

UOT 372.881.111.1

**Tavat Hüseyn qızı Muradlı**  
*Azərbaycan Respublikasının Təhsil İnstitutunun  
Təhsilin nəzəriyyəsi və tarixi şöbəsi böyük elmi işçisi*

## **İNGİLİS DİLİNİN TƏDRİSİNDƏ “OYUNLAŞDIRMA” (GAMIFICATION)**

**Tavat Гусейн гызы Мурадлы**  
*старший научный сотрудник отдела Теории и истории образования Института  
Образования Азербайджанской Республики*

## **“ГЕЙМИФИКАЦИЯ” В ПРЕПОДАВАНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

**Tavat Hüseyn Muradlı**  
*senior researcher of the department of Theory and history of education  
at the Institute of Education of the Republic of Azerbaijan*

## **“GAMIFICATION” IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING**

**Xülasə.** Məqalədə ingilis dilinin tədrisində oyunlaşdırmanın (Gamification) əhəmiyyətindən bəhs olunur. Oyunlaşdırmanın xarakterik xüsusiyyətləri, sinifdə tətbiq olunarkən nəzərə alınmalı addımlar, tətbiq olunan bütün oyun elementləri xarici dilin öyrənilməsi prosesində öyrətməni və öyrənməni təkmilləşdirir. Məqalədə o cümlədən, ingilis dilinin tədrisində müəllimlərin tətbiq edə biləcəyi oyunlaşdırma platformaları yer almışdır.

**Açar sözlər:** *oyunlaşdırma, təhsildə oyunlaşdırma, oyun dizayn elementləri, rəqəmsal dil sahibləri*

**Резюме.** В этой статье обсуждается важность игры в обучении английскому языку. Характеристики геймификации, шаги по интеграции геймификации в класс, элементы игрового дизайна улучшают преподавание и обучение в процессе изучения иностранного языка. В статье также представлены платформы геймификации, которые учителя могут использовать при обучении английскому языку.

**Ключевые слова:** *геймификация, геймификация в образовании, элементы игрового дизайна, цифровые аборигены*

**Summary.** This article deals with the importance of gamification in teaching English. Characteristics of gamification, steps for integrating gamification into the classroom, game design elements improves teaching and learning in the process of learning a foreign language. The article also includes gamification platforms that teachers can use when in teaching English.

**Keywords:** *gamification, gamification in education, game design elements, digital natives*

Bu gün, XXI əsrin tələblərinə uyğun olaraq, xarici və ikinci dilin öyrənilməsi texnologiyaya əsaslanır. Bunun ən başlıca səbəbi bu günün təhsilalanlarının rəqəmsal mühitin yetirmələri olması və onların “rəqəmsal dil sahibləri” kimi formalaşmasıdır. Onlar kompüter, video oyunlar, sosial media və internet kimi rəqəmsal mühitin yetirmələridir. Çakır (2015) vurğulayır ki, dil yeni və dəyişən texnologiyanın təsirinə məruz qaldığından yalnız hazır materiallarla öyrənilməsi heç də hər zaman mənanın və ya dərsin mənimsənilməsini təmin etmir. Bundan əla-

və, texnologiya maraqları, təlim üslubları və strategiyaları şagirdlərin ehtiyacları və gözləntilərini qarşıladığından ənənəvi təhsildən fərqlənir. Şagirdlərin ehtiyaclarına cavab verəcək yeni, innovativ, maraqlı, çeşidli və motivasiyayönümlü təlim yanaşmaları və texnikaları onların öyrənmə prosesində daha fəal olmasına səbəb ola bilər. Bu əsasda yeni yanaşma və texnikadan biri olan Oyunlaşdırma (Gamification), sinif auditoriyasında şagirdlərin XXI əsr tələbatlarını davamlı şəkildə təmin edən, onların rəqəmsal dünyasında xüsusi bacarıqların aşkara çıxmasında,

maraq və motivasiyalarının artmasında həlledici bir vasitədir.

### **Oyunlaşdırma (Gamification) nədir?**

Bir termin kimi ilk dəfə 2008-ci ildən işlədilən oyunlaşdırma sadə şəkildə “qeyri-oyun kontekstlərində oyun dizayn elementlərindən istifadə” kimi başa düşülür. Daha aydın izah etsək deyə bilərik ki, Oyunlaşdırma “oyun” deyil, burada əsas məqsəd əylənmək və ya oyundan həzz almaq yox, oyunun aktiv bir hissəsi kimi iştirak etməkdir. Pappasın (2013) qeyd etdiyi kimi oyuna bənzər strategiyalar iş mühiti üçün təlimi digər texnikalardan daha maraqlı, qanəedici və tətbiq oluna bilən edir.

Oyun strategiyalarının təhsil sahəsinə tətbiqi şagirdlərin öyrənmə motivasiyasına müsbət təsir edir, onları daim öyrənməyə həvəsləndirir. Nişanlar (badges) və ya mükafat kimi oyun elementlərində istifadə etməklə şagirdlər ənənəvi tədris prosesindən daha cəlbəedici, bacarıqlarını sınağa şərait yaradan interaktiv öyrənmə proseslərində iştirak edirlər.

Kapp (2012) isə Oyunlaşdırmanı (Gamification) cəlbəedici, hərəkətə həvəsləndirmək üçün oyun əsaslı mexanika, estetika, oyun düşüncəsi və problemi həll etmək kimi izah edir. Oyunlaşdırma sinif sisteminə mükafat, mərhələ, nailiyyət və bal kimi anlayışları gətirmişdir. Mahiyyət etibarlı ilə nailiyyət qazanan şagirdlər mükafatlanır, məğlub olanlara isə birmənalı şəkildə cəza tətbiq olunmur. Ciddi cəzaların tətbiq olunması və mükafatlandırma sistemi şagirdlərin məğlub olmaq qorxusunu aradan qaldıracaq.

Dilin tədrisində oyunlar 4 istiqamətdə təşkil olunmuşdur.

1) “Oyunlaşdırma” – qeyri-oyun kontekstində oyun əsaslı mexanika, mükafat, lider lövhələri, mərhələlər daxildir.

2) “Oyun əsaslı öyrənmə” – faktiki oyunlar vasitəsilə sinifdə öyrənmə və öyrətməni inkişaf etdirməkdir.

3) “Ciddi oyunlar” – xüsusi təyinatlı oyunlardır və məqsəd əvvəlcədən müəyyən edilmiş bir hədəfə nail olmaqdır.

4) “Simulyasiyalar” – reallığı simulə edir və məqsəd real vaxta bənzər bir mühitdə istifadəçiləri öyrətməkdir.

“Oyunlaşdırma ilə oyun əsaslı öyrənməni” eyniləşdirə bilmərik. Belə ki, Oyunlaşdırma arzu olunan davranışı təşviq etmək və öyrənmə

nəticələrini artırmaq üçün oyun mexanikasının qeyri-oyun kontekstində tətbiqidir. Bunu oyunlaşdırmanın ən ictimai formalarında: xallar, nişanlar və lider lövhələri vasitəsilə aydın görə bilərik. Oyun əsaslı öyrənmə isə müəyyən bir bacarığı öyrətmək və ya xüsusi təlim nəticəsini əldə etmək üçün oyun elementlərindən istifadə edir, əsas məzmununu və məqsədləri götürərək və öyrənməni daha əyləncəli hala gətirir.

### **Oyunlaşdırmanın xarakteristikası**

Oyunlaşdırma təhsildə özünü daha qabarıq göstərə bilən həvəsləndirici və şagirdləri öyrənməyə sövq edən təcrübəyə əsaslanır. Oyun mexanikasına əsaslandığından yalnız rəsmi deyil, həmçinin qeyri-rəsmi şəraitdə motivasiyanı və öyrənməni yaxşılaşdırır. Oyunlaşdırmada xüsusi rola malik olan oyunların fərqli xüsusiyyətləri vardır. Odur ki, oyunlaşdırma oyun elementləri və oyun düşüncəsinin oyun olmayan fəaliyyətlərdə inteqrasiyasını qəbul etmişdir. Bu əsasda, Kiryakova, Angelova & Yordanova (2014, p.1) oyunlaşdırmada mühüm rol oynayan oyunların bəzi fərqli xüsusiyyətlərini təqdim edir.

❖ İstifadəçilər

❖ Problemlər, tapşırıqlar (iştirakçılar müəyyən edilmiş məqsədlərə çatmağa cəhd edir)

❖ Bal (tamamlanmış tapşırığın nəticəsində toplanılan)

❖ Mərhələ (toplanmış xallar əsasında növbəti mərhələyə keçmə)

❖ Nişanlar (tamamlanmış fəaliyyətə görə mükafat əsaslı)

❖ İstifadəçi reytingi (nailiyyət və yüksəlişinə müvafiq olaraq)

❖ Çətinlik dərəcəsinə görə irəliləmə

❖ Səhvlərə qarşı rəy,

❖ Nailiyyətlərin ictimaiyyətlə bölüşülməsi, Oyunlaşdırmanı sinifdə tətbiq edərkən aşağıdakı addımlar nəzərə alınmalıdır.

❖ **Addım 1** – Hədəf auditoriyasının və məzmunun anlaşılması-yəni auditoriyanın yaş qrupu, keçmiş fəaliyyəti, mərhələsi, öyrənmə bacarığı, strategiyaları, qrup ölçüsü və mühit

❖ **Addım 2** – Tapşırığı icra etmək, proqramı bitirmək üçün-təlim məqsədlərinin aydınlaşdırılması; diqqət, tapşırığı tamamlama, artan məşğulluq üçün – davranış məqsədlərinin aydınlaşdırılması;

❖ **Addım 3** – Təcrübə strukturu – 1-ci və 2-ci addımdan asılı olaraq şagirdlərin proses bo-

yunca qarşılaşdıqları çətinlikləri aradan qaldırmaq, onların üslublarını və təlim strategiyalarını nəzərə alaraq daha səmərəli oyun proqramının hazırlanması və təşkili; qiymətləndirmə sisteminin tənzimlənməsi; dərsin mərhələlərinin müəyyən edilməsi;

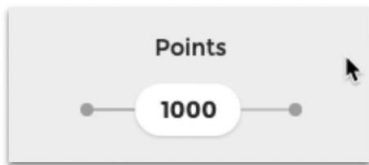
❖ **Addım 4** – Resursların müəyyən edilməsi: oyun və irəliləyiş, mərhələlərin necə işləyəcəyini, tələbələrin hansı tapşırıqlarla məşğul olacağını, hansı mükafatların olduğunu və onları necə əldə edəcəyini izah etmək üçün təlimat kitabçasının yaradılması; komandaların təşkil;

❖ **Addım 5** – Oyunlaşdırma elementlərinin tətbiqi: şagirdləri özlərini qiymətləndirməyə şərait yaradacaq müstəqil elementlər; interaktiv rəqabət, əməkdaşlıq üçün sosial elementlər.

### Oyun elementləri

Oyunlaşdırmada tətbiq olunan bütün oyun elementləri xarici dilin öyrənilməsi prosesində öyrətməni və öyrənməni təkmilləşdirir. Bunlar sistemlik olaraq nümayiş etdirilir. Metasentrik fəaliyyət, mükafatlar, yüksəlmə istənilən oyunun əsas elementləridir. Müəyyən bir məqsədə yönəldilmiş, nəticəyə və ya oyunu tamamlamağa xidmət edən maneələrdən keçərək qalib gəlməyə yönəldiyindən Smith-Robbins (2011) bütün oyunların metasentrik olduğunu sübut etmişdir. Əlavə olaraq qeyd edilir ki, hər bir oyun oyunçuların mükafat alması üçün mexanizmdən istifadə edir. Bu əsasda Figueroa Flores oyun elementlərini aşağıdakı kimi təsnifləndirir.

❖ **Ballar (Points)**-oyunçuların səylərinin əksi kimi istifadə olunan rəqəmlər toplusu



❖ **Nişanlar (Badges)**-oyunçuların oyunda əldə etdikləri nailiyyətlərin vizual təsviri



❖ **Liderlər lövhələri (Leaderboards)**-nümayiş lövhələri



❖ **Tərəqqi göstəricisi (Progress bars)**-oyunçunun cari status göstəriciləri



❖ **Performans qrafikləri**:-oyunçuların oyun zamanı performanslarının müqayisəli göstəriciləri

❖ **Quest**: – oyunçuların oyunda yerinə yetirməli olduğu tapşırıqlar



❖ **Səviyyələr(levels)**- Oyunun bir hissəsi və ya hissəsi.



❖ **Avatars (Avatars)**-oyunçuların özləri tərəfindən yaradılan oyunçuların vizual təsvirlər



❖ Mükafat sistemi: – rəqabəti gücləndirmək üçün oyunçuların oyunçuların motivasiya sistemi.

Xarici dilin tədrisində oyunlaşdırma qiymətləndirmənin yeni anlayışıdır. Belə ki, şagirdlər məktəb ili ərzində qiymət almaq əvəzinə ballar toplayır. Bu anlayış əsasında öyrənmə prosesində mənfi hisslərdən qaçınılır. Oyunlaşdırmanın növləri komanda və qrup oyunlarını tələb etdiyi şagirdlərin komanda ruhunu yüksəldir və şagirdlərə davamlı olaraq keçmiş irəliləyişləri barədə məlumat verir.

İngilis dilin tədrisində müəllimlərin tətbiq edə biləcəyi oyunlaşdırma platformaları aşağıdakılardır.

**Genki English** – ingilis dilini öyrətmək və öyrənmək üçün vizual qrafiklər, sadə nəğmələr, lüğət oyunları, təklif edərək sinif otaqlarını canlandırır.

**Edmodo** – Facebook kimi interfeysə malik olan edmodo bütün təhsil səviyyəsi üçün nəzərdə tutulmuş virtual təlim sinfidir. Belə ki, bu platformada müəllimlər quizzlər hazırlayaraq, müzakirə lövhələri açır, sorğu göndərə bilirlər ki, həmçinin şagirdlər rahatlıqla fikirlərini bəyan edə bilər, tapşırıqlar yerləşdirilə bilər, o cümlədən şagirdlərin yüksəlişləri izləyə bilər. Edmodo qrup halında və əməkdaşlıq edərək öyrənməni inkişaf etdirir. Eyni zamanda, bu platformada valideynlərin də özünün hesabı olur və müəllimlərdən məlumat ala bilirlər.

**Duolingo** – Duolingo dünyanın ən məşhur dil öyrənmə platformasıdır. 300 milyon istifadəçiyə sahib dünyada ən çox istifadə olunan təhsil proqramıdır. Dil öyrənilməsi üçün lazım olan danışmaq, tənzimləmə, sintaksis və söz ehtiyatı əhatə edir. Dil öyrənən şagirdlər ingilis, ispan, portuqal, italyan, alman və fransız dilləri daxil olmaqla altı dildən birini seçmə şanslarına malikdirlər. Müəllimlər bu platformanı gündəlik məktəb işi funksiyası yerinə yetirməkdə istifadə edə bilirlər.

**Class Dojo** – müəllimlər, şagirdlər və valideynlər üçün sinif cəmiyyətidir. Bu platforma müəllimlərə tələbələrin davranışını idarə etməyə şərait yaradır. Həmçinin, avatarlar, ballar və lider lövhələrini birləşdirən strategiyalar vasitəsilə xarici dil öyrənənləri həvəsləndirmək üçün çevik və stressiz mühit yaradır.

**Poptropica** – uşaqlar üçün oyunlardan, nağıllardan ibarət maraqlı, oyun əsaslı virtual platformadır. Bu platformada uşaqlar özlərinin şəxsi poptropica xarakterini yaradır və bu yaratdığı xarakterlə poptropiciyanı digər adalarına virtual səyahətə çıxaraq həm faktiki tarixlə bağlı məlumat əldə edir, həm də əylənirlər. Burada uşaqlardan rast gəldikləri sirləri kəşf edib və onları həll etmələri tələb olunur. Bu da onlarda problemi həll etmək bacarığını inkişaf etdirəcək. Bu yeni sfera uşaqlara dijital kitabları oxumağa, filmlərə baxmağa, komiksləri yığaraq mərhələləri tamamlamağa kömək edəcək.

**Youtopia** – xüsusən VIII siniflər üçün nəzərdə tutulmuş sinif idarəçiliyi platformasıdır. Şagirdlərin fəaliyyətləri Youtopia tərəfindən izlənilir. Bu platforma vasitəsilə şagirdlərin fəaliyyəti valideyn, məktəb rəhbərləri və sinif yoldaşları ilə paylaşılır. Bu platformada müəllimlər tədris proqramını bildirlər, məqsədlərini təyin edirlər və şagirdlərin inkişafını izləyə bilirlər. Uşaqlar yüksəlişlərinə uyğun olaraq nişanlar əldə edirlər. Eyni zamanda, youtopia şagirdlər arasında əlaqəni gücləndirir, onları motivasiyaya sövq edir. Youtopia nəinki təkcə sinif daxilində deyil, həmçinin sinifdən xaric də istifadə oluna bilər.

**Brainscape** – şagirdlərin fəaliyyətlərini qiymətləndirməyə yönəlmiş, istifadə üçün özəlləşdirilə bilən flashcarda (kartlar) sahib web əsaslı və mobil tətbiq platformasıdır. Şagirdlərə xarici dildə söz ehtiyatını daha həvəsləndirici şəkildə öyrənməyə və praktika aparmağa kömək edir. Bundan əlavə, birbaşa rəy bildirmə və qüvvələndirici tapşırıqlar və hədəf dildə xüsusi ifadələrin olması bu platformanın müsbət tərəfləridir.

Bütün bunları nəzərə alaraq deyə bilərik ki, ingilis dilinin tədrisində oyunlaşdırmadan istifadə şagirdlərin öyrənmə təcrübələrinə müsbət töhfələr verə bilər. Şenelin (2016) fikrincə, “Bu səmərəli və qeyri formal öyrənmə mühiti yaradaraq şagirdlərin öyrəndiklərini real-həyat şəraitinə uyğun onlayn olaraq tətbiq etməsinə yol açır”. Bu da şagirdlər arasında əlaqəni möhkəmləndirir, onların ingilis dili fəaliyyətlərinə qoşulmasına və bu fəaliyyətlərdən həzz almasına gətirib çıxardır. Bununla yanaşı, zəif və güclü tələbələr arasında fərqi minimuma endirir. Şagirdləri motivasiya edərək onların xarici dil öyrənməyə olan qorxularını, mənfi düşüncələrini müsbət

tə doğru dəyişməyə kömək edir. Eyni zamanda, uşaqlarda erkən dil öyrənmə bacarıqlarını təkmilləşdirir. O cümlədən, şagirdlərin dərslərdə və tapşırıqların yerinə yetirilməsində daha fəal iştirak etmələrinə onların oxu, yazı və dinləmə bacarıqlarını gücləndirərək qarşılıqlı əlaqəni stimullaşdırır.

Lakin, oyunlaşdırılmış siniflər (gamified classes) yaxşı təşkil edilərsə, bu siniflər mənalı öyrənmə mühitini təmin edə bilər. Odur ki, bir müəllim kimi milli kurikulumu nəzərə alaraq, uyğun oyun alətlərini inteqrasiya etmək üçün məqsəd və vəzifələrimizi əvvəlcədən müəyyən etməliyik. Şagirdlər "rəqəmsal mühacirlər" ("digital immigrants" – yetkinlik dövründə kompüterdən istifadə etməyi öyrənənlər) olduğundan təhsildə istifadə olunan oyunlaşdırma alətləri onlar üçün çox vacibdir.

Digər tərəfdən, oyunlaşdırılmış sinifdə şagirdlərin daxili motivasiyasının olması vacibdir.

Məsələn, oyun simvolları şagirdlərə növbəti səviyyəyə çatmağa kömək edir. Bu, tələbələrə öz fəaliyyətlərinə, yəni muxtariyyətlərinə nəzarət etməyə imkan verir.

**Problemin aktuallığı.** Xarici dilin tədrisində oyunlaşdırma platformalarından istifadə şagirdlərin motivasiyasını və fəallığını artıraraq zəif və güclü tələbələr arasında fərqi minimuma endirir.

**Problemin elmi yeniliyi.** Oyunlaşdırma tətbiq olunan siniflərdə şagirdlərin daxili motivasiyası olmalıdır. Oyun nişanları öyrənənlərə növbəti mərhələyə çatmağa kömək edir. Buda, öyrənənlərə öz öyrənmə fəaliyyətlərinə yəni muxtariyyətlərinə nəzarət etməyə imkanı verir.

**Problemin praktik əhəmiyyəti.** Xarici dil dilinin tədrisində Duolingo, Youtopia, Brainscape kimi oyunlaşdırma platformalarından istifadə etməklə müəllimlər şagirdlərin ingilis dilinə olan münasibətlərini müsbətə doğru dəyişə bilər, onları oxu, yazı, danışmaq bacarıqlarının inkişafına və söz ehtiyatlarının zənginləşməsinə səbəb ola bilərlər.

#### Ədəbiyyat:

1. Çakır, İ. (2015). Instructional materials commonly employed by foreign language teachers at elementary schools. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 8(1), 537-550
2. Domínguez, A & Saenz-de-Navarrete, J. & de-Marcos, L. & Fernández-Sanz, L. & Pagés, C. & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380-392.
3. Dichev, C. & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9), 1-36.
4. *Education Review*, (27), 32–54. <https://doi.org/10.1344/der.2015.27.32-54>
5. Jorge F. Figueroa-Flores. (2015): Using Gamification to Enhance Second Language Learning. Available from [https://www.researchgate.net/publication/278328067\\_Using\\_Gamification\\_to\\_Enhance\\_Second\\_Language\\_Learning](https://www.researchgate.net/publication/278328067_Using_Gamification_to_Enhance_Second_Language_Learning) [accessed Nov 16 2021].
6. Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction* (p. 93). San Francisco: Wiley.
7. Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2014). Gamification in education. *Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference*
8. Reinhardt, J. (2019). *Gameful second and foreign language teaching and learning theory, research, and practice*, Palgrave Macmillan.
9. Sailer, M. & Hense, J.U. & Mayr, S.K. & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: an experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 1-25.
10. Smith-Robbins, S. (2011). "This Game Sucks": How to Improve the Gamification of Education. *Educause Review*, 46 (1), 58-59. Retrieved on 2/2/2015/ from <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERM1117.pdf>
11. Şenel, M. (2016). Gamification in ELT. In İsmail Yaman, Emrah Ekmekçi, Müfit Şenel (Ed), *Current Trends in ELT* (pp. 368-376) Ankara: NÜANS Publishing Spacey, John. (03,02,2020) Retrieved from <https://simplicable.com/new/gamification>

**E-mail:** tavat.muradli2016@gmail.com

**Rəyçilər:** ped.ü.elm.dok. prof. İ.H. Cəbrayilov  
ped.ü.fəls.dok., dos. N.Ş. Muradova

**Redaksiyaya daxil olub:** 17.11.2021