

**TƏLİM TEXNOLOGİYALARI
ОБУЧАЮЩИЕ ТЕХНОЛОГИИ
LEARNING TECHNOLOGIES**

UOT 371

Ceyran Abduləzim qızı Orucova
pedaqogika üzrə fəlsəfə doktoru,
Azərbaycan Dövlət Pedaqoji Universitetinin baş müəllimi
ORCID – 0000 – 0002 – 3803 – 4105

**MÜASİR TƏHSİLDƏ PEDAQOJİ TEXNOLOGİYALAR
(PTT, OT, YET)**

Джейран Абдулазим гызы Оруджева
доктор философии по педагогике, старший преподаватель,
Азербайджанского Государственного Педагогического Университета

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ
(ТПО, ИТ, ТТМ)**

Jeyran Abduləzim Orucova
doctor of philosophy in pedagogy, senior lecturer at
Azerbaijan State Pedagogical University

**PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES IN MODERN EDUCATION
(PLT, HST, TPL)**

Xülasə. Məqalədə son zamanlar pedaqoji ədəbiyyatda “innovasiya”, “təlim texnologiyaları” və s. kimi müxtəlif adlar altında tez-tez rast gəlinən pedaqoji texnologiyaların bəzi növlərinə baxılır. Eyni zamanda, “pedaqoji texnologiyalar” anlayışının müxtəlif tərifləri nəzərdən keçirilir. Müasir təhsil qarşısında qoyulan yeni vəzifələr, eləcə də yeni standartlara uyğun tədris etməyə çağırılan müəllimlərin vəzifələri, öz növbəsində, tədris metodlarının dəyişdirilməsini və yeni informasiya-kommunikasiya texnologiyalarından (İKT) istifadəni tələb edir. Bu texnologiyalardan üçü bu məqalədə ətraflı təsvir edilmişdir: problemlə təlim texnologiyası (PTT), oyun texnologiyası (OT) və yaradıcı emalatxana texnologiyası (YET).

Açar sözlər: *texnologiya, innovasiya, problemlə təlim texnologiyası, oyun texnologiyası, emalatxana texnologiyası, müasir təhsil, pedaqoji fəaliyyət, informasiya kommunikasiya texnologiyaları*

Резюме. В статье рассматриваются некоторые виды педагогических технологий, которые в последнее время часто встречаются в педагогической литературе, под разными названиями, таких как «инновация», «обучающие технологии» и т.п. А также рассматриваются разные определения понятия «педагогических технологий». Новые задачи, поставленные перед современным образованием, а также задачи педагогов, призванных обучать по новым стандартам, требует изменения методов обучения и применения новых информационно-коммуникационной-технологий (ИКТ). В данной статье подробно описываются трое из этих технологий: технология проблемного обучения (ТПО), игровая технология (ИТ) и технология творческих мастерских (ТТМ).

Ключевые слова: *технология, инновация, технология проблемного обучения, игровая технология, технология творческих мастерских*

Summary. In recent years, the article discusses "innovation", "pedagogical technologies", "learning technologies" and so on. It is said that the concepts are quite common and that the concept of "pedagogical

technology" is given different definitions. The tasks set for modern education, in turn, are related to fundamental changes in the activities of teachers implementing new standards, as well as changes in learning technologies, the application of information and communication technologies (ICT). This article discusses three of the most relevant technologies in the context of modern requirements - Problem-Based Learning Technology (PTT), Game Technology (OT) and Creative workshop technology (CWT).

Key words: *technology, innovation, problem-based learning technology, game technology, workshop technology, modern education, information communication technologies*

Müasir psixo-pedaqoji ədəbiyyatlarda son illər "innovasiya", "pedaqoji texnologiyalar", "təlim texnologiyaları" və s. anlayışlara kifayət qədər tez-tez rast gəlmək olur. "Texnologiya" elmi termin kimi öz başlanğıcını yunan sözü olan "tehnə" (incəsənət, bacarıq ustalığı) və "loqos" (elm) sözlərindən alır [12].

Sonralar "texnologiya" anlayışı digər fəaliyyət sferalarında da kifayət qədər geniş istifadə olunmağa başladı. Edvard de Bononun (Britaniya psixoloqu, yazıçısı, yaradıcı düşüncə üzrə mütəxəssis (ekspert)) fikrincə, texnologiya – bilikdən istifadə əsasında faydalı bir şey istehsal etmək prosesidir. Hazırda "texnologiya" anlayışı təkcə istehsalat sənaye sahəsində deyil, elm və təhsil sahəsində də istifadə olunur.

Yeni texnologiyanın tətbiqi təkcə fəaliyyətin özündə dəyişikliyə səbəb olmur, həm də hədəf parametrlərinin, onun həyata keçirilməsi üçün zəruri olan xüsusi biliklər sisteminin əhəmiyyətli dərəcədə yenidən qurulmasına səbəb olur. Elmi və pedaqoji ədəbiyyatın tədqiqi və təhlili göstərdi ki, "pedaqoji texnologiya" anlayışı bir çox müəlliflər üçün müxtəlif şərhlərə malikdir, [12] məsələn:

Texnologiya - sənət, bacarıq, ustalıq, emal metodlarının məcmusu, vəziyyət dəyişiklikləridir.

Öyrənmə texnologiyası - nəticələrə yönəlmiş hərəkətlər və əməliyyatlar zənciridir.

Pedaqoji texnologiya – müəyyənedici xüsusi dəst (nabor) və formaların, metodların, üsulların, təlim metodlarının, tərbiyə vasitələrinin xüsusi məcmusunu və düzülməsini müəyyən edən psixoloji-pedaqoji münasibətlərin məcmusudur; pedaqoji prosesin təşkilati-metodiki alətidir. Eyni zamanda, pedaqoji məqsədlərin həyata keçirilməsi üçün onun təşkili yolları kimi başa düşülür.

Pedaqoji texnologiya - nəticələrə yönəlmiş hərəkətlər və əməliyyatlar zənciridir.

Pedaqoji texnologiya - texniki və kadr resurslarını, onların qarşılıqlı əlaqəsini nəzərə al-

maqla bütün tədris və təlim prosesinin yaradılması, tətbiqi və müəyyənləşdirilməsinin sistemli üsuludur.

Dövlət təhsil standartları müəyyən bir dövr üçün (5 ildən az olmayaraq) təhsilin məzmununa, maddi bazasına, müəllim və şagirdlərin keyfiyyət göstəricilərinə verilən vahid dövlət tələblərini əks etdirən ümumi *normalar* məcmusudur. *Standart* anlayışı (ingilis sözüdür) *norma, nümunə, ölçü* mənasında işlədilir. Ümumi orta təhsil üzrə dövlət standartı orta məktəbi qurtaranların təhsil səviyyəsinə dövlətin tələbi kimi müəyyənləşdirilir. Dövlət təhsil standartlarının xüsusiyyətləri ümumi təhsilin qarşısında, əsas tapşırıq kimi şagird şəxsiyyətinin inkişafını qoyur [1]. Müasir təhsil, ənənəvi təlimin bilik, bacarıq və vərdislər şəklində təqdim etdiyi nəticələrin inkar edir; real fəaliyyət növlərinə istinad etməyi tələb edir. Eyni zamanda, təlim texnologiyaları da dəyişir, informasiya-kommunikasiya texnologiyalarının (İKT) tətbiqi, təhsil müəssisələrində hər bir fənn üzrə təlim çərçivəsinin əhəmiyyətli dərəcədə genişlənməsinə imkanlar yaradır.

Texnologiyaların seçilməsi fənnin məzmunundan, dərsin məqsədindən, təhsilənlərin hazırlıq səviyyəsindən, onların təhsil ehtiyaclarını ödəmək üçün imkanlardan, təhsilənlərin yaş dövrlərindən asılı olaraq həyata keçirilməsi tövsiyə olunur. Müasir tələblərin həyata keçirilməsi şəraitində aktual texnologiyalar çoxdur [13]. Bu məqalədə bunlardan üçü haqqında – Problemlə təlim texnologiyası (PTT), Oyun texnologiyası (OT) və Emalatxana texnologiyası (ET) haqqında danışılır.

1. Problemlə təlim texnologiyası (PTT). Bu gün problemlə təlim dedikdə müəllimin rəhbərliyi altında problemlə situasiyaların yaradılması və onların həlli üçün təlimənlərin fəal müstəqil fəaliyyəti nəticəsində onların peşəkarcasına bilik, bacarıq, vərdiş və təfəkkür qabiliyyətlərinin inkişaf etdirilməsi nəzərdə tutulur.

Problemlə təlim texnologiyası müəllimin rəhbərliyi altında təlim problemlərinin həlli üçün təlimçilərinin müstəqil axtarıcılıq fəaliyyətinin təşkilini nəzərdə tutur, bu müddət ərzində təlimçilərdə yeni bilik, bacarıq və vərdişlər formalaşdırılır, qabiliyyətlər, idrak fəaliyyəti, maraq, erudisiya yaradıcı təfəkkür və digər şəxsi əhəmiyyətli keyfiyyətlər inkişaf etdirilir [12].

Tədrisdə problemlə situasiya yalnız o zaman tədris döyürünə malik olur ki, şagirdə təklif olunan problemlə tapşırıq onun intellektual imkanlarına uyğun olsun, şagirdlərdə bu vəziyyətdən çıxmaq, yaranmış ziddiyyəti aradan qaldırmaq istəyinin oyanmasına şərait yaratsın.

Problemlə tapşırıqlar kimi öyrənmə tapşırıqları, suallar, praktiki tapşırıqlar və s. üzə çıxarılır. Bununla belə, problemlə tapşırıqla problemlə vəziyyəti qarışdırmaq olmaz. Problemlə tapşırıq özlüyündə problemlə vəziyyət deyil, yalnız müəyyən şərtlər daxilində problemlə vəziyyət yarada bilər. Ümumiyyətlə, problemlə təlim texnologiyası ondan ibarətdir ki, şagirdlər bir problemlə üzləşirlər və onlar müəllimin bir-başla iştirakı ilə və ya müstəqil şəkildə onun həlli yollarını və vasitələrini araşdırırlar:

- hipotez qururlar;
- onun doğruluğunu yoxlamaq yollarını təsvir və müzakirə edirlər;
- mübahisə edir, təcrübələr, müşahidələr aparır, nəticələrini təhlil edir, əsaslandırır, sübut edirlər.

Şagirdlərin koqnitiv müstəqillik dərəcəsinə görə problemlə təlim *üç əsas formada* həyata keçirilir: problemlə qoyuluşu, qismən axtarış fəaliyyəti və müstəqil tədqiqat fəaliyyəti. Şagirdlərin ən kiçik koqnitiv müstəqilliyi problemlə ifadəsi ilə baş verir: yeni materialın verilməsi müəllimin özü tərəfindən həyata keçirilir. Müəllim problemlə qoyaraq onun həlli yollarını açır, şagirdlərə elmi təfəkkürün gedişatını nümayiş etdirir, onları fikrin dialektik hərəkətini həqiqətə doğru aparmağa vadar edir, onları sanki elmi tədqiqatın şərikisi edir.

Problemlə təlim texnologiyasından gözlənilən nəticə - şagirdin problemlə həll etmə bacarığı.

Problemlə xüsusiyyəti:

- Təlim problemlə;
- Təlim-təcrübə problemlə;
- Sosial problemlə.

Problemlə həllində müstəqillik dərəcəsi:

1. Problemlə müəllim tərəfindən qoyulur və onun köməyi ilə həll olunur, şagirdin müstəqilliyi yüksək deyildir;

2. Pedaqoq problemlə situasiyanı yaradır, problemlə qalan mərhələlərini şagirdlərlə birlikdə həyata keçirilir;

3. Şagird problemlə vəziyyətləri analoji problemlə əsasən formalaşdırır (yaradır) və onları pedaqoqla birlikdə həll edir;

4. Problemlə situasiyaların bütün həll mərhələlərindən şagird özü keçir, onun müstəqilliyi və qavrama fəallığı ən yüksəkdir.

Problemlə təlim texnologiyasının üstünlükləri: təlimçilərinin təkə zəruri bilik, bacarıq və vərdişlər sistemini mənimsəməsinə deyil, həm də onların əqli inkişafının yüksək səviyyəsinə çatmasına, öz yaradıcılıq fəaliyyəti ilə müstəqil bilik əldə etmək bacarığının formalaşmasına kömək edir; təlim əməyünə marağı inkişaf etdirir.

Çatışmazlıqlar: planlaşdırılan nəticələrə nail olmaq üçün vaxt tələb olunur, təlimçilərin idrak fəaliyyəti zəif idarə edilir.

2. *Oyun texnologiyası (OT).* Oyun əmək və təlim ilə yanaşı, insan fəaliyyətinin əsas növlərindən biridir, varlığımızın heyrətamiz hadisəsidir.

Pedaqoji oyunlarının təsnifatı: [10]

1. *Tətbiq sahəsinə görə:* fiziki, intellektual, əmək, sosial, psixoloji.

2. *Pedaqoji prosesin xarakterinə görə:* təhsilverici, treninq, nəzarətedici, ümumiləşdirici, koqnitiv, yaradıcı, inkişafetdirici.

3. *Oyun texnologiyasına görə:* əşyalarla, süjetli, rollu oyun, işgüzar, simulyasiya (təlqin-edici), drammatizasiya.

4. *Fənn sahəsinə görə:* riyazi, kimyəvi, bioloji, fiziki, ekoloji, musiqili, əmək, idman, iqtisadi.

5. *Oyun mühitinə görə:* əşyalar olmadan, əşyalarla, stolüstü, otaq, küçə,

kompyuter, televiziya, siklik, hərəkətverici vasitələrlə.

Bu təlim formasının həll etdiyi vəzifələr[7]:

- Biliyə daha sərbəst, psixoloji cəhətdən azad nəzarəti həyata keçirir;

- Şagirdlərin uğursuz cavablara ağırlı reaksiyaları aradan qalxır;

- Tədrisdə təlimçilərlə yanaşı daha incə və diferensiaslanmış olur.

Oyunda öyrənməyin öyrətməyə verdiyi imkanlar:

Anlamaq, müqayisə etmək, xarakterizə etmək, anlayışları aşkar etmək, əsaslandırmaq, tətbiq etmək.

Oyunda öyrənmə üsullarının tətbiqi nəticəsində aşağıdakı məqsədlərə nail olunur:

- Koqnitiv fəaliyyət (dərketmə, öyrənmə marağı) stimullaşdırılır;

- Zehni fəaliyyət aktivləşdirilir;

- Məlumat kortəbii şəkildə yadda saxlanılır;

- Assosiativ yaddaş formalaşır;

- Fənni öyrənmək üçün motivasiya artır.

Bütün bunlar həm öyrənmə, həm də əmək xüsusiyyətlərinə malik olan peşəkar fəaliyyət olan oyun prosesində öyrənmənin səmərəliliyindən danışır.

3. *Yaradıcı emalatxana texnologiyası (YET)*. Yeni biliklərin öyrənilməsi və mənimsənilməsi üçün alternativ və effektiv üsullardan biri də emalatxana texnologiyasıdır. Bu, təlim prosesinin təşkilinin sinif-dərs formasına alternativdir. Texnologiyanın aktuallığı ondan ibarətdir ki, ondan təkcə yeni materialın öyrənilməsi zamanı deyil, həm də əvvəllər öyrənilmiş materialın təkrarlanması və möhkəmləndirilməsi zamanı da istifadə oluna bilər.

Emalatxana elə bir texnologiyadır ki, təlim prosesinin belə təşkilini nəzərdə tutan, müəllim-usta şagirdin özünü yaradıcı kimi ifadə edə biləcəyi emosional mühit yaratmaqla, onları təlim prosesi ilə tanış edir. Bu texnologiyada bilik verilmir, lakin şagirdin özü tərəfindən şəxsi təcrübəsinə əsaslanaraq cütlük və ya qrup şəklində qurulur, müəllim-usta ona yalnız düşünmək üçün tapşırıqlar şəklində lazımı material verir. Bu texnologiya fərdə öz biliklərini qurmağa imkan verir. Bu texnologiya şagirdlərə dərsin məqsədlərini müstəqil şəkildə formalaşdırmağa, onlara nail olmağın ən təsirli yollarını tapmağı öyrətməyə imkan verir, zəka inkişaf etdirir, qrup fəaliyyətlərində təcrübə əldə etməyə kömək edir [10].

Emalatxana texnologiyası layihə təliminə bənzəyir, çünki həll edilməli bir problem var. Müəllim şərait yaradır, üzərində işləmək lazım olan problemin mahiyyətini anlamağa kömək edir. Emalatxana mütləq fərdi, qrup və frontal

fəaliyyət formalarını birləşdirir və təlim birindən digərinə keçir.

Yaradıcı emalatxana texnologiyasının əsas mərhələləri.

İnduksiya (davranış) tələbələrin emosional əhval-ruhiyyəsini və yaradıcı fəaliyyətə motivasiyasını yaratmağa yönəlmiş bir mərhələdir.

Dekonstruksiya - dağıntı, xaos, mövcud vasitələrlə tapşırığı yerinə yetirə bilməmək. Bu material, mətn, modellər, səslər, maddələrlə işdir. Bu, informasiya sahəsinin formalaşmasıdır. Bu mərhələdə problem qoyulur və məlum olan naməlumdan ayrılır, informasiya materialı, lüğətlər, dərsliklər, kompüter və digər mənbələrlə iş aparılır, yəni informasiya sorğusu yaradılır.

Rekonstruksiya (yenidənqurma) – problemi həll etmək üçün layihəni xaosdan yenidən yaratmaqdır. Bu, mikroqruplar tərəfindən və ya ayrı-ayrılıqda öz dünyasının, mətnin, rəsmlərin, layihənin, həllin yaradılmasıdır. Bir fərziyyə müzakirə olunur və irəli sürülür, onun həlli yolları, yaradıcılıq işləri yaradılır: rəsmlər, hekayələr, tapmacalar.

Sosiallaşma - şagirdlərin və ya mikroqrupların öz fəaliyyətlərini digər şagirdlərin və ya mikroqrupların fəaliyyəti ilə əlaqələndirilməsidir. Bütün sinif üçün bir tapşırıq verilir, qruplarla iş aparılır, cavablar bütün sinifə çatdırılır. Bu mərhələdə şagird danışmağı öyrənir.

Bu elan asmaqdır - usta və tələbələrin fəaliyyətinin nəticələrinin vizual təqdimatıdır. Bu mətn, diaqram, layihə və onların hamısı ilə tanışlıq ola bilər.

Boşluq - bilikdə kəskin artımdır. Bu mərhələnin nəticəsi dərrakədir (insight).

Refleksiya – şagirdin öz fəaliyyətində özünü dərk etməsidir. *Refleksiya – artıq başa çatmış prosesin şüurda inikasıdır*. Refleksiya əldə edilmiş məlumatların, biliklərin yenidən təkrar olunmasını təmin edir.

Problemin aktuallığı. Dövlət təhsil standartları təlimdə əsas məsələ kimi şagird şəxsiyyətinin inkişafını qarşıya qoyur. Bu məsələ, öz növbəsində, müəllimlərdən də iş fəaliyyətləri zamanı yeni standartları həyata keçirərkən yeni texnologiyalardan istifadə olunmasını tələb edir.

Problemin elmi yeniliyi. Məqalədə ən yeni və aktual təlim texnologiyalarından olan – Problemlə təlim texnologiyası (PTT), Oyun texnologiyası (OT) və Yaradıcı emalatxana texnologiyası (YET) haqqında əsas tarixi, nəzəri və praktik bilgiler sistemləş-

dirilmiş, onların üstünlükləri misallar vasitəsilə göstərilmişdir.

Problemin praktik əhəmiyyəti. Təlim texnologiyalarının dəyişməsi ilə əlaqədar olaraq, informasiya-kommunikasiya texnologiyalarının (İKT) tətbiqi təhsil müəssisələrində hər bir fənn üzrə təlim çər-

çivəsini genişləndirmək üçün geniş imkanlar yaradır. Bu baxımdan təlim prosesində Problemlə təlim texnologiyası, Oyun texnologiyası və Yaradıcı emalatxana texnologiyasından praktik olaraq istifadə zərurəti yaranır.

Ədəbiyyat:

1. Paşayev, Ə.X. Pedaqogika. Yeni kurs. Pedaqoji universitetlərin və ali pedaqoji məktəblərin tələbələri üçün dərs vəsaiti. / Ə.X. Paşayev F.A. Rüstəmov. - Bakı: Elm və təhsil, -2017, -464 s.
2. Ağayev, Ə. Pedaqogika. / Ə. Ağayev, Y. Talıbov, İ. İsayev [və b.]. -Bakı: Adiloğlu, -2006, -163 s.
3. İsmixanov, Pedaqogikanın əsasları, Pedaqoji institut və universitet tələbələri üçün dərs vəsaiti. / M.A. İsmixanov. -Bakı: ADPU-nun nəşriyyatı, -2013.- 304 s.
4. Ларина В.П., Ходырева Е.А., Окунев А.А. Лекции на занятиях «Современные педагогические технологии».- Киров: 1999 – 2002.
5. Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие для студ. вузов / Е.С. Полат;
6. Педагогические науки, Выпуск №3 (105), Март, 2021.
7. Манвелов С.Г. Конструирование современного урока. – М.: Просвещение, -2002.
8. Петрусинский В.В. Игры – обучения, тренинг, досуг. Новая школа, 1994.
9. Громова О.К. «Критическое мышление – как это по-русски?» Технология творчества. // БШ №12, 2001
10. [10.http://yandex.ru/yandsearch?text=проектная%20технология&clid=1882611&lr=2](http://yandex.ru/yandsearch?text=проектная%20технология&clid=1882611&lr=2)
11. [11. http://murzim.ru/nauka/pedagogika](http://murzim.ru/nauka/pedagogika)
12. [12. https://studfile.net/preview/2549028/](https://studfile.net/preview/2549028/)
13. [13. https://kp-1.edu.yar.ru/metodicheskie_rekomendatsii_sovremennie_pedagogicheskie_tehnologii.html](https://kp-1.edu.yar.ru/metodicheskie_rekomendatsii_sovremennie_pedagogicheskie_tehnologii.html)
14. С.А. Orucova. Məhsuldar təlim ideyalarının həyata keçirilməsində informasiya texnologiyalarının rolu, 1 Millet, 6 Dövlət, ortaq mediya, Uluslararası Sosial və Beşəri bilimler konqresi, 25.11.2021, s.159-163.
15. С.А. Orucova, Müasir pedaqoji texnologiyalar (Keys texnologiyası), Azərbaycan Respublikası Təhsil İnstitutunun Elmi əsərləri, 2022, № 2, s.162-166.

E-mail: ceyran.orucova@yahoo.com

Rəyçilər: *ped.ü.fəls.dok., dos. E.R. Hüseynova,*
ped.ü.fəls.dok., dos. S.A. Orucova

Redaksiyaya daxil olub: 19.01.2023.