

UOT 372.881.11

**Günel Çingizxan qızı Muradova**  
*fəlsəfə doktoru proqramı üzrə doktorant*  
*Bakı Dövlət Universiteti*  
<https://orcid.org/0000-0002-9325-7774>

## **AZƏRBAYCAN DİLİ DƏRSLƏRİNDƏ OYUNLARDAN İSTİFADƏNİN ƏHƏMİYYƏTİ VƏ TƏTBİQİ YOLLARI**

**Гюнель Чингизхан гызы Мурадова**  
*докторант по программе доктора философии*  
*Бакинский Государственный Университет*

## **ЗНАЧЕНИЕ И ПРИМЕНЕНИЕ ИГР НА УРОКАХ АЗЕРБАЙДЖАНСКОГО ЯЗЫКА**

**Gunel Chingizkhan Muradova**  
*докторант по программе доктора философии*  
*Baku State University*

## **IMPORTANCE AND APPLICATION OF GAMES IN THE AZERBAIJANI LANGUAGE LESSONS**

**Xülasə.** Məqalədə şagirdlərin səriştəli gənc kimi müasir cəmiyyətin tələbatını ödəyən insan kapitalı kimi yetişməsinin dərs prosesində keçirilən fəallaşdırma oyunlarının təsiri, onların mahiyyəti və funksiyaları haqqında məlumat verilmişdir. Fəallaşdırma oyunların təlim prosesində uşaqların həm fiziki, həm də idraki aktivliyinə təsiri diqqətə çatdırılmış, bəzi oyunlar təsnifatlandırılmışdır. Təlim zamanı istifadə olunan oyunların növləri və oyun texnologiyalarına diqqət yetirilib. Eyni zamanda, Azərbaycan dili dərslərində təcrübədən keçirilən oyun texnologiyasının məzmunu, strukturu və keçirilmə qaydası, ümumilikdə təsnifatı qeyd olunub.

**Açar sözlər:** *dərs prosesi, idraki aktivlik, şagird, fəallaşdırma oyunları, intellektual, didaktik*

**Резюме.** В статье представлена информация о влиянии активационных игр на процесс обучения, их сущности и функциях в развитии учащихся как компетентной молодежи, как человеческого капитала, отвечающего запросам современного общества. Выделено влияние активационных игр на двигательную и познавательную активность детей в процессе обучения, проведена классификация некоторых игр. Основное внимание в обучении уделялось видам используемых игр и игровым технологиям. При этом были отмечены содержание, структура и правила игровой технологии, применяемой на занятиях по азербайджанскому языку, а также классификация в целом.

**Ключевые слова:** *учебный процесс, познавательная деятельность, ученик, активационные игры, интеллектуальные, дидактические*

**Summary.** The article provides information about the impact of activation games in the teaching process, their essence and functions in the development of students as competent young people as human capital that meets the needs of modern society. The impact of activation games on children's physical and cognitive activity in the learning process was highlighted, and some games were classified. The training focused on the types of games used and game technologies. At the same time, the content, structure and rules of the game technology practiced in the Azerbaijani language classes, as well as the classification in general were noted.

**Key words:** *lesson process, cognitive activity, student, activation games, intellectual, didactic*

Fəal təlimin əsas şərtlərindən biri şagirdlərin hər zaman öyrənmə mövqeyinin möhkəmləndirilməsidir. Şagird hər zaman kəşf edən tərəf olmaqla müəllim ona yol göstərən, istiqamət verən tərəf olmalıdır. Müəllim funksiyalarına (inkışafetdirici, təhsilləndirici, tərbiyələndirici) diqqət yetirdikdə biz bunu müşahidə edirik. Sözsüz ki, bu vəzifələr bir-biri ilə qarşılıqlı əlaqədədir və əgər təlim prosesi düzgün qurulubsa, müəllim bu vəzifəsinin öhdəsindən bütövlükdə gələ bilər.

Ümumtəhsil müəssisəsinin məqsədləri dövlətin, cəmiyyətin, ailənin məktəb qarşısında qoyduğu müasir bilik və bacarıqlara yiyələnməkdən əlavə, uşağın potensialının üzə çıxarılması və inkişaf etdirilməsi, özünü inkişaf etdirmək və özünü təkmilləşdirmək üçün səmərəli üsullara sahib olması, müstəqil şəxsiyyət kimi formalaşmasına şərait yaradılmasıdır. Müasir tədris üsullarının müxtəlifliyindən interaktiv olanlar aparıcı kimi təklif olunur. Bu üsullar, digərləri kimi, şagirdlərdə demək olar ki, bütün əsas kompetensiyaların formalaşmasına kömək edir. Tədrisdə interaktiv metodların üstünlük təşkil etməsi başqalarının tam kənarlaşdırılması demək deyil, yalnız onların üstünlük təşkil etməsini şərtləndirir. İnteraktiv təlimin mahiyyəti ondan ibarətdir ki, təhsil prosesi elə təşkil olunur ki, demək olar ki, bütün şagirdlər təlim prosesinə cəlb olunur, onlar bildiklərini və düşüncələrini dərk etmək və əks etdirmək imkanı əldə edirlər. Şagirdlərin öyrənmə, tədris materialını mənimsəmə prosesində birgə fəaliyyəti o deməkdir ki, hər kəs öz xüsusi fərdi töhfəsini verir, bilik, fikir, fəaliyyət metodları mübadiləsi aparılır. Bu cəhətləri nəzərə alaraq təlim prosesinin bir istiqamət üzrə aparılması yolverilməzdir. Dərsin monoton tonlarda getməsi, ancaq dərsin keçirilməsi müsbət cəhətə gətirib çıxartmır, ona görə də dərs prosesində oyunlardan, fəallaşdırma texnikalarından, eyni zamanda, elektron resurslardan istifadə etmək həm dərsdə monotonluğu aradan qaldırır, həm də şagirdlərin sıxılmasının qarşısını alır. Üstəlik, bu, xeyirxahlıq və qarşılıqlı dəstək mühitində baş verir ki, bu da nəinki yeni biliklər əldə etməyə imkan verir, həm də idrak fəaliyyətinin özünü inkişaf etdirir, onu əməkdaşlıq və əməkdaşlığın daha yüksək formalarına çevirir. Şagirdin özünüdərk və özünüinkişafına kömək edir. Uşaqlar oyun zamanı

müşahidə etdikləri və başa düşdükləri fəaliyyəti təkrarlayırlar. Ona görə də bir çox alimlərin fikrinə görə, oyun sosial fəaliyyət növü, sosial təcrübənin mənimsənilmə forması, inkişaf edən mürəkkəb qabiliyyətlərdən biridir.

Oyun anlayışına nəzər saldıqda, bu fenomen haqqında nəzəri məqamlara diqqət yetirmək lazımdır. Oyun ümumişlək bir anlayışdır. Fəlsəfə, pedaqogika və psixologiyada “oyun” termini haqqında müxtəlif şərhələr mövcuddur. Y. Heyzinqa “oyun konüllü olaraq qəbul edilən, lakin müəyyən zaman və məkan daxilində məcburi qaydaları olan və məqsədə xidmət edən məşğuliyyət növüdür” fikrini qeyd edib. A.S. Vıqotski və A.N. Leontyev insan fəaliyyətinin 3 əsas növünü qeyd etməklə onu oyun, təlim, əmək olaraq müəyyənləşdirmişlər ki, bu fəaliyyət növləri də bir-biri ilə əlaqəlidir. Oyunların yaranması və məqsədi haqqında pedaqoji, psixoloji ədəbiyyatların təhlili göstərir ki, uşaqlar bu proses zamanı inkişaf edərək özünü dərk edir, məqsədlər müəyyənləşdirirlər.

Alman psixoloqu K. Qross 19-cu əsrdə oyunu sistemli şəkildə öyrənməyə cəhd etmiş, oyunları davranış məktəbi adlandırmışdır. O, hesab edirdi ki, oyun hansı xarici və daxili motivasiyanı müəyyən edirsə-etsin, uşaqlar üçün həyat məktəbinə çevrilməlidir. O, oyunu insan davranışları ilə tanış olmağa imkan verən “ibtidai məktəb adlandırır”.

Oyunun parlaq tədqiqatçısı D. B. Elkonin hesab edir ki, oyun sosial xarakter daşıyır və birbaşa doymadır və böyüklər dünyasının əks olunmasına yönəldilmişdir. Oyunu “sosial münasibətlərin arifmetikası” adlandıran Elkonin oyunu müəyyən mərhələdə baş verən fəaliyyət kimi, zehni funksiyaların inkişafının aparıcı formalarından biri və uşağın böyüklər aləmini öyrənməsi yolları kimi şərh edir [1, s 166].

Oyun həyat praktikasında sabit və yenilikçiliyi təkrarlayır və buna görə də sabitliyin oyunun qaydaları və konvensiyaları ilə dəqiq əks olunduğu bir fəaliyyətdir – onlar sabit ənənələri və normaları ehtiva edir və oyun qaydalarının təkrarlanması oyun qaydalarını yaradır. Bir çox oyunlarda “realın funksiyası” ya ətraf mühitin şərtləri şəklində, ya da əşyalar – aksesuarlar şəklində, ya da oyunun özünün intriqasında mövcuddur. A.M. Leontyev sübut etdi ki, uşaq onun üçün birbaşa əlçatmaz olan daha geniş reallıq dairəsini yalnız oyunda mənimsəyir.

Uşaqlar üçün oyun onların sosial yaradıcılığının sferası, onun sosial və yaradıcı özünü ifadə etməsi üçün sınaq meydançasıdır. Oyun son dərəcə informativdir və “uşağa onun haqqında çox şey deyir.

Oyun bəşər mədəniyyətinin unikal fenomeni, onun mənbəyi və zirvəsidir. Başqa heç bir fəaliyyətdə insan oyundakı kimi özünün unutkanlıq, psixo-fizioloji, intellektual qabiliyyətlərinin ifşasını nümayiş etdirmir. Oyun uşağın bütün həyat mövqelərinin tənzimləyicisidir. Oyun məktəbi elədir ki, onda uşaq. eyni zamanda həm şagird, həm də müəllimdir.

Oyunların təhsilvermə imkanları çoxdan məlumdur. Hələ orta əsrlərdə bir çox pedaqoqlar təlim prosesində oyunlardan istifadənin səmərəsindən bəhs etmişdir. Bunlarda J.J. Russo, İ.H. Pestalotsi oyunda “uşağın sərbəst fəaliyyətini” görmüş və hesab etmişlər ki, oyun vasitəsi ilə onu həyata hazırlamaq olar. Y.A. Komenski, oyunun öyrənmədə rolunu qeyd edərək yazırdı: “Məktəbə oyuna tələdiyiniz kimi tələsin” [4, s. 223]. Oyun nəzəriyyəsinə əhəmiyyətli baxışı K.D. Uşinski, P.D. Lesqaft və b. gətirmişdir. A.S. Makarenko qəti şəkildə göstərirdi ki, müəllim rəhbərliyindən asılı olaraq oyunlar tərbiyəedici və öyrədici cəhətdən əhəmiyyətə malikdir. O, qeyd edir: “Oyun uşağın yalnız meydançada qaçmasından ibarət deyil, onun həyatının hər dəqiqəsində müəyyən dərəcədə rol oynamalı, təxəyyülünü, fantaziyasını, inkişaf etdirməlidir, özünü təsəvvüretmə, özünü böyük görmək imkanını verməlidir” [5, s. 431].

G.A. Lyapina [6, s. 65] bilavasitə dərslərin tərkib hissəsi olan və əsasən dərslərin materialının dərinləşməsinə və möhkəmlənməsinə xidmət edən didaktik oyunlara aiddir. Pedaqoji Ensiklopediyada qeyd olunur ki, didaktik oyunlar əqli tərbiyənin ən təsirli vasitələrindən biridir. Didaktik oyunlar şagirdlərin ətrafdakı həyatın obyektləri və hadisələri haqqında biliklərini aydınlaşdırır, ixtiraçılığını, nitqini inkişaf etdirir, oxumağı, saymağı öyrədir.

Pedaqogikada oyunlara müxtəlif hərəkətlər və dərslərin formaları daxildir. Oyun, digər fəaliyyət formalarından fərqli olaraq, özünəməxsus xüsusiyyətlərə malikdir. Oyun anlayışını tədqiq edən O.S. Qazman qeyd edir ki, oyun fəaliyyətdir, “ilk növbədə, subyektiv, əhəmiyyətli, xoş, müstəqil və könüllü (istəyə bağlı); ikincisi,

real fəaliyyətdə analoqu olan, lakin qeyri-faydalı və qeyri-hərfi çoxalması ilə fərqlənir, üçüncüsü, hər hansı bir bədən funksiyasının və ya şəxsiyyət xüsusiyyətlərinin inkişafı üçün kortəbii və ya süni şəkildə yaranır, nailiyyətləri möhkəmləndirir və ya stressi aradan qaldırır.

Oyun müəllimlə şagirdlərin və şagirdlərin öz aralarında didaktik qarşılıqlı əlaqəsinin universal formasıdır. Oyun şəkildə verilən interaktiv məşqlər və tapşırıqlar öyrənmə motivasiyasını və dərslə getmək istəyini artırır. Şagird fəallığının yüksək səviyyəsi, demək olar ki, həmişə könüllü şəkildə, məcburiyyət olmadan və çox tez əldə edilir. Praktiki təcrübələrdə oyunların təlim prosesinə tətbiqinin əhəmiyyətini sübut edir. Fəallaşdırma oyunları çoxdur və müəllim yaradıcılığından və pedaqoji təcrübənin verdiyi imkanlardan asılı olaraq onların sayını artırmaq mümkündür. Ancaq diqqət yetirməli məqam oyun zamanı öyrənilən materialın ciddi və dərin qavranılması baş verməlidir. Oyun müəyyən bir problemin anlaşılmaqlığına gətirib çıxarmamalı, tələbələr öyrənilən materialın mürəkkəbliyi ilə hopdurulmalı və öyrənmə prosesinin tək məraqlı oyun olmadığını başa düşməlidirlər.

Fərqli oyun növlərinin – işgüzar, rollu oyun, didaktik təhsil problemlərinin həlli üçün istifadəsi fənn tədris prosesi zamanı müxtəliflik gətirir, bu fənni öyrənmək üçün müsbət motivasiyanın formalaşmasına səbəb olur. Oyun tələbələrin tədris prosesində fəal iştirakını stimullaşdırır və hətta ən passivləri də əhatə edir. Eyni oyun bir neçə funksiyaya xidmət edə bilər. Oyunun funksiyalarını V.V. Petrusinski aşağıdakı kimi açıqlayır:

1. Öyrənmə funksiyası – ümumi təhsil bacarıq və bacarıqlarının inkişafı;
2. Əyləncə funksiyası – sinifdə əlverişli atmosfer yaratmaq, dərslərin darıxdırıcı hadisədən maraqlı macərəyə çevirmək;
3. Kommunikativ funksiya – tələbələrə komandada birləşdirmək, emosional əlaqə yaratmaq;
4. Relaksasiya funksiyası – intensiv məşq zamanı sinir sisteminə stressin səbəb olduğu emosional gərginliyin aradan qaldırılması;
5. Psixotexniki funksiya – insanın fizioloji vəziyyətini daha səmərəli fəaliyyətə hazırlamaq bacarıqlarının formalaşması, böyük həcmdə informasiyanın mənimsənilməsi üçün psixikanın yenidən qurulması;

6. İnkişaf edən funksiya – fərdin ehtiyat imkanlarını aktivləşdirmək üçün şəxsi keyfiyyətlərin harmonik inkişafı;

7. Həyat vəziyyətlərinin oyun modellərində şəxsiyyətin təhsil funksiyası – psixotəlim və psixokorreksiya.

Oyunların müxtəlifliyi onların təsnifatı problemini yaradır. Oyunları qruplaşdırmaq üçün əsas seçmək üçün müxtəlif yanaşmalar var. O.S. Qazman, fikrimizcə, problemin bütün spektrini əks etdirən oyunların təsnifatına aşağıdakı yanaşmaları qeyd edir:

– fərdin inkişafı və tərbiyəsi baxımından (zehni, əmək, estetik tərbiyəyə töhfə verən oyunlar);

– yaş yanaşması (məktəbəqədər uşaqlar, kiçik məktəblilər, yeniyetmələr, orta məktəb şagirdləri üçün oyunlar);

– istifadə olunan materiala görə (şifahi, mövzu);

– məkanda (qapalı məkanda, saytda);

– reallığın əks olunması xarakteri ilə (reproduktiv, yaradıcı);

– sosial-psixoloji yanaşma (kütləvi, qrup, fərdi oyunlar);

– idarəetmə yanaşması (spontan və pedaqoji nəzarətdə);

– mənşəyinə görə – uşaqların özləri tərəfindən icad edilmiş oyunlar, həvəskar (pulsuz) və xalq və ya elmi pedaqogika ilə uşaqlar üçün yaradılmış oyunlar (xalq, pedaqoji oyunlar, o cümlədən didaktik və tədris prosesini təmin edən) [7, s. 121].

O. N. Kırlova öz tədqiqatında didaktik oyunlara girməyə imkan verəcək ətraflı təsnifat təhlilinə fərqli yanaşma verir. O qeyd edir ki, oyunun reallaşdırılması yolu dəyişdirici və kommunikativ fəaliyyətdir. Bu fəaliyyətlərin həyata keçirilməsi yollarında və onların motivlərində təbii və süni oyunun fərqi üzə çıxır. [8, s. 130].

Təhsil prosesində oyun texnologiyaları aşağıdakılara bölünür:

1) Fəaliyyət növünə görə: fiziki (motor), intellektual (zehni), əmək, sosial, psixoloji.

2) Pedaqoji prosesin xarakterinə görə: 1. tədris, təlim, nəzarət, ümumiləşdirmə; 2. İdrak, təhsil, inkişaf; 3. reproduktiv, məhsuldar, yaradıcı; 4. kommunikativ, diaqnostik, karyera rəhbərliyi, psixotexniki.

3) Oyunun texnologiyasının təbiətinə görə: mövzu, süjet, rol oyunu, işgüzar, təqlid.

Digər ədəbiyyatlarda oyunları: 1) sujetli; 2) rollu; 3) didaktik; 4) integrativ; 5) əqli və s. olmaqla qruplaşdırırlar.

Təlim prosesində keçirilən oyunları təhsilin məqsəd və vəzifələri, davranış forması, təşkil üsulu, mürəkkəblik, iştirakçıların sayı, dərəcəsi ilə xarakterizə olunur. Belə ki, iştirakçıların kəmiyyət tərkibinə görə oyunlar fərdi və cüt, qrup, kollektiv bölünür. Həyata keçirilmə xarakterinə və formasına görə oyunlar mövzulu mobil, rollu oyun, oyunlar – intellektual yarışlar və s. ilə fərqlənir. Oyunların təşkil üsuluna görə kompüter, imitasiya-modelləşdirmə, yazı tipli olur. Görülən hərəkətlərin mürəkkəblik dərəcəsinə görə sadə və mürəkkəb oyunlar, icra müddətinə görə keçici və uzunmüddətli oyunlar fərqləndirilir. Mövcud olan müxtəlif tədris oyunları onlardan dərslər, demək olar ki, hər bir mərhələsində – sorğu keçirərkən və materialı ev tapşırığı kimi birləşdirərkən və ya ümumiləşdirici dərslər keçirmək üçün bir seçim kimi istifadə etməyə imkan verir.

Ümumi götürdükdə biz oyunlar fəallaşdırma oyunları kimi tətqiq edəcəyik. Fəallaşdırma oyunlarını təhlil etdikdən sonra bu oyunları: 1) İdraki aktivliyi inkişaf etdirən oyunlar və 2) Motivasiya yaradan oyunlar olmaqla 2 qrupda birləşdirə bilərik. Fəallaşma oyunlarından “İlk oyun”, “Soğan qabığı”, “Domino”, “Yaşıllaşan ağac”, “Balığı tut”, “Kim daha diqqətlidir”, “Anaqram”, “Gül ləçəyi”, “Müsahibə”, “Göz bağlama”, “Korlanmış telefon”, “Gizli qabiliyyət”, “Hörümçək toru”, “Başını qaldır, dostum” və s. [9] adlarını çəkə bilərik. Oyunların hər birini nəzərdən keçirdikdə hər birinin həm şagirdləri aktivləşdirdiyini və fəal idraki marağa istiqamətləndiyini, həm də mövzunu daha dərindən və həvəslə öyrənmələrinə təkan verdiyini görürük. Digər oyunlardan “Müsahibə yolu ilə tanışlıq”, “Dolaşdırılmış zəncirlər”, “Yerlərini dəyişin”, “Atom və molekullar” və s. adları qeyd edə bilərik. Bu oyunlar dərslərdə motivasiyanı artırmağa xidmət edir.

Dünya təhsil proseslərinə nəzər saldıqda burada da təlim prosesində müxtəlif oyunların keçirilməsini müşahidə edirik. Bu oyunlardan “Gəlin biliyi özümüz əldə edək”, “Həll etməyə davam edin”, “Oxşarlıqlar və fərqlər”,

“Səhv tapın”, “Məni tanıyın”, “Zəncir” təlim prosesində materialın daha yaxşı mənimsənilməsinə təmin edir. “Ovçu”, “Gözətçi”, “Əli qutuda”, “Gülmə oyunu”, “Q!arğıdalı”, “Yatan xoruz”, “1, 2, 3, 4 Boom”, “3 balaca quzu”, “Lobya səbətini tap”, “Kim gizlətdi”, “Sincab və qoz”, “Görmə”, “Kim yoxdur?”, “Güzgü”, “Do daqoxuma”, “Böyü və balacalaş” və b. adlarını qeyd edə bilərək ki, bu oyunlar şagirdlərin fəallığına xidmət edir. [10] Bəzi oyunları təsnifatlandırarkən görürük ki, bu oyunlar şagirdlərdə idraki aktivliyi inkişaf etdirir. Məsələn üçün: “Həll etməyə davam edin” oyununda şagirdlər müəyyən vaxt ərzində bir-birinə ardıcılıqla tapşırıq yazdığı kağız ötürür, şagirdlər bu tapşırığı həll etməlidir. Bu zaman müəllim göstəriş olaraq tapşırıq suallarının mövzu ilə əlaqədar olmasını tapşırmalıdır. Oyunun məqsədi şagirdlərin diqqətinin və səriştəliliyinin artırılmasını təmin edir. “Səhv tapın” oyununda “Sadə”, “mürəkkəb” anlayışlarını birləşdirmək, şagirdlərin diqqətini inkişaf etdirmək, tez, düzgün tapmaq və yanlış qərarları rədd etmək bacarığını inkişaf etdirməkdir. Oyun üçün materiallar: Sadə və mürəkkəb anlayışların adlarının qeyd olunduğu 5-6 sətirdən ibarət kartlar.

“Məni tanıyın” – bu oyundan Azərbaycan dilində ilkin anlayışları öyrənmək, birləşdirmək, fərqləndirmək, diqqəti və vizual yaddaşı inkişaf etdirmək üçün istifadə oluna bilər. Müəllim lövhədə müxtəlif növ anlayışların adlarını yazır və dörd oyunçu arasında bu anlayışları bölüşdürür. Oyunçular özlərinə bir komanda seçir və verilən anlayışları uyğun anlayışlar qeyd edirlər, verilən müddət ərzində anlayışları ardıcılıqla yerinə yetirirlər və yekunlaşdıran komanda qalib olur.

“Zəncir oyunu” – Şagirdlərin təfəkkürünü aktivləşdirir, lazımi həlləri yollarını öyrənməyə, daha yaxşı naviqasiya etməyi öyrədir. Oyun üçün material: mövzu ilə bağlı sözlər zənciri yazılması iş vərəqləri. Sınıfdəki şagirdlər komandalara bölünür (variantlara görə daha yaxşıdır). Birinci masadakı uşaqlar, liderin əmri ilə vərəqə mövzu ilə bağlı müəyyən bir anlayış yazır və vərəqi ikinci masadakı şagirdlərə verirlər. Bunlar birinci adı bitirən həfdən başlayaraq başqa elementin adının yanında yazmalıdır və s. Ən uzun zəncir sözü olan komanda qalib gəlir.

Yaxşı planlaşdırılmış və yaxşı düşünülmüş iştirakçı öyrənmə metodologiyası imkan verir:

– Şagirdlərə yeni bacarıqların praktiki tətbiqi üzərində düşünməyə imkan vermək;

– Şagirdləri materialı daha dərinləndirən dərk etməyə həvəsləndirmək;

– Şagirdlərə bir-birlərinə müsbət və konstruktiv təsir göstərmək imkanı vermək;

– Şagirdləri təlimat və dəstək təmin etmək üçün təlimatçı kimi formalaşdırır;

– Şagirdlərin fəaliyyətinin nəticələrini təsdiq etmək və tanımaq;

– Şagirdlərin müəyyən bir məqsədə yaxınlaşdıqlarını hiss etmələrini təmin etmək;

– Şagirdləri işi yerinə yetirmək üçün bacarıqlarını inkişaf etdirməyə təşviq edin.

Oyun dərslərində biliklər möhkəmlənir və dərinləşir, əsas funksiya hərəkətdə öyrənməkdir və şagirdlərin oyun fəaliyyəti real fəaliyyətə nə qədər yaxındırsa, idrak effekti bir o qədər yüksək olur. Oyun bir sıra təhsil problemlərini həll etməyə imkan verir:

– davranış bacarıqlarının formalaşdırılması;

– nitq bacarıqlarının inkişafı;

– ünsiyyət qurmağı öyrənmək;

– idrak marağının və idrak fəaliyyətinin inkişafı;

– zehni funksiyaların və qabiliyyətlərin inkişafı.

Yuxarıda göstərilən oyun növlərini Azərbaycan dili dərslərinin tədrisində istifadə etməklə məzmun xətlərinin icrasını daha rahat yerinə yetirə, eyni zamanda, dərslərin, xüsusən mətnlərin və qaydaların öyrənilməsinin daha əlverişli formalarını yaratmış olarıq. Həmçinin, oyunların fəallaşdırma oyunları və idraki aktivliyi inkişaf etdirən oyunlar şəklində qruplaşdırdığımız üçün həm mövzuların öyrənilməsində, həm də şagirdlərin dərslərində prosesində yoğunluqlarının aradan qaldırılması, stimullaşdırılması üçün istifadə edə bilərək.

Öz təcrübəmdə istifadə etdiyim “Rəsmi tamamlama” oyununu qeyd edirəm. Oyunla bağlı resurslar: səbətlər, arxası şəkilli rəngli kartoçkalar, xurcun. Oyunun quruluşu: şagirdlər qruplara bölünür, seçilmiş mövzudan və qrup sayından asılı olaraq səbətlər lövhənin qarşısına qoyulur. Səbətlərə adı yazılan hissələrə uyğun olaraq rəngli kartlar xurcunda qarışıq şəkildə qruplar arasında paylanılır. Oyun başlandıqda şagirdlər verilən vaxt ərzində öz xurcunlarında olan qarışıq sözləri uyğun səbətlərə yığırlar. Vaxt bitdik-

dən sonra səbətlərdəki rəsmli, rəngli şəkillər lövhədə pəzl formasında birləşdirilir. Əgər sözlər düzgün seçilibsə, rəsm tam alınacaq və komanda qalib olacaq. Bu oyunu biz Azərbaycan dili dərslərinin tədqiqatın aparılması mərhələsində müxtəlif dil qaydalarının öyrədilməsində istifadə etməklə, maksimum 15 dəqiqə vaxt sərf edə bilərik. Amma oyunları sadə oyun formasında keçiririksə, 5 dəqiqə vaxtla kifayətlənmək olar. Eyni zamanda, oyun diqqəti hafizə proseslərini qüvvətləndirir, həmçinin şagirdlərdə aktiv şəkildə analiz etmə və nəticəyəgəlmə funksiyasını yerinə yetirir.

Görürük ki, Azərbaycan dili dərslərində oyunlardan istifadə şagirdlərin bu texnologiyaya olan tələbatını göstərir. İstifadə olunan texnologiyaya müsbət münasibət yaradır. Oyunlarla keçirilən dərslər digər dərslər formalarından daha səmərəli nəticə verir. Azərbaycan dilinin tədrisində interaktiv texnologiyaya kimi oyun metodu tədris prosesində daha geniş şəkildə, üstəlik, sistemli şəkildə deyil, ayırı-ayrılıqda tətbiq edilməlidir. Yalnız

müxtəlif oyun vəziyyətlərinin sistemli məqsədyönlü istifadəsi həm uşağın şəxsiyyətinin əsas keyfiyyətlərinin dəyişdirilməsində, həm də təhsil fəaliyyətinin səmərəliliyində və ümumiyyətlə, öyrənmədə müəyyən nəticələr verə bilər.

**Problemin aktuallığı** ondan ibarətdir ki, müasir cəmiyyətin mövcud standartları məktəbdən müxtəlif kompotensiyalara malik şagird yetişdirməsini tələb edir. Ona görə də təlim prosesinin səmərəli nəticə verməsi üçün dərslər prosesində müxtəlif metod və texnikalardan istifadə edilməsi zəruridir. Bu texnikalardan biri də oyun texnikasıdır ki, məqalədə oyunların məqsədi, növləri, keçirilmə qaydalarına diqqət yetirilib.

**Problemin elmi yeniliyi.** Oyun texnikasından istifadə etməklə, (xüsusən Azərbaycan dilinin tədrisində) şagirdlərin idraki aktivliyini inkişaf etdirir və səriştəli gənclərin yetişməsinə nail ola bilərik.

**Problemin praktik əhəmiyyəti.** Məqalə oyunlara olan baxışlar və müxtəlif oyun növləri qeyd olunub ki, praktikada bu oyunlardan istifadə etmək Azərbaycan dili dərslərinin, həmçinin, digər dərslərin səmərəsini artırır.

#### **Ədəbiyyat:**

1. Эльконин, Д.Б. Психология формирования личности и проблемы обучения (Сб.научн.тр.): НИИ Общ.пед. АПН СССР. – 1980. – 166 с.
2. Берн, З.О. Игра, в которую играют люди. Люди, которые играют в игру. – СПб: Университетская книга, – 1996. – 398 с.
1. Рубинштейн, С.Л. Проблемы общей психологии, Изд. 2-е: – М.:Педагогика, – 1973. – 185 с.
2. Каменский, Я.А. Великая дидактика: Гос.уч.пед.издания Наркопроса. – М.: –1973. – 223 с.
3. Макаренко, А.С. Собрание сочинений в 7 томах. – М.:Просвещение, – 1990. – 431 с.
4. Ляпина, Г.А. Игра как средство активизации познавательного процесса: Алма-Ата.:Мектеп. – 1978. – 65 с
5. Газман О.С. Игра в педагогическом процессе.: Межвуз.сб.научн.тр.Новосиб.гос.пед.инст. –Новосибирск: НГПИ. – 1989. – 121 с.
6. Крылова, О.Н. Дидактические игры как средство формирования целостных знаний школьников об объекте изучения.: Дис. канд.пед.наук. – РГПУим.А.И,Герцена. – СПб. – 1995. – 34,130
7. <https://metodiktovsyiye.blogspot.com/2015/09/oyunlar.html>
8. [http://www.egitimevi.net/okulda\\_oyunan\\_oyunlar](http://www.egitimevi.net/okulda_oyunan_oyunlar)

**E-mail:** gunelm753@gmail.com

**Rəyçilər:** *ped.ü.elm.dok., prof. L.N. Qasımova,*  
*ped.ü.fəls.dok.,dos. N.B. İmamverdiyeva*  
**Redaksiyaya daxil olub:** 23.02.2022.