gərginliyini azaltmaq.

Vaxt: 3-5 dəqiqə

İştirakçı: bütün sinif (6-11 yaş)

Tətbiqi: Müəllimin göstərişinə əsasən uşaqlar partanın yanında dayanırlar. “**Cücə**” dedikdə çöməlir, “**dəvə**” dedikdə ayağa qalxırlar. “**Birə**” dedikdə isə hoppanırlar. Çaşan oyundan çıxır. Bu minvalla oyun bir neçə dəfə təkrarlanır.

Oyun 2. Böyü və əs

Məqsəd: şagirdlərin fiziki və zehni yorğunluğunu azaltmaq.

Vaxt: 3-5 dəqiqə

İştirakçı: bütün sinif (6-11 yaş)

Tətbiqi: Şagirdlər ayağa qalxır, partanın yanında dayanırlar. Müəllim “Ağac kimi böyüyün” dedikdə şagirdlər qollarını yavaş-yavaş yuxarı doğru qaldırmağa başlayır, “Əsin” dedikdə isə sağa-sola yellənirlər.

Oyun 3. Top-tip oyunu

Məqsəd: şagirdlərin fiziki və zehni yorğunluğunu aradan qaldırmaq.

Vaxt: 3-5 dəqiqə

İştirakçı: bütün sinif (6-11 yaş)

Tətbiqi: Şagirdlər ayağa qalxır, partanın yanında dayanırlar. Müəllim “**top**” dedikdə şagirdlər olduqları yerdə sürətlə addımlamağa başlayır, “**tip**” dedikdə dayanırlar. Oyun bir neçə dəfə təkrarlanır.

Oyun 4. Meyvə toplama

Məqsəd: zehni və fiziki yorğunluğu aradan qaldırmaq.

Vaxt: 3-5 dəqiqə

İştirakçı: bütün sinif (6-11 yaş)

Tətbiqi: Şagirdlər partanın arxasında və ya yanında dayanırlar. Müəllim onlardan ağacın üst budaqlarındakı almaları toplayırmış kimi pəncə üstünə qalxmağı və qollarını ən yuxarı uzatmalarını istəyir. Bu zaman şagirdlər qollarını növbəli şəkildə uzadaraq gərnəşir, sonda isə yana doğru silkələyirlər.

Oyun 5. Alma-armud

Məqsəd: zehni yorğunluğu aradan qaldırmaq.

Vaxt: 3-5 dəqiqə

İştirakçı: bütün sinif (6-11 yaş)

Tətbiqi: Müəllimin göstərişi ilə şagirdlər “**alma**” dedikdə başlarını partaya qoyur, “**armud**” dedikdə qaldırırlar. Çəşən oyundan çıxır.

Oyun 6. Haradan gəlir?

Məqsəd: zehni yorğunluğu aradan qaldırmaq.

Vaxt: 3-5 dəqiqə

İştirakçı: bütün sinif (6-11 yaş)

Tətbiqi: Müəllim deyir: “Bir səyyahım var. Gəldiyi ölkə şimalda yerləşir, ərazisinə görə birincidir, qonur ayının vətənidir və s. Sizcə, haradan gəlir?” Və yaxud: “Səyyahım şərqdən, Sakit okean sahilindəki Naqoya limanından gəmiyə mindi. Sizcə, haradan gəlir?” Müəllim bu şəkildə fərqli ölkə və şəhərləri misal çəkərək onların yeni biliklər öyrənməsini, həm də yenidən dərsə adaptasiyasını təmin edə bilər.

Oyun 7. Aslan-dovşan

Məqsəd: fiziki yorğunluğu aradan qaldırmaq və özünəinamı artırmaq.

Vaxt: 5-10 dəqiqə

İştirakçı: bütün sinif və ya qrup şəklində (6-11 yaş)

Tətbiqi: Şagirdlər sinif içərisində dairə şəklində dayanırlar. Müəllim əvvəlcə meşə heyvanları olan aslan və dovşan haqqında uşaqlarla söhbət edir, sonra isə onlara “İndi **aslan** olun” deyir. Şagirdlər aslan kimi kükrəyərək, əllərini pəncə tək sağa-sola ataraq qürurla bir-iki dəfə fırlanırlar. Ardınca müəllim “İndi isə **dovşan** olun” deyir. Bu zaman onlar əlləri ilə başlarını örtüb qorxa-qorxa fırlanmağa başlayırlar. Oyun bitdikdə müəllim onlardan hansı heyvanın roluna girməkdən xoşları gəldiyini və səbəbini soruşur.

Tədris zamanı müəllimlərin sinifdə qarşılaşdıqları çətinliklərə davranış pozuntusu olan uşaqlarla işləmək də daxildir. Uşaqlar bu anda yalnız təlim prosesinə mane olmur, eyni zamanda sinfin məhsuldarlığını aşağı salırlar. Müəllimlərin şagirdlərdə mövcud olan davranış pozuntusu, diqqət əskikliyi, hiperaktivlik sindromu hallarına vaxtında və doğru strategiyalarla müdaxiləsi çox vacibdir. Oyun metodu ilə kiçikyaşlı məktəblilər özlərindəki mənfi davranışların fərqi varır, emosiyalarını idarə etməyin yollarını öyrənməyə başlayırlar. Sadaladığımız məqamlar zamanı aşağıdakı oyunlardan istifadə faydalı olacaq:

Oyun 1. Tənbəl pişik

Məqsəd: şagirdlərdə aqressiyanı azaltmaq.

Vaxt: 5-10 dəqiqə

İştirakçı: sinif şagirdləri (6-11 yaş)

Tətbiqi: Sınıfdəki uşaqlardan biri **tənbəl pişik** olur, digər uşaqlar siçan. Tənbəl pişik stulda oturaraq yatdığı zaman digər uşaqlar onun ətrafında fırlanırlar, başına, qulağına toxunaraq əsəbiləşdirməyə çalışırlar. Şagird ən azı 30 saniyə hərəkətsiz dayanmalıdır. Tənbəl pişik birdən yerindən qalxır və siçanları tutmağa başlayır. İlk tutulan uşaq **“tənbəl pişik”** olur. Oyun bu şəkildə bir neçə dəfə təkrarlanır.

Oyun 2. Ləqəb taxma

Məqsəd: qəzəbin şifahi ifadəsi, tez küsməməyi öyrənmək, zarafatları xoş qarşılamaq.

Vaxt: 10 dəqiqə

İştirakçı: sinif şagirdləri (6-11 yaş)

Material: Top

Tətbiqi: Uşaqlar dairə şəklində dururlar. Müəllim deyir: “Topu əldən-ələ keçirin. Topu verərkən yoldaşınıza “alma tut, kələm tut, pomidor tut” və s. meyvə və ya tərəvəz adlarından ləqəb taxacaqsınız. Bu bir oyundur, ona görə bir-birinizi incidəcək ifadələr işlətməyin. Kim topu əlindən salsa, ortaya çıxır və topu ona verən oyunçu nə deyibsə, eynisini təkrar edir. Məsələn, mən armudam”.

Oyun 3. Tərəvəzlərlə qəzəblən, çiçəklərlə sev.

Məqsəd: şagirdlərə sevgi və qəzəbin mahiyyətini anlatmaq, humanist yanaşmanı öyrətmək.

Vaxt: 10 dəqiqə

İştirakçı: sinif şagirdləri (6-11 yaş)

Tətbiqi: Şagirdlər 2 qrupa ayrılır və üz-üzə dayanırlar. Müəllimin işarəsi ilə əvvəlcə tərəvəz və meyvə adlarını çəkərək bir-birləri ilə dalaşırlar. Bu zaman **“toxunmaq”** və **“sən”** sözlərindən istifadə etmək qadağandır. Müəllim ikinci dəfə işarə etdikdə şagirdlər bir-birlərinin çiyinlərinə toxunaraq “Sən nərgizsən”, “Sən lələsən”, “Sən qızılgülsən” və b. çiçək adları ilə əzizləyirlər. Oyunun sonunda hansı davranış şəklinin daha yaxşı olduğu barəsində qısa söhbət aparılır.

Oyun 4. Hava necədir?

Məqsəd: şagirdlərə emosiyalarını büruzə verməyi öyrətmək.

Vaxt: 3-5 dəqiqə

İştirakçı: bütün sinif (6-11 yaş)

Tətbiqi: Müəllim dərsə başlamazdan əvvəl şagirdlərin əhvalını yüksəltmək üçün onlardan "Bu gün hava necədir?" deyə soruşur. Hava küləklidirsə, uşaqlar qollarını yuxarı qaldıraraq sağa-sola yellənirlər. Yağışlıdırsa, gözlərini ovaraq ağılama hərəkəti göstərilər, soyuqdursa, qolları ilə özlərini qucaqlayır, günəşli havanı göstərmək üçün isə qollarını dairəvi şəkildə hərəkət etdirir və ya gülümsəyirlər. Bəs sizin indiki əhvalınız necədir? sualını verərək eyni hərəkətlərlə şagirdlərdən cavab ala bilərsiniz.

Oyun 5. Fərqi tap

Məqsəd: diqqət dağınıqlığı zamanı fikri bir yerə cəmləmək.

Vaxt: 5 dəqiqə

İştirakçı: fərdi (6-11 yaş)

Tətbiqi: Müəllim şagirdi lövhəyə çağırır və ondan hər hansı bir əşyanın, çiçəyin, heyvanın və b. canlının rəsmini çəkməsini istəyir. Şagird çəkib qurtardıqdan sonra üzünü başqa yönə çevirir. Müəllim şagirdin rəsminə öz əlavələrini edir. Uşaqdan rəsme yenidən baxmasını və onun etdiyi əlavələri tapmasını istəyir. Oyunda rollar dəyişə bilər.

Oyun 6. Səs-küy

Məqsəd: şagirdin diqqətini artırmaq, detalları görə bilmək bacarığını inkişaf etdirmək.

Vaxt: 5-10 dəqiqə

İştirakçı: bütün sinif

Tətbiqi: Müəllim diqqət əskikliyi olan şagirdi sinifdən kənara çıxarır. Sinifdə qalan şagirdlərə bildikləri hər hansı bir mahnı və yaxud şeirdəki sözləri şifahi olaraq paylayır. Çöldəki uşaq içəri çağırılır. Müəllimin göstərişi ilə uşaqların hamısı bir ağızdan onlara verilmiş sözü oxuyur. Diqqət əskikliyi olan şagird qarışıq ifadə olunan bu sözlərin hansı mahnıya, yaxud şeirə aid olduğunu tapmağa çalışır.

Oyun 7. Qışqırma-susma

Məqsəd: diqqəti cəmləmək, emosiyaları idarə etmək.

Vaxt: 3-5 dəqiqə

İştirakçı: sinif şagirdləri (6-11 yaş)

Material: rəngli kartlar

Tətbiqi: Müəllim qırmızı, sarı və yaşıl rəngli balaca kartları əlində tutur. Yaşıl rəngli kart göstərdikdə şagirdlər çox yüksək olmayan səslə istədikləri qədər qışqıra, hətta hoppana

bilrlr. Sarı rəngli kartı gstərdikdə səslerini azaldırlar. Qırmızı rəngli kartı grdkdə isə hərəklərini dayandırır və susurlar. Yaşıl və sarı kartın yeri dəyişdirilə bilər.

Nəticə olaraq qeyd edə bilərik ki, oyun metodu şagirdləri dərstdə fəal iştirak etməyə həvəsləndirir, onların psixoloji rifahına müsbət təsir göstərir. Sınıfdə tətbiq olunan hər bir oyun şagirdlərin inkişafına və müəyyən nəticələr əldə etmələrinə yönəlməlidir. Müəllimin şagirdlərinə qarşı xoş və humanist rəftarı neqativ davranışlar sərgiləyən, öyrənmə çətinlikləri olan, həmçinin akademik nailiyyətləri aşağı olan şagirdlərdə məktəbə, təhsilə sevgi hissi oyadacaq.

Xanım Əsədova

Azərbaycan Respublikasının Təhsil İnstitutu, Metodik Dəstək və Peşəkar İnkişaf Mərkəzinin Əlavə təhsilin məzmunu şöbəsinin aparıcı mütəxəssisi

İstifadə olunan mənbələr:

1. <https://abdulkadirozbek.com.tr/etkili-sinif-yonetimi-icin-7-temel-yontem/>
2. <http://www.muhammeyilmaz.com/content/15-adimda-etkili-sinif-yonetimi/956>
3. <https://egitimebasla.net/panel/egitim>