

XARİCİ DİLLƏRİN TƏDRİSİ METODİKASI
МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
METHODOLOGY OF TEACHING FOREIGN LANGUAGES

UOT 372.881.111.1

İNGİLİS DİLİNİN TƏDRİSİNDƏ OYUN ƏSASLI TƏLİMİN TƏTBİQİ VƏ
QIYMƏTLƏNDİRİLMƏSİ

Fəridə Məşi qızı Hüseynova

Azərbaycan Dövlət Pedaqoji Universiteti
Ümumi Pedaqogika kafedrasının baş müəllimi,
pedaqogika üzrə fəlsəfə doktoru
ORCID: 0000-0002-0250-3467
E-mail: feridehuseynova21@gmail.com

Açar sözlər: oyun əsaslı təlim, əməkdaşlıq, idarəetmə, motivasiya, cəlbetmə

Ключевые слова: игровое обучение, сотрудничество, управление, мотивация, вовлеченность

Keywords: game-based learning, collaboration, management, motivation, engagement

1. İngilis dili və müasir texnologiyalar

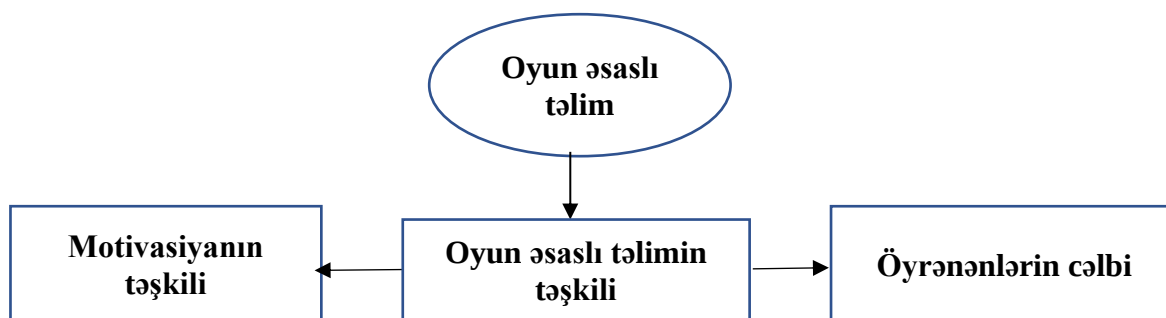
İngilis dilinin tədris metodologiyasında yeni texnologiyaların tətbiqi qlobal istifadəyə görə zəruridir. Məlumdur ki, müasir texnologiyaların təhsilə gəlişi ingilis dilinin tədrisini və öyrənilməsini kökündən dəyişdirmişdir. Son tədqiqatlar göstərir ki, müasir texnologiyalar fərdiləşdirilmiş öyrənmə, immersiv təcrübə və qlobal əməkdaşlıq üçün imkanlar yaratmışdır. “*İnformasiya dövrü*” adlanan bir dövrə qədəm qoyarkən, texnologiyanın həm tədrisin, həm də öyrənmənin keyfiyyətini artırmaq üçün bir fürsət yaratdığını qəbul etməlidir. Bu gün ingilis dili öyrənənlər yeni sözlərin mənasını lüğətdən çox, mobil tətbiqlərdə axtarmağa üstünlük verirlər. Rəqəmsal texnologiyalar və alətlər öyrənməni daha interaktiv, çevik və effektiv edir, hətta dil müəllimlər ev tapşırıqlarını elektron kitablardan verməyə üstünlük verirlər. K. Kapp (2014) təsdiqləyir ki, diqqət müddətinin qısaldığı və doğrulduqları gündən bəri smartfon və planşetlərlə böyüyən bir nəsil böyüyür. Tələbələr lüğət ehtiyatlarını, tələffüzlərini, dinləmə və oxu bacarıqlarını inkişaf etdirmək üçün onlayn lüğətlərdən, videolardan, podkastlardan və elektron kitablardan istifadə edirlər [4, s.131].

2. Oyun əsaslı təlim

Oyun əsaslı təlim də müasir təlim metodlarından biri olaraq ingilis dilinin müasir texnologiyalarla istifadəsində tətbiq olunan ən səmərəli təlim üsulu və şifahi nitqin inkişafı üzrə qiymətləndirmə texnikasıdır. Oyunun təhsil kontekstində, öyrənmədə inkişaf məqsədləri kimi istifadəsi heç də yeni bir fenomen deyil [4, s. 143]. Bu vaxta qədər oyun əsaslı öyrənmənin mənalı və faydalı öyrənmə təcrübələrinin qurulmasında effektivliyini sübut edən çoxlu sayda ədəbiyyat və bir çox mülahizələr mövcuddur. Bu üsul ingilis dilinin tədrisində tələbələrin maraqlı çətinliklərin öhdəsindən gələrək, hekayələri izləyərək, əməkdaşlıq edərək, öyrənmə materialını interaktiv yollarla araşdıraraq tətbiq olunur. Oyun əsaslı təlimdə təcrübə bacarıqlarına yiyələnmək üçün uyğun təlim mühitini təmin etmək potensialının olması vacib şərtidir.

R. Setiavati, H. Danial, A.Naldi qeyd edirlər ki, oyun əsaslı təlim, öyrənmə məqsədlərini dəstəkləmək üçün oyunlardan və oyun mexanikəsindən istifadə edən bir təlim yanaşmasıdır. İngilis dili tədrisində bu təlim öyrənənlərə interaktiv və motivasiyaedici fəaliyyətlər vasitəsilə lüğət, qrammatika, danışiq, dinləmə, oxu və yazı bacarıqlarını inkişaf etdirməyə imkan verir [5, s.129]. Oyun əsaslı təlimin effektiv idarə olunması, oyunların maarifləndirici, mütəşəkkil və dərslər məqsədlərinə uyğun olmasını təmin etmək vacib şərtidir. İngilis dilində oyun əsaslı təlim oyun və dil təcrübəsini birləşdirərək immersiyani və motivasiyani maksimum dərəcədə artırır, tələbələrin narahatlığını azaldır, aktiv əməkdaşlığı təşviq edir və lüğət, qrammatika və tələffüz məşqlərini interaktiv tapşırıqlara çevirməklə səlis danışmağı gücləndirir. Bundan əlavə, oyun əsaslı təlim komanda işini və ünsiyyəti təşviq edir, tənqidi düşüncə və problem həll etmə bacarıqlarını inkişaf etdirir və fəaliyyətə ani rəy verir. Həmçinin, oyun əsaslı öyrənmə ingilis dili öyrənənlərə maraqlarını bölüşmək, sinifdə qaydaları müzakirə etmək və həmyaşıdları ilə əməkdaşlıq etmək kimi digər üstünlüklər də təqdim edir. Oyun əsaslı təlim (OƏT) ingilis dilinin tədrisində son illərdə çox diqqət çəkən təlim metodlarından biridir. Öyrənənləri dilin öyrənilməsində oyunlara cəlb etmək üçün kifayət qədər texnoloji vasitələr vardır.

K. Kapp "*Öyrənmənin oyunlaşdırılması*" adlı kitabında qeyd edir ki, "*Oyun qapalı bir sistemdir*" (2014). Oyunçuların oyun fəaliyyətlərində iştirak etməyə razılıq verdiyi spesifik bir "oyun məkanı" mövcuddur [4, s. 56]. Oxşar fikir başqa bir alim T. Fullerton tərəfindən də irəli sürülür və o, oyunu "oyunçuları strukturlaşdırılmış münaqişəyə cəlb edən və qeyri-bərabər nəticə ilə qeyri-müəyyənliyi həll edən qapalı, formal sistem" kimi müəyyən edir [2, s. 48]. Mühit olaraq oyun bir məkanda baş verən bir kontekstual fəaliyyətdir. Oyun əsaslı öyrənmə, oyun xüsusiyyətlərinin və oyun prinsiplərinin öyrənmə fəaliyyətlərinin özündə yer alması üçün dizaynı əhatə edir. Qısacası, oyunlaşdırma mövcud öyrənmə fəaliyyətlərinə oyun elementlərini və ya oyun çərçivəsini tətbiq edir.



Şəkil 1. Oyun əsaslı təlim elementləri

Şəkildən (şəkil 1) məlum olur ki, ingilis dilinin tədrisində oyun əsaslı təlimin tətbiqi onun təşkili prinsiplərinə, motivasiyanın təşkili və öyrənənlərin cəlbinə əsaslanır.

3. Oyun əsaslı təlimin təşkili və qiymətləndirmə

Oyun əsaslı təlimin təşkili səmərəli idarəetmə üç mərhələni əhatə edir ki, bunlara lüğət lövhə oyunları və ya əlaqələndirilmiş rəqəmsal/analox fəaliyyətlərin planlaşdırılması, auditoriya vaxtının strukturlaşdırılması və oyunun ingilis dili biliklərini gücləndirdiyinə əmin olmaq üçün təlim nəticələrinin qiymətləndirilməsi daxildir. Təlimin təşkili prinsiplərinə uyğun olaraq, oyun-

lar təlim nəticələri, təlimin məqsədləri, dərslərin və mövzunun məzmunu, qiymətləndirmə meyarları ilə uyğunlaşdırılır. Təlim nəticələrinə əsasən oyunlar kvizlər, tapşırıqlar, müşahidə və reflektiv fəaliyyətlərlə qiymətləndirilir. İngilis dili sinfində oyun əsaslı təlim idarəetməsi oyun mexanikasının bəzi dil öyrənmə məqsədlərinə uyğunlaşdırılmasıdır. Beləliklə, ingilis dili tədrisində oyun əsaslı təlimin idarə edilməsi oyun mexanikasının və dil məqsədlərinin inteqrasiyası deməkdir. Uğurlu oyunlar müəyyən öyrənmə nəticələri ilə (məsələn, lüğət və ya danışmaq) bağlıdır, aydın qaydalara, vaxtın düzgün idarə olunmasına və oyundan sonrakı düşüncələrə malikdir ki, tələbələr həqiqətən də tətbiq etdikləri ingilis dili bacarıqlarını mənimsəsinlər.

T. Fullerton (2014) öz tədqiqatlarında yazır ki, ingilis dili tədrisində oyun əsaslı təlim oyun mexanikasının və dil məqsədlərinin inteqrasiyasıdır [2, s.56]. Burada oyunlar təşkil edərkən qrupların qiymətləndirmə meyarları və dil səviyyəsi, auditoriyanın ölçüsü, mövcud vaxt və mədəni mənşə nəzərə alınmalıdır. Həmçinin uğurlu oyunların öyrənmə nəticələrinə - məsələn, lüğət əldə etmə və ya danışmaq bacarıqlarına - uyğun olması üçün aydın qaydalara sahib olmalı, vaxtı diqqətlə idarə etməli və oyundan sonra mənalı düşüncələrə sahib olmalıdır. Oyunlar yaxşı idarə olunduqda, təlim mühitinə dinamizm və zövq gətirir və beləliklə, tələbələrin dil bacarıqlarını, motivasiyasını və özünəinamını artırır. Beləliklə, oyun əsaslı təlim ingilis dili təhsilini təkmilləşdirmək üçün yaxşı müasir bir yanaşmadır.

4. Motivasiyanın təşkili və tələbələrin cəlbə

Oyun əsaslı öyrənmə təhsili oyun dizayn elementləri vasitəsilə dəyişdirir və xarici təsirlərdən daha çox daxili istəklərdən olan motivasiyanı artırır. Dərsləri biliklərin yadda saxlanması və konseptual mənimsənilməsinə əhəmiyyətli dərəcədə artıran əyləncəli, interaktiv təcrübələrə çevirmək üçün çətinlik, müstəqillik və maraq kimi təbii psixoloji elementlərdən istifadə edir. Oyun əsaslı öyrənmənin refleksiv təcrübə hissi yaratdığı və beləliklə, şagirdlərə biliklərini və düşüncələrini inteqrasiya etməyə kömək edə biləcəyi məlumdur. J. Hamari və digərlərinə (2016) görə oyun əsaslı öyrənmədə tələbələr dili öyrənməyə motivasiya olunurlar, çünki “öyrənmə oyun daxilində simulyasiya edilmiş dünya üzərində hipotez irəli sürmək, araşdırmaq və əks etdirmək prosesi vasitəsilə baş verir [3, s. 175].

S.J. Fullaqr, P.A. Nayt və Sovern (2013) göstərir ki, oyun əsaslı təlimdə çətinlik və bacarıq arasında tarazlığın qorunması tələbələrin maraqlarını artırmağa və öz fəaliyyətlərinə diqqət yetirməyə kömək etməklə yanaşı, onların qabiliyyətlərini də genişləndirə bilər [1, s. 237]. Oyun əsaslı təlimdə oyunlaşdırma ilə bağlı tədqiqatlar göstərir ki, oyunlaşdırılmış və öyrənməni asanlaşdıran tədris proqramlarının tələbələrin marağını və səlisliyini artırmaq üçün daha çox qəbul edilməsi ehtimalı var. Oyun əsaslı təlim mühitində səriştəlilik daha yaxşı öyrənmə nəticələrinə və təhsil məmnuniyyətinə səbəb olur. Oynamazdan əvvəl tələbələr oyunun qaydalarını və strukturlarını öyrənməlidirlər və bu, onların öyrənmə təcrübələrini rol oyununa çevirir. Beləliklə, iddia edilir ki, tələbələr cəmiyyətimizdə mövcud olan bir çox sistemi anlamağa və şifahi şəkildə ifadə etməyə motivasiya olunmalıdırlar. Bütün bunlara baxmayaraq, oyun əsaslı təlimdə müəyyən problemlər də yarana bilər. Bunlara vaxtın idarə olunması problemləri, öyrənənlərin qeyribərabər iştirakı, həddindən artıq səs-küy və həyəcanın olması və texnoloji resursların olmaması daxildir.

Problemin aktuallığı. Oyun əsaslı təlim ingilis dilinin tədrisi üçün çox vacibdir, çünki motivasiyanı artırır, daha effektiv dil təcrübəsi təmin edir və mənalı ünsiyyət üçün imkanlar yara-

dır. Dərslərdə oyunların istifadəsi dil öyrənməsini daha interaktiv, öyrənən mərkəzli və effektiv edə bilər.

Problemin elmi yeniliyi. İngilis dilinin tədrisində oyun əsaslı təlimin elmi yeniliyi dilin əzbər şəkildə qavranılmasından çox, interaktiv, adaptiv və psixoloji cəhətdən cəlbedici bir prosesə çevrilməsindədir. Burada yeni tədqiqatlar dilin öyrənilməsini artırmaq üçün pedaqogika, koqnitiv elm, dilçilik və rəqəmsal texnologiya prinsiplərini birləşdirdiyinə görə innovativ hesab edilir.

Problemin praktiki əhəmiyyəti və tətbiqi. Oyun əsaslı təlim ingilis dili tədrisi üçün praktik yenilik gətirir, çünki bu təlim, tələbələrin dilə yanaşma tərzini, bacarıqları tətbiq etməyi və motivasiyanı qorumağı dəyişdirir. Əzbərləməyə və ənənəvi məşqlərə diqqət yetirmək əvəzinə, mənalı dil istifadəsini asanlaşdırmaq üçün interaktiv çətinliklərdən, müzakirələrdən, simulyasiyalardan və əməkdaşlıqdan istifadə edir.

Ədəbiyyat

1. Fullagar, C. J., Knight, P. A., & Sovern, H. S. Challenge/skill balance, flow, and performance anxiety. *Applied Psychology*, 62(2), 2013-236259. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/j.1464-0597.2012.00494.x>
2. Fullerton, T. "Game Design Workshop" by CRC Press, Taylor & Francis Group. 2014. - pp. 44-76.
3. Hamari J., Shernoff D., Rowe E. "Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning", in *Computers in Human Behavior*. Vol. 54, 2016 – pp.170-179.
4. Kapp K. "The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education", Wiley editorial. ISBN: 9781118096345 2014- pp.124-165.
5. Setiawati R., Danial H., Naldi A., Development of Game-Based Learning Applications to Increase Students' Learning Motivation. *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(1), 2024 - 123-135. <https://doi.org/10.31958/jaf.v10i1.6007>, p.131.

F.M. Hüseynova

İngilis dilinin tədrisində oyun əsaslı təlimin tətbiqi və qiymətləndirilməsi

Xülasə

Məqalədə ingilis dilinin tədrisində oyun əsaslı təlimin tətbiqi, təşkili prinsipləri, idarə olunması və qiymətləndirilməsindən bəhs edən nəzəri və praktik mülahizələr təhlil edilir. Məqalənin məqsədi ingilis dili öyrənənlərə oyun əsaslı təlimdə pedaqoji, dilçilik, koqnitiv elm və rəqəmsal texnologiyaların integrativliyini təqdim etməkdir.

Ф.М. Гусейнова**Применение и оценивание игр в обучении английскому языку
Резюме**

В статье анализируются теоретические и практические аспекты применения, принципы организации, управления и оценивание игрового обучения в преподавании английского языка. Цель статьи – ознакомить изучающих английский язык с интегративным характером педагогики, лингвистики, когнитивной науки и цифровых технологий в игровом обучении.

F.M. Huseynova**Application and evaluation of game-based in teaching english
Summary**

The article analyzes theoretical and practical considerations on the application of principles of organization, management, and evaluation of game-based learning in English language teaching. The article aims to introduce English language learners to the integrative nature of pedagogy, linguistics, cognitive science, and digital technologies in game-based learning.

Redaksiyaya daxil olub: 13.05.2026