

UOT 004.89

*İsmaylova B.İ.*

Azərbaycan Təhsil İnstitutu, Bakı, Azərbaycan

[bahar\\_ismaylova@yahoo.com](mailto:bahar_ismaylova@yahoo.com)

## İNTELLEKTUAL OYUNLAR: MÜASİR VƏZİYYƏT, PROBLEMLƏR, PERSPEKTİVLƏR

*Məqalədə intellektual oyunların tədris prosesində tətbiqi imkanları araşdırılır. İntellektin strukturu, ölçülməsi, eyni zamanda intellektual oyunların növləri, funksiyaları və tədris prosesinə tətbiqi imkanları analiz edilir. İntellektual oyunların tədris prosesinə inteqrasiya edilməsi üçün təkliflər verilir.*

*Açar sözlər: təhsilin keyfiyyəti, motivasiya, biliyin qiymətləndirilməsi, özünüqiymətləndirmə, tədrisyönümlü intellektual oyunlar, kompüter oyunları, krossvord.*

### 1. Giriş

Ağlın, intellektin təntənəsi, elm, texnologiya, xüsusilə kompüter texnologiyalarının sürətli inkişaf əsri olan XXI əsrin məktəblilərinin müasir dövrün tələblərinə cavab verən, sürətlə dəyişən həyat şəraitinə uyğunlaşa bilən, qloballaşan dünyamızın tələb etdiyi bilik, bacarıq, vərdiş və dəyərlərə yiyələnən, bu kompetensiyaları davamlı olaraq inkişaf etdirən gənclər kimi formalaşması təhsil ocaqlarında təlim-tərbiyə prosesinin necə qurulmasından, öyrədici mühitin təşkilindən və s. kimi amillərdən asılıdır. Müasir müəllimin başlıca vəzifələrindən biri öyrənməyi öyrətməkdir, yəni şagirdlər biliyi müstəqil əldə etmə bacarığına yiyələnməlidirlər. Şagirdlərin maraq və tələbatlarına, bilik səviyyələrinə, potensiallarına uyğun təşkil olunan dərslərdə idrak prosesi fəallaşır, müəllimin məntiqi əlaqəli sualları ilə təhsilalanın tədqiqatçı fəaliyyəti nəticəsində müxtəlif istiqamətli bilik, bacarıq və dəyərlər, məntiqi, tənqidi, yaradıcı təfəkkür formalaşır, inkişaf edir. Düzgün qurulmuş şagird-müəllim, şagird-şagird, müəllim-şagird-valideyn münasibətləri təhsilalanın özünə inamını artırır, onu fəallaşdırır.

Məktəblilərin, gənclərin böyük əksəriyyətinin informasiya texnologiyalarından (İT-dən) əsasən oyun, əyləncə məqsədilə istifadə etməsi müasir dövrün aktual problemlərindən biridir və müxtəlif istiqamətli mənfəətli nəticələrə gətirib çıxarır. İnformatika dərslərində şagirdlərin daha çox kompüter oyunlarına həvəs göstərməsi, biliklərə yiyələnmə motivasiyasının, nəzəri materialları, terminləri oxuyub-anlama, analiz, sintez bacarıqlarının, hər bir şagirdin dərslərində fəallığının, biliyin mənimsənilməsi faizinin qənaətbəxş olmaması, biliyin qiymətləndirilməsində problemlərin olması təlim-tərbiyə prosesi ilə bağlı hər bir kəsi narahat edir. Tədris prosesində idrak fəallığını stimullaşdıran problemləli situasiyaların yaradılması, təhsilalanların həvəslə öyrənməyə can atması, biliklərə yiyələnmə fəaliyyətinin təşkili, şagirdlərin dərslərində fəallığının 100% saxlanılmasının, oxuyub-anlama, dərk etmə səviyyəsinin yüksəlməsi üçün dərslərdə istifadə olunan üsul və vasitələrin, iş formalarının düzgün seçilməsinin böyük əhəmiyyəti danılmazdır.

Müasir dövrdə şagirdlərin həyata hazırlanması məsələsi daha kəskin qoyulur, onlarda problemləri həll etmə, qərar çıxarma və s. kimi qabiliyyətləri formalaşdırmaq ön plana çəkilir. Hər bir fənnin tədrisində həm mənimsəmə, həm də qiymətləndirmə prosesində (diaqnostik, formativ, summativ) intellektual oyunlardan istifadə təhsilalanların çoxtərəfli inkişafına səbəb olan əsas vasitələrdən biri kimi effektiv nəticə verir. Ayrı-ayrı dövrlərdə müxtəlif növ oyunların fərqli sektorlara təsirinin əsas cəhətləri tədqiq edilmiş, təhsilalanların müxtəlif istiqamətli bilik və bacarıqlarının formalaşması, təkmilləşdirilməsi, daha dəqiq, obyektiv və humanist yollarla qiymətləndirilməsi üçün müxtəlif üsul və vasitələr, tədrisyönümlü intellektual oyunlar, testlər təcrübədən keçirilmişdir [1–4]. Amerika məktəblilərinin kolleclərə qəbulunda onların intellektual bacarığını yoxlayan xüsusi ümumfederal testlərin nəticələri böyük rol oynayır. Bu testlərlə şagirdlərin intellektual qabiliyyətləri və konkret fənlər üzrə bilik və bacarıqları ölçülür, məntiq və riyazi təfəkkür qabiliyyətləri, söz ehtiyatları və ondan istifadə bacarıqları yoxlanılır [5].

Dünyanın inkişaf etmiş ölkələrinin təcrübəsindən istifadə edərək şagirdin

özünüqiymətləndirməsi üsulundan məktəblərimizdə də geniş istifadə olunur. Özünüqiymətləndirmə şagirdlərə irəliləyişlərini, məqsədlərini müəyyənləşdirməkdə, uğur qazanmaqda kömək edir. Məsələn, mövzuları, tədris vahidlərini əhatə edən, müxtəlif səviyyəli tədrisyönümlü krossvordları, rebusları, intellektual testləri həll etmə və ya hazırlama hər bir şagirdin dərs boyu fəallığına və obyektiv qiymətləndirilməsinə, şagirdin özünüqiymətləndirməsinə, təkmilləşməsinə, özünütəhsilə, kitablara, əlavə materiallarla işləməsinə imkan yaradan çox az sayda üsullardan biridir.

İT gündən-günə təkmilləşir, üfqi və şaquli istiqamətdə sürətlə inkişaf edir. Bu da onlardan tədris məqsədli istifadə üçün yeni imkanlar deməkdir. İnformatika fənninin, eləcə də bütün fənlərin tədrisində müxtəlif növ tədrisyönümlü intellektual oyunlardan, kompüter oyunlarından istifadə bir çox problemlərin tədqiqində xüsusi maraq doğurur və gənc nəsildə İT-yə yeni yanaşmanın formalaşmasına və inkişafına şərait yarada bilər.

## 2. İntellekt, intellektin ölçülməsi

İntellekt (*latınca intellectus* – “hissetmə, anlama, dərk etmə”) – psixikanın keyfiyyəti olub, əqli bacarıq, məntiqli düşünmə, informasiyanın analizi və sistemləşdirilməsi, onların tətbiqini müəyyənləşdirmə, informasiyalar arasında əlaqəni, qanunauyğunluqları, fərqləri tapma və s. nəticəsində istənilən məşğuliyyətin uğurlu həyata keçirilməsi, problemlərin dərk edilməsi və həll olunması qabiliyyəti kimi başa düşülür. Amerikalı sosioloq, professor L.Qottfredsona görə, intellekt ümumi əqli qabiliyyət olub, qərar çıxarmağı, planlaşdırmağı, problemləri həll etməyi, mürəkkəb ideyaları başa düşməyi, biliklərə tez yiyələnməyi və təcrübə əsasında öyrənməyi özündə əks etdirən ətraf mühiti daha geniş və dərin anlama qabiliyyəti, hadisələrin mahiyyətini və düşdüüyü vəziyyətdə necə hərəkət etməni dərk etməkdən ibarətdir [6].

İntellektual insan – yüksək inkişaf etmiş intellektə və analitik düşüncəyə malik olub, intellektual əməklə məşğul olur. İnsanın intellektual sisteminin fərqli xüsusiyyətlərini formalaşdırın parametrlərə aşağıdakılar aid edilir: işçi yaddaşın həcmi, proqnozlaşdırma bacarığı, məntiqi düşüncə; şüur; yaddaş.

İntellektin strukturuna müxtəlif yanaşmalar vardır. Məsələn, amerikalı psixoloq J.P.Gilforda görə, intellekt üç əsas açar parametrdən ibarətdir: məzmun, əməliyyatlar və “məhsul”. Məzmun vizual, səsli, simvolla, semantik ola bilər. Əməliyyatlar idrak (dərk etmə), yaddasaxlama, divergent mühakimə, konvergent mühakimə və qiymətləndirmə ilə təmsil olunur. “Məhsul” dedikdə, obyekt vahidi (ədəd və ya sözü tapmaq), obyektlər sinfi (obyektləri növlərə ayırmaq, təsnif etmək), münasibətlər (obyektlər arasında əlaqə yaratmaq), sistemlər (bir neçə obyektin, çoxluqların təşkili qaydalarını müəyyən etmək); transformasiya (verilmiş materialı dəyişmək, çevirmək, köçürmək), implikasiya (qeyri-müəyyən situasiyalarda nəticələrin proqnozlaşdırılması) nəzərdə tutulur.

Hər bir parametr müstəqil və spesifik elementləri ehtiva edir. Buna görə də insan zəkasının keyfiyyətləri (psixikanın keyfiyyətini göstərən qabiliyyətlər) ayrı-ayrılıqda ölçülərək qiymətləndirilməlidir [10].

İntellekt əmsalı (*ing. Intelligence Quotient – IQ*) insanın malik olduğu intellektual qabiliyyətlərin kəmiyyət göstəricisi kimi xüsusi testlərdən istifadə etməklə təyin olunur. İlk dəfə intellekt testini XIX əsrdə fransız psixoloqu Alfred Bine tərtib etmişdir [10].

$IQ = (\text{İntellekt yaşı} / \text{Həqiqi yaş}) \times 100$  (*Villyam Ştern və Alfred Bine*) [33].

Yəhudi-rumın mənşəli psixoloq, professor D. Vekslerə görə, IQ belə hesablanır [10]:

$$IQ = 100 + \frac{15(x - \mu)}{\sigma}$$

Burada,  $x$  – təyin olunan qiymət (alınan balların sayı);  $\mu$  – verilmiş yaş qrupu üçün orta hədd;  $\sigma$  – təsadüfi qiymətlərin dispersiyasıdır.

Hazırda ən məşhur intellekt testləri *Shternford-Bine*, *Wechsler Intelligence Scale for Children (WISC)*, *Wechsler Adult Intelligence Scale (WAIS)*, *Kaufman Assessment Battery for Children (Kaufman-ABC)* testləridir. H.Y.Ayzenkin testləri məşhur olsa da, H.Veksler, C.Raven, R. Amthauer, R. B.Kettelin testləri daha dəqiq hesab edilir.

### 3. İntellektual oyunlar, onların növləri, funksiyaları

İnsan şüurunda, mədəni həyatında ilk fəaliyyət formalarından biri olan oyunların çoxsaylı variantlarının tədqiqi, oyun nəzəriyyəsi və oyun fəaliyyətinin təsnifatını verən məlumatların təhlili onun unikal sosial-mədəni fenomen olaraq, mahiyyətini anlamağa və ona fəlsəfi, psixoloji-pedaqoji, etik və kulturoloji aspektdən yanaşmağa imkan verir. Bütün canlıları anadan olandan ömür boyu müşayiət edən bu fəaliyyət növü uşaqlar, cavanlar üçün inkişaf, özünü anlama, özünüreallaşdırma, ətrafi öyrənmə, təcrübə qazanma, müəyyən istiqamətdə bilik, bacarıq və vərdislərə, həyatı bacarıqlara yiyələnmə, yaşlılar üçün isə (nəvələri ilə birgə müxtəlif oyunlar, krossvord həlli və s) yaşamaq həvəsini artıran, sağlamlaşdırıcı mühüm vasitədir. Oyundan tədris prosesində geniş istifadə olunur. Məktəbəqədər tədris müəssisələrində, ibtidai siniflərdə oyundan istifadə faizi daha çoxdur, V–XI siniflərdə isə azalır. Ona görə də yuxarı siniflərdə məqsədəuyğun şəkildə tədrisyönümlü oyunlardan istifadə olunmaması və ya az istifadə olunması şagirdlərin biliklərə yiyələnmə motivasiyasının, nəticədə təlim-tərbiyənin keyfiyyətinin azalması səbəblərindən biri kimi qiymətləndirilə bilər. Oyundan istifadənin əhəmiyyəti haqqında ədəbiyyatda çoxlu fikirlər mövcuddur: “İntellektual oyun müəyyən bacarıqların formalaşmasına çox böyük təsir etdiyi üçün hava kimi, qida kimi zəruridir” [11], “...həqiqi, real həyata nisbətən uşaqlıq dövründə oynanılan oyun insanın beynində dərin iz salır” [12], “İntellektual oyun elə “nərdivandır” ki, onu qalxdıqca, insan yaradıcı xüsusiyyətlər qazanır, insan oynayan zaman tamlığa qovuşur, oyun mədəniyyətdən əvvəldir, onu yaradır, “Oynayan insan”la “Yaradan insan” eyni həyatı funksiyaları daşıyır” [13], “... oyun əhəmiyyətli dərəcədə insan mədəniyyətinin təməli, əsasıdır” [14], “... hər bir oyun uşaq üçün həyat məktəbi, özünütərbiyə üsuludur” [15], “Oyun sosial münasibətlərin “hesabı”dır, psixi funksiyaların inkişaf etdirilməsində aparıcı formalardan biri və uşaqların real dünyanı (böyüklərin dünyasını) dərk etmə üsuludur” [16], “Oyun ciddi instinktin şafəqi, şüasıdır” [17], “Oyun funksional zövq mənbəyi kimi müşayiət edilən fəaliyyətdir” [18], “Oyun – əyləncə, istirahət, idman yarışları xarakterli məşğələdir. Peşələr üçün tipik situasiyaların yaradılması və praktik həllərin tapılmasına kömək edir” [19].

İntellektual oyun ifadəsini ilk dəfə K.Qroos işlətmişdir. Qroosa görə, intellektual oyunun fiziki əməklə məşğul olan insanların məişətində “tamamlayıcı” kimi xüsusi funksiyası vardır. Oyun prosesində şəxsiyyətin intellektual, emosional sferasında kompensasiya baş verir, intellektual oyunlarla məşğul olan insan uğursuzluqlar, münaqişələr, stresslərlə... dolu real həyatda unudulmuş bəzi hissləri: əqli imkanlarının reallaşması sevincini, qrupla fəaliyyət hissini, qazanılmış qələbə hissini yaşayır [16].

Yaponiya, ABŞ, İsrail və s. ölkələrdə keçirilən eksperimentlərin nəticələri göstərir ki, əqli əməklə məşğul olan insanlar özlərindən yaşca çox gənc olanlar kimi düşünülür. Məşhur psixoloq və pedaqoqlar etiraf edirlər ki, insan beyninin ölçüyəgəlməz imkanlarından tam istifadə olunmur. Mürəkkəb, hər bir adamın bacarmadığı intellektual oyun fəaliyyəti təkcə gəncləri deyil, cavan olmayanları da cəlb edir. Ahıl yaşlara qədər bəzi insanlarda intellektual oyunlarla məşğul olmaq tələbatı olur [20]. İntellektual oyun – düşüncə və yaddaşın tam şəkildə cəlb olunduğu bir fəaliyyətdir. İştirakçı-oyunçuların əqli əməliyyatları isə təqdim olunmuş materialın müəyyən edilməsi və anlanmasına istiqamətlənmişdir. Cavabın, həllin dəqiqliyi, verilmiş situasiyanın məntiqiliyi haqqında təxmini qərarlar qəbul etmək məqsədilə konvergent (yeganə, düzgün cavabın alınması üçün bir istiqamətli axtarış) və divergent (müxtəlif istiqamətlərdə axtarış, məsələn, ən sadə halda beyin həmləsi üsulu ilə) məhsuldarlığı olan oyundur [21]. İntellektual oyunların müxtəlif növləri vardır:

- Məqsədinə görə: yarış xarakterli və interaktiv; məntiqi; fəzavi kombinator oyunlar.
- İştirakçıların sayına görə: fərdi (4 şəkil 1 cavab, milyonçu və s.) ; cütlərlə; qrup şəklində (“Breyn Rinq”, “Kim? Harada? Nə vaxt?” və s.) oyunlar.
- Fəaliyyətinə görə:
  - Əşyavi: stolüstü poliqrafik (monopoliya); stolüstü əşyalı (şahmat, domino); fəza ölçülü oyunlar.
  - Sözlü: krossvord; rebus;
  - viktorina və s.
  - Kompüter oyunları. Bu oyunlar da janra, oyunçuların sayına və qarşılıqlı fəaliyyətinə,

məzmununa, platformaya görə təsnif olunurlar. Məsələn, məntiqi oyunlar, strategiya, simulyator/menecer və s.

– Məzmununa görə [22].

İntellektual oyunların bir növü olan kompüter oyunları – oyun tərəfdaşları ilə və ya kompüterin özünün bir tərəfdaş kimi çıxış etdiyi oyun prosesini təşkil edən kompüter proqramıdır. Kompüter oyunları film və kitab əsasında yaradıla bilər, əks halları da vardır. 2011-ci ildən Amerika Birləşmiş Ştatlarında kompüter oyunları rəsmən incəsənətin ayrıca bir növü kimi tanınır. Bu oyunlar inkişaf etdikcə, cəmiyyətə əhəmiyyətli təsir göstərməklə İT-də digər tətbiqi proqram təminatı üçün oyunlaşdırma şəraiti yaradan davamlı, ardıcıl cərəyan, trend oldu. Məsələn, oyunların ikiölçülüdən üçölçülüyə keçməsi üçölçülü tətbiqi proqramların inkişafına (Maya, 3D Max, Blender AutoCad, ArchiCad və s.) təkan verdi. Təkcə üçölçülü proqramlar üçün deyil, ümumiyyətlə həmin tendensiya bütün (səs, video və s.) istiqamətlərdə böyük sürətlə inkişafa səbəb oldu.

Məktəb təhsil sistemində intellektual oyunlardan, kompüter oyunlarından istifadə etmək üçün müəllimin onların tədris prosesində yeri və rolunu müəyyən etməsi, oyun və öyrənmə elementlərindən birgə istifadə edə bilməsi vacibdir. Oyun zamanı müxtəlif formalı tapşırıqlardan istifadə etmək olar: model, çertyoj, yazılı və ya şifahi təlimatlar. Beləliklə, şagirdlər informasiyanın müxtəlif növləri, ötürülmə üsulları, təqdim etmə formaları ilə tanış olurlar. Onlar çox həvəslə, asanlıqla oyun fəaliyyətinə cəlb olunurlar. Oyunun effektivliyi, nəticəviliyi ilk növbədə sistemli şəkildə istifadə olunmasından, həm də oyunun proqramına didaktik tapşırıqların daxil edilməsindən asılıdır. Oyun texnologiyası müəyyən məzmunu, süjetə, personajlara malik olmaqla dərs prosesinin müəyyən hissəsini və ya dərsi tam əhatə edə bilər. Oyunun süjeti təlimin əsas məzmununa uyğun olaraq inkişaf edir və dərs prosesini fəallaşdırmağa, bir sıra tədris elementlərinin mənimsənilməsinə kömək edir. Müəllimin ayrı-ayrı oyun elementlərindən müəyyən bir tədris vahidini əhatə edən ümumi bir oyun texnologiyası hazırlaması hər bir müəllim üçün asan olmayan, amma çox böyük səmərə verəcək bir problemin həllini tapması deməkdir. Bunun üçün müəllim ilk növbədə tədris yönümlü oyunların xüsusiyyətlərini bilməli, hansı oyunun nə zaman maksimal nəticə verə biləcəyini aydınlaşdırmağa çalışmalıdır.

C.A.Şmakova görə, intellektual oyunlar aşağıdakı funksiyaları yerinə yetirir [23]:

1. sosiallaşma;
2. millətlərarası ünsiyyət;
3. özünüreallaşdırma;
4. kommunikativ;
5. diaqnostik;
6. terapevtik;
7. korreksiya;
8. əyləncə;
9. psixotreninq.

Oyunun mahiyyətini və funksiyalarını nəzərdən keçirdikdə qeyd etmək olar ki, oyun, ümumiyyətlə, insanın və xüsusilə uşağın əsas ehtiyaclarından biridir. Oyunun məzmunu isə uşağın cəlb olduğu mühitdən, sosial vəziyyətindən asılı olaraq dəyişir. Tədris prosesində intellektual oyunları tətbiq etmək üçün müəllim ilk növbədə onun təsnifatını, hansı oyundan istifadənin nə zaman maksimal effekt verəcəyini və s. bilməlidir. Təhsil, səhiyyə, sənaye, hərbi və s. kimi sferalarda məqsədəuyğun şəkildə müxtəlif oyunlardan istifadə olunur. Fərqli sektorlarda istifadə olunan oyunlar haqqında aşağıdakı cədvəldə müəyyən qədər məlumat verilmişdir. Tədris yönümlü intellektual oyunlar ilk vaxtlar yaşlılar və gənclər üçün yaradılmışdı. Bu oyunların əksəriyyəti müxtəlif növ insan fəaliyyətini imitasiya etdiyi üçün oyunçulara bir sıra sosial, tarixi və iqtisadi prosesləri tədqiq etməyə imkan verir. Məsələn, SimCity seriyası və Caesar (1993–2006) kimi oyunlarla oyunçular şəhərə rəhbərlik, idarəetmə ilə məşğul olmağı, sosial, praktiki və iqtisadi prosesləri tədqiq etməyi öyrənirlər. “Civilization” (1991–2005) və “Europa Universalis” (2000–2007) seriyaları kimi imperiya quruculuğu oyunlarında oyunçular tarixi, siyasi, iqtisadi və hərbi sferalarda müxtəlif istiqamətli virtual fəaliyyət göstərirlər.

Müxtəlif növ oyunların fərqli sektorlara təsirinin əsas cəhətləri [3]

	Sağlamlıq üçün oyunlar	Reklam oyunları	Təlim üçün oyunlar	Tədris üçün oyunlar	Elmi-tədqiqat oyunları	İstehsal oyunları	İşgüzar oyunlar
Dövlət & QHT	İctimai səhiyyənin tədrisi & bədbəxt hadisələrə hazırlıq	Siyasi oyunlar	Əməkdaş təlimi	İctimai mesajlı oyunlar (məlumatlandırma oyunları)	Məlumat toplama & planlaşdırma	Strateji & siyasi planlaşdırma	İctimai diplomatika & İctimai araşdırma
Hərbi	Reabilitasiya (bərpa) & Sağlam həyat	İşə qəbul & təbliğat-təşviqat	Hərbi/dəstək təlimləri	Məktəb daxili təhsil	Döyüş oyunları/planlaşdırma	Döyüş planlaşdırması / silah axtarışı	liderlik & idarə etmə
Səhiyyə	Kiberterapiya/ güc oyunları	İctimai sağlamlıq siyasəti & Sosial maarifləndirmə kompaniyası	Peşəkar sağlamlıq, işçilər üçün təlim oyunları	Xəstələrin öyrənilməsi üçün oyunlar və xəstəlik menecmenti	Vizualizasiya (görüntü yaratma) & epidemiologiya	Biotexnoloji istehsal & dizayn (tərtibat)	İctimai sağlamlığa cavab planlanması
Marketing & kommunikasiya	Reklamli müalicə	Oyunla reklam marketinqi, məhsul yerləşdirmə	Məhsul istifadəsi	Məhsul haqqında məlumat	İctimai araşdırma	Kompüter	İctimai araşdırma
Təhsil	Xəstəliklər/risklər haqqında məlumatlandırma	Sosial məsələli oyunlar	Müəllimlərin öyrədilməsi / İşçilərə bacarıqların aşılması	Öyrənmə	Kompüter bacarıqları & işə qəbul	P2p – həmyaşlarla öyrənmə - konstruktiv sənədləşdirmə	Məsafədən təhsil
Korporativ	İşçilərin sağlamlıq məlumatlandırılması & sağlam həyat	Müştərilərin təhsili & maarifləndirmə	İşçilərin təlimi	Təhsilin davamlılığı & sertifikatlaşdırma	Reklam etmə / vizuallaşdırma	Strateji planlama	Əmr vermə & idarə etmə
Sənaye	Əməyin muhafizəsi (peşə təhlükəsizliyi)	Satış & işə qəbul	İşçilərin təlimi	İşçi qüvvəsinin təhsili	Proseslərin optimalaşdırılması simulyasiyalar	Nano/biotexnoloji tərtibat	Liderlik & idarə etmə

“Railroad Tycoon” (1990–2003) və “Rails Across America” (2001) kimi dəmiryolunu idarəetmə oyunları tarixi hadisələri, mühəndislik və dəmiryolu idarəetmə iqtisadiyyatını işıqlandırır və oyunçuların müxtəlif bilik və bacarıqlar qazanmasına çox böyük təsir göstərir. “PlaceSpotting” (2008–2009) kimi coğrafi oyunlar bəzi göstəricilərə, ipuculara görə oyunçulara planetdə müəyyən əraziləri tapmağa kömək edir. Bu oyunlar təhsil sferasında, akademik dairələrdə və s. istifadə olunur. Video oyunlar hər hansı fəaliyyət üçün simulyasiya effekti yaradaraq heç bir təhlükə daşmadığına görə çox faydalıdır. ABŞ hava qüvvələri öz pilotlarına milyonlarla dollar dəyərində olan təyyarədə uçmağı öyrəndə, təbii ki, onları dərhal uçuş zolağına göndərmir, həqiqi maşını idarə

etmək üçün pilotu hazırlayanda təyyarənin sürücülük simulyatorundan istifadə edir. Bu virtual simulyatorlar real dünyada hər hansı iş, təlim və hazırlıq üçün nəzərdə tutulmuşdur, öyrənmə prosesində zərər və ya can itkisi alınması haqqında virtual xəbərdarlıq edir. Pilot simulyatorunda təyyarə ilə qəzaya uğraya, səhvlərini öyrənə, nəticə çıxara və proqramı yenidən yükləməklə daha uğurlu fəaliyyət göstərə bilər. Bu proses simulyatorunda yüksək səviyyəli fəaliyyəti öyrənməklə nəticələnir və pilot həqiqi təyyarə ilə uçuşa başlayır. Hərbiçilər Call of Duty və SOCOM oyunlarından istifadə edirlər. Oyunçular virtual oyunlarda taktiki bacarıqlar qazanır, qarşıya qoyulmuş məqsədə çatmağa can atırlar. Bu əsgerlərə konkret situasiyalarda doğru hərəkət etmək, qərar verməyi göstərməyə imkan verir.

Civilization V strategiya oyunu istehlakçılar arasında inanılmaz dərəcədə məşhurdur. Oyunçular qədim zamanlardan kosmik əsrə qədər olan müddəti əhatə edən dövrlərdə mədəniyyətlərin yaradıcısı və lideri rolunda virtual "Dünya hökmdarı" olmaq üçün diplomatiya, iqtisadi inkişaf, texnologiya, dövlət quruculuğu və hərbi fəthlərin genişləndirilməsi ilə bağlı strateji qərarlar qəbul etməyə çalışırlar. Oyun tarixi məzmunu şagirdlərə təqdim etməklə malyə, hərbi və mədəniyyət sferaları ilə bağlı məsələlərdə kompromislərə, güzəştə getməyi və s. öyrədir. Oyunçular tarixi və sosial sistemlərin layihələndirilməsi barədə düşüncələrində oyundan bir model kimi istifadə edirlər.

EcoMUVE Harvard Ali Məktəbinin modelləşdirmədən, simulyatorlardan istifadə etməklə orta məktəb şagirdlərinə ekosistemlərdə səbəb-nəticə qanunauyğunluqlarını öyrətmək üçün hazırladığı tədris proqramı, tədris elmi-tədqiqat layihəsidir. Çox maraqlı, faydalı video oyunlardan istifadə etməklə suyun keyfiyyətinin mütəxəssisi, naturalist, mikroskopik mütəxəssis, müstəntiq və s. rollarda olan şagirdlər komanda şəklində əməkdaşlıq edərək, həm də fərdi şəkildə ətraf mühitin problemlərini araşdırır, optimal qərarlar qəbul etməyə çalışırlar [25].

Rusiyada da məktəbəqədər təhsil müəssisələrində, ümumtəhsil və ali məktəblərdə dərs prosesində, müxtəlif təşkilatlarda təlimlər zamanı tədrisyönümlü oyunlardan istifadə olunur, bu istiqamətdə beynəlxalq konfranslar, yarışlar keçirilir. Müəllimlər, tələbələr, şagirdlər tədrisyönümlü oyunlarla bağlı saytlarda olan resurslardan müntəzəm olaraq faydalanırlar [26–27].

Xarici təcrübə ilə bağlı belə nümunələrin sayını kifayət qədər artırmaq olar. Xaricdə, ölkəmizdə də bankların əksəriyyəti əməkdaşları və müştəriləri üçün neçə illərdir ki, "Öz biznesini yarat, yaxşılaşdır", "Beynəlxalq mühasibatlığın əsasları" və s. kimi kurslar, təlimlər, müsabiqələr keçirir və bu zaman tədrisyönümlü oyunlardan istifadə edirlər. Bu istiqamətdə şəxsi təcrübə və ölkəmizin təcrübəsi haqqında bəzi faktlar:

Zaqatala məktəbliləri fərdi və ya komanda şəklində müntəzəm təlimlər keçir, rayondaxili, respublika səviyyəsində yarışlarda iştirak edirlər. 2014-cü ildə məktəblilərimiz "Ağıl dəryası", «Mən Azərbaycanlıyam» intellektual oyunlarının qalibi (I yer) olmuş, Zaqatala məktəblilərindən ibarət komanda "Breyn Rinq" intellektual oyununda 2015-ci ildə Azərbaycan çempionu adını qazanmışdır. 2010/2011-ci dərəcə ilində Azərbaycan Müəllimlər İnstitutu Zaqatala filialının tələbələri və məktəblilər 4 qrupla (24 nəfər) Rusiyada keçirilən "Эрудиты Планеты" – III Beynəlxalq İntellektual oyunlar Olimpiadasında iştirak etdilər. Regional turda qalib gələn 4 nəfər 29.09.11-ci ildə İnternet vasitəsilə Moskvada olimpiadanın final mərhələsinə qoşuldu. Yekunda 1 tələbə və 1 məktəblinin adının İnternetdə "Ən yaxşı iştirakçı" siyahısında qeydiyyatdan keçməsinin sevincini hələ də yaşayırıq.

Respublikamızda bəzi saytlarda, bloqlarda olan informatika, fizika, coğrafiya və s. fənlərə aid maraqlı resurslar, interaktiv oyunlardan təhsilalanlar həvəslə istifadə edirlər [29–30].

2007-ci ildən respublikamızın informatika, coğrafiya, biologiya, fizika, kimya və b. fənn müəllimləri "Yaşıl Paket" multimedia tədris komplektindən, komplektə olan tədrisyönümlü filmlərdən istifadə edirlər. "Yaşıl paket" tədris komplektində mövcud təhsil proqramı çərçivəsində qeyri-ordinar material və metodların tətbiq edilməsi, məsuliyyətli davranışın əsasının qoyulması və s. kimi vəzifələrin həyata keçirilməsi nəzərdə tutulmuşdur. 2014-cü ildə vəsaitin yeni nəşri İDEA təşkilatı və Davamlı İnkişaf Cəmiyyəti İctimai Birliyi tərəfindən həyata keçirilmişdir [31].

İbtidai sinif şagirdlərini ekoloji maarifləndirmək, tullantıları çeşidləmək, təhlükəli tullantıları tanımaq məqsədilə "Zibili yığışdır", "Şən ferma" və s. kimi oyunlardan istifadə edən müəllimlərimiz az deyil. İnternetdə olan interaktiv xəritələr, "Azərbaycanı tanı" oyunu da təhsilalanların çox xoşuna gəlir.

Hələ 2008/2009-cu dərslər ilində “Bakı” nəşriyyatı tərəfindən ibtidai siniflər üçün hazırlanmış, bütün fənləri əhatə edən “İnfo-ko” diskində riyaziyyat, ana dili, rəsm, nəğmə və s. dərslərin oyun şəklində təqdim olunması şagirdlərin böyük marağına səbəb olur.

Bu gün aktual məsələlərdən biri olan şagirdlərin oxuyub-anlama bacarığının inkişaf etdirilməsi ilə bağlı ölkəmizdə dövlət səviyyəsində bir çox layihələr həyata keçirilir. İntellektual oyunların bir növü olan krossvordun yaradılmasında müxtəlif təyinatlı sualların hazırlanması, istifadə olunması əsas məsələlərdən biridir. Krossvord tərtib etməyə çalışan şagird mövzunu oxuyur, məzmunu uyğun faktoloji, müqayisəedici, ümumiləşdirici, dəyərləndirici suallar hazırlayır, bu sualların cavabını axtarır, tapır və nəticədə məzmunu anlamış və öyrənmiş olur. Buna görə də şagirdlərin oxuyub-anlama bacarığının inkişaf etdirilməsində krossvord hazırlanması, həlli beynəlxalq təcrübədə ən effektiv üsullardan biri kimi istifadə olunur. Krossvord, rebus dərslərdə istifadə etmək üçün əyləncəli materiallardan olub, şagirdlərin diqqətini cəlb edərək dərslər prosesini rəngarəng qurmağa kömək edir, mövzuya aid konkret biliklərin qrup şəklində, fərdi yoxlanılmasına əlverişli imkan yaradır. Krossvord, rebus həlli və ya hazırlanması:

- verilmiş sualı analiz etməyi, konkret sual və ya tapmacaya görə dərslər materialını seçməyi öyrədir, keçilmiş material təkrarlanır;
- vizual, bədii və fəza təfəkkürünü, məntiqi mühakimə aparmağı, yaddaşı, savadlılığı, diqqəti mərkəzləşdirmə bacarığı, oxuma səriştəliliyi, təsəvvür etməni inkişaf etdirir;
- qrup daxilində qarşılıqlı fəaliyyət göstərməyi öyrədir, öz işinə görə məsuliyyət daşımağı, müstəqilliyi inkişaf etdirir;
- sərbəst krossvord hazırlayarkən təhsilalanın yazılı nitqlə bağlı yaradıcı təfəkkürü, qabiliyyətləri inkişaf edir, məlumatlılıq dərəcəsi, söz ehtiyatı artır;
- fənnin əsas anlayışlarının, terminlərin dərk olunması, savadlı yazılışı öyrənmə, mənimsəmə səviyyəsinin yoxlanılması, fənlərarası inteqrasiya imkanı yaranır;
- rebusla terminlər maraqlı, qeyri-adi formada təqdim edilir, motivasiya artır;
- rebus hazırlama şagirdin xarakterini öyrənmək üçün yaradıcı işdir. Yaradılmış şəkllə görə həmin anda şagirdin daxilində nələr baş verdiyini analiz etmək, onun yeni keyfiyyətlərini “kəşf etmək” olur;
- yaddaşı məşq etdirir, çevik düşünmə formalaşır, lüğətlə işləmə bacarığı təkmilləşir;
- başlanmış işi axıra çatdırmaq bacarığı formalaşır;
- hazırladıqları işlərin başqa siniflərdə istifadə olunacağını dedikdə, şagirdin yaradıcı əməyə motivasiyası yüksəlir;
- fənnə, nəzəriyyəni öyrənməyə maraqlı, kitabla işləmə həvəsi artır. Hər bir dərslə, hər bir şagirdi hərtərəfli yoxlamaq, biliyində olan boşluqları ona göstərmək və anlatmaq onun gələcək fəaliyyəti üçün çox vacibdir və başqa yolla biliklər “zəncirində” boşluqları görmək və ləğv etmək olmur. Bu çox çətin işdir. Hər bir şagird tərəfindən, bir və ya bir neçə mövzuya aid krossvord həlli, hazırlanması isə bu problemin aradan qaldırılmasına çox böyük kömək edir. Şagirdlər böyük həvəslə dərslə, evdə, hətta valideynləri, nənə-babaları ilə birgə maraqlı, həyati bacarıqlarla əlaqəli krossvordlar hazırlayırlar.

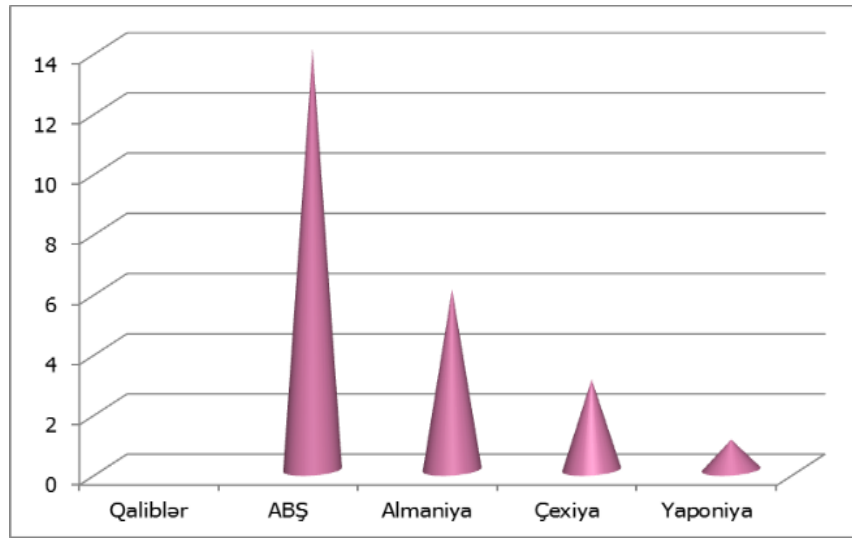
Neçə illərdir ki, xaricdə müəllimlər krossvorddan biliklərin oyun şəklində əldə olunması, təhsillənlərin intellektual inkişafının təmin edilməsi üçün istifadə edirlər, tibdə isə sakitləşdirici vasitə kimi istifadə edilir. Statistik məlumatlara və elmi əsaslandırılmalara görə, amerikalı alimlər hesab edirlər ki, dinamik, təlatümlü müasir dövrdə stressləri neytrallaşdıran ən sadə və təsiredici vasitələrdən biri krossvorddur. Təsdiq olunmuşdur ki, krossvord həlli bütün orqanları optimal rejimdə işləməyə səfərbər edir. Krossvord həll etdikdən sonra insanın duyduğu məmnunluq hissi də çox qiymətlidir. Krossvord həllindən məmnun qalma ən azı 5 dəqiqəlik ürəkdən gülüşün verdiyi faydaya, C vitamininə bərabər hesab olunur [32].

Avstraliyalı alim P.Barlet qeyd edir ki, davamlı olaraq krossvord həll etməklə yaşla bağlı bəzi problemləri aradan qaldırmaq mümkündür. Professorun fikrincə, fiziki məşqlər və intellektual oyunlar yeni neyronların yaranmasını stimullaşdırır, bir çox xəstəliklərin inkişafının qarşısını alır.

P.Barlet əminliklə elan edir ki, uzaq məsafələrə qaçış və krossvord həlli, ahıl yaşlarda belə, “ışıqlı ağılın-zəkanın” saxlanmasına kömək edir. Alim yeni əsəb hüceyrələrinin yaranması üçün krossvord həll etməyi vərdiş halına salmağı məsləhət görür [32].

Krossvordun tətbiq dairəsi daim genişlənir və ondan professional keyfiyyətlərin yoxlanılması üçün istifadə olunur. Son zamanlar reklam üçün də krossvorddan istifadə olunmağa başlanmışdır.

Beynəlxalq təcrübədə krossvord həllinə, hazırlanmasına xüsusi diqqət verilir və bu istiqamətdə müxtəlif tədbirlər həyata keçirilir. Bu tədbirlərin təşkilatçılarından biri olan Ümumdünya Krossvord İdman Federasiyası tərəfindən hər il dünya çempionatı keçirilir. Bu yarışların ən məşhuru Çexiya, Praqa çempionatı hesab olunur. Bu günə qədər keçirilən 24 çempionatda ABŞ 14 dəfə, Almaniya 6 dəfə, Çexiya 3 dəfə, Yaponiya komandası isə 1 dəfə qalib gəlmişdir (şəkil). Rusiya və Ukraynada da müxtəlif krossvord çempionatları və turnirləri keçirilir [33].



Şəkil. Krossvord həlli üzrə dünya çempionatında müxtəlif ölkələrdən olan qaliblərin sayı

Azərbaycanda da 2016-cı ildə Azərbaycan Əmək və Sosial Münasibətlər Akademiyasında, Azərbaycan Respublikasının Prezidenti yanında Gənclər Fondunun qrant müsabiqəsinin qalibi olan “Krossvord yarışması” layihəsi çərçivəsində krossvord yarışını keçirilmişdir [34] Təhsilalanların, gənclərin bu istiqamətdə təkmilləşməsi, beynəlxalq tədbirlərə qatılması üçün müxtəlif fənlərin tədrisində intellektual oyunlardan istifadəni günün tələbləri səviyyəsinə qaldırmaq vacib məsələlərdən biridir.

#### 4. İnformatika fənninin tədrisi prosesində intellektual oyunların tətbiqi imkanları

İnformatika fənninin tədrisi prosesində aşağıdakı kimi problemlərlə qarşılaşırıq:

- dərstdə daha çox oyunlara həvəs, biliklərə yiyələnmə motivasiyasının, nəzəri materialları oxuyub-anlama, analiz, sintez bacarıqlarının qənaətbəxş olmaması;
- hər bir təhsilalanın qiymətləndirilməsində problemlərin olması;
- məktəblilərin İT-dən əsasən əyləncə məqsədilə istifadə etməsi;
- tədrisyönlü intellektual oyunlardan istifadənin qənaətbəxş olmaması,
- tədrisyönlü intellektual oyunların müxtəlif parametrlərə görə təsnifatı və paket şəklində oyunlar sisteminin (poliqrafik və kompüter variantı) olmaması;
- müəllimlərdə oyun fəaliyyətinin planlaşdırılması və tədris prosesinə inteqrasiya bacarığının zəif olması, oyun texnologiyalarından istifadə metodikasının olmaması;
- müxtəlif siniflər üzrə tədrisyönlü oyunlara aid metodik vəsaitlərin azlığı;
- məktəblərdə vaxtaşırı müxtəlif intellektual oyun-yarışların keçirilməməsi və s.

Dərs prosesində intellektual oyunlardan istifadə bu problemlərin aradan qaldırılmasına təsir edə bilər. Son illərdə krossvorddan, rebusdan istifadə müəyyən qədər artsa da, bu sahədə vəziyyət



qənaətbəxş deyil. Mövzudan, şagirdlərin potensialından və s. asılı olaraq informatika dərslərində aşağıda qeyd olunan intellektual oyun növlərindən müntəzəm istifadə etmək olar:

- intellektual oyun dəqiqələri, test;
- krossvord, rebus;
- başsındıran məsələlər;
- anaqram;
- işgüzar oyun;
- viktorina;
- dərslər-oyun və s.

Müxtəlif növ intellektual oyunların dərslər prosesində, sinifdən xaric və məktəbdənkənar tədbirlərdə müntəzəm, məqsədyönlü şəkildə istifadə olunması təhsilçilərin biliklərə yiyələnmə motivasiyasının, bilikləri mənimsəmə səviyyəsinin artmasına, biliyin qiymətləndirilməsində, özünüqiymətləndirmə prosesində olan bəzi problemlərin həllinə effektiv təsir edə bilər. Xarici ölkələrin təcrübəsinə əsaslanaraq, demək olar ki, sinifdaxili, məktəbdaxili, şəhər (rayon) səviyyəsində intellektual oyunlardan, yarışlardan istifadə təhsilçilərin dünyagörüşünün, müxtəlif növ bacarıqlarının artmasına çox böyük təsir göstərə bilər.

#### **4.1. Tədrisyonümlü intellektual oyunların dərslər prosesinə inteqrasiya edilməsi algoritmi:**

1. əvvəlcədən hazırlanmış testlər, açıq suallar, krossvordlar vasitəsilə şagirdlərin fənn üzrə bilik və bacarıqlarını diaqnostik yoxlamaq (ilk dəfə dərslər ilinin əvvəlində, sonra isə məqsədmüvafiq zamanlarda);
2. yoxlamanın nəticələrinə görə şagirdləri üç qrupa (zəif, yaxşı, əla) bölmək;
3. hər qrupun səviyyəsinə uyğun çalışmalar hazırlayaraq həm dərslərdə, həm də ev tapşırığı kimi istifadə etmək. Mümkün qədər hər dərslərdə söz oyunundan istifadə etmək (3-5 dəq).

#### **4.2. Məktəbdaxili intellektual oyunların keçirilməsi algoritmi:**

1. hər sinifdə dərslər prosesində, sinifdən xaric işlərin təşkilində müntəzəm yarış-oyun dəqiqələri, oyun dərslər keçirmək, hər sinif üzrə intellektual şagirdlərdən ibarət komanda formalaşdırmaq;
2. ayda bir dəfə hər sinfin intellektual səviyyəsi ən yüksək olan şagirdləri üçün təlim keçmək;
3. hər dərslər ilində III–IV, V–VI, VII–VIII, IX–X, X–XI sinif şagirdlərindən ibarət komandalarası informatika fənni ilə bağlı məktəbdaxili intellektual oyun–yarış keçirmək.

#### **4.3. Şəhərdaxili intellektual oyunların keçirilməsi algoritmi:**

1. hər məktəbdə müxtəlif siniflər üzrə intellektual səviyyəsi yüksək olan uşaqlardan ibarət komandalər formalaşdırmaq;
2. ayda bir dəfə hər məktəbin komandaləri üçün məşq–yarış keçirmək;
3. hər dərslər ilinin sonunda komandalarası informatika fənni ilə bağlı şəhərdaxili, yəni məktəblərarası intellektual oyun – yarış keçirmək.

#### **Nəticə**

Gənclərin İT aludəçiliyindən tədrisyonümlü məqsədlərlə istifadə edilməsi, təlim keyfiyyətinin yüksəldilməsi üçün bu istiqamətdə tədqiqatların genişləndirilməsinə, İT mütəxəssislərinin birgə fəaliyyətinin təşkilinə ehtiyac vardır. Müntəzəm olaraq tədrisyonümlü intellektual oyunlardan, krossvorddan istifadə, vaxtaşırı yarışların keçirilməsi yuxarıda qeyd olunan müəyyən problemlərin aradan qaldırılmasına, dərslər prosesinin rəngarəng, maraqlı olmasına, mövzuya aid yeni terminlərin mənimsənilməsinə, təhsilçilərin motivasiyasını artıraraq onların intellektual səviyyəsinin yüksəlməsinə effektiv təsir edə bilər. Aşağıda qeyd olunmuş işlərin həyata keçirilməsi bu istiqamətdə uğurlu fəaliyyətin əsasını qoya bilər:

- tədrisyonümlü intellektual oyunların təsnifatının hazırlanması;

- şagirdlərin informatika fənni ilə bağlı intellektual səviyyəsinin vaxtaşırı analizi, irəliləyişlərin izlənməsi üçün metod təklif edilməsi, proqramların hazırlanması;
- psixoloji-pedaqoji aspektləri nəzərə alaraq, intellektual oyunlardan istifadə etməklə tədrisin təşkili metodlarını, algoritmini hazırlamaq;
- yüksək keyfiyyətli bilik əldə etmə və asudə vaxtın tədrisyönümlü hissəsinin artırılması yollarını araşdırmaq və tətbiqi metodikasını hazırlamaq;
- müəllimlərdə oyun fəaliyyətinin planlaşdırılması və tədrisə inteqrasiya bacarığının inkişaf etdirilməsi, oyun texnologiyalarından istifadə üçün metodlar təklif etmək;
- dərstdə, sinifdən xaric tədbirlərdə istifadə üçün müxtəlif səviyyəli, inteqrativ intellektual oyunlar sistemi (informativ, praktik, yoxlayıcı məzmunlu modullar-elektron tədris resursları) hazırlamaq;
- “Əyləncəli informatika” vəsaiti nümunəsini hazırlamaq, ilk nümunəyə müxtəlif siniflər üzrə, müxtəlif səviyyəli krossvordlar daxil etmək, krossvord nümunələrinin birin-birə səviyyəsində müxtəlif proqramlardan istifadə edərək hazırlanmış kompüter variantını, interaktiv krossvordları disk şəklində toplayaraq vəsaitə əlavə etmək;
- müvafiq adlı (məsələn “İntellektual oyunlar ölkəsi” və s.) sayt nümunəsini hazırlamaq, intellektual oyunların növlərini, onların fərqli proqramlardan istifadə edərək hazırlanmış nümunələri, müəllimlərin, şagirdlərin, hazırladıqları resursları saytda yerləşdirmək;
- vaxtaşırı siniflərarası, məktəblərarası, onlayn “Ən ağıllı kimdir?”, “Breyn Rinq” və s. kimi tədrisyönümlü intellektual oyun–yarışlar keçirmək.

### Ədəbiyyat

1. Introduction to Using Games in Education: A Guide for Teachers and Parents. <https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/bitstream/handle/1794/3177/Games.pdf?sequence=1>
2. Moral and Intellectual Development Through Play: How to Promote Children's. [www.uni.edu/coe/regentsctr/publications/Moralandintellect.pdf](http://www.uni.edu/coe/regentsctr/publications/Moralandintellect.pdf)
3. Moving learning games forward. Eric Klopfer, Scot Osterweil, and Katie Salen [http://education.mit.edu/wp-content/uploads/2015/01/Moving\\_Learning\\_Games\\_Forward\\_EdArcade.pdf](http://education.mit.edu/wp-content/uploads/2015/01/Moving_Learning_Games_Forward_EdArcade.pdf)
4. Development Through Playing Group Games by Rheta DeVries. [www.uni.edu/coe/regentsctr/publications/Moralandintellect.pdf](http://www.uni.edu/coe/regentsctr/publications/Moralandintellect.pdf)
5. Mərdanov M., Ağamalıyev R., Mehrabov A., Qardaşov T. Təhsil sistemində monitoring və qiymətləndirmə, Bakı, Elm, 2010, 210 s.
6. <https://ru.wikipedia.org/wiki/Интеллект>
7. The Art of Computer Game Design by Chris Crawford. [www.rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD\\_ArtComputerGameDesign\\_ChrisCrawford\\_1982.pdf](http://www.rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982.pdf)
8. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. [www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf)
9. A Literature Review of Serious Games for Intellectual Disabilities. [http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-319-24258-3\\_59#page-1](http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-319-24258-3_59#page-1)
10. <https://en.wikipedia.org/wiki/Intellect>
11. Рунова О.Б. Методики исследования интеллекта, М.: Лань, 2006, 86 с.
12. Шацкий С.Т. Избр. пед. соч. в 2-х томах, том 2, М.: Педагогика, 1980, 416 с.
13. Ушинский К.Д. Собрание сочинений, том 8, М.:Лань, 1950, 552 с.
14. Шиллер И.Ф. Статьи по эстетике. М.:Лань, Академия, 1935, 674 с.
15. Большой энциклопедический словарь. Москва, Научное издательство «Большая Российская энциклопедия». Санкт-Петербург: «Норинт», 2001. с.434.
16. Гроос К. Душевная жизнь ребенка. Киев, 1916, 178 с
17. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Лань,1978, с.314.
18. Штерн В. Умственная одаренность // Одаренный ребенок, 2002, №3, с.49.

19. Фрейд З.Я и Оно: Сочинения. М.: ЗАО Изд-во ЭКСМО-Пресс; Харьков: Изд-во «Фолио», 1998, 1040 с.
20. Buhler Ch. Kindheit und Jugend. Leipzig, 1931, 508 p.
21. Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка, 4-е изд., доп., М.: Азбуковник, 1999, с.235.
22. <https://itunes.apple.com/us/app/jeopardy!-americas-favorite/id377127117?mt=8>
23. Исаенко В.П. Лидерская направленность в деятельности специалиста социально-культурной деятельности: Монография /МГУКИ. Москва, МГУКИ, 2002, 148 с.
24. <http://modpk7.narod.ru/index/0-7>
25. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. М.: Новая школа, 1994, 240 с.
26. <http://institute-of-progressive-education-and-learning.org/elearning/elearning-educational-games/>
27. [www.igraemsa.ru/obuchajushhie-igry](http://www.igraemsa.ru/obuchajushhie-igry)
28. [www.science-education.ru/ru/article/view?id=1079](http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=1079)
29. [www. Informatik.az](http://www.Informatik.az)
30. <https://plus.google.com/104673147000009971153>
31. [www.greenpackonline.org/english/menu/html](http://www.greenpackonline.org/english/menu/html)
32. [www.e-crossword.ru/people/health/](http://www.e-crossword.ru/people/health/)
33. [www.indiana.edu/%7Eintell/binet.shtml](http://www.indiana.edu/%7Eintell/binet.shtml)
34. [www.news.lent.az/news/230395/](http://www.news.lent.az/news/230395/).

#### **УДК 004.89**

#### **Исмайлова Бахар И.**

Образовательный Институт Азербайджана, Баку, Азербайджан  
[bahar\\_ismayilova@yahoo.com](mailto:bahar_ismayilova@yahoo.com)

#### **Интеллектуальные игры: текущая ситуация, проблемы и перспективы**

В статье исследуются возможности введения интеллектуальных игр в учебный процесс. Анализируются структура и измерения интеллекта, типы и функции интеллектуальных игр. Выдвигаются определенные предложения по поводу интеграции интеллектуальных игр к учебному процессу.

***Ключевые слова:** качество образования, мотивация, оценивание знаний, электронное образование, интеллектуальные игры, компьютерные игры, кроссворд*

#### **Bahar I. Ismailova**

Educational Institute of Azerbaijan, Baku, Azerbaijan  
[bahar\\_ismayilova@yahoo.com](mailto:bahar_ismayilova@yahoo.com)

#### **Intellectual games: the current situation, problems and prospects**

The article explores the possibilities of introducing intellectual games in the educational process. The structure and dimensions of intellect, types and functions of intellectual games are analyzed. Some proposals concerning the integration of intellectual games into the educational process are put forward.

***Keywords:** the quality of education, incentives, motivation, knowledge assessment, intellectual games, computer games, crossword*