

AZƏRBAYCAN RESPUBLİKASI TƏHSİL NAZİRLİYİ

AZƏRBAYCAN DİLLƏR UNİVERSİTETİ

Əlyazması hüququnda

ZƏHRA YADULLA qızı AĞAYEVA

FRANSIZ DİLİNİN XARİCİ DİL KİMİ TƏDRİSİNDƏ OYUNDAN İSTİFADƏ

**HSM - 060103 - XARİCİ DİLİN TƏDRİSİ METODİKASI VƏ
METODOLOGİYASI (fransız dili)**

Magistr elmi dərəcəsi almaq üçün təqdim edilmiş

DİSSERTASIYA

Elmi rəhbər: _____

A.H.Hənifəyev

dosent

Bakı – 2017

MÜNDƏRİCAT

GİRİŞ	4- 9
I FƏSİL.XARİCİ DİLİN TƏDRİSİNDƏ OYUNDAN İSTİFADƏYƏ DAİR	10-25
<i>1.1. Oyun mürəkkəb anlayış kimi və ona müxtəlif yanaşmalar</i>	10-14
<i>1.1.2. Tədris prosesində tətbiq edilən oyunların növləri</i>	14-15
<i>1.2. Oyunların təsnifatına müxtəlif yanaşmalar(Jan Piage, Fransua Veyis)</i>	15-19
<i>1.3. Oyun konsepsiyası haqqında bizim təsnifatımız</i>	19-22
<i>1.4. Dramatizasiya oyunları</i>	22
<i>1.4.1. Teatral fəaliyyətlər əsasında qurulan oyunlar: mimika və pantomima</i>	22
<i>1.4.2.Simulyasiya</i>	23
<i>1.4.3. Rol oyunları</i>	23-24
<i>1.4.3.1. Rol oyunlarının tətbiqində şagirdlərə dəstək</i>	24-25
II FƏSİL. OYUNFRANSIZ DİLİNİN XARİCİ DİL KİMİ TƏDRİSİNDƏ ƏVƏZOLUNMAZ VASİTƏ KİMİ	26-35
<i>2.1. Xarici dilin öyrənilməsində oyunun çoxməqsədli rolu</i>	26-29
<i>2.2. Dil sinfində oyundan istifadənin üstünlükləri</i>	29
<i>2.3.Oyundan istifadə etməkdə yaranan çətinliklər</i>	30-32

<i>2.4.Oyunun məqsədəuyğun şəkildə istifadəsi.....</i>	<i>32-35</i>
--	--------------

EMPIRİK HİSSƏ.....	36- 41
---------------------------	---------------

<i>1. Fərziyələrin formalaşması.....</i>	<i>36</i>
--	-----------

<i>2. Tədqiqatın metodologiyası.....</i>	<i>37</i>
--	-----------

<i>3. Verilənlərin təhlili.....</i>	<i>37-41</i>
-------------------------------------	--------------

PRAKTİK HİSSƏ.....	42-63
---------------------------	--------------

NƏTİCƏ.....	64-65
--------------------	--------------

İSTİFADƏ EDİLMİŞ ƏDƏBİYYATIN SİYAHISI.....	66-70
---	--------------

GİRİŞ

Mövzunun aktuallığı. Hazırkı tədris prosesində, xarici dili öyrənmək artıq bir ehtiyac olmaqdan çıxaraq zərurət halına çevrilmişdir. Beləliklə şagirdlər xarici dil dərsləri ilə daha erkən yaşlarda tanış olmağa başlayırlar. Tədris dilindən aslı olmayaraq, bütün ümumtəhsil məktəblərində xarici dilin tədrisi I (birinci) sinifdən başlanır. Tədrisi I (birinci) sinifdən başlanan xarici dil uşağın məktəbdə öyrəndiyi əsas xarici dil hesab edilir. Azərbaycan Respublikasının ümumtəhsil məktəbində tədrisi nəzərdə tutulan xarici dil (dillər) ingilis, alman, fransız, rus, ərəb, fars dilləri arasından seçilir. Bir neçə xarici dil tədris olunan məktəblərdə övladı üçün müvafiq xarici dil onun valideyni (digər qanuni nümayəndəsi) tərəfindən seçilir.

Azərbaycan Respublikasının Prezidenti İlham Əliyev 19 iyun 2009-cu ildə imzaladığı fərmanla yeni Təhsil proqramının (Maddə10. Təhsil proqramı-kurikulum) tədrisdə istifadəsi ilə əlaqədar olaraq, dərslər vəsaitlərinin də yenilənməsi prosesinə göstəriş vermişdir. Təhsil islahatı böyüməkdə olan gənclərin hərtərəfli inkişaf etməsinə, sərbəst düşünməsinə, müstəqil fikir söyləməsinə imkan verən məzmun hazırlamaq və həmin məzmunu şagirdlərə çatdıracaq daha səmərəli təlim metodları müəyyən etməyi qarşıya mühüm vəzifələrdən biri kimi qoyur. Dövrün, ictimai inkişafın tələblərinə cavab verən, milli zəminlə bağlı, güclü informasiya axınından baş çıxarmaq bacarığına malik olan vətəndaş yetişdirmək təhsil sahəsində aktual problem kimi diqqəti cəlb edir. Bu vəzifə dərslər, təlim materiallarına yeni yanaşma tələb edir.

Dissertasiya işimizdə biz konkret olaraq fransız dilinin orta ümumtəhsil məktəblərində fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində oyundan istifadə etmə mövzusunə toxunmuşuq. Azərbaycanın bir çox məktəblərində fransız dili birinci və ya ikinci xarici dil kimi tədris edilir. Fransız dilinin xarici dil kimi tədrisi, bir tərəfdən şagirdlərin diqqət və ehtiyaclarının, digər tərəfdən isə müəllimin məqsədlərinin müsbət sonluqla nəticələnməsi üçün müxtəlif zəruri metodlar tələb edir. Müəllim sinfə uyğunlaşdırılmış metodun axtarışında, tələb olunan pedaqoji materialların əldə edilməsində, öyrənməni asanlaşdırmaq məqsədi ilə tətbiq olunan çalışmaları tapmaqda müxtəlif çətinliklərlə üzləşir. Şagirdlər isə öz növbələrində adətən

tapşırıqlarla maraqlanmırlar. Aşağıdakı ümumi amillər tədris prosesinin təşkilində bir sıra çətinliklərə səbəb olur:

- Şagirdlərin motivasiyasının olmaması.
- Dərsə ayrılan zaman məhdidiyyəti.

Göstərilən bu amillər şagirdlərlə yanaşı, müəllimlərdən də asılı olan çətinliklərdir. Çünki mövzu ilə əlaqədar olaraq, şagirdlərin öncədən motivasiya edilməsi onların maraq və tətbiq dairəsinə müvafiq seçimlərə meyl göstərilməsi, məhz sinfin təşkilatçısının vəzifələrinə aiddir. Dərsə ayrılan saat bölgüsünün düzgün aparılması da müəllimin düzgün şəkildə vaxta nəzarəti və dərslərin daha səmərəli təşkil edilməsinə zəmin yaradır.

Bu problemlər şagirdlərin dərs üzərində diqqətinin necə mərkəzləşdirilməli olduğu haqda düşünməyə əsas verir.

Tədqiqat işi xarici dilin tədrisi metodikasında böyük əhəmiyyət kəsb edən sahənin araşdırılmasına həsr edilmişdir. Mövzunun aktuallığı onunla izah olunur ki, fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində şagirdlərə dili mənimsətmək üçün müxtəlif vasitələrə ehtiyac vardır. Bu vasitələr arasında ən təsirlilərindən biri dilin tədrisində oyundan istifadə etmədir.

Problemin öyrənilmə dərəcəsi. Oyun həmişə müxtəlif tədqiqat sahələrinin tədqiqatçıların diqqətini cəlb edir: tarixçilər, sosioloqlar, etnoloqlar, dilçilər, metodistlər və s. Həmin tədqiqatçılar oyun fenomeninin insanı doğulandan həyatının sonuna qədər müşayiət etdiyini və onun formalaşmasında böyük rol oynamasını qeyd edirlər. Pablo Neruda qeyd edir ki, “oynamayan uşaq uşaq deyil, oynamayan böyük isə daxilində yaşayan və həmişə ehtiyac duyacağı uşağı itirmişdir”. Müşahidə, təqlid və oyun uşağın formalaşmasının əsas mənbələridir. Xarici dilin tədrisində oyunun pedaqoji vasitə kimi istifadəsinə maraq isə XX əsrin 70-ci illərindən etibarən xarici dilin tədrisinə kommunikativ yanaşmanın tətbiqi və tədris prosesinin dil öyrənənlərin üzərində mərkəzləşməsi ideyası ilə başlanmışdır. Oyundan istifadə yalnız məktəb dövrünə qədər davam edir. Bizim təhsil mədəniyyətimiz oyunu öyrənmədən, məmnuniyyət və əyləncəni ciddi fəaliyyətdən ayırır. Məktəbdə şagirdlər daha uşaq deyil, yetkindirlər. Bununla belə şagirdlər oyun vasitəsilə öyrənə bilirlər.

Fikrimizcə, bu vasitə yalnız məktəbəqədər müəssisələrə deyil, həm də məktəblərə aid olmalıdır. Xronoloji ardıcılığa əsaslanan bu araşdırmamızda biz, problemin həm nəzəri, həm də praktik təhlilinə nail olmağa cəhd etmişik.

Tədqiqatın məqsəd və vəzifələri. Tədqiqatın məqsədi fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində oyundan istifadənin əsas xüsusiyyətlərini, onların üstünlüklərini və çatışmazlıqlarını, məktəblərdə oyunun pedaqoji vasitə kimi istifadəsinə müəllimlərin müxtəlif yanaşmalarını aşkar etməkdir.

Bu məqsədlə aşağıdakı vəzifələrin yerinə yetirilməsi nəzərdə tutulur:

- Oyun anlayışı ilə əlaqədar müxtəlif yanaşmaların təhlili;
- Oyunun tədris prosesində motivasiya mənbəyi kimi təhlili;
- Oyunlarda iştirakçıların rollarının düzgün təyin edilməsi;
- Oyunların dərslə təşkilində qrup işinin təşkilinə müsbət təsiri;
- Fransız dilinin tədris edildiyi siniflərdə oyundan istifadənin üstünlükləri;
- Oyunların təqdimatı və həyata keçirilməsi şərtləri;
- Oyunların xarici dilin tədrisində faydalı olması üçün vacib göstəricilər;
- Praktik oyun nümunələrinin seçilməsi.
- **Tədqiqatın işinin nəzəri və metodoloji bazası.** Tədqiqat işinin nəzəri bazasını oyun anlayışı haqqında müxtəlif tədqiqatçıların araşdırmaları və analizləri təşkil edir. İşin praktik hissəsi üçün fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində oyundan istifadənin rolunu müəyyən etmək üçün respublikamızın orta məktəblərində müəllimlərə və şagirdlərə sorğu təqdim etmişik və onların təcrübə və təkliflərindən istifadə etmişik.
- Praktik hissənin əsasını isə fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində istifadə olunan oyun nümunələri təşkil edir. Dissertasiya işinin praktik hissəsinin əsasını isə fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində istifadə olunan oyun nümunələri təşkil edir.

Tədqiqatın obyekt. Tədqiqatın obyektini oyun tapşırıqlarının fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində nə dərəcədə istifadə olunmasının nəzəri və praktik təhlil yolları ilə tədqiq etməkdir.

Tədqiqatın predmeti.Tədqiqatın predmeti isə fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində oyundan istifadənin rolunu müəyyən etməkdən ibarətdir.

Tədqiqatın işinin nəzəri və metodoloji bazası.Tədqiqat işinin nəzəri bazasını oyun anlayışı haqqında müxtəlif tədqiqatçıların araşdırmaları və analizləri təşkil edir. İşin praktik hissəsi üçün fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində oyundan istifadənin rolunu müəyyən etmək üçün respublikamızın orta məktəblərində müəllimlərə və şagirdlərə sorğu təqdim etmişik və onların təcrübə və təkliflərindən istifadə etmişik. Praktik hissənin əsasını isə fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində istifadə olunan oyun nümunələri təşkil edir.Dissertasiya işinin praktik hissəsinin əsasını isə fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində istifadə olunan oyun nümunələri təşkil edir.

Dissertasiyanın elmi yeniliyi.Tədqiqat fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində oyundan pedaqoji vasitə kimi istifadə edilməsi sahəsində aparılan azsaylı tədqiqat işlərindən biri kimi elmi və praktiki əhəmiyyət daşıyır. Burada digər bir yenilik isə işdə müqayisəli aspektlərin ön plana çəkilməsidir.

Dissertasiyanın elmi əhəmiyyəti.İlk növbədə oyun anlayışına müxtəlif yanaşmalar nəzərdən keçirilir, oyun pedaqoji vasitə kimi təhlil olunub dəyərləndirilir, fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində oyundan istifadənin üstünlükləri diqqət mərkəzinə çatdırılır.

Müdafiəyə aşağıdakı müddəalar təqdim olunur:

- Oyun anlayışının müxtəlif yanaşmalara əsasən nəzəri təhlili;
- Oyunların təsnifatı;
- Fransız dilinin xarici dil kimi tədrisindəoyundan istifadənin üstünlükləri;
- Oyunların daha məqsədəuyğun şəkildə həyata keçirilməsinin nəzəri və metodik müddəaları və s.;
- Fransız dilinin tədrisi üçün praktik oyun nümunələri.

Dissertasiyanın praktik əhəmiyyəti.Tədqiqatın praktik əhəmiyyəti ondan ibarətdir ki, tədqiqat işinin nəticələrindən, həmçinin praktik hissədə təqdim edilmiş oyunlardan fransız dilinin xarici dil kimi tədrisi prosesində istifadə edilə bilər.

İşin aprobasiyası. Dissertasiya işinin bəzi müddəaları barədə Fransız dili kafedrasının iclaslarında hesabat şəklində məruzələr edilmiş, işin əsas nəticələri

haqqında iki məqalə nəşredilmişdir. Eyni zamanda istehsalat təcrübəsi zamanı orta ümumtəhsil məktəblərində oyun nümunələrindən fransız dilinin xarici dil kimi tədrisi prosesinə tətbiq edilmişdir.

Dissertasiyanın strukturu. Tədqiqat işi giriş, iki fəsil, empirik hissə, praktik hissəsi, nəticə və istifadə edilmiş ədəbiyyat siyahısından ibarətdir.

Dissertasiyanın giriş hissəsində mövzunun seçilməsi, onun aktuallığı, tədqiqatın elmi yeniliyi, məqsəd və vəzifələri, tədqiqatın obyekt və predmeti, dissertasiyanın nəzəri və praktiki əhəmiyyəti göstərilmiş, müdafiəyə çıxarılan əsas müddəalar aydınlaşdırılmışdır. Burada həm də dissertasiyanın approbasiyası və strukturu barədə məlumat verilmişdir.

Dissertasiyanın “Xarici dilin tədrisində oyundan istifadəyə dair” adlanan birinci fəslə üç yarım fəsildən ibarətdir. Bu yarım fəsillərdə oyun anlayışı haqqında məlumat verilmiş, oyuna müxtəlif yanaşmalardan bəhs edilmiş, xarici dil sinfində oyundan istifadə zamanı oyun iştirakçılarından, yəni oyunda müəllimin və şagirdlərin mövqeyindən, müəllimin oyuna münasibətindən danışılmış, həmçinin müxtəlif müəllimlərin oyun təsnifatı verilmiş, eləcə də bizim təsnifata yanaşmamız təqdim olunmuşdur.

Dissertasiyanın ikinci fəslə “Oyun fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində əvəzolunmaz vasitə kimi” adlanır. Bu fəsildə oyunun öyrənmədə rolu haqqında məlumat verilir, oyun vasitəsilə həvəsləndirmə, digər ənənəvi tapşırıqların əvəzinə oyundan istifadədən, oyunun qrup işinin təşkilinə müsbət təsirindən, fransız dili sinfində oyundan istifadənin üstünlüklərindən bəhs edilir, eləcə də oyunun təşkili və həyata keçirilməsi, şagirdlərə təqdimatı, oyunun gedişatı və nəticəsi haqqında məlumat verilir. Oyunun uğurlu alınmasının şərtləri təqdim olunur.

Tədqiqat işinin empirik hissəsində orta məktəblərdə müəllimlər və şagirdlər arasında keçirilən sorğunun nəticələri verilir və təhlil olunur.

Dissertasiyanın təcrübə hissəsində məktəblərdə keçirdiyimiz sorğunun nəticələri və praktik oyun nümunələri təqdim edilir.

Tədqiqat işinin fəsillərində aparılan nəzəri ədəbiyyatın və praktik dil materiallarının təhlili dissertasiyanın sonunda ümumiləşdirilmiş və “Nəticə” hissəsində bu ümumiləşdirmələr öz əksini tapmışdır.

Tədqiqat işinin sonunda istifadə edilmiş elmi və bədii ədəbiyyatın siyahısı təqdim edilir.

I FƏSİL

XARİCİ DİLİN TƏDRİSİNDƏ OYUNDAN İSTİFADƏYƏ DAİR

1.1. Oyun mürəkkəb anlayış kimi və ona müxtəlif yanaşmalar

Fransızca “*jeu*” (“oyun”) latın sözü olan “*jocus*” sözündən yaranıb “əyləncə”, “zarafət” mənasını verir. Oyun mürəkkəb anlayışdır. Oyuna müxtəlif təriflər verilmişdir.

Oyun məmnuniyyət, məktəb isə cəhd və öyrənmə anlayışı ilə əlaqəlidir.

Lüğət tərifindən başlayaq. Daha dəqiq desək, eyni lüğətdə oyun anlayışına verilən tərifin dörd səviyyəsinə nəzər yetirək.

Le Petit Robert lüğətində oynama, əylənmə fəaliyyəti kimi oyunun tərfi belədir: “Oyun insanın məmnunluq əldə etmək məqsədi ilə düşüncəsində aludə olduğu tamamilə pulsuz olan fiziki və ya mental fəaliyyətdir”. (“*L’activité physique ou mentale purement gratuite, qui n’a dans la conscience de la personne qui s’y livre, d’autre but que le plaisir qu’elle procure*”). [35,s.1389]. Bununla belə, tədrisdə müəllim oyundan pedaqoji məqsədlə istifadə edir.

Qaydalara görə təşkil olunmuş oyun formasına isə belə tərif verilir: “Müəyyən olunmuş qaydalarla təşkil olunan uğur və ya uğursuzluq, qazanma və ya məğlub olma ilə müəyyən olunan fəaliyyətdir”.

“Oyun ifa etməyə xidmət edən oyun alətləri və ya maddi materialları da ifadə edə bilər”.

Nəhayət, “oyun rahat, təbii hərəkətə və ya fəaliyyət funksiyasına bərabərdir”.

Beləliklə, “Le Petit Robert” lüğətinə görə, oyun hərəkət, fəaliyyət, material və funksiyaları birlikdə özündə ehtiva edir. Bu çoxmənəlilik ideyası bir çox müəlliflər, eləcə də Jil Brujer (Gilles Brougère) tərəfindən əks etdirilmişdir. O qeyd edir ki, konsepti oyundan qəti şəkildə ayırmaq olmaz. Bundan əlavə, “oyun termininin işlədilməsi sosial hadisə kimi başa düşülməlidir: belə təqdimat oyunun cəmiyyətdə istifadə olunduğu şəkli dolğun şəkildə əks etdirir”. “*L’utilisation du terme jeu doit être comprise comme un fait social : une telle désignation renvoie à l’image du jeu que l’on trouve au sein de la société où il est utilisé*” [9, s. 15]. Jil Brujer Roje

Kayuanın (Roger Caillois) aşağıdakı fikrini təsdiq edir: “oyunlar bir sivilizasiyanı, hətta bir dövrü xarakterizə edə bilirlər, onlar cəmiyyətin təkamülünə təsir göstərən üstünlükləri, zəif və güclü məqamları özündə əks etdirirlər”. “Les jeux caractérisent une civilisation voire une époque puisqu’elles apportent des indications sur les préférences, les faiblesses et les forces d’une société donnée à tel moment de l’évolution” [12, s.164].

İngilis dilində oyun üçün iki termin istifadə olunur: “game” və “play”. Collins lüğətinə görə, play əyləncəni ifadə edir. “Game” qaydalar əsasında təşkil olunmuş oyuna, funksiya və strategiyaya xidmət edir [33, s. 550]. Bu tədqiqat işində biz oyunu “game” anlayışına uyğun öyrənəcəyik.

Reallığın qəbul edilməsi sonsuz bir fəaliyyətdir. Heç bir insan daxili və xarici aləm arasındakı reallığın münasibətlərini məcburi şəkildə aşkar edə bilməz. Uşaq daima təhsil sistemində qarşılaşdığı, başa düşmədiyi frustasiyaları kəşf etməyə çalışır. Donald Vinnikot fərz edir ki, bu məcbur olma təcrübəsinin oyun sahəsində mövcudluğu ilə asanlaşdırıla bilər.

Yaxşı ana uşağın ehtiyaclarına adaptasiya olur. O, əvvəlcə ona şəxsi yaradıcılıq bacarığına uyğun illuziya verir.

Oyun uşağın əsas məşğuliyyətidir. Oynayan uşaq öz oyununa aludə olur, diqqətini onun üzərində cəmləyir.

Uşaq anası yanında olmayanda öz anası kimi saydığı əşyanı istifadə etdikdə, qeyri-mən olan bu əşya ilə oynadıqda, eyni zamanda biz uşaq tərəfindən simvolun ilk dəfə yaradılmasında və onun ilk oyun təcrübəsində iştirak edirik.

Jerom Brünere görə, “oyun”:

- Kəşf vasitəsidir;
- Məmnunluq mənbəyidir;
- Kəşflər üçün əlverişli sahədir;
- İdeya və layihə məkanıdır [11, s.24]

Öyrənmədə fərd hərəkətlərin təşkilinə tabe olur. Bu, uyğunlaşma prosesidir. Çətinliklərlə rastlaşan zaman yenidən qurulma prosesi budur.

Assimilyasiya isə akkomodasiyanın əksidir. Brune düşünür ki, layihələşmə assimilyasiyanın bir hissəsindədir.

Oyunda layihələşmə xarici aləmin daxili aləm əsasında təşkilidir.

Vinnikota görə, uşaq oyunu təmiz yaradıcılıqdırsa, bu yetkinlik dövrünə çatmamış oyunun istifadəsidir.

Daha sonra o, reallıq və onun tələbləri arasında reallıq prinsipi əsasında uyğunlaşma yaradır. Nəhayət, qayda və rolların oyuna daxil edilməsi ilə progressiv inkişaf başlayır. Bu isə yetkinlik oyunudur.

Vıqotskiyə görə, simvolik oyun koqnitiv, affektiv və sosial inkişafı yaxşılaşdırır. Çünki o, 3 komponentdən ibarətdir:

- Uşaqlar tərəfindən yaradılan xəyali situaisya;
- Rolların qəbul edilməsi və interpretasiyası (ifa edilməsi);
- Bu konkret rollara uyğun gələn qaydaların tətbiqi;

Simvolik oyun zamanı biz sabahın uşağını müşahidə edirik. Yeni inkişaf uğurları, cəldlik, diqqət, simvollaşdırma, problemlərin həlli digər tapşırıqlara nisbətən oyun tapşırıqlarında daha çox mövcud olur.

Piajenin fikrinə görə, “oynamaq xarici aləmdən nümunələri götürmək və onları daxili aləm üçün istifadə etməkdir. Bu, həm də daxili dünyasını xarici aləmdə konkretləşdirmənin ifadəsidir”.

Oyunlardan istifadə edərək uşaq öz yeni dünyasını yaratmağa nail olur. Uşağın yaratmaq hissi var. O, dünyanı yaratmağa inanır, kəşf edir, onu progressiv şəkildə bu reallığa qaytarmaq lazımdır. Bu, onu göstərir ki, oyun uşaq fəaliyyətinin ayrılmaz hissəsidir.

Jil Brujerə görə, oyunun 5 səciyyəvi xüsusiyyəti var:

Birinci xüsusiyyət ikinci dərəcəlilikdir. Bənzətmə həmişə reallığın bir hissəsidir. Oyun bənzətmə, qeyri-ciddi bir əsas üzərində qurulur. Lakin oyunçu bu hissəyə reallıqda olduğu qədər ciddi yanaşır.

İkinci xüsusiyyət oyunda iştirak etmə qərarıdır. Oyun yalnız oyunçu oynamağa qərar verdiyi və ya özünü hazır hiss etdiyi zaman reallaşa bilər. Bu xüsusiyyət sərbəstlik fikri ilə bağlıdır. Yəni oyunda iştirak etmə qərarı sərbəstdir.

Zənnimizcə, oyunda iştirak etmə qərarının sərbəstliyi şagirdin maraq dairəsindən və özünü təklif edilən oyunda nə qədər vacib iştirakçı kimi görüb görməməsindən asılı da ola bilər. Bu zaman müəllim həmin şagirdi inandırmalıdır və onun oyunda iştirakının oyun qrupları üçün əhəmiyyətli olduğunu qeyd etməlidir. Bu zaman şagird düzgün istiqamətlənmiş və motivasiya edilmiş olardı. Həmçinin onu öz uğuruna inandırmaq lazımdır. Belə olduqda, şagird həmin oyunda hər hansı bir rola uyğun və gərəkli olduğuna əmin olur. Bu, həm də dərsin saat və təşkil edilmə baxımından düzgün qurulmasına şərait yaradar. Məqsədə müvafiq oyunun seçilməsi dərsin pozulmasının qarşısını almış olar və həmçinin dərsin məzmununun daha səmərəli və tez mənimsənilməsinə şərait yaradardı.

Üçüncü səciyyəvi cəhət qaydadır. Bu, oyunun strukturunu təşkil edir. Bütün oyunlar əməl edilməli olan qaydalarla idarə olunur və oyun zamanı qərarlara təsir göstərir.

Oyunun səciyyəvi xüsusiyyətlərindən biri də sərbəstlikdir. Oyun əyləncə xarakteri daşıyır. Oyun sanki yeni təcrübələrə çağırışdır.

Nəhayət, oyunun sonuncu cəhəti qeyri-müəyyənlikdir. Bu, oyunun sanki mühərrikidir. Oyun heç vaxt iki dəfə eyni nəticə vermir. Oyunun necə keçəcəyini və hansı nəticə ilə bitəcəyini əvvəlcədən müəyyən etmək olmur [9, s. 122].

Hayde Silva (Haydée Silva) oyunun 4 komponentini qeyd edir: oyun materialı, oyun strukturu, oyun konteksti, oyun mövqeyi [19, s.14-18]. Oyun materialı oyun zamanı istifadə olunan vəsaitdir. Dil sinfində dil bacarıqlarının inkişafı və kommunikasiya üçün hər şey vəsait kimi istifadə edilə bilər: mətnlər, şəkillər, audio və video materiallar, xəritələr, gündəlik əşyalar və s.

Bununla birlikdə müxtəlif oyun strukturlarına bələd olmaq və konteksti düzgün idarə edə bilmək lazımdır.

Oyun strukturunu anlamaq üçün 4 növ əsas qaydanı anlamaq lazımdır:

- konstitutiv qaydalar-hər oyunun təşkili üçün xüsusi qaydaları mövcuddur.
- normativ qaydalar (bu qaydalara əməl etməmək oyundan xaric olunmaya səbəb olmur, sadəcə daha yaxşı oynamaq istəyənlər bu qaydalara riayət edirlər.
- oyunçuların şəxsi istəklərinə uyğunlaşdırılmış qaydalar

-ümumi, tarixi və mədəni qaydalar.

Oyun kontekstinə oyun materialları, oyunçular arasında münasibətlər, ümumi təhsil mühiti və s. daxildir. Oyun zamanı müəllim əlverişli əməkdaşlıq mühiti yaratmalıdır.

Materiallar, strukturlar və kontekst üzərində iş oyun mövqeyini yaradır. Oyun mövqeyi oyunçuların əhval-ruhiyyəsi, özünə inamı ilə əlaqəlidir. Onu proqramlaşdırmaq və ya məcburi şəkildə yaratmaq mümkün deyil. Yaxşı olar ki, müəllim oyun mövqeyinin yaradılmasına çalışsın, tələbələrə oyunda iştirak üçün motivasiya versin.

1.1.2. Tədris prosesində tətbiq edilən oyunların növləri

Əgər oyun anlayışını mürəkkəbliyinə görə müxtəlif şəkildə müəyyən edə bilmiriksə, onda onun daha çox təkrarlanan variantlarınının tərifini verməyə cəhd edək: qaydalı oyunlar, cəmiyyət oyunları və ciddi oyunlar.

Qaydalı oyunlar fərdlərin yarışması (nə isə olmasa qayda lazımsız olar), və genetik kodla nəsildən nəslə keçirilmiş qaydalar və ya anında razılaşdırılmış qaydalarla sensorimotor- duyğu üzvlərinin hərəkətəgətirici funksiyası (qaçışlar, bilyard şarı və ya topla oynama) və intellektual oyunların (kart, şahmat və s.) birləşməsidir.

Cəmiyyət oyunları dedikdə ən az iki oyunçu, müştərək qaydalar, çox vaxt alətlərin istifadəsi, başlanğıc və sondan ibarət hissələrin təşkili, qazanma və ya məğlubiyyət sanksiyaları, hasilolunma xarakteri nəzərdə tutulur.

Ciddi oyunlar. Ciddi oyunlar pedaqoji məqsədlə istifadə olunur. Bu fenomen video oyunlar və virtual dünya ilə əlaqəlidir. Ciddi oyunlar (ingiliscə “serious games”) video oyunlar və elektron formalaşmanı kəşifdir. Jil Brujer bu haqda yazır: Ciddi oyunlardan danışmaq, istehsal etməkdir, yəni yaratmaqdır. Təəccüblü deyil ki, ciddi oyunların fəal metodu Amerikan ordusu üçün nəzərdə tutulan oyunla başlanılıb.

Ali təhsil üçün multimedia resurs və informasiya mərkəzi belə tərif verir:

Yüksək texnologiyalar əsasında inkişaf etdirilmiş video-oyun tətbiqləri eyni və klassik oyun (3D real zaman, şəraitin, fərdlərin və obyektlərin simulyasiyası) dizayn və bacarıqlarının eyni yanaşmasına müraciət edir, lakin əyləncənin bir aspektini üstün tutur. “Onlar formalaşmanın, kommunikasiyanın, simulyasiyanın bir neçə növdə video oyunun lazımlı inkişafı professionallara xidmətini təşkil edir”.

Luiz Sov (Louise Sauve) ciddi oyunların daha bir neçə məqsədini əlavə edərək oxşar izahat verir:

Ciddi oyun, müəlliflərin pedaqoji komponentlə əlaqələndirdiyi video oyundur (şərait real və ya süni ola bilər). Real komponentin daxil edilməsi və ya edilməməsi ciddi oyunları oyunçuların yarış və ya əməkdaşlıq mövqeyində olduğu, qaydaların oyunçuların fəaliyyətini və qazanmaq məqsədini təşkil edən, real və ya fərziyyə sisteminin sadələşdirilmiş və dinamik modeli kimi təqdim olunan simulyasiya oyunları ilə birləşdirir.

Oyun müddətində öyrənmə iştirakçılarının rolları dəyişir. Əgər şagirdlər, müəllimin onları yalnız müşahidə etmək, mühakimə etmək, hətta qiymətləndirmək üçün oyunda iştirak etdiyini bilsələr, oyun mövqeyi baş tutmayacaq. Bu, oyunun mövcud olmasına mane olur. Sebastian Jenvoya (Sébastien Genvo) görə, oyun o zaman mövcud olur ki, kimsə oyun mövqeyini situasiyaya uyğun qəbul etsin.

1.2. Oyunların təsnifatına müxtəlif yanaşmalar

Pedaqoji vasitələri təsnif etmək müəllimin işini asanlaşdırır. Təsnifatlar fənnə istiqamət verir, tədqiqat və konkret tədris situasiyası üçün ideal vasitə seçimini asanlaşdırır. Bu, həm də oyunlar üçün keçərlidir. Bütün oyun adlarını və qaydalarını yadda saxlamaq mümkün deyil. Bununla belə, onları harada və necə istifadə etmək lazım olduğunu bilmək lazımdır.

Jan Piaje (Jean Piaget). Jan Piaje təsnifatın əhəmiyyətini qeyd edir: İlk iş adekvat təsnifatı seçməkdir. Metodikanın üç nəzərə çarpan və uğurlu işi təsnifat, qaydaların müəyyən olunması və səbəb münasibətləri və onların izahıdır.

Bir çox psixoloq və pedaqoqlar oyunun təsnifatını verməyə çalışmışlar. Biz Jan Piaje və Fransua Veisin təsnifatını təqdim edirik.

Oyunun bu təsnifatı digərlərindən dövrünə və məzmununa görə fərqlənir. 19-cu əsrin görkəmli isveçrəli psixoloqu Jan Piaje oyunu uşağın əqli inkişaf çərçivəsində öyrənir, yaş dövrü və inkişafına görə dörd mərhələyə bölür:

Sensorimotor mərhələ 1-2 yaş arasını əhatə edir. Bu mərhələ simvolların istifadəsi ilə məhdudlaşan fiziki təsirlərə əsaslanır. Bu mərhələdə uşaqlar hissləri ilə motorikalarını əlaqələndirməyi bacarırlar.

Əməliyyatlar öncəsi mərhələ 2-7 yaş arasını əhatə edir. Bu mərhələdə dərkətmə simvollarından istifadənin və dilin inkişafı vasitəsilə nümayiş etdirilir. Bu mərhələ yaddaşın və təxəyyülün inkişafı ilə seçilir. Bu mərhələdə uşaqlar eqosentrikdirlər () və əşyalara digərlərinin baxış bucağından baxa bilmirlər.

Dəqiq əməliyyatlar mərhələsi 7-11 yaş arasını əhatə edir. Dərkətmə real obyektlərlə əlaqələnmiş məntiqi yollar vasitəsilə nümayiş etdirilir. Uşaqlar bu mərhələdə nisbətən daha az eqosentrikdirlər və əşyalara başqalarının baxış bucağından baxa bilirlər.

Formal əməliyyatlar mərhələsi 11 və daha böyük yaşı əhatə edir. Dərkətmə məcazi məzmunla əlaqələnmiş simvolların məntiqi istifadəsi vasitəsilə nümayiş etdirilir.

İnkişafın bu mərhələlərinə uyğun olaraq və onların mental strukturlarını təhlil edərək Piaje 3 oyun növünü müəyyən edir:

1) Sadə tapşırıqlı və ya sensorimotor mərhələ üçün səciyyəvi olub özünü spontan şəkildə bürüzə verən və uşağın toxuna biləcəyi konkret obyekt tələb edən oyunlar;

2) Əməliyyatlar öncəsi mərhələyə uyğun gələn obyekt əvəzinə uşağın simvola toxuna biləcəyi mərhələ oyunları;

3) Uşaqların dəqiq əməliyyatlar mərhələsindən etibarən hazırlaşdığı və formal əməliyyatlar mərhələsində sahibləndiyi qaydalı oyunlar.

Hər 3 növ oyun məktəb reallığı üçün adekvatdır.

Sadə tapşırıqlı oyunlar dincəlməyə imkan verir. Simvolik oyunlar, öz növbəsində bütün şəxsi və iş həyatı boyu yararlına biləcəyin təsəvvür və yaradıcılığı

stimullaşdırır. Beləliklə, hər üç növ oyunun dil sinfində istifadə olunması yaxşı olar. Təcrübə və stimulun gücləndirilməsində də istifadə edilməsi yaxşı olardı.

Fransua Veis (François Weiss). Fransua Veis tərəfindən “Jouer, communiquer, apprendre” (“Oynamaq, ünsiyyət qurmaq, öyrənmək”) əsərində irəli sürülmüş doqquz növ tapşırıq növünə nəzər salmaq. Fransua Veis hər kəs üçün oyun məqsədini və yolunu izah edir. Biz bu tapşırıq növlərini aşağıda sadalayacağıq.

1) İsitmə tapşırıqları:

Kommunikasiyanı asanlaşdırmağa xidmət edirlər. Şagirdləri çıxışa dəvət etməzdən əvvəl maddi və psixoloji cəhətdən münasib şərait yaratmaq lazımdır. Yəni, dostluq, tolerantlıq və qarşılıqlı hörmət mühiti yaratmaq lazımdır. Şagirdlər özlərini mümkün qədər sərbəst ifadə etməlidirlər. Bu tapşırıqlar adətən tədris ilinin əvvəli, şagirdlərin bir-biri ilə hələ tanış olmadığı vaxt üçün nəzərdə tutulub. Bu tapşırıqlar sanki sinifdə buzları əritməyə kömək edir. Nümunə olaraq, tanış olmağı, özünü təqdim etməyi, kimisə təqdim etməyi, zövqlərdən bəhs etməyi, nəyinsə lehinə və ya əleyhinə olmağı göstərmək olar.

2) Kommunikasiya situasiyaları:

Xarici dili öyrənmənin məqsədi kommunikasiya səriştəliliyi əldə etməkdir. Söhbət yalnız anlamadan və ya özünü ifadə etməkdən deyil, xüsusilə müxtəlif kommunikasiya situasiyalarına adekvat şəkildə reaksiya verməkdən gedir. Buna qadir olmaq üçün, şagirdlər hər şeydən əvvəl kommunikasiya situasiyalarını və şərtlərini, şəxsləri, mövzunu və yeri təhlil etməyi bilməlidirlər. Başqa sözlə desək, kim? nə? nə zaman? harada? necə? niyə? suallarına cavab verməlidirlər. Nümunə olaraq tamamlayıcı dialoqları və qarışıq şəkildə verilmiş replikaları göstərmək olar.

3) Hərflər və sözlər:

Bu tapşırıqların əsas məqsədi xarici dili öyrənmə məmnuniyyətini artırmaqdır. Orfoqrafiya, morfologiya üzərində iş aparılır və lüğət zənginləşdirilir. Bu oyunlardan bəziləri şagirdlər arasında daha geniş yayılıb və il ərzində müxtəlif dəyişikliklərlə yenidən işlənə bilər. Nümunə olaraq, əlifba və lüğət oyunlarını, yad ünsürləri seçməni, tapmacaları göstərmək olar.

4) Suallar vermək:

Müəllimin sinifdə çoxlu suallar verdiyini görərək şagirdlər məlumat axtararkən və ya hər hansı bir suala məcbur cavab verdikləri halda, real kommunikasiya situasiyalarında problemlər yaranır. Beləliklə, sual-cavab məşqi etmək lazımdır. Bu halda, şagirdlərə informasiya əldə etmək tələb etməyən onları hansısa problemi həll etməyə təhrik edən suallar verilməlidir. Nümunə kimi, tapılmalı əşyaları, mətnin yenidən qurulmasını göstərmək olar.

5) Mimika, jest, dramatikləşmə və rollu oyunlar:

Bu tapşırıqlar hədəf dildə mümkün qədər təbii və spontan ünsiyyət əldə etmək niyyəti ilə cəhd edərək real ünsiyyətdə simulyasiya etmək vasitələrini təqdim edir. Daha sadə mövzulardan başlayıb yüksək dərəcədə improvizasiya və təcrübə tələb edən daha mürəkkəb mövzulara doğru getmək məsləhət görülür. Nümunə kimi mimika, rollu oyunları, konflikt yaradan situasiyaları, debatları, spontan reaksiyaları göstərmək olar.

6) Yaradıcılıq oyunları:

Öyrənmədə yaradıcılıq çalışmaları labüddür. Mənimsənilmiş hər hansı bir lüğət ehtiyatının və ya qrammatik qaydanın göstərilməsi üçün şagirdlərin onları yeni formada, digər bir kontekstdə istifadə etmələrinə ehtiyac var. Şagirdlər öncə yeni sözləri xatırlayır, onları assimilyasiya edir, cümlədə işlədir və nəhayət öz təsəvvürlərinə uyğun yeni kontekstdə işlədir. Buna nümunə olaraq, hekayə qurmanı, sərbəst assosiasiyaları, kollektiv hekayə yaratmanı göstərmək olar.

7) Dincəlmə oyunları:

Fransua Veys, şagirdlərin əylənərək öyrənmə hüququnu isveçrəli pedaqoq Pestalozzinin sitatı ilə xatırladır: “Sevinsiz öyrənmə bir qəpiyə belə dəymir”. Bir az dincəlmək öyrənməyə mane olmur. Nümunə olaraq rəsm çəkmə, “kor tacir” və “ərəb telefonu” oyunlarını göstərmək olar.

8) Yazılı çalışma oyunları:

Ünsiyyət təkcə şifahi nitqdən ibarət deyil. Oxumaq və ya yazmaq da bir kommunikasiya üsuludur və yazılı anlama və fikrini yazılı ifadə etmə dərslərdə diqqətdən kənar qalmamalıdır. Müəllim oxu və yazı vərdişlərini inkişaf etdirmək üçün şagirdlərə motivasiyaedici, oyunla əlaqəli oxu və yazı situasiyaları təqdim

etməlidir. Nümunə kimi məktub yazmanı, məktubu tamamlamanı, durğu işarələri verilməmiş mətni göstərmək olar.

9) Fransa və fransızlar (Fransa haqqında :

Bu kommunikasiya və mədəniyyətlərarası səriştəlilik baxımından kiçik bir hissə deyil. Ksenofobiyalara, yalnis fikirlərə və stereotiplərə qarşı mübarizə aparmaq üçün şagirdlərə fərqlilikləri və müxtəlif düşüncə təzlərini qəbul etdirmək lazımdır. Nümunə olaraq ana dilində işlənən fransız söz və ifadələrini, fransız məhsulları üçün reklamları və s. göstərmək olar.

Yekun olaraq qeyd edək ki, Fransua Veys oyunları və tapşırıqları giriş çalışmalarına və nitqin sərbəst inkişafına yönələn çalışmalara bölür. Giriş çalışmaları qrupun təşkilini və qrup üzvlərinin xarici dili mənimsəmələrini asanlaşdırmaq üçün nəzərdə tutulub.

Fikrimizcə, oyunların belə təsnifatı kommunikasiya səriştəliliyinin bütün komponentlərini özündə birləşdirir. O, lüğət ehtiyatı və qrammatikanın məşqinə böyük yer ayırmır, bununla belə, bu təsnifat dil bacarıqları üçün daha çox rast gəlinən və ümumidir və müəllimin bununla bağlı kifayət qədər mənbələri var.

Bundan əlavə, müəllifin niyyəti şagirdlərini ünsiyyətə cəlb etmək və beləliklə şifahi və yazılı nitqi inkişaf etdirməkdir.

1.3. Oyunların təsnifatı haqqında bizim konsepsiyamız

Xatırlatmaq istəyirik ki, təsnifatın təqdim edilməsi hər şeydən əvvəl müəllimin işini asanlaşdırır. Biz oyunları 3 kriteriyaya əsasən təsnif edirik: material, oyunçular və məqsəd.

Materila əsasən oyunların təsnifatı. Müəllimin oyunları təsnif etdiyi ilk seçim materiala əsaslanır.

Material tələb etməyən oyunlar. Bu oyunlar sinif üçün daha praktik görünür. Onlar heç bir məsrəf tələb etmir və müəllim istənilən zaman onu həyata keçirə bilər. Bununla belə, əvvəldə qeyd etdiyimiz kimi, oyun materialı oyun mövqeyinin bir hissəsini təşkil edir. Əgər oyun materialı yoxdursa müəllim digər yollardan istifadə

etməlidir. Biz bədən hərəkətlərini göstərən oyunlardan və ya ən azı sinifdə klassik təlimi aradan qaldırmaq üçün yerdəyişmədən istifadəni məsləhət görürük.

Materiallı oyunlar. Dil sinfində dil bacarıqlarının inkişafı və kommunikasiya üçün hər şey vəsait kimi istifadə edilə bilər: mətnlər, şəkillər, audio və video materiallar, xəritələr, gündəlik əşyalar və s.

Oyunçulara əsasən oyunların təsnifatı. Sinifdə hər bir tapşırığı istifadə edərkən, müəllim sinfin kollektivini, ən azı iştirakçıların yaş və dilbilmə səviyyəsini nəzərə almalıdır. Bu iki kriteriya oyun tapşırıqlarının istifadəsində aktualdır. Müəllim şagirdlərin artıq hansı biliklərə malik olmasını, oyunda iştirak etmək üçün hansı bacarıqların lazım olduğunu, mövzunun və vaxtın uyğun olmasını nəzərə alır.

İştirakçıların sayına gəldikdə, individual, ikiüzlü, kiçik qruplar şəklində təşkil olunan və bütün sinfin birlikdə iştirak etdiyi oyunları sadalaya bilərik. Bu təsnifat növlərinin hər birindən istifadə etmək lazımdır, çünki bunların hər biri şagirdə özünü sübut etməyə, problemlərin həllində müxtəlif strategiyalardan, xüsusi rollardan və kommunikasiya növlərindən istifadə etməyə imkan verir.

Individual oyunlar. Bu oyun növündə oyunçu problemi yalnız özü həll edir. O, tapşırıq üzərində diqqətini mərkəzləşdirə bilər. O, oyunun nəticəsinə tək özü cavabdehdir, öz şəxsi strategiyasını seçir və zamanı tənzimləyir. O, özünə inamını inkişaf etdirir.

İkiüzlü oyunlar. Bu oyun növündə də oyunçu müstəqildir və cavabdehlik daşıyır. O, tək çalışır, lakin problemi həll etmək əvəzinə rəqibini məğlub etməyə çalışır. Bu oyunlar iki iştirakçı arasında təşkil olunduğu üçün şifahi ünsiyyəti möhkəmləndirir.

Kiçik qruplarla təşkil olunan oyunlar. Yuxarıda qrup işinin üstünlüklərini qeyd etmişik. Burada isə qrupların yarışması və qrup üzvlərinin əməkdaşlıq etməsini qarşılaşdıracağıq. Oyun zamanı qrupların yarışmasından söhbət edərkən individual və ikizüzlü oyunlarda olduğu kimi oyunçu təkdir, qalib gəlmək üçün öz strategiyasını, bilik və bacarıqlarını istifadə edir. İştirakçıların nitqi üçün ayrılan zaman kifayət qədər düzgün bölünmüş olur.

Digər tərəfdən, qrup üzvləri ümumi nəticəyə müvəffəq olmaq üçün, istər hər hansı bir problemi həll etmək üçün, istər digər qruplara qalib gəlmək üçün əməkdaşlıq edərək bilik və bacarıqlarını artırırlar. İştirakçıların rolları və nitqləri üçün ayrılmış vaxt konkret deyil.

Bütün sinfin iştirak etdiyi oyunlar. Təcrübələr göstərir ki, müəllimlər bu növ oyunlara üstünlük verirlər. Onlar tapşırığı kiçik qruplarla işləməkdən daha çox bütün siniflə birlikdə daha yaxşı həyata keçirirlər. Bununla belə, bu oyunlarda bütün sinfin fəal iştirak etməsindən əmin olmaq lazımdır.

Məqsədə görə oyunların təsnifatı. Sinifdə oyun keçirilməsinin motivasiyası həmişə pedaqoji nəticəyə əsaslanmalıdır. Bu təsnifat kriteriyası xüsusilə maraq yaradır. Biz bir neçə oyun nümunələri ilə sadalayacağımız əsas 10 məqsəd müəyyən etmişik.

1. Qrammatika

- Qrammatik bilikləri möhkəmləndirmək (Le conjugueur, Prépositions perdus)

2. Lüğət ehtiyatı

- Yeni sözlər öyrənmək və onları nitqdə istifadə etmək (Jeu de mémoire, Jeu de Kim)

3. Kontekstdə lüğət ehtiyatı

- Öyrənilmiş sözləri yeni kontekstlərdə bir daha istifadə etmək, uyğun cümlələr qurmaq (jeux de dialogues)

4. Rəqəmlər və ya əlifba

- Məşq etmək, avtomatlaşdırmaq (Bingo, dəniz döyüşü)

5. Fonetika

- Səslərin tələffüzünü öyrənmək (hərflə birləşmələri, heca, müxtəlif əhatədə səslərin dəyişik tələffüzləri, fonetik hadisələr)

6. Orfoqrafiya

- Sözlərin yazılı formasını müşahidə etmək, formalaşdırmaq və möhkəmləndirmək (mahnılar, şeir parçaları, rime (qafiyə) təkrarlanması)

7. Özünü yazılı ifadə etmə

- Hekayələr uydurmaq, məktub yazmaq, dostunu təsvir etmək və s.

8. Biliklər

- Şagirdlərin tarix, mədəniyyət və s. haqqında biliklərini yoxlamaq, mədəniyyətlərarası bilikləri inkişaf etdirmək (simvolik, autentik materiallardan istifadə)

9. Strategiya: taktik oyunlar.

- Şagirdlərin diqqətini cəlb etmək, onların bilik və bacarıqlarını inkişaf etdirmək (bu tip oyunlar sinfin dinamizmini artırmaq , daha çox mövzuya konsentrasiya etmək üçün istifadə edilir.

10. Təqdimat

- Tanışlıq etmək və s.

1.4. Dramatizasiya oyunları

Şagirdlərə müxtəlif situasiyalar təklif etməklə onları xarici dildə danışmağa həvəsləndirmək olar. Şagirdləri spontan ünsiyyətə cəlb etmək əsasdır.

Dil sinfində mimika və pantomima, simulyasiya və rol oyunları tapşırıqlarından istifadə edilə bilər. Bunlar ilk baxışdan eyni görünsələr də, aralarında müəyyən fərqlər var.

1.4.1. Teatral fəaliyyətlər əsasında qurulan oyunlar: mimika və pantomima

Mimika aktyorların özlərini yalnız jestlərlə ifadə etdiyi teatr janrıdır, bu, o deməkdir ki, əsas fikirlər sözdən istifadə olunmadan jestlərlə çatdırılır. Biz, şagirdlərə hər hansı bir insanı, əşyanı, əlaməti və s. qeyri-verbal ünsiyyət vasitələri olan jest və mimikalarla çatdırmağı və ya digərlərinin təsvir etdiyini müəyyən etməyi tapşırıra bilərik.

1.4.2 Simulyasiya

Simulyasiya kəşf oluna, şagirdlər tərəfindən səhnəyə qoyularaq yoldaşlarının qarşısında ifa edilə bilər.

Kare (Caré J. M.) iki mümkün halı göstərir:

- Əvvəlcədən müəyyən olunan müxtəlif kommunikasiya situasiyalarını təqlid etmək, simulyasiya etmək və ifa etmək. Burada stereotiplərə uyğun olan situasiyalar verilir. Bu situasiyalarda, biz demək olar ki, eyni tərzdə çıxış edirik. Məsələn, aeroportda kassada və s. Biz, şagirdə reallığı simulyasiya etməyə icazə verən nitq aktlarını təqdim edə bilərik.

- Əvvəlcədən müəyyən olunan daha açıq kommunikasiya situasiyalarını təqlid, simulyasiya və ifa etmək. Məsələn: kassada xüsusi bir çətinlik yaranarsa, biletin qeydiyyat tarixində problem olarsa və s. Bu situasiyalar şagirddən daha geniş lüğət ehtiyatı tələb edir [13, s. 46].

Bütün kommunikasiya situasiyaları zamanı hər şey tamamilə yolunda getmir. Çünki şagird öncədən bütün nitqini planlaşdırma bilmir, spontan şəkildə çıxış edir. Bəzən elə situasiyalar olur ki, nitqdə tez-tez kəsilmələr baş verir. Kare iki tip nitq kəsilməsini qeyd edir: fiziki və psixoloji nitq kəsilməsi. Fiziki nitq kəsilməsinə aşağıdakıları nümunə göstərə bilərik: Lift yaxşı işləyərkən hamı sakitcə dayanır, lakin qəza baş verərsə, insanlar dildən istifadə edərək, bu fiziki çətinlik situasiyasından çıxmağa çalışırlar. İkinci tip nitq fasiləsini nümunə göstərmək olar: iki insan televiziyanı izləmək istəyir, lakin onlardan hər biri fərqli kanallara baxmaq istəyir. Bu insanlar konfliktual situasiya ilə qarşılaşırlar və situasiyanın gedişini öncədən fərz edə bilmərik.

1.4.3. Rol oyunları

Fransua Veys qeyd edir ki, rol oyunları anlayışı, improvizasiya olunmamış simulyasiya kimi nəzərdə tutula bilər. Oyun rolu tapşırığında rollar ayrılır, müəyyən olunur və məqsəd sinfin bütün şagirdlərinin iştirakını təşkil etməkdir. Buradakı

rollar şagirdlərin şəxsi xüsusiyyətlərindən tamamilə fərqli ola bilər, buna görə də rol oyunları güclü təxəyyül və yaradıcılıq tələb edir. Rol oyunları əvvəlcədən hazırlanmır və hər bir şagird spontan şəkildə çıxış edir. Rol oyunlarında əsasən, problematik və konfliktual situasiyalara üstünlük verilir. Belə situasiyalar şagirdlərdə fikrini əsaslandırmağı, özünü müdafiə etməyi, inandırmaq bacarığını, müzakirə etməyi və s. formalaşdırır və möhkəmləndirir. Şagirdlər Oyun rollarını oynayaraq, aşağıdakı müxtəlif kompetensiyaları inkişaf etdirirlər: linqvistik kompetensiya, sosiolinqvistik kompetensiya, dikursiv, pragmatik və strateji kompetensiyalar.

Frans Debüser “Le jeu de rôles” məqaləsində qeyd edir ki, Moreno bu üsulu 30-cu illərdə Vyanada, daha sonra isə Amerika Birləşmiş Ştatlarında diqqət mərkəzinə çatdırdı. Onun bu üsulu xarici dillərin metodikasında istifadə etmək cəhdlərinə baxmayaraq, “bu təcrübələr tamamilə məhdud şəkildə qaldı və müəllimlərin və şagirdlərin tərəddüdü ilə üzləşdi”.

1.4.3.1. Rol oyunlarının tətbiqində şagirdlərə dəstək

Rol oyunları şagirdlər tərəfindən əvvəlcədən hazırlana, eləcə də improvizasiya edilə bilər. İmprovizasiya olunmamış rol oyunlarının formalaşdırıcı təsiri zəifdir və real interaksiyanın əsas elementləri üzərində işləməyə imkan vermir.

Rol oyunlarından istifadə edərkən, hazırlıq mərhələsində biz, şagirdlərə aşağıdakılardan ibarət vərəq təqdim edə bilərik:

- Rol oyunun başlığı. Məsələn: itmiş çanta.
- Həmin rol oyunun cərəyan etdiyi yer: küçə, ofis, mağaza və s.
- Rol oyunun cərəyan etdiyi vaxt: fəsil, günün hansı hissəsi, saat və s.
- Personajların sayı: iki və daha çox
- Personajların xüsusiyyətləri: sosial və mədəni (müəllim, alıcı, turist), fiziki (hündür, yaşlı, qadın, kişi), psixoloji (dost münasibətli, bitərəf, aqressiv), personajların münasibətləri (rəsmi, qeyri-rəsmi)

Bəzən, linqvistik kontekstlə bağlı olan zəruri məlumatları da vermək olar:

- Nəzərdə tutulan və ya istifadə olunan lüğət ehtiyatı
- İstifadəsi nəzərdə tutulan qrammatika: məsələn, keçmiş zaman formalarının və s. istifadəsi
- İstifadə edilməsi nəzərdə tutulan nitq aktları: məsələn, salamlaşmaq, üzr istəmək, xahiş etmək və s.

Bu siyahıda qeyd olunanların təqdim edilməsi məcburi deyil. Sadəcə olaraq, bu informasiyalar oyun rollarını ifa etməkdə və yeni ideyaların kəşfində kömək edə bilər.

II FƏSİL

OYUN FRANSIZ DİLİNİN XARİCİ DİL KİMİ TƏDRİSİNDƏ

ƏVƏZOLUNMAZ VASİTƏ KİMİ

2.1. Xarici dilin tədrisində oyunun çoxməqsədli rolu

Jil Brujer (Gilles Brougère) pedaqoji kontekstdə oyuna həsr olunan əsərini “Oynamaq/Öyrənmək” (“Jouer/Apprendre”) adlandırmışdır. O, bu başlıq seçimini oyun və öyrənmə arasındakı mürəkkəb əlaqələri düşünmək cəhdi ilə əsaslandırmışdır. Bu başlıq oynamaq və öyrənmək arasındakı ziddiyyətdən deyil, oynamaq və öyrənmək arasında olan assosiasiyadan bəhs etmək üçündür [10, s.117].

Fransua Veys (François Weiss) oyunları kommunikasiya səriştəliyinin əldə olunmasında ideal vasitə kimi təbliğ edir. O inandırır ki, “oyunlar sinifdə ruh yüksəkliyi ilə dolu, motivasiya verən münasib təlim mühiti yaratmaq və öyrənilmiş linqvistik və sosiolinqvistik vasitələrin fərdi və yeni şəkildə istifadə edilməsi və ünsiyyət yaradılması üçün ideal vasitədir” [24, s.8].

Elen Vantye (Hélène Vanthier) xatırladır ki, “uşaq dünyanı oyun vasitəsilə kəşf edir. Oyun uşaq qədər öyrənənlərin də diqqətinə, fəaliyyətinə və mərkəzləşməsinə səbəb olur”[23, s.57].

Bundan əlavə, oyunun rolu onun öyrənmə mərhələsindəki yerindən də asılıdır. Fransua Veis öyrənmənin 6 mərhələdən ibarət olan metodoloji sxemini verir:

1. Həvəsləndirmə,
2. Linqvistik və sosiolinqvistik vasitələrin öyrənilməsi,
3. Yeni elementlərin tətbiqi, yenidən işlədilməsi və möhkəmləndirilməsi üçün çalışmalar,
4. Köçürmə, istifadə etmə və fərdiləşdirmə çalışmaları,
5. Yeni problemlərin həlli,
6. Qiymətləndirmə [24, s. 8-9].

Oyun vasitəsi ilə həvəsləndirmə. Həvəsləndirmə şagirdlərin yeni mövzuya köklənməsinə və maraqlarının üzə çıxarılmasına bərabərdir. Bu, öyrənmənin ilk mərhələsidir. Bu mərhələdə müəllim əvvəlki mərhələdə əldə olunmuş bilik və

bacarıqları xatırlayır və onlarla əldə olunacaq bilik və bacarıqlarla arasında əlaqə yaradır. O, hədəf obyektlərini müəyyən edir və şagirdlərin marağını izləməyə çalışır. Düzgün seçilmiş və təqdim olunmuş oyun şagirdlərin əldə etdikləri biliklərin istifadəsinə kömək edə və kəşf ediləcək yeniliklərin ümumi təsvirini yarada bilər.

Tapşırıqlar əvəzinə oyundan istifadə etmə. Çox az sayda şagird tapılar ki, möhkəmləndirmə çalışmalarını sevsin. Bu tip tapşırıqlar monoton, darıxdırıcı, kontekstdən və reallıqdan kənardır.

Bununla belə, spontanlığı əldə etmək üçün bəzi qaydaları təkrarlamaq və yenidən istifadə etmək labüddür. Buna şifahi nitqdə xüsusi ehtiyac duyulur. Nikol Deküre (Nicole Décuré) qeyd edir ki, “oyun təcrübə və möhkəmləndirmə ilə (strukturların və lüğət ehtiyatının əldə edilməsi, avtomatikliyin yaradılması) laboratoriya təlimlərinin istifadə edilməməsinə gətirib çıxarır, xüsusilə dilbilmədə rahatlığı, sərbəst ifadə və spontanlığı inkişaf etdirir” [15, s.16].

Yeni problemlərin həlli üçün oyundan istifadə etmə. Fransua Veysə görə, yeni problemlərin həlli mərhələsi daha vacibdir. Oyun tapşırıqları öyrənənlərə öyrənilmiş lüğət və struktur biliklərinin sərbəst və fərdi şəkildə istifadə etməyə imkan verir. Əslində, oyun müddətində spontan ifadə şagirdin struktur və lüğət biliklərini sinifdə daha fərqli, yeni və kreativ şəkildə təqdim edə bilməsinə imkan verir [1, s.9].

Testlərin əvəzinə oyundan istifadə etmə. Təhsil sistemində formativ və summativ qiymətləndirmə mövcuddur. Hayde Silva qeyd edir ki, oyun tapşırığı ilə summativ qiymətləndirməni assosiasiya etmək mümkün deyil. Əksinə, müəllim şagirdləri stressdən çıxarmaq üçün summativ qiymətləndirməni formativ qiymətləndirmə ilə əvəz etməlidir. Şagirdə test verildikdə, o, qiymət gözləyir. Halbuki, müəllimin bu qiymətə ehtiyacı yoxdur. Müəllimin əsas məqsədi oyun müddətində şagirdlərin biliklərini nümayiş etdirə bilməsini müşahidə etməkdir. Oyundan sonra müəllim şagirdlər üçün müəyyən izahlar verə bilər. Oyun, müəllim, şagirdlər və onların ümumi işi, hədəfi üçün qarşılıqlı əlaqəyə xidmət edir. Bunun nəticəsində müəllim şagirdlərin məzmunu düzgün anlayıb anlamamasını, keçirilən mövzu üzrə kifayət qədər biliyə malik olmasını və ya yenə bu mövzu üzərində iş aparmağa ehtiyac olduğunu dəqiqləşdirə bilər.

Nikol Deküre qeyd edir ki, oyun öyrənənin ünsiyyətə girməsi üçün mühüm vasitədir. Fransua Veys qeyd edir ki, oyun tapşırıqları sinifdə müxtəlif situasiyalarda dilin daha autentik şəkildə istifadəsinə şərait yaradır və şagirdlərin öyrənmə prosesində mürəkkəb situasiyalarda dili düzgün istifadə etmələrinə icazə verir [15, s.16-24].

Elen Vantye oyunun 3 aspektini vurğulayır:

Birinci aspekt həvəslə müşayiət olunan (nə isə qazanmağa, hansısa maneənin öhdəsindən gəlməyə həvəs) və naməlum hissədən ibarət olan (təsadüf, öncədən bilinməmə) oyun aspektidir. Çalışmalardan fərqli olaraq oyun, şagirdin yalnız dil bacarıqlarını deyil, həm də fərdi xüsusiyyətlərini üzə çıxarır.

İkinci aspekt oyunun dilçilik və koqnitiv aspektidir. Bu, kommunikativ və metalingvistik səriştələrin qazanılmasına səbəb olur.

Nəhayət, oyun özündə pragmatik, sosial və mədəni səriştələri birləşdirir ki, bu da sosial aspekt adlanır. Oyunun sosial aspekti dil sinfində öyrənənlərin kollektiv şəkildə işləməsinə şərait yaradır və bu, qrup işi adlanır [23, s.57].

Sınıf interaksionaları (qarşılıqlı fəaliyyət) işin təşkili formalarına görə, sinfin birgə işi, fərdi və ya şagirdləri qruplara bölməklə həyata keçirilə bilər.

Qrup işi. İnteraksiyanın qrup şəklində həyata keçirilməsinə kommunikativ yanaşma tərəfdarları dəstəkləyirdilər və bu orta məktəblərdə tədricən daha çox həyata keçirilməyə başladı.

Fransua Veys qeyd edir ki, qrup işi sinifdə dostluq işini möhkəmləndirir və ünsiyyəti asanlaşdırır. O, qrup işinin aşağıdakı müsbət təsirlərini də əlavə edir:

Praqmalinqvistik təsir: Sosial interaksiya zamanı şagirdin öz məqsədinə çatması, fikrini düzgün ifadə edə bilməsi üçün nitqini qurmağa kömək edir.

Psixoloji təsir: Qarşılıqlı stimulu və əlaqəni möhkəmləndirir.

Dinamik və birgə fəaliyyət göstərməyə təsir: İnsan tək fəaliyyət göstərəndə daha az motivasiyalı olur [24, s.12-13].

Fikrimizcə, qrup oyunlarının aşağıdakı səciyyəvi cəhətləri var:

- İştirakçıların fərqli və oxşar cəhətlərini müəyyən etmək
- Başqalarının fikirlərinə hörmətlə yanaşmağı öyrənmək

- Qrupa və qrup üzvlərinə kömək və etibar etmək
- Özünü qrup üzvlərinin gözü ilə qiymətləndirmək
- Əməkdaşlıq və empatiyanı inkişaf etdirmək

2.2. Dil sinfində oyundan istifadənin üstünlükləri

Bir daha xatırladaq ki, pedaqoji oyunlar aşağıdakı keyfiyyətlərə qadirdir:

- Sınıfdə autentik ünsiyyət mühiti yaradır;
- Dərslərin monotonluğunu aradan qaldırır, ənənəvi sərt pedaqoji münasibətləri sıradan çıxarır;
- Şagirdlərin müxtəlif rolları sınaqdan keçirə bilirlər;
- Hərəkət edərək danışırlar;
- Təhsili və sosiallaşmanı təbii vasitə kimi təqdim edir ;
- Diqqəti cəlb edir, mərkəzləşdirir və fəaliyyətə yönəldir ;
- Maraqlı, öyrənməyə ehtiyac hissini oyadır ;
- Təcrübə və stimulun gücləndirilməsinə xidmət edir ;
- Özünü sərbəst və spontan ifadə etmək meylini inkişaf etdirir ;
- Mənimşənmiş lüğət və struktur biliklərindən yeni və yaradıcı şəkildə istifadə etmək ;
- İmprovizasiya bacarığını inkişaf etdirmək ;
- Müəllim və şagirdlər arasında qarşılıqlı əlaqəni möhkəmləndirmək ;
- Şagirdlərin səhvlərinin dramatikləşdirmədən düzəldilməsinə səbəb olur ;
- Emosional gərginliyi azaldır ;
- Şagirdin yalnız dil bacarıqlarını deyil, həm də şəxsiyyətini göstərirlər ;
- Eyni zamanda pragmatik, sosial və mədəni səriştələrin inkişafına kömək edirlər.

Bununla belə bu üstünlüklər zəmanət altına alınmayıb. Oyun hər şeyə qadir deyil, onun müvəffəqiyyəti və ya müvəffəqiyyətsizliyinin böyük hissəsi müəllimdən asılıdır. Oyundan məqsədəuyğun şəkildə istifadə etmə müəllimin işidir. Bacarıqların (dil bacarıqlarının) mənimşənməyə və istifadə olunmağa ehtiyacı var.

2.3. Oyundan istifadə etməkdə yaranan çətinliklər

Hayde Silva oyun iştirakçılarını belə təsnif edir: müəllim-aparıcı və tələbə-oyunçular.

Hər bir sinifdə yüksək və orta səviyyəli şagirdlər var. Oyun onları qarşılaşdırmağa və hər bir şagirdə qələbə və ya məğlubiyyət hissini yaşatmağa qadirdir. Nəticədə hər tələbə qalib ola bilər.

Tələbə müəllimə tabe olmalıdır. Bununla belə, tələbə-oyunçu daha azaddır. O, şərhlərin izahını verə, oyunda öz strategiyasını seçə və hətta oynamaqdan imtina edə bilər. Hayde Silvanın fikrinə görə, şagirdlərə həmişə seçim vermək lazımdır, onlara oyunda xüsusi bir rol, hakim və ya şərhçi rolunu təklif etmək və ya oyundan kənar bir rol vermək olar.

Müəllim-aparıcı oyunu təklif edir, qaydaları şərh edir, dərsi təşkil edərək ona nəzarət edir. O, oyunçulara bir çox vasitələrlə kömək edir. O, lüğət ehtiyatında tələbələrə kömək edə, qaydaları aydınlaşdırır, uyğunsuzluqları mühakimə edə bilər.

Sərbəstliyin şagirdlər üçün yeni, istisna və cəlbəedici olmasına baxmayaraq, o, müəllimlər üçün təhlükəli və təhdidedicidir.

Bəzi müəllimlər var ki, sinifdə oyun keçirməyə cəsarət etmir. Müəllimlərin əksəriyyəti sinifdə mütəmadi olaraq oyun keçirməyə şübhə ilə yanaşırlar. Biz, Hayde Silva tərəfindən təsvir olunmuş 3 növ problematik və aktual hala toxunuruq.

İlk növbədə, hər şeyə qadir müəllim obrazını məhv etməkdən çəkinən müəllimlər var. Oyun vasitəsilə onların hakimiyyəti təhlükə altına alınır. Bununla belə, müəllimin statusu dəyişsə də, şagirdlər oyun qaydalarına əməl etməlidirlər və müəllimin mövqeyi daha güclü ola bilər- şagirdlər məcburi qaydaları çox vaxt daha məmnuniyyətlə qəbul edirlər. Bundan əlavə, müəllimlər oyunu dil sinfi üçün kifayət qədər ciddi hesab etmirlər. Bütün vasitələrin əsas məqsədi öyrəndiyin dildə ünsiyyət yaratmaqdır. Bu isə məcburi şəkildə həyata keçirilə bilməz.

İkinci hal, ondan ibarətdir ki, müəllimlər inanırlar ki, onlar oyun zamanı vaxt itirirlər. Oyun bir neçə dəqiqədən artıq davam etməməli və bununla belə, monoton

dərslük çalışmasından daha effektiv olmalıdır. Əgər oyun, ciddi, düzgün hazırlanıb və pedaqoji seansa uyğun şəkildə əlaqələndirilibsə onun töhfəsi yaxşı mənada təəccüblü ola bilər. Sınıfdə oyun keçirməyə vaxtı olmadığını etiraf edənlər, digər tapşırıqların effektivliyi və üstünlüklərini, hal-hazırda istifadə etdikləri vasitələri yenidən nəzərdən keçirməlidirlər.

Nəhayət, müəllimə mane olan səbəb onun oyun təcrübəsinin olmaması ola bilər.

Təşəbbüs çatışmazlığına baxmayaraq, oyun dünyasına daxil olmağa cəsarət etmək gərəkdir. Narazılıqları aradan qaldırmaq və tərəddüd edənləri inandırmaq üçün biz oyunun öyrənmədə rolunu, oyundan istifadənin üstünlüklərini və oyunun uğurlu alınmasının prinsiplərini göstərərək fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində oyunun əhəmiyyətli vasitə kimi təqdim edəcəyik.

Oyuna bəzən, təhsildən yayınmaya səbəb olan bir anlayış kimi yanaşılır. Bu gün də müəllimlərin əksəriyyəti oyundan müntəzəm şəkildə deyil, dərslük sonunda boş vaxt qalan zaman istifadə edirlər. Sınıfdə oyunun tətbiqi zamanı yaranan çətinlikləri 3 qrupa bölə bilərik:

- Pedaqoji kontekstlə bağlı çətinliklər:

Ənənəvi tədris metoduna uyğunlaşmış müəllimlər oyundan istifadənin şərtlərini həyata keçirməkdə çətinlik çəkirlər, oyundan istifadəni vaxt itkisi hesab edirlər, oyun bütün şagirdlərin diqqətini cəlb etməyə bilir, şagirdlərin oynamaq istədiyi oyun pedaqoji xarakterli olmaya bilir və s.

- İştirakçıların mövqeyinin dəyişməsi ilə bağlı çətinliklər:

Bəzən, oyunun qaydaları iştirakçıları ənənəvi, sıxıcı tədris qaydalarından kənara çıxmağa, daha müstəqil şəkildə iştirak etməyə məcbur edir, bəzi şagirdlər qrup şəklində keçirilən oyunlarda özünü ifadə etməkdən çəkinirlər, bəzi şagirdlər oyun qaydalarına görə oyunda iştirak etməkdən imtina edirlər.

- Texniki aspektlərlə bağlı çətinliklər:

Bəzən oyun sinfin ənənəvi təşkilinə xas olmayan materiallar tələb edir, şagirdlərin səs-küyünü idarə etmək mümkün olmur, müəllimin dərslük tədrisi zamanı

oyundan istifadə etmə təcrübəsi çatışmır və oyun zamanı həmin təcrübə azlığını büruzə verir.

2. 4. Oyunların məqsədəuyğun şəkildə istifadəsi

Müəllim oyunu həmişə resept kitabı kimi istifadə etməməlidir. Oyun özü işin dördüdə birini təşkil edir. O, təşkil etmə, həyata keçirilmə və nəticə ilə müşayiət olunur. Dil sinfi üçün oyunun bir sıra üstünlüklərini sadalamaq olar, lakin oyunun faydalı olması üçün müəllim bu üstünlükləri məqsədyönlü şəkildə istifadə edə bilməsi mütləqdir.

Oyunun hazırlanması. Oyun şərtlərini oxumaq və onları həyata keçirmək işin yalnız bir hissəsini təşkil edir. Oyunun yaradılması yalnız onun hazırlanmasından ibarət deyil. Bir sıra amilləri nəzərə alaraq, oyun tapşırıqlarını sinfin ehtiyaclara uyğunlaşdırmaq lazımdır. Müəllim oyunu seçmədən, yaratmadan əvvəl aşağıdakı vacib məsələlər üzərində düşünməlidir:

1. Oyunun obyekt, məqsədi nədir?
2. Oyunu hansı öyrənmə səviyyəsində istifadə etmək olar?
3. Tələbə hansı ilkin dil biliklərinə malik olmalıdır?
4. Oyuna hansı bacarıqlar daxildir?
5. Bu fəaliyyət öyrənmənin sonunda nə qazandırır?
6. Bu oyunu fərdi yoxsa qrup şəklində tətbiq etmək olar?
7. Bu tapşırıq hansı növə aiddir, yönəltmə tələb edir, açıq və ya sərbəst tapşırıqdır?
8. Dərsdə oyunu nə zaman təklif etmək olar?
9. Oyunu bu və ya digər versiyalarda bir neçə dəfə təklif etmək olarmı?
10. Oyun hansı hazırlıqları tələb edir?
11. Hansı təlimatları vermək lazımdır?
12. Oyun nə qədər davam edir?
13. Dil biliklərini nə zaman yoxlamaq lazımdır?
14. Oyun hansı materialları tələb edir?

15.Oyun zamanı sinifdə hansı tərtibat olmalıdır?

Oyunun sinfə gətirilməsi və təqdimatı. Oyun mövqeyi şagirdin oyunda iştirak etmək arzusundan irəli gəlir. Oyunu kəşf etmək sanki hədiyyə açmaq hissəsinə bənzəyir. Gözəl qutular və ya rənglənmiş çantalar oyunçuları məmnun edir.

Oyun mühiti yaradıldıqdan və tələbələr motivasiya edildikdən sonra, yalnız oyunu təqdim etmək, yəni onun necə və nə üçün həyata keçiriləcəyini izah etmək qalır. Müəllim qaydaları istər şifahi, istərsə də yazılı şəkildə təqdim edə bilər. Qaydaların şifahi təqdimatında onları sinifdə ucadan oxumaq olar. Əgər şagirdlər yazılı qaydalara öyrəşiblərsə və ya oyun mürəkkəbdirsə, onlar qaydaları əvvəlcə sakit səsle fərdi şəkildə oxuyub daha sonra birlikdə müzakirə edə bilərlər. Bəzən qısa bir ifadə geniş izahat tələb edə bilər.

Zərurətdən asılı olaraq, müəllim oyunun lüğət ehtiyatını təqdim edə bilər. Verilmiş tapşırığın seçimini əsaslandırmaq və pedaqoji məqsədini ifadə etmək nə üçün lazımdır. Oyuna başlamazdan əvvəl şagird, oyunun məqsədini, səriştəsini başa düşməlidir.

Oyunun gedişi. İstisna hallarda, müəllim oyunçu mövqeyində olur. O, daha çox oyunu canlandırır. Hayde Silva qeyd edir ki, müəllim materialların istifadə olunmasına, qrupun dinamikasına nəzarət edir, vaxt bölgüsünü idarə edir və oyunun qaydalarına əməl edilməsini yoxlayır. Müşahidəsi ərzində o, nəyin üzərində təkrar işləməyin və qrupla, yoxsa konkret bir şagirdlə işləmənin lazım olacağını, yəni tapşırığı mükəmməl yerinə yetirmək üçün hansı dəyişikliklərin edilməli olacağını müəyyənləşdirir [19, səh.39].

Şagirdlərin səhvlərinə gəldikdə isə müəllim onları qeyd etməli və oyunun nəticə hissəsində izah etməlidir. Bu, yalnız oyunun davamını anlama üçün maneə törədirmi və ya onun düzəldilməsi oyunun bir hissəsini təşkil edir. Müəllim xarici dildə kommunikasiyanı müdafiə edir və zəruri olarsa hər hansı bir sözdə şagirdlərə kömək edir. Bununla belə, ana dilindən istifadəni tamamilə aradan qaldırmaq olmur.

Fransua Veys (François Weiss) qeyd edir ki, “şagirdlərin xarici dili istifadə etmələri üçün möcüzəvi bir resept yoxdur”. O, şagirdlərin fransız dilini istifadə etməli olduqları halda öz aralarında razılığa gəlmələrini təklif edir[24, səh.11].

Razılaşma öyrənmə sazişinə müsbət təsir göstərsə, müəllim oyundan əvvəl onu xatırlatmalıdır.

Oyunun nəticəsi. Sonda qazananları qiymətləndirmək, nəticələri şərh etmək, mükafat varsa, onları paylaşmaq lazımdır.

Daha sonra pedaqoji yekun etmək lazımdır. Şagirdlər oyun sayəsində əldə etdikləri təəssüratları və biliklərini ifadə edirlər. Beləliklə, onlar vərdişlərin ötürülməsini möhkəmləndirirlər. Ümid etdiyimiz məqsədə nə dərəcədə nail olduğumuzu yoxlaya bilərik. Əks halda uğursuzluqların səbəbini təhlil etməliyik.

Nəhayət, oyun materialları səliqəli şəkildə yığılmalıdır ki, heç bir vəsait qarışıb itməsin.

Elen Vantiye (Hélène Vanthier) qeyd edir ki: “Dil sinfində oynamaq öyrənməyə həmişə zəmanət vermir” [23, səh.57]. O, təsdiq edir ki, oyunun tapşırığının onun formalaşdırıcı təsiri onun necə həyata keçirilməsindən asılıdır. Tədris-öyrənmə məqsədlərini və vəzifələrini dəqiq şəkildə müəyyən etmək, təklif olunan oyun nümunələri dəyişmək və çoxvariantlı mexanizm yaratmaq lazımdır [4, səh.58].

Uğurlu oyunun şərtləri. Julia M. Dubson (Julia M. Dubson) uğurlu oyunun 5 cəhətini qeyd edir:

-Heç bir hazırlıq tələb etmir və ya qısa hazırlıq tələb edir, qaydaları mürəkkəb olmur,

-Oynanılması asandır,

-Proqramda uyğun yer tutmaq üçün kifayət qədər qısaadır,

-Öyrənenləri əyləndirir (fənnin mənimsənilməsi səviyyəsində),

-Usandırıcı yazılı düzəlişlər tələb etmir [səh.107-108].

Müəllimlər üçün göstəricilər. Seçilmiş oyunun uğurlu olması üçün Julia M. Dubson müəllimlərə aşağıdakıları təklif edir:

- Oyunu incəliklə hazırlayın.

- Oyunu sinfə daxil etməzdən əvvəl sinfin diqqətini cəlb edin.

- Tələbələr kimi oyunda maksimum iştirak edin. Əks təqdirdə digər rollardan birini üzərinizə götürün (hakim, müşahidəçi və s.).

- Oyunun tələbələrin yaş və səviyyəsinə uyğun olduğundan əmin olun.
- Sınıf yorğun olanda və ya darıxanda ritmi dəyişmək üçün oyun keçirin.
- Qaydaları aydın və qısa şəkildə şərh edin. Oyuna başlamazdan əvvəl bütün şagirdlərin başa düşdüyündən əmin olun.
- Oyunu özünüz yönləndirin.
- Oyun qaydalarını müntəzəm şəkildə izləyin. Onlara əməl olunmasını ədalətlə yoxlayın.
- Şagirdlərin şəxsi reaksiyalarını müşahidə edin. Onları həmişə ruhlandırırırsızsa narazılığı və qeyri-məmnunluğu azalmış olursunuz.
- İştirakçıların sayı və biliklərinə əsasən bərabərləşdirilmiş qruplar yaratmağa cəhd edin. Komandaların tərkibini dəyişin.
- Əgər hər hansı bir oyun sinifdə müvəffəqiyyət qazanmırsa başqa oyun tapşırığına cəhd edin. Bir oyunu hamının sevməsi mümkün olmadığı üçün seçimdə diqqətli olun.
- Bununla bərabər, eyni oyunu sevilə belə tez-tez oynamayın. Əks halda o, cazibəsini itirə bilər.
- Sınıf darıxmağa başlamazdan əvvəl oyunu dayandırın.
- Nəhayət, oyunun bitməsinə və onun nəticəsi üçün ayrılmış vaxtı düzgün tənzimləyin [29, səh.108-109].

Bu kriteriyalar müəllim tərəfindən oyunun gedişində zaman baxımından nizamlana bilər və eynicinsli oyunlar müxtəlif yaş dövrlərində və fərqli məqsədlər üçün istifadə edilə bilər. İşin sonunda təqdim etdiyimiz oyunlar arasında da biz, uğurlu oyun anlayışındakı faktorları açmağa cəhd edirik.

EMPIRİK HİSSƏ

Nəzəri hissəni yazarkən dil dinfində oyuna həsr olunan bir sıra məsələlər aradan qaldırılıb. Bu hissə Respublikamızın orta məktəblərində fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində oyunların rolunu təhlil etməyə həsr olunur. Əvvəlcə tədqiqatımızın suallarını və onları hansı fərziyyələr əsasında formalaşdırdığımızı təqdim edirik. Tədqiqatın nəticələrini verməzdən və şərh etməzdən əvvəl onun metodologiyasını və vasitələrini təqdim edirik. Nəhayət fərziyyələri təsdiq edərək nəticə çıxarıyıq.

1. Fərziyyələrin formalaşması

1) Fransız dili dərslərində oyundan hansı dərəcədə istifadə edirlər?

Qeyd etmişdik ki, müəllimlərin əksəriyyəti sinifdə oyunun nizamlı olaraq istifadəsinə şübhə ilə yanaşırlar. Hesab edirik ki, oyunlardan həftədə bir dəfə istifadə etmə idealdır, lakin bu nəticəyə nail olmaq mümkün deyil. Fərz edirik ki, oyundan istifadə etmə orta hesabla ayda bir dəfədir.

2) Şagirdlər fransız dili dərslərində oyun oynamağı sevirlərmi?

Bəli, fransız dili dərslərində şagirdlər oyun oynamağı sevirlər.

3) Müəllimlərin oyundan istifadədən ehtiyatlanma hissi haradan irəli gəlir?

Müəllimə sinifdə oyun keçirməyə mane olan problematik və aktual səbəbləri sadalamışıq. Dil sinfində oyundan istifadəyə maneələr bunlardır: müəllimin diktatorluğunun və sinfə nəzarətinin itirilməsindən ehtiyat, vaxt və oyun təcrübəsinin çatışmazlığı.

4) Şagirdlər oyun zamanı bir-birinə və ya oyunun təşkilinə kömək etməyə hazırdırlarmı?

Düşünürük ki, şagirdlər oyun vasitəsi ilə məqsədə uyğun şəkildə kömək etməyə hazır olduqları halda müəllim onlara materialın hazırlığının bir hissəsini verə bilər.

2. Tədqiqatın metodologiyası

Respublikamızın orta məktəblərində fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində oyunun rolunu müəyyən etməzdən əvvəl müəllimlərə və şagirdlərə sorğu təqdim etdik. Belə ki, biri müəllimlər, digəri şagirdlər üçün olan iki anket yaratdıq. Müəllimlərin cavablarını şagirdlərinin cavabları ilə müqayisə etmək maraqlı oldu.

Doldurulması asan və sürətli olsun deyə şagirdlər üçün anketi azərbaycan dilində hazırladıq.

İki tip anket üzərində iş apardıq. Birincisi müəllimlər qrupundan ibarət seçilmiş anket. 35 müəllimə göndərilmiş sorğu nəticəsində 27 cavab aldıq.

İkinci anket şagirdlərin anketidir. Müəllimlərdən anketi şagirdlərə göndərmələrini xahiş etdik. Təsadüfi şəkildə hər sinifdən iki şagird seçdik. Daha sonra digər seçilmiş şagirdlərə sorğu ilə müraciət etdik.

Sorğuya 12-17 yaşlarında olan, həftədə 2-3 dəfə fransız dili dərsi keçən fransız dilini təxminən 3 ildən bəri öyrənən 42 şagirdin cavabı daxildir.

3. Sorğudan alınan cavabların təhlili

Bu tədqiqatın suallarına cavab vermək üçün nəticələri təqdim və təhlil edəcəyik.

Müəllimlərin oyundan ehtiyatı haradan irəli gəlir.

27 müəllimdən 19-u qeyd edir ki, onların oyun keçirməyə vaxtı yoxdur, 8-i qeyd edir ki, vəsaiti yoxdur, həmin 8 müəllimdən 5-i isə həm də qeyd edir ki, oyun təcrübəsi yoxdur. Heç bir müəllim oyundan istifadə etməməyi təhlükə kimi görmür. Nəhayət, heç bir müəllim düşünmür ki, fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində oyun əvəzolunmaz vasitədir və ya şagirdlər oyunu sevirlər.

8 müəllim material çatışmazlığının olmasını desə belə, bu həlledilməz problem deyil, oyun materiallarını şagirdlərin iştirakı ilə hazırlamaq olar.

1) Şagirdlər oyunun məqsəd uyğun şəkildə tətbiqinə köməyə hazırdırlarmı?

Çoxvariantlı qapalı suala şagirdlər belə cavab veriblər:

83% qeyd edir ki, onların məktəbi heç bir autentik materiala malik deyil.

10% qeyd edib ki, onların müəllimi oyunun istifadəsinə qarşıdır.

Yalnız 7% şagird oyunun məqsədəuyğun şəkildə keçirilməsində iştirak edir.

2) Hansı oyun növləri faydalıdır ?

Şagirdlər və müəllimlər arasında verilən cavablar müxtəlifdir. Müəllimlər lüğət oyunlarının vacibliyini qeyd etdiyi halda, şagirdlər onu arxa plana salıblar.

Nəticədə, fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində ən çox istifadə olunan oyunlar bunlardır : Qrammatika oyunları, lüğət oyunları, kontekstdə lüğət oyunları, fonetika və orfoqrafiya oyunları.

Müəllimlərə verdiyimiz suallar fransız dilində hazırlanıb. Şagirdlərə verilən suallar anlamı asanlaşdırmaq üçün azərbaycan dilində hazırlanıb. Anket çoxseçimli və açıq suallardan ibarətdir. Çoxseçimli suallarda variantlar arasından bir cavabı seçmək olar, açıq suallar isə sərbəst cavablar tələb edir.

Şagirdlərin anketi

1) Fransız dili dərslərini həftədə neçə dəfə keçirsiniz ?

Əksər məktəblərdə fransız dili dərsləri 45 dəqiqə olmaqla həftədə iki-üç dəfə keçirilir. Bu, müəllimin dərslərini yaxşı planlaşdırması üçün motivasiya ola bilər. Müəllim dərsləri daha motivasiyaedici etmək üçün ən azı həftədə bir dəfə oyundan istifadə edə bilər.

2) Dərslər necə keçirilir ?

Cavablar :

Müəllim şagirdlərin iştirakını nəzərə alır,

Müəllim şagirdlərin iştirakını nəzərə almır,

Müəllim şagirdlərin anlaması üçün mülayim danışır,

Müəllim daha sürətli danışır,

Müəllim dərsləri izah etmək üçün vaxtını tənzimləyir.

Cavablara əsasən demək olar ki, müəllim dili yaxşı tədris edir, dərsləri yaxşı izah etmək üçün vaxta nəzarət edir. Dərs müddətində müəllim və şagirdlər arasında interaksiya mövcud olur. Nəhayət, müəllim dərsləri sadəcə dildə izah edir və şagirdlərin anlamasını yaxşılaşdırır.

3) Dərs zamanı oyundan istifadə edirsinizmi ?

Cavab verənlər arasında 70% dərs zamanı oyundan istifadə etmədiyini 30% isə oyundan istifadə etdiyini deyir. Nəticə olaraq deyə bilərik ki, fransız dili dərslərində oyundan istifadə olunur. Lakin bu qədər istifadə etmə kifayət deyil.

1) Fransız dili (fransız dili xarici dil kimi) şagirdlər oyun oynamağı sevirlərmi?

Şagirdlərin 69 %i təsdiq cavabını, 31%i isə inkar cavabını verir.

2) Oyundan istifadə zamanı çətinliklərlə qarşılaşırsınız ?

Sınıfdə oyundan istifadə edənlərin 70% qeyd edir ki, çətinliklərlə qarşılaşırlar. Lakin 83% cavab verib ki, oyundan istifadə zamanı çətinliklərlə rastlaşmırlar. Bu nəticə onu göstərir ki, müəllimlər onu bacarırlar.

3) Oyundan istifadə zamanı hansı çətinliklərlə rastlaşırsınız ?

Müxtəlif cavablar verilmişdir :

Heç bir çətinliklə rastlaşmırıq,

Fikrimizi ifadə edə bilmirik,

Anlamaq çətindir,

Fikrimizi ifadə etmək üçün lüğət ehtiyatı çatmır,

Bəzən müəllimi başa düşmürük,

Müəllim tez-tez danışır, buna görə də onu başa düşmürük,

Oyun bizə nə keçdiyimizi xatırlamağa kömək edir.

Şagirdlərin cavablarına görə, bəziləri xarici dilin tədrisində oyundan istifadə zamanı çətinlik çəkirlər. Mövzunu anlamada problemlər olur.

Müəllimlər arasında keçirilən sorğu

1) Müəllimlərin oyundan ehtiyatı haradan irəli gəlir ?

27 müəllimdən 19-u qeyd edir ki, onların oyun keçirməyə vaxtı yoxdur, 8-i qeyd edir ki, vəsaiti yoxdur, 5-i isə qeyd edir ki, oyun təcrübəsi yoxdur. Digər 6 nəfər heç bir cavabı seçməyib. Heç bir müəllim oyundan istifadə etməməyi təhlükə kimi görmür. Nəhayət, heç bir müəllim düşünmür ki, fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində oyun əvəzolunmaz vasitədir və ya şagirdlər oyunu sevirlər.

8 müəllim material çatışmazlığının olmasını desə belə, bu həlledilməz problem

deyil, oyun materiallarını şagirdlərin iştirakı ilə hazırlamaq olar.

2) Dil sinfində oyundan istifadə zamanı çətinliklərlə qarşılaşırsız mı ?

Cavab verən müəllimlərdən 74% dil sinfində oyunun tətbiqi zamanı müxtəlif çətinliklərlə qarşılaşdıqlarını qeyd ediblər. Digər 26% isə heç bir çətinliklə qarşılaşmadıqlarını qeyd ediblər.

3) Oyunlardan pedaqoji vasitə kimi istifadə ilə məqsədinizə nail olursunuzmu ?

Cavab verənlərin hamısı oyundan faydalandıqlarını bildiriblər. Oyundan istifadə zamanı müəllim və şagirdlərin bir sıra çətinliklərlə qarşılaşmasını nəzərə alaraq aşağıdakıları məsləhət görürük :

Dil səriştəsini yaxşılaşdırmaq lazımdır

Pedaqoji vasitə kimi interaktiv metoddan istifadə etmək lazımdır

Müəllimin şagirdlərinə qarşı səbirli olması lazımdır

Müəllimlər dərs zamanı şagirdlərin oyuna qarşı marağını artırmalıdırlar.

Dili tədris etmək üçün müxtəlif strategiyalar istifadə olunmalıdır.

Müəllim sinifdəki hər bir şagirdə vaxt ayırmalıdır.

Müəllim şagirdləri motivasiya etmək üçün müxtəlif zəruri vasitələrə malik olmalıdır.

Müəllim dərsin aydın izahatı üçün vaxtını düzgün bölə bilməlidir.

Müəllim ehtiyac olduqda şagirdlərə məsləhət verməlidir.

Aparılan eksperimentlərdən sonra ümumiləşdirmələr xarici dilin tədris edildiyi siniflərdə oyundan istifadə edildiyini demək imkanı verir. Lakin, burada şagirdlər və müəllimlər arasında müxtəlif problemlərin olduğu diqqəti cəlb edir. Düşünürük ki, bu problemləri aradan qaldırmaq üçün müəllim və tələbələr arasında ortaq qərarlar qəbul etmək lazımdır. Yəni, müəllim oyun qruplarını təşkil edən zaman şagirdlərin bilik, maraq, yaş psixoloji, linqvistik bacarıqlarını və vərdiş edilmiş meyllərini daha uğurlu (Dubsonun fikirləri) oyunlara ön plana çəkməlidir. Oyun, təkcə sinfin intellektual bacarıqlarını deyil, eyni zamanda dil səriştələrinin daha sadə və kompleksiz gerçəkləşdirilməsinə təkan verən vasitədir. Bu baxımdan, müəllimlər minimum həftədə bir dəfə və ya ayda iki-üç dəfə (dərsə ayrılan vaxtdan asılı olaraq) dərsdə

oyunlar təşkil edə bilərlər. Dərs saatının düzgün bölünməsi və təşkili məqsədi ilə oyunlar 5-7, 10-15 dəqiqəyə qədər zaman ala bilər. Orta məktəblərdə dərs saatına ayrılan zamanın 45 dəqiqə olması bəzən müəllimləri qorxudur. Amma 10-15 dəqiqəlik oyun müəllim tərəfindən elə qurulmalıdır ki, məhz mənimsəmə, anlama, möhkəmləndirmə, izahat və s. pedaqoji, metodik faktorlara ciddi nəzarət edilməlidir.

Oyunların təşkilinin səmərəli olması üçün müəllim İKT-dən istifadəyə də vaxt ayırmalıdır. Bu zaman o, internetdən istifadə edərək qaydaların, lüğətin, fonetikanın və digər bölmələrin müxtəlif səviyyəli materiallarını özündə əks etdirən kiçik səhnələri, sinifdə nümayiş etdirə bilər və bunlar həm vizual baxımdan əhəmiyyət kəsb edə, həm də inandırma rolunu oynayar.

PRAKTİK HİSSƏ

1-ci pedaqoji vərəq: Təqdimat oyunu

Tapşırığın mövzusu : Özünüzü təqdim edin !

Xüsusi məqsədlər :

- Kommunikativ səriştəni inkişaf etdirmək
- əməkdaşlığı öyrətmək və inkişaf etdirmək
- özünü təqdim etməyi öyrənmək
- yaddaşı məşq etdirmək
- sinif yoldaşlarını daha yaxşı tanıtmaq

Səviyyə: əsasən 1-5-ci siniflər üçün

Publika: şagirdlər

Müddət: təxmini 10-15 dəqiqə

Material, vasitə: şar

Sinfin düzülüşü: dairəvi şəkildə düzülmüş stullar

Gedişat:

İlk növbədə: Müəllim, şagirdlərlə stulları dairəvi şəkildə düzür və sonra şagirdlər əyləşirlər. Daha sonra, müəllim oyuna başlamalı olan bir şagird seçir, kimin başlamasını seçmək üçün üsullar müxtəlifdir – burada “comptine dən (comptine- (uşaq) sayma, sadalama (kimə xüsusi rol veriləcəyini təyin edən uşaq oyunu) istifadə olunur.

İkinci: Bu oyunun əsasını özünü təqdim etməyi öyrənmək, yəni şagirdin öz adını, nə ilə məşğul olmağı sevdiyini və s. demək təşkil edir. Məsələn: Je m'appelle Christian et j'aime faire du sport. Mənim adım Kristiandır. Mən idmanla məşğul olmağı sevirəm. Daha sonra digər bir şagird özünü təqdim etməyə başlayır. Bu, bütün şagirdlər bir-birini əvəz edərək özünü təqdim edənə qədər davam edir. Zəruri hallarda müəllim şagirdin tələffüz səhvlərinə düzəliş edir.

Üçüncü : Şagirdlər bir-birini əvəz edərkən, müəllim şarı götürür, bir şagirdin adını səsləndirir və şarı həmin şagirdə tərəf yönəldir. Sonra, bu şagird digər bir adı

sösləndirir və şarı həmin ada malik olan şəxsə istiqamətləndirir. Beləliklə, hər kəs öz növbəsində davam edir. Bu, özünü təqdim etməyə həsr olunmuş asan oyun tapşırığıdır.

Düzəliş: Heç bir

Şəxsi qeydlərim, şərhlərim:

Bu tapşırıq müxtəlif formalarda dəyişdirilə bilər, başqasını təqdim etməyə yönləndirilə bilər. Əgər hava yaxşıdırsa, oyun məktəbin həyətində də keçirilə bilər. Bu zaman şagirdlərin şəxsi təşəbbüslərini əsas götürərək oyunun vaxtını tənəffüz ilə birləşdirə bilərik. Bu zaman oyuna ayrılan vaxt 10-15 dəqiqə ola bilər.

Bu tapşırığın köməyi ilə şagirdlər kommunikativ səriştələrini və özlərini təqdim etmə tərzini inkişaf etdirirlər və həmçinin sinif yoldaşlarına aid yeni nə isə öyrənmiş olurlar.

Orta ümumtəhsil məktəblərinin ibtidai sinifləri üçün yazılmış fransız dili dərsliklərinin ilk dərsləri üzərində bunu tətbiq etmək olar. Bu mövzuların kommunikativ məqsədlərinə salamlaşmaq, özünü təqdim etmək, yoldaşlarını təqdim etmək, sağollaşmaq və s. aiddir.

Oyunun keçirilməsi-ümumilikdə təqdimat üçün aşağıdakı lüğət ehtiyatını təqdim etmək olar : bonjour, salut, ça va ?, moi, je suis... s'appeler, se présenter,

Les chiffres : 0-10;

Les adjectifs de nationalité :

azerbaidjanais-azerbaidjanaise

français-française

anglais-anglaise

russe-russe

turc-turque etc.

Les mots d'interrogation où? d'où ? etc.

Eyni zamanda aşağıdakı qrammatik qaydaları təqdim etmək lazımdır :

Vurğusuz şəxs əvəzlilikləri :je, tu, il, elle, nous, vous, ils, elles.

Vurğulu şəxs əvəzlilikləri : moi, toi, lui, elle, nous, vous, eux, elles.

S'appeler-adlanmaq felinin xəbər şəklinin indiki zamanında şəxslərə görə təsrifi:

Je m'appelle

Tu t'appelles

Il s'appelle

Elle s'appelle...

Etre-olmaq felinin təsrifi

Je suis Nous sommes

Tu es Vous êtes

Il est Ils sont

Elle est Elles sont

Avoir-malik olmaq felinin təsrifi

J'ai Nous avons

Tu as Vous avez

Il a Ils ont

Elle a Elles ont

Prénom + est+nationalité- milliyyətin ifadə olunması

Raouf est azerbaidjanais.

Amina est azerbaidjanaise.

Milliyyət bildirən sifətlərin qadın və kişi cins kateqoriyasına mənsub olması.

Qui est-ce sual sözü.

C'est +le nom

C'est Cécile. Bu Sesildir.

Bu hissədə fonetika bəhsinə aid olan sual sözlərinin intonasiyası və s. Üzərində işləmək olar.

Bu oyunun icrası zamanı şagirdlər dilin müxtəlif bölmələri üzrə mövcud bilik və bacarıqlarını nümayiş etdirə bilərlər və həmçinin yenilərini əxz edə bilərlər.

2-ci pedaqoji vərəq: Yaddaş oyunu

Tapşırığın mövzusu:Feli bağlama (gérondif)

Pedaqoji məqsədlər:

- feli bağlama (gérondif) üzərində işləmək
- əməkdaşlığı öyrətmək
- yaddaşı məşq etdirmək

Səviyyə: Əsasən yuxarı siniflər üçün

Publika: şagirdlər

Müddət: maksimum 10 dəqiqə

Material, vasitə: seçilmiş fellərin məsdər (infinitif) və feli bağlaması (gérondif) yazılmış iki rəngli kartlar-məsdər yaşıl rəngli, feli bağlama sarı rəngli kartlara yazılır.

Sinfin düzülüşü: adi

Gediş:

Müəlim cütlərə ayrılmış şagirdlərə üz tərəfi stolun üzərinə əks qoyulmuş kartları paylayır. Hər cüt məsdər yazılan beş kart, feli bağlama yazılan beş kart götürür. Sonra, şagirdlər onları qarışdırırlar, daha sonra onlar uyğun kartları əldə etməlidirlər. Qayda yaddaş oyununa əsaslanır, bu, o deməkdir ki, hər oyunçu öz növbəsində öz seçdiyi iki kartı qaytarmalıdır; iki eyni kartı kəşf edəndə onları toplayır, saxlayır və davam edirlər; əgər kartlar eyni deyilsə, onları üzəri örtülü şəkildə öz yerinə qaytarırlar- növbə qarşı tərəfdə olur; oyun, bütün cüt kartlar açıldıqdan və toplandıqdan sonra bitir.

Düzəliş : Şifahi şəkildə eşitdiyini lövhədə düzgün yazılı formada yazma.

Şəxsi qeydlərim, şərhlərim:

Bu tapşırıq şagirdlər üçün çox sadədir. Bununla belə, tapşırığı dəyişmək olar. Məsələn : fransız dilində olan feli bağlamalara azərbaycan dilində tərcümə əlavə edərək. Bu tapşırığı həm də məqsədinə, şagirdlərin səviyyəsinə, dərsin mövzusunə və ya işlənməli, təkrarlanmalı və ya öyrənilməli olan lüğət ehtiyatına görə dəyişmək

mümkündür. Qeyd etmək yerinə düşər ki, şagirdlər mövzunu və üzərində işlənilməli olan lüğət ehtiyatını yaxşı bilməlidirlər.

Tapşırığın düzəlişi:

Çalışma: Vərəqlərin hissələrini elə birləşdirin ki, feli bağlamada olan fel düzgün məsdərə uyğun gəlsin. Bu fel formaları rənglənmiş hissələrlə kəsilib.

ALLER	EN ALLANT	NETTOYER	EN NETTOYANT
APPRENDRE	EN APPRENANT	OUVRIR	EN OUVRANT
S'ASSEOIR	S'EN ASSEYANT	PARAÎTRE	EN PARAISSANT
ATTENDRE	EN ATTENDANT	PARLER	EN PALANT
AVOIR	EN AYANT	PARTIR	EN PARTANT
BOIRE	EN BUVANT	PAYER	EN PAYANT
COMMENCER	EN COMMENÇANT	PENSER	EN PENSANT
COMPRENDRE	EN COMPRENANT	POUVOIR	EN POUVANT
CONCLURE	EN COCLUANT	PRENDRE	EN PRENANT
CONNAÎTRE	EN CONNAISSANT	PRODUIRE	EN PRODUISANT
CROIRE	EN CROYANT	RANGER	EN RANGEANT
DÉCOUVRIR	EN DÉCOUVRANT	RECEVOIR	EN RECEVANT

DEVENIR	EN DEVENANT	RÉSOUNDRE	EN RÉSOLVANT
DEVOIR	EN DEVANT	RIRE	EN RIANANT
DIRE	EN DISANT	RONFLER	EN RONFLANT
DORMIR	EN DORMANT	SALUER	EN SALUANT
ENVOYER	EN ENVOYANT	SAVOIR	EN SACHANT
ÊTRE	EN ÉTANT	SERVIR	EN SERVANT
FAIRE	EN FAISANT	SORTIR	EN SORTANT
FINIR	EN FINISSANT	SOURIRE	EN SOURIANANT
GAGNER	EN GAGNANT	TENIR	EN TENANT
JETER	EN JETANT	TRADUIRE	EN TRADUISANT
LIRE	EN LISANT	VALOIR	EN VALANT
MANGER	EN MANGEANT	VENIR	EN VENANT
METTRE	EN METTANT	VOIR	EN VOYANT
NAGER	EN NAGEANT	VOULOIR	EN VOULANT

Oyun nümunəsini feli bağlama mövzusunı keçərkən tətbiq etmək olar. Əvvəlcə feli bağlamanın düzəldilmə qaydasını izah etmək lazımdır. Fransız dilində feli bağlamanı (gérondif) düzəltmək üçün indiki zamanı ifadə edən feli sifətə en şəkilçisini artırmaq lazımdır. Məsələn: lire-oxumaq felinin indiki zaman feli sifət forması lisant.dır. Bu yuxarı sinif şagirdlərinə tətbiq etmək yaxşı olar. Çünki feli bağlamanın düzəlməsini bilmək üçün, əvvəlcə felin şəxslı və şəxssız formalarını tanımaq, eləcə də felin participe présent formasının düzəlməsini bilmək lazımdır.

Bu oyunun digər vacib məqamı onunla əlaqədardır ki, şagirdlər felin digər təsriflənməyən formalarını tanımalıdırlar və “gérondif” lə (feli bağlama) “participle présent”-ı (feli sifətin indiki zaman forması) qarışdırmamalıdırlar.

Bu oyun məqsədə müvafiq olaraq müxtəlif siniflərdə mərhələli şəkildə aparıla bilər. 6-7-ci siniflərdə tanıtıcı, seçici və qrammatikada feli öyrətmək məqsədlərini daşdığı halda, 8-11-ci siniflərdə sintaktik aspektdən, cümlə üzvləri, mürəkkəb cümlə və s. nöqteyi nəzərdən tətbiq edilə bilər.

3-cü pedaqoji vərəq: Leksik oyun (orfoqrafiya üzərində)

Tapşırığın mövzusu: Hərflər səhv düzülüşdə

Pedaqoji məqsədlər:

- lüğət ehtiyatı üzərində işləmək
- şəhər və ölkə adlarının lüğət ehtiyatı üzərində işləmək
- fərdi şəkildə işləmək bacarığını inkişaf etdirmək
- görmə yaddaşının möhkəmləndirilməsi

Səviyyə : sinfin səviyyəsinə uyğunlaşdırılmalıdır.

Publika : şagirdlər

Müddət : 5-10 dəqiqə

Material, vasitə : ölkə və şəhər adlarının hərflərinin səhv düzülüşdə olduğu bir vərəq və həmin sözlərin hərflərinin düzülüşünün düzgün olduğu digər bir vərəq. Ölkə və şəhərləri xarakterizə edən simvollarından da istifadə etmək olar. Məsələn Eyfel qülləsi, kruasan-Paris.

Sinfin düzülüşü : adi

Gedişat :

Müəllim şagirdlərə vərəqləri paylayır. Şagirdlərin üzərinə uyğun gələn sözləri müəyyən etmək və düzgün formada yazmaq düşür. Daha sonra kollektiv düzəliş və şagirdlərin qiymətləndirməsi prosesi reallaşdırılır.

Düzəliş : Birlikdə və şifahi şəkildə olur.

Şəxsi qeydlərim, şərhlərim:

Bu tapşırıq nəyin üzərində işləmək lazım olduğundan asılı olaraq müxtəlif tərzlərdə dəyişdirilə bilər. Məsələn : Rənglərin, geyimlərin, ərzaq məhsullarının, meyvə və tərəvəzlərin, ağac və güllərin, heyvanların, rəqəmlərin və s. adlarını ifadə

edən təsnifat qruplarını ifadə etmək üçün. Bu tapşırıq həm də şagirdlərin səviyyəsinə uyğun dəyişdirilə bilər. Lakin sözlər şagirdlərə tanış olmalıdır.

Tapşırığa düzəliş:

Çalışma 1: Şəhər və ölkə adlarının hərfləri nizamsız şəkildə verilib. Hansı sözün nəzərdə tutulduğunu müəyyən edin və onu düzgün formada yazın.

Les noms de pays :	Les noms de villes) :
(EBLIGUEQ) BELGIQUE	(ARISP) PARIS
(AMELLAENG) ALLEMAGNE	(GARUPE) PRAGUE
(EPGANSEN) ESPAGNE	(NYLO) LYON
(NEDGAR-EBRATNGE)	(RUXLMEOGBU)
(UXLMEOBUGR) LUXEMBOURG	(EMALILESR) MARSEILLE
(TIAELI) ITALIE	(SEBRT) BREST
(APSY-ASB) PAYS-BAS	(RUTSASBOGR)
(ARFECN) FRANCE	(BERODUAX) BORDEAUX
(USISES) SUISSE	(INEC) NICE

Çalışma 2: Aşağıdakı sözlərin hərfləri nizamsız şəkildə verilib. Hansı sözün nəzərdə tutulduğunu müəyyən edin və uyğun artıqlı (zəruridirsə) əlavə edərək sözü düzgün formada yazın.

(EFMEM) LA FEMME	(APTALEBH) L'ALPHABET
(ONJORBU) BONJOUR	(ÇAGORN) LE GARÇON
(EMOHM) L'HOMME	(ACHTÂCEU) LE CHÂTEAU
(ERM) LA MER	(ÉUNOJRE) LA JOURNÉE
(LITEANI) ITALIEN	(ÉSDOLÉ) DÉSOLE
(ACHÉNETNE) ENCHANTÉE	(EROSC) LA CORSE

(EBLIGUEQ) LA BELGIQUE	(OBNEMR) LE NOMBRE
------------------------	--------------------

Bu oyun nümunəsini şəhər və ölkə adlarının qarşısında artiklların necə işlənməsini və ya işlənməməsi qaydasını keçərkən tətbiq etmək mümkündür. Sözü mövzuna keçid etmək üçün artikl mövzunu bilmək şərtidir. Ölkə adları müəyyən artikllardan (le, la, les) biri ilə işlənir. Lakin, bəzi istisnalar da mövcuddur : Israel. Sonu e ilə bitən ölkə adlarının qarşısında la-qadıncınsli artikl, e hərfindən başqa digər müxtəlif sonluqlarla bitən ölkə adlarının qarşısında isə le kişicinsli artikl işlədilir. Məsələn: La France, Le Portugal. Ölkə adı sait səslə başlayarsa, tələffüzdə problem yaranmaması üçün qarşısındakı le və ya la artikl 1' (article élide) ilə əvəz edilir.

Əslində orfoqrafiyanın yoxlanılmasına xidmət edən bu oyun növü dilin digər sahələrini də yoxlamağa kömək göstərir. Bu zaman şagirdlərdə müxtəlif sahələr üzrə biliklərinin və bacarıqların inteqrasiya etdirilməsi bacarığı aşılanır.

Bu oyun nümunəsinə iki variantlı əvəzetmə oyununu da əlavə etmək olar.

1-ci variant

- 1.Hər hansı bir sözlə başlayırıq; məsələn, mari (ər).
2. Başqa bir söz düzəltmək üçün sözün bir hərfini dəyişirik. Digər hərflər olduğu kimi qalır.
3. Eyni zamanda yalnız bir hərfi dəyişə bilərik.

Verilən sözlər :

MARI

PARI

PART

PORT

PONT

VONT

VOIT

VOIX

2-ci variant

1. Hər hansı bir sözlə başlayırıq ;
2. Yeni bir söz düzəltmək üçün bir hərfi dəyişirik ;Changer une lettre de ce mot
3. Bir hərfi dəyişə, eləcə də hərflərin düzgün sırasını dəyişə bilərik.

MARI**RAME****PARÉ****PAIR****IRAI****AGIR****GRAS****RAGE****LA ROUE DES MOTS. SÖZLƏRİN DAİRƏ ÜZRƏ DÜZÜLÜŞÜ****Asan versiya**

Düzülmüş hərflərə görə, sözləri uyğun gələn dairələrə yazırıq.

Verilən sözlər

TRES (très) SEAU RELU VERT USEE (usée)

TEAM AUTO AMER JOUE PATE (pâte)

Çətin versiya

Ümumi təsnifat sözlərinə əsasən, hansı sözün uyğun gəldiyini müəyyən edib dairələrə yazırıq.

Verilən sözlər :

1. une couleur - VERT
2. une partie du visage - JOUE

3. une voiture -AUTO
4. un contenant - SEAU
5. de la nourriture - PATE
6. lu une autre fois - RELU
7. pas neuf - USEE
8. beaucoup -TRES
9. un goût désagréable -AMER
10. une équipe en anglais– TEAM

Bu oyun tapşırığı şagirdlərin leksik bazasının və əqli hücumunun inkişafına yönəlib.

4-cü pedaqoji vərəq: Ümumi bilik və dünyagörüş oyunları (sivilizasiya)

Tapşırığın mövzusu : Fransanın xəritəsi

Pedaqoji məqsədlər :

- Fransanın coğrafiyası ilə tanışlıq
- Fransa haqqında ilkin zəruri məlumatlar
- Fransız mədəniyyəti (simvollar, mətbəx, qonaqətmə və s.)
- Danışmaq təcrübəsi, özünü fransızca ifadə etmə
- Sözləri çalışmaları

Səviyyə : Sinfin səviyyəsinə uyğunlaşdırılmalıdır.

Publika : şagirdlər

Müddət : 5-7 və ya 10-15 dəqiqə

Material, vasitə : Fransanın xəritəsi hissələrə bölünmüş şəkildə– puzzle oyunu kimi, açar sözlər qeyd olunmuş vərəqlər.

Sinfin düzülüşü: adi

Gedişat:

İlk növbədə : Şagirdlər Fransanın hissələrdən ibarət olan xəritəsini əldə edirlər və sonra bu hissələri pазlın hissələrini birləşdirdikləri kimi birləşdirməlidirlər. Bu pазlın hissələrini birləşdirərkən şagirdlər Fransa haqqında bildiklərini yada salmağa çalışmalıdırlar.

İkinci : Şagirdlər Fransaya, onun şəhərlərinə və regionlarına həsr olunmuş suallara cavab verirlər-bu o deməkdir ki, artıq onlar Fransanın bəzi regionlarını və şəhərlərini tanıyırlar.

Üçüncü : Fransanın xəritəsinin köməyi ilə, Fransaya qonşu olan ölkələr haqqında biliklərini yada salırlar və bu ölkələrlə bağlı sözləri çalışma üzərində işlədirlər.

Düzəliş : Şifahi diskussiya

Şəxsi şərhərim, qeydlərim :

Qeyd etmək istəyirəm ki, qrup işi ərzində, şagirdlər daha şəndirlər, öz aralarında daha çox danışırlar və diqqətlərini mövzuya yönəltmək çətindir. Bununla belə, sinifdə bu tapşırığı Fransa ilə ilk dəfə tanış olan başlanğıc səviyyəli öyrənənlər üçün, onların öyrəndiyi biliklərini zənginləşdirmək üçün və ya yoxlamaq üçün yaxşıdır. Bu tapşırıqda şagirdlərin biliklərini zənginləşdirməsi üçün Avropanın və ya Dünyanın xəritəsini də istifadə etmək olar (çaylara, dağlara, dənizlərə, ölkələrə və şəhərlərə və s. həsr olunan).

Tapşırığa düzəliş:

Çalışma 1: Fransanın hissələrinin bölünmüş xəritəsini pазlın hissələrini birləşdirdiyiniz kimi birləşdirin. (Şagirdlər hissələrə bölünmüş bu xəritəni əvvəlcədən götürürlər). Hissələri birləşdirərkən Fransa haqqında bütün bildiklərinizi yada salmağa cəhd edin.



Bu fransız şəhərlərini tanıyırıq: Paris, Lille, Nice, Marseille, Strasbourg, Rouan, Reims, Crécy, Dijon, Saint-Tropez, etc...

Fransanın bu regionlarını tanıyırıq: Bretagne, Champagne, Alsace, Provence, Bourgogne, Normandie, etc...

Çalışma 3: Hansı ölkələr Fransa ilə qonşudurlar ? Onları uyğun sözlüklərlə birlikdə sadalamağa cəhd edin.

Fransa ilə qonşu olan beş ölkə var: Belçika- la Belgique – en/de Belgique, Almaniya - l'Allemagne – en/d'Allemagne, İsveçrə-la Suisse – en/de Suisse, İtaliya- l'Italie – en/d'Italie, İspaniya l'Espagne – en/d'Espagne və Luksemburq - le Luxembourg – au/du Luxembourg

Bu oyun nümunəsini müqayisə olunan iki ölkənin ədəbiyyatı, təhsil sistemi, dəb tərzini, mətbəxinə və s. tətbiq edərək də təşkil etmək olar.

Bu oyun nümunəsini ümumtəhsil orta məktəblərinin bütün sinifləri üçün yazılmış fransız dili dərsliklərinin sivilizasiya bölməsində mövzulara uyğun tətbiq etmək mümkündür. Sivilizasiya bölməsində Azərbaycan və Fransa mədəniyyətinə aid dəyərli nümunələr verilir, hər iki ölkənin mədəniyyəti qarşılaşdırılır.

**Azərbaycan Respublikası orta ümumtəhsil məktəblərinin müxtəlif sinfləri
üçün yazılmış dərsliklərindən götürülmüş oyun nümunələri**

Birlikdə mahnı oxumaq

Chantons ensemble

Mon copain Sebastien aime la bagarre

Gare, gare, gare.

Mon copain Sebastien

Aime la bagarre avec ses deux poings.

Mon papa Jean François répare la voiture.

Dur, dur, dur.

Mon papa Jean François

Répare la voiture ça fait mal aux doigts.

Ma marraine Marjolaine, quand elle se parfume

Fume, fume, fume.

Ma marraine Marjolaine

Quand elle se parfume ça sent bon le miel.

Et le matin, quand je suis bien,

Je chante à tue-tête

Pouët, pouët, pouët.[3, s.25].

Et le soir, dans le noir,

Je fais des chansons petit patapon.

Oxumağa başlamazdan əvvəl, mahnının mətni üzərində işləmək lazımdır.

Bunun üçün:

1. Mənsubiyyət ifadə edən sözləri-mənsubiyyət əvəzliliklərini seçmək lazımdır:

- Mon copain Sébastien
- Mon papa Jean-François
- Ma marraine Marjolaine

2. Naməlum sözləri seçmək lazımdır:

- Isimlər: la bagarre, le poing, la voiture, le doigt, le miel, un patapon
- Fəllər: aimer, réparer, se parfumer, être, chanter
- İfadələr: aimer la bagarre, réparer la voiture, faire mal aux doigts, sentir bon, être bien, chanter à tue-tête, faire des chansons .

Sözləri və ifadələri ana dilinə tərcümə etmək lazımdır. Daha sonra şəri oxumaq və tərcümə etmək lazımdır. Mahnını şagirdlərə oxutdurmaq lazımdır. Bu hazırlığın sonunda mahnını birlikdə oxumaq olar.

3. Şagirdlərin düzgün tələffüzə meyl etdirməsi məqsədi ilə mahnının mətni üzərində oxu çalışmalarına müvafiq qafiyələrin seçilməsi, açıq-qapalı səslər və hecalar və s.tipdə işlər görmək olar.

4. Mahnının məzmununun başa düşülməsini yoxlamaq üçün personajların , onların fəaliyyətlərinin , xarakterlərini göstərən söz və ifadələri seçmək olar. Bu zaman şagirdlər mümkün qədər lüğət ehtiyatlarını göstərməyə çalışacaqlar.

Sınıfdə müsbət əhval-ruhiyyə yaratmaq üçün bu mahnını hər dərsin əvvəlində oxumaq olar.

Əgər şagirdlər səhvə yol verirlərsə, mahnını təkrar olaraq bir neçə dəfə oxutdurmaq olar.

Ümumi dünyagörüşünün yoxlanılmasına yönəlmiş oyunlar:

Müxtəlif sahələrə aid müəlliflərin adı olan kartlar düzəldin, onları stolun üstünə qoyun. Hər kəs bir kart götürür. Adların əlifba sırasına uyğun kartları düzün. Əlifbanın və leksikoqrafik aspektdən söz daxilində hərflərin düzgün düzülüşünü yoxlamaq məqsədili iş aparmaq olar və həm də həmin şəxsiyyətlərlə əlaqədar bilik və informasiyaların paylaşılmasına yönəldilmiş oyundur.

Müxtəlif məşhur şəxsiyyətlərin şəkillərini stolun üzərinə qoyun. İki şagird lövhəyə çıxır və ada uyğungələn portreti göstərir. Məsələn: Victor Hugo, Alexandre Dumas, George Sand, Mirza Fatali Akhoundov, Khourchoud Banou Natavan, Samed Vourgun[5, s.72].

Bu oyunda həm tanıma vizual, həm də bilik aspektindən yoxlanıla bilər. Bu çalışmalarda həm də mərhələli iş qurmaq olar. Bu zaman şagirdlərin yaş və bilik səviyyəsini də nəzərə almaq lazımdır.

Atalar sözüne uyğun oyun:

Verilən atalar sözlərini bir vərəqə qeyd edin və onlara uyğun şəkil çəkərək təsvir edin.

A bon chat, bon rat.

Daş qayaya rast gəlib.

Quand le chat n'est pas là, les souris dansent.

Pişik olmayan yerdə siçanlar baş qaldırır.

La nuit, tous les chats sont gris.

Gecə qara, cücə qara.

Les chiens aboient, la caravane passe.

İt hürər, karvan keçər.

Connais- toi toi-même !

Özün özünü tanı. Özünü dərk etməyən şəxs ətrafdakıları da anlamaz.

Pas de nouvelles, bonnes nouvelles.

Xəbərin olmamağı yaxşı xəbərdir.

Jamais deux sans trois.

Su gəldiyi arxa bir də gələr.

Bu oyun şagirdlərin kreativ bacarıqları ilə yanaşı dil bacarıqlarını da önə çəkir. Çünki bu oyunda frazeologizmlər və linqvokultural aspektlərin rolu böyükdür.

Rol oyunlarına dair dialoqlar :

Vêtements, couleurs (geyimlər, rənglər)

İki nəfərin geyim almağa ehtiyacı var. Onlar rəng və ölçü seçiminə görə satıcı ilə dialoq qururlar:

Acheteur : Bonjour !

Vendeur : Bonjour, Madame. Qu'est-ce que... qu'est-ce que vous cherchez ?

Acheteur : Je voudrais un nouveau pantalon.

Vendeur : Quel pantalon vous désirez ?

Acheteur : Je veux un pantalon mi-long.

Vendeur : Et quelle couleur ?

Acheteur : *Blue* ou rose.

Vendeur : Je suis désolé, nous *n'avons* un pantalon rose mais nous avons un pantalon violet.

Acheteur : Non, je déteste le violet. Bleu, c'est OK !

Vendeur : Quelle est votre taille ?

Acheteur : Hm... 30... Un, deux, trois, sept... huit. 38.

Vendeur : Voilà. La cabine est à ... *à dr...* droite. Et... comment est-ce que tu trouves ce pantalon ?

Acheteur : C'est très joli. Il coûte combien ?

Vendeur : 100 euros.

Acheteur : Ce n'est pas trop cher. Voilà.

Vendeur : Au revoir !

Acheteur : Au revoir !

Şagirdlərin bu mövzuda dialoq qurmaları üçün onlara geyim, rənglər, ölçülər, rəqəmlər və s. ilə bağlı lüğət ehtiyatı təqdim etmək olar.

Loisir. Sport. (Asudə vaxt, idman)

Au club de foot. Futbol klubunda

Bir tələbə futbol klubuna yazılmaq istəyir. O, məlumat toplamaq üçün futbol klubuna getməli, məşqlərin yeri, vaxtı, müddəti və nə qədər davam edəcəyi barədə suallar verməli, illik qeydiyyatın məbləğinin nə qədər olduğunu öyrənməlidir :

Intéressé : Bonjour, Madame.

Secrétaire : Bonjour.

Intéressé : Je suis Jean et *je veux* m'inscrire dans club de foot.

Secrétaire : Ah oui, c'est super ! Quel est votre âge ?

Intéressé : J'ai 16 ans.

Secrétaire : D'accord. Vous avez *expérience* ?

Intéressé : J'ai joué *le* basket mais je ne joue *pas*, plus. Je vais jouer au foot.

Secrétaire : Très bien.

Intéressé : Quand est-ce que *je peuvent* arriver dans des séances d'entraînement ?

Secrétaire : *Au mercredi* à 7 heures.

Intéressé : Où ?

Secrétaire : Au parc.

Intéressé : D'accord. Et combien coûte l'inscription à... à *l'an* ?

Secrétaire : 200 euros.

Intéressé : Bien, à mercredi.

Secrétaire : À mercredi.

Bu mövzuda dialoq qura bilmələri üçün şagirdlərə idmanla, asudə vaxtla bağlı lüğət ehtiyatını təqdim etmək olar.

Annonces (Elanlar)

Bir tələbə iş axtarır. O, belə bir elan oxuyur “ Tətıl zamanı itimə baxacaq ciddi bir şəxs lazımdır. Əmək haqqı yüksəkdir. Telefon nömrəsi: 06 21 25 38 78”. O, məlumat almaq üçün itin sahibinə zəng edir.

Intéressé : Bonjour, Monsieur.

Propriétaire : Bonjour.

Intéressé : Je voudrais garder votre chien.

Propriétaire : Je suis content que vous *avez* répondu à mon annonce.

Intéressé : Où est-ce que vous habitez ?

Propriétaire : J'habite à Paris dans la rue des Fleures.

Intéressé : Comment est le chien?

Propriétaire : *Chien* est petit.

Bu mövzuda dialoq qura bilmələri üçün şagirdlərə təklif, razılıq, xahiş və s. ilə bağlı nitq aktlarını təqdim etmək olar.

Proposition. Dəvət

Des vacances à la mer(Dənizdə tətıl)

Bu rol oyunda iki şagird iştirak edir. Bir şagird fransız dostunu tətlini keçirmək üçün dəniz sahilinə dəvət etmək istəyir. Digər şagird dəvəti qəbul edir, dostuna təşəkkür edir və dostundan tətillə nə zaman yola düşəcəklərini, qayıtma vaxtını, orada hansı fəaliyyətlər ilə məşğul ola biləcəyini soruşur.

Ami français : Lucy, comment vas-tu ?

Lucy : Je suis très bien et toi ?

Ami français : Ah, très bien aussi. Écoute, je vais en vacances à la mer. Tu viens avec moi ?

Lucy : Je voudrais bien. Et où ?

Ami français : À la mer à Croatie. J'ai une grande maison là-bas.

Lucy : Quelle bonne idée. Nous allons quand ?

Ami français : Cette semaine. Le 15 et nous retournons le 18.

Lucy : Est-ce que nous pouvons faire du vélo, faire la natation... ? Ami français : Oui, bien sûr. Au revoir.,

Şagirdlərin bu rol oyununu qura bilmələri üçün onlara kömək məqsədi ilə nitq aktları, eləcə də turizm, müxtəlif ölkə adları, coğrafi terminlər, nəqliyyat vasitələri və s.aid lüğət ehtiyatı təqdim etmək olar.

Un cadeau à acheter (Hədiyyə seçmək)

Bu rol oyununda da iki şagird iştirak edir. Onlar ortaq dostuna doğum günü hədiyyəsi almaq istəyirlər və təklif olunan 5 əşya arasında seçim etməyə çalışırlar.

Amie 1 : Ema, comment tu vas ? Vas-tu ?

Amie 2 : Je suis bienne, et toi ?

Amie 1 : Je suis super. Qu'est-ce qu'on va acheter à Marion pour sa anniversaire ?

Amie 2 : Je suis désolée mais je n'ai pas idée.

Amie 1 : Non, ça va. Regardons dans un grand magasin pour un cadeau.

Amie 2 : Hmmm. Un DVD ?

Amie 1 : Oui, c'est un bonne idée. Marion aime regarde ce film.

Amie 2 : Et un appareil photo numérique ?

Amie 1 : Oui, c'est une bonne idée aussi. Mais quelle couleur ?

Amie 2 : Elle aime la couleur rouge.

Amie 1 : OK, c'est ça. C'est super. Alors nous achetons l'appareil photo numérique et le DVD.

Şagirdlərin bu rol oyununu qura bilmələri üçün onlara kömək məqsədi ilə təbriklərlə bağlı nitq aktları, eləcə də müxtəlifmaraq və ehtiyaqlara uyğun əşyalarla bağlı lüğət lüğət ehtiyatı təqdim etmək olar.

NƏTİCƏ

Dil sinfində oyuna öyrənmə vasitəsindən daha çox əyləncə kimi baxılır, çünki oyun ciddi işə əks kimi başa düşülür. Bir çox müəllim xarici dilin tədrisi zamanı oyundan pedaqoji vasitə kimi istifadə etməni vaxt itkisi hesab edir, onun dilin öyrənilməsində effektiv vasitə olmasına şübhə ilə yanaşır. Orta məktəblərdə fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində oyunun mövqeyini yaxşılaşdırmaq üçün bu dissertasiyanı yazmaq qərarına gəldim.

Oyun anlayışının müxtəlif aspektlərdən təhlili, oyunların müxtəlif təsnifatları, fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində oyundan pedaqoji vasitə kimi istifadə etmənin müxtəlif xüsusiyyətlərini araşdırmaq aşağıdakı nəticələrə gəlməyə imkan verir :

1) İlk növbədə oyun hər bir insanın həyatında formalaşdırıcı və əvəzolunmaz təsirə malikdir.

2) Oyunun müxtəlif səcyyəvi xüsusiyyətləri vardır, oyun anlayışının təhlilindən məlum olur ki, oyun mürəkkəb anlayışdır, ona məhdud çərçivədə yanaşmaq olmaz.

3) Oyunun pedaqoji vasitə kimi istifadəsinə nəzər saldıqda müşahidə etdik ki, fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində oyundan istifadə zamanı müəllim və şagirdlərin ənənəvi rolları dəyişir. Ənənəvi müəllim rolu-müəllim-aparıcı, ənənəvi şagird rolu isə şagird- oyunçu roluna çevrilir. Rolların dəyişməsi şagirdlərin həm müstəqilliyinin, həm də məsuliyyətinin artmasına səbəb olur. Hər bir şagird qələbə qazanmağa çalışır və bunun nəticəsində daha əzmlə çalışır.

4) Fransız dilinin xarici dil kimi tədrisi üçün oyunların müxtəlif növləri var. Oyunların təsnifatı müəllimin işini asanlaşdırır.

5) Dilin tədrisi üçün oyun seçən zaman müəllim, şagirdlərin yaş, və dilbilmə səviyyələrini, eləcə də sinfin digər xüsusiyyətlərini bir daha nəzərdən keçirir ki, bu da şagirdləri həvəsdən salmadan qiymətləndirməyə bənzəyir.

6) Rol oyunları şagirdlərdə linqvistik və sosiolinqvistik, diskursiv, pragmatik və strateji kompetensiyaların inkişafına səbəb olur. Çəkinən şagirdləri ünsiyyətə cəlb etmədə mühüm rol oynayır, onların dil biliklərinin üzə çıxarılmasına səbəb olur.

7) Oyunun xarici dilin tədrisində əvəzolunmaz vasitə kimi bir sıra üstünlükləri var və oyun fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində digər ənənəvi tapşırıqlardan və testlərdən daha çox effektiv təsirə malikdir.

8) Oyun şagirdlər arasında qrup işinin təşkilinə kömək edir. Oyundan qrup şəklində istifadə şagirdlərə bir-birinin yalnız dil biliklərini deyil, şəxsi keyfiyyətlərini kəşf etməyə, özünü yoldaşlarının gözü ilə qiymətləndirməyə, əməkdaşlıq və empatiyanın inkişafına səbəb olur.

9) Oyun dil öyrənənlər üçün motivasiya mənbəyidir, autentik ünsiyyətə şərait yaradaraq şagirdlərdə xarici dilin istifadəsi və stimulu gücləndirir. Müəllim və şagirdlər arasında qarşılıqlı əlaqəni möhkəmləndirir. Oyun zamanı şagirdlərin etdikləri dil səhvləri dramatikləşdirilmir, müəllim və ya yoldaşları tərəfindən sadə izahla düzəldilir.

10) Fransız dilinin xarici dil kimi tədrisində oyunun uğurlu alınması effektiv təsirə malik olması üçün yalnız oyunun hazırlanması kifayət deyil. Müəllim, oyunun pedaqoji məqsədini şagirdlərə düzgün və aydın şəkildə izah edə bilməlidir.

İSTİFADƏ EDİLMİŞ ƏDƏBİYYATIN SİYAHISI

Azərbaycan dilində:

1. Camalova G. Apprendre le français par les jeux activités. Bakı: ADPU- nun tipografiyası, 164 s
2. Babaxanova Ç., İsayeva R., Əsgərova K. Ümumtəhsil məktəblərinin 1-ci sinfi üçün “Fransız dili” (əsas xarici dil kimi) fənni üzrə dərslik. Bakı: Kövsər, 56 s.
3. Babaxanova Ç., İsayeva R., Əsgərova K., Cəfərova A. Ümumtəhsil məktəblərinin 2-ci sinfi üçün “Fransız dili” (əsas xarici dil kimi) fənni üzrə dərslik. Bakı: Kövsər, 2016, 59 s.
4. Babaxanova Ç., İsayeva R., Əsgərova K., Cəfərova A. Ümumtəhsil məktəblərinin 3-ci sinfi üçün “Fransız dili” (əsas xarici dil kimi) fənni üzrə dərslik. Bakı: Kövsər, 2016, 69 s.
5. Babaxanova Ç., İsayeva R., Əsgərova K., Cəfərova A. Ümumtəhsil məktəblərinin 4-ci sinfi üçün “Fransız dili” (əsas xarici dil kimi) fənni üzrə dərslik. Bakı: Kövsər, 2015, 70 s.
6. Həsənova A., İsayadə S., Şükürova M. Ümumtəhsil məktəblərinin 5-ci sinfi üçün “Fransız dili” (əsas xarici dil kimi) fənni üzrə dərslik. Bakı: Kövsər, 2013, 159 s.

Xarici dillərdə:

Fransız dilində:

7. Augé H Borot M. Jeux pour parler, jeux pour créer. Paris: CLE International, 1989, 95 p.
8. Blanche P. A tour de rôle .Paris : CLE International, 1991. 117 p.
9. Brougère G. Jeu et éducation. Paris: L'Harmattan, 1995, 284 p.
10. Brougère G. Jouer/apprendre. Paris: Economica ; Anthropos, 2005, 176 p.
11. Bruner J. Comment les enfants apprennent à parler. Paris: Retz, 1987, 127 p.
12. Caillois R. Les jeux et les hommes: le masque et le vertige. Ed. rev. et augm. Paris: Gallimard, 1991, 374 p.

13. Caré J- M., Debyser F. Jeu, langage, créativité. Les jeux dans la classe de français. Paris: Hachette-Larousse, 1978, 170 p.
14. Conseil de l'Europe. Cadre européen commun de référence pour les langues: apprendre, enseigner, évaluer. Paris: Didier, 2008, 187 p.
15. Décuré N. Les langues modernes. Jouer? Est-ce bien raisonnable? 1994, n°2, p. 16-24.
16. Faugère P. Les théories psychologiques du jeu. Les langues modernes. 1994, n°2, p. 6-15.
17. Oberle D. Créativité et jeu dramatique. Paris: Meridiens, Klincksieck, 1989, 256 p.
18. Proust F., Posse P. Précis de jeux de rôle. Paris: Editions d'organisations, 1991, 198 p.
19. Silva H. Le jeu en classe de langue. Paris: CLE International, 2008, 207 p.
20. Soulas R., Dominique J.M. La facette « Histoire de l'Art » en FLE: L'instrument pédagogique du jeu dans la formation. Didactique du FLE dans les pays slaves. Nitra: Forpress, 2012, n°1, p. 10-24.
21. Tibert S. Le français avec ... des jeux et des activités: Niveau pre-intermédiaire. Recanati: ELI, 2003, 96 p.
22. Tremblay R. Pratiques communicatives. La place de la simulation dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Bruxelles: 1988, 141 p.
23. Vanthier H. L'enseignement aux enfants en classe de langue. Paris: CLE International, 2009, 223 p.
24. Weiss F. Jouer, communiquer, apprendre. Paris: Hachette, 2002, 127 p.
25. Winnicott D-W. Jeu et réalité. L'espace potentiel. Paris : Gallimard, 1975, 240 p.
26. Yaiche F. Les simulations globales, mode d'emploi. Paris: Hachette, 1997, 196 p.
27. **Íngilis dilindø:**
28. Bush W-J. , Giles M.T. Aids to psycholinguistic Teaching. Columbus: Ohio, 1969, 126 p.
29. Dobson Julia M. Effective techniques for English conversation groups. Washington: English Language Programs Division, 1989, 137 p.

30. Knizia R. Dice games properly explained. London: Blue Terrier Press, 2010, 226 p.
31. Ladousse G.P. Role Play. Oxford UP, 181 p.
32. Wessels Ch. Drama. Oxford UP, 169 p.
33. Whitton N. Learning with digital games: a practical guide to engaging students in higher education. New York: Routledge, 2010, 214 p.

Lüğətlər:

34. Dictionnaire encyclopédique de l'éducation et de la formation. Paris: Nathan, 1996, 1097 p.
35. Dictionnaire Français – Anglais, Anglais - Français. Glasgow: Collins, 2002, 2363 p.
36. Lhôte J. M. Dictionnaire des jeux de société: plus de 900 jeux répertoriés et expliqués. Paris: Flammarion, 1996, 591 p.
37. Le Petit Robert: Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française. Paris: Le Robert, 2013, 2837 p.
38. İngiliscə-Azərbaycanca lüğət, Lüğət və Ensiklopediyalar “Şərq-Qərb” Bakı, 2004, 1318 s.

İnternet materialları:

39. Alternance entre é et è dans les mots de même famille. Banque de dépannage linguistique // http://bdl.oqlf.gouv.qc.ca/bdl/gabarit_bdl.asp?id=3695.
40. Alvarez J., Amato E., Djaouti D. Jeux-serieux.fr // <http://www.jeux-serieux.fr/>.
41. Brougere G. Le jeu peut-il être sérieux?: Revisiter Jouer/Apprendre en temps de serious game. // <http://www.univ-paris13.fr/experice/images/stories/MEMBRES/PUBLICATIONS/>
42. François Weiss. Babelio.com // <http://www.babelio.com/auteur/Francois-Weiss/107730>.
43. Gamification corp. // <http://www.gamification.co/gabe-zichermann/>.

44. Genvo S. La théorie de ludicisation: une approche anti-essentialiste des phénomènes ludiques // <http://www.ludologique.com/publis/LudicisationDec12.pdf>.
45. Giguet E, Maga H. Jouer en classe de FLE. Franc-parler: Le site pédagogique des professeurs de français // <http://www.francparler-oif.org/lesdossiers/lumiere-sur-.html>
46. Brougère G. Univ-paris13.fr // <http://www.univ-paris13.fr/experice/fr/membres-experice/enseignants-chercheurs-experice/63-fiche-brougere.html>.
47. Illíkova P. La classe de français - Un grand jeu // https://is.muni.cz/auth/th/54169/pedf_m/.Diplomovápráce. Masarykova univerzita.
48. J'aime le français // <http://jaimelefle.blogspot.cz/search/label/Jeux>.
49. Jeux pour apprendre le Français. Bonjour de France // <http://www.bonjourdefrance.com/index/indexjeu.htm>.
50. Jeux sérieux et mondes virtuels: Jeux sérieux (serious games), jeux vidéo et électroniques, mondes virtuels : au service de l'enseignement? // [Eduscol.education.fr](http://eduscol.education.fr) // http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux/@_@document_whole2
51. Jouons en français. Platea.pntic.mec.es // <http://platea.pntic.mec.es/cvera/jeux/index.html>.
52. Langue Française - Jeux. TV5 Monde // http://www.tv5.org/cms/chaine-francophone/lf/p-26292-Langue-francaise.htm?lf_categ=2.
53. Les îles en FLE : Phonétique. Wikispaces.com // <http://lesilesenfle.wikispaces.com/PHON%C3%89TIQUE>.
54. Les jeux de Lulu // <http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr>.
55. Les jeux traditionnels. Momes.net // <http://www.momes.net/jeux/>.
56. Maga H. Apprendre le français parle jeu. Franc-parler: Le

sitepédagogiquedesprofesseurs defrançais// <http://www.francparler-oif.org/pour-la-classe/sitographie-commentee/2361-apprendre-le-francais-par-le-jeu.html>.

57. Metra M. Approches théoriques du jeu // http://www2.ac-Lyon.fr/etab/ien/ain/bourg2/IMG/pdf/Approches_theoriques_du_jeu.pdf. IUFMLyon.

58. Perrot T. Jeude l'oie: Apprendrele français en s'amusant // <http://jeudeloie.free.fr/>.

59. Piaget J. La formation du symbole chez l'enfant: imitation, jeu etrêve, image etreprésentation //

http://www.fondationjeanpiaget.ch/fjp/site/textes/VE/JP45_FdS_chap5.pdf.

60. Servicejeunesse // <http://www.servicejeunesse.asso.fr/>.

61. SilvaH. Lejeu en classe de langue. Lewebpedagogique.com //

<http://www.lewebpedagogique.com/jeulangue/>.

62. Thefuntheory.com // <http://www.thefuntheory.com/>.

63. "Təhsil haqqında" Azərbaycan Respublikasının Qanunu, Azərbaycan Respublikası Təhsil Nazirliyinin 4 iyul 2014-cü il tarixli, 775 nömrəli əmrinə 13 nömrəli əlavə // <http://edu.gov.az/upload/file/emreelave/2014/775/tedris-planina-dair-qeydler.pdf>

64. Yeni təhsil proqramı (kurikulum) əsasında hazırlanmış 8-ci sinif "Fransız dili" dərslik komplektinə (2015-ci il nəşri) dair yekun rəy // http://www.derslik.edu.az/monitoring/level8/PDF_2015/yr_fransiz_dili_8_2015.pdf

65. Azərbaycan Respublikasının ümumtəhsil məktəbləri üçün xarici dil fənni üzrə Təhsil proqramı (kurikulumu) (I-XI) // <http://www.kurikulum.az/images/kurikulum.pdf>