

Vidas Kavaliauskas

Humanitar elmlər doktoru, professor

Litva Edukologiya Universiteti, Litva dilşünaslıq və

Kommunikasiya kafedrası

Litva dilinin tədrisi prosesində kompüter oyun proqramları

Abstrakt

Həm ana dili və eləcə də xarici dil olaraq litva dilinin tədrisi prosesində müxtəlif tədris kompüter proqramlarından istifadə olunur. O cümlədən litva dilinin kompüter təlimi oyunları xüsusi yer tuturlar. Dilin kompüter dərsləri oyunları tələbələr və şagirdlər üçün çox faydalıdır. Bizim kompüter dil oyunlarımız maraqlıdır, həm əyləncədir, təlimdir və eləcə də motivasiyanı və xüsusiyyəti də artırır. Bu məqalədə oyunların didaktik məqsədləri və o cümlədən, metodika təqdim edilir.

Elektron təhsil vasitələrinin inkişafı, məktəblərdə və ailələrdə kompüterlərin sayının artması elektron təhsil vasitələrinin şagirdlər üçün daha da əlçatılan olmasına səbəb olur. Litva məktəbləri üçün rəngarəng kompüter dərsləri proqramları işlənmişdir. Bu proqramlar şagirdlərə ətrafşünaslıq, riyaziyyatı, kimyanı, fizikanı, biologiyayı, tarixi, coğrafiyanı, xarici dilləri öyrənmək imkanını verir. Onlardan bir çoxu ilə növbəti ünvanda tanış olmaq olar: <http://portals.emokykla.lt>. Həm ana dili və eləcə də ikinci dil/xarici dil kimi litva dilinin tədrisi üçün bir çox proqramlar hazırlanmışdır. Bu proqramlar həm litva dilinin tam sisteminin və eləcə də onun müəyyən hissələrinin öyrənilməsi üçün ayrılmışdır: morfologiya, sintaksis, fonetika, aksentologiya, leksika, hüsn-xətt, dialektologiya, nitq mədəniyyəti. Bu proqramlar məktəbdə (universitetdə) və ya evdə

müstəqil iş üçün işlənilib hazırlanmışdır. Dərsləri prosesində Litvada hazırlanmış orijinal litva dilinin linqvistik kompüter oyunlarından istifadə edilir.

Dərsləri metodu kimi, oyunlar bütün dünya məktəblərində geniş şəkildə tətbiq olunur. Dərsləri metodu kimi oyunlar məktəbin ibtidai və baza siniflərində daha çox istifadə olunur ki, uşaqların dil bacarıqları artsın və şagirdin məntiqi təfəkkürü inkişaf etsin (Bax: Oblinaskas, 1987, 84). Bu metoddan məktəbin son sinfinin şagirdləri ilə və həmçinin tələbələrlə iş zamanı da istifadə olunur. Bundan əlavə, linqvistik oyunlar dili öz-özünə öyrənməyə müstəqil iş üçün gərəkli olacaqdır. Oyunlar dil dərslərində monotonluqdan uzaq olmağa yardım edir, dərsləri çalarlı edir, şagirdin aktivliyini və motivasiyanı, yaradıcılığı artırır. Dərsləri prosesində rəngarəng oyunlar arasında kompüter

oyunları mühüm yer tutur. Litva dilinin öyrənilməsi üçün ayrılan kompüter oyunlarını iki qrupa ayırmaq olar:

1. Kompüter dərş proqramları. Onlarda linqvistik oyunlar bir konkret, lakin elə də böyük olmayan seqment kimi inteqrativdirlər.

2. Litva dilinin kompüter oyunları.

1. Linqvistik oyunların inteqrativ olduğu kompüter dərş proqramları

Litva dilinin öyrənilməsi üçün ayrılan kompüter proqramlarının sayı kifayət qədər çoxdur. 2008-ci ildə Litva Təhsil və Elm Nazirliyinin Texnologiyalar Mərkəzi 1433 kompüter proqramlarının analizini keçirdi. Onlardan Litva məktəblərində daha çox və ya nadir hallarda istifadə olunurdu (Bax: Avaliauskas, 2011, 50). Bu proqramlar arasında litva dilinin öyrənilməsi üçün 169 kompüter proqramından istifadə olunurdu. Bir çox hallarda, onlar oyun elementlərindən ibarət olurdular. Amma oyunların inteqrativ olduğu və onun ayrı-ayrı seqmentlərini yaradan kompüter oyunları vardır. Onların arasında „LIETUVIŲ KALBOS KOMPIUTERINIS SAŲADAS“ (litva dilinin vahid kompüter məkanı) proqramı mövcuddur. Bu proqram dili öyrənən böyükələr və litva dilinin nəzəri və praktiki aspektlərində biliklərini artırmaq istəyən tələbələr üçün nəzərdə tutulmuşdur. Bu, bir növ elektron kitabdır. Kitab litva dilinin morfolojiyasını, sözdüzəltməni, qrammatikanın müxtəlif məsələsini izah edə bilər. Burada bir çox çalışmaları, imlalar və müxtəlif linqvistik oyunlar təqdim edilir. Proqram müstəqil iş və

öz-özünün qiymətləndirilməsi üçün çox səmərəlidir. Proqram şagirdlərin bilik və bacarıqlarını avtomatik şəkildə qiymətləndirir, tapşırığın yerinə yetirilməsindən sonra səhvləri göstərir və göstərir ki, problemi olduğu məsələlərdə biliyini tamamlamaq üçün hara keçid almalıdır. Qeyd etdiyimiz kimi, proqramda didaktik oyunlara böyük yer verilir. Şagirdlər “Siçan və şikar” və “Labirint” oyunlarını çox bəyənilər. Birinci oyun sözdüzəltmənin öyrənilməsi üçün nəzərdə tutulur. Məsələn, şagird maus vasitəsilə əvəzliyi seçir, sonra lazımi sözdüzəldici formanı yaradır. Siçan şikarını şeytanın yanına gətirir. Rəqs edən şeytan bildirir ki, seçilən formant (variant) düzgündür. “Labirint” oyunu litva dilinin yazı qaydalarının öyrənilməsi üçün nəzərdə tutulmuşdur. Oyun şagirdlər arasında orfoqrafik bacarıqlara mexaniki sahibolmanı və cəld istiqamətlənməni inkişaf etdirir. Bu oyundan sinifdə yarışın keçirilməsi üçün istifadə etmək olar – hansı şagird daha sürətlə və düzgün yazı qaydaları tapşırıqlarını yerinə yetirəcəkdir. Yazı qaydalarının nisbətən çətin sahələrini keçdikdə “kömək” pəncərəsindən istifadə etmək olar, amma vaxt itir. Proqram vizualdır, vizual yaddaşı və yazı qaydalarının mexaniki bacarıqlarını möhkəmləndirir.

2. Litva dilinin kompüter oyunları

2.1 Kompüter proqramı „FRAZEOLOGIZMAI“ (frazeologizmlər)

Proqram V-X sinif şagirdləri üçün nəzərdə tutulubdur. Bu kompüter proqramında

əsas sözü insan bədəninin hissələri olan frazeoloji birləşmələrdən istifadə olunur: gözlər, qulaqlar, dişlər, baş, ayaq, dil, burun, barmaqlar, saç, dırnaq, əl və ürək. Proqram 2 oyundan ibarətdir – “lövhə” və “maşın”. Oyunlardan hər birində frazeoloji birləşmələr və bir neçə ehtimal cavablar təklif olunur, hansılardan yalnız biri düzgündür. Əgər seçilən cavab düzgün deyilsə, proqram düzgün cavabı göstərir. Oyunun fərqli səviyyələri vardır. Əgər şagird bir səviyyənin 20 sualına düzgün cavab verərsə, o zaman yeni, daha yüksək səviyyəyə keçəcəkdir. Proqramın nailiyyətlə başa çatdırılmasından sonra ovasiyalar eşidilir. “Maşın” oyununda düzgün cavablara əsasən maşında yanacağıın miqdarı, maşının sürəti artır və göy fonda təqdim edilən ağ ox göstərir ki, cavablarınız düzgündür və düz yoldasınız. Səhv cavabların halında yanacağıın miqdarı, sürəti azalır və “Dayan” işarəsi yanmağa başlayır. Bu proqram qrupda yarışma imkanını verir. Bu kompüter proqramı ilə tələbələrə imkan verilir ki, leksik ehtiyatlarını və dilin ifadə vasitələrini zənginləşdirsin, litva dilinin zəngin frazeologiyası ilə tanış olsunlar.

2.2 Kompüter proqramı „ŠALTINĖLIS“ (kiçik çay)

Orijinal kompüter proqramı “Kiçik çay” ibtidai məktəbdə litva dilinin „Šaltinėlis“ dərsləyinə uyğundur. Oyun tapşırıqlarında animasiya, səs, fərqli effektlərdən istifadə olunur. Bu da şagirdin diqqət və maraq keyfiyyətini artırır. Oyunun yaradılmasına yarım il lazım gəlmişdir – onun üzərində peşəkar

rəssamlar, animatorlar və proqramistlər çalışmışdılar. Oyunun səslənməsində uşaqlar və peşəkarlar aktyorlar iştirak edirdilər. Oyun zamanı uşaq kiçik çayda “üzür” və linqvistik dərs tapşırıqlarını təqdim edən şən maneələri dəf edir. Şagirdləri çayın mənbəsində başlayan və uzaq dənizdə, naməlum adada başa çatan şən səyahət gözləyir. Bu səyahət zamanı şagirdlər yeddi maneəni dəf etməli olurlar: dovşanı xilas etməli, canavara yardım etməli, buğdanı xırdalamalı, cırılmış məktubun hissələrini birləşdirməli və s. Tapşırıqlar yavaş-yavaş çətinləşir, bunun üçün də baryerləri dəf etmək üçün daha çox dil bacarıqlarına malik olmaq lazımdır. Oyunun bir çox variantları var, çünki hər bir səviyyədə fərqli tapşırığı yerinə yetirmək lazımdır.

2.3. Kompüter proqramı „MOKOMASIS KOMPIUTERINIS LIETUVIŲ KALBOS ŽAIDIMAS 3-4 KLASEI“ (3-cü və 4-cü siniflər üçün litva dili üzrə kompüter dərs oyunu. Müəlliflər V. Plentaite, D. Īakavonite, 2010).

Bu, şən animasiyalı dərs oyunu 3-cü və 4-cü sinif şagirdləri üçün nəzərdə tutulmuşdur. Üç əsas hissədən ibarətdir: dərs oyunu, qaydaları və lüğətdən. Oyun vaxtı Litvanın müxtəlif şəhərlərini gəzirik, bu şəhərlərin özünəməxsusluqlarını və nə üçün maraqlı olduqlarını və real olaraq hansı yerləri gəzməli olduğumuzu görürük. Dayanacaqların hər birində 10 linqvistik tapşırığı yerinə yetirməlisən – hərfi çəkməli, buraxılmış hərfi yazmalı, krosvordları həll etməli, tapmacaları tapmalı, məlumatı dinləməli və onun haqqında suallara

cavab verməlisən. Oyun prosesində nəinki yazı və oxunun təməli bacarıqları, o cümlədən məntiqi təfəkkür də inkişaf edir. Bu oyun zamanı Litvanın bir çox maraqlı yerlərini görə bilərsiniz.

2.4 Kompüter proqramı „TARMIŪ KARAOKE“ (dialektlərin karaokesi)

Litva Dilçilik İnstitutu kompüter proqramını işləyib hazırlamışdır. Proqram litva dilinin bütün dialektlərini təqdim edir. Bu proqramda Litvanın xəritəsi açılır və oradan dialektlərdən birini seçməlisiniz. Bu dialekt haqqında üç növ informasiya görünəcəkdir: a) dialektin xəritəsi, hansı ki, dialektin qısa dil xüsusiyyətləri ilə bu dialektin nümayəndələri haqqında lətifələrlə doldurulub. b) Səsləndirilmiş avtentik materiallarla (hekayələr, nağıllar, şeirlər və s.); c) karaoke. Karokedə dialektli mətnlər təqdim edilir, onların oxunulması bu dialekti səsləndirən dialekt nümayəndələri ilə birlikdə mümkündür. Əgər nə isə anlaşılmaz olarsa, o zaman ədəbi litva dilində təqdim edilən mətndə onun yoxlanılması mümkündür.

İkinci variant – mahnı oxuya bilərsiniz, onun mətni də eyni dialektə hazırlanmışdır. Amma karaokeyə düşmək istəyirsinizsə, o zaman dialektlər haqqında bir neçə asan suala cavab vermək lazımdır. Bu orijinal kompüter proqramı təkcə litva dil dərslərində deyil, eləcə də müxtəlif məktəb və digər növdə tədbirlərdə istifadə olunur. Böyüklər də həvəslə bu oyunu oynayırlar.

2.5 Aksentuasiya kompüter proqramı „KIETI RIEŠUTĖLIAI. Tadas Blinda. Kirčiavimas“ (Möhkəm qoz. Tadas Blinda. Aksentuasiya)

“İvolqamus” video-oyunlarının istehsalçısı Litvada və Şərqi Avropada ən böyük şirkətdir. Məhz bu şirkət Litva Dilçilik Universitetinin sifarişi ilə yeni kompüter oyununu işləyib hazırlamışdı, hansı ki, V-XII sinif şagirdləri üçün və eləcə də sözlərin düzgün tələffüzü və vurğudan istifadə etmək bacarıqlarını mükəmməlləşdirmək, dilin normativ aksentuasiya sistemini mənimsəmək, söz dəyişdiyi zaman (hallanma və felin təsnifi) vurğunu düzgün dəyişdirmək istəyən böyüklər üçün nəzərdə tutulmuşdur. Yeni kompüter oyununda vurğunun qoyulması bacarıqları qaydaların şəkilli nümunələri ilə deyil, metodla kamilləşir, nə zaman ki, oyunçunun özü uyğun variantı seçir. Oyunçunun imkanı var ki, lazım gəldiyi halda, seçimin dəqiqliyini köməkçi hissədə yerləşən lüğət və cədvəllərin vasitəsilə terminlər hissəsində yoxlasın. (Miliūnaitė, 2008, 14). Oyunun səslə olmasına görə (oyunu aktyor Qiedrius Arbačiauskas), oyunçu eşidir ki, vurğu necə qoyulmalıdır, səhvsiz oynadığı halda da səhvlər buraxdığı halda da.

Oyun, adətən, bir neçə dəfə təkrarlanır və tez-tez təkrarlama, hiss etmədən vurğunun düzgün qoyulması modelinin mənimsənilməsi imkanını verir.

Oyunun süjetinin əsasını litva əfsanələri təşkil edir. Xalq qəhrəmanı Tadas Blindas gözəl Martaya aşiq olur, amma Martanı şeytan oğurlayıb tilsimli dəyirməndə saxlayır. Tadas Blindas Martanı azad etmək istəmir. Yolunda

bir çox maneələrlə qarşılaşmalı olur. Hər şey oyunçunun vurğunu düzgün qoymaq bacarığının nə dərəcədə inkişaf etməsindən asılıdır. Oyun tapşırığın 8 hissəsindən ibarətdir. Onlarda fərqli

sözlərdə, hecada vurğunun yerini göstərməlidirlər. (İsim, sifət, say, fellər, məşhur sözlər, toponimlər). Baxın birinci cədvəl.

Birinci cədvəl. “Bərk qoz. Tadas Blinda. Aksentuasiya” aksentuasiya kompüter programının strukturu

| Tapşırıq | Tapşırığın adı | Nə etməliyə |
|----------|-----------------------------------|--|
| 1 | Kəndir yolla hərəkət etmək | Nominativ isimlərin üzərinə vurğu işarəsini qoyun |
| 2 | Atıcılıq | İsmin 3-cü hal formasının üzərinə vurğu işarəsini qoyun |
| 3 | Kilidli dolab | Sözlərin uzlaşdırılmasında sayları tapın və vurğu işarəsini qoyun |
| 4 | Meşə cığıruları | Toponimin 5-ci hal formasının üzərinə vurğu işarəsini qoyun |
| 5 | Hamam | Felin formalarının üzərinə vurğu işarəsini qoyun |
| 6 | Şeytanların süfrəsi | Sözlərin uzlaşdırılmasında isimlərin fərqli formalarının üzərinə vurğu işarəsini qoyun |
| 7 | Lənətlənmiş daşlar | Xüsusi isimlərdə adlıq-yiyəlik hal formalarının üzərinə vurğu işarəsini qoyun |
| 8 | Dəyirman | Cümlələrdə isim və sifətin müxtəlif formalı sözləri üzərinə vurğu işarəsini qoyun |

Bu oyun zamanı bu maneələri dəf etmək lazımdır. Tapşırığı düzgün həll etdikdə qozlar

sınmağa başlayırlar. Oyun uğurla bitdikdən sonra qozun içinin toplanmış sayına və

keyfiyyətinə əsasən müəllim müvafiq diplomu verir. Əgər baryeri dəf edə bilməsəniz, o zaman yenə də tapşırığın bu hissəsini təkrar etməlisiniz. Oyunun ikinci hissəsinə keçid yalnız birinci hissəni nailiyyətlə başa vurduğun halda mümkündür. Oyunda işarələr vardır - əgər vurğunu düzgün qoya bilmirsinizsə, o zaman yardım şöbəsinə daxil ola bilərsiniz, onda təqdim edilən cədvəl düzgün variantı sizə təklif edəcəkdir. Hər bir yeni tapşırıq əvvəlkindən çətinləşir. Kompüter oyunu Martanın şeytan dəyirmanından azad olduğundan sonra başlayır. Oyunda 3 səviyyə sadə, orta və mürəkkəbdir. Oyunun səviyyəsini tapşırığın mürəkkəbliyi müəyyənləşdirir. Oyun mühitinin litva xalq nağıllarına yaxın olmasına baxmayaraq müasir həyatdan da detallar əlavə edilmişdir. Məsələn, tapşırıqlardan biri “atıcılıq” adlanır. Əgər oxun hədəfə düşməsinə istəyirsənsə, o zaman ekranda görünən sözlərin üzərinə vurğunu düzgün qoymalıdır. Bu oyunu www.kalbosnamai.lt saytından pulsuz yükləmək olar. Kompüter proqramlarının müəllifləri təsdiq etməyə çalışırdılar ki, litva dilinin aksentuasiyasının çətin sistemini şən, əyləncəli oyun üsulu ilə anlamaq və öyrənmək olar, - bu çox yaxşı nəticə verir (Bax.: Кавалюскас, 2011, 220). Ən yaxşı nəticələri əldə etmək üçün bu oyunun keçirilməsində müxtəlif aksentuasiya cədvəlinin (bax.:Kavaliauskas, 2000, səh. 3-24), lüğətlərin və digər ədəbiyyatın istifadəsi tövsiyyə olunur.

2.6 İndi “Möhkəm qoz” kompüter oyununun növbəti hissələri işlənilib hazırlanır: o cümlədən litva dilinin yazı qaydaları, leksika, morfologiya, sözdüzəltmə, sintaksis.

Yekun

Dilin öyrənilməsi kompüter oyunları şagird-tələbələrə mənasız və bir çox hallarda zorakılığı təbliğ edən və asanlıqla əldə edilən oyunlardan qoparır; bu oyunlar son tədqiqatlara əsasən daha çox yer tutur və gənclərin dünyagörüşü və dəyərlər sisteminə bəzi hallarda mənfi təsir də göstərirlər. Bizim kompüter dil oyunları maraqlıdır, həm əyləncədir və həm də ki, təhsil. Bu oyunları hamı oynaya bilər, evdə, dərstdə, auditoriyada, bunun üçün də müasir informasiya texnologiyaları dərs prosesinin daha maraqlı, daha rəngarəng, effektiv olması üçün çoxlu imkanlar verirlər.

Īstifadē edilēn adābiyyat:

- Kavaliuskas, 2000 - Kavaliauskas V. Vardažodžių kirčiavimo mokymo lentelės. Vilnius: Algarvė, 2000.
- Kavaliuskas, 2011-1 - Кавалюскас В. Применение новых учебных электронных компьютерных программ при обучении фонетике и акцентуации литовского языка // Вестник Московского государственного лингвистического университета (Россия), 2011, Nr. 8 (614), p. 213-223.
- Kavaliuskas, 2011-2 - Kavaliauskas V. Применение учебных компьютерных программ при обучении литовскому языку // Интерактивные методы в языковом обучении (Астана: Министерство Культуры Республики Казахстан, Комитет по языкам), 2011, p. 49-71.
- Miliunaite, 2008 - Miliūnaitė R. Naujas lietuvių kalbos mokomasis kompiuterinis žaidimas „Tadas Blinda. Kirčiavimas“ // Gimtasis žodis, 2008, Nr. 3, p. 13-17.
- Soblinskasi, 1987 - Šoblinskas A. Lietuvių kalbos didaktika. Vilnius: Mokslas, 1987.

www.kalbosnamai.lt

<http://portalas.emokykla.lt>

Vidas Kavaliauskas

Doctor of Humanities, Professor,

Lithuanian University of Educational Sciences, Department of Lithuanian Linguistics and
Communication

Computer Games for Learning Lithuanian

ABSTRACT

Various educational software applications are widely used in the process of learning Lithuanian, both as a mother tongue and as a foreign language. Computer games intended for learning Lithuanian take a peculiar place among them. Such software applications make a learning process more varied, interesting and diverse, promote the learner's motivation for learning and independence. The article discusses the most popular Lithuanian computer games and points out their didactic goals and methods.

Keywords: information technology, Lithuanian computer games, correct language, motivation for learning