

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ АЗЕРБАЙ-  
ДЖАНСКОЙ РЕСПУБЛИКИ  
БАКИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕР-  
СИТЕТ**

---

*На правах рукописи*

**ТАХМУРАС ХАНКИШИ ОГЛУ АГАДЖАНИ**

**РОЛЬ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
В ПСИХИЧЕСКОМ РАЗВИТИИ ДЕТЕЙ  
МЛАДШЕГО ВОЗРАСТА**

**6114.01 - Социальная-психология**

**А В Т О Р Е Ф Е Р А Т**

диссертации на соискание ученой степени  
доктора философии по психологии

**БАКУ – 2014**

**AZƏRBAYCAN RESPUBLİKASI TƏHSİL NA-  
ZİRLİYİ  
BAKİ DÖVLƏT UNİVERSİTETİ**

---

*Əlyazması hüququnda*

**TƏHMURƏS XANKİŞİ OĞLU AĞACANI**

**KİÇİK YAŞLI UŞAQLARIN PSİXİ İNKİŞAFINDA  
OYUN FƏALİYYƏTİNİN ROLU**

**6114.01 - Sosial psixologiya**

Psixologiya üzrə fəlsəfə doktoru elmi dərəcəsi  
almaq üçün təqdim edilmiş dissertasiyanın

**AVT O R E F E R A T I**

**BAKİ – 2014**

İş AMEA-nın Fəlsəfə və Hüquq İnstitutunun Sosiologiya və sosial psixologiya şöbəsində yerinə yetirilmişdir.

Elmi rəhbər: psixologiya üzrə elmlər doktoru  
**İsfəndiyar Məmmədhüseyn oğlu Novruzlu**

Rəsmi opponetlər: psixologiya üzrə elmlər doktoru,  
professor **Rəna Həmid qızı Qədirova**

psixologiya üzrə fəlsəfə doktoru  
**Mehriban Cəlal qızı İsmayılova**

Aparıcı təşkilat: **Azərbaycan Dövlət Pedaqoji Universitetinin  
Ümumi psixologiya kafedrası**

Müdafiə “25 \_\_\_” “\_\_\_10\_\_\_” 2014-cü ildə saat “\_\_\_” da Bakı Dövlət Universitetinin nəzdində fəlsəfə doktoru elmi dərəcəsi almaq üçün təqdim olunan dissertasiyaların müdafiəsini keçirən FD.02.014 Dissertasiya şurasının iclasında olacaqdır.

Ünvan: AZ 1148, Bakı şəhəri, Z.Xəlilov küçəsi 23, II korpus, auditoriya 901

Dissertasiya ilə BDU-nun elmi kitabxanasında tanış olmaq olar.

Avtoreferat “\_\_\_” “\_\_\_\_\_” 2014 - cü ildə göndərilib.

FD. 02.014 Dissertasiya  
şurasının elmi katibi

psixologiya üzrə fəlsəfə doktoru,  
dosent **Rəşid Vəkil oğlu Cabbarov**

## İŞİN ÜMUMİ SƏCİYYƏSİ

**Mövzunun aktuallığı.** Cəmiyyətin sürətli inkişaf tendensiyalarının müşahidə olunduğu müasir dövrdə məktəbəqədər və məktəb yaşlı uşaqların şəxsiyyətlərarası və sosial münasibətlərə daxil olması, rol davranışlarının mənimsəməsi və s. kimi məsələlər psixi inkişafda əhəmiyyətli rola malik proseslər kimi qiymətləndirilir. Tədqiqatlar göstərir ki, uşaqların sosial münasibətlərə daxil olmasında, qrupa və cəmiyyətə adaptasiyasında oyun fəaliyyəti çox böyük əhəmiyyətə malikdir. Məhz oyun fəaliyyəti sayəsində kiçikyaşlı uşaqlar rol davranışlarını qavrayır, şəxsiyyətlərarası münasibətlərə daxil olur, təlim fəaliyyətinə uğurla adaptasiya olunur və özlərini gələcəkdə şəxsiyyət kimi təsdiq edə bilirlər.

Bununla yanaşı, oyun fəaliyyəti uşağın idrak proseslərini, o cümlədən hafizə, diqqət, təfəkkür və təxəyyülünü inkişaf etdirir. Məhz oyun zamanı uşaq məğlubiyət və ümitsizliyə müqavimət göstərməyi, özünəinam hissini qoruyub saxlamağı öyrənir. Oyun uşağa sosial münasibətlər şəbəkəsində başqalarına hörmət, mehribanlıq və səmimiyyət hissini aşılayır, onda yeniliyə meyl hissi yaradır. Uşağın oyun zamanı nümayiş etdirdiyi pozitiv davranış tərzləri böyükdən sonra da onun mənəvi-əxlaqi sferasına müsbət təsir göstərir.

Faktlar göstərir ki, oyun fəaliyyətində iştirak etməyən və bu fəaliyyətdən səmərəli istifadə edə bilməyən uşaqlarda sosializasiya prosesi uğurla getmir, gələcək həyatda bir sıra problemlərlə qarşılaşırlar.

Bir məqamı da qeyd etməliyik ki, müasir qloballaşma dövrü şəbəkə mədəniyyətinin, kompüter və informasiya–kommunikasiya texnologiyalarının inkişafı dövrüdür. Müşahidələr göstərir ki, məktəbəqədər və məktəbli yaş dövrdə olan uşaqların əksəriyyəti kompüter-internet oyunlarına üstünlük verirlər. Nəzərə almaq lazımdır ki, kompüter-internet oyunları uşaqlara həm müsbət, həm də mənfi təsir göstərir. Belə ki, humanist xarakterli kompüter oyunları internet vasitəsilə bütün uşaqların mənəvi sərvətinə çevrildiyi kimi kobudluq və aqressiya təbliğ edən oyunlar da bütün dünyaya yayılaraq uşaqlarda mənfi emosiyalar yaradır, onlarda kompüter asılılığının yaranmasına gətirib çıxarır.

Oyunlar uşaqların şəxsiyyət kimi formalaşmasında da mühüm rol oynayır. Uşaqlar oyun zamanı yaradıcı missiya yerinə yetirir və ümumi oyun üslublarını təqlid edirlər. Belə ki, uşaqlar oyun oynamağa ətraflarındakı əşyalara toxunmaqla başlayır, yaşa dolduqca isə daha mürəkkəb oyunlar seçirlər. Əşyalarla oynamağa başladığı vaxtdan uşağın digər uşaqlara qarşı reaksiyası dəyişir. Oyun uşaqların psixi inkişafının istiqamətlənməsində və

sürətlənməsində mühüm əhəmiyyətə malik fəaliyyətdir və bu fəaliyyətin tədqiqi uşaqların şəxsiyyət kimi formalaşmasının istiqamətlərini öyrənməyə, sosial hadisələrin mənimsənilməsinin psixoloji qanunauyğunluqlarını aşkarlamağa imkan verir. Bütün bunlar göstərir ki, kiçikyaşlı uşaqların psixi inkişafında oyunun rolunun tədqiqi müasir dövr üçün aktualdır.

**Mövzunun işlənmə səviyyəsi.** Kiçik yaşlı uşaqların psixi inkişafı və oyunlarla bağlı problemin ayrı-ayrı aspektləri müxtəlif kontekstdən araşdırılmışdır. Bir sıra tədqiqatçılar D.Furst, S.Xoll, T.Bauer və K.İzard və b. kiçikyaşlı uşaqların psixi inkişafında oyun fəaliyyətinin yaratdığı müsbət emosiyaları tədqiq etmiş və oyun fəaliyyətinin emosional inkişafa göstərdiyi təsiri müəyyən etmişlər.

Bununla yanaşı bəzi tədqiqatçılar P.Yakobson, Ş.Boqomolova, A.Zaporojes, A.Lyubinskaya, M.Kistokovskaya, A.Lavrov, O.Lavrova, V.Kontratova, İ.Suxanov, A.Lyubliskaya, E.Arkin, E.Flerina və b. kiçikyaşlı uşaqların psixi inkişafında oyun və oyuncaqların roluna aydınlıq gətirməyə çalışmışlar.

Azərbaycan respublikasında da problemlə bağlı sanballı tədqiqatlar aparılmışdır (B.Əliyev, Ə.Bayramov, Ə.Əlizadə, R.Əliyev, K.Əliyeva, Ə.Qədirov, X.Fətəliyev, Z.Mehdizadə, Q.Əzimov, Y.Talibov, H.Əlizadə, Ə.Ağayeva, Ə.Həşimov, F.Sadıqov, N.Muxtarova, S.Quliyev, İ.Sultanova və b.). Bu tədqiqatlarda psixi inkişafıla bağlı məsələlər, o cümlədən oyun fəaliyyətinin psixoloji məsələləri geniş tədqiqat obyektinə çevrilmişdir.

Azərbaycan alimi, professor M.Həmzəyevin "Ailədə uşaq oyunlarına rəhbərlik" əsərində uşaqların həyatında oyun fəaliyyətinin əhəmiyyəti, uşaq oyunlarının təşkilində valideynlərin oynadıqları rol, oyunların növləri araşdırılmış və oyuna rəhbərlik haqqında məsləhətlər verilmişdir.

İran tədqiqatçısı İslami "Uşağın oyunla müalicəsi və sosial inkişafı" əsərində göstərir ki, oyunların öyrədilməsi uşaqların əqli və sosial inkişafına böyük təsir göstərir. Digər iranlı alim Sadeqinin "Uşaq oyunları və sosial inkişaf" əsərində qeyd olunan və simvolik oyunların uşaqların şəxsiyyətinin formalaşmasına və sosial vərdişlərin qavranılmasına təsiri aydınlaşdırılmışdır. Lakin bütün bunlarla yanaşı kiçikyaşlı uşaqların psixi inkişafında oyun fəaliyyətinin rolu sosial-psixoloji tədqiqat obyektini kimi sistemli tədqiq olunmamışdır ki, bu da mövzunun bir daha aktual olduğundan xəbər verir.

**Tədqiqatın obyektini** kiçikyaşlı, məktəbəqədər və məktəbyaşlı uşaqlarda oyun fəaliyyətinin təzahür xüsusiyyətləridir.

**Tədqiqatın predmetini** oyun fəaliyyətinin psixi inkişafa təsirinin sosial-psixoloji mexanizmlərinin aşkarlanması, eləcə də koqnitiv inkişafda və

sosializasiya prosesində oyuncaqlardan istifadənin rolunun öyrənilməsidir.

**Tədqiqatın məqsədi.** Tədqiqat işinin əsas məqsədi müqayisəli təhlil əsasında uşaqların psixi inkişafında, intellektual qabiliyyətlərin təzahüründə və uşaqların sosial münasibətlərə daxil olmasında oyun fəaliyyətinin sosial-psixoloji aspektlərini öyrənmək, bu fəaliyyətin əsas istiqamətlərini müəyyənənləşdirmək və hər yaş dövrü üçün uyğun oyuncaqların seçilməsinin psixi inkişafa təsirini aydınlaşdırmaqdır.

**Tədqiqatın fərziyyəsi.** Uşaqlarda sosial münasibətlərin və koqnitiv inkişafın istiqamətləri bir çox amillərlə yanaşı onlarla təşkil edilən oyun növlərinin xarakterindən, eləcə də intellektual, simvolik və inkişafetdirici oyuncaqların yaşauyğun seçimindən də asılıdır. Bununla yanaşı oyun fəaliyyəti uşaqların psixi inkişafında sosial bacarıqlar və vərdişlər formalaşdırır, onların sosial münasibətlərə uğurla daxil olmasına zəmin yarada bilər.

**Tədqiqatın vəzifələri.** Qarşıya qoyulmuş məqsədin həyata keçirilməsi üçün bir sıra vəzifələr müəyyən edilmişdir:

– Problemin müasir dövrdə tədqiqi vəziyyətinin araşdırılması, oyun fəaliyyətinin təşkilinin və həyata keçirilməsinin səmərəli yollarının tapılması;

– Kiçikyaşlı uşaqların və məktəblilərin oyunlarının növü, müddəti və oyuncaqların növünün uşaqların psixoloji inkişafına təsir dərəcəsinin araşdırılması, bunun üçün optimal psixoloji mühitin öyrənilməsi, oyun fəaliyyətində istifadə etməyin effektivliyinin aşkara çıxarılması;

– Kiçikyaşlı uşaqlarda oyunların sosial vərdişlərin formalaşdırmasının yol və vasitələrinin öyrənilməsi;

– Oyun fəaliyyətinin kiçikyaşlı və məktəbyaşlı dövründə olan uşaqların psixi inkişafına təsir dərəcəsinin müəyyənənləşdirilməsi, idraki proseslərinin və uşağın şəxsiyyət kimi formalaşmasında oyunun rolunun aydınlaşdırılması.

– Oyun fəaliyyətində ortaya çıxan maneələrin aradan qaldırılması və psixi inkişafın istiqamətlərinin müəyyən edilməsinə imkan verən yol və vasitələrin tapılması.

**Tədqiqatın metodoloji əsasları və metodları.** Tədqiqatın metodoloji əsaslarını ümumfəlsəfi, sosial-psixoloji hadisələrin dərk edilməsi və dəyişdirilməsi məqsədilə tətbiq olunan müddəalar, kiçikyaşlı uşaqların psixi inkişafının istiqamətlərini özündə əks etdirən elmi biliklər, metod və vasitələrin məcmusu təşkil edir.

Tədqiqat prosesində Bine-Stenford metodikasından, psixodiagnostik və statistik metodlardan istifadə olunmuşdur. Tədqiqat İran İslam Respublikasında yerləşən uşaq bağçalarında, ibtidai məktəblərdə keçirilmiş, uşaq bağçasından, məktəbəqədər müəssisədən birlikdə 720 nəfər tədqiqatda iştirak

etmişdir. Tədqiqat zamanı eksperimentin müəyyənədicisi, öyrədici və yoxlayıcı mərhələlərinə müraciət edilmişdir. Eksperiment İranda bağça uşaqları (3-5 yaşlı) 240 nəfər, məktəbəqədər uşaqlar (6-7 yaşlı) 240 nəfər və Tehran vilayəti məktəblərindəki ibtidai sinif (8-12 yaşlı) 240 nəfəri əhatə edir.

**Tədqiqatın elmi yeniliyi.** Bu tədqiqat işində əvvəlkilərdən fərqli olaraq ilk dəfə kiçikyaşlı uşaqların psixi inkişafına oyun fəaliyyətinin təsiri məsələləri fərqli milli-etnik şəraitdə tədqiq edilmiş, bu sahədə aparılmış tədqiqatlar sistemləşdirilmiş, məktəbəqədər və məktəbyaşlı dövründə oyun və oyuncaqlardan istifadənin uşağın psixi inkişafında, idrak proseslərində və sosial münasibətlərində yaratdığı pozitiv cəhətlər göstərilmişdir.

İlk dəfə olaraq bu işdə:

– Məktəbəqədər yaş dövründə inkişafetdirici oyunlarla oyuncaqlar arasında əhəmiyyətli əlaqənin olduğu müəyyən edilmiş, uşaq bağçası və məktəbəqədər hazırlıq mərkəzlərində inkişafetdirici oyunlardan və intellektual oyuncaqlardan istifadənin səmərəliliyi göstərilmişdir.

– Məktəbəqədər yaş dövründə sosial bacarıqlarla inkişafetdirici və intellektual oyuncaqlar arasında pozitiv korrelyasiyanın mövcudluğu göstərilmiş, sosial bacarığı artırmaq üçün psixi inkişafın və təlimə hazırlığın istiqamətləri sistemləşdirilmişdir.

#### **Müdafiəyə təqdim olunan müddəalar:**

– İntellekt və sosial bacarıqlarla müstəqil qrup dəyişikliyi (uşaq bağçası, məktəbəqədər və ibtidai siniflər) və oyunun növü (oxşar, simvolik, sosial, inkişafetdirici) arasında əhəmiyyətli əlaqə vardır;

– Sosial bacarıqlarla oyunun növü (oxşar, simvolik, sosial, inkişafetdirici) arasında əhəmiyyətli fərqlər mövcuddur. Buna görə də inkişafetdirici oyunlardan istifadə edən uşaqların digər uşaqlara nisbətən təlimə hazırlığı, sosial münasibətlərə daxil olma imkanı və sosial bacarıqları daha yüksəkdir.

– Tədqiqat göstərdi ki, oxşar, simvolik, sosial oyun növlərindən istifadə edən uşaqlar inkişafetdirici oyunlardan istifadə edən uşaqlara nisbətən daha aşağı nəticələr göstərilir. İntellektual oyuncaqlardan istifadə edən uşaqlar digər uşaqlara nisbətən daha yüksək intellektə malik olurlar.

**Tədqiqatın nəzəri əhəmiyyəti.** Tədqiqatdan əldə olunmuş nəticələr sosial və pedaqoji psixologiyanı yeni müddəalarla zənginləşdirir, kiçikyaşlı uşaqların psixi inkişafında oyunlarına roluna dair konseptual istiqamətlər yaratmağa zəmin yaradır.

Tədqiqatın nəticələrindən məktəbəqədər və məktəbyaşlı uşaqların psixi tərbiyəsinə dair tərbiyəçi, müəllim və valideynlər üçün elmi-metodik tövsiyələrin hazırlanmasında, orta ixtisas və ali məktəblərdə sosial psixologiya

kursunun təkmilləşdirilməsində istifadə oluna bilər.

**Tədqiqatın praktik əhəmiyyəti.** Bu tədqiqat işinin praktik nəticələrindən istifadə etməklə, oyun komponentləri arasındakı əlaqələrin və psixoloji nəticələrin öyrənilməsi ilə məktəbəqədərki müəssisələr və ibtidai sinifdə təlim-tərbiyə proqramları tərtib etmək olar. Tədqiqat işində üç müstəqil (oyunların və oyuncaqların növləri) və psixi inkişafdan asılı olan bir prinsip (ictimai vərdişlər və şüur səviyyəsində) öz əksini tapmışdır ki, bu da onun nəticələrindən sosial və pedaqoji psixologiyanın, eləcə də seçmə fənlərin tədrisində istifadə edilməsinə imkan yaradır.

**Tədqiqatın aprobasiyası.** Tədqiqatın nəticələri AMEA-nın Fəlsəfə, Sosiologiya və Hüquq İnstitutunun Sosiologiya və sosial psixologiya şöbəsində keçirilən elmi seminarlarda, müxtəlif elmi konfranslardakı məruzə və çıxışlarda müzakirə edilmişdir. Bununla yanaşı, dissertasiyanın əsas məzmunu, başlıca müddəaları, nəticə və tövsiyələri bir neçə elmi məqalə və məruzə tezisləri şəklində çap olunmuş əsərlərdə öz əksini tapmış və bu yolla aprobasiyadan keçmişdir.

**Dissertasiyanın quruluşu.** Dissertasiya işi 2 fəsil, nəticə və istifadə olunmuş ədəbiyyat siyahısından ibarətdir.

## İŞİN ƏSAS MƏZMUNU

Girişdə mövzunun aktuallığı əsaslandırılır, tədqiqatın obyektinə və predmetinə göstərilir, fərziyyəsi formülə edilir, tədqiqatın metodoloji əsasları müəyyənləşdirilir, həmçinin tədqiqatın nəzəri və praktik əhəmiyyəti göstərilir.

Dissertasiyanın “**Müasir cəmiyyətdə uşaqların psixi durumunun təşəkkülünün nəzəri-metodoloji əsasları**” adlanan I fəslində problemin qoyuluşu və tarixi -metodoloji məsələləri araşdırılır.

Dissertasiyanın I fəslinin “**Tədqiqat işində istifadə olunan əsas psixoloji nəzəriyyələr və metodologiyalar**” adlanan birinci yarım fəslində assosiativ psixologiya, bihevizm, geştalt psixologiya, freydizm, fərdi psixologiya, analitik psixologiya, humanist psixologiya, koqnitiv psixologiya, mədəni-tarixi nəzəriyyələr təhlil edilir, oyun fəaliyyətinin təhlilində bu nəzəriyyələrin rolu qeyd edilir. Bu nəzəriyyələr içərisində E.Eriksonun inkişaf psixologiyası nəzəriyyəsi və J.Piajenin koqnitiv nəzəriyyəsi bilavasitə uşaq və yeniyetmələrin psixi inkişafı ilə bağlı nəzəriyyələr kimi təqdim olunur. Qeyd olunur ki, E.Eriksonun psixi inkişaf haqqındakı nəzəriyyəsi ciddi maraq doğurmuşdur. Psixoloq uşaqlıq və yeniyetməliyin müxtəlif problemlərinin kökünü araşdırmışdır. Eriksonun nəzəriyyəsi Freydin



nəzəriyyəindən fərqli olaraq psixi inkişafın səkkiz mərhələsini özündə ehtiva edir.

Bu yarımfəsildə J.Piajenin koqnitiv nəzəriyyəsinin əsas məqamları diqqət mərkəzinə gətirilir və onun təfsirində oyun fəaliyyətinin bir sıra şərtləri göstərilir.

Dissertasiyanın I fəslinin **“Oyun fəaliyyətinin və oyunların yaranması tarixi, onun növləri və əhəmiyyəti”** adlı ikinci yarımfəsildə göstərilir ki, bəşər tarixində oyunun yaranması insanın yaranma dövrünə qədər gedib çıxır. Əslində, oyun insanın həyatının doğulduğu vaxtdan öləndək onun ayrılmaz bir hissəsini təşkil edir. Qeyd olunur ki, ibtidai icma dövründə insan oyunun yeni formasını yaratdı. Ruhlara ibadət və əşyalara pərəstişdən başlayaraq ov rəqsləri və müharibə rəqslərinə qədər bütün kütləvi və tamaşa oyunları fərdlərin fiziki və psixoloji ehtiyaclarını ödəməyə xidmət edirdi. Bu yarımfəsildə oyunun mənşəyi haqqında müxtəlif mülahizələr diqqətə çatdırılır. Qeyd olunur ki, bir sıra alimlər oyunun mənşəyini instinktlə bağlı olduğunu söyləyərək, bunu təkamül və inkişafın ən mühüm səbəbi hesab edirlər. Başqa bir qrup alimlər isə oyunu keçmiş nəsillərin təcrübəsinin təkrarı kimi qiymətləndirir və bu mərhələni qeyri-iradi proseslə, davranışın genetik tərəfləri ilə əlaqələndirirlər. Digər qrup tədqiqatçılar oyunun kökünün maddi dünyadakı hərəkət və əməllərdən alındığı fikrini irəli sürürlər. Belə ki, uşaq öz bacarığını göstərmək üçün məhz oyun vasitəsilə inkişaf və müstəqillik əldə edir. Bəziləri isə oyunu uşaqcasına arzu, əməl və istəklərin güzgüsü sayırlar.

Bu yarımfəsildə göstərilir ki, oyuncaqların tarixi də oyunların tarixi kimi qədimdir. Onun tarixi bəşəriyyətin yaranması dövrünə gedib çıxır. İbtidai dövrün uşaqlarına anaları daşdan və ağacdan qeyri-adi formalı oyuncaqlar verirdilər. Bunlar ilk oyuncaqlar hesab olunur. Tədrisən daşdan və ağacdan hazırlanmış fiqurlar, gəlinciklər meydana gəlməyə başladı. Oyuncaqlardan ən qədimi gəlinciklərdir. İlk Misir gəlinciklərinin həqiqi saçı, hərəkət edən əl və ayaqları, geyimləri var idi. Antik dövrdə heyvan təsvirləri olan müxtəlif gil gəlinciklər var idi. Yunan uşaqlarının sevimli oyuncaqları daxilində əsgər fiqurları olan “Troya atı” idi. Yunanıstan və Romada müxtəlif materialdan (daşdan, ağacdan, metal, gildən) oyuncaqlar hazırlanırdı. Oyuncaq istehsalı ilə məşğul olan istehsal sahəsi meydana gəldi. Ən bahalı gəlinciklər fil sümüyündən hazırlanmış bayram və hədiyyə gəlincikləri idi. Gəlinciklər getdikcə dini mərasimin tərkib hissəsinə çevrilirdi. Antik dünyanın oyuncaqları öz dövrünün incəsənət, dinini əks etdirən sənət əsərləri idi. Oyuncaqlar bütün tarixi dövrlərdə uşağın ağı, fiziki və mənəvi

keyfiyyətlərini formalaşdıran oyunla bağlı olmuşdur və indi də bu missiyanı yerinə yetirir. Hər bir dövrün konkret-tarixi şəraiti oyuncaqların məzmununa və oyunların istiqamətinə öz təsirini göstərmişdir. Rus tədqiqatçısı Y.A.Arkin «Məktəbəqədər yaşlı uşaqlar» (1967) və «Oyuncaqların tarixindən» (1995) əsərlərində oyuncaqların tarixinə toxunmuş və müqayisəli təhlil əsasında belə nəticəyə gəlmişdir ki, XX əsrdə doğulan və böyüyən həmin cür oyuncaqları öz sevinc vasitəsinə çevirən uşaqlar öz əqli inkişafına görə mağaralarda yaşayan insanlardan doğulmuş və ibtidai icma dövründə böyüyən uşaqlara yaxındır: «Bu uşaqlar bir-birindən bəşər tarixinin bu dövrlərinə görə nə qədər uzaq olsalar da, yalnız əldə etdikləri və özlərinin yaratdıqları mübahisəli oyuncaqlara görə deyil, ən maraqlısı odur ki, oyuncaqları eyni cür tətbiq etdiklərinə görə daxili yaxınlığa malikdirlər».

Qədim Şərqi mədəniyyətlə bağlı olan yazılı və şifahi xalq yaradıcılığı olan "Avesta"da göstərilir ki, fiziki hərəkətlər və fiziki iş insan bədəni üçün böyük əhəmiyyətə malikdir. H.Ağayev yazır: "Azərbaycan milli xalq oyunları hələ lap qədimdən xalqımızın həyatı ilə sıx bağlı olmuşdur. İnsanlar ən qədim zamanlardan topla oynamışlar. Kauçukun hələ kəşf edilmədiyə, rezin və ya dəri üzvlü topun olmadığı dövrlərdə də oyunlar keçirilmişdir.

Diqqətə çatdırılır ki, topla oyun ən qədim xalqlardan olan azərbaycanlılar arasında geniş yayılmışdır. Uzun əsrlər boyu xarici işğalçılara qarşı milli azadlıq mübarizəsi aparan bir xalqın məişətində, mədəniyyətində, adət və ənənələrində top oyunlarını inkişafı geniş intişar tapmışdır. Bununla da Azərbaycan xalqı özünün milli fiziki tərbiyə formasını yaratdığı, bu tərbiyə formasında at çapmaq, qılınc oynatmaq, güləsmək, ovçuluq etmək, nizə, kəmənd atmaq və s. müxtəlif milli oyunlar başlıca yer tutduğu Azərbaycanın qədim yazılı və şifahi xalq ədəbiyyatında belə nümunələr saysız-hesabsız olduğu qeyd olunur". Beləliklə, bu yarımfəsildə göstərilir ki, oyun fiziki, ictimai, emosional, əxlaqi və əqli inkişafın ən mühüm amillərindən biridir. Uşağın təcrübə və bacarıqları oyun vasitəsilə inkişaf edir. Bunlar isə müxtəlif vasitələr və materiallar, təcrübəli yaşlılar və tərbiyəçilərin köməyi ilə əldə edilir. Oyun uşaqlar üçün ən yaxşı öyrənmə və inkişaf vasitəsidir.

Dissertasiyanın I fəslinin **“Kompüter oyunlarının uşaqların təfəkkür tərzinə təsiri”** adlanan üçüncü yarımfəsildə çoxunun asudə vaxtını keçirdiyi oyunlardan- kompüter oyunlarından bəhs edilir və göstərilir ki, kompüter oyunları uşaqların, yeniyetmələrin və gənclərin ən geniş yayılmış əyləncələrindən biridir.

Azərbaycan tədqiqatçısı Novruz Bəşirov kompüter yaradıldıqdan sonra kompüter oyunlarının dünyada geniş yayıldığını göstərir: "Stiven Cobs və

Stefan Voznyak tərəfindən 1976-cı ildə fərdi kompüter yaradıldıqdan sonra fərdi kompüterlər bütün dünyada geniş yayıldığından, hazırda onların məşin vaxtının 50%-dən çoxu müxtəlif tip əyləncəli oyunlara sərf olunur. Həmin oyunlar 3-4 yaşlı uşaqdan başlamış, hörmətli alimə qədər olan hər bir kəs üçün faydalıdır. Kompüter oyunlarının təsnifatı zamanı müəllif onu üç sinfə bölür: 1) Məntiqi oyunlar; 2) Hərəkətli oyunlar; 3) Öyrədici və məşqedici oyunlar.

Kompüter oyunları uşaqlarının asudə vaxtından səmərəli istifadəsinə baxmayaraq, bu oyunlar onların təfəkkür fəaliyyətini və əlaqələrini öz nəzarəti altında saxlayır və onların ətraf mühit, valideynlər və digər fərdlərlə əlaqəsinin qırılmasına səbəb olur. Əgər kompüter oyunları uşaqların təfəkkür və yaradıcılıq inkişafına yönəlsə, onların tədris prosesində böyük sürət yaranar. Amma müşahidə olunur ki, kompüter oyunları daha çox vaxt keçirmək səciyyəsi daşıyır.

Dissertasiyanın **“Uşaqların psixikasına oyun fəaliyyətinin təsirinin eksperimental və statistik təhlili»** adlanan II fəslə eksperimental tədqiqatın keçirilməsi və təhlilinə həsr olunmuşdur. II fəslin **“Eksperimental tədqiqatın əsas istiqamətləri və metodları”** adlanan birinci yarımfəslində göstərilir ki, tədqiqatı iki mərhələyə – eksperimental və qeyri-eksperimental mərhələyə ayırmaq olar. Tədqiqat zamanı ümumi qabiliyyətlərin üzə çıxarılmasında və biliklərin mənimsənilməsi çərçivəsində potensial imkanların qiymətləndirilməsində mühüm rol oynayan Bine- Stenford əqli testindən istifadə olunmuşdur. Bu tədqiqatda üç müstəqil dəyişikliyə – oyuncağın növü, oyunun növü və müddətinə diqqət yetirilir. Oyuncağın növü, bunlardan biri, yəni oyunun müddəti dəyişən kəmiyyət və ardıcılıqla bağlı olub fəsiləvi ölçmə səviyyəsində, o biri iki dəyişkən, yəni oyunun növü və oyuncağın növü bir-biri ilə bağlı olub ad miqyasına malikdir. Köməkçi dəyişən məqamlarda da ağıl və ictimai bacarıqlar kəmiyyət xarakterli və ardıcıl olub fəsiləvi ölçmə səviyyəsində çoxdəyişənli variasiyanın statistik təhlil (Manova-two way) modelindən istifadə edilmişdir.

Dissertasiyanın II fəslinin **“Tədqiqat işindəki cədvəllərin diaqramların və nəticələrin statistik təhlil”** adlanan ikinci yarımfəslində uşaqların psixi inkişafında oyunun rolu məsələsini araşdırırıq. Burada əvvəlcə tədqiqatın demoqrafik xüsusiyyətləri şərh edilmiş, kəmiyyət bölgüsü və təsvirlərin faizi verilmişdir. Bundan sonra yuxarıda bəhs edilənləri təsviri şəkildə nümayiş etdirmək üçün sütunvari qrafiklərdən, tədqiqat obyektindəki dəyişiklikləri şərh etmək üçün statistik şərh cədvəllərindən istifadə olunmuşdur. Burada mərkəzəqaçma sahələri, dəyişikliklərin əsasları, variantlar və

meyardan kənara çıxımlar isə dağınıq sahələr, xəta meyarı, maili koeffisient, düzxətli koeffisient paylanma sahələri kimi hesablanmışdır.

Oyun növlərinin müxtəlif yaşlı uşaqların psixi inkişafına təsiri

Cədvəl 2.1.

Təsir	Çoxdəyişkənli sınaqlar	F miqdarı	Əhəmiyyətlik səviyyəsi
Qrup	Filay axtarışı	8/85	0/001
	Vileks Lambeda	8/91	0/001
	Hatlıq axtarışı	8/98	0/001
	Ən böyük üst kök	16/55	0/001
Oyunun növü	Filay axtarışı	2/24	0/036
	Vileks Lambeda	2/24	0/037
	Hatlıq axtarışı	2/24	0/037
	Ən böyük üst kök	2/72	0/034
Qrupun oyunun növü ilə uyğunluğu	Filay axtarışı	1/28	0/218
	Vileks Lambeda	1/29	0/218
	Hatlıq axtarışı	1/29	0/217
	Ən böyük üst kök	2/14	0/047

Cədvəl 2.1-dən göründüyü kimi, dörd dəyişkən (filay axtarışı, Vileks Lambeda, hatlıq axtarışı, ən böyük üst kök) çoxdəyişkənlikdən istifadə etməklə müəyyənləşdirmək olar ki, asılı dəyişiklik olan "intellekt" və "sosial bacarıqlar"la müstəqil qrup dəyişikliyi (uşaq bağçası, məktəbəqədər və ibtidai siniflər) və oyunun növü (oxşar, simvolik, sosial, müalicəvi) arasında əhəmiyyətli əlaqə vardır. Buna görə də qruplararası dəyişikliklərin statistik göstəricilərini tapmaq mümkündür.

Cədvəl 2.2-dən göstərilir ki, əldə edilmiş F kəmiyyətinə əsasən demək olar ki, "sosial bacarıqlar" və "intellekt" dəyişikliyi arasında qrupa əsaslanmaqla (uşaq bağçası, məktəbəqədər, ibtidai siniflər)  $\alpha = 0/01$  səviyyədə əhəmiyyətli fərq vardır. Statistik göstəricilərə müraciət etdikdə məktəbəqədər uşaqların (orta hesabla 59.28) uşaq bağçası və ibtidai sinif uşaqlarından daha çox ictimai bacarıqlara malik olduqları görünür. Həmçinin uşaq bağçası uşaqları (orta hesabla 118.72) məktəbəqədər və

İbtidai sinif uşaqlarına nisbətən daha çox intellektə malikdirlər.

Qruplararası dəyişikliklərin statistik göstəriciləri

Cədvəl 2.2.

Təsir	Asılı dəyişənlər	Kvadrat cəmi	Sərbəstlik dərəcəsi	Kvadrat orta	F miqdarı	Əhəmiyyətli səviyyəsi
Qrup	Sosial bacarıqlar	380/85	2	190/42	4/28	0/014
	İntellekt	3095/49	2	1547/74	13/64	0/001
Oyunun növü	Sosial bacarıqlar	352/84	3	117/61	2/64	0/048
	İntellekt	628/51	3	209/50	1/84	0/137
Qrupun oyunun növü ilə uyğunluğu	Sosial bacarıqlar	565/32	6	94/22	2/12	0/049
	İntellekt	320/11	6	53/35	0/47	0/831

Eyni zamanda cədvəl 3.2.-də göstərilir ki, "sosial bacarıqlar" asılı dəyişikliyi ilə oyunun növü (oxşar, simvolik, sosial, müalicəvi) arasında  $\alpha = 0.05$  səviyyəsində əhəmiyyətli fərqlər mövcuddur. Buna görə də yuxarıdakı cədvəldə orta statistik göstəricilərə müraciət etdikdə inkişafetdirici oyunlardan istifadə edən uşaqların (orta hesabla 59.96) sayı oxşar, simvolik və sosial oyunlardan istifadə edən uşaqlardan çox olduğunu müşahidə edirik. Belə nəticəyə gəlmək olar ki, müstəqil dəyişikliklərlə (qrup və oyunun növü) "sosial bacarıqlar" asılı dəyişən arasında  $\alpha = 0.05$  səviyyəsində anlamlı uyğunluq vardır. Buna görə də aşağıdakı cədvəldə verilmiş statistik orta göstəricilərinə müraciət etməklə inkişafetdirici oyunlardan istifadə edən ibtidai sinif uşaqlarının (orta hesabla 62.80) başqa uşaqlara nisbətən daha çox sosial bacarıqlara malik olduğu müşahidə olunur.

Oyunun növlərinə və qrupun xarakterinə görə dəyişənlərin statistik göstəriciləri

Cədvəl 2.3.

Dəyişən	Qrup	Oyunun növü	Ortalama	Meyardan kənara çıxma	Say
Sosial bacarıqlar	Uşaq bağçası	oxşar	58/17	5/84	58
		simvolik	57/53	4/90	89
		sosial	57/48	5/63	45
		inkişafetdirici	57/81	4/78	48

Dəyişkən	Qrup	Oyunun növü	Ortalama	Meyardan kənara çıxma	Say	
	Məktəbəqədər	Cəmi	57/73	5/23	240	
		oxşar	59/04	5/01	63	
		simvolik	58/84	5/12	96	
		sosial	60/41	4/95	43	
		inkişafetdirici	59/52	4/76	38	
	İbtidai siniflər	Cəmi	59/28	5/01	240	
		oxşar	57/73	7/19	61	
		simvolik	57/93	5/95	90	
		sosial	58/51	5/81	47	
		inkişafetdirici	62/80	16/50	42	
	Cəmi	Cəmi	58/85	9/10	240	
		oxşar	58/32	6/06	182	
		simvolik	58/12	5/35	275	
		sosial	58/77	5/58	135	
		inkişafetdirici	59/96	10/36	128	
	İntellekt	Uşaq bağçası	Cəmi	58/62	6/73	720
			oxşar	118/31	10/60	58
			simvolik	118/08	11/96	89
			sosial	121/53	11/71	45
			inkişafetdirici	117/77	13/64	48
Məktəbəqədər		Cəmi	118/72	11/96	240	
		oxşar	114/92	10/26	63	
		simvolik	117/19	9/43	96	
		sosial	118/62	9/88	43	
		inkişafetdirici	115/73	10/85	38	
İbtidai siniflər		Cəmi	116/62	9/99	240	
		oxşar	112/83	9/33	61	
		simvolik	114/33	9/52	90	
		sosial	113/93	10/60	47	
		inkişafetdirici	113/52	10/60	42	
Cəmi		Cəmi	113/73	9/84	240	
		oxşar	115/30	10/26	182	
		simvolik	116/54	10/43	275	
		sosial	117/96	11/15	135	
			inkişafetdirici	115/77	11/94	128

Dəyişkən	Qrup	Oyunun növü	Ortalama	Meyardan kənara çıxma	Say
		Cəmi	116/36	10/82	720

Üç yaş səviyyəsində - uşaq bağçası, məktəbəqədər və ibtidai siniflər səviyyəsində oyunun müddətini uşağın psixi inkişafına təsirinin göstəriciləri

Cədvəl 2.4.

Təsir	Çoxdəyişənli sınaqlar	F miqdarı	Əhəmiyyətlik səviyyəsi
Qrup	Filay axtarışı	7/55	0/001
	Vileks Lambeda	7/58	0/001
	Hatlıq axtarışı	7/61	0/001
	Ən böyük üst kök	13/01	0/001
Oyunun növü	Filay axtarışı	0/83	0/547
	Vileks Lambeda	0/82	0/547
	Hatlıq axtarışı	0/82	0/547
	Ən böyük üst kök	1/41	0/236
Qrupun oyunun növü ilə uyğunluğu	Filay axtarışı	1/12	0/333
	Vileks Lambeda	1/12	0/334
	Hatlıq axtarışı	1/12	0/334
	Ən böyük üst kök	1/58	0/149

Cədvəl 2.4-ə nəzərə almaqla və dörd göstəricili (filay axtarışı, Vileks Lambeda, Hatlıq axtarışı, ən böyük üst kök) çoxdəyişkənli sınaqlardan istifadə etməklə müəyyən etmək mümkündür ki, müstəqil qrup dəyişiklikləri (uşaq bağçası, məktəbəqədər, ibtidai siniflər) əsaslanmaqla asılı intellekt və sosial bacarıqlar dəyişiklikləri ilə oyunun müddəti (1 saata qədər, 2 saata qədər, 2 saatdan çox, 3 saat və daha çox) arasında anlamlı əlaqə mövcuddur.

Oyunun müddətinə, qrupun xarakterinə və oyunun növünə görə dəyişənlərin statistik göstəriciləri

Cədvəl 2.5.

Təsir	Asılı dəyişənlər	Kvadrat cəmi	Azadlıq dərəcəsi	Kvadrat orta	F miqdarı	Əhəmiyyətlik səviyyəsi
Qrup	Sosial acarıqlar	271/32	2	135/66	3/01	0/050
	Intellekt	2769/89	2	1384/94	12/22	0/001
Oyunun növü	Sosial acarıqlar	179/67	3	59/89	1/32	0/264
	Intellekt	112/57	3	37/52	0/33	0/803
Qrupun oyunun növü ilə uyğunluğu	Sosial acarıqlar	222/87	6	37/14	0/82	0/552
	Intellekt	112/57	6	162/94	1/43	0/197



Cədvəl 2.5-dən göründüyü kimi, əldə edilmiş F kəmiyyətinə əsaslanmaqla demək mümkündür ki, sosial bacarıqlar və intellekt asılı dəyişiklikləri ilə qrup (uşaq bağçası, məktəbəqədər, ibtidai siniflər) arasında  $a = 0.05$  səviyyəsində əhəmiyyətli fərq mövcuddur. Bu baxımdan da yuxarıdakı cədvəlin orta statistik göstəricilərinə müraciət etməklə məktəbəqədər uşaqların (orta hesabla 59.28) uşaq bağçası və ibtidai sinif uşaqlarından daha çox ictimai bacarıqlara malik olduğunu müşahidə etmək mümkündür. Həmçinin uşaq bağçası uşaqları (orta hesabla 118.72) məktəbəqədər və ibtidai sinif uşaqlarına nisbətən daha çox intellektə malikdirlər.

Qeyd etmək lazımdır ki, sosial bacarıqlar və intellekt asılı dəyişiklikləri ilə oyunun müddətinə əsaslanmaqla (1 saata qədər, 2 saata qədər, 2 saatdan çox, 3 saat və daha çox)  $a = 0.05$  səviyyəsində əhəmiyyətli fərq mövcud deyil.

Üç yaş səviyyəsində - uşaq bağçası, məktəbəqədər, ibtidai siniflər səviyyəsində oyuncağın növünün uşağın psixi inkişafına təsirinin göstəriciləri

Cədvəl 2.6.

Təsir	Çoxdəyişənli sınaqlar	F miqdarı	Əhəmiyyətlik səviyyəsi
Qrup	Filay axtarışı	4/98	0/001
	Vileks Lambeda	4/99	0/001
	Hatlıq axtarışı	5	0/001
	Ən böyük üst kök	8/01	0/001
Oyunun növü	Filay axtarışı	3/50	0/002
	Vileks Lambeda	3/52	0/002
	Hatlıq axtarışı	533	0/002
	Ən böyük üst kök	6/70	0/002
Qrupun oyunun növü ilə uyğunluğu	Filay axtarışı	2/34	0/006
	Vileks Lambeda	2/35	0/005
	Hatlıq axtarışı	2/36	0/005
	Ən böyük üst kök	4/12	0/001

Cədvəl 2.6-da göstərilir ki, dörd göstəricili (filay axtarışı, Vileks Lambeda, hatlıq axtarışı, ən böyük üst kök) çoxdəyişkən sınaqlardan istifadə etməklə müəyyən olunmuşdur ki, sosial bacarıqlar və intellekt asılı dəyişiklikləri, müstəqil qrup dəyişikliyi (uşaq bağçası, məktəbəqədər, ibtidai siniflər) və oyuncağın növü (əqli, bacarıq, əyləncə, idman növləri) arasında

əhəmiyyətli əlaqə mövcuddur.

Cədvəl 2.7- dən göründüyü kimi, əldə edilmiş F kəmiyyətinə əsasən demək mümkündür ki, "sosial bacarıqlar" və "intellekt" asılı dəyişikliyi ilə qrupa (uşaq bağçası, məktəbəqədər, ibtidai siniflər) əsaslanan  $a = 0.05$  səviyyəsində anlamlı fərq mövcuddur. Buna görə də yuxarıdakı cədvəldə orta statistik göstəricilərə əsaslanmaqla məktəbəqədər uşaqların (ortalama 59.27) uşaq bağçası və ibtidai sinif uşaqlarına nisbətən daha çox ictimai bacarıqlara malik olduğunu müşahidə etmək olar. Həmçinin bağça uşaqlarının (orta hesabla 118.72) məktəbəqədər və ibidai sinif uşaqlarına nisbətən daha çox intellektə malik olduğu üzə çıxmışdır.

Üç yaş səviyyəsində - uşaq bağçası, məktəbəqədər, ibtidai siniflər səviyyəsində oyuncağın növünün uşağın psixi inkişafına təsirinin statistik göstəriciləri

Cədvəl 2.7.

Təsir	Asılı dəyiş kənlər	Kvadrat məcmusu	Azadlıq dərəcəsi	Kvadrat ortalaması	F miqdarı	Əhəmiyyətlik səviyyəsi
Qrup	Sosial bacarıqlar	302/45	2	151/22	3/33	0/036
	Intellekt	1430/74	2	715/37	6/65	0/001
Oyunun növü	Sosial bacarıqlar	53/84	3	17/94	0/39	0/756
	Intellekt	2161/42	3	720/47	6/70	0/001
Qrupun oyununun növü ilə uyğunluğu	Sosial bacarıqlar	169/56	6	28/26	0/62	0/712
	Intellekt	2658/27	6	443/04	4/12	0/001

Eyni zamanda qeyd edilir ki, intellekt asılı dəyişikliyi ilə oyuncağın növü (əqli, bacarıq, əyləncə, idman) arasında  $a = 0.01$  səviyyəsində anlamlı fərq mövcuddur. Buna görə də yuxarıdakı orta statistik göstəricilərə müraciət etməklə əqli oyuncaqlardan istifadə edən uşaqların (orta hesabla 119.12) şüurlı bacarıq, əyləncə və idman oyunlarından istifadə edən uşaqlara nisbətən daha yüksək olduğu müşahidə edilmişdir.

Nəticədə qeyd edilir ki, müstəqil dəyişikliklə (qrup və oyuncağın növü) intellekt asılı dəyişikliyi arasında  $a = 0.01$  səviyyəsində əhəmiyyətli uyğunluq mövcuddur. Buna görə də yuxarıdakı cədvəldə verilən orta statistik göstəricilərə müraciət etməklə müşahidə etmək olar ki, əqli oyuncaqlardan istifadə edən uşaq bağçası uşaqları (orta hesabla 124.21)

başqa uşaqlara nisbətən daha yüksək intellektə malikdir.

Cədvəl 2.8-ə nəzərə alınmaqla və əldə edilmiş F miqdarına əsaslanmaqla demək mümkündür ki, "verbal" və "qeyri-verbal" səviyyədə asılı dəyişikliyi ilə qrup (uşaq bağçası, məktəbəqədər, ibtidai siniflər) müstəqil dəyişkənliyi arasında  $a = 0.01$  səviyyəsində əhəmiyyətli fərq mövcuddur. Buna görə də aşağıdakı cədvəlin orta statistik göstəricilərinə müraciət etməklə uşaq bağçası uşaqlarının (orta hesabla 123.20) "verbal səviyyədə" və məktəbəqədər uşaqların (ortalama 112.82) "qeyri-verbal səviyyədə" daha yüksək intellektə malik olduğunu müşahidə etmək olar.

Eyni zamanda qeyd edilir ki, "verbal səviyyədə" və "qeyri-verbal səviyyədə" asılı dəyişkənliyi ilə oyuncağın növü (əqli, bacarıq, əyləncə, idman) arasında  $a = 0.05$  səviyyəsində anlamlı fərq vardır. Buna görə də aşağıdakı cədvəlin orta statistik göstəricilər cədvəlinə müraciət etməklə müəyyənləşdirmək mümkündür ki, zehni oyunlardan istifadə edən uşaqlar "verbal səviyyədə" (orta hesabla 122.09) və "qeyri-verbal səviyyədə" çərçivədə (orta hesabla 114.70) bacarıq, əyləncə və idman oyunlarından istifadə edən uşaqlara nisbətən daha yüksək göstəricilərə malikdir.

Verbal və qeyri-verbal səviyyədə asılı dəyişkənliyi ilə oyuncağın növü (əqli, bacarıq, əyləncə, idman) arasında statistik göstəricilər

Cədvəl 2.8.

Təsir	Asılı dəyişənlər	Kvadrat cəmi	Azadlıq dərəcəsi	Kvadrat orta	F miqdarı	Əhəmiyyətlilik səviyyəsi
Qrup	Verbal səviyyə	2410/51	2	1205/25	9/97	0/001
	Q/verbal səviyyə	920/60	2	460/30	3/65	0/026
Oyuncağın növü	Verbal səviyyə	1639/45	3	546/48	4/52	0/004
	Q/verbal səviyyə	2490/83	3	830/27	6/59	0/001
Qrupun oyunun növü ilə uyğunluğu	Verbal səviyyə	2120/40	6	353/40	2/92	0/008

Nəticədə qeyd edilir ki, müstəqil qrup (uşaq bağçası, məktəbəqədər, ibtidai siniflər) dəyişkənliyi ilə asılı "verbal" və "qeyri-verbal" səviyyədə dəyişkənliyi arasında  $a = 0.01$  səviyyəsində əhəmiyyətli əlaqə mövcuddur. Buna görə də aşağıdakı cədvəlin orta statistik göstəricilərinə müraciət

etdikdə əqli oyuncaqlardan istifadə edən uşaq bağçası uşaqlarının "verbal" səviyyədə (orta hesabla 127.52) və "qeyri-verbal" səviyyədə (orta hesabla 1118.94) daha yüksək intellektə malik olduqlarını müşahidə etmək mümkündür.

Əldə olunmuş nəticələr göstərir ki, müstəqil qrup (uşaq bağçası, məktəbəqədər, ibtidai siniflər) dəyişkənliyi ilə asılı "verbal" və "qeyri-verbal" səviyyədə dəyişkənliyi arasında  $a = 0.01$  səviyyəsində əhəmiyyətli əlaqə mövcuddur. Buna görə də aşağıdakı cədvəlin orta statistik göstəricilərinə müraciət etdikdə əqli oyuncaqlardan istifadə edən uşaq bağçası uşaqlarının "verbal"səviyyədə (orta hesabla 127.52) və "qeyri-verbal" səviyyədə" (orta hesabla 1118.94) daha yüksək intellektə malik olduqlarını müşahidə etmək mümkündür.

Aparığımız tədqiqat aşağıdakı **nəticələrə** gəlməyə imkan verir:

– Kiçikyaşlı uşaqların psixi inkişafına təsir edən oyun fəaliyyəti uşaqların öz daxili istəklərini üzə çıxaran amillərdən biridir və uşaqların seçmiş olduğu oyunların quruluşu əksər hallarda onların daxili istəklərinin inikasındır.

– Uşaq öz emosional və psixoloji problemlərinin inikasını oyunda ifadə etməyə, sonra bu problemlərə qalib gəlmək üçün həll yolları tapmağa çalışır. Uşaq öz oyunlarından emosiyalarının və özünün qorxu, şübhə hissələrinin təbii ifadə vasitəsi kimi istifadə edir.

– Oyunlar zamanı öz daxili vəziyyətlərini ifadəsi uşaqların xarici dünya ilə gerçək əlaqə yaratmaq vasitəsidir. Uşaq oyun vasitəsilə öz məhəbbətini, bağlılığını, qəzəbini, kinini, böhranlarını, təhlükələrini, qorxularını, təcüblərini nümayiş etdirir və bu yolla bir növ emosional rahatlıq əldə edir.

– Aparılmış tədqiqatlar göstərir ki, uşaq oyun vasitəsilə böyüklərin davranışlarını təqlid etmək yolu ilə yalnız sosial davranışları mənimsəmir, həm də uşaqların davranış üsullarını, xüsusilə sosial davranışlarını inkişaf etdirərək genişləndirmək üçün yeni zəmin yaradır.

– Faktlar göstərir ki, oyunlar vasitəsilə uşaq cəmiyyətə daxil olmaq cəsarəti əldə edir, orada necə yaşamağı və məsuliyyətlərin öhdəsindən gəlməyi, həmçinin problemlərlə mübarizə aparmağın müxtəlif üsullarını və bu problemlərin həlli yollarını tapmağı öyrənir.

– Eksperimental tədqiqat göstərdi ki, oyunun növləri, oyuncaqlardan istifadə uşaqların intellektual inkişafını sürətləndirir, onlarda verbal intellektin təzahürünə zəmin yaradır.

– Tədqiqatın nəticələrindən aydın oldu ki, üç yaş səviyyəsində - uşaq bağçası, məktəbəqədər müəssisələr, ibtidai siniflər səviyyəsində oyuncağın növünün uşağın psixi inkişafına təsiri arasında əhəmiyyətli əlaqə vardır.

– Aydın oldu ki, oyun fəaliyyəti müxtəlif yaş dövründə olan uşaqlarda sosial bacarıqları və vərdişləri inkişaf etdirir, onlarda sosial münasibətlər sistemində özünütənzim mexanizminin formalaşmasına şərait yaradır.

Dissertasiyanın əsas müddəaları müəllifin çap edilmiş aşağıdakı **məqalə və tezislərində** öz əksini tapmışdır:

1. Cənubi Azərbaycanda yerli və ənənəvi oyunlar // Humanitar elmlərin

öyrənilməsinin aktual problemləri, Bakı, 2008, № 3, s.326-332

2. Marifləndirici oyunlar və uşaqların yaradıcılığının inkişafında onun rolu /Gənc tədqiqatçıların I Beynəlxalq simpoziumu. AMEA, Fəlsəfə, Sosiologiya və Hüquq İnstitutu. Bakı: 2007, s.219-223

3. Uşaqların təlim-tərbiyəsinə oyunların rolu // Humanitar elmlərin öyrənilməsinin aktual problemləri, Bakı, 2009, № 6, s.191-197

4. Uşaqların ictimai inkişafında kompüter oyunlarının təsiri //Azad İslam Universitetinin xəbərləri, İran, 2010, № 6, s.18-30

5. Uşaqların sosial inkişafında kompüter oyunlarının rolu //Advans in Environmental biology, 2012, № 6-7, s.2003-2007

6. Роль игры в психическом развитии детей (по материалом города Тенрана) // Толятти, 2010, № 3(3), с.15-19

7. Yeni yetmə uşaqların ictimai inkişafında kompüter oyunlarının təsiri/ BDU-nun İlahiyyat fakültəsinin Elmi məcmuəsi, Bakı, 2011, № 16, s.235-246

8. Role of play in social skilis and intelligence of children // Procedia social and behavioral sciences, 2011, vol.30, p.2272-2279

9. The World in Eyes of children(Play psychologu). İran: 2012, 135 p.

10. The Relationship betweenOrganizational StructureandEmployee Creativity // Australian Journal of Basic and Applied Sciences, Vol.7(2), 2013, ISSN 1991-8178, p.237-242,

## РОЛЬ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ПСИХИЧЕСКОМ РАЗВИТИИ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ВОЗРАСТА

Диссертационная работа посвящена изучению одной из актуальных проблем современности – роли игровой деятельности в психическом развитии детей младшего возраста. Как показывают исследования, игровая деятельность имеет очень большое значение при вступлении детей в социальные отношения, их адаптации в группах и в обществе. Именно благодаря играм дети младшего возраста усваивают ролевые поведения, вступают в межличностные отношения, привыкают к учебной деятельности и в будущем могут самоутвердиться как личность. С этой точки зрения данное исследование является актуальным. Диссертация состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованной литературы.

Во введении обосновываются актуальность темы, объект и предмет исследования, формулируются гипотезы, определяются методологические основы исследования, а также его теоретическое и практическое значение.

Первая глава диссертации называется **«Теоретико-методологические основы психического состояния детей в современном обществе»**. Здесь изучается постановка проблемы и связанные с ней историко-методологические вопросы, обращается внимание на использованные в исследовании основные психологические теории и методологии, приводятся сведения об истории возникновения игровой деятельности и игрушек, анализируются их виды и значение. Исследования, проведенные в данной области, изучаются в социально-психологическом аспекте. Наряду с этим, в данной главе рассматриваются вопросы влияния компьютерных игр на образ мышления детей и указываются их негативные последствия.

Вторая глава диссертации – **«Экспериментальный и статистический анализ влияния игровой деятельности на психическое развитие детей»** – посвящена проведению эксперимента и его анализу. Здесь указываются основные направления и методы экспериментального исследования, анализируется роль игровой деятельности и игрушек в психическом развитии детей. Ребенок, пародируя поведение взрослых посредством игр, не только усваивает социальные поведения, но также закладывает основу для расширения способов поведения детей, особенно развивая социальные поведения. Вместе с тем, было выяснено, что игры помогают ребенку вступить в общество, учат тому, как жить и справляться с ответственностью, а также различным способом борьбы с проблемами и поиску их решений.

В заключение диссертации обобщаются основные выводы исследования, и делается вывод, что есть связь между видом игрушек и их влиянием на психическое развитие ребенка на уровне детского сада, дошкольных учреждений, начальных классов. В то же время было выявлено, что игровая деятельность развивает социальные умения и навыки у детей разного возраста, создает условия для формирования у них механизма саморегуляции в системе социальных отношений.

## ROLE OF GAME ACTIVITY IN MENTAL DEVELOPMENT OF YOUNGER AGE CHILDREN

Dissertational work is devoted to studying of roles of game activity in mental development of children of younger age, as one of actual problems of the modernity. As show researches, game activity has very much great value at the introduction of children into social relations, their adaptations into groups and in a society. Thanks to games children of younger age acquire role behaviour, enter interpersonal relations, get used to educational activity and in the future can ego-trip as the person. From this point of view the given research is actual. The dissertation consists of the introduction, two heads, the conclusion and the list of the used literature.

In the introduction are defined the theme urgency, are proved the object and a subject of research, hypotheses are formulated, methodological bases of research, and also its theoretical and practical value.

Dissertation's first chapter is called «**Theoretic-methodological bases of a mental condition of children in a modern society**». There are statement of a problem and the historic-methodological questions connected with it is studied, the attention to the basic psychological theories used in research and methodology is paid, data on history of occurrence of game activity and toys are resulted, their kinds and value are analyzed. The researches spent in given area, are studied in socially-psychological aspect. Along with it, in the given chapter questions of influence of computer games on a mentality of children are considered and their negative consequences are specified.

The second chapter of the dissertation – «**The experimental and statistical analysis of influence of game activity on mental development of children**» – is devoted to carrying out of experiment and its analysis. Here the basic directions and experimental research methods are specified, the role of game activity and toys in mental development of children is analyzed. The child, parodying behavior of adults by means of games, not only acquires social behavior, but also pawns a basis for expansion of ways of behavior of children, especially developing social behavior. At the same time, it has been found out, that games help the child to enter a society, learn to how to live and cope with responsibility, and also to various ways of struggle against problems and search of their decisions.

In the conclusion part of the dissertation the basic conclusions of research are generalized, and the conclusion that there is a communication between a kind of toys and their influence on mental development of the child at level of a kindergarten, preschool centers, initial classes becomes. At the same time it has been revealed, that game activity develops social skills at children of different age creates conditions for formation at them the self-control mechanism in social relations system.

---

Sifariş N 1005; tiraj 100  
“MBM” nəşriyyatının mətbəəsində  
çap olunmuşdur