

### X-XI SİNİF ŞAĞİRDƏRİNƏ İNGİLİS DİLİNİN QRAMMATİKASININ KOMMUNİKATİV YÖNÜMLÜ TAPŞIRIQ VƏ OYUNLARLA TƏDRİSİ

Məlumdur ki, qrammatika dilin vacib aspektlərindən biri olub, onun fundamental öyrənilməsində mühüm rol oynayır. Etimoloji cəhətdən yaxşı oxumaq və yaxşı yazmaq sənəti kimi tanınan qrammatika, əslində bir dili idarə edən qaydalar toplusudur. Qrammatika gündəlik ünsiyyət prosesində istifadə etdiyimiz dilin ayrılmaz tərkib hissəsidir. Qrammatik bacarıqlara yiyələnmədən dildən lazımı səviyyədə istifadə etmək qeyri mümkündür. Qrammatika dilin geniş və müxtəlifliyə malik bir aspektidir.

Dilin tədrisi üzrə gələcək mütəxəssislərin qrammatikinin öyrədilməsi ilə bağlı ən səmərəli yanaşma metod və üsullara dair biliklərə malik olması və onları praktik şəkildə tətbiq edə bilmələri çox vacibdir.

Bundan başqa, kommunikativ yanaşmaya əsasən, qrammatik anlayış sırf öyrənmə prosesində özünü göstərir. Qrammatik bilikləri aşılamaqla bərabər, bu yanaşma, eyni zamanda öyrənmənin intellektual bacarıqlarının da inkişaf etməsində mühüm rol oynayır [4, 5].

...kommunikativlik, ünsiyyət bacarıqları əsas götürülərək dil tədrisində qrammatika məqsəd kimi deyil, vasitə kimi danışığa xidmət etməyə zəmin yaradır. Bu məqsədlə, tədrisdə yalnız formal qrammatik tapşırıqlar deyil, kommunikativ yönümlü tapşırıqlar daha çox nəzərdə tutulur [4, 3].

Jean-Pierre Cuq qrammatikanın mənimsənilmə səviyyəsini müəyyənləşdirən dörd amili fərqləndirir:

1. Dildaşıyıcıların öz dillərinin qrammatikasını mükəmməl bilməsi
2. Təhsil məqsədi (pedaqoq məqsədlə) ilə dilin səciyyəvi qaydalarını, düzgün danışıq və yazı qaydalarının öyrənmək məqsədilə mənimsənilən qrammatika.
3. Dilin daxili funksiyasına dair nəzəriyyə: burada məqsəd qəbul edilmiş nəzəri konsepsiyalar, məsələn ümumi qrammatika, təhsil qrammatikası və s. dən söhbət gedir.
4. Dil öyrənmə şəxsinin tədrisən hədəf dildə mənimsədiyi daxili bilikdən söhbət gedir. Daxili qrammatika tənmini (qrammatikanın öyrənilməsindən söhbət gedir) bürəşə deyil, prosedur və ya qaydalarla müvafiq tədrici öyrənməni nəzərdə tutur.

Nəhayət, qrammatika sözü bəzən daha geniş mənada (obrazın, hekayənin qrammatikası) dil tədqiqatları modelində təhlil edilə bilən obyektlərin tədqiqini təyin etmək üçün istifadə olunur.

Kommunikativ yanaşmada qrammatika, əsasən, dörd bacarığın inkişaf etdirilməsini vacib hesab edir. Çünki hər şey öyrənmənin dil ehtiyacından asılıdır. Dil ünsiyyət və ya sosial qarşılıqlı əlaqə vasitəsi kimi düşünülür. Dil aspektləri (səslər, quruluşlar, leksikon və s.) realıqda daha qlobal bir səriştənin - ünsiyyət səriştəsinin tərkib hissələrindən yalnız biri olan qrammatik səriştəni təşkil edir [7].

Kommunikativ yönümlü qrammatika həm şifahi, həm də yazılı formada linqvistik və ekstralingvistik meyarları, verbal və qeyri verbal ünsiyyəti, psixoloji, sosioloji, sosioloji və mədəni qaydaları, bilikləri nəzərə alır. Qrammatik bacarıqlar dil səriştəsi ilə eyni zamanda qazanılır. Bu səbəbdən ünsiyyət qurmaq üçün xarici dilin qrammatik qaydalarını bilmək kifayət deyil, həmçinin bu dilin istifadə qaydalarını (müxtəlif situasiyalarda müxtəlif insanlarla) və məqsədini bilməklə səmərəli ünsiyyət bacarığına yiyələnməkdir. Kommunikativ yanaşmanın tərəfdarları hesab edirlər ki, effektiv ünsiyyət linqvistik formalarn ünsiyyət situasiyasına (həmsöhbətin statusu, yaşı, sosial rütbəsi, fiziki yeri və s.) ünsiyyət məqsədinə (və ya dil funksiyasına) uyğunlaşmasını nəzərdə tutur: icazə istəmək, əmr vermək və s. [7].

Bu xüsusda yeni təlim texnologiyaları, fəal təlim metodları, inteqrativ təlim şagirdlərin müstəqil, yaradıcı işləməyini, təşəbbüskar olmağını, liderlik qabiliyyətlərinin formalaşdırılmasını, müxalif fikrə hörmətlə yanaşmasını, tolerant olmalarını, ünsiyyətə girmə bacarıqlarını formalaşdırmağı qarşıya məqsəd kimi qoyur.

Bunun üçün də şagirdlərlə iş prosesində oyun-tapşırıqların müstəsna rolu var. Yeni təlim texnologiyaları cütlər, qruplarla iş, rollu oyunlar, debatlar, işgüzar səs-küy və s. variantları məqbul və vacib hesab edilir.

Dərsə keçdiyi mövzuya uyğun hər hansı bir oyun-tapşırıqdan istifadə etmək üçün müəllim əvvəlcədən bu oyun-tapşırıqda hazırlanmalı, lazım olan materialları (kartları, şəkilləri və s.) əl qabiliyyəti olan şagirdlərin köməyi ilə hazırlamalı və yaxud əvvəlcədən onların özlərinin hazırlanmalarını tövsiyə etməlidir. (məs: Siz hansı anqlofon ölkələri tanıyırsınız?. Böyük dövlətlərin bayraqlarını, rənglərini bilirsinizmi? Dünya kərifylərindən, məşhur şəxsiyyətlərdən kimləri tanıyırsınız? və s.)

Oyun-tapşırıqlar şagirdlərin ingilis dilinə marağını artırır, onların ünsiyyətə girmələrinə, fikirlərini sərbəst ifadə edə bilmələrinə zəmin yaradır. onlarda təərəddüd hissini, hazırcavablıqla, cəldlik, çevikliklə əvəz edir və onlar asanlıqla hədəf dili ünsiyyət dilinə çevirirlər. Şagirdlərin fəallığı artır, onlar müstəqil olaraq öz fikirlərini, ideyalarını bölüşmək imkanı əldə edirlər.

Bəs bu gün sinifdə qrammatikanın kommunikativ tədrisini necə təşəvvür etmək olar? Şagirdlərin qrammatik biliklərini tədrisən prosedədə inkişaf etdirmə şansı var. Şagirdlər qrammatikanı təsviri situativ tapşırıqlar etməklə daha yaxşı mənimsəyirlər: - Hər bir şagird cütlərdə işləyir. Şagird öz şagird yoldaşına- qonşusuna ən böyük arzulanıdan danışır.

I pair: I want to learn English perfectly, I want to succeed in this language, I want to study in London after graduation ... I also want to learn this language perfectly, get a certificate and study at Harvard University.

I pair: I want to learn this language perfectly for my career, my biggest dream is to work in one of the English-speaking countries,, and I want to learn this language well and travel. London Eyes, British Museum, Trafalgar Square, Big Ben, Rockefeller Center, Free Woman, what else, what is my biggest dream to see.

Digər kommunikativ yönümlü qrammatik tapşırıqlar, məsələn, Recognition exercises for example: Haven't you got the time? → Do you have the time?

The lack of exercises in situations, for example:

Jeniffer Lopez, 35, administrative executive, feminist: "I affirm that men (have to) share household chores".

Jacques, 25, psychology student, idealist: "I wish everyone (can) find happiness on earth".

Kommunikativ yönümlü tapşırıqlarla yanaşı, şagirdlər oyun-tapşırıqlarla da qrammatikanı mənimsəyir və mükəmməlləşdirirlər. Məsələn,

Students play the role of two famous personalities and express their future desires and expectations.

Başqa oyun – tapşırıqlara nəzər salaq:

In pairs, choose two trades. Create your two business cards and write a short text to describe this profession (place, activity, family of trades). Write as in the template. Model: I studied for seven years, then I worked in a provincial hospital.

Now I practice in Baku and often host more than 20 people.

People come to me when they are sick.

It is about the profession of a doctor.

Shuffle your cards and play: a student draws a card and writes the definition on the board. The other guesses the name of the trade. Youssif studied at the University of Languages. He teaches English at school № 46. He loves his students. Youssif teaches them to read, write and speak. His students speak English well. Youssif is....

Word game. Use the cards. Students in a group take the cards with the names of the above activity and write them on the board. The other group says the corresponding verbs and the third group makes sentences with these verbs and nouns.

Work in groups. Each group talks about what they do in favor of the environment.

Müxtəlif situasiyalarda qrammatikanın tətbiqi ilə yerinə yetirilən və şagirdlərdə yetərincə maraq oyadan oyun-tapşırıqlar:

#### TITLE THE TEXT

**TYPES OF GAME:** in class

**PLAYERS:** the whole class

**MATERIAL:** slide projector

**OBJECTIVE:** get the students to talk, description

**GAME:** We show a photo / a painting / a portrait / an image

1. What can you say about it?
2. Who is this young girl? Make her portrait!
3. Where is the action taking place?
4. What does this young girl do after school?
5. Are there any other characters? Make their portraits!
6. Who are they?
7. What are they doing together?
8. Are they in a good mood?
9. Who is she talking about?
10. In which country is the action taking place?
11. Give a title to this image.

**NOTES:** From this example you can choose the subject (theme) you want.

#### WHERE IS WHERE?

**TYPES OF GAME:** in the classroom

**PLAYERS:** the whole class / per person

**MATERIAL:** the drawing

**OBJECTIVE:** get the students to talk, grammar, vocabulary

**GAME:** The teacher shows map that represents the corner of two streets. The student must recognize a butcher and a butcher; a bank and a banker; a café and a cook; a police station and a policeman; a supermarket and a saleswoman; a turning car; a gentleman arriving; a child with a toy etc.

**NOTES:** The student should express their thoughts.

#### NEW APARTMENT

**TYPE OF GAME:** in class

**PLAYERS:** groups of 3 or 5

**MATERIAL:** drawing / cards / parts

**OBJECTIVE:** get the students to talk, grammar, use of vocabulary related to the apartment

**GAME:** The teacher explains: -each group will draw a drawing / map of the pieces. And according to this map / drawing you are going to describe a room...The winner is the group who furnish their room well and describe

<sup>9</sup> Azərbaycan Dillər Universiteti. gunaysireliyeva3@gmail.com



it.

**GLOSSARY:** the front door, an intercom, concierge / warden's lodge, the elevator is broken / does not work, the living room / lounge, the bedroom, the dining room, the corridor / the anteroom, the bathroom, the kitchen, a sofa, armchairs, a table with six chairs, a leather armchair, a large library, the electric radiator, a mattress, coverage, a bedspread, a pillow, the television, the radio, the trier.

**DO THE RACES**

**TYPE OF GAME:** in class

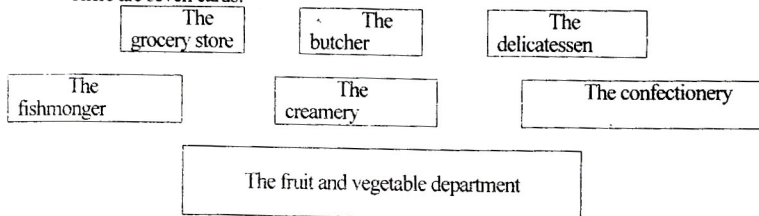
**PLAYERS:** groups of 2

**MATERIAL:** cards

**OBJECTIVE:** - get the students to talk, grammar, use of vocabulary related to races

**GAME :** The teacher explains: - You are going to form two. Each group will draw a card and after that card you will build a dialogue one seller, the other buyer.

There are seven cards:



The winner is the group that makes the best dialogue.

**LEXICON** - It's yours? I can help you? - What do you want? - I would like ... / look for ... - How many do you want? - How much will I give you? - I take it ... (I would like to ... Give it to me ... - That's all? / Is with this? - Here is one ... / No, I don't. - How much is that? - It's been ... / You must ... - You have change? [3]

Nümunələrdən də göründüyü kimi, oyun-təpşinqlar təlimin səmərəliliyini artırmaq üçün əsas pədaqoji vasitə hesab olunur. Oyun-təpşinqlar zamanı qarşılıqlı öyrənmə mühiti formalaşır. Bu prosesdə şagirdlər öz biliyini, bacarığını rahatlıqla nümayiş etdirə bilər. Qorxu, həyəcan hissi, psixoloji bəyər aradan qalxır. Ən zəif şagird belə oyun-təpşinqlar yerinə yetirərkən özünə güvənə bilər. Öyrənməyə həvəs yaranır. Qazanılmış biliklər möhkəmlənir. Şagird bilmədiklərini də öyrənməyə cəhd göstərir. Dillə bağlı edilən səhvlər yerindəcə düzəldilir. İngilis dilində danışaraq öyrənmə şagirdlərə zövq verir. Oyun-təpşinqlar öyrənmənin effektivliyini artırır. Öyrənmələr arasında qarşılıqlı əlaqə formalaşır. Onlar təpşinqlar yerinə yetirərkən zövq alırlar. Şagirdlərin dərsi öyrənməyə marağı artır. Sınıfta onların müsbət əhval-ruhiyyəsinin yaranmasına zəmin yaranır.

Oyun-təpşinqların öz strukturunu, xüsusiyyətləri, məqsədi, iştirakçıları, tipləri vardır.

Oyun-təpşinqların iki əsas məqsədi vardır:

-İngilis dilinin öyrənilməsinə asanlaşdırmaq;

-Öyrənmələrin motivasiyasına şərait yaratmaq;

İngilis dilini öyrənmək üçün dilin üç aspektini (fonetika, leksika, qrammatika) mükəmməl şəkildə öyrənmək lazımdır. Oyun-təpşinqlar zamanı şifahi nitq ön planda olur. Şifahi nitqdə isə dinləyib-anlama və danışma bacarıqları əsas götürülür. Öyrənmələr bir-biri ilə ingilis dilində danışılır. Ana dilində danışılmasına yol verilmir. İstisna hallarda ana dilində danışmağa icazə verilir. Öyrənmələrin oyun-təpşinqlar zamanı dillə bağlı bilikləri, bacarıqları ortaya çıxır. Yeni biliklər əldə olunur. Öyrənmələrin dili bilmə səviyyəsi üzə çıxır.

Oyun-təpşinqların üstün cəhəti ondadır ki, bu təpşinqlar yerinə yetirərkən bütün şagirdlər birgə fəaliyyət göstərir. Ən zəif şagird belə bu tip təpşinqlar yerinə yetirərkən özünə az da olsa, güvənir. Bu zaman passiv şagird qalmır, hamı həvəslənir, hamı can atır, nəyi bacardısı etməyə, deməyə səy göstərir. Bu da müsbət nəticəni verir. Dillə bağlı çətinliklər olduqda dərhal həlli yolları tapılır. Dillə bağlı çətinliklər dedikdə aşağıdakılar nəzərdə tutulur:

-öyrənmələrin dili bilməməsi;

-bəzi söz və ifadələri düzgün tələffüz edə bilməməsi;

-bir sıra sözlərin, söz birləşmələrinin, frazeoloji birləşmələrin mənalarnı bilməməsi;

-müstəqil olaraq öz fikirlərini ifadə edə bilməməsi.

Göstərilmiş çətinliklərin olmaması üçün müəllim daha öncədən lazımi tədbirləri görməlidir.

Oyun-təpşinqlar zamanı həm müəllim, həm də şagird bir sıra funksiyalar yerinə yetirir. Müəllim sınıfta yerinə yetirilən oyun-təpşinqlara nəzarət edərək, onu idarə edir, öyrənməyə şərait yaradır, oyun prosesinin iştirakçısıdır, danışqlar aparır, aparıcı şəxsdir, məsləhətçi-mütəxəssisdır, şagirdləri dəstəkləyir, mənbə şəxsdir, diqqətli dinləyici və müşahidəçidir, hədəf dildə danışan səlahiyyətli şəxsdir, şagirdlərin nəticələrini qiymətləndirir və s.

Şagird öyrənmə prosesinin mərkəzində dayanır, sınıfta baş verən proseslərdə fəal iştirak edir, məsuliyyət hiss edir, danışqlarda iştirak edir, risk edir, ünsiyyətə girərək öyrənir, mövcud resurslardan istifadə edir, biliklərini bölüşür, yadda saxlamaq üçün vasitələr tapır, öz nəticələrini və inkişafını qiymətləndirir, həvəslı və sərbəstdir.

Oyun-təpşinqlar yerinə yetirərkən bir sıra materiallardan istifadə olunur.

Buna misal olaraq vərəq, şəkil, saat, yazı taxtası, müxtəlif fiqurlar, video və s. göstərmək olar. Materialsız oyun-təpşinqlar mimika və jestlər vasitəsilə oynanılır.

İngilis dilinin tədrisində elə oyunlar var ki, fikri ifadə etmək üçün sözlərdən, söz birləşmələrdən və s. istifadə olunmur. Bu tip oyunlarda fikir mimika və jest vasitəsilə ifadə edilir. Bu oyunlar həm maraqlı, həm də çətin hesab edilir.

Yuxarıda verdiyimiz təhlillərdən də göründüyü kimi, ingilis dilinin tədrisində yuxarı siniflərdə kommunikativ yönümlü təpşinqlar və oyun-təpşinqlar əsas pədaqoji öyrənmə vasitələrdən hesab olunur. Oyun-təpşinqlar şagirdlərin ingilis dilinə marağını artırır, ünsiyyətə girmələrinə, fikirlərini sərbəst ifadə edə bilmələrinə şərait yaradır, onların fəallığını artırır, müstəqil olmalarına, tərəddüd hissini, hazırcavablıqla, cəldlik, çəvikkəldə əvəz etmələrinə və asanlıqla hədəf dili ünsiyyət dilinə çevirmələrinə zəmin yaradır.

**İstifadə olunmuş ədəbiyyat**

1. Brumfit C.F. Communicative language teaching: An educational perspective. In C.F. Brumfit & K. Johnson (eds). The Communicative Approach to Language Teaching. Oxford: Oxford University Press, 2001.
2. Гусейнзаде Л.Д. Обучение речевой коммуникации на иностранном языке. Баку: Мутарджим, 2001
3. Саталова Гүлбәниз Мәзһим қızı «Apprendre le français par les jeux-actives». Bakı 2005
4. Саталова Г. Салманова Л. Коммуникатив yanaşmada qrammatikanın tədrisi metodikasi. proqram. Bakı, 2018
5. Quliyeva Q., Rüstənova X., English, X sinif dərsləri. Bakı, 2018
6. Quliyeva Q., Rüstənova X., Aslanova G., English XI sinif dərsləri. Bakı, 2018
7. Cuq J.P and Gruca I. Cours de didactique du français. Paris 2015.

**Açar sözlər:** kommunikativ yönümlü, müstəqillik, oyun-təpşinqlar, hazırcavablıq

**Key words:** communicative, independent, play-tasks, resourceful

**Ключевые слова:** коммуникативный, независимый, игровые задания, находчивый

**Teaching English grammar to students of X-XI grades with communicative tasks and games**

**Summary**

The article notes that communicative-oriented tasks and play-tasks in English teaching in the upper grades are considered to be the main pedagogical learning tools. It is studied that games increase students' interest in English, allow them to communicate, express themselves freely, increase their activity, be independent, replace hesitation to agility, and easily translate the target language into the language of communication.

**Обучение грамматике английского языка учащихся X-XI классов с помощью коммуникативных заданий и игр**

**Резюме**

В статье отмечается, что коммуникативно-ориентированные задания и игровые задания при обучении английскому языку в старших классах считаются основными педагогическими инструментами обучения. Изучено, что игры повышают интерес учащихся к английскому языку, позволяют им общаться, свободно выражать свои мысли, повышать активность, быть независимыми, заменять колебания на ловкость и легко переводить изучаемый язык на язык общения.

Rəyçi: ped.f.d.F.Şükürova