

UOT 372.3/4

Fidan Ələvsət qızı Nəsirova

*Bakı şəhəri, Nərimanov rayonu, Evrika özəl
tam orta ümumtəhsil məktəbinin Azərbaycan dili müəllimi
<https://orcid.org/0009-0001-1091-0687>
[https://doi.org/10.69682/azrt.2024.91\(2\).74-78](https://doi.org/10.69682/azrt.2024.91(2).74-78)*

İBTİDAİ SİNİFLƏRDƏ OYUNA ƏSASLANAN TƏLİMİN ƏHƏMİYYƏTİ VƏ FORMALARI

Фидан Аловсат гызы Насирова

*учитель азербайджанского языка полной
средней общеобразовательной частной школы Эврика Наримановского района гор. Баку*

ЗНАЧЕНИЕ И ФОРМЫ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ

Fidan Alovsat Nasirova

*Azerbaijani language teacher of a private secondary school Eureka of Narimanov district
of Baku city*

PLAY-BASED LEARNING IN PRIMARY CLASSES SIGNIFICANCE AND FORMS

Xülasə. İnkişaf etmiş dünyada, sürətli həyat, texnologiya təhsildə də yeniliyi vacib edir. Bəzən öyrənmə prosesi şagirdlər üçün yorucu və maraqsız görünür. Bu problem ibtidai siniflərdə xüsusilə mövcuddur. Müasir təhsil kurikulumu ilə bağlı müzakirələrə şagirdlərin fəaliyyətləri, şagirdin tənqidi, yaradıcı düşüncəsinin inkişafı, inamlı olması, gələcək iş sahələrində uğur qazanması və necə öyrəndiyinə əmin olmaq üçün həll yolları daxil edilməlidir. Rəqəmsal tədris proqramına keçidi araşdıran bir çox məktəblər qeyd olunan məsələləri əsas götürərək müxtəlif həll yolları müəyyənləşdirirlər. Öyrənmə prosesini oyunlarla dəstəkləmək belə həll yollarındandır. Artıq müasir təlimdə oyunlarla öyrənmə çox önəmlidir.

Açar sözlər: *ibtidai sinif, şagird, oyun əsaslı təlim, müasir təlim, motivasiya, təlim prosesi, intellektual səviyyə*

Резюме: В развитом мире интенсивная жизнь и технологии делают инновации важными в образовании. Порой процесс обучения кажется учащимся утомительным и неинтересным, особенно эта проблема присутствует в начальных классах. Обсуждения касательно курикулума должны включать решения, обеспечивающие участие учащихся в школьной деятельности, развитие критического и творческого мышления, формирование уверенности, достижение успехов в будущей профессии и обучение тому, чему они учатся. Многие школы, рассматривающие возможность перехода на цифровую учебную программу, определяют различные решения, основанные на упомянутых проблемах, одним из которых является поддержка учебного процесса с помощью игр. Обучение через игры очень важно в современном образовании.

Ключевые слова: *начальные классы, ученик, обучение на основе игр, интерактивное обучение, мотивация, учебный процесс, интеллектуальный уровень*

Summary. In the developed world, fast life, technology makes innovation important in education. Sometimes the learning process seems tiring and uninteresting for students. This problem is especially present in primary classes. Discussions about the modern education curriculum should include solutions to ensure that students engage in student activities, develop critical and creative thinking, develop confidence, succeed in future careers, and learn how they learn. Many schools investigating the transition to a digital curriculum are determining various solutions based on the mentioned issues. Supporting the learning process with games is one of such solutions. Learning through games is very important in modern education.

Key words: *elementary school, student, game-based learning, interactive learning, motivation, learning process, intellectual level*

Oyun əsaslı öyrənmə tarixən, əsrlər boyunca öyrənmə vasitəsi kimi istifadə edilmişdir. Hələ orta əsrlərdə strateji təfəkkürü öyrənmək üçün şahmat oyunundan istifadə olunurdu və Prussiyalı zabidlərin strategiyasını öyrətmək üçün 1812-ci ildə “Kreigsspiel” oyunu ixtira olunmuşdu. Hərbi strategiya xaricində artıq 1800-ci illərin ortalarında Fredrix Fröbel ən məşhur “Uşaq Bağçası” (Kindergarden) konseptində oyun vasitəsi ilə önəmli fikirləri var idi.

Oyun əsaslı öyrənmənin əsas konsepsiyası təkrarlama, çətinlikləri dəf etmə, uğursuzluq və məqsədinə çatmaq üçün vacib olan tədrisdir. Müasir dövrdə İKT imkanlarından istifadə edərək video oyunlarının nümayişi də oyun vasitəsi ilə öyrənmənin ən vacib yollarından biridir. Oyun zamanı proses öyrənilən mövzuya əsaslanır və şagird ən çətin səviyyələri keçə bilənə qədər ustalığ qazanır. Bu konsepsiya tədris prosesində də çox effektivdir. Öyrənmə prosesi fəaliyyətə uyğunlaşdırılır. Nəticədə passiv öyrənmə öz yerini aktiv öyrənməyə verir.

Oyun əsaslı öyrənmənin əhəmiyyəti çoxdur. İbtidai siniflərdə oyunlarla öyrənmə maraqlı və əyləncəli olur. Bu öyrənmə prosesini yadqaçılan və motivasiyalı edir. Oyunlar qazanılacaq təcrübəni təhlil edə bilir və təcrübə əldə etməyə kömək edir. Oyunlar səhv etmə imkanını təmin edir və səhv etməklə şagirdlərə problemi hansı şəkildə başqa yollarla öyrənməyə istiqamətləndirir. Bir çox oyunlar I-IV siniflər üçün strategiya və problemin həll bacarığının inkişafına nail olmaq üçün təşkil edilir. Oyunlar şagirdlərə problemlərə fərqli perspektivlərdə yanaşmağı öyrədir və strategiya tərtib etməyə kömək edir. Oyunlar şagirdlərin birgə işləmələrini və bir-biri ilə ünsiyyət qurmağını təşviq edir. Qrup oyunları və onlayn oyunlar şagirdlərin bir araya gəlməsinə səbəb ola bilər. Oyunlar şagirdlərin özünü inkişaf etdirmələrinə, öz bacarıqlarını və məlumatlarını artırmağa kömək edir. Oyunlar səviyyə, təsdiqləmə və mükafatlandırma sistemi təklif edir. Bu isə şagirdləri daha çox işləməyə və öz bacarıqlarını inkişaf etdirməyə sürətləndirir. Bir çox oyun ibtidai sinif şagirdlərində sosial bacarıqların inkişafına yardım edir. Oyunlar onlara bir-biri ilə yardımlaşmağı, birlikdə çalışmağı və komanda üzvləri ilə birgə hərəkət etməyi öyrədir. Oyunlar ibtidai sinifdə tədris olunan ayrı-ayrı mövzularda böhranlı mə-

qamlarda praktik tədqiqat aparmaq üçün şagirdlərə çox kömək edir. Bu şəkildə öyrənilən biliklərin onlara gələcəkdə öz təcrübələrinin tətbiq edilməsini daha da asanlaşdırır.

Oyun əsaslı öyrənmənin motivasiyalı, keyfiyyətli olması üçün təbii ki, öyrədənlərin də peşəkar olması vacib şərtlərdən biridir. Dərs zamanı oyun əsaslı öyrənmə təlimi ilə bağlı modern təhsil prinsiplərini ilk dəfə tətbiq edən şəxs John Amos Comenius (Jan Amos komenski) adlı bir Cəcovalı tərbiyəçi filosof idi. O, XVII əsrin əvvəllərində öyrənmə prosesini oyun və maraqlı təcrübələr əsasında aparmışdır. Comenius 1658-ci ildə yazdığı “Orbis Pictus” adlı kitabında bu fikirləri ətraflı şəkildə təqdim edərək öyrənmənin təşkilində bəzi üsullar tövsiyə etmişdir. Kitabın “Oyunla əlaqəli hissəsi” ən çox müstəqil oyun və təlim metodologiyalarına həsr edilib. Orbis Pictus təhsilin maraqlı və oyun əsaslı olması fikrini təşkil edən bu kitabda şagirdləri öyrənməni əyləncəli və təsirli etmək üçün oyunların necə tətbiq olunması üçün praktik təlimatlar vermişdir.

İbtidai siniflərdə dərs deyən müəllimlərin təlim prosesində tətbiq edəcəyi əsas oyun məqamları: rəngli şəkillər və diaqramlardan istifadə: öyrənilən mövzuların tətbiqi tərəfinin gücləndirilməsi üçün şəkil və diaqramalar çox önəmlidir, əyləncəli hekayə və nağıllar: öyrənməni hekayə və müxtəlif növlü nağıllarla əlaqələndirmək, hər bir mövzuda praktik təcrübə: nəzəriyyəni praktik təcrübələrlə birləşdirmək və təlimi maraqlı və əyləncəli hala gətirmək, müstəqil öyrənmə oyunları: Şagirdlərin müstəqil öyrənmələrinə imkan vermək və öz fikirlərini inkişaf etdirmələrinə nail olmaq üçün onlayn oyunlardan istifadə.

Oyunlarla öyrənmə ibtidai sinif şagirdlərində uğursuzluq üçün təhlükəsiz bir mühit təmin edir. Əzbərləməyə əsaslanan təhsil əvəzinə onlar sınaqlar və səhvlər ilə öyrənirlər. İbtidai siniflərdə aşağıdakı oyun formalarını, vasitə və texnologiyalarını tətbiq etmək olar:

“Minecraft Education Edition”- Belə oyunlardan biri elm, texnologiya, mühəndislik və riyazi biliklərə əsaslanan “Microsoft” şirkətinin əməkdaşlığı ilə şagirdlərin pulsuz faydalanacağı “Minecraft Education Edition”, qısacası “Minecraft” oyunudur. Bu oyunu oynayarkən şagirdlərdə kodlaşdırma bacarıqları, alqoritmik

düşüncə və proqramlaşdırma bacarıqları formalaşır. Şagirdlər bu platforma vasitəsi ilə müxtəlif fənlər üzrə öz oyunlarını yarada bilir, sinif yoldaşları ilə əməkdaşlıq edə bilirlər. Bu proqramı pulsuz olaraq əldə etmək üçün müəllim və şagirdlər www.video.edu.az portalında “Minecraft” keçidindən istifadə edərək qeydiyyatdan keçə bilirlər. “Minecraft” oyununu özəlliyi odur ki, o həm tək, həm də qrup halında oynanıla bilən bir oyundur. Bu oyun həm də uşaqların yaradıcılığını, problem həll etmə bacarığını və təşəbbüs qazanmaq üçün yaxşı bir əsas təşkil edir. Oyun onlara blok və resurslar idarə etməyi, inşa etməyi, əməliyyat etməyi öyrədir. Həm də təhlükəsizlik və planlaşdırma qabiliyyətini inkişaf etdirməyə kömək edir. Bu oyunun əsasən III-IV sinif şagirdləri ilə aparılması məqsədəuyğundur. Ona görə ki, uşaqlar oyun zamanı səyahət etməyi, qrupla əməkdaşlıq etməyi öyrənirlər.

Öyrənməni əyləncəyə çevir – Kahoot. Kahoot sinifdə bilik yarışını təşkil etmək üçün istifadə edilə biləcəyiniz maraqlı saytlardan biridir. Xüsusi ilə formativ qiymətləndirmə zamanı istifadə oluna biləcək bu sayt uşaqlarda dərse qarşı böyük maraq yaradır. Müəllim əvvəlcə kahoot saytında oyunu hazırlayır və oyunu proyektor və ya elektron lövhə vasitəsi ilə nümayiş etdirir. Şagirdlər telefon və ya kompüter ilə lövhədəki kodu yazıb, oyuna qoşulur və bir – birlərinə qarşı yarışirlər. Suallar lövhədə, cavablar isə uşaqların qurğularında görünür. Ən tez və ən çox düzgün cavab verən şagird (komanda) daha çox xal toplayır və qalib olur.

Rəqəmsal vətəndaşlıq – Rəqəmsal vətəndaşlıq texnologiyasının və internetin düzgün, məqsədyönlü və təhlükəsiz şəkildə istifadə etmək üçün tələb olunan anlayışların və bacarıqların məcmusudur. Başqa sözlə rəqəmsal vətəndaşlıq texnologiyadan düzgün istifadəni müəyyən edən normalar və standartlardır. Günümüzdə bir çox məktəblər öz “Rəqəmsal vətəndaşlıq” strategiyasını hazırlayır və şagirdləri erkən yaşlarda tələb olunan bilik və bacarıqlarla təmin etməyə çalışır.

“Qarışıq” öyrənmə və elektron öyrənmə – Texnologiyanın inkişafı və təhsildə tətbiq edilməsi ilə ortaya çıxmış bu anlayışlar müxtəlif formada izah olunur. Elektron öyrənmə tədris proqramının rəqəmsal resurslardan istifadə etməklə çatdırılmasıdır. Bu zaman öyrənən istəni-

lən yerdən rəqəmsal qurğu –kompüter, planşet vasitəsi və internet əlaqəsi ilə bütün təhsil resurslarına çıxış əldə edir və təhsil alır. Qarışıq öyrənmə zamanı isə ənənəvi formada baş verir.

Proqramlaşdırma və robototexnika – Robototexnika və proqramlaşdırma hər gün daha çox populyarlıq qazanan təhsil trendlərindən biridir. Şagirdlərin problem həlləmə, yaradıcı və tənqidi təfəkkürlərini, komanda şəklində işləmək bacarıqlarını inkişaf etdirmək üçün tədris olunan bu dərslərdə müxtəlif oyun tipli, uşaqlar üçün maraqlı resurslardan, uşaqların yaş səviyyəsinə uyğun robot qurğulardan istifadə edilir.

Öz qurğunu gətir! – Texnologiyanın çox sürətlə dəyişdiyi və “köhnəldiyi” üçün təhsil müəssisələri böyük məbləğdə vəsaitlər xərcləmək məcburiyyətində qalırlar. Şagirdlərin öz qurğularından məktəbdə öyrənmə üçün istifadəsinə icazə verməklə bəzi müəssisələr bu xərclərdən azad olurlar. Eyni zamanda şagirdlər istər evdən istərsə də məktəbdən kompüterdə işlərinə davam etmək imkanı əldə edirlər.

Kibrit çöpləri ilə riyaziyyat – kibrit çöpləri ilə təqdim olunmuş riyazi – məntiq məsələlərini həll edilməsi ibtidai siniflərdə ən çox tətbiq olunan oyun formasıdır. Bu təqdimatda müəllif tərəfindən hazırlanmış 40 müxtəlif nümunəni şagirdlər nəzərdən keçirir və özləri sərbəst olaraq istifadə edə bilirlər. Tapşırıqları yerinə yetirmək üçün şagirdlərdən bəzən kibrit çöpünü götürmək, bəzən döndərmək, bəzən isə yerini dəyişmək tələb olunur. File-Download – PPT əmri ilə kibrit çöpləri ilə bütöv təqdimatı kompüterə yükləyərək daim istifadə etmək olar.

Edu-Gaming platformaları – məktəb şagirdləri üçün təhsil oyunları təklif edən platformadır. Mütəxəssislərə interaktiv təlimatlar hazırlamaq üçün imkan yaradır.

Artırılmış realıq – AR texnologiyası şagirdlərə 3D təlimat və göstəricilər təqdim edərək əlaqəni artırmağa kömək edir.

Virtuallıq – VR təcrübəsi 3D mühitində öyrənmə və tətbiq etmə imkanları yaradır. Məsələn, tarixi hadisələri yaşamaq və ya simulyasiya oyunları.

Oyun bazlı təlimat – Oyunları təhsil prosesinə əlavə etmək, tələbələr və şagirdlərin maraqlı və interaktiv şəkildə öyrənməsini təmin etmək.

Mobil tətbiqlər – təhsilə xüsusi tətbiqlər təklif edən mobil platformalar. Tələbələrin öyrənməsini hər yerdə və hər zaman davam etdirmələrinə kömək edir.

Simulyasiya alətləri – təhsil mühitində simulyasiya alətləri istifadə edərək şagirdlər müxtəlif mövzularda praktiki bacarıqlarını inkişaf etdirə bilirlər.

Bu vasitələr təhsil mühitində oyunlaşdırma prinsiplərini tətbiq etmək üçün səmərəli və maraqlı bir yol təşkil edir.

Qeyd olunan oyuntexnika formalarının tətbiqi üçün ilk növbədə peşəkar öyrədənlər və mühit şəraiti olmalıdır. Əks halda bu oyunların effekti olmaya bilər. Təhsil sistemində dəyişiklik həmişə ləng gedir. Bir tərəfdən, dəyişikliyin yavaş olması yaxşıdır, çünki bu, tam sınaqdan keçməmişdən təhsildə yarana biləcək fəsadların qarşısını almağa kömək edir. Əks tərəfində sürətlə dəyişən texnologiya dünyaya cavab vermək üçün ləng bir sistem meydana gətirir. Bu nisbəti artırmağın əsas yolu kurikulumla sistemli yanaşmanı dəyişməkdir. Hətta rəqəmsal alətlər tətbiq edən ən inkişaf etmiş məktəblərin belə keçməli olduğu uzun bir yol var.

Oyun əsaslı təlim əvvəldən uygulanmaq üçün qurulmuşdur. Bütün dərs ili ərzində oyun daha effektiv bir öyrənmə vasitəsi olaraq sınaq və tənzimlənir. Yeni məlumatlar ortaya çıxdıqda və ya təhsil yanaşmaları dəyişildikdə, oyun onlara uyğun olaraq dəyişdirilə bilər. Oyunlara hətta müəllimlərin şagirdlərə nəzarət etməsinə imkan verən monitorinq təhlili vasitələri də daxildir. Beləliklə oyun gələcək yeniləmələrə uyğun dəyişdirilə bilər.

Fərqli yanaşmaların və məqsədyönlü təlimlərin birləşməsi eyni zamanda bütün təlim üsullarına uyğundur. Şagird təhsil aldığı sinifdən asılı olmayaraq, müxtəlif oyuna müraciət edə bilər. Oyunlar hətta geniş mövzunu tək oyunda da birləşdirə bilər.

Öyrənmə oyunları mühitində şagirdlər uğursuz olsalar da, onda yenidən cəhd edib səhvlərindən öyrənə bilirlər. Əzbərləməyə əsaslanan təhsil əvəzinə şagirdlər sınaqlar və səhvlər ilə öyrənirlər. Oyunlar onlara yenilikləri sınaq şansı verir.

Öyrənmə yolu ilə təlim prosesi zamanı “Yüz dəfə eşitməkdənsə bir dəfə görmək yaxşıdır” ifadəsi gerçəkliyə çevrilir. Oyun prosesi

mövzunun və izah edilən anlayışların şagirdlər tərəfindən vizuallaşdırılması, daha yaxşı dərk edilib və uzun müddət yaddaşlarda qalmasına kömək edir.

Təlim prosesində oyunların tətbiqi üçün lazımi onlayn resursların olması da vacib şərtlərdən biridir. Müasir təlim tələb edir ki, tədris prosesi sinifdə yekunlaşsın. Müəllim şagirdlərin istənilən yerdən və istənilən zaman öyrənə bilmələrini təmin etməlidir. Ona görə ki, şagirdlərin texnologiyaya, internetə daha böyük marağı var. Onlayn resursdan istifadə zamanı şagird evdən və yaxud məktəbdən bu resurslara daxil olub müəyyən tapşırıqları həll edir, dərsləri izləyir. Onlayn resursların digər bir üstünlüyü isə oyunlaşdırma üsullarına üstünlük vermələri və güclü motivasiya vasitələri olmalarıdır.

Onlayn resurslardan istifadə həmçinin şagirdin uğurlarının və nəticələrinin izlənməsi üçün, onun güclü və zəif tərəflərini aşkarlamaq üçün gözəl vasitədir. Müəllim şagirdin nəticələrini izləyərək, güclü və zəif məqamları öyrənərək şagirdə fərdi yanaşma imkanı qazana bilər. Onlayn resurslardan istifadə etmək şagirdin bu prosesdə tək qalmaması kimi başa düşülməməlidir. Şagird daima müəllim və valideyn nəzarətində olmalı, dəstəklənməlidir. Müəllim ilk növbədə oyun bacarıqlarına uyğun resurslardan istifadə edilməlidir. Valideyn isə şagirdə evdə bu resurslardan istifadəyə köməklik göstərməli, şagirdə evdə nəzarət etməlidir. Bu prosesdə valideyn və müəllim əməkdaşlığı mühüm rol oynayır.

Ölkəmizdə bu resurslardan istifadə zamanı yaranan problemlərdən biri dil problemidir. Çünki belə resurslar əksər hallarda rus, ingilis və ya digər dillərdə olur. Lakin digər tərəfdən şagirdin başqa dildə bu resurslardan istifadə etməsi onun xarici dil biliklərinin inkişafına da öz köməyini göstərəcək. Müəllim və şagirdlər fəaliyyətin səmərəli olması üçün aşağıdakı linklərdən istifadə edə bilirlər.

Problemin aktuallığı. Oyunlardan istifadənin üstünlükləri: şagirdlərin dərslə motivasiyasını artırır, müxtəlif qurğular (kompüter, telefon, planşet) vasitəsi ilə qoşulmaq və oynamaq bacarıqlarını inkişaf etdirir, sadə dizaynı qurub, rahat və asan öyrənə bilirlər. Müxtəlif növ suallardan istifadə etmək mümkün olur, sualları cavablandırmaq üçün şəkillərdən, videolardan istifadə etmək mümkündür, oyun bitdikdən sonra proqram müəllimə detallı şəkildə nəticələri təqdim edir.

Problemin elmi yeniliyi. İbtidai siniflərdə informatika fənninin tədrisi şagirdlərin digər fənlərdə oyun vasitəsi ilə öyrənmə prosesini daha da asanlaşdırır. Kompüter üzərindən oyunlar zamanı tezlik, effektivlik, rahatlıq, proqram, komandalar və əməliyyatın daxili şərtləri üçün klaviaturadan istifadə bacarığı çox əhəmiyyətlidir. Şagirdlərə klaviaturadan istifadəni öyrətmək üçün müxtəlif oyunlardan istifadə olunur. Belə oyunlardan istifadə uşaqlarda erkən

yaşlardan sürətli və düzgün yazmaq bacarığının formalaşmasında əhəmiyyətlidir.

Problemin praktik əhəmiyyəti. İbtidai sinif şagirdlərinin asudə vaxtlarını səmərəli təşkil etmək, əylənərək öyrənmələri üçün istifadə edə biləcəkləri bir sıra saytlarda riyaziyyat, təbiət elmləri və ingilis dilinə aid maraqlı oyunlar və videolar yerləşdirilmişdir. İbtidai sinif müəllimləri bu saytları şagirdlərə və onların valideynlərinə yönləndirməklə oyunlarla təlim prosesini daha da səmərəli edə bilirlər.

Ədəbiyyat:

1. Ə. Ağayev. Təlim prosesi: ənənə və müasirlik. – Bakı, 2006
2. Veyisova, Z. Fəal (interaktiv) təlim. / Z. Veyisova. –Bakı: UNİSEF, –2007
3. Kərimov, Y. Təlim metodları. / Y. Kərimov. –Bakı, 2009
4. Nəzərov, A. “Müasir təlim texnologiyaları”. / A. Nəzərov. –Bakı: ADPU-nun nəşriyyatı, 2012.
5. Cavadov, İ., Kazımova, Ş. “Öyrənmə fəaliyyəti üçün münbit şəraitin yaradılması”. –Bakı, 2020.

E-mail: nəsirova-1983@list.ru
Redaksiyaya daxil olub: 22.04.2024