

Fəal İnteraktiv Təlim

Hörmətli müəllimlər bildiyimiz kimi son zamanlarda təhsil sistemimizdə müsbətə doğru dəyişikliklər baş verir.

Bu dəyişikliklər həm şagirdlərimizin təfəkkürünün inkişafına, onların cəmiyyətdə şəxsiyyət kimi formalaşmasına, həm də müəllimlərin təlim prosesində daha həvəslə çalışmasına xidmət edir.

Müasir təhsil sisteminə görə son illər ölkəmizdə fəal təlim üsullarından və eləcə də fəal interaktiv oyunlardan (fəallaşma oyunlarından) geniş istifadə olunur.

Bu oyunların tətbiq edilməsi həm dərstdə şagirdlərin yorğunluğunun qarşısının alınmasına, həm də qısa vaxt ərzində dərslə əyləncəli şəkildə mənimsənilməsinə təkan verir.

Fəallaşma oyunları üçün bir neçə nümunə aşağıda göstərilmişdir:

Bu Oyunların nümunəsi Tarix fənni əsasında hazırlanmışdır. Ancaq bütün fənn müəllimləri bu oyunlardan öz fənnlərinə uyğun tapşırıqlarla əlaqələndirməklə istifadə edə bilərlər.

Fəallaşma oyunları

İlk oyunu

Fəallaşma bütün siniflə aparılır.

Sual hissəsində ilk hökmdar , cavab hissəsində hökmdarın adı yazılır.

Sual hissəsində ilk poema, cavab hissəsində poemanın adı yazılır.

Sual hissəsində ilk paytaxt, cavab hissəsində paytaxtın adı yazılır.



Soğan qabığı

Fəallaşma bütün siniflə aparılır.

Sarı rəngli vərəqlərdən ibarət (soğan qabığını xatırladan) soğan hazırlanır.

Soğanın hər qabığına (hər vərəqə ayrıca) sual yazılır (və ya tapşırıq). Sinifdəki bütün şagirdlər hazır vəziyyətdə olan soğanı (top şəkilində) bir-birlərinə atırlar. Hansı yoldaş soğanı tutsa soğanın bir qabığını açaraq orda gördüyü sualı cəld cavablandırır və dərhal vaxt itirmədən digər yoldaşına atır. Oyun bu şəkildə davam etdirilir.

Nümunə: 1 Mövzu- Xürrəmi hərəkəti

Suallar:

1. Düşün ki, sən Afşinsən və ərəb xilafəti tərəfindən sənə bir tapşırıq verilib. Get nə edirsən et, Babəki fikrindən döndər ki, mübarizəni dayandırsın. Ona hansı ifadə ilə və necə təsir göstərərdin?
2. Babəkin üstünlüklərinə dair 3 arqument göstər.
3. Babəkin mənfi cəhətlərini əks etdirən 3 arqument göstər.
4. Afşinə məxsus sevdiyən cəhət.
5. Babəkə məxsus sevdiyən xarakter.
6. Azadlıq mübarizəsinin rəhbəri olsan hansı işləri ön plana çəkərdin?
7. Ərəb Xilafətini çökdürmək üçün mübarizədən başqa təklif ver.
8. Azadlıq nədir?

9. Döyüşdə qalib gəlmək mütləqdirmi? Səncə məğlubiyyət insana nə öyrədir?
10. Düşməninə məğlub etmək üçün hansı üsuldan istifadə edirsən?

Nümunə : 2 Soğan qabığına şəxsiyyətlərə məxsus ifadələr yazılır lakin tamamlanmır. İfadənin tamamlanmayan hissəsində nöqtələr qoyulur. Nöqtələrin yerinə yazılan ifadəni soğan qabığını açan şagird tamamlayır. (Bu çox qısa vaxtda həyata keçirilə bilər)

Domino oyunu

Dominaya bənzər formada qalın kardon kağızdan kartlar hazırlanır. Üzərində domina formasında kart iki hissəyə bölünür.

Kartın sol tərəfinə sual, sağ tərəfinə isə cavab yazılır.

Bir kartın üzərində yazılmış sualın cavabı digər domina kartında olur. Və cavablara müvafiq olaraq domina oyunu qaydası ilə oynanılır

Mövzu: Şirvanşahlar dövləti XII əsrdə

Didqori döyüşü neçənci ildə baş vermişdir?

1121-ci ildə

Sultan Mahmudun
Şirvana uğursuz yürüşü

1123-cü ildə

IV Davidin Şirvana dağıdıcı
yürüşü baş verib.

1124- cü ildə

Tiflis Müsəlman
Əmirliyinin ləğv edilməsi

1122-ci il

Yaşıllaşan Ağac oyunu

Lövhədə böyük bir vərəqdə ağac şəkili çəkilərək asılır. Bu ağac adi ağac şəkilindən fərqli olaraq yarpaqsız olur.

Yaşıl rəngdə kağızlardan yarpaq formasında kəsilir (sualların sayı qədər)

Daha sonra yarpaq formasında olan kağızlar şagirdlərə paylanılır.

Bu oyun sinif iki qrupa bölünərək həyata keçirilir. Hər qrupa suallar yazılmış (və ya tapşırıq) sorğu vərəqi verilir.

Lövhədəki ağac da öz növbəsində iki hissəyə ayrılır.

Şagirdlər qrup daxilində sualların cavablarını taparaq hər sualın cavabını bir yarpağa yazır. Və sonda isə qrupla bu prosesi yerinə yetirib, aparıb lövhədə ağacın onlar üçün ayrılmış hissəsində yarpaqları yapışdırırlar.



Hansı komanda (qrup) daha çox suala cavab versə o qrup qalib gəlir.

Nümunə: Mövzu - Manna dövləti

Qrup-1_Suallar.

1. Manna dövlətinin əsas vilayəti hansı idi?
2. III Tiqlatpalasar Mannanın hansı vilayətini işğal etmişdi?
3. Mannada Assurmeyill əhalinin məqsədi nə idi?
4. Mannanın mügaribə apardığı dövlətlər hansılar idi?
5. Manna neçənci əsrdə meydana gəlib?
6. Mannanın müstəqil xarici siyasət yeritmiş hökmdarları kimlərdir?
7. Mannada mərkəzləşdirmə siyasətini yeridən hökmdar kim olmuşdur?
8. Mannanın ən qısa müddətli hökmdarı kim olmuşdur?
9. Manna dövlətində tapılan abidələr.
10. Assuriya ilə ittifaqı bərpa edən hökmdar.

Qrup-2_Suallar

1. Mannanın paytaxtı hansı şəhər idi?
2. Mannanın Urartu meyilli qüvvələrinin məqsədi nə idi?
3. Manna neçənci ildə süqut etmişdir?
4. Mannada mərkəzləşdirmə siyasətinin mahiyyətini yazın.
5. Mannanın ən qüdrətli hökmdarı.
6. Assuriya ilə ittifaqı pozan hökmdar.
7. II Sarqonun böyük yürüş təşkil etdiyi ölkələr.
8. E.ə 719- cu ildə İranzuya qarşı üsyan Mannanın hansı vilayətlərində baş vermişdir?

9. Mannada inkişaf etmiş sənət sahələri.

10. Mannada atçılığın geniş yayıldığı vilayətlər.



Balığı Tut Oyunu

Nəzarətçi tərəfindən akvarium düzəldilir. Akvarium istənilən bir formada hazırlana bilər.

Əgər qutu şəkilində olacaqsa, balıq formasında kardonlar hazırlanaraq qutuya atılır. Və yaxud da Yox əgər müstəvi şəkilində hazırlansa balıqlar o müstəvinin üzərinə yapışdırılır.










Balıqların arxa hissəsində anlayış yazılır. Balığı tuatan şagird isə balığın arxa hissəsində yazılmış olan ifadəni ürəyində oxuyur və him cümlə o anlayışı yoldaşlarına çatdırmağa çalışır.

Əgər ifadəni him cümlə tapmaq çətin olacaqsa auditoriyaya balığın arxasındakı terminə uyğun digər terminlər səsləndirilməklə kömək edilir. Auditoriya müxtəli fikirlər səsləndirir və termin tapılır.

Nümunə: Mövzu – Xanlıqlar

Balıqların arxasında yazılacaq ifadələr
aşağıdakılardır:



-  Hacı Çələbi
-  Nadir
-  Fətəli xan Qubalı
-  Ağa Məhəmməd Şah Qacar
-  Vaqif
-  Məhəmməd xan
-  Sisiyanov
-  Cavad xan
-  İbrahimxəlil xan

Kim Daha diqqətlidir oyunu

Bu oyun fəal oyundur. İştirakçı ilə nəzarətçi arasında baş verir.
Pərakəndə şəkildə rəqəmlər və ya terminlər yazılır. 2 komanda yarışır. Kim daha tez ardıcılığı təmin etsə qalib gəlir.

Nümunə:

e.ə.843.e.ə740.e.ə719.e.ə722.e.ə.718.e.ə.718.e.ə.716.714.e.ə.650
.e.ə590.e.ə.605.e.ə.585.e.ə.530.....

Anaqram oyunu

Bu oyun yazılan hər hansı bir terminin əksinə dəyişdirilərək söz yazılmasından ibarətdir.

Nümunə:

Brom – Romb

Bicah – Hacib

Ridar – Nadir

İgrev – vergi

Gül Ləçəyi oyunu

Gül formasına salmaq məqsədilə rəngli kağızlardan ləçəklər hazırlanır.

Ləçəklərə suallar yazılır. Daha sonra suallar yazılmış ləçəklərə gül formasına salınaraq auditoriyaya təqdim edilir.

İştirakçılar bir – bir gülə yaxınlaşaraq hərə gülün bir ləçəyini qopararaq, qarşılaşdığı sualı cavablandırır.

Nümunə:

Mövzu: Novruz bayramı

1. Torpaq nədir?
2. Su nədir?



3. Külək nədir?
4. Od nədir?
5. Səndən əvvəlki yoldaşlarının səsləndirdiyi terminlər nə zaman bir araya gəlir?
6. Novruz bayramına məxsus şirniyyatlardan hansıları tanıyırsan?
7. Novruza məxsus adət- ənənələrimizdən hansıları tanıyırsan?
8. Novruz bayramının gəlişini hansı quşlar xəbər verir?
9. Novruz bayramında hansı çiçəklər açılır?

Digər fəallaşdırma oyunları:

Bu oyunlar tanışlıq, əyləncə, yorğunluğu aradan qaldırma, zehni açma və s. məqsədlə aparıla bilər.

Müsahibə oyunu

İştirakçılar otaq daxilində gəzişməyə başlayırlar. Və digər bir yoldaşlarına yaxınlaşaraq ondan müsahibə götürürlər.

Müsahibə müxtəlif formalarda təşkil oluna bilər. Ya otaqda gəzişərək, ya saat şəkili çəkməklə hər saata uyğun bir vaxtda görüş təşkil etməklə, ya rəngli kağızlardan istifadə etməklə və s. təşkil etmək olar.

Müsahibənin sorğu vərəqini qabaqcadan hazırlamaq lazımdır. Beləki, müsahibə müsahibə götürəcəyin şəxsin xarakteri ilə, karyerası ilə və s bağlı ola bilər. Bir dəfə yaxınlaşdığın müdavimin yanına bir də yaxınlaşmaq olmaz.

Göz bağlama

İştirakçılar iki komandaya bölünərək üz – üzə dayanırlar. Bu komandanın üzvləri qarşı- qarşıya dayanırlar. Oyun başlanır. Birinci oyuna başlayan iştirakçı qarşısından üzünü əks tərəfə çevirməsini istəyir. Öz paltarında hər hansısa bir dəyişiklik edir və oynadığı komanda üzvünün geri çevrilməsini istəyir. Proses tez bir zamanda yerinə yetirilməlidir. Lakin bu zaman hər iki komandanın digər üzvləri susmalıdır. Qarşıdakı komanda üzvü qarşısındakının geyimində olan dəyişikliyi tapmalıdır.

Yerlərinizi dəyişdirin

İştirakçılar dairə üzrə əyləşirlər. Mərkəzdə stul qoyulur və iştirakçılardan biri bu stulda əyləşir. İlk olaraq stulda müəllimin özünün əyləşməsi daha məqsəduyğundur. Həmin iştirakçı hər hansı bir xüsusiyyətinə görə yerlərini dəyişmələri üçün göstəriş verir.

Məsələn:

- Ağ köynəyi olanlar
- Kök olanlar
- Heyvanları sevənlər
- Quşları sevənlər
- Soyadları eyni olanlar
- Adları eyni hərflə başlayanlar və s.

Xüsusiyyətlərlə dolu portfel.

İştirakçılar dairə üzrə ayaq üstə dayanırlar. Onlardan biri mərkəzdə durur. Dairədə olanlar ardıcıl olaraq mərkəzdə dayanan şəxsin bir

keyfiyyətini deməlidir. Bütün iştirakçılar mərkəzdə dayanan iştirakçının keyfiyyətini dedikdən sonra nöbəti iştirakçı mərkəzə dəvət olunur.

Müsahibə yolu ilə tanışlıq

Yeni tanışlıqlar zamanı iştirakçıların bir birlərini daha yaxından tanımaları üçün bu oyunun təşkili maraqlı olar.

Bütün iştirakçılara otaqda gəzişərək bir birləri haqqında məlumat toplamaq tapşırılır. Bu proses də qısa müddətə həyata keçirilə bilər.

Dolaşdırılmış zəncirlər

İştirakçılar dairə şəklində düzülür, gözlərini bağlayır və əllərini qabağa uzadırlar. Toquşaraq əllər bir birinə dolaşır. Sonra iştirakçılar sol əllərini uzadaraq özlərinə partnyor axtarırlar. Aparıcı əllərin birləşdirilməsinə kömək edir və hər kəsin iki adamın əlini tutmasına nəzarət edir. İştirakçılar gözlərini açırlar. Onlar əllərini açmadan azad olmalıdırlar. Onların oynaqlarının burxulmasının qabağını almaq üçün, yəni əllərini açmadan biləklərinin vəziyyətinin dəyişdirilməsinə icazə verilir. Bunun nəticəsində aşağıdakı hallar baş verir.

- Ya dairə alınır
- Ya calaşdırılmış bir neçə dairə alınır
- Ya bir neçə dairə alınır yada cüt alınır.

Korlanmış telefon oyunu

Bu oyunda iştirakçılar dairəvi formada düzülür. Birinci oyuna başlayan iştirakçı yanındakının qulağına bir ifadə səsləndirir (bu meyvə, heyvan, əsər, əşya və s. adı ola bilər) Daha sonra növbəti iştirakçı o ifadəyə bənzər başqa bir ifadəni yanındakı

digər yoldaşının qulağına səsləndirir. Proses bu şəkildə davam edir sonuncu iştirakçıya qədər.

Hazırladı:

Leyla Bayramova (Ağdaş rayon 7 nömrəli tam orta məktəbin Tarix müəllimi)