

OYUNLA ÖYRƏNMƏ

Geymifikasiyanın təhsil mühitində tətbiqi

Murad Əliyev Pekin Pedaqoji Universiteti-nin “Təhsil texnologiyaları” ixtisası üzrə doktorantı həmin universitetdə fəaliyyət göstərən Rəqəmsal Təhsil Resursları Mərkəzində tədqiqatçıdır. Həmçinin Xəzər Universitetinin müəllimidir. Onun araşdırmaları süni intellektin dərs planlaşdırmasına inteqrasiyası, müəllimlərin düşünmə yönümlü dərs dizaynı üzrə kompetensiyalarının inkişafı və süni intellekt alətlərinin Azərbaycan təhsilinə lokal adaptasiyası istiqamətindədir. Müəllimlər üçün faydalılığını nəzərə alaraq Murad Əliyevin oyunla öyrənmə mövzusunda yazısını təqdim edirik.

Gələcəyin müəllimləri oyunlaşdırma alətləri ilə üzləşəndə nə baş verir?

Xəzər Universitetində dərs təcrübəmdən müşahidələr



Ali təhsildə oyunlaşdırma (gamification) getdikcə daha geniş istifadə olunur. Lakin bu yanaşma çox vaxt yalnız motivasiya aləti kimi başa düşülür və onun müəllim hazırlığında yaratdığı dərin pedaqoji imkanlar yetərincə dəyərləndirilmir. Xəzər Universitetində həyata keçirilən dərs əsaslı təcrübə göstərir ki, oyunlaşdırma gələcək müəllimlərin dərs dizaynı, qərarvermə və refleksiya bacarıqlarını inkişaf etdirmək üçün güclü pedaqoji strategiya ola bilər.

Xəzər Universitetində keçdiyim “Təhsildə İKT” dərslərində tələbələrən “Quizizz”, “Blooket”, “Quizlet” və “GimKit” kimi oyunlaşdırma (gamification) alətlərindən istifadə edərək düşünmə yönümlü dərs fəaliyyətləri hazırlamalarını tələb edirdim. Məqsədim bu alətləri sadəcə əyləncə vasitəsi kimi yox, təlimi planlaşdırmaq və qiymətləndirmək üçün pedaqoji alət kimi istifadə etmələrini öyrətmək idi.

Dərslərdə oyunlaşdırmanı sadəcə nəzəri mövzu kimi izah etmirdim; mən onu real dərs ssenarisində üzərində quraraq tələbələrə yaşadırdım. Bu ssenarinin əsasında əvvəlcədən süni intellekt vasitəsilə yaradılmış bir hekayə dururdu. Dərstdən əvvəl süni intellektə xüsusi prompt verərək belə bir mətn hazırlatmışdım: insanlar kimi heyvanlar da məktəbə gedir, onların da sinifləri, müəllimləri və təhsil müəssisələri var. Məqsədim tələbələr üçün qeyri-adi, amma dərs mühitinə uyğun bir oyunlaşdırma konteksti yaratmaq idi.

Süni intellektin hazırladığı mətn maraqlı olsa da, dil baxımından bir qədər çətin idi. Mən bu mətni bilərəkdən dərstdə ilk versiya kimi təqdim etdim. Məqsədim tələbələrə real tədris şəraitində oyunlaşdırmağa qarşılaşa biləcəkləri əsas problemlərdən birini – yeni narrativin səviyyəyə uyğun olmamasının dərstdə iştirak və motivasiyanı necə zəiflədə biləcəyini göstərmək idi. Tələbələr mətni oxuyanda müəyyən çətinliklər yaşadırlar və bu, hekayənin oyunlaşdırmağa nə qədər kritik rol oynadığını açıq şəkildə ortaya çıxardı.

Daha sonra həmin hekayənin mənim tərəfimdən sadələşdirilmiş və tələbələrin dil səviyyəsinə uyğunlaşdırılmış versiyasını təqdim etdim. Eyni süjet saxlanıldı, amma dil və təlimatlar daha aydınlaşdırıldı. Tələbələr fərqi dərhal hiss edirlər.

Əgər mən onlara sadəcə nəzəri şəkildə “narrativ aydın olmalıdır” desəydim, bu, mücərrəd qalacaqdı. Ona görə də onları qəsdən çətin bir mətnlə üz-üzə qoydum ki, oyunlaşdırmanın ilk mərhələsində yaranan problemləri özləri hiss etsinlər (yəni mətni başa düşməkdə çətinlik, hekayənin məntiqini tutmaq, motivasiyanın zəifləməsinə əsaslanlar). Hekayə başa düşüləndə oyunlaşdırma prosesi də canlandı. Beləliklə, onlar narrativin oyunlaşdırmağa rolunu nəzəriyyə kimi yox, real dərs təcrübəsi kimi öyrəndilər.

Narrativ mərhələsində tələbələr hekayənin məntiqini və kontekstinə əsaslanaraq sonra, oyunlaşdırmanın ikinci əsas komponentinə – çətinləşdirilmiş tapşırıq mərhələ-

Bu mərhələ dərstdə gözlə görülən bir dəyişiklik yaradı. Bu dəyişiklik ondan ibarət idi ki, tələbələr gülürdülər, bir-birinin yazdıqlarını oxuyurdular, növbəti cümləni səbirsizliklə gözləyirdilər və hekayənin necə davam edəcəyini maraqla izləyirdilər. Amma bu əyləncənin arxasında ciddi bir pedaqoji proses gedirdi: onlar kontekstə uyğun qərar verməyi, mətn içində mənə qurmağı və kollektiv məntiqi qorumağı öyrəndilər. Beləliklə, “Padlet” üzərində qurulan bu fəaliyyət həm motivasiya yaradırdı, həm də oyunlaşdırmanın əsas məqsədinə – aktiv və mənalı öyrənməyə xidmət edirdi.



sine (challenge) keçdik. Bu mərhələdə əsas alətimiz “Padlet” platforması oldu.

“Padlet”də əvvəlcədən yaratdığım müzakirə lövhəsində hekayənin başlanğıcı artıq yerləşdirilmişdi. Sonra tələbələrən xüsusi olaraq belə bir tapşırıq yerinə yetirmələrini tələb etdim. Hər biri bir-iki cümlə düşünməli və hekayəni ardıcıl şəkildə davam etdirməli idi. Amma bu, sadə yazı tapşırığı deyildi.

Tələbələrə belə bir rol verdim: hər biri hekayədəki bir heyvanın yerinə danışmalı və onun baxış bucağından yazmalı idi. “Padlet”də adlarını da dəyişməli idilər. Üstəlik, cümlələr gülməli və yaradıcı olmalı idi, amma eyni zamanda hekayənin məntiqini pozmamalı idi. Tələbələrən tələb edirdim ki, hər biri bu hekayəni yalnız bir cümlə ilə davam etdirsən, lakin bunu edərkən üç şərtə əməl etsin:

1. Əvvəl yazılan cümlələrlə məntiqi uyğunluğunu saxlasın,
 2. Hekayənin əsas mövzusunun kənarına çıxmasın,
 3. Öz cümləsi ilə süjetin inkişafına real töhfə versin.
- Bu tapşırıq tələbələr üçün sadə yazı işi deyildi. Onlar hər dəfə:
- * əvvəl yazılanları diqqətlə oxumalı,
 - * situasiyanı dərk etməli,
 - * hansı istiqamətdə davam etdirməyin daha məntiqi olduğunu qərarlaşdırmalı,
 - * sonra isə qısa, amma uyğun bir cümlə yazmalı idilər.

Bu proses “Padlet” üzərində real vaxtda baş verirdi üçün tələbələr dərhal görürdülər ki, onların verdiyi qərar hekayəni necə dəyişir. Əgər kimse uyğunsuz və ya zəif məntiqə malik cümlə yazdırsa, bu, dərhal bütün qrupa görünürdü və müzakirə yaranırdı. Beləliklə, əks əlaqə avtomatik və təbii şəkildə formalaşdı.

Bu mərhələdə mənim əsas rolum müşahidə etmək və lazım gəldikdə müdaxilə etmək idi. Mən tələbələrin cümlələrini sadəcə “düzgün və ya səhv” kimi qiymətləndirmirdim, onlardan nəyə görə belə yazdıqlarını əsaslandırmaqlarını tələb edirdim. Bu işə oyunlaşdırmanı sadə yaradıcılıq fəaliyyətindən çıxaran düşünmə və qərarvermə məşqinə çevirirdi.

rini tələb edirdim: hansı anlayış ölçülür, tələbə harada səhv edə bilər və oyun bitəndən sonra müəllim bu nəticələri necə şərh etməlidir. Hazırlanmış oyunlar dərs zamanı qruplar arasında oynanırdı. Bu, dərhal göstərir ki, hansı dizayn tələbələrə daha çox düşünməyə vadar edir, hansılar isə sadəcə sürət yarışına çevrilir. Nəticələr üzərindən aparılan müzakirə oyunlaşdırmanın texniki yox, pedaqoji tərəfini ön plana çıxarırdı. Beləliklə, “Kahoot”, “Quizizz” və “Wordwall” dərstdə sadəcə rəqəmsal alətlər yox, gələcək müəllimlərin dərs dizaynı bacarığını sınaqdan keçirdiyi laboratoriyaya çevrilirdi.

Dərs prosesi irəlilədikcə görürdüm ki, tələbələr – gələcəyin müəllimləri üçün əsas çətinlik aləti işlətmək yox, onu tədris məqsədi ilə əsaslandırmaqdır. Burada bir neçə çətinliyi müəyyən etmişdim.

Birinci çətinlik ondan ibarət idi ki, alət var idi, amma pedaqoji məqsəd yox idi. Tələbələrən “Quizizz” və ya “Blooket” üzərində oyunlaşdırılmış tapşırıq hazırlamağı tələb etdikdə, çoxu test və oyun yaradırdı. Ancaq onlardan mən soruşanda “bu fəaliyyət hansı düşünmə bacarığını ölçür?”, “niyə bu sualları seçilib?”, “nəticələr dərsin gedişinə necə təsir edəcək?” – çoxu cavab verə bilmirdi. Dərstdə bu, belə görünürdü: oyun bitir, xallar çıxır, amma öyrənmə üzərində dayanırmırdı. Bu nöqtədə aydın oldu ki, oyunlaşdırma tələbələr üçün təlim strategiyası yox, texniki funksiya kimi başa düşülür.

İkinci çətinlik ondan ibarət idi ki, sürət düşüncəni sıxışdırırdı. Xüsusilə “Blooket” və “GimKit” istifadə ediləndə tələbələr sualı tam oxumadan cavablayır, düzgün cavabdan çox xal toplamağa fokuslanırdı, səhvlərini analiz etmək istəmirdilər. Mən bunu dərhal görürdüm, çünki oyundan sonra verdiyim “niyə belə cavab verdin?” sualına izahlı cavablar gəlmirdi.

Onu qeyd edim ki, mən bu çətinlikləri üç



“Padlet” üzərində qurulan hekayə əsaslı oyunlaşdırma mərhələsindən sonra dərstdə ikinci bir oyunlaşdırma xətti açılırdı. Bu mərhələdə tələbələr “Kahoot”, “Quizizz” və “Wordwall” platformaları üzərindən daha strukturlaşdırılmış fəaliyyətlərə cəlb edirdim. Məqsədim onların sadəcə oyun oynaması yox, bu alətləri müəllim kimi dərs dizayn etmək üçün istifadə etməsi idi.

Tələbələrə kiçik qruplara böldürdüm və hər qrupdan konkret mövzu üzrə oyunlaşdırılmış tapşırıq hazırlamalarını tələb edirdim. Məsələn, bir qrup ingilis dili grammatikası üçün “Kahoot” viktorinası yaradırdı, digər qrup oxuyub-anlama mövzusu üzrə “Quizizz” testləri hazırlayırdı, üçüncü qrup isə “Wordwall” üzərindən oyunlaşdırma və boşluq doldurma tapşırıqları dizayn edirdi.

Bu prosesdə tələbələr yalnız sual yazmırdılar. Mən onlardan hər bir tapşırığın arxasında duran pedaqoji məntiqi izah etmələ-

yolla əmək etdim. Birinci, tələbələrin hazırladığı tapşırıqlarda pedaqoji məntiqin olmaması, daha sonra oyunlardan sonra refleksiya və müzakirənin səthi qalması, sonda isə qərarların əsaslandırılmaması mənə çətinlikləri aşkar etməyə kömək etdi.

Beləliklə, görürdüm ki, tələbələr oyun qurur, amma dərs dizayn etmir. Bu nöqtədən sonra dərslərdə yanaşmanı dəyişdim. Birincisi, hər oyunlaşdırılmış fəaliyyətdən əvvəl tələb edirdim ki, tələbələr yazılı şəkildə cavab versinlər: bu fəaliyyət nəyi öyrədir, hansı düşünmə bacarığını inkişaf etdirir. İkincisi, oyundan sonra mütləq refleksiya mərhələsi qoydum. Xalları yox, bunları müzakirə edirdik: hansı suallar çətin oldu, bu, nəyi göstərir, dərsi necə yenidən qurmaq olar. Üçüncüsü, oyunlaşdırmanı tək fəaliyyət kimi yox, mərhələli tapşırıq zəncirinə bağladım: əvvəl problem, sonra oyun, sonra analiz, sonra qərar.

Son olaraq onu deyə bilərəm ki, oyunlaşdırma təhsildə təkə əyləncə vasitəsi deyil, məqsədyönlü dərs dizaynıdır. Oyun elementləri – hekayə, çətinliklər, mərhələləşmə və dərhal rəy bildirmə – müəllimə dərsi innovativ şəkildə struktura salmağa imkan verir. Tədqiqatlar göstərir ki, düzgün təbiiq olunan oyunlaşdırma şagirdlərin dərsə marağını, fəallığını və öyrənmə nəticələrini yaxşılaşdırır. Məsələn, xal sistemləri, lider lövhələri və rəqəmsal nişanlardan istifadə şagirdlərdə nailiyyət hissi oyadır və onları davamlı öyrənməyə həvəsləndirir. Bundan əlavə, “Padlet”, “Kahoot”, “Quizizz” və “Wordwall” kimi alətlər mövzuların başa düşülməsini asanlaşdırır və şagirdlər arasında rəqabət və əməkdaşlığı gücləndirir. Nəticədə, oyunlaşdırma yalnız dərsi rəngarəngləşdirmir; o, müasir təhsildə öyrənməni məqsədyönlü, dinamik və effektiv edən güclü vasitə kimi qəbul edilməlidir.