

Mövzu 6. Azyaşlı məktəblilər üçün öyrədici kompüter proqramları və inkişafetdirici oyunlar.

Kompüter oyunlarının tarixi 1940-cı illərin sonlarından başlanır. Əvvəlcə ingilis riyaziyyatçısı Alan Türiinq kompüterdə şahmat oyununun alqoritmini tərtib edib, ardınca amerikalı mühəndis Klod Şennon bu oyun üçün proqram yazıb. Amma həmin illərdə bu proqramla işləməyə gücü çatacaq elektron-hesablama maşını, müasir dildə desək, kompüter yox idi. Ona görə də Şennon “Kompüterlər üçün şahmat oyunlarının proqramlaşdırılması” məqaləsini dərc etməklə kifayətlənməli olub.

Növbəti addım İngiltərənin Kembric Universitetinin alimi Aleksandr Duqlas tərəfindən atıldı. O, 1952-ci ildə uzun müddət üzərində çalışdığı “İnsan – kompüter interaktivliyi” mövzusunda doktorluq dissertasiyasını bitirdi. Dissertasiyaya əlavə olaraq o, əyani vəsait də hazırladı. Bu vəsait, faktik olaraq, kompüter üçün ilk elektron-qrafika oyunu idi. “OXO” adlanan oyunun çox sadə qaydaları vardı: doqquz xanalı kvadratdakı xanaları oyunçu və kompüter növbə ilə “X” və “O” hərfləri ilə doldururdu. Şaquli, üfüqi və ya diaqonal istiqamətdə bir sıranı eyni hərflərlə dolduran oyunçu qalib sayılırdı. Oyun müəllimlərin də, tələbələrin də çox xoşuna gəlmişdi. Onlar universitetdəki yeganə kompüterin önündə növbəyə düzülür, maşından ağıllı olduqlarını sübut etmək istəyirdilər. Bu oyunu yaradarkən Duqlas kommersiya məqsədi güdmürdü. Ona görə də ixtirasını patentləşdirmək onun heç ağına da gəlmirdi.



Azərbaycanda kompüter oyunları çox geniş yayılsa da, uzun illər “yerli məhsul” olmayıb. Ölkəmizdə ilk kompüter oyunu 2012-ci ilin iyununda yaradılıb.

“İşğal altında” adlanan bu oyun Qarabağ müharibəsinə həsr edilib, Şuşa şəhərinin görüntüləri üzərində qurulub və gənclərin hərbi vətənpərvərlik ruhunu yüksəltməyə xidmət edir.

Daha çox insanı özünə cəlb etməklə, kompüter oyunları get-gedə özünəməxsus düşkünlüyə çevrilir. Oyunları nəinki uşaqlar, kədərli də olsa, böyüklərdə oynayır. Kompüter oyunlarının meydana gəlməsilə alimlər onlara daha çox vaxt sərf etməyə başladılar. Elmi tədqiqat institutunun elmi əməkdaşlarından biri, iki uşaq atası, işdən sonra evə getməyib, bütün istirahət günlərini fasiləsiz olaraq, gecələr yatmadan kompüterdə oynamaqla keçirmişdi.

Əlbəttə oyunları qadağan etmək olmaz. İndi fərdi kompüterlər geniş yayılmışdır və yəqin elə bir uşaq tapılmaz ki, kompüter oyunları oynamaq istəməsin.

“Mikroprosessor vasitələri və sistemləri” jurnalının XX əsrin 90-cı illərində keçirdiyi kompüter axşamlarından birində belə bir şüar səsləndi: “Oynaya- oynaya öyrən!”. Alimlər bu qənatə gəldilər ki, kompüter dərsləkləri, müxtəlif fənlər üzrə praktikumlara oyun elementləri əlavə edilsə, onda uşaqlar materialı daha yaxşı qavrayar və yadda saxlayarlar. Amma o dövrün kompüterləri bu arzuları həyata

keçirmək üçün kifayət qədər təchiz olunmamışdır. Bunun üçün xeyli təkmilləşmələr tələb olunurdu. Kompüterlərdə ən azı iki inqilabi dəyişiklik baş verməli idi.

Birinci inqilabi addım multimediyanın (Multimedia) meydana gəlməsi oldu. İkinci inqilabi dəyişiklik CD –lərin (Compact Disk) lərin meydana gəlməsi oldu. Bunlar böyük tutuma malik olub, baha olmayan yaddaş qurğuları idi. Bir belə diskə 300 min səhifə mətn, 80 min rəqəmsal səs yazısı, minlərlə yüksək kefiyyətli şəkillər, televiziya filmləri və s. yüklənə bilər.

Inkişafetdirici kompüter oyunları. Oyunların didaktik məqsədləri müəllim tərəfindən müəyyənləşdirilməlidir. Oyunun özü isə uşaqlar tərəfindən reallaşdırılır. Oyunların keçirilməsi zamanı şagirdlərdə kollektivçilik, fəallıq, müəyyən qaydaqanunlara əməl etmək kimi mühüm keyfiyyətləri formalaşdırır. 1-4-cü siniflərdə informatika dərslərinin demək olar ki, bütün mövzuları üzrə dərslər və metodik vəsaitlərdə müxtəlif inkişafetdirici oyunlar verilmişdir. Bu oyunlar həm kompüterdən istifadə etməklə, həm də adi qaydada aparıla bilər. Bu oyunların düzgün keçirilməsi müəllimin səriştəsindən və pedaqoji ustalığından asılıdır. **Nəzərə alınmalıdır ki, hər bir oyun dörd struktur mərhələdən ibarətdir:**

1) didaktik məqsəd; 2) oyun hərəkətləri; 3) oyun qaydaları; 4) nəticə.

Hələ Platon yazırdı ki, qədim Misirdə insanlar xüsusi öyrədici və tərbiyəvi oyunlar düzəldirdilər. Platon özünün “Dövlət”ində etimoloji cəhətdən bu iki sözü bir-birinə yaxınlaşdırmışdı: oyun və tərbiyə. O, göstərmişdi ki, müxtəlif sənət növlərinə və hərbi iş yiyələnməyin yolu məhz oyundan keçir. Suxomlinski yazırdı: “Uşaq üçün oyun – ciddi məsələdir. Onsuz uşağın inkişafı qeyri-mümkündür. Uşaqların mədəniyyəti yalnız və yalnız oyunlar, nağıllar, musiqi, fantaziya, yaradıcılıq vasitəsilə zənginləşə bilər.”

Kiçik yaşlı uşaqlarda oyunların inkişafetdirici mahiyyəti. Psixoloqların fikrincə, 7-9 yaşlarda uşağın oyuna olan həvəsi xüsusən güclü olur, çünki bu dövrdə bir çox funksiyalar inkişaf edir, uşaqda ətraf aləmə, insanlara müəyyən konkret münasibətlər formalaşır. Hazırda həddindən artıq müxtəlif məzmunlu və çox sayda inkişafetdirici kompüter oyunları mövcuddur. Lakin bunların bəzisi gözəl musiqi müşayiəti, rəngarəng animasiyalarla zəngin olsa da, zəif metodik səviyyədə olurlar. Belə bir suala cavab tapmağa çalışaq: bu qədər çox oyunların arasından uşaqlar üçün inkişafetdirici və onlara faydalı olanlarını necə seçmək olar? İlk növbədə oyunları seçərkən diqqəti uşaqların idraki marağını artıran və onların psixofiziki inkişafına səbəb olan oyunlara yönəltmək lazımdır. Məsələn, “**Vunderkind**” oyununda 26 inkişafetdirici oyun var. Bu oyunlar şagirdlərdə fəza təsəvvürünü, danışıq dilini, məntiqi təfəkkürünü və yaddaşını inkişaf etdirir. Proqramın dörd səviyyəsi var, onların hər biri uşaqların müvafiq səviyyələrinə

uyğundur. Uşaqlar birinci səviyyədən başlayaraq dördüncü səviyyəyə qədər yüksələ bilirlər. Hazırda ən çox oynanılan oyunlardan biri olan **“tetris”** uşaqlarda fəza təsəvvürünü və həndəsi fiqurların düzülüşünü qura bilmək kimi qabiliyyətləri inkişaf etdirir. Bu oyunun üçölçülü fəza üçün olan **“pentiks”** variantı da mövcuddur. Şagirdlər üçün **“Superintellekt”** adlı inkişafetdirici disklər komplektində çoxlu məntiqi oyunlar var. **“Ağıllı qarışqa”**, **“Macəra”**, **“Marsdan gələnlər”**, **“Yarış”**, **“Rəqəmləri tap”**, **“Şəbəkə cazibəsi”**, **“Cəngəlliyi aşmaq”**, **“Velosiped”**, **“At yarışı”**, **“Yaddaşını yoxla”**, **“Dəcəl dovşan”** və s. kimi oyunları inkişafetdirici oyunlara aid etmək olar. Məsələn, **“Zəka”** oyunu şagirdlərin həndəsi fiqurları tanımalarına kömək edir. Bu oyun vasitəsilə həndəsi materialın düzgün mənimsədilməsi və yaddaşın güclənməsinə kömək edir. Şagird şəkildəki həndəsi fiqurları tapmaq üçün onları həm yadda saxlamalı, həm də tanımalıdır. **“Rəqəmləri tap”** oyununda isə uşaq meşədə ağacların və cəngəlliklərin arasında gizlənən rəqəmləri axtarıb tapır. Bu oyun 1-ci sinifdə şagirdlərin riyazi qabiliyyətlərini inkişaf etdirmək və onlara rəqəmləri tanımaq üçündür. **“Dələ”** oyununu da 1-ci sinif şagirdlərinə təklif etmək olar. Bu oyunda uşağın diqqəti və koordinasiyası yoxlanılır. Özü hərəkətdə olan dələ yuxarıdan düşən obyektləri tutmağa çalışır və xal qazanır. 2-ci sinifdə **“Oyun tipli proqramlarla iş”** adlı mövzu tədris edilir. Bu mövzu şagirdlərə **“Obyekt və obyektlər qrupu”** və **“İnformasiya”** tədris vahidlərinin daha mükəmməl öyrədilməsini nəzərdə tutur. Oyunlar kompüter proqramları vasitəsilə yerinə yetirilir və şagirdlərin böyük summativ qiymətləndirməyə hazırlıqları kimi aparıla bilər. Ümumiyyətlə, inkişafetdirici kompüter oyunları düzgün seçildikdə şagirdlərin bir çox qabiliyyətlərini – yaddaş, hafizə, təfəkkür, cəldlik kimi qabiliyyətlərini inkişaf etdirməklə yanaşı onlarda ətraf aləm, bitki, heyvanlar aləmi, idman, riyaziyyat, dil və s.-lə bağlı biliklərini artırmalıdır. Uşaqların kompüterdə işini təşkil edərkən bir sıra psixofiziki faktorları nəzərə almaq lazımdır: bəzi uşaqlarda özünəməxsus kompüter qorxusu olur, bu xüsusilə humanitar meyilli uşaqlara aiddir, onları kompüterdə işə cəlb etmək üçün məhz oyunlardan istifadə etmək lazımdır. Onlara kompüterin multimedia imkanlarını, musiqi bəstələmək, kitab oxumaq, tərcümə etmək kimi imkanlarını nümayiş etdirmək olar. Bu zaman həmin uşaqlar kompüterdən aldıkları bilikləri daha dərindən mənimsəyir. Müşahidələr göstərir ki, 7-8 yaşlı uşaqlar əsasən monstr, avtomat silah və s. kimi oyunlara daha çox həvəs göstərir, məntiqi və inkişafetdirici oyunları oynayanların sayı çox azdır.

Kompüter təhsildə böyük irəliləyiş etmə imkanı yaratdı. Materialın unikal təqdim edilmə imkanı və müstəqil oyun məşğələlərinin bolluğu uşaqlara materialı hərtərəfli qavramağa imkan verir.

Uşaqların kompüter asılılıđının qarşısını vaxtında almaq və onları virtual aləmə daha çox bağlanmaqdan xilas etmək üçün pedaqoq və valideynlər uşaqarla profilaktik iş aparmalıdırlar. Belə hallar daha çox infantil uşaqlarda baş verir (infantil – körpəyə, uşağı məxsus deməkdir, normal inkişaf edən, lakin psixi mənada uşaqlıqdan - çıxa bilməmiş)