

AZƏRBAYCAN RESPUBLİKASI TƏHSİL NAZİRLİYİ

AZƏRBAYCAN DİLLƏR UNİVERSİTETİ

Əlyazması hüququnda

DÜRDANƏ RASİM qızı ƏLİBABAYEVA

**OYUN DA XARİCİ DİL TƏDRİSİNDƏ ÜSULDUR (ingilis dili materialları
əsasında)**

**060102 – DİL VƏ ƏDƏBİYYATIN TƏDRİSİ METODİKASI VƏ
METODOLOGİYASI (ingilis dili)**

Magistr elmi dərəcəsi almaq üçün təqdim edilmiş

DİSSERTASIYA

Elmi rəhbər: _____

dosent

G.N.Yusifov

Bakı – 2022

MÜNDƏRİCAT

| | |
|---|-------|
| GİRİŞ | 3 |
| I FƏSİL. TƏLİMDƏ OYUNLARIN YERİ | |
| | 8-33 |
| <i>1.1. Oyun fəaliyyətinə tarixi baxış</i> | 8 |
| <i>1.2. Oyun bir anlayış kimi və onun növləri</i> | 10 |
| <i>1.3. Didaktik (pedaqoji oyunlar)</i> | 14 |
| <i>1.4. Mütəhərrik oyunlar</i> | 17 |
| <i>1.5 İmitasiya edici oyunlar</i> | 19 |
| <i>1.6. Uşgüzar tədris oyunları</i> | 25 |
| <i>1.7. Uşaqların psixi inkişafında oyunun rolu</i> | 31 |
| II FƏSİL: DİL ÖYRƏDİLMƏSİNDƏ OYUNLARDAN İSTİFADƏ YOLLARI | |
| | 34-56 |
| <i>2.1. Rollu oyunlar</i> | 34 |
| <i>2.2. Yaradıcı- İnkişafetdirici oyunlar</i> | 38 |
| <i>2.3 Təkraredici oyunlar</i> | 41 |
| <i>2.4 Xatırladıcı oyunlar</i> | 49 |
| <i>2.5 Uşaq pyesləri və Pantomimolar</i> | 52 |
| <i>2.6 Oyunlara hazırlıq və onun qiymətləndirilməsi</i> | 54 |
| III FƏSİL. İNGİLİS DİLİNİN TƏDRİSİNDƏ İSTİFADƏ OLUNA BİLƏN OYUN NÜMUNƏLƏRİ – MÜƏLLİMLƏRƏ METODİK KÖMƏK | 57-77 |
| NƏTİCƏ | 77 |
| İSTİFADƏ EDİLMİŞ ƏDƏBİYYATIN SİYAHISI | 80 |

GİRİŞ

Mövzunun aktuallığı. Dövrün, ictimai inkişafın tələblərinə cavab verən, güclü informasiya axınından baş çıxarmaq bacarığına malik olan vətəndaş yetişdirmək təhsil sahəsində ən aktual problem kimi diqqəti cəlb etməkdədir. Bu səbəb dərəcə, təlim materiallarına yeni yanaşma tələb edir.

Dissertasiya işimizdə biz konkret olaraq ingilis dilinin xarici dil kimi tədrisində oyundan istifadə etmə mövzusunə toxunmuşuq. Azərbaycanın bir çox təhsil müəssisəsində ingilis dili birinci və ya ikinci xarici dil kimi tədris edilir. İngilis dilinin xarici dil kimi tədrisi, həm şagirdlərin diqqət və ehtiyaclarının, həm də müəllimin məqsədlərinin müsbət sonluqla nəticələnməsi üçün müxtəlif zəruri metodlar tələb edir. Müəllim müxtəlif metodların axtarışında, tələb olunan pedaqoji materialların əldə edilməsində, öyrənməni asanlaşdırmaq məqsədi ilə tətbiq olunan çalışmaları tapmaqda müxtəlif çətinliklərlə üzləşir. Şagirdlərə isə adətən eyni tapşırıqları etmək maraqlı olmur. Tədris prosesinin təşkilində bir sıra ümumi amillər çətinliklərə səbəb olur:

- Şagirdlərin motivasiyasının aşağı olması.
- Dərsədə zaman məhdudiyəti.

Bu amillər həm şagirdlərdən, həm də müəllimlərdən asılı olan çətinliklərdir. Çünki mövzu ilə əlaqədar olaraq, şagirdlərin motivasiya edilməsi, onların maraq və tətbiq dairəsinə müvafiq seçimlərə meyl göstərilməsi, məhz müəllimin vəzifələrinə aiddir. Dərsə ayrılan saatdan düzgün səmərəli istifadə də müəllimin düzgün şəkildə vaxta nəzarəti və dərslərin daha fəal təşkil edilməsinə zəmin yaradır. Bu problemlər şagirdlərin dərəcə diqqətinin necə yönlənməsi haqda düşünməyə əsas verir. Dissertasiyada xarici dilin tədrisi metodikasına böyük əhəmiyyət kəsb edən sahənin araşdırılmasına həsr edilmişdir. Mövzunun aktuallığı onunla izah olunur ki, ingilis dilinin xarici dil kimi tədrisində şagirdlərə dili mənimsətmək üçün müxtəlif metodlara ehtiyac vardır. Bu metodlar arasında ən çox tələbələri cəlb edənlərdən biri dilin tədrisində oyundan istifadə etmədir.

Tədqiqatın fərziyyəsi. Oyun da təhsil kimi insan inkişafının əsas növlərindən biridir. Elmi terminologiyaya görə, oyun cəmiyyətin təcrübəsini inkişaf və əldə etmək məqsədini daşıyan bir növ fəaliyyətdir. Oyunu yalnız əyləncə və istirahətin bir hissəsi deyil, eyni zamanda, insanların, əmək və təhsilin qarşılıqlı münasibətlərinin öyrənilməsi, yaradıcılığı, terapiyası və modelləşdirilməsi prosesidir. Qədim dövrlərdən etibarən insanlar gənc nəsillərə bilik vermək üçün bir metod kimi oyundan istifadə edirdilər. Hazırda bütün dünyada müəllimlər tədris metodologiyasında oyunlardan istifadə edirlər. Oyunların effektivliyi və təsiri hər yaşdan olan şagirdlərin inkişafında asanlıqla görmək mümkündür.

Oyun həmişə müxtəlif tədqiqatçıların diqqətini cəlb edir: tarixçilər, sosioloqlar, dilçilər, metodistlər və s. Tədqiqatçılar qeyd edirlər ki, oyun insanı doğulandan həyatının sonuna qədər müşayiət etdir və onun formalaşmasında böyük rol oynayır. 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 amilləridir. Xarici dilin tədrisində oyunun pedaqoji vasitə kimi istifadəsinə maraq isə XX əsrin 70-ci illərindən etibarən başlanmışdır. Oyundan istifadə yalnız məktəbəqədər siniflərdə baş tutur. Bizim təhsil mədəniyyətimiz oyunu tədrisdən, məmnuniyyət və əyləncəni ciddi fəaliyyətdən ayırır. Məktəbdə şagirdlər daha uşaq deyil, yetkindirlər fikri formalaşmış. Lakin şagirdlər oyun vasitəsilə öyrənə bilirlər. Fikrimcə, oyunlar yalnız məktəbəqədər müəssisələrə deyil, həm də məktəblərə də aid olmalıdır. Xronoloji ardıcılığa əsaslanan bu araşdırmada biz, problemin həm nəzəri, həm də praktik təhlilinə nail olmağa cəhd etmişik.

Tədqiqatın məqsəd və vəzifələri. Tədqiqatın məqsədi ingilis dilinin xarici dil kimi tədrisində oyundan istifadənin əsas xüsusiyyətlərini, onların üstünlüklərini və çatışmazlıqlarını, məktəblərdə oyunun tədris vasitəsi kimi istifadəsinə müəllimlərin müxtəlif yanaşmalarını aşkar etməkdir. Qarşımda duran əsas vəzifələr bunlardır:

- Oyun anlayışı ilə əlaqədar müxtəlif fikirlərin təhlili;

- Oyunun tədris prosesində əsas motivasiya mənbəyi kimi təhlili;
- Oyunlarda tələbələrin rollarının düzgün təyin edilməsi;
- Qrup işinin təşkilində oyunların müsbət təsiri;
- İngilis dilinin tədris edildiyi siniflərdə oyundan istifadənin üstünlükləri;
- Oyunların təqdimatı və həyata keçirilməsi qaydaları;
- Oyunların xarici dilin tədrisində faydalılıq göstəriciləri;
- Praktiki oyun nümunələrinin seçilməsi.

Tədqiqatın işinin nəzəri və metodoloji bazası. Tədqiqat işinin nəzəri bazasını oyun anlayışı haqqında müxtəlif tədqiqatçıların araşdırmaları və analizləri təşkil edir. İşin praktiki hissəsi üçün ingilis dilinin xarici dil kimi tədrisində oyundan istifadənin rolunu müəyyən etmək üçün Azərbaycan Dövlət Pedaqoji Universitetinin nəzdində Azərbaycan Dövlət Pedaqoji Kollecinə Sosial iş fakültəsinin Sİ 21/03 SB və Sİ 21/04 SB qruplarında oyunlardan istifadə edərək eksperiment aparmışıq.

- Praktiki hissədə isə İngilis dilinin tədrisində istifadə oluna bilən oyun nümunələri və müəllimlərə metodik kömək təşkil edir.

Tədqiqatın obyektı. Tədqiqatın obyektı oyun tapşırıqlarının ingilis dilinin xarici dil kimi tədrisində istifadə olunmasının nəzəri və praktiki təhlil yolları ilə tədqiq etməkdir.

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

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

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

Müdafiəyə çıxarılan əsas müddəalar:

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

Dissertasiyanın praktik əhəmiyyəti. Tədqiqatın praktik əhəmiyyəti ondan ibarətdir ki, tədqiqat işinin nəticələrindən, həmçinin təqdim edilmiş ingilis dilinin tədrisində istifadə oluna bilən oyun nümunələri və müəllimlərə metodik köməkdən ingilis dilinin xarici dil kimi tədrisi prosesində istifadə edilə bilər.

İşin aprobasiyası. Dissertasiya işinin bəzi müddəaları barədə Xarici dillərin tədrisi metodikası kafedrasının iclaslarında hesabat şəklində məruzələr edilmiş, işin əsas nəticələri haqqında bir məqalə və tezis nəşr edilmişdir. Eyni zamanda istehsalat təcrübəsi zamanı kollecdə oyun nümunələrindən ingilis dilinin xarici dil kimi tədrisi prosesinə tətbiq edilmişdir.

Dissertasiyanın strukturu. Tədqiqat işi giriş, üç fəsil, nəticə və istifadə edilmiş ədəbiyyat siyahısından ibarətdir. Dissertasiyanın giriş hissəsində mövzunun aktuallığı, tədqiqatın fərziyyəsi, tədqiqatın elmi yeniliyi, məqsəd və vəzifələri, tədqiqatın obyekt və predmeti, dissertasiyanın nəzəri və praktiki əhəmiyyəti göstərilmiş, müdafiəyə çıxarılan əsas müddəalar verilmişdir. Burada həm də dissertasiyanın aprobasiyası və strukturu barədə məlumat əks olunub.

Dissertasiyanın “Təlimdə oyunların yeri” adlanan birinci fəslə yeddi yarım fəsildən ibarətdir. Bu yarım fəsillərdə oyun fəaliyyətinə tarixi baxış, oyun bir anlayış kimi və onun növləri, uşaqların psixi inkişafında oyunun rolu haqqında məlumat verilmiş, oyuna müxtəlif yanaşmalardan bəhs edilmişdir. Xarici dil sinfində oyundan istifadə zamanı oyun iştirakçılarından, yəni oyunda müəllimin və şagirdlərin mövqeyindən, müəllimin oyuna münasibətindən danışılmışdır. Həmçinin müxtəlif müəlliflərin oyun təsnifatı verilmiş, eləcə də bizim təsnifata yanaşmamız təqdim olunmuşdur.

Dissertasiyanın ikinci fəslə “Dil öyrədilməsində oyunlardan istifadə yolları” adlanır. Bu fəsildə oyunun müxtəlif növləri təhlil olunub. Oyun vasitəsilə şagirdlərin motivasiyasını yüksəltmək, digər əənəvi tapşırıqların əvəzinə oyundan istifadədən, oyunun qrup işinin təşkilinə müsbət təsirindən, ingilis dili sinfində oyundan istifadənin üstünlüklərindən bəhs edilir. Oyunun təşkili və həyata keçirilməsi, şagirdlərə təqdimatı, oyunun gedişatı və nəticəsi haqqında məlumat əks olunur. Oyunun uğurlu alınmasının qaydaları təqdim olunur.

Dissertasiyanın üçüncü fəslə “İngilis dilinin tədrisində istifadə oluna bilən oyun nümunələri – müəllimlərə metodik kömək” adlanır. Burada kollecdə keçirdiyimiz tədqiqatın nəticələri və praktik oyun nümunələri təqdim edilir. Tədqiqat işinin fəsillərində aparılan nəzəri ədəbiyyatın və praktik dil materiallarının təhlili dissertasiyanın sonunda ümumiləşdirilmişdir. “Nəticə” hissəsində ümumiləşdirmələr öz əksini tapmışdır. Tədqiqat işinin sonunda istifadə edilmiş elmi ədəbiyyatın siyahısı təqdim edilir.

I FƏSİL

TƏLİMDƏ OYUNLARIN YERİ

1.1. Oyun fəaliyyətinə tarixi baxış

Oyunlardan istifadə qədim dövrə təsadüf edir. Yüz ildən artıq müddətdə müxtəlif elmi istiqamətlərin alimləri tərəfindən oyun mənşəyinin sirrinin üstü açılma cəhdləri edilmişdir. Oyun, anlayışlardan birinə görə, cəmiyyətin dini, sosial-iqtisadi və mədəni inkişafında bir çox tendensiyalar üzündən insanların boş vaxt və istirahət probleminin tərkib hissəsi kimi meydana gəldi. Qədim dünyada oyunlar sosial həyatın əsas mövzusu idi, onlara dini və siyasi əhəmiyyət verilirdi. Qədim yunanlar inanırdılar ki, tanrılar oyunçuları himayə edirlər. Qədim Çində imperator bayram oyunlarının açılışını edirdi və özü də bu oyunlarda iştirak edirdi. Ümumiyyətlə "oyun" anlayışı müxtəlif xalqlar arasında müəyyən fərqlə malikdir. Buna görə də qədim yunanlarda "oyun" sözü uşaqlar üçün çox əziz olan və əsas etibarilə, "uşaq tərbiyəsində iştirak" adlandırdığımız hərəkətləri nəzərdə tuturdu. Yəhudilər arasında "oyun" sözü zarafat və gülüş anlayışına uyğun gəlir. Romalılar arasında "ludo" sevinc və əyləncə demək idi. Sanskrit dilində "klyada" oyun, sevinc demək idi.

TH. Huizinga oyunun mədəniyyətdən daha qədim olduğunu bildirir. Mədəniyyət deyəndə həmişə insan cəmiyyətinin mövcudluğunu nəzərdə tuturuq. Lakin heyvanlar da oyun oynayır və insanları oyun oynamağa öyrədilməsnə ehtiyac yoxdur. Bu, "insanlar əvvəlcə oyun oynayırdı, sonra mədəniyyət kəşf etdilər" kimi yanlış təsəvvürlərə gətirib çıxarmamalıdır. Huizinga oyun vasitəsilə sivilizasiya tarixində mədəni həyatın inkişafına baxır. Mədəniyyət daxilində oyun elementlərini reallaşdırmağa çalışarkən, digər tərəfdən, sivilizasiyanın tarixi; həyatın oyunu istisna edən qaranlıq ciddiliyi üzərinə götürdüynə qarşı yaratdığı sərt və davamlı quruluşlara tənqidi baxış inkişaf etdirir 25 s. [32]

Oyunun tarixi mənşəyi ilə bağlı sual, istehsal və mədəniyyətin inkişafının ən aşağı səviyyəsində dayanan cəmiyyətlərdə gənc nəsillərin inkişafı ilə sıx bağlıdır. Cəmiyyətin inkişafının ilkin mərhələsində uşaqların tərbiyəsi aşağıdakı

xüsusiyyətlərlə xarakterizə olunur: birincisi, bütün uşaqların bərabər tərbiyəsi və hər bir uşağın tərbiyəsində cəmiyyətin bütün üzvlərinin iştirakı; ikincisi, tərbiyənin hərtərəfliliyi - hər bir uşaq böyüklərin bacardığı hər şeyi bacarmalı və üzv olduğu cəmiyyətin həyatının bütün sahələrində iştirak etməlidir; Üçüncüsü, tərbiyə dövrünün qısalığı - artıq erkən yaşda olan uşaqlar həyatın yaratdığı bütün problemləri bilirlər, onlar böyüklərdən erkən müstəqil olurlar, onların inkişafı sosial inkişafın sonrakı mərhələlərindən daha tez başa çatır. [41s.67]

Ən qədim stolüstü oyun Çində tapılmışdır – eramızdan əvvəl 3000-ci ilə aiddir. [9 s.21] Bəzi etnoqraflar əmindirlər ki, bir çox oyunların yaradılmasının səbəbi məhz təhsil olub. Oyunların vəzifəsi insanların təbii həyat şəraitini yüksəltmək, bilikləri növbəti nəsillərlə bölüşmək və onları cəmiyyətdə düzgün fəaliyyətə hazırlamaq idi. Təhsil vasitəsi kimi oyunu, uşaq əvvəlcədən xüsusi hazırlıq və təlim keçmədən böyüklərin hərəkətlərinə fikir verərək öyrənir. Uşaq cəmiyyətin həyatını əks etdirən oyun fəaliyyətləri vasitəsilə böyüklərin dünyasında "böyüyür". Ən yaxşı nümunə şahmatdır. Bu oyun 2000 il əvvəl tipik simulyasiya oyunu kimi istifadə olunurdu. Onun məqsədi əsgərləri döyüslərə hazırlamaq idi.

İnsan həyatının heyvətəməz fenomenlərindən biri kimi oyun bütün dövrlərin filosof və tədqiqatçıların diqqətini cəlb edib. Artıq Platon oyunu ən faydalı məşğuliyyətlərdən biri hesab edirdi. Aristotel oyunda əqli tarazlığın, can və bədənin harmoniyasının mənbəyini görürdü. İnkişafın müəyyən mərhələləri oyuna mənfə münasibətə səbəb oldu və bu fəaliyyətin öyrənilməsinə nəzəri düşüncəni yönəltmək demək olar ki, qeyri-mümkün oldu. Lakin XIX əsrin son üçdə birindən etibarən oyun fəaliyyətinə maraq yenidən yaranır, oyunun ilk elmi nəzəriyyələri ortaya çıxır.

Oyun psixofizioloji və şəxsi inkişaf üçün zəruri olan, insanı cəmiyyətə tanıtmanın əsas forması kimi, eləcə də öz hərəkətlərinə və qrupuna görə məsuliyyət hissini öyrənmək və maarifləndirmək bacarığının formalaşmasının yollarından biri kimi nəzərə alınmağa başlayır. Oyunu mədəni yanaşmanın nümayəndələri hesab edirlər ki, oyun həyatı bəzəyir, tamamlayır və hər bir insan üçün həyatı əhəmiyyət kəsb edir.

Filosoflar və psixoloqlar uzun müddət heyvan və insan oyunlarına maraq göstərirlər, lakin bu sahə yalnız IX əsrin sonunda K.Qrosun araşdırması ilə xüsusi

psixoloji tədqiqatların obyektinə çevrilmişdir. Qrosdan əvvəl italyan alimi D.A.Kolozza uşaq tamaşasını təşkil etməyə cəhd etmişdir. O uşaq pyesinin psixoloji və pedaqoji əhəmiyyətini dərk etmək cəhdi yer alıb. Kitabın psixoloji hissəsinin yekununda ən aydın şəkildə müxtəlif oyun növləri ilə məşğul olan psixo məntiqi proseslər əsasında oyun taksonomiyası haqqında fikirlər bildirilib[16s. 3–89]

Bir çox görkəmli müəllimlər tədris prosesində oyunlardan səmərəli istifadə etməyin nə dərəcədə effektiv olduğunu bildirmişlər. Oyun istənilən fəaliyyətin yüksək səmərəliliyini təmin edir və fərdin harmonik inkişafına təkan verir. Belə ki, "yaxşı oyun" mütləq səy (fiziki, emosional, intellektual və ya yaradıcı) ehtiva edir, sevinc gətirir (yaradıcılıq sevinci, qələbə) və iştirakçıların üzərinə məsuliyyət qoyur. Oyunda uşağın qabiliyyətləri xüsusilə özünü büruzə verir.

Uzun müddətdir ki, xarici dillərin öyrədilməsi üzrə oyun texnikası istifadə olunur. Renesansın məşhur müəllimləri (Rabelais, Rotterdamlı Erasmus) xarici dil dərslərində oyunlara böyük diqqət yetirmişlər. Oyunlar ev şəraitində tədrisdə geniş istifadə olunurdu. Xarici dillərin öyrədilməsi zamanı oyunlardan istifadənin mümkünlüyü keçmiş Y.A.Kamenskinin ən böyük müəlliminin diqqətini cəlb etmişdir. Sonralar N.K.Krupskaya yazırdı: "Xarici dildə oyunlar son dərəcə vacib və faydalıdır. Ana dili kimi öyrənməyə kömək edir[16s. 3–89]

1.2. Oyun bir anlayış kimi və onun növləri

Oyun dedikdə demək olar ki, hər kəsin üzündə təbəssüm yaranır. Çünki oyun əyləncəni, xoş vaxtları, ciddilikdən uzaqlaşmağı yada salır. Tanınmaq istəyi, dincəlməyə ehtiyac, yeni həyatı sınamaq istəyi, oyuna həvəs yaradan səbəblərdən bəziləridir. Bəzən oyun artıq enerjini atma, anadangəlmə təqlid meylinin təzahürü, həyatın tələb edəcəyi ciddi işlərə hazırlaşmaq üçün təlim, özünü idarə etmək və zərərli meyllərdən azad olmaq yolu, qeyri-mümkün istəklərin uydurma ilə aradan qaldırılması və bununla da şəxsi hisslərin məmnunluğu kimi müəyyən edilir.

"Oyun qeyri-ciddidir" deyimi bizə oyunun müsbət xarakteri haqqında heç nə demir. Oyun çox ciddi ola bilər. Ciddilik oyunu istisna etmək məqsədi daşıyır, oyun isə

asanlıqla ciddiliyi özündə ehtiva edə bilər. Həyatda qarşılaşdığımız əsas kateqoriyaların çoxu qeyri-ciddi olsa da, oyuna bərabər deyil. Oyun-müəyyən bir yer, zaman və iradə cərcivəsi daxilində, aydın bir nizama uyğun olaraq, maddi mənfəət və zərurət sahəsindən kənarında baş verən bir fəaliyyətdir.

Oyun iştirakçıların müəyyən qaydalara riayət etdiyi bir fəaliyyətdir. Oyunlar, öyrəncilərin öyrənmə təcrübəsini təkmilləşdirmək üçün ənənəvi təlim metodlarını tamamlamaq üçün dəstək vasitəsi kimi istifadə edilə bilər. Eyni zamanda, qaydalara riayət etmək, uyğunlaşmaq, problemlərin həlli, qarşılıqlı əlaqə, tənqidi düşünmə bacarığı, yaradıcılıq, komanda işi və digər bacarıqları da oyun vasitəsi ilə öyrətmək olar. Müəllimlər şagirdlərin performansını yaxşılaşdırmaq üçün oyundan istifadə etməklə şagirdlərin enerji və innovativ düşüncələrindən yararlanırlar.

Oyunların məqsədi şagirdlərdə maraq yaratmaq, tələbələrə motivasiya etmək, monoton öyrənmə metodlarını azaltmaq, şagirdlərdə diqqət, özünütəsdiq və yaddaşı inkişaf etdirməyə kömək etməkdir.

Oyunun əsas keyfiyyətlərini bir az daha ətraflı araşdırsaq: Oyun- müvəqqəti fəaliyyət sahəsidir. O, müvəqqəti olaraq real həyatdan çıxır və öz dünyasını yaradır. Oyun ehtiyac və istəklərin bilavasitə ödənilməsi mexanizmlərindən kənarında yerləşir. Amma o, həyatı tərk etmir, onu müşayiət edir. Məna, ifadə dəyəri, yaratdığı ruhi və ictimai bağlar fərd və həmçinin cəmiyyət üçün bioloji funksiya kimi əvəzsizdir. Oyunda da qayda-qanunlar var. Əgər qaydalar pozulursa, oyun baş tutmur. Bundan əlavə, oyunun düzülüşündə olan xüsusiyyətlər bəzi estetik elementlərə bənzəyir: ritm, harmoniya, gərginlik, qeyri-müəyyənlik, tarazlıq, kontrast, çeşidləmə, əlavə, ayrılma, həll və s.

Müxtəlif növ təhsil oyunları təhsil müəssisələrində, məktəblərdə və evlərdə tətbiq edilir və istifadə olunur. Təhsildə oyunlardan istifadə etmək, əsasən, müəyyən bir mövzunu öyrəyərkən tənqidi düşünmə bacarıqlarının təkmilləşdirilməsinə yönəlir. Bunun sayəsində şagirdlər qaydalara riayət edərkən çərçivədən kənarında düşünə bilərlər. Bəzi oyunlar da var ki, onlardan konkret bir mövzuda biliklərin təkmilləşdirilməsi üçün istifadə etmək olar [28 s 269-275]. Şahmat kimi oyunlar təhsil oyunları kimi qəbul edilə bilməz, baxmayaraq ki, onlar məntiq bacarıqları,

mülahizələri və digər xüsusiyyətləri təkmilləşdirir. Bu növ oyunlar məzmun və tədris materialını əhatə etmir. Tədris məzmununa və ya digər tədris materialına daxil olan oyunlar təhsil oyunları kimi qeyd olunur. [21s. 65] Tədris Oyunlarının rolu göstərir ki, oyunlar şagirdlərin özünə inamının yaranmasında mühüm rol oynayır.

Tədrisdə Oyunlardan istifadənin üstünlüyü tələbələri dərəcəyə cəlb etmək və onları iştirakçı olmağa həvəsləndirməkdir. Bundan başqa oyunlardan tədrisdə istifadənin məqsədi şagirdlərin öyrəndiklərini yadda saxlamağa kömək etməkdir. Fəal iştirak təşviq olunur. Öyrənmək əzbərləmək demək deyil, lakin şagirdlər imtahanlarda, eləcə də real vəziyyətlərdə tətbiq edə biləcəkləri kritik məqamları yadda saxlamaq üçün oyunlardan istifadə edə bilirlər. Yeniliklərin idarə etdiyi bir dünyada yaşadığımızı nəzərə alaraq vizual və kompüter vərdişləri olduqca vacib olan bir şeydir. Oyunlar oynamaqla şagirdlər vizual və kompüter bacarıqları qazanırlar, bu da onları iş dünyasına hazırlayır. Oyun qayda-qanuna riayət etmə və problem həll etmə bacarığını inkişaf etdirir. Oyunlar qaydaya əsasən həyata keçirilir və tələbələrdən yüksək nəticə əldə etmək və növbəti mərhələyə keçmək üçün qaydalara riayət etmək tələb olunur. Şagirdlər çərçivədən kənarında düşünməyə təşviq olunduqları üçün bu bilikləri real dünya situasiyalarında asanlıqla tətbiq edə bilirlər. Oyun həmçinin diqqət dağınıqlığı olan tələbələr üçün faydalıdır. Oyunlardan istifadə etmək şagirdlərin diqqətini cəlb etməyə kömək edə bilər, çünki oyun öyrənmənin əyləncəli üsulu hesab olunur. Oyunlar, həmçinin tənqidi düşüncə, problemlərin həlli, idman, qarşılıqlı əlaqə və həmyaşıdları ilə əməkdaşlıq kimi digər bacarıqları öyrətmək üçün də istifadə edilə bilər.

Tədrisdə oyunlardan istifadənin fəsadları da var və bu fəsadları aradan qaldırmaq lazımdır. Öyrədici oyun platformalarının çoxluğu müəllimlərin şagirdləri idarə etmələrində çətinliklər yaradır. Tələbələr zərərli olan digər platformalara daxil ola bilirlər. Oyunlara çox vaxt sərf edən tələbələr real həyatdan uzaqlaşırırlar. Kompüter və digər elektron cihazlardan istifadə gözü zəifləməsi və digər fiziki problemlər kimi sağlamlıq üçün təhlükə yarada bilər. Bəzi oyunlara giriş olduqca bahalı ola bilər və bu da imkanı olmayan tələbələr arasında uçurum yarada bilər.

Tədris oyunlarını bir neçə növə ayırmaq mümkündür. Məsələn, fiziki oyun uşaqların yaxşı əzələ gücünü inkişaf etdirmək və əzələ, sinir və beyin funksiyalarının ümumi inteqrasiyası üçün imkanlar yaradır. Son araşdırmalar fəaliyyətin stimullaşdırılması ilə beyin inkişafı arasında əlaqəni təsdiqləyib. Balaca uşaqların fiziki cəhətdən inkişaf etmək imkanları çox olmalıdır. Fiziki oyunlar uşaqlarda fiziki fəaliyyətə qarşı meyl oyadır.

Uşaqların müxtəlif sosial mərhələlərdən keçərək inkişaf üçün ən yaxşı fəaliyyət oyunlarla məşğul olmasıdır. Oynayaraq tələbələr başqaları ilə ünsiyyət quraraq sosial qaydaları öyrənirlər: məsələn, nəşə vermək və qəbul etmək, qarşılıqlı əməkdaşlıq və paylaşmağı bacarmaq. Müxtəlif sosial mühütdən olan uşaqlar qarşılıqlı əlaqə vasitəsi ilə mənəvi mülahizələrdən istifadə edərək, yetkinlik hissini inkişaf etməyi öyrənirlər. Yetkin həyatında effektiv fəaliyyət göstərməyə hazır olmaq üçün uşaqlar çoxlu sosial hadisələrdə iştirak etməlidirlər.

Oyunların məqsədi uşaqların ətraf mühiti idarə etməsi üçün nəşə yaratmaqdır. Uşaqlar kublarla qüllələr və şəhərlər tikdikdə, qumda oynayanda konstruktiv oyun oynamış olur. Bu oyun uşaqların obyekt üzərində təcrübəyə malik olmağa imkan verir; bina tikmək, rəsm çəkmək, musiqi bəstələmək və inşa haqqında əsas bilikləri öyrənin. Əşyaları və materialları rahat idarə edən uşaqlar həm də söz, ideya və anlayışların ifadə etmə bacarıqları olur.

Yaradıcı oyun ilə uşaqlar mücərrəd olmağı, yeni rolları və mümkün situasiyaları sınaqdan keçirməyi, dil və emosiyaları eksperiment etməyi öyrənirlər. Bundan əlavə, uşaqlarda tez düşünmə formalaşır; burada və indi yaratmağı öyrənir; əlverişli mühitdə yeni söz və söz birləşmələrindən istifadə edir. Fikir, konsepsiya, xəyal və tarixi ifadə etmək üçün rəqəm və sözlərdən istifadə edir. "Qaydalı oyunlar" uşaqlara əhəmiyyətli bir anlayış öyrədir – həyat oyunda səmərəli fəaliyyət göstərmək üçün riayət etməli olduğumuz qaydalar (qanunlar) var.

1.3. Didaktik (pedaqoji oyunlar)

Təlimin mürəkkəb və çoxistiqamətli təbiəti – öyrənmə təlim metodlarının zəngin repertuarını tələb edir. Metodların müasir anlayışının mahiyyəti fəaliyyətin, düşüncənin və yaradıcılığın inkişafa çağırışıdır. Risk, davamlılıq və tənqidi düşüncə tərzini vasitəsi ilə bir çox bacarıqlara yiyələnmə biləri. Bu bacarıqları biz, adətən, hələ də qeyri-ənənəvi hesab edilən mövcud təlim metodlarından istifadə edərək inkişaf etdirə biləri. Elə bu oyunlar da didaktik oyunlardır. [18s. 520-525]

Didaktik oyunlar xüsusiyyətlərinə görə fərqlənir: təlim məzmunu, uşaqların məlumatlandırıcı fəaliyyəti, oyun hərəkətləri və qaydaları, təşkilatçılıq və uşaqların qarşılıqlı əlaqələri, müəllimin rolu. Sadalanan əlamətlər bütün oyunlarda var, lakin birində daha çox hərəkət varsa, digərində başqa xüsusiyyətlər üstünlük təşkil edir. Təqribi 500-dən çox didaktik oyun nəzərdə tutulsa da, növlərinə görə oyunların dəqiq klassifikasiyası yoxdur. Çox vaxt oyunlar təlim və təhsil məzmunu ilə uyğunlaşır. Didaktik oyunlar şagirdlərin dilə marağın saxlanılmasının canlı üsuludur. Onlar əyləncəli və eyni zamanda tədris prosesinin bir hissəsidir. Şagirdlər oyunlara ciddi yanaşmağa təşviq olunmalıdırlar. Həmçinin, didaktik oyunların bir çox faydaları vardır. Alimlər Wright, Betteridgesi və Bukbinin sözlərinə görə [27 s.55]:

- didaktik oyunlar əyləncəli və maraqlı olduğu üçün tələbələrə kömək və təşviq edir;
- faydalı kontekstlərin yaradılmasında müəllimlərə kömək edir;
- dilin intensiv və faydalı praktikasını təmin edir;
- dörd bacarığın hamısını inkişaf etdirir (danışmaq, yazmaq, oxumaq, dinləmək).

Motivasiya etməklə hansı dilin hədəf olmasından asılı olmayaraq, oyunlar öyrənmə və təlim prosesini asanlaşdırmağa kömək edir. Didaktik oyunlar, çox güman ki, öyrənçilərin unuduqları əvvəlki mövzuları daha çox məşq etmək və sabitləşdirmək üçün əlverişlidir. Həmçinin müəllimlər dil bacarığını təkmilləşdirmək üçün oyunlardan istifadə edə bilirlər. İndiki dövrdə insan nəinki ümumi bilik əldə etməli, hətta tək-tək problemləri həll də etməlidir, indi və gələcəkdə baş verənlərə dair informasiyanı və münasibəti tənqid və təhlil etməlidir. Adətən müəllimlər

didaktik oyunlardan məktəblərdə dərslin əvvəlində beyin fırtınası və ya isinmə fəaliyyəti kimi istifadə edirlər. Bununla belə, oyunlar dərslin hər mərhələsində həlledici rol oynayır və müəllimlər yeni mövzunu təqdim etmək və təkmilləşdirmək üçün onlardan hər birindən istifadə edə bilirlər. Xüsusilə də, yeddi-on yaşlı şagirdlər sözləri əzbər öyrənməkdə çətinlik çəkir. Bundan başqa şagirdlərin tez yorulmalarını və darıxdıqlarını nəzərə almaq lazımdır. Bu zaman müəllimlər didaktik oyunlardan istifadə edə bilirlər. Didaktik oyunların təşkil edilməsi üçün müxtəlif vasitələr var: kart, şəkil, mahnı və ya dialoq əsasında oyunlar — Dükanda, Piknikdə, Heyvanxanada.

Tanınmış pedaqoq – Jan Amos Komenski oyun vasitəsilə tədris tövsiyə etmişdir. O, ən çox imitasiya edici və rəqabət oyunlarına üstünlük verirdi. Onlar tələbənin diqqətini qorumalı və motivasiyalarını oyadırdılar. Oyunların onların olan fərqləri mütləq dərk etmək lazımdır.

Belə ki, oyun ən azı iki tələbə tərəfindən ciddi müəyyən edilmiş qaydalara hörmət əsasında ən yüksək oyun formasıdır. Ədəbiyyatda oyunların digər tərifləri və klassifikasiyaları da yer alır, halbuki əksər müəlliflər didaktik oyun terminini birbaşa istifadə edirlər. Wincenty Okon oyunu set qaydalarına riayət olunduğu oyun forması kimi xarakterizə edir. Bu halda oyunun mühüm aspekti ciddi müəyyən edilmiş hesab əldə etməkdir. O, həmçinin oyunun maarifləndirmə funksiyalarını vurğulayır: normalara hörmət, yarışmaq imkanı, qalib gəlməyin və necə uduzmağın öyrədilməsi. Digər tərəfdən didaktik oyun müəyyən didaktik məqsəd, təlim vəsaiti olan oyundur. Oxşar mövqe Czesław Kupisievich tərəfindən ifadə olunur. [19 s. 65]

Deyilən pedaqoqların verdiyi tərifləri təhlil etdikdən sonra didaktik oyunu bilik və bacarıqların əldə edilməsini asanlaşdıran, oyun komponentlərini ehtiva edən təlim metodu kimi başa düşülə bilər. Bu üsul qaydaları ciddi şəkildə təyin etmək və şagirdə qalib gəlməyi və ya uduzmağı öyrənməyə imkan vermək üçün müşahidəyə əsaslanır. Daha tez-tez, oyunlar – simulyasiyaya əsaslanan, kompüter proqramları və İnternet əsasında olur.

Didaktik oyunların ən əhəmiyyətli xüsusiyyətləri aşağıdakılardır:

- yalnız didaktik deyil, həm də təhsillə bağlı olan məqsədlərə nail olmağa imkan verən məqsədyönlü şəkildə didaktik vəziyyət;
- əsasən mövzu-maddə və vaxt hüdudları ilə bağlı olan qaydaları açıq-aşkar təyin etmək;
- tələbələrin aktivliyi və iştirakçılar arasında digər qarşılıqlı əlaqələr;
- rəqabətə giriş.

Didaktik oyunlar ümumi kompetensiyaların formalaşmasında effektiv tədbirdir. Oyunda iştirak şagirdin emosional və motivasiya sferasını gücləndirir. Oyunlarla inkişaf etmiş ən mühüm kompetensiyalar aşağıdakılardır:

- komandada komanda işi, formalaşma və liderlik;
- ünsiyyət və əməkdaşlıq, xüsusilə fəal dinləmə, mübahisə, sual vermək, tənqidin ifadə və qəbul edilməsi, münaqişəli vəziyyətlərdə müzakirələr və mübarizə;
- vaxtın təşkil edilməsi və idarə edilməsi, yəni prioritetlərin müəyyən edilməsi, tapşırıqların sinifləndirilməsi, vaxt təzyiqi olduqda işin planlaşdırılması və hərəkət edilməsi;
- müxtəlif digər analitik bacarıqlar: məqsədin müəyyənləşdirilməsi və tənqidi düşüncə.

Didaktik oyunlarda ısrarlı olmaq şagirdlərə problemlərin öhdəsindən gəlməyə, onları uğura doğru gedən yolda səy kimi görməyə imkan verir. Yeni şeylər, qaydalar və asılılıqları öyrənməklə bağlı motivasiya və nikbinliyi artırır. Ona görə də, oyunların iştirakçıları çətinliklərdən ruhdan düşmür və uğursuzluqlarından ibrət götürürlər.

Didaktik oyun iştirakçıları qərar qəbul etmək və onlara cavabdeh olmaq zərurəti qarşısında qoyur. İştirakçılar başa düşürlər ki, risk altında qərar qəbul etmək səhvlərə yol verir. Hər oyun mərhələsində hərəkətlər əvvəllər hazırlanmış, tez-tez riskli, qərar və güman edilən oyun strategiyasının dəyişdirilməsinin ustalıqla həyata keçirilir. Buna görə də bu məsələdə daha bir kompetensiyadan, yəni tənqidi düşüncədən istifadə etmək lazımdır. Bu ayıq, məntiqli və refleksiv, məntiqi düşüncə, araşdırma ilə bağlıdır.

Tədris prosesində istifadə olunan didaktik oyunlar məktəblərdə və müəssisələrdə artan maraq və tanınma ilə qarşılıdır. Son illər oyunların və oyunların bir növ yenidən həyata keçirilməsi müşahidə olunur. Onlarla öyrənmə ənənəvi təlim modeli ilə müqayisədə mübahisəsiz didaktik loyallıqlara malikdi. Didaktik oyun və oyunların istifadəsi ilə bir çox mövzuları öyrətmənin effektivliyi arasında əlaqə ilə bağlı bir çox araşdırmalar aparılır.

Məktəblərdə oyun oynamaq aşağı sinif şagirdlərinə komanda ilə işləmək və liderliyi inkişaf etdirmək üçün faydalıdır və müəllim dostluq ab-havasına nail ola bilər. Fikirləri bölüşmək, qrup yoldaşları ilə birlikdə düşünmək, müzakirə etmək və dinləmək şagirdlərə möhkəm dostluq yaratmağa kömək edir. Beləliklə, biz bu yolla gələcək liderləri görə bilərik. Bəzi didaktik oyunlar müxtəlif məqsədlər daşıyır.

1.4. Mütəhərrik oyunlar

Universitetdə, o cümlədən orta məktəblərdə məqsəd tədris prosesinin daha effektiv və keyfiyyətli olmasına yönəlib. Tədris prosesi nəzərə alınarkən onun xüsusiyyətləri, təlim-tərbiyənin keyfiyyəti, səmərəlilik, və s. nəzərdə tutulur. Müvəffəqiyyət haqqında danışarkən onlar təlimin səmərəliliyini (tamlığı, təlimin məqsədləri və məqsədləri vasitəsilə müəyyən edilmiş müəyyən olunmuş normativlərə yaxınlaşdırma dərəcəsi), effektivlik (məqsədə nail olmağın yolu, yəni təlimin gedişinin əmək intensivliyini, vaxtını, sərf olunan resursları) başa düşürlər.

Təlim metodları ilə əlaqəli olan didaktik, əyləncəli, və mütəhərrik oyunları var. Onların əsas məqsədi fəaliyyətin rəngarəng olması, tam və effektiv psixoloji istirahətdir. Belə oyunlar sinifdə, küçədə keçirilə bilər. Mütəhərrik oyunları ümumi tonusu yüksəldir, rifahı yaxşılaşdırır. Eyni oyun bir neçə funksiyada istifadə oluna bilər:

Öyrənmə funksiyası - yaddaş, diqqət, məlumatın qəbulu, xarici dildə danışmaq bacarıqlarının inkişafı üçün nəzərdə tutulur.

Əyləncə funksiyası - sinifdə əlverişli ab-hava yaratmaq, darıxdırıcı dərsi maraqlı macərəyə çevirmək.

Kommunikativ funksiya - tələbə kollektivlərinin birləşdirilməsi, emosional təmasların qurulması üçün nəzərdə tutulur .

Relaksasiya funksiyası – intensiv məşq zamanı sinir sistemində yüklənmə nəticəsində yaranan emosional stressin aradan qaldırılması üçün nəzərdə tutulur.

Xarici dil dərslərində mütəhərrik oyunun uğurlu olması üçün bəzi şərtləri nəzərə alıb yaxşı hazırlamaq lazımdır.

1. Oyunun dərslərin mövzusunə, məqsədinə uyğun olub-olmadığını əvvəlcədən düşünmək lazımdır.
2. Oyun şagirdə tanış olan material əsasında olmalıdır. Oyunun başlamasından əvvəl materialı təkrarlamaq faydalıdır.
3. Oyun təlim materialının təkmilləşdirməsinə və ya təkrara xidmət etməlidir. Yeni materialı öyrənmək üçün oyun istifadə etmək tövsiyə edilmir, belə ki, şagirdlər bir çox səhvlər edə bilərlər və bu da oyunun gedişatını pozacaq.
4. Oyunun qaydaları qısa və aydın şəkildə tərtib olunmalıdır.
- 5 İlk növbədə, çox sayda şagirdin oynaya biləcəyi oyun faydalıdır.
6. Hər komandada fərqli səviyyəyə malik olan tələbələr daxil etmək daha yaxşıdır. Belə olduqda komandalarda bərabər qüvvələr olacaq.
7. Oyunun mütləq şəkildə sonadək davam etməlidir. Oyunun aktiv iştirakçıları tərifləmək və ya mükafatlandırmaq lazımdır.
8. Hər bir halda oyundan istifadə etmək üçün yaradıcı yanaşmaq lazımdır: bu oyunda şagirdləri nələrlə cəlb edə biləcəyinə, təkrarlamaq üçün nəyin faydalı olacağına qərar vermək lazımdır.

Müəllim qrupun hazırlığını nəzərə alaraq oyunun şərtlərini dəyişə, tapşırığı sadələşdirə və ya mürəkkəbləşdirə bilər.

Oyunların klassifikasiyası fərqli ola bilər, lakin xarici dil dərslərində oyunlar dil və / və ya ünsiyyət bacarıqlarını inkişaf etdirməyə xidmət etməlidir. Mütəhərrik oyunlarında xarici dil dərslərində əsas məqsədi dil ünsiyyətinin təşkil olunması olmalıdır. Onlar nitq qabiliyyətinin formalaşdığını və ya təkmilləşdirilməsini təmin edən tədris tapşırıqları kimi faydalı olmalıdır.

Yuxarıda göstərilən oyunların hamısından fərqli olaraq mütəhərrik oyunları tək cə əqli deyil, həm də fiziki aktivliyi inkişaf etdirir. Müxtəlif növ dil materialının təkmilləşdirilməsi və məşqi məqsədilə xarici dil dərslərində istifadə oluna bilər.

Oyunlar tələbələrin koqnitiv maraqlarının formalaşmasına müsbət təsir göstərir, xarici dilin inkişafına təkan verir. Onlar müstəqillik, təşəbbüskarlıq kimi keyfiyyətlərin formalaşmasına öz töhfələrini verir; kolleksionizm hissini inkişaf etdirir. Şagirdlər fəal olur, həvəslə çalışır, bir-birinə kömək edir, yoldaşlarını diqqətlə dinləyirlər; müəllim isə yalnız tədris fəaliyyətini idarə edir.

Uşaqlara oxumağı sevməyi və məktəbdə həvəslə olmağa kömək etməyin ən yaxşı üsullarından biri də əylənərək öyrənməkdir! Onları bu oyunun iştirakçısı etmək, onları güldürmək, ağılatmaq, dərinə düşündürmək, onları oyunlara cəlb etmək və emosiyaları oyatmaq lazımdır. Nəticədə bir də görə bilərik ki, uşaqlarda öyrənməyə, işləməyə həvəs yaranıb.

1.5 İmitasiya edici oyunlar

İmitasiya nədir?

Təqlid etmək o deməkdir ki, uşaq gördüyü və eşitdiyini təkrar edir. Bu “baxıb əməl et” prosesi hər birimiz hər şey haqqında necə öyrəndiyimizi göstərir. Biz bir başqası nə isə edərkən diqqət yetiririk, sonra isə onu da sınayırıq. Dilin inkişafı da istisna deyil. Uşağın ilk növbədə sözləri necə təqlid etməyi öyrənməsi haqqında düşünsək də, təqlid etmə prosesi bu səviyyədə başlamır. İmitasiya çox erkən, hətta körpəlikdən başlayır. Cəmi 3 və ya 4 aylıq körpə valideynləri onları yaxın tutanda və onlarla söhbət edəndə reaksiyaverməyə çalışırlar. Altı aylıq körpələr öz şüşələrini tutmaq kimi əşyalarla təqlid etməyi öyrənirlər. 9-12 ay ərzində körpələr sadə oyuncaqlardan istifadə etməyi öyrənirlər – boş səbətə kiçik obyektləri doldurur, blokları yığır və s. [26 s. 447-468]

Son illərdə tədrisdə imitasiya edici oyunlar çox məşhurlaşmışdır. İmitasiya edici oyun nədir? Bir çox insanlar "oyun" sözü təqlid, rəqabət, qarşıdurma kimi başa düşür. İmitasiya edici oyun öyrənmənin olduqca effektiv üsuludur. Onun köməyi ilə həm

pedaqoji, həm də peşəkar fəaliyyət sahəsində müxtəlif problemləri həll edə bilərsiniz. İmitasiya edici oyun bir növ işgüzar oyunlara bənzəyir. İşgüzar mühitin modeli ilə iştirakçıların davranışı müəyyən edilir və imitasiya şəklində təqdim olunur. Əməkdaşlıq və rəqabət kimi elementləri özündə birləşdirir. İmitasiya edici oyun, baxmayaraq ki, rol oynuna oxşayır, bir sıra əhəmiyyətli fərqləri var: O, davranış və qarşılıqlı əlaqə müəyyən edən bəzi konstruksiyaları, prinsipləri, texnologiyaları təsvir edir. Mütəxəssislər imitasiya edici oyunlarının aşağıdakı əsas funksiyalarını fərqləndirirlər: [57]

Yeni fəaliyyət növünün qəbul edilməsi.

Reallıqla tanışlıq.

Hər hansı bir qabiliyyətin inkişafı.

Lakin imitasiya edici oyunlarının tətbiqinin miqyası çoxşaxəlidir.

Oyun qrupunun həmrəyliyi.

İştirakçıların özünü açıqlaması.

Özünü və başqalarını adekvat təsəvvürlərin formalaşması.

Bacarıq inkişafı.

Düşüncə tərzinin və baxış tərzinin korreksiyası

Biznes strategiyalarının diaqnostika, performans proqnozlaşdırılması və identifikasiyası.

Özünü-təşkil etmə təlimi.

Layihənin hazırlanması və idarə edilməsi.

Məişət, təhsil, əmək və peşə fəaliyyətlərində yarana biləcək münaqişəli vəziyyətlərdə düzgün davranış qaydalarına dair təlim.

Problemin həlli üçün qeyri-standart yollar axtarmaq.

Peşəyə, yeni təhsil və ya iş yerinə uyğunlaşma.

Motivasiyanın artması və bu prosesdə iştirak.

İmitasiya edici oyunlarının bir çox sahədə effektiv olduğunu qısaca ifadə etmək olar. Onlar öyrənmə prosesini daha maraqlı və canlı edir. Müxtəlif növ imitasiya edici oyunları var:

İnteraktiv və qeyri-interaktiv.

Açıq və qapalı.

Kompüter proqramı formasında və kompüterdən istifadə etmədən.

Üz-üzə və distant.

Mürəkkəb və sadə quruluşlu.

Qərarvermə baxımından azad və sərt.

Xüsusi oyunlar (iqtisadi, siyasi, riyazi, ətraf mühit, pedaqoji, sosial və s.)

Motivasiya mərhələsi. Bu, oyunun baş verdiyi hadisə, rolların təsnifatı və tapşırıqların ayrılması ilə tanışlıqdır.

- Hərəkət mərhələsi. Bu, oyun fəaliyyətidir.
- Reflektor mərhələsi - yekunlaşdırmaq, sorğu keçirmək və müzakirəni yekunlaşdırmaqdır.

Hər bir imitasiya edici oyunu müxtəlif məzmun və xüsusiyyətlərə malik olur.

Lakin planlaşdırmanı asanlaşdırmaq üçün mütəxəssislər aşağıdakı mərhələlərdən istifadə etməyi təklif edirlər: [3 s. 654-666]

- **İlkin mərhələ.** Lazım gələrsə, komandaya ilk növbədə oyunda istifadə olunacaq vacib anlayış və terminlər izah edilir.
- **Məlumatlandırıcı mərhələ.** Bura qrupu isindirmək, problemlə, qarşıdurma ilə tanış olmaq daxildir. İştirakçılardan məlumat vərəqəsini oxumaları xahiş olunur.
- **Hazırlıq mərhələsi.** Bu mərhələdə iştirakçılar seçilir və yerləşdirilir. Qrupun qalan hissəsi tamaşaçıya çevrilir və bu da onların fəal müşahidəçi rolunu oynadıqlarını göstərir. Oyunçular vərəqələri oxuyur, problemləri həll edir, arqument toplayırlar. Lazım gələrsə, hər şeyi məlumat vərəqinə qeyd edirlər.
- **Oyunun özü.** İştirakçılar müzakirə keçirir. İzləyicilər bu prosesi izləyərək müşahidəni qeydə alıb, öz fikirlərini inkişaf etdirirlər.
- **Müzakirə mərhələsi.** Daha öncə oyunçular tərəfindən edilən arqumentlər müzakirə edilir. Yekun. Lider oyunun nəticələrini lövhədə qeyd edir.
- **Ümumiləşdirmə mərhələsi.** Lider bütün iştirakçılara imitasiya edici oyunundan kənara çıxan ümumi bilikləri çatdıran məlumatları verir. Bu, əvvəllər alınmış məlumatları təsdiq və ya dərinləşdirməkdə kömək edəcək. Transfer mərhələsi.

İmitasiya edici oyun zamanı əldə edilən məlumat və biliklər oxşar vəziyyətlərin həlli üçün praktikada istifadə olunur.

Müəllimin rolu.

İmitasiya edici oyunda şagird həm özü öyrənə bilər, həm də müəllimin köməyi ilə öyrənə bilər. Proses mümkün qədər sərbəst şəkildə davam etdirilməlidir, lakin iştirakçıların hərəkətlərini idarə etmək və qurmaq lazımdır. Bunu moderator etməlidir. Digər tərəfdən, oyun zamanı o, arxa planda, əsaslı səbəb olmadan prosesə müdaxilə etməməlidir. Rəhbər yalnız ehtiyatla təkliflər irəli sürüb tənqid ifadə edə bilər. Moderatorun oyundakı funksiyalarını yadda saxlamaları vacibdir. Onlar imitasiya vəziyyətlərinin seçilməsi, rolların paylanması, prosesə son qoymaq və müzakirəni nəzarət etməkdən ibarətdir. Beləliklə, rəhbərin funksiyaları bunlardır: İştirakçıları idarə etmək və onlar üçün tapşırıqlar təyin etmək. Maddi dəstək təşkil edin. Mərhələləri idarə etmək və müəyyən etmək. Lazım gələrsə, oyunu dayandırın. İştirakçıların bəyanatlarını qısaca ifadə etsinlər. Oyunçularla birgə yekunlaşdırın.

İmitasiya edici oyununun prinsipləri. İmitasiya edici oyunların xüsusiyyətləri və məzmunu nə olursa olsun, onlar həmişə müəyyən prinsiplərə riayət edirlər.

Tam yüklənmə. Bu prinsip o deməkdir ki, bütün proses boyu oyunçular yalnız öyrənilən problemlə bağlı olan məsələləri həll etməlidirlər. Bu tapşırığı həyata keçirmək üçün imitasiya edici oyununu düşünülmüş mühazirələr, praktiki, laboratoriya və müstəqil ev tapşırıqları ilə müşayiət etmək zəruridir. Onlar iştirakçıların ilkin təliminin uyğunlaşdırılmasına, terminologiyalarla tanışlığa və yaradıcılığın inkişafı üçün əlverişli atmosferin yaradılmasına kömək edəcəklər. Yəni onlar təlim keçənlərə tədqiqat potensialını maksimum dərəcədə inkişaf etdirməkdə kömək edəcəklər. Bundan başqa, imitasiya edici oyununun daha effektiv olması üçün mütəxəssislər 8-10 saat ərzində davamlı olaraq oyunu keçirməyi tövsiyə edirlər. [11 s. 107–119]

İştirakçıların tədricən oyuna başlama prinsipi. Bunun üçün ilkin mərhələləri mümkün qədər sadələşdirmək lazımdır. Bu ona görə lazımdır ki, iştirakçıların bir-birinə uyğunlaşması, yeni öyrənmə vəziyyəti, təklif olunan oyun aktivliyini ustalıqla

öyrənmək və eyni zamanda psixoloji və ya peşəkar diskomfortla üz-üzə qalmamaq daha asan olsun. Məhz buna görə də təqlid işguzar oyununun başlanğıcında ənənəvi metodlardan istifadə etmək lazımdır: mühazirələr və ya peşəkar mövzular üzrə danışıqlar. Problemin daha ətraflı öyrənilməsi oyunun iştirakçılarının təcrübəsinə əsaslanmalıdır. Bu cür qarşılıqlı əlaqə təhsil materialları ilə səmərəli işləməyə imkan verəcək.

Vahid dərslər yükü prinsipi. Əvvəlki prinsipin davamı kimidir. Bu prinsipə əsasən, bir neçə gün üçün nəzərdə tutulmuş imitasiya edici oyunlar elə təşkil edilməlidir ki, iştirakçılar hər gün təqribən eyni miqdarda yeni məlumatlar əldə etsinlər. Təlim üç gündən çox çəkməsə də, bu prinsipə axıra qədər riayət etmək çox vaxt çətin olur. Bunu treyninqlərin tərkibinin biliklərinin ilkin səviyyəsinin fərqli olması, informasiya və bacarıqların ustalıq sürəti, aktivlik, oyunçuların motivasiyası ilə izah etmək olar. Həmçinin, prinsipin tam yerinə yetirilməməsinə kommunikativ mədəniyyətin aşağı səviyyədə olması və iştirakçıların ünsiyyətində inkişaf etməmiş kompetensiya təsir edir. Bu da çox vaxt oyunda münaqişəli vəziyyətlərə gətirib çıxarır. Plan tərtib edərkən bu amilləri nəzərə almaq vacibdir.

Rəqabətlik prinsipi. Bu o deməkdir ki, qruplar arasında rəqabət olmalıdır. Bu, birgə hazırlanmış qərarın qorunması üçün iştirakçıların məsuliyyətini artıracaq. Və qarşılıqlı müzakirələrin təqdim edilməsi sayəsində qarşılıqlı tənqidi təhlil vəziyyəti yaradılır. Bu da öz növbəsində motivasiyanı artırır, tələbələrin fəallığını stimullaşdırır və tədrisin effektivliyini artırır. Lakin mütəhərrik və imitasiya edici oyunların keçirilməsi təcrübəsi göstərir ki, rəqabət və rəqabətə hədsiz həvəs göstərilməsi mənfi nəticələrə gətirib çıxara bilər. Bu bəzi iştirakçıların nəyin bahasına olursa-olsun qalib gəlmək istəməsindən ibarətdir. Həmçinin, xüsusilə də qələbə naminə rəqabət iştirakçıları tərəfdaşlarla qeyri-konstruktiv münasibətlərə başlayırlar və məğlubiyyətlə üzləşirlər. Bu cür davranış pedaqoji performansın nailiyyəti üçün əlverişli deyil.

İmitasiya edici model oyunlarının həqiqətə bənzərlik prinsipi. Bu o deməkdir ki, bütün fəaliyyətlər reala bənzəməlidir. Əgər oyun vəziyyətlərisituasiyaları real şərtlərə uyğunlaşarsa, onda iştirakçılar nümayiş olunan sistemin daha yaxşı anlamağa

başlayır. Bu prinsip iştirakçıların qarşılıqlı fəaliyyəti, mühüm idarəetmə qərarlarının qəbul edilməsi proseduru, xarici mühitin reaksiyası, hesabat və planlaşdırma sənədlərinin imitasiya formalarının dəstləri, real vəziyyətlərə mümkün qədər yaxın olan işgüzar görüşlərin və görüşlərin təşkil edilməsi və s. vasitəsilə oyunda həyata keçirilə bilər. Məsələn, bəzi müəllimlər iştirakçılara yalnız mövcud peşələrin adlarını (hüquq məsləhətçisi, menecer, katib köməkçisi, marketer və s.) təqdim etməklə yanaşı, rəsmi və bioqrafik məlumatları özündə cəmləşdirən qısa arayış da verirlər. Bu, nikah vəziyyəti, şəxsi və işgüzar xarakteristikası, təhsil, iş təcrübəsi, hobbi və s. Bu halda iştirakçıların nəzərinə görə təqdim olunan işçilərin məhsuldarlığı və onlarla baş verən vəziyyətlərdə davranış (vəzifəyə təyin etmə, münaqişə, işçi heyətinin azaldılması, öyrənmə izni və s.) daha ağılabatan görünməyə başlayır. Həmçinin iştirakçılara reala oxşar sənədlərə mümkün qədər yaxın formada olan vahidlər üzərində iş təsvirləri və qaydaları ilə təmin etmək də effektiv olar.

Oyun sonrası müzakirə. Oyun sonrası müzakirə ilə hər hansı bir imitasiya edici oyuna son qoymaq vacibdir. Müzakirə aşağıdakı funksiyaları yerinə yetirir: Oyunun oxşar real-dünya vəziyyətinə uyğun olduğunu müəyyən edir və göstərir. Bu prosədə yaranan problemləri müqayisə edir. Qəbul edilmiş qərarları, onların səmərəliliyini, dəyərini və ya mənəvi mənasını qiymətləndirir. Effektivliyin artırılması məqsədilə iştirakçıların hərəkətlərində nəyi dəyişmək lazım olduğunu müəyyən edir. Oyunçuların mənfi və müsbət davranışlarının səbəblərini göstərir. Hər bir iştirakçının öz ünsiyyət üslubunu hansı istiqamətdə dəyişməli olduğunu nümayiş etdirir. Peşəkar fəaliyyətlə bağlı hansı nəticələri çıxarmaq olmasını müzakirə edir. Aydınlıq üçün bütün ifadələri lövhədə qeyd etmək daha yaxşıdır. Bu, xüsusilə eşitmə yolu ilə məlumatı daha pis dərk edən uşaqlar üçün vacibdir. Problemlərin ümumi müzakirəsindən sonra rəngli kağızın kəsilməsindən istifadə etməyi auditoriya təklif etmək daha yaxşıdır. Onun üzərində hər bir komanda nəticə və ya əsas fikirlərini yazı bilər. Bundan sonra kağızlar posterə və ya lövhəyə yapışdırılır. Beləliklə, iştirakçılar problemləri istiqamətlər üzrə təsnif edə və ya strukturlaşdırı bilsinlər. Müzakirəyə rəhbərlik edən müəllim suallar verməyi və onlara cavab verməyi bilməlidir. Bu müzakirədə məqsədə nail olmağa kömək edir və imitasiya olunmuş problemin anlayış

dərəcəsinə müəyyən edir. Bundan əlavə, düzgün suallar iştirakçıları maraqlandırmaya, müəyyən bir aspekti diqqətə almağa, çıxış edənlərin fəaliyyətini stimullaşdırmağa və əqli fəaliyyətə təşviq etməyə kömək edir. Siz həmçinin informasiya alma tempini dəyişə, qrupa rəhbərlik edə və onların hərəkətlərini düzgün istiqamətə yönəldə bilərsiniz. Müzakirə üçün ekspertlər işgüzar ünsiyyətdə olduğu kimi eyni suallardan istifadəni tövsiyə edirlər.

İmitasiya edici oyununun nümunəsi kimi aşağıdakı variantı nəzərdən keçirək. "Can I help you?" Bu imitasiya edici oyun nümunəsi pedagoji xüsusiyyət daşıyır. Problemlə vəziyyətlərdən çıxmanın müxtəlif yollarını axtarmaq qabiliyyətini inkişaf etdirir. İbtidai və orta məktəb yaşına çatmış uşaqlar üçün daha münasibdir. Moderator tələbələrini iki qrupa ayırır. Bu "köməyə ehtiyac duyan" və "problemləri həll edən" şəxslərdir. Bütün iştirakçılar əvvəlcədən müxtəlif situasiyalar düşünürlər. Amma moderator bunu kartları hazırlayaraq özü edə bilər. Problemlər həm real, həm də xəyali ola bilər. Məsələn: Valideynlərim məni başa düşmür. Sınıfdə mənim xətrimə deyirlər. İtimi itirdim və s. Yardıma ehtiyacı olan qrup öz həyat vəziyyəti haqqında məlumat verir. Digər komandanın oyunçuları növbə ilə həll yolları təklif edirlər. Birinci qrupda iştirakçıları öz aralarında məsləhət edir və ən məqbul variantı seçirlər. Moderator nəticələri yekunlaşdırır, bu və ya digər həlli nəyə görə uyğun olmadığı müzakirə olunur. Bundan sonra komandalər rolları dəyişdirirlər. Və imitasiya edici oyunun sonunda, rəhbər uşaqları yalnız kömək təklif etmək deyil, həm də təmin edə bilmək vacibdir fikrinə gətirib çıxarır.

Tapşırıqları bir az da dəyişdirə bilərsiniz. Məsələn, kömək əvəzinə, məşğuliyyət təklif edə bilərsiniz. Yəni problem "Boş vaxtım var" olacaq. Yaxud kömək edən komanda bəzi davranışlarla bağlı tövsiyələr verə bilər.

1.6. İşgüzar tədris oyunları

Son zamanlar işgüzar oyunları ali təhsil müəssisələrində və qabaqcıl tədris kurslarında dil təlimi sahəsində getdikcə geniş yayılmışdır. Əksər hallarda xarici dilin öyrədilməsi zamanı işgüzar tədris oyunlarından istifadə peşəkar ünsiyyətə dair

təlimlərin keçirilməsini nəzərdə tutur. Belə oyunların keçirilməsi prosesində tələbələrin peşəkar bilik səviyyəsi, problemlə situasiyalarda bu bilikləri tətbiq etmək bacarığını aşkara çıxır. Beləliklə, işgüzar oyunların əsas didaktik məqsədi peşəkar və nəzəri biliklərin fəaliyyətə çevrilməsi olacaqdır. Bundan başqa işgüzar oyunlarının həyata keçirilməsi müəyyən peşəkar biliklər tələb edir. Ona görə də xarici dilin tədrisi üçün hazırlanan işgüzar oyunlar əsasən ali təhsil, böyüklərlə işləmək məqsədi daşıyır.

Orta təhsilin müasir tələbləri, dəyişən sistemə keçid ali məktəb tələbələrinə geniş mənada belə (peşəkar) biliklər əldə etməyə imkan verir və bu da, işgüzar-oynunların inkişafının əsası və stimulu kimi xidmət edir. İşgüzar oyunları müəyyən ixtisas üzrə mövzunun dərinədən öyrənilməsi ilə universitetlərdə, kolleclərdə, peşə məktəblərində geniş istifadə olunur.[39 s 20-22]

Məsələn, xarici dil fənni mən işlədiyim kollecdə müxtəlif ixtisaslarda keçirilir: fiziki tərbiyə, sosial iş, peşə təlimi, təsviri incəsənət, mühasibat. Hər ixtisasda fərqli mövzular üzrə bilik və bacarıqlar inkişaf etdirilir.

Ümumi təhsil məktəblərində ümumi profilli bölmə (humanitar, təbiət elmləri, riyaziyyat) də mümkündür, lakin konkret peşəyə istiqamət yoxdur. Ali məktəb tələbələri üçün insan hüquqlarının öyrədilməsi [30 s.192], ətraf mühitin təhlilinə yönəldilmiş oyunlar, karyeraya rəhbərlik oyunları, iqtisadi oyunlar, ritorik oyunlar, fərdin özünü reallaşdırma funksiyasının inkişafı üçün oyunlar da inkişaf etmişdir. Lakin bu oyunlar xarici dilin tədrisində istifadə olunmur. Orta məktəbdə xarici dilin öyrədilməsi şərtləri ilə əlaqədar mövcud işgüzar oyunları süni şəkildə yaradılmış situasiyalara əsasən nitq ünsiyyətinin təşkil edilməsi ilə bağlıdır.

İşgüzar oyun nə deməkdir? Hazırda işgüzar oyunun müəyyən edilməsi üçün iki yanaşma mövcuddur. Bəzi tədqiqatçıları qeyd edirlər ki, işgüzar oyun qərar qəbul etmə prosesinin modelidir, iqtisadi, siyasi və ya prestij xüsusiyyətinə malik müəyyən məqsədə nail olmaq prosesində insanların qarşılıqlı fəaliyyətinin modelidir, müəyyən bir fəaliyyətin şərtlərini, məzmununu, münasibətlərini, dinamikasını yenidən əmələ gətirən bir modeldir[41 s. 240], müəyyən insan təcrübəsinə xarakterik olan sistemi və təcrübə əlaqəsinin modelidir[40 s 55].

İşgüzar oyunun uğurlu keçirilməsi onun bütün elementlərinin ətraflı strukturlaşdırılmasını tələb edir. İşgüzar oyunun strukturunu 4 hissəyə ayırmaq olar.

1. Metodika və təşkilat.

Oyundan əvvəl müəllim-təşkilatçının işini təmsil edir və buraya: a) məqsəd b) oyunun ssenarisi; C) leksik-qrammatik material; C) oyunun qaydaları; d) oyunun iştirakçıları üçün iş materialları daxildir.

İşgüzar oyununun hədəfi motivasiya sistemi ilə əlaqəlidir. Bu oyun təbiətənə görə iki istiqamətli olduğundan, oyunun quruluşu və texnologiyası iki cür motivlərin - real və şərti olaraq həyata keçirilməsini təmin etməlidir. Bununla əlaqədar olaraq, maarifləndirici işgüzar-oyunlarda həm tədris məqsədi, həm də oyun məqsədi müəyyən edilməlidir. Xarici dildə şifahi nitqin öyrədilməsi zamanı işgüzar oyunlardan istifadənin əsas pedaqoji (praktiki) məqsədi nitq bacarıqlarının formalaşması və inkişaf etdirilməsidir. Digər tərəfdən, tələbələr üçün işgüzar oyunları oyun hesab olunduğu üçün oyun şərtlərinin olmasını tələb edir (qələbə qazanmaq, daha çox bal toplamaq).

İşgüzar oyunun inkişaf etdirilməsi mərhələsində əsas vəzifə oyun ssenarisini hazırlamaqdır. Ssenari – oyun iştirakçılarının hərəkətlərinin təsviri, onların münasibətləri, qarşılıqlı əlaqəsidir. Yazı oyunundan əvvəl lider tərəfindən bütün iştirakçılara çatdırılır. Xarici dildə şifahi nitqi (müzakirəni) tədris etmək üçün işgüzar oyunun mümkün ssenarilərini nəzərdən keçirək.

“Mətn” oyunu

Sınıf iki qrupa bölünür - iştirakçılar (Ş1,Ş2) və bir qrup mütəxəssis də ayrılır. Hər bir qrup məhdud vaxt ərzində (15-20 dəqiqə) konkret mövzu ilə bağlı təklif olunan arqumentlər üzrə mətn yazmalıdır. Sonra qrupların nümayəndələri rəqiblərinə öz mətnini oxudular. Alınan mətnlər ümumi müzakirə üçün təqdim edilir. Ekspertlər hər bir qrupun təqdimatının nəticələrini qiymətləndirirlər, ekspert nümayəndəsi onların qiymətləndirməsinin nəticələrini bildirir. Rəhbər oyunu yekunlaşdırır.

“Seçki” oyunu

Fəaliyyəti bir-biri ilə əlaqəli cüt sayılı oyunçu komandası yaradılır. Məsələn: A - valideynlər, B - uşaqlar. Oyunun məqsədi hər bir qrupun əməkdaş seçə bilməsidir: valideynlər - uşaq, uşaqlar - valideyn. Qalib komanda ən çox seçim alan komandadır. Bunun üçün müəllim oyun zamanı qrupların qarşılıqlı əlaqələrini qiymətləndirməyə imkan verəcək blanklar hazırlayır. Belə blanklar rolların bölünməindən və oyun tapşırığının verilməsindən sonra oyunun bütün iştirakçılara paylanır. Müəyyən vaxtdan sonra hər bir qrup oyun probleminin həlli barədə müzakirə formasında məlumat verir. Bütün iştirakçılar çıxışlara reaksiya verirlər (suallar verir, razılaşır / məruzəçilərin fikri ilə razılaşmayıır). Ekspertlər hər bir qrupun qərarlarını qiymətləndirirlər. Bundan sonra mümkün olan əməkdaşların qarşılıqlı seçkiləri keçirilir. Bu seçkilərin nəticələri formalarda qeydə alınır və ümumi nəticələrin işlənilib hazırlanması və yekunlaşdırılması üçün mütəxəssislərə təhvil verilir. Oyun yekunlaşdırılması və nəticələrin müzakirəsi ilə başa çatır.

"Dialoq", "Talk Şou" oyunu

Sınıf qruplara bölünür (iki qrup iştirakçı və bir qrup mütəxəssis). İştirakçılardan ibarət qruplar əks rolları öz üzərinə götürürlər. İştirakçıların vəzifəsi oyun probleminin həllini təklif etməkdir (hər qrupun öz problemi var), hazır arqumentlərdən istifadə etmək . Oyunda mövqelər açıq-aydın seçilir. Belə ki, oyunun bütün iştirakçıları bir problemlə bağlı müxtəlif nöqtəyi-nəzərlərin mövcudluğunu anlaya bilirlər.

Oyun problemini həll etdikdən sonra qrupların nümayəndələri onları müdafiə edir. Bir qrup rəqib reaksiya verir. Müzakirədə ekspertlər də iştirak edə bilər. Ekspertlər həmçinin hər bir qrupun işini qiymətləndirir, ifadə olunan baxış nöqtələrinin dəlil və ardıcılığına diqqət yetirirlər. Sonda lider oyunun nəticələrini yekunlaşdırır, emosional ab-havanı, bir-birini dinləmək qabiliyyətini, problemin mürəkkəbliyini dərk etmə dərəcəsini qiymətləndirir.

Bu hissədə növbəti komponent leksik-qrammatik materialdır (mətnlər, qrammatik strukturlar, sözlər, ifadələr). Bu komponent işgüzar oyunun gedişində nəzərdə tutulmuş nitq fəaliyyətinin dil bazasını təşkil edir.

Tapşırıq, məşğələlər, oyunların hazırlanması üçün mənbə material kimi orijinal mətnlərdən 1) xarici dil kimi ingilis dilinin tədrisi üçün tədris vəsaitləri tətbiq edilir; 2) ingilis öyrəncilərinin təlimi üçün nəzərdə tutulan dərsliklər; 3) ingilis dilli ölkələrdə nəşr olunan gənclər jurnalları; 4) İnternet resursları.

Təhsil autentik mətnlərinin seçilməsinin aşağıdakı meyarları müəyyən edilmişdir: 1) mətnin həcmi; 2) ali məktəb tələbələrinin maraqlarına və kommunikativ tələbatlarına riayət edilməsi; 3) mətnin dil mürəkkəbliyinin səviyyəsinin şagirdlərin dil tədrisi ilə bağlı yazışmaları; 4) nitq ünsiyyəti üçün stimulun mətnində olması; 5) müvafiq, müasir, tipik, ölkə tədqiqatlarının, leksik və mədəni məlumatların mətnində olması.

Seçilmiş mətnlər informasiya mənbəyi kimi xidmət edir, lakin həmişə müzakirə modeli deyil. Qrammatik strukturlar, müzakirə nitqinə xidmət edən klişelər ayrı-ayrılıqda seçilir və hazırlıq məşğələlərində və işgüzar oyunlarda həll olunur. Seçilmələrin əsas meyarları orta məktəbdə xarici dil üçün proqram tələblərinə uyğunluğudur.

1. Təşkilati mərhələdə oyunun iştirakçıları üçün iş materialları əvvəlcədən düşünülməli və hazırlanmalıdır. Bunlara aiddir müxtəlif blanklar, mütəxəssislər üçün boş cədvəllər, iştirakçıların hər qrupu üçün yazılı tapşırıqlar.

2. Hazırlıq. Bura daxildir: a) müvafiq məşğələlər kompleksinin həyata keçirilməsi; b) oyun öncəsi brifinq.

Məşğələlər şagirdlərin müzakirədə iştirakına hazırlanmasını (bu oyun dil materialı (strukturlar, nitq tərzləri, sözlər) ilə bağlı konkret, tematik fəaliyyət göstərmək üçün bacarıqların inkişaf etdirilməsi) və oyun prosesində onlara lazım olacaq müvafiq müzakirə bacarıqların inkişaf etdirilməsini təmin edir. Oyundan əvvəl keçirilən məşğələlərin məqsədi oyun iştirakçılarının öz rollarının düzgün yerinə yetirilməsi, ona alışması, rol oynama və nitq davranışı və oyunun digər iştirakçıları ilə qarşılıqlı əlaqəsi üçün psixoloji, məlumat və dil hazırlığıdır.

Oyun öncəsi brifinq prosesində oyun iştirakçılarına işgüzar oyunun qaydaları və gedişi izah olunur, onlar ssenari ilə və rolların sosial-psixoloji xüsusiyyətləri ilə tanış

olurlar. Bu mərhələdə oyun komandaları (qruplar) yaranır. Komandaların sayı oyunun mahiyyətindən və məzmunundan (ssenariyə əsasən) asılıdır.

Oyun qrupları yaratmaq üçün işgüzar oyun təşkil edərkən, onun rəhbəri 1) dərstdə həm formal, həm də qeyri-formal münasibətlərin olmasından istifadə edər; 2) bir-biri tərəfindən təsadüfi seçilmiş şagirdlərin nəticələrinə əsaslanar; 3) şəxsiyyətlərarası münasibətlərin eksperimental tədqiqini (sosiometrik metod) apara bilər.

3. Qrup koordinasiya hərəkətlə inkişaf edən işgüzar oyundur. İşgüzar oyunların təklif olunan ssenariləri tapşırığın tədricən mürəkkəbləşdirilməsini təmin edir. "Mətn" ssenarisində məqsəd öz nöqteyi-nəzərinizi ifadə etmək və onun üzərindən mübahisə aparmaq bacarığını öyrətmək daşıyır. "Seçmə" ssenarisində məqsəd öz nöqteyi-nəzərinizi mübahisə etmək bacarığını və həmsöhbətinizin mövqeyini müəyyən etmək bacarığını inkişaf etdirməkdir. "Dialog" ssenarisində məqsəd öz nöqteyi-nəzərinizi mübahisə etmək bacarığını, həmsöhbətinizin mövqeyini müəyyən etmək bacarığı və tənqid etmək bacarığını inkişaf etdirməkdir. İşgüzar oyun ssenarilərinin hər üçü bir mübahisə doğuran məsələ üzərində oynanılaraq, onu müxtəlif tərəflərini nəzərə alır, bir-birini izləyir, şagirdləri tam müzakirəyə hazırlayır.

İşgüzar oyun müəllimin giriş nitqi ilə başlayır. Oyunun bütün məqsədlərini və onun hər bir mərhələsini ssenariyə uyğun olaraq təyin edir. Sınıf qruplara bölünür. Rəhbər oyunu təşkil edir, hər qrup üçün yer ayırır. Qrup iştirakçılarının bir-birlərinə mane olmaması zəruridir. Sonra hər bir qrupa yazılı tapşırıq verilir. Müəyyən vaxt (təxminən 20 dəqiqə) qrup şəklində iş üçün ayrılır. Qərarın hazırlanması prosesində fikir mübadiləsi aparılır, kollektiv qərar müzakirə edilir və qəbul edilir. Qrupların fəaliyyəti zamanı ekspert qrupu iştirakçıların cavablarını qiymətləndirməyə hazırlaşır. Bunun üçün onlar qiymətləndirmə meyarları hazırlamalıdırlar və buda ekspert qrupunun üzvlərinin səs çoxluğu ilə təsdiq olunmalıdır. Belə meyarların ilkin hazırlığı mümkündür və qrupun bütün üzvləri onun hazırlanmasında iştirak etməlidirlər. Beləliklə, bu proses açıq olur (ümumi yığıncaq kimi).

Sonra qruplar növbə ilə mütəxəssislərə və digər qrupa öz cavablarını bildirirlər. Qarşı qrupun üzvləri cavaba reaksiya verir (oyunun ssenarisindən asılı olaraq əlavə məlumat istəyə bilərlər, aydınlatma tələb edirlər, mövqeylərini müdafiə edirlər və s.).

Müəllim müzakirəni stimullaşdırır və istiqamətləndirir, şərtlərə aydınlıq gətirir, yeni şərait təklif edir, müdafiəçilərin reaksiyasını stimullaşdırır, müxtəlif nöqteyi-nəzərləri, obyektləri dəstəkləyir, xatırladır, aydınlaşdırmaq üçün nəsə soruşur, müzakirənin nəticələrini yekunlaşdırır və s. Müzakirədən sonra ekspertlər qrupu qrupların işini müzakirə edir və qiymətləndirir və qalib qrupu müəyyən edir.

4. Oyun sonrası brifinq. Bu hissədə oyunun analizi təmin edilir. Nəticələr barədə məlumat verildikdən sonra bütün komanda üzvləri oyunla bağlı təəssüratlarını bölüşürlər. Müəllim hər bir iştirakçının xarici nitq davranışını ayrılıqda təhlil edir, xarici nitqin keyfiyyət və kəmiyyət xüsusiyyətlərini müzakirə edir.

1.7. Uşaqların psixi inkişafında oyunun rolu

L.S.Vygotskiyə [38 s..51) əsasən oyunun mənası uşağın bütün qabiliyyətlərini və meyllərini inkişaf etdirmək və onlardan istifadə etməkdir. Oyun öyrədir, formalaşdırır, dəyişir, maarifləndirir. Uşağın oyun fəaliyyətinin analizi onun inkişaf səviyyəsini müəyyən etmək üçün mühüm diaqnostik vasitə kimi xidmət edə bilər. K.D.Uşinskinin yazdığı kimi, " oyunlarda uşaq öz daxili aləmini kəşf edir" [Uşinski K.D., 1978: s. 139]. Oyun diaqnostikadan başqa, uşağın tam tərbiyəsi və inkişafı üçündür. Pedaqogika tarixində elə bir pedaqoji sistem yoxdur ki, orada oyuna yer verilməsin.

Oyun planı, oyun şəklində maarifləndirici və ya hər hansı digər tapşırıqların təqdim edilməsi, ilk növbədə, uşağı fəaliyyətə cəlb etməyə xidmət edir, onda müsbət motivasiya yaradır, qorxuların aradan qaldırılması, o cümlədən məktəb fənlərinin qorxusu, yeni mühit və insanlar, uşağın təlim-tərbiyə (korreksiya və inkişaf fəaliyyəti) qəbul edilməsini asanlaşdırır və onunu həyata keçirilməsi üçün optimal şərait yaradır.

Oyunlar tədrisdə uşağı özünü "mənbə" kimi hiss etməyə məcbur edir. Uşağın oyunlarla yüklənməsi, onun özündən böyüklərlə oynaması növbəti yaş mərhələsinə daha tez keçidinə imkan yaradır. Yeniyetmə yaşında oyunlar şəxsi münasibətlərin və

emosiyaların dərk edilməsinin vasitəsi olur, həmçinin "Mən" obrazın ideallaşdırmasına kömək edir.

Oyun axtarışa və yeni informasiyanın [15 s.180-182] əldə edilməsinə yönəldilmiş (göndərilmiş) tədqiqat bacarığını stimullaşdırır. Həmçinin idrak qabiliyyətinin, müşahidəçiliyin, zirəkliyin və öyrənmək həvəsinin inkişafını stimullaşdırılır. Oyunları yaradaraq, uşaq sahə və vaxt görə hərəkət etmək imkanına malikdir — beləliklə, məkan-zaman funksiyaları inkişaf edir.

Məktəbə qədər dövrdə oyunun xüsusiyyətləri ilə ibtidai siniflərdə oxumaq bacarığının formalaşması arasında əlaqənin olması sübut olunub. Göstərilir ki, oxumağa müvəffəq olmayan uşaqlar uğurlu öyrəncilərdən fərqli olaraq məktəbdən qabaq ki dövrdə evdən kənarında həmyaşıdları ilə az oynayır, stolüstü oyunlar oynamağa az vaxt sərf edir, şəkilləri bir yerə yığıb, rəssamlıq yaradıcılığı ilə məşğul olmayıblar. Oyunda hərəkətlərin daha mürəkkəb təşkilatı formalaşdırılır, yeni hərəkətlər yenidən canlandırılır və təkmilləşir.

Beləliklə " rol nitqi " meydana çıxır [43 s.75]. Bu əqli geridə qalmış uşaqlarda süjetli-rol oyunun eksperimental formalaşması təcrübəsini sübut edir: rol davranışın formalaşması müddətində uşaqların nitqi öz funksiyaları üzrə daha zəngin və müxtəlif olur: emosional münasibətin vasitəsi kimi planlaşdırılan nitq yararır. Kukla teatrında rol oyun pəltəkləyən uşaqlara danışıq qüsurlarının öhdəsindən gəlməyə kömək edir.

Predmetlərdən götürülmüş mənalarla aktiv oyun fəaliyyəti təxəyyülü inkişaf etdirir və uşağın yaradıcılıq potensialını yüksəldir, çünki uşaq öz özünə ətraf mühiti dəyişir, buda yeni qeyri-ənənəvi nəticələrə gətirib çıxarır.

Oyun idrak eqosentrizminin [15 s. 180-182] öhdəsindən gələrək uşağın düşüncəsini daha yüksək pilləsinə keçirir. Oyunda onun sayəsində abstrakt düşüncəyə, ümumiləşdirməyə və kateqoriyaya ayırma qabiliyyəti formalaşır. Uşağın oyun hərəkətləri konkret predmet vəziyyətindən yayınır və ümumiləşdirilmiş xarakteri əldə edir.

Rol oyunu anlamaq və ən yaxşı üsulla rolun daxili məzmununu və onun ifasının bütün qaydalarını təkrar canlandırmaq cəhdi vasitəsilə sərbəst diqqəti və sərbəst yaddaşı inkişaf etdirir. Bu idrak qabiliyyətləri məktəbdə müvəffəqiyyətli tədris üçün ən mühüm mənaya malikdir.

Oyunda uşağın şüuru formalaşır. Oyun mövqeyi vasitəsilə şəxsi mövqe formalaşdırılır, özünü başqasının mövqeyində görmək imkanı yaranır, başqa mövqeyi tutmaq cəhdi, nailiyyətlərə motivasiya inkişaf edir.

"Aparıcı fəaliyyətlə yanaşı, oyunun bu və ya digər növü həyatın formasına və uşağın fəaliyyətinə çevrilir. Bu keyfiyyətlə oyun artıq başqa mənaya malikdir, uşaqların həyatında başqa yer, onların psixi inkişafına başqa töhfə gətirir. Yalnız bu keyfiyyətlə oyun tədris vasitəsi ola bilər, təşkilat və tərbiyəvi-maarifləndirici prosesin təminatı üçün istifadə edilən vasitə, psixokorreksiya pedaqogikasında tətbiq edilə bilər və s. [24 s. 546, 223] İnkişafın istənilən mərhələsində, istənilən formada oyun uşağın intellektual, emosional və əxlaqi inkişafına imkan yaradır.

Kompüter oyunlarının yeniyetmələrin aqressivlik səviyyəsinə təsiri

Dünyanın hər yerindən milyonlarla insan kompüter oyunlarını sevir, bu məşguliyyətə çox vaxt ayırır. Çox vaxt işin, mütaliənin və s. zərərinə. Bütün bunlar, kompüterlərin və insanların oyunsevərlik sayının artması faktı ilə birlikdə belə bir nəticəyə gəlmək olar ki, bu məsələ bir sıra fənlərin öyrənilməsini, ilk növbədə isə psixologiyanı tələb edir. İşin məqsədi: müxtəlif növ kompüter oyunlarının yeniyetmələrin aqressivlik səviyyəsinə təsir dərəcəsini araşdırmaq. Aşağıdakı tapşırıqlar müəyyən edilmişdir: insan aqressivliyinin öyrənilməsinə müxtəlif yanaşmaları təhlil etmək; kompüter oyunlarının yeniyetmələrə təsirinin öyrənilməsinə müxtəlif yanaşmaları təhlil etmək; kompüter oyunlarının müxtəlif növlərini sevən 13-15 yaşlı yeniyetmələrin şəxsiyyətinin psixi vəziyyətini öyrənmək; kompüter oyunlarının müxtəlif növlərini sevən 13-15 yaşlı yeniyetmələrin aqressivliyi ilə bağlı araşdırma aparmaq.

II FƏSİL: DİL ÖYRƏDİLMƏSİNDƏ OYUNLARDAN İSTİFADƏ YOLLARI

2.1. Rollu oyunlar

İngilis Dilinin Xarici Dil kimi tədrisində rollu oyunların çox böyük əhəmiyyəti var. Rol oyunları tələbələrin söhbət əsnasında danışıqının məşqi, möhkəmləndirilməsi və səlihliliyi, inkişaf əldə etməyi və öyrənmənin fəaliyyətə cevrilməsi üçün istifadə olunur. Rollu oyunlar ingilis dilində danışıq dərsləri üçün populyar təlim texnikasıdır. Şagirdlərin öyrəndiyi söz və ifadələri möhkəmləndirmək, emal etmək üçün onlardan istifadə etmək olar. Rolun şagirdlərin səviyyəsinə və qabiliyyətinə uyğun olması vacibdir.

Dərsə rollu oyunu daxil etmək müxtəliflik, dil inkişafı üçün tempi və imkanların dəyişdirilməsi və həmçinin çox dərsi əyləncəli keçirməyə kömək edir. Bu, bir mərasim deyil, dərslərin ayrılmaz hissəsi ola bilər. Əgər müəllim hesab edirsə ki, oyuna ehtiyac var və lazımi dəstək göstərilərsə, o zaman dərs uğurlu ola bilər. Lakin, əgər müəllim rol-oyunundan istifadə etməyin doğruluğuna əmin deyilsə, bunu etməsin. Əgər siz müsbət fikirdəsinizsə və bir yola çıxmısınızsa, onda pozitiv nəticələr əldə edə bilərsiniz! [10 s.50]

Rollu oyun nədir? Rollu oyun —özünüzü başqasının yerinə qoyduğunuz zaman, ya da özünüzü xəyali vəziyyətdə hiss etdiyiniz zaman hər hansı bir danışıq fəaliyyətidir!

Rollu oyunlar adətən müəyyən qrammatik mövzuları öyrətmək üçün qurulur – sadə keçmiş zaman, gələcək zaman 'going to' ilə, məsdər və s. Sosial bacarıqları yoxlamaq üçün müzakirə, söz kəsmək, yardım istəmək və kiçik çıxışlarda rol oyunundan istifadə məqbuldur. Rollar müəllimin istədiyi kimi sadə və ya mürəkkəb ola bilər. Sözlü təlimatlar, gizli mesajlar, jestlər və işarə vərəqələri səhnəni təyin etmək üçün ümumi üsullardır.

Rol oynamağın sevinci odur ki, şagirdlər qısa müddət ərzində xoşladıkları hər kəsə "çevrilə" bilərlər! Prezident, Kraliça, milyonçu, pop ulduz seçim sonsuzdur! Tələbələr həmçinin başqasının fikrini qəbul edə bilərlər. 'Leyhinə və Əleyhinə' müzakirələrindən istifadə etmək olar və sinifi leyhinə fikir bildirənlərə və mövzuya

qarşı olanlara bölmək olar. Bir çox ssenarilər ilə funksional dil rollu oyun vasitəsilə aktivləşdirilə bilər. 'Restoranda', 'Hava limanında yoxlama', 'İtmiş əmlakı axtarmaq' və s. mümkün rol-oyun ssenariləridir.

Çoxlarının fikrincə, öyrənmə məşğuliyyət, maraqlı və yaddaqalan olanda baş verir. Ceremi Harmer aşağıdakı səbəblərdən rol-oyunlarından istifadənin tərəfdarıdır: [12 she 200]

- Əyləncəli və motivasiya edicidir;
- Passiv şagirdlər öz fikirlərini daha açıq şəkildə ifadə etmək imkanı əldə edirlər;
- Sınıf mühitini xarici dünyaya daxil olmaq üçün genişlədir - beləliklə daha geniş dil imkanları təklif olunur.

Bu səbəblərlə yanaşı, müəyyən vaxtlarda ingilis dilli ölkəyə səfər edəcək tələbələrə ingilis dilini məşq etmək imkanı verilir. Real vəziyyətlər yaradıla bilər və şagirdlər praktikadan faydalana bilərlər. Səhvlər heç bir ciddi nəticə verə bilməz.

Orta səviyyədə olan şagirdlərlə də rol oynamaq mümkündür. Şagirdlərin dil səviyyəsinə uyğun mövzu seçin və o mövzunu keçdiyinizə əmin olun. Ola bilsin ki, şagirdlər əlavə söz dəstəyə ehtiyac duysunlar. [2]

Dərsdə əsasən dörd rol oyun növündən istifadə olunur, lakin yadda saxlamaq lazımdır ki, çox vaxt onlar üst-üstə düşür və müəyyən situasiyalarda bu növlərdən ikisi və ya daha çoxunu özündə birləşdirə bilər.

1. Münaqişə rol oyunun iştirakçıları ziddiyətli situasiyaya qoyur və onlardan bununla bacardıqları qədər mübarizə aparmağı xahiş edir. Məsələn, ən qısa vaxtda təyyarə rezervasiyasını dəyişmək və ya ucadan danışan qonşudan stereonu söndürməyi xahiş etmək. Onlar dil bacarıqlarını təzyiq altında sınaırlar. Belə rol oyunları yetkinlik yaşına çatan və bacarıqlarına əmin olan şagirdlər üçün daha uyğundur.

2. Əməkdaşlıq rol oyunu iştirakçılardan ümumi mənfəət üçün birgə çalışmalarını tələb edir. Müəllim üçün parti planlaşdırmaq, barbekyu üçün qida siyahısına qərar vermək, turistləri yerli atraksiyonlara cəlb etmək üçün beyin fırtınası etmək, bütün bunlar əməkdaşlıq rol oyunlarıdır. Çox vaxt "təhlükəsiz" situasiyalara, utancaq şagirdləri mülayimliklə söhbətə cəlb etməyə və tələbə qrupunda münasibətlər qurmağa əməkdaşlıq rol oyunlarında cəlb olunur.

3. **İnformasiya boşluğu rol oyunu** iştirakçıların biliklərində boşluqların doldurulması əsasında qurulur. Gömrük işçilərinin suallarına cavab vermək, cədvəl haqqında detalları dəqiqləşdirmək, kitabxana kartı düzəltmək və ya qətdə şübhəli bilinən şəxsi sorğu-sual etmək – bütün bunlar informasiya boşluğu tipli siyasiyalardır. Bu rolları şagirdlərin öz real təcrübələrinə əsaslanaraq qurmaq daha asandır, lakin uydurma siyasiyalar daha ətraflı hazırlıq tələb edə bilər. Rollu oyunlarda sual və cavab nümunələrindən istifadə etmək və şagirdləri real həyatda qarşılaşa biləcəkləri siyasiyalara hazırlamaq üçün əla vasitədir.

4. **Mətn əsaslı** rol oyunları, iştirakçılara oteldə qeydiyyatdan keçmə, taksi sürücüsünə göstərişlər vermək, yemək sifariş etmək kimi fəaliyyətləri başa çatdırmaq üçün lazımdır. Mətn əsaslı rol oyunları tələbələrə real həyatda ingilis dili bacarıqlarını tətbiq etməyə kömək etmək üçün faydalıdır və şagirdlərin real vəziyyətlərdə fəaliyyət göstərə biləcəklərinə inamını inkişaf etdirmək üçün əla vasitədir.

Roll oyunlarını tədrisdə zəruri vasitədir, lakin onları harada və neçə işlətdiyimizi bilmək vacibdir. Rol tərtib etdiyiniz zaman özünüə aşağıdakı bəzi suallar verin.

- Şagirdlərimin hansı dil strukturlarından və ya qrammatik mövzusunun istifadə etməsini istəyirəm və bu rol oyununa onları daxil edəbilərəmmi?
- Mən rol oynanda nə görmək istədiyimi özüm bilirəmmi?
- Tələbələrin vəziyyəti idarə edə bilmək üçün dil və sosial bacarıqları varmı?
- Bütün iştirakçıların öz rollarını başa düşmələri üçün aydın göstərişlər verə bilərəmmi?
- Bu qrupdakı tələbələrin yaşı, səviyyəsi və statusu üçün situasiya münasibdirmi?
- Tələbələrin oyunda nə götürmələrini istəyirəm?

Əgər şagirdlər zövq alırsa, demək ki, oyunlar kömək edir. Rol oyunu ciddi iş olmamalıdır. Amma müəllimlər oyunlara ciddi yanaşıb dərslərdə daha geniş istifadə etsə, onlardan daha çox şey əldə edə bilər.

Müəllimin rolu.

Mümkün olan müəllim rollarından bəziləri bunlardır:

- Facilitator - şagirdlərə müəllim tərəfindən 'qidalanmaq' üçün yeni sözlər lazım ola bilər. Əgər məşq vaxtı münasibdirsə, yeni sözlərin təqdim olunması bu mərhələdə baş verməlidir.
- Gözətçi - Müəllim rolu izləyir, sonda şərh və məsləhətlər verir.
- İştirakçı - Bəzən bu işə qarışmaq və özünüz rol-oyunda iştirak etməyiniz münasibdir.

Bəzən ehtiyacdən rol oyunu keçirmək olar. Bu yaxınlarda bir qrup tələbə pizza şefi və müştəri rolunu oynadı. Üzərində CHEF yazılmış ağ kartın sadə konusunun düzəldilməsi bir dəqiqə çəkdi və mən inanıram ki, bu proses sinif üçün daha əyləncəli və yaddaqalan oldu. Başlarına qoyan kimi onlar pizza aşbazı oldular və buna uyğun hərəkət etdilər.

Məbellərin yer dəyişiminin də köməyi dəyə bilər. Əgər siz turist informasiya ofisində və ya həkim otağında olduğunuzu təsəvvür edirsinizsə, çalışın ki, mümkün qədər real olasınız. Tələbələr hətta otağı tərk edib qapını döyərək giriş edə bilərlər.

Şagirdlərdən rolları mümkün qədər real oynamağı xahiş etdin. Kəndlərdə rayonlarda yaşayan, səyahət etmək imkanı az olan tələbələr üçün " Restoranda" mövzunu təsvir etmək çətin ola bilər. Lakin, ola bilsin, onlar xaricdən gələn ingilis dilində danışan bir nəfərdən kömək etməyi xahiş edərlər. Bunun üçün ana dilindən istifadə edərək yerli mədəniyyəti izah etmək və ya yerli menyuları turistlər üçün ingilis dilinə tərcümə etmək lazım gələ bilər.

Fəal tələbələr xaricdən gələn həmkarları ilə işgüzar görüş zamanı asanlıqla rol oynaya bilərlər. Əgər siz balaca uşaqlarla işləyirsinizsə, onların təbii qabiliyyətindən istifadə edərək "oynamağa" çalışın. Onlar dostları ilə mağazalara baş çəkmək və ya yemək hazırlamaq kimi oyunları oynamağa artıq alışmışlar.

Şagirdlər rol oynadıqca, söz və ifadələrdə cətinlik cəktiklərini görə bilərlər. Məşq mərhələsində müəllim tələbələri müvafiq sözlərlə "qidalandırmaq" şansına malikdir. Bunun üçün müəllimə bir növ "gəzən lüğət" kimi çıxış etmək, sinifə nəzarət etmək və lazım gəldikdə kömək təklif etmək lazım gələ bilər. Əgər siz bunu etmək istəmirsiniz sə və yeni sözlərin tapılması prosesinin daha çox tələbə yönümlü

olduğunu düşünürsünüzsə, tələbələrin ehtiyac duyduqları sözləri axtarmaq üçün lüğətlərdən istifadə etməsi üçün vaxt verə bilərsiniz.

Müəllim rolunda qeyd edildiyi kimi, şagirdlərə lazım olan söz bazası əsasdır. Bununla onlar təbii və yaddaqalan şəraitdə yeni söz ehtiyatı və quruluşu öyrənəcəklər. Rol oyunu real və təbii dildən istifadə etmək üçün bir şansıdır.

Əgər rol oyunlarını ya audiokassetə, ya da videoyazıya yazmaq üçün avadanlıqlarınız varsa, tələbələrə dialoqu yenidən dinləmək və istifadə olunan dil üzərində düşünmək imkanı yarada bilərsiniz. Onlar öz səhvlərini asanlıqla sezə bilərlər.

Tələbə yoldaşları tərəfindən yol verilən bəzi səhvlər düzəldilə bilər. Şagirdlərdən istifadə etmək istədikləri sözləri və səhvlərə qulaq asmağı xahiş etmək olar. Diqqətli olun! Həmyaşıdların düzəlişi hər kəs üçün müsbət və faydalı olsun.

Ümumi səhvləri özünü qeyd etmək və növbəti dərslərdə onlarla məşğul olmaq tələbələrin rol oynandan sonra motivasiyanı itirməməsinə təmin edir. Şagirdlərlə müzakirə aparın və onların necə düzəliş edilməsini istədiklərini soruşun.

2.2. Yaradıcı- İnkişafetdirici oyunlar

Hazırda pedaqoji yaradıcılığın öyrənilməsinə və yaradıcı qabiliyyətlərin formalaşmasına təkcə şagirdin deyil, müəllimin özünün də xüsusi marağı var. İlk mərhələdə ibtidai sinif şagirdlərinin yaradıcılıq qabiliyyətlərinin inkişafı pedaqoji nəzəriyyənin və praktikanın mühüm vəzifələrindən biridir. Bu gün məktəbəqədər təhsil çərçivəsində əsas problemlərdən biri də məktəbdənkənar təhsil müəssisələrində yaradıcı düşüncə tərzinin inkişaf etdirilməsi istiqamətində tədris prosesinin təşkil olunmasıdır. Yaradıcı təfəkkürün inkişafı baxımından əhəmiyyətli imkanlar xarici dil dərslərində mövcuddur.

Xarici dil dərsi yaradıcılıq üçün əlverişli sahədir. Burada şagirdlər yeni sosial rollar üzərində çalışmağa, personajları özləri üçün ixtira etməyə, dialoqları həyata keçirməyə və bütün dünyanı əqli səyahətə çıxmağa çalışırlar. Yaradıcı qabiliyyətlər - əldə edilmiş biliklərin, bacarıqların müstəqil şəkildə tətbiq olunduğu, ən azı fərdilik, incəsənət nümunəsindən minimal şəraitdə təzahür etdiyi, üzərində işləyərək orijinal

məhsul yaratmaq bacarığıdır. Fəlsəfi nöqteyi-nəzərdən yaradıcı qabiliyyətlərə yaradıcı təsəvvür etmək, müşahidə etmək və qeyri-adi düşünmək bacarığı daxildir. Tələbənin şəxsiyyətinə təsir etmək üçün müəyyən olunmuş şərtlərdən biri də xüsusi proqramların işlənilib hazırlanması və həyata keçirilməsidir [36 s.192]

Yaradıcı təfəkkürün inkişafını düzgün planlaşdırılmış və aydın şəkildə təşkil olunmuş xarici dil dərsləri ilə asanlaşdırmaq olar. Çünki məhz belə dərslər zamanı şagirdlər öz qabiliyyətlərini göstərə bilirlər. Bu cür dərslərin planlaşdırılmasının əsas şərti, əlbəttə ki, müəllimin şəxsi marağıdır. Xarici dilin öyrənilməsini daha maraqlı etmək üçün belə bir təhsil prosesinin təşkil edilməsi zəruridir, bu da yaradıcı fəaliyyətə yüksək motivasiya yaradacaq və onların dərstdə aktivliyini təmin edəcək. Dil öyrənməsinin başlanğıc mərhələsində müəllimin əsas vəzifəsi şagirdlərin təliminin daxili motivasiyasını inkişaf etdirməkdir. [33 s. 7]

Hər bir müəllimin fəaliyyətində əsas məsələ tədris prosesinin materialın monoton mexaniki növündən yaradıcı axtarışa çevirmək istəyidir. Buna yalnız dərslərin qeyri-standart dərslər, yaradıcılıq dərslərinə çevirməklə nail olmaq olar. Yaradıcılığın pedaqoji problemi elə şəraitin yaradılmasından ibarətdir ki, bu şəraitdə şagird təcrübəni kəşf edir və yeni şeylər yaratmağa çalışır. Və burada sərt tövsiyələr ola bilməz. Çünki bu, "yaradıcılıq" anlayışının mahiyyətinə ziddir. Dərslərin qeyri-standart formaları (yaradıcılıq dərsləri) şagirdlərin diqqətini cəlb edir, onların mövzuya marağını artırır və proqram materialının daha yaxşı assimilyasiya olunmasına təkan verir. Eyni zamanda, dil materialının qeyri-adi vəziyyətdə təqdim edilməsi üçün ideal şərait yaradılır. Məktəblilərdə xarici dilin öyrənilməsinə müsbət münasibət formalaşdırır, onlar yaranmış vəziyyətlə kifayət qədər ünsiyyət qurmaqda müəyyən sosial təcrübə əldə edirlər, bu mövzuda öz fikirlərini ifadə etmək bacarığına malik ola bilirlər, yəni fərdi nitq təcrübəsinə yiyələnirlər.

Uşaqları xarici dil dərslərində yaradıcı fəaliyyətə stimullaşdırmağın müxtəlif üsulları var. Məsələn, nəğmə materialından, dərslərin qeyri-ənənəvi formalarından (dərs-musiqi, dərs-tamaşa, dərs-ekskursiya, dərs-layihə, səyahət, dərs-bayram, dərs-müsahibə, yaradıcılıq dərsləri və s.), qeyri-standart əyləncəli tapşırıqlardan istifadə etmək olar. Maraqlı yaradıcılıq işləri qeyri-ciddi şəkildə zəruri bacarıq və

qabiliyyətlərin inkişafına təkan verir və şagirdlərin yaradıcılıq qabiliyyətlərini üzə çıxarır. Yaradıcı düşüncə uşaqlara real həyatda müəyyən problemləri həll etməkdə, yaradıcılıq qabiliyyətində istifadə etməkdə, fərdiliyini aşkara çıxarmaqda, özünə hörmət hissini artırmaqda kömək etməlidir. Şagirdlər müəyyən situasiyaların həlli üçün qeyri-standart yanaşmalardan istifadə etməyi öyrənməlidirlər. Bu isə stereotiplərə təslim olmamağa imkan verəcək. [32 s.34-36]

Xarici dil öyrənərkən yaratmaq nə deməkdir? Yaradıcılıq dərslərinin məqsədi xarici dil, təxəyyül və yaradıcılıq prosesində şagirdlərin təşəbbüskarlığını və sərbəstliyini inkişaf etdirmək, müxtəlif tapşırıqların həlli istiqamətində fəaliyyətlərini genişləndirməkdir. Xarici dil dərslərində yaradıcı qabiliyyətlər və şagirdin məsələlərin həllinə nə dərəcədə qeyri-ənənəvi yanaşma tərzini, onun təşəbbüsü və müstəqilliyi ilə açıqlanır. Bu mərhələdə növbəti sual yaranır. Xarici dil dərslərində belə yaradıcı vəziyyəti necə yaratmaq olar? Cavab sadədir. Yaradıcı vəziyyətin yaradılmasına təkan verən metodların, texnologiyaların və iş texnikasının köməyi ilə. Tələbələrin yaş xüsusiyyətlərindən asılı olaraq onlara yaradıcılıq layihələri, rol oyunları, müzakirələr, öz videolarını çəkərək, öz portofillərini yaratmaq, bədii əsərlərin dramaturgiyasını təklif edə bilərsiniz. [34 s.1-6]

Mini-layihələr

Layihələrin mövzularını şagirdlərin özləri də təklif edə bilərlər. Təbii ki, onlar yalnız koqnitiv deyil, həm də yaradıcı, tətbiq olunan öz maraqlarına istiqamətlənirlər. Daha çox isə, layihələrin mövzuları praktiki həyat üçün aktual olan bəzi praktiki məsələ ilə bağlıdır və eyni zamanda tələbələrin biliklərinin bir mövzuda deyil, müxtəlif sahələrdən, onların yaradıcı düşüncə, tədqiqat bacarıqlarının iştirakını tələb edir.

Yaradıcı və macəra oyunları xüsusi quruluşa malik deyil, yalnız təsvir edilir və daha da inkişaf edir, layihə iştirakçılarının qəbul edilmiş məntiqinə və maraqlarına tabe olur. Ən yaxşı halda arzu olunan, planlaşdırılmış nəticələrlə razılaşmaq mümkündür (birgə qəzet, esse, video, idman oyunu, ekspedisiya və s.); İştirakçılar müəyyən rolları öz üzərlərinə götürürlər. Bu, bədii qəhrəmanlar və ya uydurma qəhrəmanlar ola bilər, burada yaradıcılıq dərəcəsi çox yüksəkdir. Bu tip layihələr cari

yoxlama, mövzu üzrə dərs-ümumiləşdirmə, orta təhsil səviyyəsinin 3-7-ci siniflərində son yoxlamalar üçün faydalıdır.

- 3-cü sinif "Family Tree": Şagirdlər ailə ağacı çəkir, bu mövzuda leksik vahidlərdən istifadə edərək ailə üzvlərini qeyd edirlər.
- 4-cü sinif "Funny Animals": Şagirdlər əyləncəli fantastik heyvanlar düşünür, onları çəkir və xarici dildə təsvir edirlər.
- 4-5-ci siniflər əvvəllər öyrənilənlərin təkrarı kimi: Tələbələr əvvəlcədən razılaşdırılmış mövzularda və ya öz istəyləri ilə öz şəxsi xüsusiyyətlərini təqdim etməklə öz biznes kartlarını yaradırlar.
- 5 sinif "My Dream House": Şagirdlər xəyallarının evini təsvir edirlər və öz ideyalarını rəsmlərdə, düzülüşdə, planlarında təcəssüm etdirir, onları hekayələrlə müşayiət edirlər.
- 7-ci sinif "New image for a celebrity": Tələbələr məşhur insanlara geyimdə, makiyajda yeni üslub təklif edir, öz seçimini insanın xüsusiyyətləri ilə izah edirlər. Bu layihənin köməyi ilə "Geyim", "Görünüş" və qrammatik kateqoriyalı "Şərti cümlələr" mövzularında leksik nitq bacarıqları təkmilləşdirilir.
- 8-ci sinif Plan a Vacation "Let's make our country prosper" or "Design your tourist project: Tələbələr turist marşrutları yaradırlar: onları xəritəyə qoyurlar, ən maraqlı mənzərələri eyni zamanda ölkələri, mədəniyyəti, tarixi tədqiq edir və öyrənirlər. İşin son nəticəsi kitab-bukletlərdir.

2.3 Təkraredici oyunlar

Təkraredici oyunlar şifahi təlimin bir növüdür. Burada şagirdlər nəzarət altında müəyyən bir replikaya cavab verirlər. Cavab oyunun növünə görə dəyişir [23s 210]. Təkraredici oyunlar adətən dil tədrisinin nəzarət altında olan praktik mərhələsində istifadə olunur. Şagirdlər öyrəndiklərini sınaqdan keçirmək imkanına malik olurlar. Təkraredici oyunlar şagirdlərə sürətli, avtomatik cavablar hazırlamaq üçün kömək edir. Çoxumuz bilir ki, təkraredici oyunlara əsaslanan dərslər heç də həmişə

stimullaşdırıcı olmur. Lakin təkraedici oyunlar əzbərləmə və təkrarlama yolu ilə təlim üslubuna cavab verir.

Təkraedici oyunlar dil materiallarının kiçik hissələrlə öyrənilməsində faydalı təlim-tədris materialı ola bilər. Belə oyunlar ifadələrin və strukturların avtomatik istifadəsinin inkişafına və özünə inamın yaranmasına kömək edir.

Meri Spratt [23 s 250] qeyd edir ki, təkraedici oyunlar ya mexaniki, ya da mənalı ola bilər. Mexanikləşdirilmiş təkraedici oyunlar şagirdlərin cavab verdiyi ifadələr müəllim tərəfindən idarə olunur. Bu təkraedici oyunlar başlanğıc səviyyəli şagirdlərə yeni dili səlis şəkildə çatdırmaq imkanı verə bilər. Mənalı təkraedici oyunlar müəllim, eləcə də cavab vermək üçün ifadələrin mənalılarını başa düşməli olan şagirdlər tərəfindən idarə olunur. Mənalı təkraedici oyunlar mexaniki məşqlərdən daha çox arzuolunandır, çünki onlar söhbət mövzunu təqdim edir və beləliklə, daha maraqlı və motivasiyaedici olur[23] mənalı oyunlar üçün bu təkrarları qeyd edir:

- Oyunlar əmr, sual və ya cavab tələb edən, tərəddüdlər, ümumi sosial reaksiyaları olan real dilə bənzəməlidirlər.
- Cavab tamamilə proqnozlaşdırılmamalıdır; müxtəlif cavablar daxil edilməlidir.
- Çıxış edənlər arasında səmimi reaksiyalar olmalıdır.
- Onlar məqsədyönlü olmalı və tələbələrə aid mövzulara əsaslanmalıdır;
- Onlar kifayət qədər nəzarət altında olmalı və müəllimin təlimin nə dərəcədə yaxşı baş verdiyinə diqqət etməsinə imkan verməlidir.
- Davamlı dil məşqinə yol verməlidir.

Təkraedici oyunlar müxtəlif formalarda ola bilər — təkrar, əvəzetmə və çevirmə əsas növlərdəndir. Hər bir təkraedici oyunların növü sizin necə inkişaf etdirməyinizdən asılı olaraq mənalı və ya mexaniki ola bilər.

Təkrar oyunları şagirdləri konkret struktur və ya formalı ifadə ilə tez tanış etmək üçün faydalıdır [7s. 155]

Müəllimin dili dəyişikliksiz təkrarlanır. Əvvəlcə sözlərin mənasını öyrənməyə diqqət yetirin. Aşağıdakı nümunədə bu növü misal göstərmək olar:

Teacher: It's cold outside.

Students: It's cold outside.

Teacher: It's warm outside.

Students: It's warm outside.

Tələbələr ingilis dilinin səslərinə alışdıqda, yazılı dili görmədən daha asan təkrar edə bilirlər. Buna görə də onları sizin nümunənizə qulaq asmağa və sonra təkrarlamağa məcbur edin.

- Aydın, təbii səsləndirilən və ardıcıl modellər verdiyinizə əmin olun.
- İntonasiyanı göstərmək üçün əl hərəkətlərindən istifadə edin, gərginliyi göstərmək üçün yumruğunuzdan istifadə edin. Söz sərhədlərini göstərmək üçün əlaqənin baş verdiyi yerlərdə barmaqları birləşdirin və ayırın. Bu metod xüsusilə vizual öyrənilərə kömək edə bilər. Bu tələbələrə dərstdə istifadə etdikləri dili təsəvvür etməyə kömək edir.
- Sonluğu dəyişmə tələbələrə düzgün tələffüz və intonasiyaya diqqət yetirməkdə kömək edir, həmçinin diqqəti cəlb edir. Məsələn, bir ifadəni modelləşdirərkən, sonundan başlayın, onlara verdiyiniz hər bir parçadan sonra tələbələri təkrarlamağa məcbur edin. Məsələn: yesterday / get up yesterday / did you get up yesterday / What time did you get up yesterday?

Oyunu kimin təkrar etdiyindən asılı olaraq dəyişə bilərsiniz - bütöv sinif, sinfin yarısı, yalnız oğlanlar, yalnız qızlar, ayrı-ayrı şəxslər. Təkraredici oyunun tez bir zamanda yerinə yetirildiyini dəqiqləşdirin. Siz də cəhd edə bilərsiniz:

- Pıçıltılı məşqlər (sinfi sakitləşdirmək üçün)
- Səs küylü məşqlər (canlandırmaq üçün)

Bu fikirlər xüsusilə aşağı sinif tələbələri ilə yaxşı nəticə verir. Hər şeyi müxtəlif üsullarla deməklə oyunları canlandırmağa bilərsiniz. Məsələn, very happy, very sad, very bored, very excited kimi ifadələri öz üz ifadənizə uyğun nümayiş edərək tələbələri də eyni cür davranmağa məcbur edə bilərsiniz. Sözləri ifadə etmək və intonasiyanı dəyişmək dilin daha yadda qalan olmasına kömək edir.

Təkrarlama oyunları mexaniki olduğundan uzun müddətli praktika üçün istifadə edilməməlidir. Yaxşı olar ki, onlar şagirdlərə dərstdə tətbiq olunan formanı mənalı və

aktual üsullarla manipulyasiya etməyə imkan verən başqa bir oyun və ya şifahi məşğuliyyət fəaliyyətinə tez bir zamanda keçid etsinlər.

Əvəz etmə oyunları təkrar oyunlarından bir az daha interaktivdir, çünki onlar adətən şagirdlərə cavab olaraq söz və ya quruluşu dəyişmək nümunəsi verir. Müəllimin təklifi bütöv cümlə, söz, ifadə və ya şəkil ola bilər. Burada tək sözü (italik) əvəz edərək mexaniki əvəz etmə təkraredici oyunu göstərə bilərik:

Teacher: You're a lawyer, aren't you? *businessman*

Students: You're a f businessman, aren't you?

Teacher: You're a businessman, aren't you? *artist*

Students: You're an artist, aren't you?

Teacher: You're an artist, aren't you?

Burada ifadəni (italik) əvəz edərək mexaniki əvəz etmə təkraredici oyunu göstərə bilərik:

Teacher: Where were you born? Can you tell me? *was your son*

Students: Where was your son born?

Teacher: Where was your son born? Can you tell me? *was he*

Students: Where was he born?

Teacher: Where was he born? Can you tell me? *was your friend*

Students: Where was your friend born?

Teacher: Where was your friend born? Can you tell me?

Çevirmə təkraredici oyunları cümlənin quruluşunu dəyişməklə bağlıdır. Əgər cümlə təsdiqdədirsə onu inkara çevirə bilərik məsələn, I like ice cream, I don't like ice cream. [5] bu tip çevrilmələri belə sadalayır:

- Sual üçün ifadə: I like ice cream. To: Do you like ice cream?
- Bir zamandan digərinə: I'm going shopping. To: Yesterday I went shopping.
- Aktiv növdən məchula: The teacher gave them the answers. To: They were given the answers by the teacher.
- Təkdən cəmə The woman sings well. To: The women sing well.

Sizə əvəz etmə və çevirmə növlü təkraredici oyunlar tələbələrin bilik və bacarığını inkişaf etdirmək üçün əlvərişli ola bilər. Lakin şagirdlər dərslərdə öyrəndiklərini tez

unudurlar. Şagirdlər dediklərini anlamadan təkrar etdikləri üçün təkraredici oyunlar tənqid edilib. [23]

Yaxşı olar ki, mənalı təkraredici oyunları başlamazdan əvvəl mexaniki məşqlər edəsiniz. Bu daha çətinidir, çünki şagirdlər düzgün söz formasından əlavə məlumat da təqdim etməli olurlar. Mənalı təkraredici oyunlar ifadələrin təkrarlanması və ya onların əvəzetməsi ilə bağlıdır, lakin onlar daha aktual və motivasiyaediciyədir. Bu oyunda şagirdlər öz cavabları vasitəsilə nə dedikləri haqda düşünməli və anlaşıqlı olmalı və məna ifadə etməli olurlar. Mənalı təkraredici oyunlar bir qədər gözlənilməz olduğundan, onlar daha çox real dilə bənzəyir, buna görə də şagirdlər mexaniki oyunlara nisbətən daha diqqətlə qulaq asmalıdırlar.

Spratt [23] təklif edir ki, şəkillərdən istifadə edərək məna verməyə və ya şagirdlərə işarəli cavablarda seçim etməklə oyunları mənalı edə bilərsiniz. Tələbələrin seçiminə icazə vermək, onları şərh verməzdən əvvəl düşünmələrinə səbəb olur. Seçim, aşağıdakı nümunədə olduğu kimi, şagirdlərin cavablarına şəxsi fikir əlavə etməyə imkan vermək deməkdir. Bu prinsipindən istifadə edərək şagirdlər özləri haqda fikir söyləməlidirlər. Hətta bu prinsipi nəzərə alaraq yadda saxlamaq lazımdır ki, təkraredici oyunlar nəzarət altında olan dərsi təmin etmək üçün materialdır. Mənalı oyun, səhvləri minimuma endirmək üçün şagirdlərin kifayət qədər nəzarət etmək üçün nəzərdə tutulur, lakin lazım olduğundan artıq nəzarət etmək məqbul deyil. Burada could modal felinin mümkün olan nümunələrini tətbiq etmək üçün mənalı təkraredici oyun nümunəsini təqdim edirəm. oyunda cavabları naməlum olan və şagirdlərə seçim imkanı verdiyi üçün mənalı təkraredici oyun sayılır.

Teacher: I'm so bored.

Student 1: You could read a magazine.

Student 2: You could go to the cinema.

Student 3: You could call a girlfriend.

Student 4: You could clean up your flat!

Burada Doff, Klark və digərlərindən təkraredici oyunların hazırlanması üçün əlavə məsləhətlər verilir. [7]

- Oyunlarınızı məqsədlərinizə əsaslandırın.
- İstər mexaniki, istərsə də mənalı təkraredici oyunlarda istifadə etməyinizdən asılı olmayaraq, oyunlar tələbələrin dünya üzrə təcrübə və bilik aləminə aid olması vacibdir.
- Tələbələrin oyunda sözləri və ya ifadəni dəqiq istifadə etmək imkanlarını yaradın. Təkraredici oyunda sözün əsas rol oynaması və oyunu şagirdlərin düzgün tələffüzlərinə fikir verin.
- Materialda olan strukturlar real istifadəni əks etdirməlidir. Təkraredici oyunlar, Dialoqlar və Rol oyunlarının dilini sadələşdirmək əvəzinə, köhnə dərsliklərdə şagirdlərə müəyyən bir dialoq formasını təqdim etməklə oyunlar qeyri-təbii olurdu. Bu cür məşğələlər nəticəsində şagirdlər ingilis dilində danışarkən "dərslikdə ki kimi danışan" tələbələrə cevrilirlər.
- Oyunun hansı növündən istifadə etməyinizə baxmayaraq, söz ehtiyatını ümumi sözlərlə məhdudlaşdırın.
- Oyunları elə davam etdirin ki, tələbələrin bu məşğələdə iştirak etdikləri zaman onların inkişafını və anlayışını yoxlaya bilərsiniz..
- Oyunu 15-20 cümlə arasında məhdudlaşdırın.

Təkraredici oyunları təqdim edərkən nümunələri əl yazması formasında və ya lövhədə şəffaflığı təmin etmək üçün təqdim edin. Bu oyunu bir və ya iki şagirdlə yerdə qalan tələbələrə nümunə olaraq göztərin. Təkraredici oyunu apararkən, tələbələrin cavabını diqqətlə araşdırın ki, onlar nəşə yeni bir şey öyrənə bilsinlər. Əgər şagirdlər cüt və ya qrup halında işləyirlərsə, müşahidə edin və lazım gəldikdə kömək edin. Hər bir şagirdin işini dialoq kimi yazaraq, xüsusilə də mənalı oyunlarda oyunu davam etdirə bilərsiniz.

Təkraredici oyunlar adətən sinifin önündə müəllim tərəfindən təqdim olunur və tələbələr cavab verir. Cavabı verəcək tələbəyə yönəlmək üçün topdan istifadə edə bilərsiniz. Bu üsul, hər kəsi ayıq saxlayır, çünki onlar növbəti hədəf kimin olaçağını bilmirlər. Sual-cavab oyun formatında topu tutan tələbə sizə cavab verir, sonra isə topu alacaq növbəti tələbəyə sual verir.

Zəncirvari oyunlar da rəngarənglik qatır. [4 s. 267–71] Bütün şagirdlərin eyni şeyi təkrarlaması əvəzinə, şagirdlər dairədə və ya yarımdairədə otursunlar. Sonra şagirdlərdən biri növbəti şagirdə sual versin. Bu nümunədəki kimi beş şagirddən ibarət olan qrupda zəncirvari təkraredici oyunu keçirmək olar. Əgər sizin sinif böyükdirsə, siz on nəfər şagirddən ibarət bir neçə dairə quraraq bu fəaliyyətlə məşğul ola bilərsiniz. Qeyd edək ki, ilk növbədə siz model verirsiniz.

Teacher: My name is Sabina, and I like eating. What about you?

Student 1: My name is Ahmed, and I like reading. What about you?

Student 2: My name is Sabir, and I like camping. What about you?

Student 3: My name is Elina, and I like singing. What about you?

Student 4: My name is Ali, and I like swimming. What about you?

Student 5: My name is Seva, and I like dating! What about you?

Daha qabaqcıl tələbələr üçün bu modeldən istifadə etmək olar:

Teacher: My name is Ahmed, and I've always wanted to be a gypsy. What have you always wanted to do?

Student 1: My name is Ali, and I've always wanted to be a rock star. What have you always wanted to do?

Student 2: My name is Elvin, and I've wanted to be a snowboard champion. What have you always wanted to do?

Əlavə olaraq bu nümunədən də istifadə edə bilərsiniz:

Teacher: My name is Ahmed, and I've always wanted to be a gypsy. How about you?

Student 1: Your name is Ahmed, and you've always wanted to be a gypsy. My name is Ali, and I've always wanted to be a rock star.

Student 2: Your name is Ahmed, and you've always wanted to be a gypsy. His name is Ali, and he's always wanted to be a rock star. My name is Elvin, and I've always wanted to be a snowboard champion.

Student 3: Your name is Ahmed, and you've always wanted to be a gypsy. His name is Ali, and he's always wanted to be a rock star. His name is Elvin, and he's always

wanted to be a snowboard champion. My name is Nicat, and I've always wanted to be a concert pianist.

Zəncirvari oyun sizin bütün təkrar etdirmək istədiyiniz ifadələr bitdikdən sonra bitir. On beş tələbədən böyük qruplarla bu oyunu sınamaq olmaz.

Tapmaca oyunu

İngilis dilinin çoxlu təkrarlanmasını tələb edən sadə təxmin oyunları asan sözləri təkrar etmək üçün idealdır və təkraredici oyun formasıdır.

- Siz şəkillərdən istifadə edərək sözlük və ya ifadələr təqdim etdikdən sonra şəkillərin arxasını lövhədə elə asın ki, onları görmək mümkün olmasın. Şagirdlər hansı şəklin nə olduğunu təxmin etməyə çalışsınlar.

- Bir şəkil seçin və onu göstərməyin. Şagirdlər onun nə olduğunu təxmin etsinlər. Əgər siz real əşyalardan istifadə edirsinizsə, əşyaları parça altında və ya çantada gizlədərək və hansı obyekt tutduğunuzu təxmin etməyə çalışsınlar.

"Is it?" sualını məşq etmək üçün, tələbələrdən sinifdəki əşyaların və ya uşaqların, otaqda haradasa plastik hörümçəyi gizlədərək harada olduğunu təxmin etməyi xahiş edə bilərik. 'Is it under the student's desk?', 'Is it behind Rose's chair?'

2.4 Xatırladıcı oyunlar

İbtidai siniflərdə təhsil şagirdin həyatında mühüm dövrdür. Məhz bu dövrdə uşaq təkcə müəllimin köməyi ilə deyil, həm də müstəqil öyrənmək və axtarış aparmaq qabiliyyətini əldə edir. Psixoloqların sözlərinə görə, ibtidai sinif dövrü məktəb uşaqlığının ən vacib mərhələsidir, bu yaşın əsas nailiyyətləri təhsil həyatının sonrakı illəri üçün əsasən həlledici olur. [31 s.37-45]

Xarici dil öyrənərkən şagirdlər əlavə çətinliklə üzləşirlər: motivasiya və xatırlamanın azalması, ana dili olmayan xarici dildə nitq fəaliyyəti bacarığını qavramaq çətinliyi ən çox rast gəlinənlərdir. Hətta digər fənlərdə güclü olan tələbələrdə xarici dil dərində çətinliklərlə üzləşirlər.

Xarici dil müəllimi təhsil motivasiyasının artırılması və ibtidai sinif şagirdlərinin xatırlama marağının inkişaf etdirilməsi məqsədi ilə bir çox metod və üsullara

malikdir. Vizuallaşdırmanın ənənəvi formalarının (kart, şəkil, illüstrasiya, oyuncaq, maqnit lövhə, audio materiallar) innovativ texnologiyalarla (multimedia təqdimatları, layihə metodları, elektron kitabçalar, kommunikativ istiqamətlənmiş oyun metodlarını və üsullarını inkişaf etdirən müxtəlif proqram məhsulları) birgə istifadəsi təhsil prosesini asanlaşdırır, tələbələrin koqnitiv fəallığının artırılmasına və xarici dilə sevginin aşılmasına xidmət edir. [35 s. 33-41]

İlk mərhələdə xarici dilin tədrisinin düzgün qurulması vacibdir. İbtidai sinif yaşının xüsusiyyətləri uşaqların xarici dil üzrə uğur əldə etməkdə faydalı təsir göstərir. İbtidai sinif tələbələrində kifayət qədər diqqət, yaddaş, məntiqi tefəkkür inkişaf etməyib. Bu isə xarici dilin öyrədilməsi də ləngimələrlə nəticələnir. Müəllim bu yaş problemini dərstdə oyun, müsabiqə, quizz, illüstrativ və yaradıcı oyunlar, musiqi, ritmik hərəkətlər, şəkil cəkmək və s. istifadə yolu ilə kompensasiya edir.

İbtidai siniflərdə xarici dil dərslərində şagirdlər tədrisən, oyun vasitəsilə xarici dil mühitində iştirak edirlər. Oyun texnikası və metodlarının tətbiqi gənc şagirdlərin təlim-tərbiyə prosesinin təşkilində əsas rol oynayır. Uşağın əsas məşğuliyyəti olan oyun, xarici dil ünsiyyətinin şərtli təbiəti ilə bağlı çətinliklərin əksəriyyətinin öhdəsindən gəlməyə və xarici dilin formalaşmasına müsbət təsirini artırmağa imkan verir. Oyunların fərqliliyi, nağıl formalı olması dərslərdə sevinc, yaradıcılıq və əlverişli psixoloji iqlim yaradır. Xarici dil tədrisi prosesində şagirdlər öz qəhrəmanlarını və onların kicik-hekayələr, şeir və mahnılarını əzbərləmək, müəllimin dərstdə keçirdiyi müxtəlif müsabiqələrdə iştirak etməyi müsbət qarşılayırlar. Oyunda hər kəs iştirak edir: həm zəif, həm də güclü tələbələr. Oyunlar dərslərinizi fərqli edə bilər. Onları öyrənin - və hazırlaşmaq üçün vaxt sərf etmək lazım olmayacaq, həmişə boş vaxtlarınızda maraqlı oyun keçirəcəksiniz. [40]

Oyun "Do you know animals?"

Müəllim "heyvanlar" mövzunu kecdikdən sonra bir sıra sözləri sadalayır. O, heyvan adını deyən kimi uşaqlar əl çalırlar.

Oyun "What am I doing?"

Uşaqlar dairə əmələ gətirir. Tələbə ortada dayanır və hərəkətləri (qaçış, tullanma) göstərir. Uşaqlar onun nə etdiyini ingilis dilində qeyd etməlidirlər. İlk təxmin edən lider olur.

Oyun "What are you wearing?"

Müəllim paltarın adını cəkir və bu paltarı geyinmiş şagird ayağa qalxmalıdır.

Oyun " Who is this?"

Məqsəd: "Is this...?", sual cümləsini məşq etmək, suala cavab vermək.

Oyunun gedişi. Bir şagird yoldaşları tərəfindən seçilir. O, üzünü arxaya döndərir. Şagirdlər, müəllimin işarəsinə əsasən, salam verir və xarici dildə səsini dəyişərək ifadə deyir, Şagird kimin ona sual verdiyini tapmalıdır "Is this... Ali?", sualına sinif "Yes. /No." cavabını verir.

Oyun "Colour, colour, go out!"

Oyunun məqsədi: "Colour" mövzusunda söz ehtiyatının öyrənilməsi.

Oyunun gedişi: Şagirdlər dairədə dayanırlar. Rəhbər rəng adını cəkir məsələn "red". Oyunun iştirakçıları tez bir zamanda bu rəngdə paltar və ya hər hansı bir əşyanı tapmalı və onu göstərməlidirlər. Kim bunu tez etsə, rəhbər olur və növbəti rəngi deyir. Oyun davam edir.

Oyun "Sunday next Monday"

Məqsəd: Həftənin günlərinin adını öyrətmək.

Oyunun gedişi. Şagirdlər dairə formalaşdırırlar. Mərkəzdə oyunun lideri dayanır. Əlində top var. O, topu yoldaşına atır və deyir: "Sunday next Monday". Şagird topu tutur, sonra onu başqa bir tələbəyə atır. Həftənin növbəti gününü deyir: "Monday next Tuesday". Bu gedişlə oyun davam edir.

Who Knows the Parts of the Body Best? oyunu

1-ci variant: Sınıf iki qrupa bölünür. Hər bir komandanın tələbə nümayəndələri növbə ilə müəllimin əmrlərini əməl edirlər: "Touch your head/ Show your shoulders. Count on your fingers", və s. Əgər şagird tapşırığı düzgün başa çatdırsa, komanda bal

alır, səhv edirsə, komanda bir balı itirir. Ən çox bala malik komanda qalib gəlir. Sonda müəllim deyir ki, “Team 1 knows the parts of the body best”.

2-ci variant. Müəllim bədəninin bəzi hissəsini göstərir və onların adlarını deyir. Məsələn: “This is my head. This is my hand. This is my leg”, və s. Bəzən o, "səhv deyir", məsələn, əlinə işarə edərək deyir: “This is my leg”. Komanda nümayəndəsi tez bir zamanda “This is your hand” deməlidir.

Oyun “The Chain of Words”

Müəllim topu şagirdlərdən birinə atır və deyir: “One.” Şagird topu tutur, o biri şagirdə atır, “Two.” deyir. Şagirdlər bildikləri son rəgəmə çatanda sayma yenidən başlayır. Səhv edən şəxs "cərimələnir". Say əvəzinə həftənin günlərinin, fəsil, ay adlarını istifadə edə bilərsiniz.

“One Fox, Two Foxes...” oyunu.

Müəllim stolunun üstünə müxtəlif növ oyuncaqlar qoyur. Hər oyuncaqdan bir necədənə var. Uşaqlar növbə ilə masaya yaxınlaşır və onları tez sayırlar: “One Fox, Two Foxes...” və s. Artıq sayılmış oyuncaqları saymaq olmaz.

“The Dog Is on the Desk” oyunu

Müəllim oyuncağı götürür, stolun üstünə (stolun altına, qutuya, qutunun arxasına və s.) qoyur və “The dog is on the desk” deyir. Müraciət etdiyi şagird onunla razılaşmalıdır: “Yes, the dog is on the desk.”. Bəzən müəllim "səhv edir" və yanlış olaraq obyektin yerinin adını səhv deyir. Məsələn, stolun üstünə oyuncaq it qoyur: “The dog is near the door.” Onunla razılaşan tələbə oyundan kənarlaşdırılır.

2.5 Uşaq pyesləri və Pantomimolar.

Dil dərslərində pyeslərdən və ya Pantomimolardan istifadə etmək həm müəllimlər, həm də şagirdlərə fayda və zövq verə bilər. [6]

Şagirdlərlə pyeslərdən istifadə etməklə müəllimlər aşağıdakıları əldə edə bilər:

- oxu və danışıq bacarıqlarını inkişaf etdirməyi.
- yaradıcılığın inkişafı.
- onlara xarici dildə eksperiment aparmağa kömək etmək

- şagirdləri kəşv edin – bəzi şagirdlər ifa etməyi çox xoşlayırlar.
- bütün sinifi cəlb edin – danışıq olmayan hissələri danışmaq istəməyən və ya özündən az arxayın olan şagirdlərə verilə bilər. Texniki işləri digər şagirdlərə rol kimi verə bilərsiniz: səs effektləri, mənzərə yaratmaq, işıqlara, proporsionallara nəzarət etmək.

Dil öyrənənlər üçün uyğun olan pyeslər:

- İki və ya üç sətirdən ibarət çox qısa səhnəli pyeslər.
- Birdən çox ifacı və çoxlu yumoristik hərəkətlə zəngin olan pyeslər.
- Mahnılarla fasilələr verilə bilən pyeslər.
- Sinifə tanış olan hekayələr əsasında bir və ya iki səhnə ilə mini-pyeslər.

Öz pyesinizi yaradın

Foto, cizgi film və ya video klip ilə işləmək olar. Və ya şagirdlərin xoşuna gələn filmlərdən tanınmış personajlar əsasında mini-pyeslər tərtib edin. Məsələn:

- Bir filmin on dəqiqəlik hissəsini götürün.
- Şagirdlərə qısa hekayəni danışın.
- Səssiz klipi nümayiş etdirin.
- Bir-iki söhbət edənlərə diqqət yetirin və şagirdlərdən qəhrəmanların nə dediyini təsvir etməyi xahiş edin.
- Rolları cütlərə təyin edin və ifa etmələrini xahiş edin. Sonra şagirdlərə rollar əsasında öz qısa dialoqlarını təşkil etməyə icazə verin.
- Təkliflərini bir araya gətirərək yazılı forma üzərində işləyin.

Bunun üçün uyğun olan film növlərinə *Toy Story*, *Harry Potter*, *The Borrowers*, *Matilda* və ya *Charlie və the Chocolate Factory* yə müraciət edə bilərsiniz. Yaxşı olar ki, tələbələr özləri istədiklərini seçsin.

Şagirdlərə pyeslərdən sətiirləri öyrənməyə kömək.

- Ssenarini səhnələrini hissələrə parçalamaq lazımdır.
- Tələbələrin məşqlərinin səsini yazın və ya mümkünsə videoya çəkin. Bu onların özlərinə baxıb səhvlərini görməyə kömək edəcək.

- Pyesin hazırlanmasında istifadə etmək üçün ingilis dilli dostlarla birlikdə video yazı hazırlayın. Şagirdlər evdə öyrənmək üçün bunun bir nüsxəsini əldə edə bilsələr, çox gözəl olar.
- Mətdə vurğulanmış sözləri işarə edin və video yazı ilə yoxlayın. Hər bir hissənin intonasiyasına fikir verin.
- Əgər hekayə uşaqlara tanışdırsa o zaman mətnsiz öyrənməyə çalışın. Onlara hekayəni danışmaq üçün visual dəstəy verin. Burada posterlərdən və ya səssiz videolardan istifadə etmək olar.
- Şagirdlərə nağılları yenidən qurmaq, dialoqu yenidən qurmaq və ya yarım səhnə verməklə onlardan buraxılmış hissələrə uyğun olanlarını və ya çatışmayan hissələri sizə bildirmələrini xahiş edin.

Uşaqlara pantomim öyrətmək onlara ifa etməyin əsasını öyrədir. Onlar danışmamalıdırlar, yalnız göstərməlidirlər. Balaca uşaqlara dramanın öyrənmənin ən gözəl üsulu sadə pantomimlərlədir. 3"x5" ölçüdə kart götürün, yarıya qədər doğrayın, hər birinə sadə bir hərəkət yazın. Məsələn, skiing down a hill; eating spaghetti; blowing your nose; and brushing teeth. Kartlar şlyapa daxil edin və hər şagird bir şlyapadan bir kart seçə bilər. Uşaqlar kartda qeyd olunmuş hərəkətləri nümayiş edirlər. Hər dəfə müəllimlər uşaqları istiqamətləndirəndə müsbət cəhətlərinə diqqət yetirmək son dərəcə vacibdir. Beləliklə, uşağa əvvəlcə yaxşı hərəkətlərini söyləyin, sonra əlavə edin ki, bəlkə o, daha da yaxşı edə bilər. [13]

Hər hansı bir hekayəni planlayıb pantomim etmək olar. Gəlin sadə bir fəaliyyəti göstərək, və baxaq ki, "mətn" vasitəsilə aktyorlara necə yol göstərmək mümkündür. Sinfin bir hissəsində hər aktyor üçün, bir stul qoyaq. Böyük bir işarə boyanmalı və bir tərəfə qoyulmalıdır: ROLLER COASTER RIDES. Qarşı tərəfin digər bir işarəsi isə belə olur: RIDE AT YOUR OWN RISK. Hər hansı bir sayda uşaq bunu birlikdə edə bilər. Tutaq ki, beş tələbəmiz var. Uşaqlardan dördü uşaq kimi davranacaq, beşinci uşaq nənə obrazını canlandıracaq.

Başlamazdan əvvəl: Müxtəlif personajlar necə gəzir? Nənənin gəzintisi uşaqların gəzintisindən nə ilə fərqlənir? Qocalar necə gəzir, gənclər necə gəzir?

Uşaqlar işarələri görüb həyəcan nümayiş etdirirlər. İşarələrə baxın, yuxarı-aşağı tullan, dizləri üstə dur və s kimi əmirlər verin. Lakin nənə qorxu hissi göstərir. Başın titrədir, əlləri üzündə və s. Nənə təslim olur, hamı oturur. İndi uşaqların komanda kimi ən çox işləməli olduğu vaxtdır. The roller coaster swings right, swings left... bütün atlılar eyni şəkildə hərəkət etməlidirlər, çünki onlar eyni yerdə oturublar. Bu, əməkdaşlıq qabiliyyətini inkişaf etdirmək üçün böyük fəaliyyətdir. Nəticədə uşaqlar qorxuya düşür, hətta baş gicəllənməsinə və mədə bulantısı baş verə bilər. Lakin nənə, həqiqətən də, keif etməyə başlayır. Sonda uşaqlar yerlərindən sürətlə çıxıb bilmirlər, amma nənə dəbərdir – o, yenidən sürür! [8]

Siz, müəllim və rəhbərsiniz, pantomim ilə hər səhnədə baş verənlərə diqqət yetirin və uşaqların nümayiş etdirmələrinə kömək edin. Bu çox şən pantomim fəaliyyəti yalnız söz olmadan ifa edilə bilər. Pantomimo əməkdaşlıq və əlbəttə ki, aktyorluq öyrədir.

2.6 Oyunlara hazırlıq və onun qiymətləndirilməsi

Tələbələrə oyuna səmərəli hazırlamaq üçün sinifin səviyyəsini və yaşını müəyyən etmək lazımdır. Səviyyəni müəyyən edən oyunlardan və ya testlərdən istifadə etmək olar. Aşağı səviyyəli sinif oyununda lazım olacaq materialı müəyyən etmək üçün daha çox şagirdlərin lüğət bazalarını zənginləşdirmək lazım ola bilər. Əvvəlcədən istifadə olunacaq materialı tələbələrə yazılı və ya şifahi formada işlətmək lazımdır. Məsələn, əgər rol oynamağa planlaşdırırsınızsa mətni şagirdlərə bir neçə dəfə oxutdura bilərsiniz. Və ya rolun video formasını bir neçə dəfə nümayiş etdirə bilərsiniz. Əsas materialı (işlədə biləcəkləri ifadələri və ya cümlələri) istinad kimi lövhəyə yazmaq faydalı ola bilər.

Yüksək səviyyəli siniflərə ilkin hazırlıq daha az lazım olur, amma yenə də oyunu təsvir edərək onları hazırlaya bilərsiniz. Faydalı ola biləcək ifadə və sözləri təklif edin və lazım olarsa lövhədə yazın. Məsələn, işgüzar oyun oynatmaq istəyirsinizsə mövzuya aid bir neçə növdə qısa video kliplər nümayiş etdirə bilərsiniz. Bu zaman videoda alt yazıdan da istifadə etmək mümkündür.

Dərsdə oyun oynamağa başlamazdan əvvəl, hansı dil bacarıqlarını inkişaf etdirmələrini istədiyinizi aydın şəkildə bildirməlisiniz. Bu oyunda şagirdlər gələcək zaman, sual formaları ilə və ya müəyyən söz qrupu ilə işləmək üçün nəzərdə tutulduğunu bilməlidirlər. Müzakirə üçün istifadə olunan müəyyən ifadələrlə onlara kömək edin. Oyuna dair məqsədiniz aydın olduqda siz oyuna başlaya bilərsiniz.

Şagirdlərə dil öyrənməyə kömək etməyin digər üsulu isə onları heç bir hazırlıq olmadan oyuna başlamaqdır. Belə etməklə onlar oyundakı situasiya ilə bağlı konkret materialı xatırlamağa məcbur olurlar. Təbii ki keçilmiş mövzulara istinad etmək lazımdır. Hətta bir dərs əvvəl onlara bildirmədən mövzunu təkrar etdirmək və ya ev tapşırığı kimi vermək olar.

Yeni və ya praktiki dil materiallarını şagirdlərin zehində möhkəmlədə bilmək üçün, hər hansı bir oyunu mütləq izləyin. Söz bazasının genişlənməsi üçün istifadə olunan ifadələrin, eləcə də sözləri ifadə edərkən üz ifadələrinə və bədən dilinə fikir verin. Şagirdlərin bədən dilindən də onların materialı necə bildiklərini müəyyən etmək olar. Oyun oynamaq tələbələrin "real dünya" şəraitində dil bacarıqlarından istifadə və inkişaf etdirmələri üçün gözəl bir vasitədir. Yaxşı planlaşdırma ilə şagirdlər eyni vaxtda əylənərək özünə inam və dil qabiliyyəti qazanacaqlar.

Oyun prosesinin diqqətli izlənilməsi müəllimin əsas funksiyası olmalıdır. Müəllim hər bir şagirdin dediyi sözlərə, hərəkətlərə fikir verməlidir. Lazım olarsa özündə qeydlərdə aparmalıdır. Passiv tələbələri oyuna daha çox cəlb etməlidir. Müəllim oyun gedişində fərdi sual verə bilər. Elə etmək lazımdır ki, tələbə özü özünü qiymətləndirə bilsin. Bu onların motivasiyalarının düşməməsinə kömək edər.

Qiymətləndirmə məqsədli oyunlar son zamanlarda çox istifadə olunur. Son beş il ərzində rəqəmsal oyunlar və qiymətləndirmə sahəsində xeyli inkişaf müşahidə olunur. Rəqəmsal oyunlardan istifadə edərək şagirdin qiyməti avtomatik hesablanır və buda həm müəllimin işini asanlaşdırır həm də tələbə şəffaf qiymətləndirilir. Bu oyunları oynarkən şagird öz səhvini görə bilir və burada düz cavabı da göstərmək mümkündür.

Ən yaxşı tədris oyunları oyun daxilində tələbələri qiymətləndirməlidir. Lakin həqiqət budur ki, qiymətləndirmə oyun daxilində deyil oyundan sonra baş verir. Oyunun son mərhələsində müzakirələr zamanı mütləq tələbələr qiymətləndirilməlidirlər. Müəllim uşaqların motivasiyasını aşağı salmamaq üçün çox diqqətli olmalıdır. Məsələn, rol oynu oynayırlarsa müəllim oyunu videoya çəkib oyun bitdikdən sonra izlədə bilər. Uşaqlardan onların səhvlərini soruşub özü özünü qiymətləndirməsini xahiş edə bilər. Hər dəfə bildirmək lazımdır ki, gələn dəfə daha yaxşı nəticə göstərə biləcəksən.

Mənim ən çox istifadə etdiyim oyunu təsvir etmək istədim. İki lider seçirəm, hər bir lider sıra ilə yoldaşlarını seçərək öz qrupunu yaradır. Qruplar bərabər sayda olmalıdır. Mənim əlimdə keçilmiş sözlərin siyahısı olur və bir bir hər qrupa ingiliscə söz deyirəm. Şagirdlər sözün tərcüməsini deməlidirlər. Cavabı bilməyən tələbə oyundan çıxır. Ən son hansı qrupda bir tələbə qalarsa o qrup qalıb olur. Bu oyunda tələbələri qiymətləndirməyə ehtiyac olmur. Hər bir tələbə gec və ya tez oyundan çıxması ilə özünü qiymətləndirə bilər. Sonda bu oyunu yenidən oynayacağımızı və onların daha yaxşı nəticə göstərəcəylərindən əmin olduğumu bildirirəm.

Oyun tələbələrin qiymətləndirilməsinin ən rahat yoludur. Bu vasitə ilə tələbələri stressə salmadan yoxlamaq olar. Və nəticədə onlar həm motivasiyalarını itirmir həm də qiymətləri ilə rahat razılaşırlar.

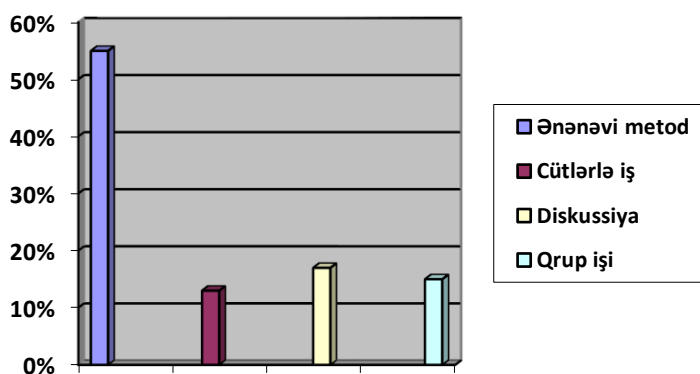
III FƏSİL: İNGİLİS DİLİNİN TƏDRİSİNDƏ İSTİFADƏ OLUNA BİLƏN OYUN NÜMUNƏLƏRİ – MÜƏLLİMLƏRƏ METODİK KÖMƏK

Bu fəsildə biz ilk növbədə ingilis dili dərslərində oyunlardan istifadənin səmərəliliyinin öyrənilməsinə dair eksperimental tədrisin nəticələri ilə başlamaq istərdik. Azərbaycan Dövlət Pedaqoji Universitetin nəzdində Azərbaycan Dövlət Pedaqoji Kollecinə 2021-2022-ci tədris ilində pedaqoji təcrübə zamanı eksperimental iş aparılmışdır. Eksperimentə Sosial iş fakültəsinin 2-ci kursunda Xarici dildə İşgüzar və Akademik kommunikasiya fənnini öyrənməyə başlayan tələbələr cəlb olunub.

Eksperiment zamanı şifahi nitq bacarıqlarının formalaşdırılması prosesi üçün oyunların təlimdə effektivliyini müəyyən etmək məqsədilə 2-ci kurs tələbələri arasında Xarici dildə İşgüzar və Akademik kommunikasiya fənninin tədrisinin bəzi oyun üsulları ilə sınaqdan keçirilmişdir. Bu oyunlar tələbələrin şifahi nitq bacarıqlarını inkişaf etdirməyə yönəldilmişdir. Təcrübədə eyni sayda tələbənin olduğu iki qrup (iki qrup – Sİ 21/03SB və Sİ 21/04SB) iştirak etdi. Bunlardan biri təcrübə qrupu (15 nəfər) idi ki, burada Xarici dildə İşgüzar və Akademik kommunikasiya dərslərində tələbələrin təhsil fəaliyyətinə cəlb edilməsini təşviq etmək üçün oyunlardan istifadə edilmişdir. İstifadə etdiyimiz metodologiyanın effektivliyini qiymətləndirməyə imkan verən nəzarət qrupunda isə ənənəvi təlim formasından istifadə olundu (15 nəfər).

Müşahidə zamanı eksperimental mərhələdə biz Xarici dildə İşgüzar və Akademik kommunikasiya dərslərini təhlil etdik, onların nəticələri diaqram şəklində faizlə göstərilir (Şəkil 1). Təhlil zamanı məlum olub ki, ingilis dili müəlliminin apardığı dərslərində ənənəvi tədris metodologiyası üstünlük təşkil edir: 55%. Belə dərslərdə iş əsasən birbaşa dərsləklə aparılır ki, bu da şagirdlərin dərslərini hazırlamaqda yaradıcılıq nümayiş etdirməsinə imkan vermir; bu üsul Xarici dildə İşgüzar və Akademik kommunikasiya fənnini öyrənmək üçün motivasiyanın artırılmasına bir növ maneədir. Bəzi dərslərdə cütlərlə iş, qrup işi kimi interaktiv metoddan istifadə edilmişdir. Xarici dildə İşgüzar və Akademik kommunikasiya dərslərində tələbələrin

oyunlarda iştirakı göstərdi ki, bu, həm əqli əməliyyatları yüksək səviyyədə olan, həm də zəif şagirdlərin müxtəlif kateqoriyalarından olan tələbələrin təfəkkür müstəqilliyini inkişaf etdirmək üçün səmərəli vasitədir. Mövzuya maraq artır, dərslər fəallaşır, sosial ünsiyyət bacarıqları inkişaf edir. İştirak edilən dərslərin heç birində oyun texnikalarından istifadə olunmayıb.



Diaqram 1. Tədris metodları

Həmçinin dərsləri və onların sonrakı təhlillərini müşahidə etməklə yanaşı, ingilis dili müəllimi ilə söhbət etmək qərarına gəldik. Söhbət zamanı öyrəndik ki, hər iki qrupun tələbələri nizam-intizamlı, ünsiyyətdə fəal olsalar da, orta məktəbdə bəzi tələbələr xarici dil kimi rus dili keçdiyi üçün Xarici dildə İşgüzar və Akademik kommunikasiya fənninin öyrənməkdə çətinliklə qarşılaşması, öyrənmə motivasiyasının aşağı olması tələbələrin dərslə marağının azlığından xəbər verir.

Qeyd etmək vacibdir ki, kollec sənədlərinin tədqiqi və ilkin diaqnostik yoxlamanın nəticələrinin təhlili tələbələrin orta akademik göstəricilərə malik olduğunu göstərdi ki, bu da yeni materialı yadda saxlamaq qabiliyyətinin yaxşı olduğunu göstərir. Tələbələrin yaddaşı, diqqəti və təfəkkürü yaxşı inkişaf edir.

Cədvəl 1: İlk diaqnostik yoxlamanın nəticələrinin müqayisəli təhlili

| Xal | Eksperimental qrupun nəticələri | Nəzarət qrupunun nəticələri |
|---------|---------------------------------|-----------------------------|
| “9- 10” | 4 | 3 |
| “7-8” | 4 | 5 |
| “5-6” | 7 | 7 |

Eksperimental diaqnostik yoxlamaya gəlincə, o, 2 mərhələni əhatə edirdi: yazılı və şifahi. Yazı mərhələsi dialoqu tamamilə tapşırıq (dialoqdakı boşluqların doldurulması); əvəz etmə tapşırıqları (söz sırasının dəyişməsində ifadə olunan replikaların dəyişməsi); dialoq qur tapşırıq (dialoqun tərtib edilməsi). Bu yoxlamanın ikinci mərhələsində tələbələrə plan əsasında konkret situasiya üzrə dialoq qurmaqdan ibarət olan cütlərlə işləmək təklif olundu (suallara cavablar). Hər bir tapşırıq üçün tələbələrə ballar verilirdi, və ballar əsasında yekun qiymətdə nümayiş etdirildi.

Belə ki, müşahidə, dərslərin təhlili, söhbət, sorğu-sual və diaqnostik yoxlamanın nəticələri hər iki qrupda tələbələr arasında şifahi nitq bacarıqlarının formalaşmasının təxminən eyni ilkin səviyyəsini göstərdi.

Eksperimental hissənin nəticələrini yekunlaşdıraraq, biz oyun texnologiyalarına əsaslanan Xarici dildə İşgüzar və Akademik kommunikasiya fənninin tədrisində müxtəlif rollu oyunlar və işgüzar tədris oyunlarına üstünlük vermək qərarına gəldik. Bu oyunlar tələbələrin marağına səbəb olacaq və Xarici dildə İşgüzar və Akademik kommunikasiya dərslərində motivasiyanı artıracaq. Təcrübə zamanı şifahi nitq bacarıqlarının inkişafına yönəlmiş tədris ədəbiyyatı və bir sıra oyun texnologiyalarından istifadə edilmişdir.

Eksperimental iş zamanı biz “Telephone Conversation”, “Booking a Hotel”, “Interview”, “Sharing options” kimi işgüzar və rollu oyunları sınaqdan keçirdik. Bütün oyunların təşkili və gedişatı aşağıda təsvir olunub.

Tədqiqatımız zamanı istifadə etdiyimiz rollu oyunlardan biri “**Telephone Conversation**” dır. Telefon danışığında ünsiyyət yalnız dillə baş tutduğu üçün, üz-üzə söhbətdən fərqlənir. Bu oyunda tələbələr arxa arxaya oturdu. Bu oyunu həyata keçirmək üçün istifadə edə biləcəyimiz müxtəlif ideyalar var. Məsələn: şikayət bildirmək üçün telefon zəngi, iş yoldaşı ilə danışmaq üçün zəng və ya boş iş yeri haqda məlumat almaq üçün zəng və s. Tələbələr müəyyən mövzunu seçib o mövzu ətrafında telefon danışığı apardılar. Söhbətlərdən birini göstərək:

Sabina (Secretary): Hello, Azersun Holding, this is Sabina speaking. How can I help you today?

Arif: Yes, this is Arif calling. May I speak to CEO, please?

Sabina: I'm afraid he is out of the office at the moment. Would you like me to take a message?

Arif: Uhm...actually, this call is rather urgent. We spoke yesterday about a delivery problem that CEO mentioned. Did he leave any information with you?

Sabina: As a matter of fact, he did. He said that a representative from your company might be calling. He also asked me to ask you a few questions...

Arif: Great, I'd love to see this problem resolved as quickly as possible.

Sabina: I see. CEO wanted a meeting with you later this week.

Arif: Certainly, what is he doing on Thursday afternoon?

Sabina: I'm afraid he's meeting with some clients out of town. How about Thursday morning?

Arif: Unfortunately, I'm seeing someone else on Thursday morning. Is he doing anything on Friday morning?

Sabina: No, it looks like he's free then.

Arif: Great, should I come by at 9?

Sabina: How about 10?

Arif: Yes, 10 would be great.

Sabina: OK, I'll schedule that. Arif at 10, Friday Morning...Is there anything else I can help you with?

Arif: No, I think that's everything. Thank you for your help...Goodbye.

Sabina: Goodbye.

Beləliklə, bütün tələbələr cəlb olundu və hər bir tələbə 5 dəqiqə ərzində müəyyən bir mövzunu müzakirə etməyi bacardı. Bir dərsdə 10 mövzu əsasında “Telefon danışığı” rollu oyunu baş tutdu.

Eksperimental işimizdə istifadə etdiyimiz “**Sharing Opinions**” rollu oyunu keçirildi. Hər bir tələbəni maraqlandıran mövzu seçildi. Tələbələr cütlərə bölündü və onlara cavab verməli olduqları sualların siyahısı verildi. Bu, tələbələrə öz cümlələri ilə fikirlərini ifadə etməyə imkan verdi.

Mövzulardan birini təqdim edək: Fact or Opinion? Cümlələr deyildicə Fact və ya Opinion cavabı verilməlidir.

1. The capital city of France is Paris. Fact or Opinion?
2. I would like to visit Italy.
3. The Eiffel Tower is beautiful.
4. Germany is located in central Europe.
5. Spain has the best climate.

Bu oyuna tələbələr hamısı cəlb olundu. 15 dəqiqə ərzində müxtəlif mövzularda fikir mübadiləsi apardılar.

Eksperimentdə **“Booking a Hotel”** işgüzar tədris oyunu keçirdik. Bu oyun tələbələrə işgüzar kommunikasiyası ilə məşğul olmağa imkan verir. İşgüzar söhbət rəsmi danışiq dilində olur. Burada tələbələr yeni söz bazalarını inkişaf etdirə bilirlər. Tələbələr cütlərə bölündülər. Onlardan biri reception digəri isə müştəri rolunda çıxış etdi. Oteldə otaq və ya konfrans zalı rezerv etdilər.

“Booking a hotel room” dialoq nümunəsi:

Receptionist: Good morning, Hilton Hotel. How can I help you today?

Customer: Hello, I would like to book a room for tonight / Friday, August 15th / the 20th till the 23rd.

Receptionist: What kind of room would you like?

Customer: I would like a double room, please.

Receptionist: Please hold on I will check I am afraid we only have single room available. Tomorrow we will have a double room.

Customer: OK that will do. How much for a single room?

Receptionist: Forty dollars.

Customer: Are meals included in that price?

Receptionist: Yes, your breakfast and dinner are included and are served in our dining room.

Customer: That's great; I will take a single room for tonight and change to a double room tomorrow.

Receptionist: Can you give me your credit card details so we can book your room....

Bu oyunda da tələbələr hamısı iştirak etdi. Oyun 15 dəqiqə ərzində başa çatdı. Müxtəlif variantlarda söhbətlər baş tutdu.

Digər eksperiment oyunumuz **“Interview”** dur. “Interview” işgüzar tədris oyunu kollec və ya universitet tələbələrinə uyğun təlim mövzudur. Bir çox tələbələr yaxşı iş tapmaq üçün ingilis dilini öyrənməyə xüsusi diqqət yetirirlər. Nəticədə, bu oyun vasitəsi ilə bütün vacib materialları öyrənmək üçün əla bir üsuldur. Müsahibə götürən tələbənin müəyyən suallar siyahısı olmalıdır.

1. Tell me about yourself?
2. Why did you choose Social worker?
3. How do you pay for your college?
4. Do you have a plan to continue your education?
5. Besides formal education, do you have other skills?
6. What is the meaning of work for you?
7. What are your strengths and weaknesses?
8. Do you have a good relationship with colleagues?
9. Do you prefer to work alone or on a team?
10. If you are required to work on a team, what position will you choose?

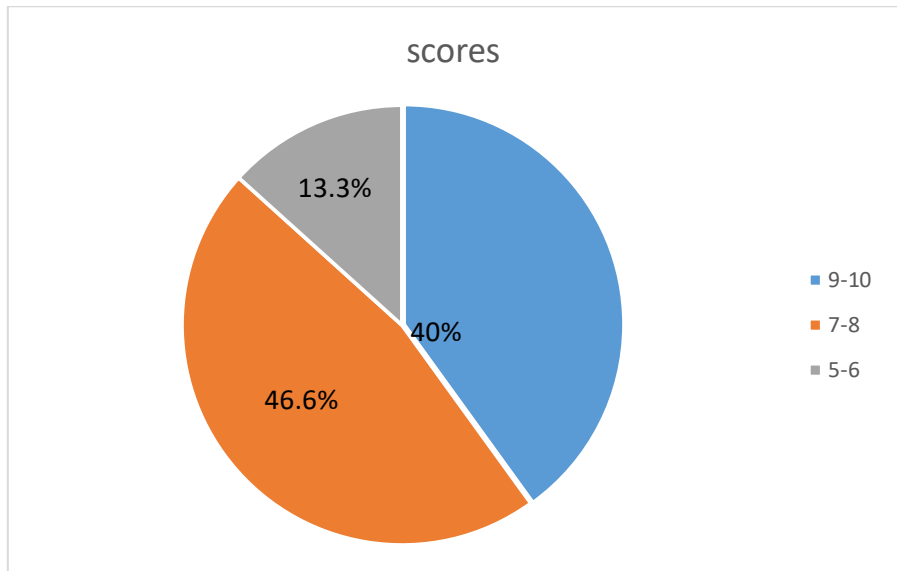
Tələbələr müxtəlif müsahibə nümunələrindən istifadə etdilər. Nəticədə hər bir tələbə iştirak etdi. Bu oyun 20 dəqiqə davam etdi.

Təcrübəmizin yekun mərhələsində hər iki qrupda Xarici dildə İşgüzar və Akademik kommunikasiya dərslərində oyunlardan istifadənin effektivliyini müəyyən etməyə kömək edən biliklərin nəzarət kəsimi aparıldı. Bu bölmə şifahi nitq bacarıqlarının formalaşdırılmasına dair tapşırıqlar verilmişdir. Tapşırıqlar test şəklində təqdim edilmişdir.

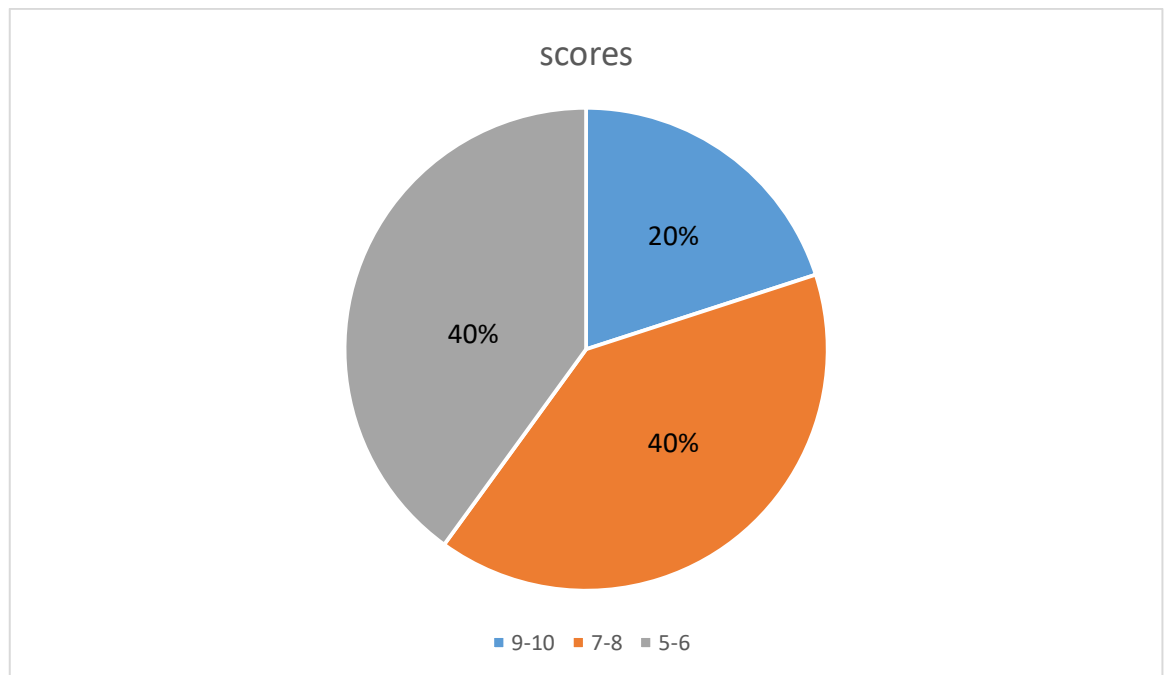
Nəzarət qrupunun nəticəsi göstərdi ki, oyunlardan istifadə sayəsində eksperimental qrup tələbələrinin şifahi nitq bacarıqlarının formalaşması daha yüksək səviyyədədir. Qrupların yekun qiymətləndirilməsinin nəticəsi Cədvəl 2-də təqdim olunur.

Cədvəl 2: Yekun testin nəticələrinin müqayisəli təhlili

| Xal | Eksperimental qrupun nəticələri | Nəzarət qrupunun nəticələri |
|------------|--|------------------------------------|
| “9-10” | 6 | 3 |
| “7-8” | 7 | 6 |
| “5-6” | 2 | 6 |



Şəkil 2: Eksperimental qrupun nəticələri



Şəkil 3: Nəzarət qrupunun nəticələri

Hesab edirik ki, yekun qiymətləndirmə tələbələrin Xarici dildə İşgüzar və Akademik kommunikasiya fənninin öyrənmək prosesinə cəlb olunmasını ən aydın və dəqiq şəkildə göstərir. Bu eksperimentin köməyi ilə sübut etdik ki, oyunlar təlimdə tələbələrin şifahi nitqini inkişaf etdirir, təlim prosesinin iştirakçıları arasında emosional əlaqə yaratmağa kömək edir, həm də cütlərlə, komandada işləməyi öyrədir. Nəticə etibarilə, tədris oyunları tələbələrin şifahi nitq bacarıqlarının formalaşmasına ənənəvi metodlardan daha yaxşı kömək etməsi ilə bağlı fərziyyəmiz təcrübədə öz təsdiqini tapdı.

İngilis dilinin tədrisində istifadə oluna bilən oyun nümunələri – müəllimlərə metodik kömək kimi bir necə oyun təqdim edirik.

Dairə oyunları

Bu oyunlar əsasən aşağı siniflərdə istifadə olunub, lakin yuxarı siniflərdə də dairə oyunlarından istifadə etmək tələbələrin stresini azaltmağa kömək edə bilər.

Dairə oyunu nədir? Dairə oyunda bütün sinif bir dairədə oturur və hər hansı bir oyun və ya fəaliyyəti icra edir. Bu oyunların çoxu söz ehtiyatlarını təkmilləşdirməyə və dərslərin əyləncəli keçməsinə şərait yaradır. Dərslərində istifadə oluna biləcək mənim ən çox istifadə etdiyim dairə oyunlarından bir necəsinin planını göstərmək istərdim. Fikirlərin bəziləri mənə iş yoldaşlarım tərəfindən verilmiş və ya ingilis dili dərslərinə uyğunlaşdırılmış klassik uşaq əyləncə oyunlarıdır.

Nə vaxt və nə üçün müəllimlər bu oyunu istifadə edə bilər? Hal-hazırda xarici dil dərslərində cütlərlə və kiçik qruplarla işləmək dəbdədir. Kommunikativ yanaşma müəllimləri daha çox cütlərlə işdən istifadə etməyə məcbur edir və beləliklə tələbələri daha çox xarici dildə danışmağa təşviq edir. Mən hesab edirəm ki, sinifin aktivliyini artırmaq üçün qrupun birlikdə işləməsi daha uyğundur. Dairə oyunları qrupu bir araya gətirmək üçün əlverişli imkandır. Mən oyunları ya dərslərin əvvəlində ya da sonunda keçirirəm. Dərslərin əvvəlində tələbələrin motivasiyasını qaldırmaq üçün, sonda isə keçirilmiş dərslərin möhkəmlənməsinə üçün istifadə olunur.

Aşağı siniflərdə dairə oyunlarının keçirilməsi.

Dairə oyunları aşağı sinifin müntəzəm qrafikinə daxil edilə bilər. Əgər tələbələr dərslərinin əvvəlindən qruplarla işləyiblərsə, onda bu oyunların qaydalarına uyğunlaşmaq daha asandır olacaq. Şagirdlər oyunları dərslərin bir hissəsi kimi qəbul etməlidirlər və davranış qaydalarına dərslərdə olduğu kimi riayət etməlidirlər.

Əgər siz heç vaxt heç dairə oyunlarından istifadə etməmişsinizsə və oyunu ilk dəfə oynatmaq istəyirsinizsə, şagirdlər gəlməzdən əvvəl sinfi oyuna görə hazırlayın və sadə fəaliyyətlərdən biri ilə dərslə başlayın. Bu dərslə fərqlilik qatacaq və həmçinin hər bir tələbə gələrkən salamlamaq və qeydiyyatdan keçmək imkanı olacaq.

Tələbərə yoldaşlarına qulaq asmağın, bir-birinin danışmaq vaxtına və növbəsinə hörmət etməyin vacibliyi barədə xəbərdarlıq edin. Şagirdləri sakit etmək və onların fikirlərini oyuna yönəltmək üçün onlara bir necə tapşırıq verin. Məsələn, 'If you're ready to start the activity, touch your nose', 'If you're ready to start the game, point to the door'. Şagirdlər qaydalarla tanış olduqdan sonra onlardan birini oyuna başlamaq və ona rəhbərlik etmək üçün namizəd göstərə bilərsiniz.

Sözlərlə hekayə yaratma dairə oyunu

Yuxarı siniflər üçün əyləncəli və faydalı ola bilər.

- Hər bir şagird qrup hekayəsi yaratmaq üçün bir söz əlavə edir.
- Müəllim ilk sözü deməklə başlaya bilər və dairə şəklində hər bir şagird sözləri təkrarlamadan növbəti sözü əlavə edir.
- 'Suddenly' və ya 'Yesterday' sözləri ilə başlamaq daha yaxşı olar.
- Cümlədə söz sırasını məşq etmək üçün uyğun oyundur. Hekayələr hər hansı bir formada inkişaf edə bilər. Bəzi qruplara müəllimin durğu işarələrini vurğulamasına və cümlənin sona çatmasını və ya yeni cümlənin başlamasına qərar verməyinə kömək lazım ola bilər.

Change places if...

Bu oyun qapalı dairədə keçirilir. Müəllimə dairənin ortasında oturur.

- hər zaman iştirakçılardan sayından bir stul az olmalıdır.
- Müəllimin nəyi təkrar etmək istəməsindən asılı olaraq deyir, 'Change places if... you're wearing trainers.'

• Ket geymiş bütün tələbələr ayağa qalxaraq başqa bir sula keçir və müəllim boşalmış yerlərdən birində oturur.

• Oturacaqsız qalan şəxs ortada dayanır və növbəti əmri verir: 'Change places if... you like pizza' və beləcə davam edir.

Şagirdlər bu oyunda çox həyəcanlına bilirlər. Buna görə də bu oyunu müvafiq vaxtda dərsə daxil etməyə diqqət yetirin. Dərsin sonunda keciitmək daha uyğundur.

Written consequences

Oyunun nəticəsində bir hekayə yaranır. Hər mərhələdə, şagirdlərə təlimatlar verin.

1. Bir kişinin adını yazın. Sınıfdə hər kəsin tanıdığı və ya məşhur bir adam ola bilər. (Qrupdan asılı olaraq, sinif yoldaşlarının adlarını qoymağa icazə verin.)

2. Qadın adını yazın. Sınıfdə hər kəsin tanıdığı və ya məşhur qadın ola bilər. (Qrupdan asılı olaraq, sinif yoldaşlarının adlarını qoymağa icazə verin.)

3. İki nəfərin görüşdüyü yerin adını yazın.

4. Görüşəndə kişi qadına bir şey deyir. O nə deyir? Şagirdlər onun dediklərini yazırlar.

5. O kişiyyə cavab verir. O nə deyir? Şagirdlər qadının dediklərini yazırlar.

6. Bu qarşılaşmanın nəticəsi nədir? Bəs nə baş verir?

7. Bütün hekayədə fikir nədir?

Nəticədə çox vaxt əyləncəli ola biləcək qarışıq hekayə yaranır. İlk növbədə müəllimə öz nümunəsini oxumalıdır. Sonra tələbələr bir-bir öz hekayələrini açıb və qrupa oxuya bilirlər.

Conditional chain game

Bu oyun first conditional cümlələrini məşq etmək üçün çox uyğundur. Müəllim bir cümlə deyir. Məsələn, "'If I go out tonight, I'll go to the cinema.' Dairədəki şagirdlərdən biri müəllimin cümləsinin sonundan istifadə edərək öz cümlələrini yaratmalıdır. Məsələn, 'If I go to the cinema, I'll watch The Last Samurai.' Növbəti şagird də belə deyə bilər, "'If I watch The Last Samurai, I'll see Tom Cruise,' və bu formada oyun zənciri davam edir.

Word Associations

Şagirdlərin öncədən eşitdikləri sözlə əlaqəli söz düşünməli olduqları çox sadə bir oyundur. Məsələn, müəllim deyir ki, "fish", növbəti şagird balıqla əlaqələndirdikləri sözü düşünür. Məsələn, " water ", növbəti şagird "glass", növbəti " window " və s. deyə bilər. Assosiasiyaların əsaslı olub-olmadığını qrup şəklində qərar verə bilərsiniz. Daha rəqabətli olması üçün düşünmə vaxtı limitini təyin etmək və tələbələrin vaxtı bitdikdə oyundan çıxarmaq olar. Onlar çıxdıqdan sonra hakim kimi fəaliyyət göstərə bilərlər.

Chinese whispers - telephone lines

Dairə icində şagirdlər bir birinə bir cümlə pıçıldayır. Bu xəbəri alan sonuncu tələbə cümləni ya ucadan deyir, ya da lövhəyə yazır. Bu, hər hansı bir mövzunu təqdim etmək üçün dərslə əvvəlində istifadə oluna bilər. Məsələn, yeməklə bağlı dərslə belə bir cümlə pıçıldayın: 'What did you have for lunch today?' Nəticədə dərslə aid bütün sözləri və cümlələri təkrar edə bilərsiniz.

I went to the shops and I bought... Hər bir şagird əlifba sırası ilə siyahıya yeni söz əlavə etdiyi klassik yaddaş oyunudur. Məsələn, 1-ci tələbə: 'I went to the shops and I bought an apple'. 2-ci şagird, 'I went to the shops and I bought an apple and a bike'. 3-cü şagird: 'I went to the shops and I bought an apple, a bike and a coat'.

Bu oyun müxtəlif səviyyələrdə istifadə oluna bilər. Mən bu yaxınlarda idman mövzusunda keçərkən do / play / go sözlərindən istifadə edərək müxtəlif cümlələrdə işlətməyi məşq etdim. Məsələn 'I went to the sports centre...', 'I went to the sports centre and I did aerobics', 'I went to the sports centre and I did aerobics and played basketball', 'I went to the sports centre and I did aerobics, played basketball and went canoeing' və s.

Yes / No game

Bir tələbə ortada stulda oturur, qalan tələbələr isə dairədə otururlar. Dairədə oturmuş tələbələr ortadakı tələbəyə sual verməlidirlər. Onlar istədikləri sualı soruşa bilərlər. Yeganə qayda budur ki, ortada olan tələbətələbə suallara 'yes' və ya 'no' sözlərini işlətmədən cavab verməlidir. Ortadakı tələbə başını tərpətməklə cavab verə

bilər. Məsələn, bir şagird soruşur: 'Are you wearing jeans today?' Ortadakı şagird belə cavab verə bilər: 'I am' və ya 'You can see that they're jeans!'

Class Information Game

Bu oyun yeni dərslərsiniflər üçün möhtəşəm bir başlanğıcdır. Bu oyun ən yaxşı nəticəni şagirdləriniz bir-birini tanımasa verər, lakin tanışlar belə bu oyundan müsbət yararlanırlar. Bu oyun "She/he is" və "Her/his" kimi qrammatika nümunələrini tətbiq edir. Bu oyunu oynamaq üçün, sizə lazımdır: Kağız parçası. Qələm. Mükafatlandırma üçün qeyd vərəqi.

Hər tələbənin adını soruşun və siyahı hazırlayın. Bu həm də şagirdlərinizin adlarını öyrənmək üçün əla vasitədir! Öz adınızı da siyahıya əlavə edin. Daha sonra, üst tərəfində məlumat toplamaq üçün ad günü, sevimli heyvan, sevimli rəng, bacı-qardaş sayı və s. kimi məlumatları yazın. Aşağıdakı tablodan bələdçi kimi istifadə edin. Məlumatın hər kəsə uyğun olduğundan əmin olun.

| | Birthday | Favorite Color | Favorite Animal | Pets | Siblings |
|---------|-----------------|-----------------------|------------------------|-------------|-----------------|
| Teacher | | | | | |
| Ahmed | | | | | |
| Ali | | | | | |
| Sabina | | | | | |
| Fatima | | | | | |
| Zehra | | | | | |

Cədvəli məlumatlarla ilə doldurduqdan sonra əmin olun ki, kağızı yalnız siz görə bilərsiniz. Sonra şagirdlərdən başqaları haqqında məlumatı yadda salmalarını xahiş edin.

• Əgər kimsə məlumatı (məsələn, "Fatimənin doğum günü 29 sentyabrdir") tam xatırlayırsa, ona 2 ball verilir.

• Şagirdlər özləri haqda düzgün məlumatları eşitdikdə "Yes, that's right!" deməyə təşviq edin. O zaman o şagirdə 1 bal verin. Bu şagirdləri digər tələbələrin dediklərinə diqqətlə qulaq asmağa təşviq edir.

Əgər oyun yavaş-yavaş davam edirsə, işarələr verin. Məsələn, "What's Alii's favorite color?" və ya "Ahmed was born in winter, near Valentine's Day..." Bu oyunda şagirdlər bir-birləri haqqında məlumat toplayacaq və eləcə də kifayət qədər danışmaq praktikası əldə edəcəklər. Hər tələbənin ən azı bir dəfə uğurlu cavab verdiyinə əmin olun. Ən çox bal toplayan şəxs qalibdir.

Categories

Kateqoriyalar oyunu söz ehtiyatını artırmaq üçün əyləncəli üsuldur. Qaydaları sinifin səviyyəsindən asılı olaraq bir az dəyişiklik edə bilərsiniz. Məsələn, meyvə-tərəvəz mövzusunun "qida" mövzusu ilə dəyişmək olar.

Bu oyunu oynamaq üçün sizə lazımdır:

• Hər kəsin görə biləcəyi lövhə və qələm. • Hər bir şagird üçün bir parça kağız və yazı ləvazimatları.

Yuxarı siniflərdə şagirdləri komandalara bölün. Əgər sizin cəmi bir neçə tələbənz varsa və onların danışığına əminsinizsə, onlar fərdi oynaya bilərlər. Bir neçə növ kateqoriyaları ardıcıl olaraq lövhədə yazın. Aşağıdakı cədvəl sizə kömək edə bilər.

| Animals | Fruit | Vegetables | Countries | Sports | Drinks |
|----------------|--------------|-------------------|------------------|---------------|---------------|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Siz və ya şagirdləriniz bir hərf seçirsiniz. Şagirdlərə bir neçə dəqiqə verin (bu sizin özünüzdən asılıdır, lakin təxminən 3-5 dəqiqə bəs edər) hər kateqoriyada mümkün qədər çox söz yazsınlar. Hər bir bəndi doldurmaq məcburiyyətində olmadıqlarını vurğulayın; bəzi hərflərdə müəyyən kateqoriyalara aid söz olmaya bilər.

Vaxt bitəndə komandalardan və ya tələbələrin birindən cavab verməyi xaiş edin. Əgər digər komandalardan heç birinin əldə edə bilmədiyi düzgün cavabı əldə etsələr, bir bal toplayırlar. Lakin başqa komanda da eyni cavabı alsın, bir balı toplaya bilməyəcəklər. Bu isə şagirdləri daha çox söz düşünməyə sövq edir.

Cavabları toplayarkən onları lövhəyə yazın, bu yolla şagirdlər sözün düzgün yazılışını öyrənməyə bilərlər. Əgər cavabın qəbul edilib-edilməməsindən əmin deyilsinizsə ("drinks" kateqoriyasına "strawberry juice" qəbul edilə bilərmi?) və bir komandaya icazə verirsinizsə digər komandalara da icazə verməlisiniz.

Kateqoriyalar oyunu çox əyləncəlidir və şagirdlərinizin ağıllı cavabları sizi təəccübləndirə bilər.

Word Tennis

Bu oyun dərslərinizin əvvəlində hər kəsi düşünmək və ya dərslərin sonunda oynamaq mümkün olan cəld bir oyundur. Bu oyunda sizə sadəcə bütün tələbələrin görə biləcəyi lövhə lazımdır. Sınıfı iki qrupa bölün. Lövhədə bir neçə mövzu adı yazın. Məsələn, hər komanda hər bir mövzuya aid növbə ilə bir söz deməlidir. Əgər şagird mövzuya uyğun olmayan söz deyirsə və ya sözü təkrar edirsə rəqib komanda 1 bal toplayır. Bu oyunda cəld olmaq lazımdır. Hər bir şagirdə düşünməyə 5 saniyə verin. Balları ya lövhədə ya da qeyd dəftərində qeyd edin.

Hot Seat / 20 Questions

Hot Seat oyunları sual və cavabları tətbiq etmək üçün əlverişlidir. Kiçik siniflərdə şagirdlər bir-bir işləməlidir, komandalar isə daha böyük siniflər üçün nəzərdə tutulur. Bu oyunda sizə yalnız lövhə və qələm lazımdır. Tələbələri komandalara bölün. Bir komanda sinifin bir hissəsində digəri isə bir hissəsində dursunlar. Bir komanda söz (isim) fikirləşir. Digər komanda isə tapmağa çalışırlar.

Tapmağa çalışan komanda suallar verməlidir. Cavab da yalnız yes/no olmalıdır. Məsələn, "Does it live in the ocean?". "Where does it live?" uyğun deyil.

Tələbələrin səviyyəsindən asılı olaraq bu oyun üçün müxtəlif isimlər seçə bilərsiniz. Aşağı səviyyəli siniflərdə heyvanlar və ya əsas məişət əşyaları adlarından istifadə edə bilərsiniz. Yuxarı səviyyəli şagirdlər isə mücərrəd isimlər işlədə bilər.

[60]

Hangman

Tələbələrin yazı və mövzu biliklərini artıran və şagirdlər üçün zövqlü olan ənənəvi, lakin interaktiv oyun hesab olunur. Tələb olunur ağ lövhə və qələm və ya interaktiv ağ lövhə, üstəlik, şagirdlərinizi ruhlandırmaq üçün mövzu xarakterli sözlərin siyahısı. Müəllimlər sinfi iki qrupa bölürlər, sonra öndə dayanmaq üçün şagird seçir və dərslə bağlı bir söz fikirləşir ki, öyrənçilər uyğun söz tapa bilsinlər. Sonra şagird ağ lövhədə sözün hərflərinə görə boşluqlar çəkməlidir və sinfin qalan hissəsi sözü təxmin edir. Hər komandadan bir şagird alternativ olaraq təxmin etməsinə imkan verilir. Yanlış təxminlər nəticəsində asma çəkilir. Hangman başa çatdırılmasa belə, sözü təxmin edən ilk komanda qalib gəlir. Sonra oyun başqa bir şagirdin müvafiq sözü düşünməklə oyun təkrar edilir. Əgər asmanın münasib olmadığı hiss olunursa, onda başqa şəkildən istifadə edə bilərsiniz – ya konkret mövzuya aid, ya da yaradıcı şəkildə düşünə bilərsiniz, məsələn, kosmonavt və ya qar adamı.

Draw swords

Bu cəld oyun tələbələrin zehni bacarıqlarını test edir və sürətli düşünmək, eləcə də sağlam rəqabət yaratmağa təşviq edir. Müəllimlər lüğət və ya dərslərdən, əsas söz ehtiyatı siyahısından istifadə edə bilərlər. İlk öncə pedaqoq öz sinfini kiçik qruplara bölür və hər qrupdan oyunu başlatmaq üçün bir şagird seçir ki. Sonra namizədliyi irəli sürülən tələbə lüğəti və ya dərsləyi qollarının altına qoyur. Sonra müəllim bir söz deyir və şagirdlərdə o sözü cəld qılınc çəkmə kimi sözü kitabdan tapıb göstərməlidir. Sözü tapan ilk şagird qalibdir. Oyun hər bir şagirdin növbəsi ilə müxtəlif sözlərlə davam edir. Əgər müəllimin kifayət qədər dərslə və ya lüğəti varsa, o zaman bütün sinif bir-birinə qarşı yarışa bilər.

Hot potato

Bu əyləncəli sinif oyunu şagirdləri ayaq üstə düşünməyə və müxtəlif mövzu biliklərinə yiyələnməyə təşviq edir. Bəzi resurslara ehtiyacınız var: hər qrup üçün yumşaq oyuncaq, məsələn ayı və ya top, və mövzuya uyğun siyahı məsələn, ədədlər – mürəkkəb, rəşional, fraksiyalar, kəsrlər və s. Sinfi kiçik qruplara bölünür və hər qrupa yumşaq oyuncaq paylamaq lazımdır. Hər qrupda oyuncağı olan şəxs oyunu başladır. Müəllim mövzu secir, məsələn. mürəkkəb rəqəmlərin adı. Və sonra şagirdə 5 düzgün cavab vermək üçün vaxt verilir, məsələn, 2, 3, 5, 7, 11. Əvvəl yumşaq oyuncaq kiçik qrupda hər kəsə ötürülərək yenidən oyunu başladan şagirdə qaytarılır. Kiçik siniflərdə müəllimlər böyük qrupla da oynaya bilər.

Dərs planı

Guess the Number

Rəqəmi tap əyləncəli oyundur. Birdən yüzə dək ədədləri məşq etmək üçün faydalıdır. Bu oyunun üstünlüyü uşaqları ingilis dilində demək istədikləri rəqəmləri düşünməyə məcbur edir.

Əsas məlumat

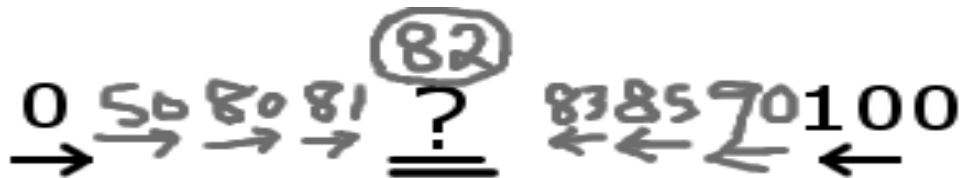
Vaxt: 10 dəqiqə

Səviyyə: Elementary

Mövzu: Numbers

Dərsdə lazımdır: Lövhə və marker

Dərsin təsviri



1. Lövhənin ortasında sual işarəsi yazın. Sual işarəsindən sol tərəfə sıfır və sual işarəsinə istiqamətlənən ox işarəsini yazın, sağ tərəfdə isə sola işarə edən ox və 100 rəqəmini yazın. (Bax: yuxarıdakı şəkildəki qara yazı.)

2. 0 ilə 100 arasında bir rəqəm düşünün (0 və ya 100 olmasın) və şagirdlər təxmin etməyə başlasınlar.

3. Əgər sizin gizli nömrəniz 82, birinci təxmin isə 50-dirsə onda sıfırın yanındaki oxun üzərinə 50 yazın. (Bax: yuxarıdakı şəkildəki boz yazı.) İndi şagirdlər sizin nömrənizin 50-dən böyük, 100-dən kiçik olduğunu anlaya biləcəklər.

4. Sizin düşündüyünüz nömrənizi tapana qədər davam edin. Sonra onlarla yer dəyişin və onlardan biri öz gizli nömrəsini düşünsün.

Məsləhətlər

- Sınıfdə rəqabətin olması üçün sinfi yarıya bölün. Birinci sol tərəfdən bir tələbə, sonra isə sağ tərəfdən bir tələbə seçin.

- Çox vaxt daha sakit şagirdlər əllərini qaldırmağa bir az tərəddüd edirlər. Növbəti dəfə əllərini qaldırmayan bir neçə tələbəni işə cəlb edin.

Xəbərdarlıq

- Tələbələrin rəqəmləri ingilis dilində tapması adətən problemsiz olur, lakin bəzən lövhədəki gizli nömrəsi olan tələbə anlamaqda çətinlik çəkə bilər. Bu halda tələbələr ana dilində rəqəmi deyirlər. Belə halları aradan qaldırmaq üçün, şagirdə düşünməyə vaxt verin. Çalışın ki, dinləyicilər sözü desin, öndəki şagird təkrar etsin və barmaqlardan istifadə edərək nömrəni təsdiq etsin, sonra da yazın. Əgər müəllim öz növbəsinə bunu etsə, onda hər kəs bunun necə edildiyini görə bilər.

Find Your Partner

Tərəfdaşını tap oyunu ingilis dili dərsləri üçün ən əsas oyunlardan biridir və o qədər sadədir ki, onu demək olar ki, hər hansı bir müəyyən mövzuda ifadələr və ya söz birləşmələri bazasına uyğunlaşdırıla bilər.

Əsas məlumat

Vaxt: 10 dəqiqə

Səviyyə: Bütün səviyyələr

Mövzu: Vocabulary, dialogue, phrases.

Dərstdə lazımdır: Hər bir tələbə cütünün bir hissəsi kimi tanıtdıracaq kartları hazırlamaq lazım gələcək. (Aşağıda gətirilən məsləhətlərə baxın.)

Dərsin təsviri

1. Hər bir tələbəyə verin.
2. Şagirdlər ayağa qalxır, ətrafı qəzir və əməkdaş tapırlar.
3. Kartını göstərmədən və mövzunu ingiliscə təqdim edərək, öz partnyoru ilə uyğun olub-olmadığını görür.

Aşağı siniflər üçün asan dialoq - A:"Hello" B:"Hello" A:"Green?"/"I'm green"
B:"Blue"/"I'm blue." A:"Bye"

Yuxarı siniflər üçün dialoq - A:"Can you play soccer?" B:"Yes, I can! I can play soccer."

Məsləhətlər

- Kartları hazırlayarkən bütün ifadəni karta yazmağa bilərsiniz – məsələn". "Can you play soccer" və "Yes, I can Play soccer" və ya sadəcə açar sözü – məsələn qoya bilərsiniz. "Q: Soccer" və "A: Soccer" və tələbələr kartın qalan hissəsini doldura bilərlər (oxumaq qabiliyyətindən və dialoqun növündən asılı olaraq).

- Aşağı siniflər üçün şəkil ən yaxşısıdır.
- Yuxarı siniflər üçün bəzən kifayət qədər nümunə tapmaq çətin olur, buna görə də nümunəni iki dəfə istifadə edə bilərsiniz.

Digər variantlar

Əgər lüğətinizdə kifayət qədər söz yoxdursa, və ya sadəcə oyunu asanlaşdırmaq üçün onu "Öz qrupunuzu tapın" oyunu ilə əvəz edə bilərsiniz. İlan oyununa bənzər. Şagirdlər sadəcə bir əməkdaş tapıb və dayanmaq əvəzinə, ətrafda gəzib digər şagirdlərlə və ya cütlərlə söhbət etməyə davam etməlidirlər. Əgər onlar eyni mövzuda olan digər əməkdaş tapsalar, bir-birinə qoşulurlar. Sonda sadəcə bir neçə böyük qrup yarana bilər.

Xəbərdarlıqlar

- Bəzən tələbələr ingilis dilində danışmaq əvəzinə sadəcə bir-birlərinə kartları göstərirlər. Başlanğıcda izah və nümayiş edin. Yalnız ingilis dilində danışmaqlarını tələb edin. Ana dilində danışmaq və kartı göstərmək olmaz. (Hətta onları kartlarını masalarının üstündə qoyub qtmələrinə məcbur edin.)

- Çox vaxt müəyyən yaşda olan oğlan və qızlar qarışırlar. Belə ki, bir oğlan A qrupunda və bir qız B qrupunda olduqda, onların əməkdaş tapmağı bir az vaxt tələb edə bilər. Çıxış yolu şagirdləri ardıcılıqla bir oğlan, sonra bir qızdan soruşmağı tələb etməkdir. [56]

NƏTİCƏ

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

Oyun anlayışının müxtəlif aspektlərdən təhlili, oyunların müxtəlif təsnifatları, ingilis dilinin xarici dil kimi tədrisində oyundan pədaqoji vasitə kimi istifadə etmənin müxtəlif xüsusiyyətlərini araşdıraraq belə bir nəticə əldə etdim:

İlk növbədə oyun hər bir tələbənin həyatında formalaşdırıcı və əvəzolunmaz təsirə malikdir. Oyunun müxtəlif xüsusiyyətləri vardır, oyun anlayışının təhlilindən məlum olur ki, oyun mürəkkəb anlayışdır, ona məhdud çərçivədə yanaşmaq olmaz.

Tədris oyunu şagirdlərin sinifdəki fəaliyyət növüdür. Bu zaman pədaqoji tapşırıqlar oyun şəklində həll olunur. Oyun uşaqların maraq və aktivliyini oyadır və onların fəaliyyətdə özlərini sübut etmək imkanı verir, xarici söz və cümlələrin daha sürətli və davamlı əzbərlənməsinə töhfə verir. Oyun uşaqların yaşadıkları və dəyişməyə məcbur olduqları dünya haqqında öyrənmə üsuludur.

Oyunun pədaqoji vasitə kimi istifadəsinə nəzər saldıqda müşahidə etdik ki, ingilis dilinin xarici dil kimi tədrisində oyundan istifadə zamanı müəllim və şagirdlərin ənənəvi rolları dəyişir. Ənənəvi müəllim rolu-müəllim-aparıcı, ənənəvi tələbə rolu isə tələbə- oyunçu roluna çevrilir. Rolların dəyişməsi şagirdlərin müstəqilliyinin və məsuliyyətinin artmasına səbəb olur. Hər bir tələbə qələbə qazanmağa çalışır və bunun nəticəsində daha əzmlə çalışır. Xarici dil dərslərində oyunlardan istifadə müəllimə hər bir şəxsin dərindən potensialını açmağa, onun müsbət şəxsi keyfiyyətləri (zəhmətsevərlik, fəallıq, müstəqillik, təşəbbüskarlıq, əməkdaşlıqda işləmək bacarığı və s.), qorumaq və təlim motivasiyasını bərkitməyə kömək edir.

İngilis dilinin xarici dil kimi tədrisi üçün oyunların müxtəlif növləri var. Oyunların təsnifatı müəllimin işini xeyli asanlaşdırır. Xarici dilin tədrisi üçün oyun seçən zaman müəllim, şagirdlərin yaş, və dilbilmə səviyyələrini, eləcə də sinfin digər xüsusiyyətlərini nəzərdən keçirir ki, bu da şagirdləri həvəsdən salmadan qiymətləndirmə ilə nəticələnir.

Rol oyunları tələbələrdə linqvistik və sosiolinqvistik, diskursiv, pragmatik və strateji kompetensiyaların inkişafına səbəb olur. Nisbətən çəkinən tələbələri ünsiyyətə cəlb etmədə mühüm rol oynayır, onların dil biliklərinin üzə çıxarılmasına səbəb olur.

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

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

Oyun dil öyrənmələr 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.

İngilis dilinin xarici dil kimi tədrisində oyunun uğurlu alınması effektiv təsirə malik olması üçün yalnız oyunun hazırlanması kifayət etmir. Müəllim, oyunun pedaqoji məqsədini tələbələrə düzgün və aydın şəkildə izah edə bilməlidir.

Ən yaxşı tədris oyunları oyun daxilində tələbələri qiymətləndirməlidir. Oyun tələbələrin qiymətləndirilməsinin ən rahat yoludur. Bu vasitə ilə tələbələri stressə salmadan yoxlamaq olar. Və nəticədə onlar həm motivasiyalarını itirmir həm də qiymətləri ilə rahat razılaşırlar. Oyunun son

mərhələsində müzakirələr zamanı mütləq tələbələr qiymətləndirilməlidirlər.
Müəllim uşaqların motivasiyasını aşağı salmamaq üçün çox diqqətli
olmalıdır.

İSTİFADƏ EDİLMİŞ ƏDƏBİYYATIN SİYAHISI

Azərbaycan dilində:

1. Əzimov, E.G. Metodik terminlər və anlayışların yeni lüğəti (dillərin tədrisi nəzəriyyəsi və praktikas) E.G. Azimov, A.N.Şukin. - M.: Nəşriyyat IKAR, 2009. - 448 s.

Xarici dillərdə:

İngilis dilində:

2. Aaron Bell 4 Types of Role Plays for Teaching English Jul 16, 2014
3. Cardon, T. A., & Wilcox, M. J. Promoting imitation in young children with autism: A comparison of reciprocal imitation training and video modeling. 2011
4. Cassar, T. "Teaching Ideas for Upper Elementary Learners." TESL Talk: ESL Literacy 20, no. 1 (1990): 267–71
5. Clark, R. C., ed. Index Card Games for ESL. Brattleboro, VT: The Experiment Press, 1992.
6. Cummins, J. *Language Power and Pedagogy: Bilingual Children in the Crossfire*. Clevedon, UK: Multilingual Matters. 2000
7. Doff, A. Teach English: A Training Course for Teachers. Cambridge: Cambridge University Press in Association with the British Council, 1990.
8. Ellis, Rod Feb. 'Literature in ELT Lecture Series'. MA in Applied Linguistics, St Mary's College, Surrey University. 2000
9. Faria, Nulsen, Developments In Business Simulation & Experiential Exercises, 1996, p 21
10. Gillian Porter Ladousse. Rol Play 1987 s. 50
11. Ingersoll, B. The Social Role of Imitation in Autism: Implications for the Treatment of Imitation Deficits. *Infants & Young Children*, 2008. 21(2), 107–119.
12. Jeremy Harmer. *The Practice of English Language Teaching* Pearson Education 2014

13. Jones A. Performing the body: performing the text. London: Routledge. 1999
14. Journal of Autism and Developmental Disorders, 41(5), 654-666
15. Journal of Magnetism and Magnetic Materials Volume 115, Issues 2–3
16. Journal of Russian and East European Psychology, vol. 43, no. 2, March–April 2005, p. 3–89
17. Knizia R. Dice games properly explained. London: Blue Terrier Press, 2010 p 226
18. Krivosheyeva, G., Zuparova, S., & Shodiyeva, N. Interactive way to further improve teaching listening skills. Academic Research in Educational Sciences, 2020.1 (3), 520-525
19. Kupisiewicz, Cz., Kupisiewicz, M. S ownik pedagogiczny. Warszawa: 2009 p 65
20. Matthews, Spratt, and Dangerfield 1991, 210
21. Michel, H. Characterizing serious games implementation's strategies: Is higher education the new playground of serious games? Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE) 2016.
22. Roblyer, M., & Doering, A. Integrating educational technology into teaching (6th ed.) 2013.
23. Spratt, M. "The Practice Stage, Discourse Chains." In At the Chalkface: Practical Techniques in Language Teaching, eds. A. Matthews, M. Spratt, and L. Dangerfield. Walton-on-Thames, UK: Thomas Nelson, 1991
24. Stefan Gottloeber, Anatoly A. Klypin, Andrey V. Kravtsov "Merging History as a Function of Halo Environment" 2001, Astrophys. J., 546, 223
25. TH. Huizinga. HOMO LUDENS. 1955, p. 32.
26. Vismara, L. A., & Rogers, S. J. Behavioral treatments in autism spectrum disorder: what do we know?. *Annual review of clinical psychology*, 2010 6, 447-468.
27. Whitton N. Learning with digital games: a practical guide to engaging students in higher education. New York: Routledge, 2010, 214 p.
28. Wright. A., Betteridgesi D., Buckby M., 1994: s.55

29. Yue, W., & Zin, N., History educational games design. 2009, p 269-275

Rus dilində:

30. Абрамова Г. С., Степанович В. А. Деловые игры (Теория и организация). - Екатеринбург.: Деловая книга, 1999. 192 с
31. Активизация познавательной деятельности младших школьников/ Под редакцией М.П. Осиповой, Н.И. Кончаловской. М., 2004. – С. 37-45
32. Балыкова Е.Ю. Использование метода проектов на уроках иностранного языка // Системные технологии, 2015 . -№16. – с.34-36.
33. Баранова И.А. Развитие творческих способностей у учеников начальной школы / И.А. Баранова // Электронный журнал «Роно». – 2015. – №25. S 7
34. Белка Ю.В. Развитие творческих способностей учащихся на уроках иностранного языка // Наука – RASTUDENT.Ru. – 2014.№9. С.1-6.
35. Вартанова И.И. К проблеме мотивации учебной деятельности. М.: Вестник МГУ. Серия 14. Психология, 2000. – № 4. – С. 33-41
36. Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам: Пособие для учителя. – 2-е изд., перераб. и доп. М.: АРКТИ, 2003. – 192с
37. Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам: Пособие для учителя. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: АРКТИ, 2003. s192
38. Глозман Ж.М., Соболева А.Е. // Комплексная коррекция трудностей обучения в школе М.: Смысл, 2019 стр.51
39. Малышева А. Н. Профессионально ориентированное преподавание иностранного языка в общеобразовательной школе: цель, задачи и организация обучения // Иностр. яз. в shk. 1992. № 1. С. 20-22.
40. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры. М., 2005.
41. Словарь практического психолога / сост. С. Ю. Головин. Минск, 1997.
42. Шмаков С. А. Игры учащихся - феномен культуры. М.: Новая школа, 1994. 240 с,
43. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978.

Türk dilinde:

44. Aral N., Kandır A., Yaşar M.C.: Okul Öncesi E-ğitim ve Okul Öncesi Eğitim Programı. Gelişti-rilmiş Baskı, Ya-Pa Yayın Pazarlama, s.89, İstanbul 2002.
45. Özer D.S., Özer K.: Çocuklarda Motor Gelişim. Kazancı Kitap Tic. A.Ş., s.12, İstanbul 2000.
46. Halil Eksi Doc.DR (Anne baba tutumlari sh.15)
47. Haluk Yavuzer Prof.DR (Anne baba tutumlari sh.10)
48. Sel R.: Okulöncesi Çocuklarına Oyunlar-Rond-lar. Ya-Pa Yayın Pazarlama, s.9, İstanbul 2000

İnternet materyalleri:

49. Aldrich, C. (2009). Virtual worlds, simulations, and games for education: A unifying view. *Innovate: Journal Of Online Education*, 5(5). Retrieved from <https://www.learntechlib.org/p/104221>
50. Aleson-Carbonell, M., & Guillén-Nieto, V. (2012). Serious games and learning effectiveness: The case of it's a deal!. *Computers & Education*, 58(1), 435-448. <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2011.07.015>
51. Bi, T.. Making full use of education games' role in promoting learning. *International Conference on Information Technology and Applications*, 2013,172-175. <http://dx.doi.org/10.1109/ita.2013.46>
52. Boyle, S.. Teaching Toolkit: An Introduction to Games based learning. UCD Dublin, Ireland: UCD Teaching and Learning/ Resources. 2011, Retrieved from <https://www.ucd.ie/t4cms/UCDTLT0044.pdf.pdf>
53. Burke, A. "Teacher as Leader in a "Flat World": Preparing Students in a Global Co" by Anne Burke. 2016, Scholarworks.gvsu.edu. Retrieved 9 March 2017, from <http://scholarworks.gvsu.edu/lajm/vol25/iss2/4/>
54. Charsky, D. From Edutainment to serious games: A change in the use of game characteristics.2010, *Games and Culture*, 5(2), 177-198. <http://dx.doi.org/10.1177/1555412009354727>

55. Conner, M. Introduction to Andragogy + Pedagogy. 2011, Marcia Conner.
Retrieved 6 January 2017, from <http://agelesslearner.com/intros/andragogy.html>
56. [English Lesson Plans and Games - A complete list \(altwiki.net\)](#)
57. Hendrix, M., & Backlund, P. Educational games - are they worth the effort? A literature survey of the effectiveness of serious games. 2013 5The International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES). <http://dx.doi.org/10.1109/vs-games.2013.6624226>
58. <https://blog.gaijinpot.com/teaching-tips-role-plays>
59. <https://fb.ru/article/382597/imitatsionnaya-igra---eto-chto-takoe-ponyatie-i-struktura-klassifikatsiya-tipyi-i-primeryi>
60. <https://www.myenglishteacher.eu/blog/5-quick-games-at-any-stage-of-an-english-lesson>
61. <http://www.hepcocuk.com/kitap-135805-cocuk-gelisimi.html>
62. <http://mimesis-dergi.org/2011/05/oyunun-tanimi-ve-toplum-yasantisindaki-yeri/>