



**ADA UNIVERSİTETİ**

**TƏHSİL MƏKTƏBİ**

**Təlim və Tədrisin Təşkili və Metodikasının Humanitar Elmlər Üzrə**

**Magistr Dərəcəsi Üçün Tələbələrin Qismən**

**Dərəcələndirilməsi Üçün**

**Layihə Əsaslı Tədqiqat Təqdim Edildi**

“Təhsil Prosesində Şagirdlərin Dərsə Marağının Azalması Problemi və Həlli  
Üçün Rəqəmsal Platformaların Effektiv Tətbiqi”.

Gülərə Acalova, Gülnar Babayeva, Sevinc Hacıyeva

[gbabaeva19120@ada.edu.az](mailto:gbabaeva19120@ada.edu.az)

[sgadjieva18630@ada.edu.az](mailto:sgadjieva18630@ada.edu.az)

[gadjalova19121@ada.edu.az](mailto:gadjalova19121@ada.edu.az)

**Bakı, Azərbaycan**

**© 2025**



## HƏQİQİLİK BƏYANATI

Biz ADA-nın plagiat siyasəti ilə tanış olduq və təsdiq edirik ki, “Təhsil prosesində şagirdlərin dərəcə marağının azalması problemi və bunun həlli üçün oyun əsaslı yanaşma” adlı bu məqalənin məzmunu bizim öz işimizdir və heç bir təsdiq olunmamış əsəri ehtiva etmir.

**İmza:** \_\_\_\_\_

**İmza:** \_\_\_\_\_

**İmza:** \_\_\_\_\_

**Tarix:** \_\_\_\_\_



### **Təhsil Məktəbi**

#### **Dövlət Siyasəti və Strategiya: Layihə Əsaslı Tədqiqatın Təsdiq Forması**

Tələbə Adı/ Soyadı: Gülarə Acalova

Tələbənin ID nömrəsi: P000019121

Proqramın adı: MATL (Təlim və Tədrisin Təşkili və Metodikası üzrə Magistr)

Tələbə Adı/ Soyadı: Gülnar Babayeva

Tələbənin ID nömrəsi: P000019120

Proqramın adı: MATL (Təlim və Tədrisin Təşkili və Metodikası üzrə Magistr)

Tələbə Adı/ Soyadı: Sevinc Hacıyeva

Tələbənin ID nömrəsi: P000018630

Proqramın adı: MATL (Təlim və Tədrisin Təşkili və Metodikası üzrə Magistr)

Akademik istiqamətin seçilməsi:

Tədqiqat istiqamət  
Şərhlər:

Peşəkar istiqamət

Kurs Müəllimi: Dr. Rza Məmmədov

Elmi Rəhbər: Dr. Məcid Bayramlı

Təhsil Məktəbinin dekanı: Dr. Ülviyyə Mikayılova

## Xülasə

Müasir dövrdə ənənəvi təhsil metodlarının effektivliyinin azalması və texnologiyanın təhsilə inteqrasiyasının sürətlənməsi yuxarı sinif şagirdləri arasında motivasiya problemini daha da aktuallaşdırır. Beynəlxalq təcrübələr göstərir ki, texnologiya və oyun əsaslı təlim metodları bu problemi aradan qaldırmaqda potensial vasitə kimi çıxış edə bilər.

Bu tədqiqatın məqsədi Gürcüstanda texnologiya və oyun əsaslı tədris metodlarının yuxarı sinif şagirdlərinin motivasiyasını araşdırmaq və bu yanaşmaların effektiv tətbiqinə dair tövsiyələr təqdim etməkdir.

Tədqiqat keyfiyyət yönümlü yanaşmaya əsaslanaraq Gürcüstanın cənub regionununun 3 məktəbinin (Azərbaycan, rus və gürcü) 11-12-ci sinif şagirdləri və həmin məktəbin müəllimləri arasında aparılıb. Ümumi olaraq tədqiqat layihəsində 18 müəllim və 18 şagird iştirak edib.

Beləliklə, motivasiya həm müəllimlər, həm də şagirdlər tərəfindən təhsilin əsas şərti kimi qiymətləndirilir və onun çatışmazlığı dərəcə cəlb olunmanın və aktivliyin azalmasına səbəb olur. Eyni zamanda, müəllimin fərdi yanaşması və dərslə maraqlı təqdim olunması motivasiyanın formalaşmasında mühüm əhəmiyyət kəsb edir. Şagirdlərin məktəb, ailə və özləri ilə bağlı gözləntiləri də onların təlimə münasibətini müəyyənləşdirən əsas amillərdən biridir.

Tədqiqat göstərir ki, texnologiyanın təhsildə effektiv tətbiqi onun məqsədli şəkildə kurikulumla inteqrasiyası və müəllimin yanaşmasından asılıdır. Oyun əsaslı metodlar, interaktiv dərslər və müasir resurslar şagirdlərin fəallığını və motivasiyasını artırır. Buna görə də müəllimlərin peşəkar inkişafı, dərslə rəqəmsal platformaların məqsədyönlü tətbiqini gücləndirən əsas şərtlərdən biridir.

*Açar sözlər:* Rəqəmsal texnologiyalar, şagird motivasiyası, Gürcüstan təhsili, oyun əsaslı yanaşma

## **Təşəkkürlər**

Layihə əsaslı tədqiqatımızın ərsəyə gəlməsində əvəzsiz rolu olan elmi rəhbərimiz Dr. Məcid Bayramlıya dərin təşəkkürümüzü bildiririk. Onun yönləndirmələri bu işin uğurla tamamlanmasında əsas rol oynadı. Verdiyi konstruktiv rəylər və təmkinli yanaşma tədqiqatımızın inkişafına mühüm töhfə verdi. Həmçinin, Dr. Rza Məmmədov müəllimə də təşəkkürümüzü bildirmək istərdik. Capstone layihəsinin məzmununu mənimsəməyimizdə göstərdiyi dəstək, eləcə də tədqiqat müddətində mürəkkəb suallara verdiyi izahlı və istiqamətverici cavabları mövzunu daha dərinləndirən anlamağımıza imkan yaratdı.

Layihə çərçivəsində müsahibələrdə iştirak edən müəllim və şagirdlərə təşəkkür edirik. Onların səmimi yanaşması, açıq fikirləri və əməkdaşlığa göstərdikləri maraq tədqiqatın məzmununa dəyər qatdı. İştirakçıların paylaşdıqları məlumatlar isə bizim üçün əhəmiyyətli analitik əsas formalaşdırdı.

Ən sonda, hər bir addımımızda yanımızda olan ailələrimizin və dostlarımızın verdiyi mənəvi dəstəyə sonsuz təşəkkürümüzü bildiririk. Onların göstərdiyi diqqət, inam, bizi bu layihəyə tam gücümüzlə fokuslanmağa və bütün çətinliklərin öhdəsindən gəlməyə ruhlandırdı.

## Mündəricat

### I FƏSİL

<b>GİRİŞ</b> .....	9
Problemin ifadəsi.....	9
Layihənin məqsədi.....	10
Layihənin tədqiqat sualı.....	12
Layihənin aktuallığı və əhəmiyyəti .....	12
Layihənin məhdudiyyətləri.....	12

### II FƏSİL

<b>Ədəbiyyat icmalı</b> .....	13
Şagird motivasiyası.....	13
Beynəlxalq təcrübədə texnologiyaların təhsildə tətbiqi.....	15
Texnologiya və oyun əsaslı yanaşma.....	17

### III FƏSİL

<b>Metodologiya</b> .....	2
2	
Tədqiqat dizaynı.....	22

Məkan və nümunə.....	22
Məlumat toplama üsulu.....	23
Məlumatın təhlili.....	23
Tədqiqat layihəsinin validliyi və etibarlılığı.....	25
Etik qaydalar.....	26

#### **IV FƏSİL**

<b>Tapıntılar.....</b>	<b>27</b>
Demoqrafik göstərici.....	28
Əsas kateqoriyalar.....	30
Müəllimlərlə müsahibənin əsas tapıntıları.....	31
Təhsildə motivasiyanın müsbət təsiri.....	31
Son dövrdə motivasiya necə dəyişib və ona təsir edən faktorlar.....	32
Müasir tədris metodları.....	34
Şagirdlərlə fokus qrup müzakirələrinin tapıntıları .....	36
Şagirdlərin motivasiyasına təsir edən mənfi faktorlar.....	37
Şagirdlərin motivasiyasına təsir edən müsbət amillər.....	39
Şagirdlərin gözləntiləri.....	41

#### **V FƏSİL**

<b>Nəticə .....</b>	<b>43</b>
<b>Təkliflər.....</b>	<b>44</b>

Rəqəmsal platformaların məqsədyönlü istifadəsi.....	45
Müəllimlərin İKT üzrə bacarıqlarının təkmilləşdirilməsi.....	49

## **VI FƏSİL**

<b>Son məhsul.....</b>	<b>50</b>
Seminarın məqsədi.....	50
Seminarın mərhələləri.....	51
Seminarın müddəti.....	51
Seminarın xülasəsi.....	51
Seminarın nəticəsi.....	52
<b>Ədəbiyyat siyahısı.....</b>	<b>56</b>
<b>Appendix-Əlavələr.....</b>	<b>66</b>
Etik sözləşmə.....	66
Müəllimlər üçün müsahibə sualları.....	67
Şagirdlər üçün fokus qrup müsahibə sualları.....	70
Mütəxəssis rəyi.....	73

# FƏSİL I

## Giriş

Texnologiyaların sürətlə inkişaf etdiyi bir dövrdə cəmiyyətdə baş verən dəyişikliklər bütün sahələri əhatə etdiyi kimi, elm və təhsil sahəsində də öz təsirini göstərir. Sürətlə baş verən bu dəyişikliklər getdikcə şagirdlərin motivasiyasına təsir edir. Belə ki, sosial şəbəkələrin və oyun platformalarının təsiri nəticəsində şagirdlərin dərslə marağı, motivasiyası azalır (Qluxova, 2021). Buna görə də, ənənəvi təhsil sistemi öz effektivliyini itirir, təhsil və tədrisdə innovativ metodların tətbiqi zərurətə çevrilir. Ənənəvi sistem artıq zamanın və bazar iqtisadiyyatının tələblərinə cavab vermir (Liu və digərləri, 2020). Təhsilin keyfiyyətinin artırılması, tədris prosesinin uğurlu təşkili üçün təhsil müəssisələrində (məktəblər, kolleclər və universitetlərdə) yeni təhsil texnologiyalarından istifadə edilir. Məktəbin tədris prosesində müasir pedaqoji texnologiyalardan istifadə dərslərin, sinifdən kənar işlərin, müstəqil hazırlığın səmərəli təşkilinə imkan yaradır (Slepuxina, 2022). Oyun əsaslı dərslər öyrənmə üçün daha cəlbedici, motivasiyaedici və kəşfedici olduğundan tədris prosesini də daha məhsuldar edir (Lengyel, 2020). Oyun əsaslı öyrənmə şagirdlərdə idrak və sosial bacarıqları inkişaf etdirməklə yanaşı, həmçinin motivasiyanı da artırır (Adipat və digərləri, 2021).

### **Problemin ifadəsi**

Müasir məktəbin əsas problemlərindən biri şagirdlərin öyrənməyə qarşı marağının və motivasiyasının azalmasıdır. Şagirdlərin yüksək akademik göstəriciləri təkcə onların bacarıqlarından deyil, həmçinin, tədrisdə istifadə edilən metodikalardan və strategiyalardan asılıdır. Buna görə də müasir tədris prosesində yeni texnologiyalardan və metodlardan istifadə edilməsi geniş tətbiq olunmalıdır. Texnologiyaların tədris prosesində tətbiqi təhsil prosesinin daha maraqlı olmasını təmin edərək, şagirdlərin motivasiyasını artırır (Zoidze, 2021).

Aparılmış tədqiqatlar (Slepuxina, 2022; Zoidze, 2021; Yemelyanko, 2018) göstərir ki, yeni tədris üsulları, texnologiyaların tətbiqi təhsil sahəsində də daha səmərəli nəticəyə gətirib çıxarır, şagirdlərin motivasiyasını artırır. Təsadüfi deyil ki, informasiya-kommunikasiya texnologiyalarının (İKT) təhsildə tətbiqi və məktəblərin texnoloji avadanlıqlarla təminatı ilə bağlı Gürcüstan dövləti tərəfindən müəyyən addımlar atılmışdır. Belə ki, Gürcüstanın Təhsil və Elm Nazirliyi bu ehtiyacı dərk edərək, birinci sinif şagirdlərinə “Buki” adlanan notbukların paylanması proqramının təşəbbüskarı olub (Ministry of Education and Science of Georgia, 2019). 2010-cu ildə tədris ilinin ilk günündə başlayan bu təşəbbüs texnologiyanı təhsilə inteqrasiya etmək, bununla da şagirdlərin akademik nailiyyətlərinin artırılması məqsədi daşıyır. Bu proqram həm maarifləndirici, həm də interaktiv olmaq üçün nəzərdə tutulmuşdur. İnteraktiv oyunlar, elektron kitabxana, müasir texnologiyalar və təhsil xəbərləri haqqında ən son məlumatlar daxil olmaqla, bir sıra vasitələri özündə əks etdirir. Məzmun uşaqlara uyğun şəkildə təqdim olunur və onun gənc öyrənənlər üçün əlçatan və cəlbedici olmasını təmin edir (Ministry of Education and Science of Georgia, 2019).

Buna baxmayaraq, “Programme for International Student Assessment”-in (PISA) 2022-ci ildəki nəticəsinə görə, Gürcüstanda şagird nailiyyətləri 2015-ci illə müqayisədə aşağı düşmüşdür (PISA, 2023). Buradan da aydın olur ki, Gürcüstanda “Buki” adlanan kompüterlərin paylanması bu prosesə daha az təsir göstərmişdir. Beləliklə, Gürcüstan təcrübəsi göstərir ki, tək texnoloji avadanlıqların paylanması (planşet və laptopların verilməsi) motivasiya və təhsil nəticələrini artırmaq üçün yetərli deyil. Əsas məsələ bu alətlərin effektiv istifadəsidir. Buna görə də məktəblərdə texnologiyaların tətbiqi ilə şagirdlərin motivasiyasının əlaqəsi baxımından xüsusi araşdırma tələb olunur (PISA, 2023). Təsadüfi deyil ki, texnologiyaların istifadəsi də şagird motivasiyasını artıran amillərdən hesab edilir (Francis, 2017). Bundan başqa, müasir dövrün tələblərinə uyğun olaraq, şagird motivasiyasının artırılmasında oyun əsaslı tədris də mühüm rol oynayır (Dangelo, 2023; Slepuxina, 2022). Odur

ki, tədrisdə yeni metod kimi oyun texnologiyalarının tətbiqinin şagird motivasiyası ilə bağlılığının araşdırılması zərurəti yaranır.

Qeyd etmək lazımdır ki, yeniyetməlik dövrünün xüsusiyyətləri ilə bağlı olaraq, yuxarı sinif şagirdləri daha stressli olur (Martin və Collie, 2024). Akademik baxımdan, bu dövr şagirdlərin motivasiyasının və dərslərə marağının azalması ilə müşahidə olunur. Bu azalma çox vaxt şagirdlərin ali məktəbə hazırlaşması ilə üst-üstə düşür (Martin və Collie, 2024). Buna görə də, yuxarı sinif şagirdlərinin motivasiyasının artırılması ilə bağlı məsələlərə xüsusi diqqət yetirilməlidir.

Texnologiyanın tədrisdə tətbiqi ilə bağlı aparılmış tədqiqatların çoxunda təhsildə texnologiyanın tətbiqinin üstünlükləri, faydaları öyrənilmişdir. Lakin təhsildə müxtəlif texnologiyaların, xüsusilə də oyun texnologiyalarının tətbiqinin faydalı olmasını şərtləndirən amillər, ortaya çıxan problemlər, bu texnologiyaların tətbiqinin şagirdlərin aktivliyinə təsiri dərəcəsini müəyyənləşdirir. Lakin məktəb mühiti, məktəbin yerləşdiyi yerdə sosial-iqtisadi və psixoloji amillərə də diqqət yetirilməlidir (Kiong, 2022).

### **Layihənin məqsədi**

Bu layihənin məqsədi texnologiyaya əsaslanan tədris və oyun əsaslı metodların metodların Gürcüstan nümunəsində yuxarı sinif şagirdlərinin motivasiyasını artırmaq üçün necə effektiv istifadə ediləcəyini müəyyən etmək və tövsiyələr verməkdir. Texnologiyaya əsaslanan tədris dedikdə, dərslərdə interaktiv lövhələrdən, planşet və kompüterlərdən, eyni zamanda Kahoot, Quizizz, GoogleForms kimi rəqəmsal platformalardan istifadə nəzərdə tutulur. Bu alətlər vasitəsilə müəllimlər dərs prosesini vizual və interaktiv formada təqdim edə, şagirdlərin dərsə cəlb olunmasını artırmaqla bilirlər. Oyun əsaslı metodlar isə bu texnologiyaların daxilində yer alan, öyrənməyə oyun elementlərinin tətbiqini – məsələn,

rəqabətli tapşırıqlar, dərhal nəticə təqdim edən testlər – əhatə edir. Tədqiqat bu iki yanaşmanın şagirdlərin dərəcəyə cəlb olunması və motivasiyasına necə təsir etdiyini öyrənməyə çalışır.

### **Layihənin tədqiqat sualı**

Yuxarı sinif şagirdlərinin tədrisə motivasiyasını artırmaq məqsədilə rəqəmsal platformaların effektiv istifadəsi necə həyata keçirilə bilər?

### **Layihənin aktuallığı və əhəmiyyəti**

Tədqiqatın giriş hissəsində bəhs edilən ifadələrdən çıxış edərək demək olar ki, texnologiyaya əsaslanan tədris və oyun əsaslı metodların tətbiqinə artan maraq, bu texnologiyalardan istifadənin nəticələrinin analiz edilməsi və səmərəliliyinin artırılması baxımından aparılan tədqiqat aktualdır. Şagirdlərin motivasiyasını artırmaq, dərs prosesinə şagirdlərin cəlb olunmasını təmin etmək və təhsil prosesinə innovativ oyun texnologiyalarını inteqrasiya etməklə bu tədqiqat həm nəzəri, həm də praktiki töhfə verəcək.

### **Layihənin məhdudiyyətləri**

Tədqiqatın bir neçə məhdudiyyətləri var. Onlardan biri məqsədli seçim olmasıdır belə ki, bu metodla az sayda bir qrup iştirakçıyla araşdırma aparıldığından, əldə edilən nəticələri tam Gürcüstan üçün ümumiləşdirilməsini məhdudiyyət hesab etmək olar.

Müsahibə iştirakçılarının fikirlərini tam ifadə etməməsi və ya gizlətməsi mümkündür.

Müsahibə zamanı məlumatlar bir başa deyil, dolayı yolla əldə edildiyindən subyektivliyə səbəb ola bilər. İştirakçıların ifadə və qavrayış fərqləri tədqiqatın dəqiqliyinə təsir edə bilər.

Təbii sahə şəraitinin olmaması tədqiqatın nəticələrini təsir edə bilər. Zaman və resurs məhdudiyyətləri tədqiqatın əhatəsini məhdudlaşdırır.

## FƏSİL II

### ƏDƏBİYYAT İCMALI

#### 2.1 Şagird motivasiyası

Şagird motivasiyasına həsr edilmiş kifayət qədər ədəbiyyatlar mövcuddur. Onların bəziləri aşağıda göstərilmişdir. Zoidze (2021) apardığı araşdırmasında qeyd edir ki, pedaqogikada motivasiya mühüm bir anlayış kimi qəbul olunur və bu arzu olunan məqsədə çatmaq üçün yönəlmiş proses, stimül, təşviq və öyrənmək həvəsi deməkdir. Şagird motivasiyası şagirdin təhsil fəaliyyətlərində iştirak etmək, təlimdə uğur qazanmaq və məktəb tapşırıqlarını yerinə yetirmək üçün daxili və ya xarici istəyidir. Şagirdlərin bu prosesdə nə qədər fəal iştirak etdiyini və çətinliklərə baxmayaraq uğura nə qədər inadla can atdığından bəhs edir.

Martin və Collie (2024) şagirdlərin motivasiyasının azalması ilə bağlı tədqiqat aparmışdır. Onların tədqiqatında qeyd edilir ki, yuxarı sinif şagirdlərinin, xüsusilə də, 12-ci siniflərdə şagirdlərin motivasiyasında azalma mövcuddur. Bunun qarşısını almaq, şagirdlərin motivasiyasını artırmaq üçün tədris dəstəyinin vacibliyini vurğulayırlar. Müəlliflərin fikrinə görə, şagirdləri tanımaq, onlara fərdi olaraq yanaşmaq, tapşırıqları daha maraqlı etməklə şagirdlərin motivasiyasını artıraraq, onları dərslərə cəlb etmək olar.

Taibolatov və digərləri (2024) Qazaxıstanda məktəblilərin motivasiyası ilə bağlı araşdırma aparmış və şagirdlərin akademik göstəricilərinə motivasiyanın təsirini müəyyən

etmişlər. 12-ci siniflərdə təhsil alan şagirdlər arasında aparılmış araşdırmaya əsasən, müəlliflər belə qənaətə gəlirlər ki, şagirdlərin motivasiyası onların yaşından və cinsindən asılıdır. Burada bir daha vurğulanır ki, motivasiyanın azlığı şagirdlərin akademik nailiyyətlərinin azalmasına gətirib çıxarır (Taibolatov və digərləri, 2024).

Borzova (2023) şagirdlərin motivasiyasını artırmaq üçün müəllimlər tərəfindən istifadə oluna biləcək praktiki tövsiyələr və metodlar haqqında məlumat vermişdir. Müəllif göstərir ki, şagirdlərin motivasiyasını artırmaq üçün müasir metod və yanaşmalardan xəbərdar olmaq, təhsil sahəsində dəyişiklikləri, yeni tendensiyaları izləmək, əlverişli motivasiya mühiti yaratmaq, şagirdləri dərse cəlb edəcək motivasiya proqramları ilə strategiyaları hazırlamaq lazımdır (Borzova, 2023).

Diren və digərləri (2023) araşdırmalarında şagirdlərin motivasiyasının əhəmiyyətini vurğulamış, sosial səbəblər kimi onların motivasiyasına mənfi təsir edən amillər içərisində müəllimlərin münasibəti, məktəb mühiti və tədris sistemini göstərmişdir. Müəlliflər belə qənaətə gəlirlər ki, şagirdlərin motivasiyasını artırmaq üçün diqqəti cəlb edən, maraqlı tədris materiallarından və üsullarından istifadə edilməlidir.

Radil və digərləri (2023) müəllimlərin istifadə etdiyi praktiki tapşırıqlar tətbiqi, yeni autentik strategiyalar öyrənənlərin motivasiyasını necə dəstəklədiyini araşdırmışlar. Tədqiqat nəticəsində müəyyən edilmişdir ki, müəllimlərin interaktiv dərslər yanaşmaları öyrənənlərin öyrənmə prosesində fəal iştirakını artırır və onların motivasiyasına müsbət təsir göstərir. Müəllimlərin interaktiv dərslər təşkil etməsi, əməkdaşlıq fəaliyyətləri və şagirdlərin ehtiyaclarına uyğunlaşmaları bu strategiyaların əsas xüsusiyyətləridir.

Perera (2021) tədqiqatında qeyd edir ki, motivasiya şagirdlərin akademik nailiyyətinin əsas proqnozlaşdırıcısıdır. Şri-Lankada aparılmış bu tədqiqatda şagird motivasiyasına mənfi

təsir edən amillər içərisində tədrisin maraqsız təşkili, müəllim-şagird münasibətləri, tədris resurslarının keyfiyyətsizliyi, çatışmazlığı və s. göstərilmişdir.

Ford və Roby (2013) tərəfindən də şagirdlərin motivasiyasının azalma səbəbləri araşdırılmışdır. ABŞ-dakı lisey şagirdlərinin motivasiyasının olmaması ilə bağlı aparılan araşdırmada bunun səbəbləri və görülə biləcək təkliflər göstərilmişdir. Burada şagirdlərin həm daxili, həm də xarici motivasiyasına diqqət yetirilmiş, şagird motivasiyasının onun gələcək həyatına da təsir etdiyi vurğulanmışdır. Müəlliflər bununla bağlı yazırlar ki, əgər hər hansı bir şagirdin məktəb vaxtı motivasiyası yoxdursa, onun gələcək fəaliyyətində özgüvəni azalır. Bu araşdırmada lisey şagirdlərinin orta məktəb şagirdlərindən fərqli olaraq daha analitik düşündüyü, öyrənmə üsullarında fərqlər nəzərə alınaraq, onların motivasiyasının artırılmasının daha mürəkkəb və vacib olduğu müəyyən edilmişdir.

## **2.2. Beynəlxalq təcrübədə texnologiyaların təhsildə tətbiqi**

Təhsildə texnologiyanın tətbiqi tədrisin keyfiyyətinin artırılmasında mühüm rol oynayır. Texnologiyalar artıq cəmiyyətin müxtəlif sahələrində uğurlu tətbiq edildiyi kimi, təhsil sahəsində də istifadə edilir. Təhsildə texnologiyanın tətbiqi ilə bağlı bütün dünyada işlər görülür. Dövlətin təhsil siyasətinin aparıcı istiqamətini təşkil edir.

Beynəlxalq təcrübənin tətbiqi yuxarı siniflərdə şagirdlərin tədrisdə motivasiyasını artırmaq üçün texnologiyalardan istifadə və oyun əsaslı tədrisin önə çıxdığını qeyd edir. 1997-ci ildən etibarən Sinqapurda təhsildə yeni texnologiyaların tətbiqi ilə bağlı dövlət siyasəti həyata keçirilir. Bunun üçün dövlət tərəfindən plan hazırlanır və tətbiq olunur. Ən sonuncu belə plan 2020-ci ildə COVID-19 pandemiyası zamanı qəbul edilmiş “EdTech Masterplan 2030”dur. Bu plan tədris və öyrənmə üçün texnologiya ilə zənginləşdirilmiş məktəb mühitinin inkişafını, rəqəmsal savadlılığın artırılmasını və bütün təhsil müəssisələrinin ən son texnoloji avadanlıqlarla təmin edilməsini nəzərdə tutur (Ministry of Education Singapore, 2023).

İsrail dövləti 2000-ci ildə İKT-nin daxil edilməsinə başlamış, bununla bağlı 2002-ci ildə dövlət tərəfindən təhsil sistemində İKT-nin tətbiqi ilə bağlı siyasəti tənzimləyən komitə yaradılmışdır. “Təhsil sisteminin XXI əsrə uyğunlaşdırılması 2010-2011 Milli İKT” proqramı İsraildə təhsildə texnologiyanın tətbiqini nəzərdə tutan əsas sənəd hesab edilir. Bu proqrama uyğun olaraq, müəllimlərin, şagird və tələbələrin rəqəmsal bacarıqlarının inkişafından tutmuş, distant təhsilə qədər bir çox məsələləri özündə ehtiva edir. 2017-ci ildə “Rəqəmsal İsrail Milli Təşəbbüsü: İsrail hökumətinin Milli Rəqəmsal Proqramı” qəbul edilmişdir ki, bu proqramın məzmununa təhsilin keyfiyyətinin artırılmasında texnologiyanın rolu, akademik və təhsil mühitində texnologiyanın tətbiqinin müasir dövrdəki yeniliklərə uyğunlaşdırılması kimi məsələlər daxil idi (UNESCO, 2023).

Rusiya Federasiyasının “Təhsilin inkişafı” dövlət proqramında da təhsildə texnologiyaların tətbiqinin əhəmiyyəti vurğulanmışdır. “Rusiyada müasir rəqəmsal təhsil mühiti” və “Açıq Təhsil Milli Platforması” kimi dövlət layihələri də həyata keçirilir. Bundan başqa, 2003-cü ildə Cenevrədə, 2005-ci ildə Tunisdə keçirilmiş konfranslarda da təhsilin modernləşdirilməsi, yeni texnoloji yeniliklərin təhsildə tətbiqinin əhəmiyyəti və genişləndirilməsi vacib hesab edilmişdir (Urintsov və digərləri, 2018).

Azərbaycanda 2004-cü ildə "Azərbaycan Respublikası ümumtəhsil məktəblərinin informasiya-kommunikasiya texnologiyaları ilə təminatı Proqramı (2005-2007-ci illər)", 2008-ci ildə “2008-2012-ci illərdə Azərbaycan Respublikası təhsil sisteminin informasiyalaşdırılması üzrə Dövlət Proqramı” qəbul edilmişdir (Abışov və Rufullayev., 2012) Texnologiyanın təhsildə tətbiqi ilə bağlı Birləşmiş Millətlər Təşkilatının Təhsil, Elm və Mədəniyyət Təşkilatı (UNESCO)-nun 2023-cü ildəki son hesabatına görə, dünya ölkələrinin 88%-i texnologiyanın təhsildə tətbiqinin genişləndirilməsini planlaşdırır, 85%-i isə bunun üçün qanunvericilik bazasına malikdir. Buna baxmayaraq, dünya dövlətlərinin yalnız 54%-i texnologiyanın tətbiqi ilə bağlı müəyyən addımlar atmışdır (UNESCO, 2023).

Beynəlxalq təcrübələr göstərir ki, texnologiyanın təhsildə sistemli və məqsədyönlü tətbiqi qlobal səviyyədə prioritet olaraq qəbul edilmişdir. Müxtəlif ölkələrdə dövlət səviyyəsində aparılan bu təşəbbüslər sübut edir ki, rəqəmsal alətlər və texnoloji yanaşmalar tədrisin keyfiyyətini artırmaqla yanaşı, şagirdlərin motivasiyasını və iştirak səviyyəsini də yüksəldir. Bu baxımdan, aparılan tədqiqat Gürcüstan kontekstində texnologiyaların tətbiqi ilə bağlı mövcud vəziyyətin qiymətləndirilməsində effektiv istifadəyə dair tövsiyələrin hazırlanması baxımından aktual və vacibdir. Beynəlxalq praktikalar tədqiqat üçün nəzəri əsas və müqayisə imkanı yaradaraq, əldə olunan tapıntıların daha əsaslı şəkildə təhlilinə zəmin yaradır.

### **2.3. Texnologiya və oyun əsaslı yanaşma**

Agustin və digərlərinin (2023) məqaləsində, infrastrukturunu öyrənənlərin təlim motivasiyasına təsiri müzakirə edilir. Məqalədə əsasən maddi-texniki baza və infrastrukturun təhsildə mühüm rol oynadığı vurğulanır. Uyğun və müasir infrastruktur şagirdlərə daha yaxşı öyrənmə şəraiti yaradır. Onlar daha rahat və cəlbedici mühitdə təhsil alır və bu da onların motivasiyasını artırır. Məqalədə məktəblərdə sinif otaqlarının, texnoloji vasitələrin və digər tədris avadanlıqlarının idarə olunmasının təlim prosesinə təsir etdiyi öz əksini tapıb. Tədqiqatçının məqaləsində, şagirdlərin öyrənmə motivasiyasını artırmaq üçün bir neçə texnologiya müzakirə olunur ki, onlar da interaktiv ağ taxtalar (Smartboards), elektron tədris resursları, məlumat texnologiyalarını görmək olar.

Dangelo (2023) hesab edir ki, müasir təhsildə öyrənənlərin dərslər prosesinə cəlb olunması və akademik uğurunu təmin etmək üçün rəqəmsal texnologiyalardan istifadə vacibdir. Texnologiyanın kurikulumuna inteqrasiyası öyrənənləri əməkdaşlıq etməyə, yaradıcılıq qabiliyyətlərini inkişaf etdirməyə və dərin düşüncə proseslərində iştirak etməyə imkan verir.

Şagirdlərə dəstək olmaqda müəllimlərin rolu mühüm olaraq qalır. Bu, masaüstü kompüterlər, noutbuklar, planşetlər və smartfonlar da daxil olmaqla müxtəlif elektron cihazlarla uyğun gələn istifadəçi proqramdır.

Yurdaöz və Hakan (2023) tədrisdə rəqəmsal oyun texnologiyalarının roluna dair araşdırmalar aparmışdır. Bu sahədə olan tədqiqatlardan istifadə edərək analiz etmişlər ki, tədqiqatçıların 84%-i oyun texnologiyalarını səmərəli hesab etmişdir. Onlar sonda belə nəticəyə gəlir ki, oyun texnologiyaları məktəbəqədər təhsildə effektiv nəticə verir. Müəlliflər oyun texnologiyalarının daha kiçik yaşlardan etibarən istifadəsini uşaqların sosial bacarıqlarının inkişafına kömək edə biləcəyi fikrini ortaya qoyurlar. Bu da oyun texnologiyalarının yuxarı sinif şagirdləri üçün də səmərəli olmaq baxımından maraqlıdır.

Slepuxina (2022) apardığı tədqiqatda öyrənmə motivasiyasının artırılma vasitəsi kimi oyun texnologiyalarından istifadəni vacib hesab etmişdir. O göstərir ki, oyun texnologiyalarının istifadəsi şagirdlərdə daxili motivasiyanı oyatmağa imkan verir. Toplanan məlumat şagird motivasiyasının artırılmasına effektiv şəkildə təsir edir və əldə edilən biliyin uzun müddət yaddaşda qalmasına kömək edir. Müəllif qeyd edir ki, oyun texnologiyalarından istifadənin həm müsbət, həm də mənfi tərəfləri var. Oyun texnologiyaları tədris zamanı öyrənənlərdə daxili motivasiyasını aktivləşdirsə də, dərslə marağı olmayan şagirdləri tam maraqlandıra bilmir. Lakin bu tədqiqatda mənfi təsirin səbəbləri və aradan qaldırılması yolları göstərilməmişdir.

Kiong (2022) texnologiyanın tədrisdə tətbiqi ilə bağlı ABŞ-də kənd yerlərində aparılmış araşdırma nəticələrini təhlil edir. Belə ki, ABŞ-da qeydiyyatdan keçmiş dövlət qurumu Milli Təhsil Statistikası Mərkəzi (NCES) texnologiyanın tətbiqinin nəticələri ilə bağlı xüsusi araşdırma aparmışdır. Bu araşdırmanın nəticəsinə əsasən, kənd yerlərində tədrisdə texnologiyalardan istifadənin həm müsbət, həm də mənfi tərəfləri göstərilmişdir. Müəllif qeyd

edir ki, texnologiyalardan tədrisdə istifadə öyrənənlərin fəallığını artırır və daha yaxşı nəticələrə gətirib çıxarır. Lakin, internetə çıxışı məhdud olan ucqar ərazidə yerləşən kənd məktəbləri üçün problemlər yarada bilər. Müəllif bunun üçün təklif edir ki, belə məktəblərdə texnoloji resurslar, internet bağlantısı olmadan lokal şəbəkə yaradılmalıdır. Bununla da texnologiyani kənd məktəblərinə inteqrasiya etmək daha asan və effektiv olar.

Liu və digərləri (2020) apardıqları araşdırmada oyun əsaslı tədrisin müasir dövrün tələblərinə cavab verdiyini və əhəmiyyətini vurğulamışdır. Müəlliflər qeyd edirlər ki, oyun əsaslı tədris müasir texnoloji yeniliklərin sürətlə inkişaf etdiyi zamanda daha əhəmiyyətlidir. Oyun əsaslı tədrisin tətbiqi ilə şagirdlərdə “XXI əsrin bacarıqları” adlandırılan yeni peşəkar bacarıqların – kollektiv iş və ünsiyyət bacarıqları, yaradıcı düşüncə, problem həll etmənin və s. inkişafını sürətləndirə bilər. Liu və digərlərinin araşdırmasından aydın olur ki, oyun əsaslı tədris şagirdlərin dərəcə cəlb edilməsinə, onların motivasiyasının artırılmasına müsbət təsir göstərir, bu da onların nailiyyətlərinin artmasına gətirib çıxarır.

İvanova (2020) yazdığı məqaləsində oyun texnologiyalarının istifadəsinin mənfi və müsbət tərəflərini göstərmişdir. O, bu texnologiyaların istifadəsində müəyyən məsələlərə diqqət yetirilməli olduğunu göstərir. Xüsusilə də, yeni texnologiyalardan istifadə şagirdlərin diqqətinin dərəcədən fəaliyyətlərə yönəlməsinə səbəb ola bilər. Belə halların qarşısını almaq, şagirdlərin dərəcə cəlb edilməsini artırmaq, dərsləri daha yaxşı mənimsətmək vacib məsələlərdəndir. İvanova (2020) belə hesab edir ki, oyun texnologiyalarının tətbiqi üçün müəllimlər kifayət qədər hazırlıqlı olmalıdır. Müəllimlər oyun texnologiyalarının mahiyyətini, tətbiqi qaydalarını və qiymətləndirmə meyarlarını düzgün təyin edərək, şagirdlər üçün uyğun olan oyun texnologiyasını seçməyi bacarmalıdırlar.

Oyun əsaslı tədrisin effektivliyi barədə Lengyel (2020) də araşdırma aparmışdır. Onun araşdırmasında göstərilir ki, oyun əsaslı tədris o zaman effektiv olar ki, onun əsas məqsədi

bilik əldə etməyi hədəfləsin və bu zaman əyləncə yalnız ikinci dərəcəli məqsəd daşsın. Bu oyunlarda, müəllim tərəfindən biliyin ötürülməsi, şagirdlərdə həm şəxsi, həm də sosial bacarıqları inkişaf etdirməsi, öyrənməni daha əyləncəli edir (Lengyel, 2020).

Vaqanova və digərləri (2019) tərəfindən aparılan tədqiqata əsasən, oyun texnologiyalarının istifadəsində müəllimin aparıcı rola, bilik və bacarıqlara sahib olmasının vacibliyi qeyd edilmişdir. Bu araşdırmada oyun texnologiyalarından istifadə zamanı müəllimlərin məlumatlılığı nəticəsində səhvə yol verməsi, şagirdlərin aktivliyinə mənfi təsir göstərə bilər.

Yemelyanenko (2018) hesab edir ki, oyun texnologiyalarının tətbiqinin səmərəli olması insanın mənəvi dünyasının inkişafından və xüsusiyyətlərindən asılıdır. O, insanların mənəvi dünyasının sistemliliyinin, onlarda ideoloji dəyərlərin əsaslarını və strukturların mövcudluğu haqqında mövqedən çıxış edərək, təlim prosesində oyun texnologiyalarının rolunu nəzəri səviyyədə gözədən keçirməyi tövsiyə etmişdir. Müəllif apardığı tədqiqat nəticəsində oyun texnologiyalarının öyrənmələrin motivasiyasına müsbət təsir etdiyini bildirmişdir.

Oyun əsaslı tədrislə bağlı Türkiyədə Tetik və Korkmaz (2018) apardıqları araşdırmaya görə, tədrisdə oyun texnologiyalarından istifadənin müasir dövrün vacib tələblərindən olduğu göstərilir. Müəlliflər qeyd edir ki, oyun əsaslı öyrənmənin əsas məqsədi tədrisin öyrənmələr üçün daha cəlbedici olmasıdır, bu da öyrənmələrin motivasiyasına müsbət təsir edir. Onların motivasiyasının artırılması üçün oyun əsaslı tədrisdə Kahoot proqramından istifadə təklif edilmişdir (Tetik & Korkmaz, 2018).

Tsarev (2017) oyun texnologiyalarından Kahoot ilə bağlı araşdırma aparmış, onun dünya miqyasında geniş yayılmasından, səmərəli nəticə verməsindən söz açmışdır. Kahoot böyük ekranda və ya interaktiv lövhədə, proyektorda göstərilə bilən onlayn testlər və sorğular yaratmağa imkan verir. Mətnə əlavə olaraq şəkillər, qrafiklər, cədvəllər, eləcə də audio və

video məzmunu yerləşdirmək mümkündür. Şagirdlər internetə qoşulmuş istənilən cihazdan test suallarına cavab verirlər. Sınıfdə Kahoot resursundan istifadə təcrübəsi göstərir ki, şagirdlər bunu xüsusilə cəlbedici hesab edirlər və bu da şagirdlərin motivasiyasını artırır, şagirdləri dərs prosesinə cəlb edilməsini təmin edir.

Aparılmış tədqiqatlarda rəqəmsal texnologiyaya əsaslanan tədris və oyun əsaslı metodların effektiv tətbiqi ilə bağlı çoxsaylı araşdırmalar olsa da, bu araşdırmalarda daha çox oyun texnologiyalarının tətbiqinin əhəmiyyəti və müsbət tərəfləri vurğulanmışdır. Lakin tədris prosesi müxtəlif ərazilərdə eyni şəkildə aparılmadığından oyun texnologiyalarının tətbiqinin mümkünlük dərəcəsinin fərqli olmasını ortaya çıxarır. Ona görə də aparılan tədqiqatların mövcud təhsil müəssisələrində təkrarlanması, yeni araşdırmaların aparılması fərqli nəticələrə gətirib çıxarır. Beynəlxalq tədqiqatlara əsaslanaraq, Gürcüstanda orta məktəblərin yuxarı sinif şagirdləri arasında son illərdə dərsə marağın azalmasının qarşısını almaq məqsədilə texnologiyaya əsaslanan tədris və oyun əsaslı metodların effektiv tətbiq imkanları, üsulları və nəticələri araşdırılacaqdır.

### III FƏSİL

## METODOLOGİYA

### **Tədqiqat layihəsinin dizaynı**

Bu tədqiqatda texnologiya və oyun əsaslı tədris metodlarının Gürcüstan nümunəsində yuxarı sinif şagirdlərinin motivasiyasını artırmaq üçün necə effektiv istifadə ediləcəyini müəyyən etmək nəzərdə tutulur. Bu tədqiqatda keyfiyyət metodundan istifadə olunub. Bu metod sosial hadisələri araşdıraraq rəylər, hisslər, ifadələr, təsvirlər, digər şifahi və ya mətn ifadələrini toplamaq məqsədilə aparılır (Creswell və Greswell, 2018). Keyfiyyət metodu

rəqəmlərə əsaslanmayan verbal tədqiqat üsuludur (Creswell və Plano Clark, 2017). Keyfiyyət tədqiqatının fenomenoloji üsulundan istifadə edilib. Fenomenoloji tədqiqatlar, iştirakçıların verilən təsvirlər vasitəsilə insan təcrübələri və bu təcrübələrin yaratdığı hisləri araşdırır (Creswell və Greswell, 2018). Seçilən bu metod və üsul aparılan tədqiqatın daha dərinəndən araşdırılmasına xidmət edir.

## **Məkan və nümunə**

Tədqiqat layihəsində məqsədyönlü seçmə üsulundan istifadə edilib. Bu seçmə üsulu o zaman istifadə olunur ki, iştirakçılar təsadüfi yox, rahatlıq, əlçatanlıq və ya tədqiqatçının məqsədinə uyğun olaraq seçilir (Privitera və Ahlgrim-Delzell, 2019). Qeyd edək ki, bu qrup əlçatan əhali arasından seçildiyinə görə qeyri-ehtimal, yəni, təsadüfi olmayan seçimdir (Privitera və Ahlgrim-Delzell, 2019). Tədqiqat Gürcüstanın cənub regionununun 3 məktəbinin (Azərbaycan, rus və gürcü) 11-12-ci sinif şagirdləri (17-18) və həmin məktəbin müxtəlif fənn, yaş kateqoriyasına, (35-66) iş təcrübəsinə (12-30) aid müəllimlər arasında aparılıb. Ümumi olaraq tədqiqat layihəsində 18 müəllim və 18 şagird iştirak edib.

## **Məlumat toplama üsulu**

Bu müsahibənin əsas məqsədi, Gürcüstanın orta məktəblərində dərsə marağın azalması ilə bağlı müəllim və şagirdlərin fikirlərini öyrənməkdir. Toplanan məlumatlar real vəziyyəti anlamağa, şagirdlərin motivasiyasına təsir edən əsas amilləri müəyyən etməyə, bu problemi aradan qaldırmaq üçün texnologiyaya əsaslanan tədris və oyun əsaslı metodların effektiv istifadəsi praktik tövsiyələr verdi. Müəllimlərlə yarı strukturlaşdırılmış müsahibədən, şagirdlərlə isə fokus qruplarından istifadə edildi. Yarı strukturlaşdırılmış müsahibələr bu tədqiqat üçün optimal seçimdir, çünki həm sisteməlik məlumat əldə etməyə, həm də iştirakçıların fərdi və dərin düşüncələrini araşdırmağa imkan verir (Creswell və Greswell,

2018). Müsahibədə açıq tipli sualların seçilməsinin əsas səbəbi, araşdırılan fenomen – yeni rəqəmsal texnologiyaların, oyun əsaslı təlim metodlarının şagird motivasiyasına təsirini iştirakçıların şəxsi təcrübə, düşüncə və hisslərini daha dərindən və sərbəst ifadə etmələrinə şərait yaratmışdır. Məktəb müəllimləri ilə 10 müsahibə sualından istifadə edildi və 45 dəqiqə davam etdi. Şagirdlərlə fokus qrup keçirildi və əvvəlcədən hazırlanmış müsahibə sualları (8 sual) ilə yanaşı, şagirdlərə aydınlaşdırıcı suallar da verildi. Fokus qrupun görüşü təxminən 1 saat oldu. Suallar tədqiqat üçün tərtib edilərək, əvvəlcə mütəxəssis rəyi alındı, daha sonra kiçik bir qrup arasında pilot layihədən keçirildi. Ümumi tədqiqat prosesi 2024-2025 -ci illəri əhatə edərək 3 ay davam etdi.

## **Məlumatın təhlili**

Keyfiyyət tədqiqatında məlumatların təhlili bir neçə addımlardan ibarətdir: məlumatların hazırlanması və təşkili, kodlaşdırma və kodların temalara (mövzulara) qruplaşdırılması. Bu proses vasitəsilə təkrarlanan fikirlər müəyyən olundu və əsas mövzular formalaşdırıldı (Creswell,2018). Tədqiqat layihəsinin məlumatları qeyd olunan şəkildə təhlil edilmişdir:

Addım 1. Müsahibə, təxminən bir saat vaxt apardı və müsahibə zamanı səs/ video yazısı qeydə alındı, sonra isə alınan məlumatlar TurboScribe ilə transkripsiya edilərək yazıya çevrilib kağız üzərinə köçürüldü.

Addım 2. Əldə edilmiş bütün məlumatlar dəfələrlə oxunaraq, ümumi fikirlər qeyd edildi və tədqiqat sualı ilə əlaqəli təhlil edilərək kodlaşdırıldı. Toplanmış məlumatların təhlili prosesində iştirakçılar qadın müəllim (M) və şagird (Ş) kodlaşdırılaraq eyni zamanda sayı rəqəmlə göstərildi.

Addım 3. Çıxarılan kodlar kateqoriyalara ayrıldı, daha sonra həmin kateqoriyalar birləşdirilərək mənanı təsvir edən cümlələr və mövzular çıxarıldı. Yeni kateqoriya və kodların ortaya çıxıb-çıxmadığına diqqət yetirilərək, bir-biri ilə əlaqəli mövzular qruplaşdırıldı. Hər bir kateqoriya və kodlar əlifba sırasına uyğun tərtib edilərək, onların əsasında ilkin təhlil aparıldı.

Addım 4. Əsas kateqoriyalar və mövzular müəyyən edildi. Mövzuları dəstəkləmək üçün müəyyən sübutlar təqdim edildi.

Addım 5. Mövzularda olan tapıntılar hekayəyə çevrilərək, strukturlaşdırılıb, mövzuların ətraflı müzakirəsi aparıldı.

Addım 6. Məlumatlar şərh edilib, mənası izah edildi və nəticə çıxarıldı. Müsahibə başa çatdıqdan sonra onun stenoqramı hazırlanaraq diaqnostik tədqiqat nəticəsində əldə edilmiş məlumatlar təhlil edildi. Eyni zamanda rus dilində istifadə olunan sitatlar azərbaycan dilinə tərcümə edilərək verildi. Tədqiqatda məlumatların təhlili üçün tematik kodlaşdırma aparıldı.

### **Tədqiqat layihəsinin validliyi və etibarlılığı**

Validlik — tədqiqat alətinin ölçmək istədiyi anlayışı nə dərəcədə dəqiq ölçdüyünü ifadə edir, etibarlılıq isə tədqiqat alətindən dəfələrlə istifadə edildikdə ardıcıl və sabit nəticələr əldə olunmasıdır ( Creswell, 2012) .

Rəqəmsal texnologiyaların şagird motivasiyası və tədris yanaşmalarına təsirini araşdırmaq məqsədi daşıyan bu tədqiqat layihəsində validliyi və etibarlılığı təmin etmək üçün əvvəlcə müsahibə aləti kimi istifadə olunan yarı strukturlaşdırılmış suallar Azərbaycan və rus dillərində hazırlanmış və iki dilli iştirakçılar üçün uyğunlaşdırılmışdır. Sualların məzmun baxımından elmi əsaslara uyğunluğu, dil və üslub uyğunluğu mütəxəssis rəyinə əsasən yoxlanılmış və zəruri düzəlişlər edilmişdir. Daha sonra aparılan pilot tətbiq vasitəsilə sualların aydınlığı, tətbiqə uyğunluğu və real istifadə zamanı yarana biləcək problemlər aradan

qaldırılmışdır. Pilot mərhələdən sonra əsas tədqiqat mərhələsində məlumatların toplanması üçün triangulyasiya strategiyası tətbiq olunmuşdur və bunu təmin etmək məqsədilə həm müəllimlərlə fərdi müsahibələr , həm də şagirdlərlə fokus qruplar təşkil olunmuş və məlumatlar müxtəlif mənbələrdən toplanaraq daha dəqiq və əsaslı nəticəyə gəlməyə imkan yaradılmışdır.

Tədqiqatın etibarlılığını təmin etmək üçün məlumatların kodlaşdırılması sistemətiq şəkildə aparılmış, kodlar arasında uyğunluq təmin olunmuş, təhlil zamanı tədqiqatçının şəxsi mövqeyi, şərhində subyektivliyin qorunması və ilkin mənbəyə əsaslanması təmin olundu. Təfsirlərin validliyini artırmaq məqsədiylə respondentlərin qismən yoxlanılması da həyata keçirilib: ilkin təhlildən sonra bəzi nəticələr və kodlaşdırmalar ifadələrin mənasının aydınlaşdırılması və təsdiqi üçün iştirakçılara qaytarılıb. Nəticələrin validliyini təmin etmək üçün subut olaraq müsahibələrdən sitatlar geniş istifadə olundu rus dilində olan sitatlar isə Azərbaycan dilinə tərcümə edildi.

Kodlaşdırmanın ardıcıl və düzgün aparılıb-aparılmadığını yoxlamaq üçün kodlaşdırıcılararası razılaşma üsulundan istifadə olunmuş və 80%-dən yuxarı nəticə əldə edilmişdir.Kodlaşdırma zamanı tədqiqatçılar arasında razılaşma nisbəti 84% təşkil etmişdir ki, bu da kodlaşdırmanın etibarlı aparıldığını göstərir. Belə bir göstərici keyfiyyətli tədqiqatlarda etibarlılığın qənaətbəxş səviyyədə olduğunu təstiqləyir (Nowell və digərləri , 2017).

## **Etik qaydalar**

Keyfiyyət tədqiqatlarında etibarlılıq və validliyi təmin edən mühüm şərtlərdən biri də etik prinsiplərə riayət olunmasıdır. Bu o deməkdir ki, tədqiqatçı məlumat toplama, təhlil və nəticələrin təqdimatı mərhələlərində iştirakçıların şəxsi məlumatlarını qorumaq və onların məxfiliyini təmin etməlidir (Coffelt, 2017).

Tədqiqat layihəsində etibarlılığı və validliyi təmin etmək üçün İlk öncə şagirdlərin rəsmi qəyyumlarından, şagirdlərin özlərindən və müəllimlərdən icazə alındı və etik sözləşmə əsasında tədqiqatın məqsədi, müsahibənin necə aparılacağı və nə qədər vaxt alacağı haqqında iştirakçılara məlumat verildi. Respondentlərə hüquqları bildirilərək, suallar təqdim olundu, hər hansı suala cavab verib-verməməkdə azad olduqları bildirildi. Həmçinin, onların istənilən vaxt tədqiqatdan geri çəkilmək və müsahibəni dayandırmaq hüquqlarının olduğu da diqqətə çatdırıldı. Bu tədqiqat layihəsində iştirakın könüllü olduğunu və hər hansı bir risk təqdim etmədiyi bildirildikdən sonra iştirakçılarla etik sözləşmə forması imzalandı. Bundan başqa onların iştirakının könüllü olduğu şifahi şəkildə bildirildi. Məlumatlar toplandıqdan sonra iştirakçıların adları təxəllüslərlə əvəz edilərək şəxsiyyətləri anonim qaldı. Toplanan məlumatlar iştirakçılarla paylaşıldı. Təhlil prosesinin başa çatmasından sonra məlumatlar tamamilə məhv ediləcəyi və iştirakçılar bu tədqiqatdan maliyyə baxımından heç bir xeyir əldə etməyəcəkləri bildirildi.

Yekun olaraq, bu fəslin sonunda onu demək olar ki, tədqiqat layihəsinin məqsədinə çatmaq üçün keyfiyyət yanaşmanın fenomenoloji üsulundan istifadə olunmuşdur. Məlumatların toplanması üçün yarıştrukturlaşdırılmış müsahibələr və fokus qrup müzakirələri aparılmışdır. Bu yanaşma tədris prosesində iştirak edən müəllim və şagirdlərin təcrübələrini daha dərinlən anlamağa və rəqəmsal texnologiyaların motivasiyaya təsirini iştirakçıların baxışları əsasında qiymətləndirməyə imkan yaratmışdır. Eyni zamanda, mütəxəssis rəyləri, pilot tətbiq, tədqiqatçının öz subyektiv mövqeyini idarə etməsi, kodlaşdırıcılararası razılaşma və etik qaydalara riəyyət olunması kimi yanaşmalar tədqiqatın validlik və etibarlılığını gücləndirərək, əldə olunan məlumatların obyektiv və inandırıcı şəkildə təqdim olunmasını təmin etmişdir.

## IV FƏSİL

### Tapıntılar

Bu fəsildə əldə olunmuş tədqiqat nəticələrinin əsas tapıntıları təqdim edildi və təhlil olundu. Layihənin məqsədi texnologiyaya əsaslanan tədris və oyun əsaslı metodların Gürcüstan nümunəsində yuxarı sinif şagirdlərinin motivasiyasını artırmaq üçün necə effektiv istifadə ediləcəyini müəyyən etmək və tövsiyələr verməkdir.

Bu layihə işində aşağıdakı tədqiqat sualına cavab axtarılır:

Yuxarı sinif şagirdlərinin tədrisə motivasiyasını artırmaq məqsədilə rəqəmsal platformaların effektiv istifadəsini və oyun əsaslı tədrisin effektiv tətbiqi necə həyata keçirilə bilər? Bu suala cavab olaraq Azərbaycan, rus və gürcü bölmələrini təmsil edən üç məktəbdə həm müəllimlərlə yarı strukturlaşdırılmış fərdi müsahibələr, həm də şagirdlərlə fokus qrup müzakirələri aparılmışdır. Müsahibələr zamanı müəllimlərin yaşı və pedaqoji stajı qeydə alınmış, hər məktəbdə 6 şagird və 6 müəllim olmaqla ümumilikdə 18 müəllim və 18 şagird tədqiqat layihəsində iştirak etmişdir.

Aşağıdakı cədvəldə müəllimlərin demoqrafik xüsusiyyətləri göstərilib.

### Demoqrafik göstərici

Cədvəl A-da qeyd edildiyi kimi, tədqiqat layihəsində qadın respondentlər iştirak etmişdir. Respondentlər Azərbaycan, rus və gürcü bölməsində fəaliyyət göstərən müxtəlif məktəblərdə çalışdıqları üçün tədqiqat çoxmədəniyyətli və çoxdilli bir mühitdə aparılmışdır. Fənn bölgüsü baxımından riyaziyyat, biologiya və rus dili fənlərinin tədrisi üstünlük təşkil edir ki, bu da STEM sahələrinə və dil fənlərinə marağın yüksək olduğunu göstərir. Yaş aralığına

nəzər yetirdikdə, respondentlərin böyük əksəriyyətinin 41–60 yaş arasında olduğu görünür, ən gənc respondent 35, ən yaşlı respondent isə 66 yaşındadır. İş təcrübəsi baxımından da respondentlərin əksəriyyəti 20 ildən çox iş təcrübəsinə sahibdir və onların iş təcrübəsi 12 ildən 38 ilə qədər dəyişir. Təhsil səviyyəsinə görə respondentlərin çoxu magistr dərəcəsinə malikdir, yalnız bir nəfər doktorantura səviyyəsində, digərləri isə bakalavriat səviyyəsində təhsil almışdır. Bu isə onu göstərir ki, iştirakçılar yüksək elmi biliklərə və professional hazırlığa malikdirlər. Ümumilikdə, tədqiqatda yaşca yetkin, təcrübəli və akademik səviyyəsi yüksək olan qadın müəllimlərin iştirak etməsi tədqiqat nəticələrinin elmi etibarlılığını və dərinliyini artırmışdır.

Kod	Məktəb	Cins	Fənn	Yaş	İş təcrübəsi	Təhsil səviyyəsi
M-1	Azərbaycan məktəbi	qadın	Azərbaycan dili	35	12	bakalavriat
M-2		qadın	Gürcü dili	35	10	bakalavriat
M-3		qadın	Biologiya	50	25	maqistr
M-4		qadın	Riyaziyyat	50	20	maqistr
M-5		qadın	İncəsənət	45	18	maqistr
M-6		qadın	Rus dili	60	30	bakalavriat
M-7	Rus məktəbi	qadın	Rus dili	60	38	maqistr
M-8		qadın	Riyaziyyat	66	38	maqistr
M-9		qadın	Fizika	52	27	maqistr
M-10		qadın	Biologiya	50	30	bakalavriat

M-11		qadın	Gürcü dili	49	25	doktorantura
M-12		qadın	İnglis dili	41	16	bakalavriat
M-13	Gürcü məktəbi	qadın	Biologiya	45	9	bakalavriat
M-14		qadın	Fizika	50	18	maqistr
M-15		qadın	Rus dili	64	30	maqistr
M-16		qadın	İnglis dili	48	15	bakalavriat
M-17		qadın	Riyaziyyat	50	29	maqistr
M-18		qadın	Kimiya	51	27	maqistr

Cədvəl B-də qeyd edildiyi kimi, tədqiqat lahiyəsəndə Azərbaycan, rus və gürcü məktəblərindən ümumilikdə 18 şagird (11 qız, 7 oğlan) iştirak etmişdir. Hər məktəbdən 6 şagird seçilmiş, iştirakçıların hamısının yaşı 17–18 arasında olmuşdur. Fərqli məktəb bölmələrindən şagirdlərin iştirakı tədqiqatın çoxdilli və çoxmədəniyyətli mühitdə aparıldığını göstərir. Müxtəlif perspektivlərdən toplanan məlumatların təhlili şagird motivasiyasına təsir edən amilləri daha dərin anlamaq imkanı vermişdir. Təhlil nəticəsində məlumatlar iki əsas istiqamət üzrə aşağıdakı cədvəldə strukturlaşdırılmışdır.

**Cədvəl B.** Respondentlərin (şagirdlərin) demografik məlumatları.

Şagird kodu	Məktəb	Cins	say	Yaş
Ş-1-Ş-6	Azərbaycan məktəbi	3 qız, 3 oğlan	6	17-18
Ş-7-Ş-12	Rus məktəbi	3 qız, 3 oğlan	6	17-18
Ş-13-Ş-18	Gürcü məktəbi	5 qız, 1 oğlan	6	17-18
Cəmi		11 qız ,7 oğlan	18	

### Əsas kateqoriyalar

Cədvəl C-də göstərilədiyi kimi, motivasiya ilə bağlı tapıntılar iki əsas kateqoriya üzrə – müəllimlərin və şagirdlərin baxış bucağından – təhlil edilmişdir. Müəllimlər kateqoriyası altında motivasiyanın müsbət təsiri və müasir dəyişiklikləri, müasir tədris metodları və motivasiyanı artırmaq üçün istifadə olunan vasitələr, şagirdlər kateqoriyası altında isə motivasiyaya mənfi və müsbət təsir edən amillər, şagirdlərin dərs prosesi ilə bağlı gözləntiləri araşdırıldı.

**Cədvəl C.**

Kateqoriyalar	
Müəllimlər	Şagirdlər
1.Təhsildə motivasiyanın müsbət təsiri	1.Şagirdlərin dərstdə motivasiyasına mənfi təsir edən faktorlar
2.Son dövrdə motivasiyanın dəyişməsi və təsir edən faktorlar	2.Şagirdlərin motivasiyasına və öyrənməyə müsbət təsir edən amillər
3.Müasir tədris metodları və motivasiyanı artırmaq üçün istifadə olunan vasitələr	3.Şagirdlərin gözləntiləri

## **1.Müəllimlərlə müsahibədən olan tapıntılar**

### **1.1.Təhsildə motivasiyanın müsbət təsiri**

Bu kateqoriya müəllimlərin müsahibələrində şagirdlərin dərse marağının və motivasiyasının azalması ilə bağlı fikirlərin tez-tez vurğulanması əsasında formalaşmışdır. Onlar bu problemi əsas məsələ kimi önə çəkiblər və bunun səbəbləri haqqında fikirlərini bildiriblər. Bu kateqoriyanın təhlili nəticəsində müəllimlər şagirdlərdə motivasiyanın rolunu yüksək qiymətləndirdiklərini qeyd etdilər. Müəllimlərin 100%-i motivasiyanı təhsilin əsas faktoru hesab etdi: *”Tədris prosesində motivasiyanın rolu çox böyükdür. Şagirdləri öyrənməyə, biliyə can atmağa, çətinlikləri dəf etməyə sövq edən motivasiyadır. Onsuz, hətta ən yaxşı müəllim və ya tədris materyalı istənilən effekti verə bilməz”* (M-13, 2025). 83% müəllim həmyaşdqların şagird motivasiyasına təsirini əsas faktor kimi göstərdi. Bu təsir həm pozitiv – dostluq, rəqabət, dəstək

şəklində, həm də neqativ – pis nümunə və təzyiq kimi özünü göstərə bilər. 72% müəllim qeyd etdi ki, qrup işi, vizual materiallardan istifadə, rəqəmsal tapşırıqlar və oyunlar dərslə marağı artırır, şagirdləri daha fəal edir, öyrənməni daha mənalı hala gətirir. *“İnteraktiv tapşırıqlar və qrup işi şagirdlərin öyrənməyə fəal qoşulmasına səbəb olur”* (M-8, 2025).

Dərşdənkənar məşğələlər – əlavə kurslar, maraq dairələri və fərdi inkişaf imkanları – 61% müəllim tərəfindən motivasiyanı artıran amil kimi dəyərləndirildi və qeyd edildi ki, *„Dərşdənkənar fəaliyyətlər uşaqlara maraqlı gəlir və motivasiyanı artırır”, „Uşaqlar əlavə məlumat tapmağı, təqdimat hazırlamağı sevirlər və bu onlara təlimdə kömək edir”* ( M-6, M-12, M-13, 2025 ). 50% müəllim motivasiyanın şagirdlərin dərsləri daha yaxşı mənimsəməsinə və potensiallarını ortaya qoymasına təsir etdiyini qeyd etdi. Eyni faiz nisbəti ilə müəllimlər təlim metodlarının və müəllimin yanaşmasının əhəmiyyətini də vurğuladılar. 39% müəllim ailə, valideyn dəstəyi və ev mühitini motivasiyada həlledici faktor hesab etdiklərini bildirdilər. *“Bir çox amilləri sadalamaq olar, əsas olanlar, bəlkə də, ən önəmlisi mənim fikrimcə ailə, ev mühitidir. Uşağın necə ailədə, normal və ya problemlili ailədə böyüməsi çox önəmlidir. Ailə uşağın böyüməsi və inkişafı üçün şərait yaratmalı, onun dayağı, ruhlandırıcısı olmalıdır”* (M-9,2025). Motivasiyaya təsir edən əsas məqamlardan biri sinfin strukturu və həmyaşıdların münasibətidir. Təhsildə motivasiyanın gücləndirilməsi yalnız dərslər zamanı deyil, həm də ailə mühiti, fərdi yanaşma və dərşdənkənar fəaliyyətlər vasitəsilə kompleks şəkildə qurulmalıdır.

## **1. 2. Son dövrdə motivasiyanın dəyişməsi və təsir edən faktorlar**

Bu kateqoriya müəllimlərlə aparılan müsahibələrdə şagirdlərin dərslə marağının və motivasiyasının azalması ilə bağlı fikirlərin təkrarlanması nəticəsində formalaşmışdır. Aparılan müsahibələrin nəticələri göstərdi ki, şagirdlərin motivasiyası xeyli zəifləyib. *„İnternet, sosial şəbəkələr, mobil oyunlar kimi rəqəmsal vasitələr şagirdlərin diqqətini yayındıraraq, onların dərslə olan marağının azalmasına səbəb olmuşdur”*(M-15, 2025).

Müəllimlərlə aparılan müsahibə zamanı respondentlərin 72%-i motivasiyanın azalmasını vurğuladılar. Son illərdə texnologiya və sosial mediadan asılılıq, imtahanların ləğv edilməsi, sosial-iqtisadi vəziyyət, pandemiya dövrü şagirdlərin dərslə marağının azalmasına səbəb olmuşdur. Müəllimlərin 78%-i internetin və sosial medianın şagirdlərin diqqətini yayındırdığını bildirmişdir. Məsələn, müəllimlərdən biri qeyd edir: “İnternet şagirdlərin aktivliyinə böyük təsir edir. Bəzi şagirdlər internetdən faydalı məqsədlər üçün, bəziləri isə yalnız əyləncə məqsədilə istifadə edirlər” (M-4, 2025). “Sosial media diqqəti yayındırır, asılılıq yaradır, konsentrasiyanı və öyrənməyi azaldır” (M-12, 2025). Bu fikrə digər müəllimlər də bənzər münasibət bildirmişlər (M-9, M-17, 2025).

Müəllimlərin 61%-i texnologiya və sosial medianın yenə ön planda olduğunu, TikTok, mobil oyunlar və digər rəqəmsal vasitələrin istifadəsinin geniş yayıldığını qeyd etdilər. *“Onları daha çox sosial şəbəkələr və video oyunlar maraqlandırır, bu, həyatlarının bir hissəsinə çevirilib-telefonlar, qadjetlər, onları TikTok, İNSTAGRAM kimi platformalar maraqlandırır”* (M-8, 2025). Müəllimlərin dediklərinə görə əvvəlki illərlə müqayisədə daha çox mənfi dəyişikliklər müşahidə olunur. Müəllimlərin müsahibəsində qeyd edildi ki, *“Son illərdə şagirdlərin motivasiyası çox dəyişib, onları maraqlandıрмаq çətinidir”* (M-4, 2025). 58% müəllim imtahan və qiymətləndirmə sistemindəki dəyişikliklərin motivasiyaya təsir etdiyini bildirdilər. Xüsusilə buraxılış imtahanlarının olmaması və yalnız imtahan fənlərinə marağın yönəlməsi, digər fənlərə olan motivasiyanın azalmasına səbəb olur. *“Anlatdığım kimi, imtahan motivasiyaya təsir edən əsas amillərdən biridir”* (M-14, 2025). Müsahibə zamanı qeyd edildi ki, *“Uşaqlar tez-tez dərslərlər əvəzinə sosial şəbəkələri seçirlər ki, bu da onların öyrənmə motivasiyasını azaldır”* (M-12, 2025). *„Mobil telefonların dərslər zamanı istifadəsi dərslərin keyfiyyətinə ciddi şəkildə mənfi təsir göstərir və bu da dərslə olan marağı azaldır”* (M-1, 2025). Bu halların şagirdlərin ümumi dərslər performansına mənfi təsir göstərdiyini, 28% sosial medianın sosial müqayisələrə, dəyərlərin dəyişməsinə gətirib çıxardığını və bunun da bəzən

şagirdlərdə təhsilə qarşı marağın azalmasına səbəb olduğunu çatdırdılar. Pandemiya da öz növbəsində mənfi təsirini göstərdi. 21% müəllim onlayn təhsil dövründə motivasiyanın kəskin şəkildə azaldığını və karantindən sonra da tam bərpa olunmadığını bildirdi. *”Karantindən sonra, ümumiyyətlə, motivasiya çox aşağı idi, xüsusən də onlayn oxuyan uşaqlarda”*. Sosial-iqtisadi vəziyyətin təsiri də nəzərə çarpacaq dərəcədədir – 28% müəllim ailələrin təhsilə münasibətinin zəif olduğunu, maddi uğur qazanan, lakin təhsil almayan valideynlərin model kimi göründüyünü və bu faktorların şagirdlərə təsir etdiyini bildirdilər. Paralel olaraq, 44% müəllim dil və terminoloji çətinliklərin də ciddi problem olduğunu bildirir – texniki terminlər və tərcümə edilmiş mətnlər şagirdlər üçün başa düşülməsi çətin olan mənbələrə çevrilir. *”Kitablar gürcü dilindən tərcümə edildiyinə görə cümlələr aydın deyil, şagirdlər başa düşməkdə çətinlik çəkirlər”*(M-4,2025). *”Dərslərləri başa düşmək çətindir, şagirdlər mətni analiz edə bilmirlər “* (M-3, 2025).

Bütün bu faktorlar ümumilikdə göstərir ki, son dövrdə motivasiya azalması kompleks səbəblərlə — texnologiya asılılığı, sosial medianın təsiri, qiymətləndirmə dəyişiklikləri, sosial-iqtisadi problemlər və pandemiyanın uzunmüddətli nəticələri ilə bağlıdır.

### **1.3. Müasir tədris metodları**

Bu kateqoriya müəllimlərin tədris prosesində müşahidə etdikləri müsbət və mənfi halları əks etdirən fikirlərin təhlili əsasında formalaşdırılmışdır. Müsahibələrdə müəllimlər tədris prosesində istifadə olunan müasir metodların – xüsusilə interaktiv dərslər, texnoloji resurslar və qrup əsaslı fəaliyyətlərin – şagird motivasiyasına necə təsir etdiyini geniş şəkildə izah etmişlər. Eyni zamanda, onlar bu metodların tətbiqində qarşılaşdıqları praktiki və texniki çətinlikləri də qeyd etmişlər. Bu təkrarlanan fikirlər bir yerə toplanaraq ümumiləşdirilmiş və ayrıca bir kateqoriya kimi ayrılmışdır.

Müəllimlərin müşahidələrinə görə, düzgün tətbiq olunan internet resursları, sinifdə əməkdaşlıq əsaslı işlər, valideyn dəstəyi və müasir dərs resurslarının mövcudluğu şagirdlərin dərsə marağını və fəallığını əhəmiyyətli dərəcədə artırır. Eyni zamanda, praktiki imkanların azlığı, dil çətinlikləri və dərs vəsaitlərinin keyfiyyəti müasir tədris prosesində qarşıya çıxan əsas problemlər kimi qeyd edilir. Müəllimlərin 66.7 % motivasiyanı artırmaq üçün interaktiv dərslər, texnoloji vasitələr, vizual materiallar və müxtəlif fəaliyyətlərdən istifadə etdiklərini bildirdilər. *“Motivasiyanı canlı tutmaq üçün çalışıram ki, sərgilər təşkil edək, səyahətlər, viktorinalar keçirək”* (M-5, 2025). 72% müəllim düzgün istifadə olunduqda internetin şagird motivasiyasını artırmaq üçün faydalı ola biləcəyini qeyd etdi. Məsələn, videodərslər, onlayn kitabxanalar, vizual kontentlər və interaktiv alətlər vasitəsilə dərs daha maraqlı və anlaşılacaq olur. *„İndi onlayn kitabxanalar mövcuddur və kitab tapmaq daha asandır”* (M-6, 2025).

Dərs mühitinin və resursların təkmilləşdirilməsi haqqında müəllimlərin əksəriyyəti dərs resurslarının yenilənməsinin önəmli olduğu vurğuladı. Bu araşdırma müəllimlərin fənn üzrə motivasiya problemlərinə dair müşahidələrini sistemləşdirərək göstərir ki, bəzi fənlərdə şagirdlərin maraq və fəallığının azalmasına səbəb olan müxtəlif çətinliklər mövcuddur. Müəllimlərin 50%-i laboratoriya və praktik imkanların olmamasının kimya, fizika və biologiya fənlərində nəzəri biliklərin mənimsənilməsini çətinləşdirdiyini qeyd edir. *“Laboratoriyada praktiki dərslər çox həvəsləndirici olur, çünki laboratoriyalar yoxdur, bu problemdir. Biz virtual olanlardan istifadə etməyə çalışırıq. Əgər kimya və ya biologiyadırsa, mən belə düşünürəm ki, onlarda da eyni problem var. Real eksperimentlərin aparılmaması şagirdlərin bu fənlərə olan marağını zəiflədir və öyrənmə prosesi yalnız nəzəri şəkildə qalır”* (M-9, 2025). Müəllimlərin 72%-i vurğuladı ki, internet, proektor, kompüter və laboratoriya kimi əsas vasitələrin olmaması dərslərin interaktiv və maraqlı şəkildə keçirilməsinə imkan vermir. Sinif otaqlarının fiziki şəraitinin zəifliyi də təlim keyfiyyətinə birbaşa təsir göstərir. *„İnteraktiv*

*dərslər üçün texnologiya çatışmazlığı problemdir''*. „Resurs çatışmazlığı və texniki nasazlıqlar texnologiya tətbiqini çətinləşdirir'' (M-9, M-17,2025). 52.7% müəllim rəqəmsal platformalarda müəllim nəzarətinin və istiqamətləndirməsinin vacibliyini vurğuladı. Texnologiya maraqlı olsa da, nəzarətsiz və məqsədsiz istifadə edilərsə, əksinə, diqqətin dağılmasına səbəb ola bilər. Digər tərəfdən, texnoloji resurs çatışmazlığı – internetin zəifliyi, avadanlığın olmaması – bu metodların tətbiqini məhdudlaşdırır. Dərs zamanı qeyd edildiyi kimi tədris metodlarının (məsələn, rəqəmsal platformalar və ya interaktiv metodlar) şagirdlərin motivasiyasına və onların təlim prosesinə təsirini göstərir ki, müəllimlərin böyük əksəriyyəti müasir tədris metodlarının – xüsusilə interaktiv yanaşmaların – şagird motivasiyasını artırmaqda çox təsirli olduğunu düşünür. 82% müəllim qeyd etdi ki, qrup işi, vizual materiallardan istifadə, rəqəmsal tapşırıqlar şagirdlərin fərqli öyrənmə tərzlərinə uyğundur.

Beləliklə, motivasiyanı gücləndirmək üçün texnologiyə əsaslı və ənənəvi metodların birlikdə tətbiqi daha uğurlu nəticələr verir. Bununla yanaşı, texniki infrastrukturun gücləndirilməsi və müəllimlərin rəqəmsal bacarıqlarının artırılması təhsildə texnologiyanın real inteqrasiyası üçün vacibdir.

## **2. Şagirdlərlə fokus qrup müzakirələrinin tapıntıları**

Capstone layihəsinin təhlili zamanı şagirdlərdən əldə olunan suallar üzrə tapıntılar 3 kateqoriya üzrə qruplaşdırıldı. Bu kateqoriyalar müsahibə suallarının təhlili vaxtı ortaya çıxdı. Həmin kateqoriyalar tək-tək təhlil edilib və respondentlərin ifadələri ilə birbaşa sitat gətirildi. Onlar motivasiyanı təhsil prosesinin əhəmiyyətli bir hissəsi olduğunu, onun dərs prosesində öyrənməni daha maraqlı etdiyini vurğuladılar. Motivasiyanın şagirdlərdə dərsə yönəlməsinə kömək etdiyini və onlarda öyrənməni daha zövqlü etməklə yanaşı, həmçinin dərsə diqqətini

artırdığını söylədilər. Təhsildə motivasiyanın rolunun əhəmiyyətli olduğu ilə yanaşı motivasiyaya təsir edən mənfi amilləri də qeyd etdilər. Dərs zamanı ənənəvi təhsilin olmasını, monoton və maraqsız dərs üslubundan sıxıldıqlarını onlarda dərsə marağın azalmasına səbəb olduğunu bildirdilər. Ailə və sosial mühitin onların öyrənməsinə mənfi təsiri haqqında bir çox şagird öz fikirini söyləyərək ailə üzvlərinin və yaşadqlarının onlara mənfi təsiri haqqında düşüncələrini bölüşdülər. Müasir tədris metodlarının yəni rəqəmsal texnologiyaların istifadəsinin motivasiyanı artırmaq üçün effektiv olduğunu, tədrisi daha interaktiv və əyləncəli etdiyini dedilər. Tədqiqat zamanı o da məlum oldu ki, müasir rəqəmsal platformalar onlarda motivasiyanı yüksəldir və onlar dərsə daha həvəslə qatılırlar. Əməkdaşlıq əsaslı öyrənmə, rəqəmsal texnologiyalar, onların tətbiqi öyrənməni və qavramanı sürətləndirir və hər bir şagirdin individual inkişafına təkan verir. Şagirdlərin gözləntilərinə gəlincə, onlar daha maraqlı, yaradıcı və texnologiyaya əsaslanan dərslərin keçirilməsini arzuladıqlarını bildirdilər. Eyni zamanda, onlar dərslərin real həyatla əlaqələndirilməsini gözlədiklərini qeyd etdilər.

## 2.1. Şagirdlərin motivasiyasına mənfi təsir edən faktorlar

Bu kateqoriya, şagirdlərin real dərs mühitində yaşadqları çətinlikləri açıq şəkildə ifadə etmələri və cavablarında təkrarlanan motivasiyanı azaldan problemlərin ön plana çıxması nəticəsində formalaşmış.

Müsaibə zamanı şagirdlər dərstdə motivasiyaya mənfi təsir edən faktorlar kimi bir neçə fikir səsləndirdilər. Əldə olunan şagird cavablarına əsaslanaraq demək olar ki, onların dərstdə fəal iştirak etməməsinə səbəb olan başlıca amil sinifdəki intizamın olmaması və səs-küydür. 44.4% şagird sinifdə yaranan xaotik mühitin onların dərsə fokuslanmağa maneə yaratdqlını qeyd etdilər. *“Səs-küy dərsə fokuslanmanı çətinləşdirir”*(Ş-7,2025). Bu onlarda diqqəti yayındırdqlını və bu şəraitdə dərsə tam fokuslanmağın çətin olduğunu bildirdilər. 33.3% şagird dərsə hazırlıqsız gəlməyin və dərs mövzusunun maraqsız olmasının da fəallığı azaldan səbəblərdən olduğunu qeyd etdi. Hazırlıqsızlıq şagirdin özünəinamını azaldır,

mövzuya marağın olmaması isə ümumiyyətlə dərse qatılmaq həvəsini zəiflədir. Bu halda şagirdlər dərsi monoton hesab edir və dərse diqqətlə yanaşmaqda çətinlik çəkirlər. *“Hər gün eyni dərslərin təkrarlanması marağı azaldır.”*, *“Dərs maraqsızdırsa, aktiv ola bilmirəm”* (Ş-9, Ş-13, 2025).

Eyni zamanda, 36.4% şagird təkrar və eyni dərs sisteminin onlarda yorğunluq yaratdığını və dərs prosesinə yeniliklər gətirilməsinə ehtiyac duyduqlarını bildirdi. *“Dəyişiklik və dinamika olmayanda dərs yorucu olur.”* Onlar rahat və daha yaradıcı dərs mühitinə ehtiyac hiss etdiklərini qeyd etdilər. *“Bir az yeniliklərə yer verilməlidir.”*, (Ş-13, 2025).

Nəticə olaraq, şagirdlərin motivasiyasını aşağı salan əsas faktorlar sinifdəki intizamsızlıq, dərslərin təkrarlanan və maraqsız olması, həmçinin dərs prosesində yeniliklərin olmamasıdır. Şagirdlər daha sakit, maraqlı və yaradıcı dərs mühitinə ehtiyac duyduqlarını qeyd etmişlər ki, bu da motivasiyanın artırılması üçün dərslərə dinamika və fərqlilik gətirilməsinin vacibliyini göstərdi.

## **2.2.Şagirdlərin motivasiyasına və öyrənməyə müsbət təsir edən amillər**

Bu kateqoriyada şagirdlərin motivasiyasını artıran əsas amillər kimi texnologiyanın tətbiqi, müəllim yanaşması və interaktiv dərs metodları qeyd olunur. Şagirdlərlə aparılan müsahibələr əsasında müəyyən edilmişdir ki, onların motivasiyasına və öyrənmə prosesinə müsbət təsir edən müxtəlif amillər mövcuddur. Əldə olunan cavablar göstərir ki, müasir texnologiyalardan və interaktiv metodlardan istifadə şagirdlərin dərse marağını və fəallığını artırır. Şagirdlərin 55.6%-i video dərslərin mövzunu daha başa düşülən və maraqlı etdiyini bildirdi. *“Video dərslər vasitəsilə daha yaxşı başa düşürəm”* (Ş-11, 2025). Onların fikrincə, vizual vasitələrlə – video dərslər və filmlərlə öyrənmək dərsin daha yadda qalan və anlaşılıq keçməsinə kömək edir. Onlar qeyd etdilər ki, mətn əsaslı izahlardan fərqli olaraq, vizual materiallar dərsin məzmununu daha aydın və anlaşılıq edir. *“Görmə ilə yadda qalır,*

*eşitməkdən daha effektiv olur.*”, *“Vizual görüntü dərsi aydınlaşdırır.”* (§-11, 2025). Onlar bu vasitələrin dərsi vizuallaşdıraraq praktiki və interaktiv hala gətirdiyini bildirdilər. 46.7% şagird isə müasir texnoloji vasitələrin – elektron lövhələr, laboratoriya alətləri – dərsi daha anlaşılan və maraqlı etdiyini vurğuladılar. Bu metodların tətbiqi onların öyrəndiklərini dərinə dərk etmələrinə və fəal şəkildə iştirak etmələrinə imkan yaradır.

Digər amillərdən biri isə onlara görə müəllimin dərsi necə təqdim etməsidir. Şagirdlərin 50% -i dərstdə müəllim dərsi aydın və maraqlı şəkildə izah etdikdə özlərini daha fəal hiss etdiklərini bildirdilər. *“Müəllimlərin yanaşması da önəmlidir – onlar psixoloq kimi davranmalıdırlar, şagirdləri başa düşməlidirlər”*(§-13). *“Müəllimlər çətin mövzuları sadə dildə izah etdikdə dərslər daha maraqlı olur”*(§-1). Bu, şagirdin diqqətini cəlb edir və onu dərş prosesinə aktiv şəkildə qoşur.

82.8% şagird rəqəmsal alətlərin və innovativ öyrənmə metodlarının (oyun, interaktiv tapşırıqlar, internet vasitəsilə öyrənmə) öyrənməni daha maraqlı və yadda qalan etdiyini bildirdilər. Onlar bu üsulların dərş prosesini sadəcə bilik ötürməkdən çıxarib əyləncəli və interaktiv hala gətirdiyini vurğuladılar. *“Məsələn, sinifdə komandalarla yarışırıq, suallara cavab veririk. Bu cür dərsləri daha çox sevirəm”*(§-5, 2025). 33.3% şagird müəllimlərin istifadə etdiyi metodların – müzakirələr, açıq suallar və yaradıcı tapşırıqların – onların dərşə daha çox qatılmalarına səbəb olduğunu vurğuladılar. Belə metodlar şagirdlərə öz fikirlərini sərbəst ifadə etmək və dərstdə iştirak etmək fürsəti yaradır. Rəqəmsal platformalar – ChatGPT, Duolingo, Kahoot və digər interaktiv oyunlar – 33.3% şagird tərəfindən öyrənməni əyləncəli və motivasiyaedici edən üsullar kimi qiymətləndirildi. *“Dil öyrənmək üçün Duolingo istifadə edirəm”*, *“Kahoot da ola bilər, sual-cavab oyunları üçün”* (§-8, §-9, 2025). Onlar qeyd ediblər ki, mətn əsaslı izahlardan fərqli olaraq, vizual materiallar dərşin məzmununu daha aydın və

anlaşıqlı edir. Şagirdlərdən biri bildirir: “Görmə ilə yadda qalır; eşitməkdən daha effektiv olur” və “Vizual görüntü dərsi aydınlaşdırır” (§-11, 2025).

Xüsusilə dərse evdən və ya kitabxana xaricindən hazırlaşan şagirdlər üçün bu resursların rolu mühüm əhəmiyyət kəsb edir. Bu, eyni zamanda rəqəmsal savadlılığın artmasına da töhfə verir. Şagirdlər qeyd edirlər: “*Hər dərse fərdi material və texnologiya lazımdır*”, “*Proyektor, kompüter mütləq olmalıdır*”(§-9, 2025). Həm müəllimlər, həm də şagirdlər texnologiyanın istifadəsi nəticəsində motivasiyada müsbət dəyişikliklər olduğunu qeyd ediblər. “*Kompüterlə dərslər daha keyfiyyətli olur*”(§-10,2025).

Beləliklə, şagirdlərin motivasiyasını və öyrənmə fəallığını artırmaq üçün texnologiyaların inteqrasiyası, vizual və interaktiv dərslər metodlarının tətbiqi və müəllimin yanaşması həlledici rol oynayaraq dərsləri həm daha maraqlı, həm də daha yadda qalan edir.

### **2.3. Şagirdlərin gözləntiləri**

Bu kateqoriya fokus qrup müsahibələrində şagirdlərin məktəb, ailə və özləri ilə bağlı olan gözləntiləri əsas mövzu kimi təqdim olunur. Bu hissə təkrarlanan fikirləri əsasında formalaşmışdır.

Şagirdlərdən toplanan cavablar onu deməyə əsas verir ki, şagirdlərin məktəbə münasibəti əsasən müsbətdir. Onların 66.7%-i məktəbi yalnız təhsil yeri kimi deyil, həm də sosial fəaliyyətlərlə zəngin bir mühit kimi qiymətləndirir. 50% şagird məktəbdən daha keyfiyyətli təhsil, dərslərin aydın izahı və interaktiv dərslər mühiti gözlədiyini bildirdi. Şagirdlər müəllimlərin dərsləri daha maraqlı və anlaşılıqlı formada keçməsinə vacib hesab edirlər. Müsahibələr zamanı onlar qeyd ediblər ki, “Ən vacib məsələ, müəllimin dərsləri yaxşı izah etməsidir” (§-10, 2025) və “Müəllimin diqqəti və dəstəyi bizi ruhlandırır” (§-17, 2025).

Eyni faizdə şagird ailələrindən motivasiya, mənəvi dəstək və gələcəklə bağlı istiqamətlənmə gözlədiyini bildirdi *“Məktəbdən gözləntilərim ilk növbədə yaxşı, keyfiyyətli təhsil almaq ,ailədən dəstək və anlayışlı münasibət . Mənim üçün bu, ilk növbədə, inam, dəstək və anlayış deməkdir”*(Ş-14, 2025). Onlar valideynlərinin onlara qarşı inamsızlığını və seçimlərində onlara dəstək olmadıqlarını bildirdilər.

Şagirdlərin özlərinin gözləntilərinə gəldikdə, 44.4% şagird şəxsi hədəflərinə çatmaq, akademik uğur əldə etmək və gələcəkdə peşəkar sahədə müvəffəqiyyət qazanmaq arzusu ilə yaşadığını bildirdi. *“Ən yaxşısını etməyə çalışıram.”* *“Həm məktəbdə, həm həyatda uğurlu olmaq istəyirəm.”*(Ş-15, 2025). *“Məktəbdən təhsil, ailədən dəstək gözləyirəm”* (Ş-12, 2025).

Şagirdlərin cavabları göstərdi ki, onların məktəbdən əsas gözləntiləri keyfiyyətli təhsil və maraqlı dərslər mühitidir. Ailədən mənəvi dəstək, özlərindən isə akademik və şəxsi uğur əldə etmək arzusu gözləyirlər. Şagirdlər motivasiya və uğur üçün həm məktəb, həm ailə, həm də öz səylərinin vacib olduğunu vurğuladılar.

Yekun olaraq müəllimlərdən və şagirdlərdən aldığımız müsahibələrə əsasən bu tapıntılar ortaya çıxdı:

İlk olaraq, motivasiya həm müəllimlər, həm də şagirdlər tərəfindən təhsil prosesinin əsas şərti kimi qəbul edilir; onun olmadığı halda öyrənməyə maraq azalır və fəallıq zəifləyir. Tədqiqat göstərdi ki, son illərdə motivasiyanın azalmasına əsasən sosial media, internet asılılığı, pandemiyanın təsiri, ailə dəstəyinin çatışmazlığı və dərslərin maraqsız metodlarla keçirilməsi səbəb olur.

Əsas tapıntılardan biridə budur ki, həm müəllimlər, həm də şagirdlər texnologiya və oyun əsaslı metodların motivasiyanı artırdığını vurğulamışlar. Bu metodlar şagirdləri fəallaşdırmaqla yanaşı, mövzunun daha yaxşı qavranmasına da şərait yaradır.

Digər vacib tapıntı isə müəllim yanaşmasının və dərsin təşkilinin motivasiyada mühüm rol oynamasıdır. Müəllimin fərdi yanaşması, psixoloji dəstəyi, dərsi aydın və maraqlı izah etməsi şagirdlərin dərse münasibətini dəyişir və onları aktivliyə sövq edir.

Sonuncu olaraq, şagirdlərin məktəbdən, ailədən və özlərindən olan gözləntiləri onların motivasiya səviyyəsini formalaşdırır. Keyfiyyətli təhsil, mənəvi dəstək və uğur arzusu onların təlim prosesinə necə yanaşdıqlarını müəyyən edir.

Tapıntılar göstərir ki, şagird motivasiyasının artırılması üçün kompleks yanaşma vacibdir. Texnologiya və oyun əsaslı metodlar, interaktiv müəllim yanaşması və müasir resurslardan istifadə bu məqsədə nail olmaqda effektiv vasitə kimi çıxış edir.

## V FƏSİL

### Nəticə

Nəticə olaraq, bu capston layihəsinin əsas məqsədi texnologiyaya əsaslanan tədris və oyun əsaslı metodların Gürcüstan nümunəsində yuxarı sinif şagirdlərinin motivasiyasını artırmaq üçün necə effektiv şəkildə istifadə oluna biləcəyini müəyyənləşdirməkdir. Bu tədqiqatın əhəmiyyəti isə şagirdlərin motivasiyasını artıraraq, dərş prosesinə şagirdlərin cəlb olunmasını təmin etmək və təhsil prosesinə innovativ oyun texnologiyalarını inteqrasiya etməklə həm nəzəri, həm də praktiki töhfələr verməkdir.

Müsahibə və fokus qrup müzakirələri zamanı həm müəllimlər, həm də şagirdlər texnologiyanın dərsləri daha maraqlı, dinamik və interaktiv etdiyini vurğulamış, bu amilin şagirdlərin dərse marağını artırmaqla yanaşı, müəllimlərin də dərş prosesinə daha yaradıcı yanaşmasına səbəb olduğunu qeyd etmişlər.

Tapıntılara əsasən, məktəblərdə texnologiyaların məqsədyönlü tətbiqi şagird motivasiyasını və təlim keyfiyyətini artırır. Tədqiqat nəticələri göstərir ki, motivasiya həm müəllimlər, həm də şagirdlər tərəfindən təhsilin əsas şərti kimi qiymətləndirilir və onun çatışmazlığı dərəcə cəlb olunmanın və aktivliyin azalmasına səbəb olur. Eyni zamanda, müəllimin fərdi yanaşması və dərslə maraqlı təqdim olunması motivasiyanın formalaşmasında mühüm əhəmiyyət kəsb edir. Şagirdlərin məktəb, ailə və özləri ilə bağlı gözləntiləri də onların təlimə münasibətini müəyyənləşdirən əsas amillərdən biridir.

Bu tapıntılar göstərir ki, texnologiyanın effektiv olması üçün onun düşünülmüş şəkildə kurikulumuna inteqrasiya olunması, məqsədyönlü istifadəsi vacibdir. Texnologiyanın tətbiqi, oyunəsaslı metodlar, interaktiv müəllim yanaşması və müasir resurslardan istifadə şagirdlərin öyrənmə prosesinə aktiv şəkildə cəlb olunmasını təmin edir, motivasiyanı artırır.

## **Təkliflər**

Bu nəticələrə əsaslanaraq, şagird motivasiyasını artırmaq texnologiyaların təhsildə tətbiqini daha effektiv etmək üçün bu təklifləri irəli sürmək olar: Rəqəmsal platformaların məqsədyönlü istifadəsi və müəllimlərin İKT bacarıqlarının təkmilləşdirilməsi üzrə təlimlərin keçirilməsi .

Rəqəmsal tədris platformaları olan Kahoot və Quizzez ilə dərsləri təşkil etməklə şagirdlərdə motivasiyanı artırmaq mümkündür (Maraza-Quispe və digərləri, 2024). Texnologiyadan düzgün istifadəsi üçün isə müəllim nəzarəti, şagirdlərin maarifləndirilməsi və texnologiya ilə ənənəvi metodların balanslı şəkildə tətbiqi vacibdir (Hidayad və digərləri, 2003). İnteraktiv tədris metodları üzrə müəllimlərin daimi təkmilləşdirilməsi, texnoloji bacarıqların inkişafı üçün xüsusi kursların təşkili və yeni pedaqoji yanaşmalar haqqında seminarlar həyata keçirilməlidir. Rəqəmsal və interaktiv tədris materiallarının hazırlanması,

fənlərarası əlaqələri gücləndirən materialların yaradılması prioritet olmalıdır (Anghelo və digərləri, 2023).

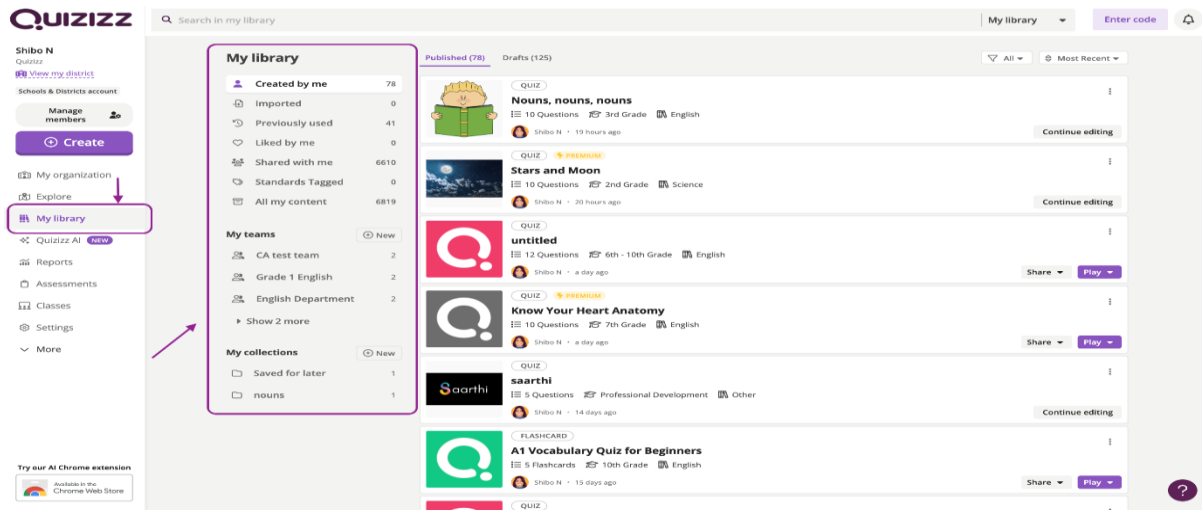
### **5.1. Rəqəmsal platformaların məqsədyönlü istifadəsi**

Rəqəmsal platformaların (Quizizz və Kahoot) dərslərdə tətbiqi sadəcə texnologiyanı istifadə etmək deyil, onu dərsin məqsədinə uyğun şəkildə tətbiq etmək, şagirdlərin maraq və ehtiyaclarına əsaslanaraq istifadə etmək lazımdır. Platformalarda şagirdlər oyun formatında təqdim olunan suallarla həm rəqabət aparır, həm də öyrəndiklərini möhkəmləndirirlər. Bu isə onların dərstdə iştirak və aktivliyini artırırmaqla yanaşı nəticə etibarını ilə öyrənmə motivasiyasını gücləndirir (Maraza-Quispe və digərləri, 2024).

Gürcüstan kontekstində rəqəmsal platformaların məqsədyönlü istifadəsini bilingual (ikidilli) təhsil sistemində tətbiq etmək olar. Gürcüstanda bilingual (ikidilli təhsil sistemi) tətbiq olunub (Ministry of Education and Science of Georgia, n.d ).

Belə ki, keçirilən bütün fənlərin iki dildə tədrisini nəzərə alaraq, bu platformalar vasitəsilə həm dövlət dili olan gürcü, həm də ana dillərində (Azərbaycan, rus və s.) testlər, viktorinalar, videolar hazırlayaraq dərslərin müxtəlif mərhələlərində istifadə edərək şagirdlərin motivasiyasını artırmaq olar (Mesterjon və digərləri, 2024).

**Quizizz** – İnternetə qoşulan istənilən cihazdan istifadə etməklə viktorinalar və testlər hazırlamağa imkan verən onlayn platformadır (Quizizz Inc, n.d.). Şagirdlər sualları fərdi şəkildə və ya təsadüfi ardıcılıqla cavablandırırlar. Sistem nəticələri Excel formatında təqdim edir və müəllimlərə şagirdlərin cavablarını analiz etməyə imkan verir. Təklif olunan bu platformanın ödənişsiz versiyası mövcud olduğundan bu da onun istifadəsini əlçatan edir.



Şəkil 1. Quizzes platformasında test yaratma (Quizzes, 2024).

Quizizz platformasının xarici dil, riyaziyyat, tarix və biologiya fənlərində tətbiqi məqsəduyğundur. Gürcüstanda ikidilli (bilingual) təhsil kontekstində bu platformadan istifadə etməklə həm gürcü, həm də Azərbaycan, həm də ki, rus və digər ana dillərində testlər, viktorinalar, videoları dərslərin müxtəlif mərhələlərində tətbiq etmək olar.

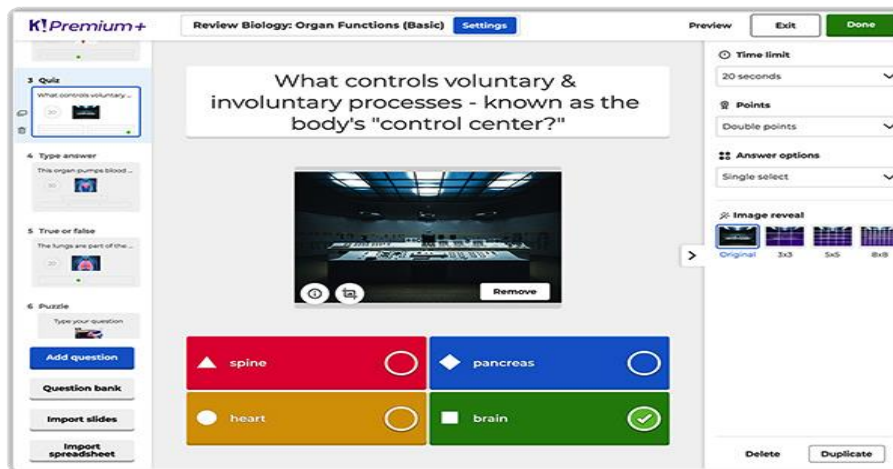
Dərslərin giriş mərhələsində: Motivasiya etmək üçün, şagirdləri dərslə cəlb etmək məqsədiylə 5–7 suallıq qısa viktorina tətbiq oluna bilər. Dərslərin yeni mövzusunun öyrənilməsi mərhələsində: Quizizz platforması vasitəsilə yeni mövzuya dair oyun formatında suallar təqdim edərək şagirdlərin dərslə cəlb olunmasını və fəal iştirakını təmin etmək olar. Maraza-Quispe və digərləri də (2024) apardıqları araşdırmalarında qeyd ediblər ki, oyunlaşdırma və belə platformalar (Kahoot, Quizizz) öyrənmə prosesində şagirdlərin özgüvənini, motivasiyanı artırır və emosional rahatlıq yaradır.

Dərslərin sonunda: Quizizz üzərindən qısa testlər vasitəsilə formativ qiymətləndirmə aparmaq mümkündür. Bu testlər sayəsində müəllimlər dərslərin zamanı əldə olunan bilikləri

operativ şəkildə yoxlayır, şagirdlərin anlayış səviyyəsini təhlil edir və zəif məqamları müəyyən edərək dərhal rəy verə bilirlər.

Gözlənilən nəticələr arasında şagirdlərin dərslə cəlb olunması və aktiv iştirakı artır, bu da motivasiyanın yüksəlməsinə səbəb olur. Quizizz kimi rəqəmsal alətlər şagirdlərə öz tempində işləməyə imkan verir, bu da fərdi öyrənməni dəstəkləyir.

**Kahoot platforması** interaktiv oyun formatında viktorinalar, testlər və qiymətləndirmələr hazırlamağa imkan verən rəqəmsal alətdir. Bu alət şagirdlərin dərslə marağını artırmaq, motivasiyanı yüksəltmək və formativ qiymətləndirməni təşviq etmək üçün geniş istifadə olunur. Kahoot dərsləri həm əyləncəli, həm də pedaqoji cəhətdən məqsədli edir (Simkina, 2021).



**Şəkil 2. Kahoot platformasında interaktiv viktorina yaratma prosesi ekran görüntüsü (Kahoot, 2024).**

Kahoot-la bağlı aparılmış araşdırmalar göstərir ki, şagirdlərin motivasiyasına müsbət təsir edir, təhsil prosesinə marağı artırır, həm də yeni biliyi möhkəmləndirir. Kahoot vizual

təqdimatlar və interaktiv suallar vasitəsilə öyrənməni daha yaddaqalan və cəlbedici edir. (İçelli Güneş və digərləri , 2024; Yapıcı və Karakoyun, 2017).

Gürcüstan kontekstində şagirdlərin maraqlarına və öyrənmə tərzinə uyğun olaraq, Kahoot platformasının tətbiqi xüsusilə faydalı ola bilər. Fokus qrup müsahibəsində şagirdlərdən biri qeyd etmişdir: *“Dərslərdə daha çox video və maraqlı oyunlar olmasını istərdim. Kahoot da ola bilər, sual-cavab oyunları üçün”* (Ş-4). Bir çox şagirdlərlə dəstəklənən bu fikir göstərir ki, şagirdləri vizual və texnologiya əsaslı dərslər yanaşmaları daha çox maraqlandırır və buna əsaslanaraq Kahoot-u dərslərin bütün mərhələlərində məqsədyönlü istifadəsini təklif etmək olar:

Dərslərin giriş mərhələsində: Mövzuya başlamazdan əvvəl şagirdlərin əvvəlki mövzu üzrə biliklərini aktivləşdirmək məqsədilə qısa viktorinalar təşkil edilə bilər.

Dərslərin yeni mövzunun izahı mərhələsində: Müəllim hər bölmənin sonunda sual-cavab edə bilər.

Dərslərin möhkəmləndirmə (tətbiq və təkrarlama) mərhələsində: Komanda və ya fərdi şəkildə keçirilən viktorinalar vasitəsilə öyrənilən biliklərin möhkəmləndirilməsi təmin etmək olar.

Dərslərdə qiymətləndirmə və refleksiya: Dərs sonunda keçirilən testlər nəticəsində şagirdlərin inkişaf səviyyəsi müəyyən oluna bilər.

Ev tapşırığı formatında: Müəllim tərəfindən hazırlanan sual paketləri şagirdlərə link vasitəsilə təqdim olunur və onlar testləri fərdi şəkildə və rahat tempdə tamamlayırlar. Kahoot platformasının tətbiqi dərslərin bütün mərhələlərində məqsədyönlü şəkildə şagirdlərin motivasiyasını artırır, dərslə cəlb olunmasını, aktivliyi təmin edərək, nəticədə öyrənmə prosesini daha səmərəli və cəlbedici edir (Hidayad və digərləri, 2023).

Beləliklə, rəqəmsal alətlər şagirdlərin dərslər prosesində aktiv iştirakını təmin edir, məlumatın daha yaxşı başa düşülməsinə və yadda saxlanmasına kömək edir. Bu alətlər öyrənməyə marağı artırmaqla yanaşı, biliklərin möhkəmlənməsini dəstəkləyir və texnologiyanın təhsildə motivasiya yaratmaq potensialını bir daha önə çıxarır.

### **5.3 Müəllimlərin İKT üzrə bacarıqlarının təkmilləşdirilməsi**

Müasir tədris texnologiyalarının sürətli inkişafı və dərslər prosesinə innovativ metodların tətbiqi müəllimlərdən daima yenilənən bilik və bacarıqlar tələb edir. Çünki texnologiya və tədris metodları sürətlə dəyişir. Müəllimlər də bu dəyişikliklərə uyğunlaşmaq üçün daim yeni bilik və bacarıqlara yiyələnmişdirlər.

Araşdırmalar göstərir ki, rəqəmsal alətlərdən istifadə müəllimlərin səriştəsini artırır. Müəllimlərdə İKT bacarıqlarının qeyri-kafi olması müəllim hazırlığının vacibliyini ortaya qoyur (Fernández-Batanero və digərləri 2018). Fernández-Batanero və digərləri (2018) müasir təhsil sistemində müəllimlərin mütəmadi təlimlərə cəlb olunmasının mühüm əhəmiyyət kəsb etdiyini vurğulayırlar. Müəllimlərin texnoloji vasitələri düzgün istifadə etməyi öyrənməsi və rəqəmsal bacarıqlarını artırması şagird motivasiyasına və dərslər keyfiyyətinə müsbət təsir göstərir (Cosme və digərləri, 2021). Reisoğlu (2022) məqaləsində qeyd edir ki, müəllimlərin rəqəmsal alətlərlə işləmək bacarıqları və bu sahədə aldıkları təlimlər onların bilik və bacarıqlarının artırılması baxımından təkmilləşdirilməsi üçün vacibdir. Bu təlimlər müəllimlərdə rəqəmsal resurslardan istifadəni, tədris fəaliyyətinin təşkili və qiymətləndirmələrin təkmilləşdirilməsi sahəsində fəaliyyətlərini inkişaf etdirib. Tədqiqat göstərdi ki, keçirilən təlimlər müəllimlərdə rəqəmsal texnologiyalardan istifadədən başqa onlar arasında kommunikasiya və əməkdaşlığı inkişaf etdirdi. Bundan başqa onlar müxtəlif rəqəmsal platformalardan istifadə edərək kurikulumu uyğun dərslər hazırladılar (Reisoğlu,2022).

Bu məqsədlə müəllimlər üçün müntəzəm təlim proqramları təşkil olunmalıdır. Təlimlərdə əsas diqqət rəqəmsal platformaların (Kahoot, Quizzes) istifadəsinə, oyunəsaslı öyrənmə metodlarına, fərdiləşdirilmiş tədris yanaşmalarına və şagird mərkəzli dərs modellərinə yönəldilməlidir. Zhang Weihong (2022) öz məqaləsində müasir texnologiyaların sürətlə inkişaf etməsinin tədrisə əhəmiyyətli dərəcədə təsirini vurğulamışdır. Bunun üçün İKT üzrə bacarıqlarının təkmilləşdirilməsi proqramlarının təşkili müəllimlərə tədrisdə yenilikləri sınaq, öz təcrübələrini bölüşmək və yeni metodları tətbiq etmək imkanı yaratmalıdır. Bu yanaşma müəllimlərin motivasiyasını artırır, tədris prosesində yeniliyi təşviq edir və tədris keyfiyyətinin yüksəldilməsinə töhfə verir (Zhang Weihong, 2022).

Beləliklə, müəllimlərin İKT üzrə bacarıqlarının təkmilləşdirilməsi təhsildə davamlı inkişafın əsas şərtlərindən biridir.

## VI FƏSİL

### SON MƏHSUL

Bu layihənin məqsədi texnologiyaya əsaslanan tədris və oyun əsaslı metodların yuxarı sinif şagirdlərinin motivasiyasını artırmaq üçün necə effektiv istifadə ediləcəyini müəyyən etmək və tövsiyələr verməkdir. Data əldə etmək üçün Gürcüstanın cənub regionununun 3 məktəbində (Azərbaycan, rus və gürcü), ümumilikdə 18 müəllim və 18 şagirddən, müsahibə götürüldü və əldə olunan məlumatlar təhlil edilərək nəticə çıxarıldı.

#### **Seminarın məqsədi**

Əldə olunan nəticələrə əsaslanaraq, tədqiqatın aparıldığı üç məktəbdə onlayn seminarlar təşkil etdik. Əvvəlcə müəllimlər üçün maarifləndirici posterlər paylaşdıq, daha

sonra onların texnoloji bilik və bacarıqlarını inkişaf etdirmək, həmçinin texnologiyaların tədris prosesində necə effektiv istifadə oluna biləcəyini göstərmək məqsədilə seminarlar keçirdik.

Seminarın məqsədi aşağıdakı istiqamətləri əhatə edirdi:

Rəqəmsal platformaların necə effektiv istifadəsinin inkişaf etdirilməsi və təkmilləşdirilməsi üzrə məruzələr.

Broşür təqdim etməklə onlara rəqəmsal platformaların necə effektiv istifadəsi qaydaları və izahı haqqında addımlar.

### **Seminarın mərhələləri**

Layihə haqqında qısa məlumat

- Texnologiyaların istifadəsinin şagird motivasiyasına təsiri haqqında qısa təqdimat
- Fəaliyyətlər
- Sınıfdə rəqəmsal texnologiyalardan necə effektiv istifadə ediləcəyini göstərən təlimat və öyrədici məlumatları əhatə edən broşür hazırlanaraq təqdim olundu.

### **Seminarın müddəti**

24 Aprel 2025 ci il, saat 20:00

Məkan: Google Meet

İştirakçılar: Tədqiqatın aparıldığı məktəbin müəllimləri və başqa məktəb müəllimləri

Seminarda 22 müəllim iştirak etdi.

<https://meet.google.com/fii-yiyh-hdj>

### **Seminarın xülasəsi**

Seminarda 22 müəllim, 3 tələbə və İT üzrə mütəxəssis iştirak etdi. Seminar salamlaşma ilə başladı və sonra tanışlıq mərhələsində müəllimlər özləri haqqında qısa məlumat verdi. Daha sonra tədqiqat aparən tələbələr problemin mövcudluğunu ifadə edərək tədqiqat layihəsinin məqsəd və aktuallığı haqqında məlumat verdilər. Bundan sonra tədqiqat nəticələrini bölüşərək mövzunun vacibliyini vurğuladılar və onun həlli üçün müasir rəqəmsal texnologiyalardan necə effektiv istifadə etməklə şagirdlərin dərəcələrinin artırılmasını və aktivliyinin artırılmasını hədəfləyən təkmilləşdirilmiş dərəcə nümunələri haqqında təqdimat göstərdilər. Növbəti mərhələdə fəaliyyətlər həyata keçirildi:

#### **Fəaliyyət 1:**

Təqdimatdan sonra müəllimləri maraqlandıran suallar cavablandırıldı, müəllimlərin fikir və təklifləri diqqətlə dinlənilərək mövzu ətrafında müzakirələr aparıldı və uyğun tövsiyələr verildi.

#### **Fəaliyyət 2:**

Rəqəmsal texnologiyaların və platformaların necə effektiv istifadəsi ilə bağlı mütəxəssis tərəfindən geniş təqdimat nümayiş olundu. Təqdimatın ardından müəllimlərin fikirləri dinlənildi və mövcud problemlərin həlli yolları birgə müzakirə olundu. Sonda gələcəkdə müəllimlərə dəstək məqsədi ilə ayda 3 dəfə ödənişsiz təlim haqqında məlumat verildi və növbəti təlimin günü 4 May saat 18:00 təyin olundu. Onlayn istifadə üçün nəzərdə tutularaq hazırlanan broşürlər müəllimlərin email adreslərinə göndərildi. Broşürdə texnologiyanın istifadəsi ilə bağlı məlumatlar haqqında təlimat addım-addım onlara izah edildi. Sonda həm müsahibədə, həm də seminarda iştiraklarına görə təşəkkür edildi.

#### **Seminarın nəticəsi**

Seminarda təqdim olunan broşürdəki təlimatların nəticəsini yoxlamaq məqsədi ilə 24 aprel tarixində görüş təşkil olundu. Təlimdə iştirak edən müəllimlərdən ayda 3 dəfə online təşkil olunan 1 saatlıq dərslərə qoşulmaq istəyənlərin siyahısı tərtib olundu. Növbəti gün, aprelin 24-də ilk dərslər keçirildi. İştirakçıların hər biri bu metodun çox səmərəli olduğunu, hamısı bu platformalar haqqında ilk dəfə eşitdiklərini və bu təlimdən çox şey öyrəndiklərini söylədilər. Onlar belə təlimlərin davamlı olmasını arzu etdiklərini bildirdilər.

Beləliklə, vaxt məhdudiyətinə baxmayaraq, onlar hər həftə bu dərslərə həvəslə qoşulacaqlarını qeyd etdilər. Müəllimlər sinif mühitində rəqəmsal texnologiyaların effektiv istifadəsinin vacibliyini vurğuladılar və bu texnologiyaların şagirdlərin motivasiyasına müsbət təsir göstərdiyini etiraf etdilər. Nəticə olaraq təklif edilən təlimatların faydalı olduğu bildirildi.

## Refleksiya

Seminarın yekun mərhələsində hər bir iştirakçı qısa bəyanat yazdı və seminar zamanı öyrəndiklərini əks etdirdi.



**ONLINE TRAINING**

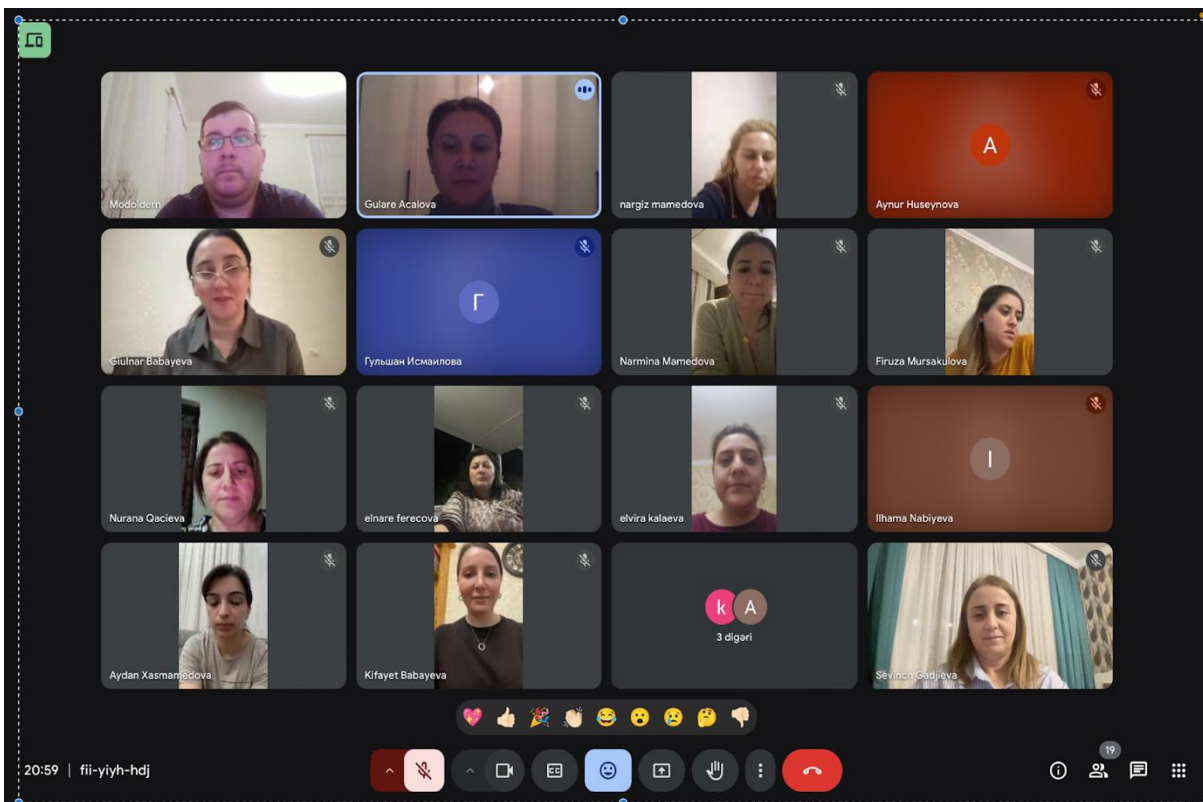
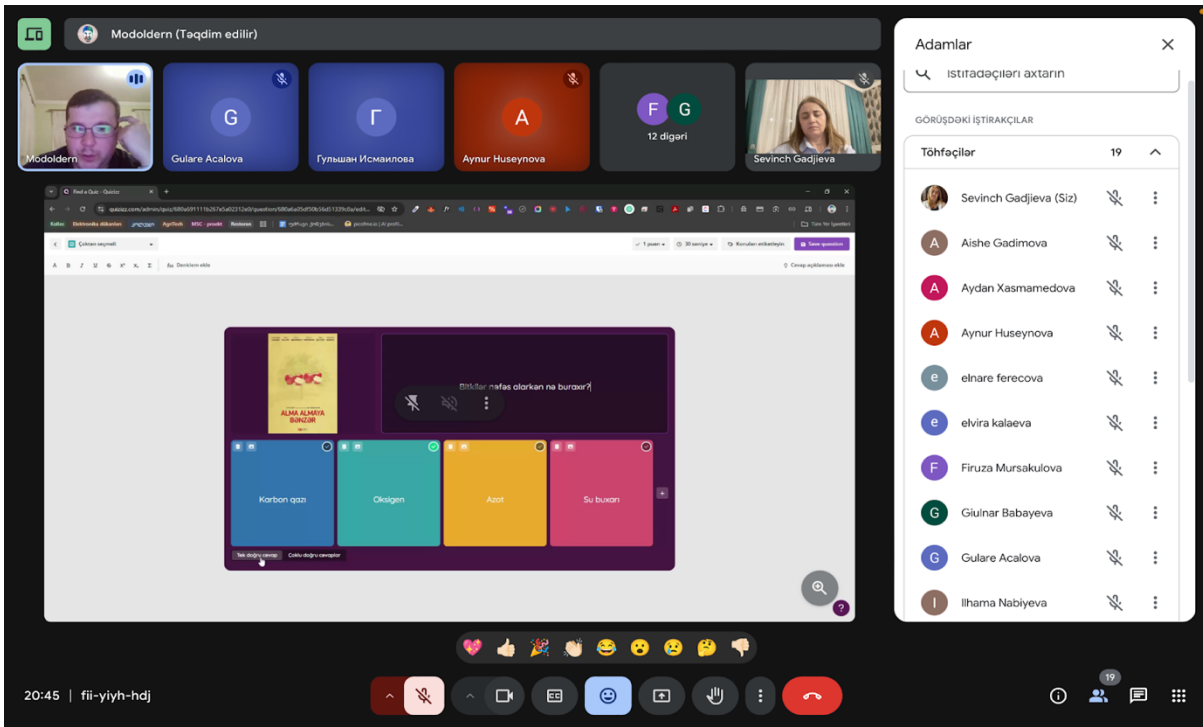
**Rəqəmsal texnologiyalar və platformaların istifadəsi**

**4 MAY | 18:00**

MS Teams

gbabaeva19120@ada.edu.az  
sgadjieva18630@ada.edu.az  
gadjalova19121@ada.edu.a

## Seminar zamanı çəkilmiş fotolar:



Modoldern (Təqdim edilir)

Kahoot!

Təbiişünaslıq 1

Aparat

Mədiyə bud və sikkə

Yəqinləmək üçün **Doğru sikkə** seçməlisiniz və ya bəziyə baxmalısınız

Cavab sikkə 1

Cavab sikkə 2

Cavab sikkə 3 (səhvə bağli)

Cavab sikkə 4 (səhvə bağli)

Daha fastid cavab sikkə

Adamlar

İstifadəçiləri axtarın

GÖRÜŞDÜKÜ İştirakçılar

Töhfaçılar 20

Sevinch Gadjeva (Siz)

Aishe Gadimova

Aynur Huseynova

Elnara Badalova

elnare ferecova

elvira kalaeva

Firuz Mursakulova

Gulinar Babayeva

20:19 | fii-yiyh-hdj

## Broşür

**RƏQƏMSAL TƏHSİL PLATFORMALARI**

- Kahoot
- Quizizz
- Edmodo
- Canva
- Khan Academy
- Google Classroom

## Ədəbiyyat

- Abışov, N., & Ruffullayev, Z. (2012). Təhsildə informasiya-kommunikasiya texnologiyalarından istifadənin üstünlükləri. *Azərbaycan müəllimi*, (5 oktyabr), 10. [https://www.anl.az/down/meqale/az\\_muellimi/2012/oktyabr/266646.htm](https://www.anl.az/down/meqale/az_muellimi/2012/oktyabr/266646.htm)
- Adipat S., Busayanon K., Ausawasowan A., Adipat B., & Laksana K., (2021) Engaging students in the learning process with game-based learning: the fundamental concepts. *International Journal of Technology in Education* 4(3), 542-552 DOI <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Agustin, N. N., Mukn'iah, M., & Mu'is, A. (2023). Management of infrastructure facilities in increasing student learning motivation. *EDUTECH: Journal of Education And Technology*, 6(4), 578-585. <https://doi.org/10.29062/edu.v6i4.630>
- Anghelo Josué, Bedoya-Flores, M. C., Mosquera-Quiñonez, E. F., Mesías-Simisterra, Ángel E., & Bautista-Sánchez, J. V. (2023). Educational Platforms: Digital Tools for the teaching-learning process in Education. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, 3(1), 259–263. <https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i1.626>
- Borzova, T.A. Motivatsia studentov k obucheniyu v sovremennom vuze. *Mir nauki, kulturi, obrazovaniya* 5(102), 11-13 [Борзова, Т.А. (2023). Мотивация студентов к обучению в современном вузе. *Мир науки, культуры, образования*. 5(102) 11-13]
- Coffelt, T. A. (2017). *Confidentiality and anonymity of participants*. In M. Allen (Ed.), *The SAGE Encyclopedia of Communication Research Methods*. Thousand Oaks, CA: Sage. <http://doi.org/10.4135/9781483381411.n86>

Cosme J., Gómez C., Rodríguez., Pedro., Víctor B. Arias González (2021) *Effects of a teacher training program on the motivation and satisfaction of history secondary students* Volume 26, Issue 1, January–June 2021, Pages 45-52

<https://doi.org/10.1016/j.psicoe.2020.08.001> Get rights and content

Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed., pp. 159–164). Pearson Education.

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

Creswell, J. W. (2018). Nitel araştırma yöntemleri: Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni. (4. Baskı). M. Bütün ve S. B. Demir (Çev.). Siyasal Kitapevi: Ankara.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). (5th ed.) *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publication

Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2017). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. SAGE Publications

D'Angelo, Ch. (2018) The impact of technology: student engagement and success R. Power (ed.) *Technology and the Curriculum: Summer 2018* (p.217-233) Power Learning Solutions Surrey

Diren, S., Maçan, S., Tuna, E. & Tuna, E. (2024) Öğrenci motivasyonu: teoriler ve uygulamalar. *International QMX Journal*, 3(2), 1174-1180. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10792687>

Fernández-Batanero, J. M., Montenegro-Rueda, M., Fernández-Cerero, J., & García-Martínez, I. (2020). Digital competences for teacher professional development. Systematic

review. *European Journal of Teacher Education*, 45(4), 513–531.

<https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1827389>

Ford, V. B., & Roby, D. E. (2013). Why do high school students lack motivation in the classroom? *Global Education Journal*, 2013(2). 101-113

Francis, J. (2017) The effects of technology on student motivation and engagement in classroom-based-learning. Götürülmüşdür:

<https://dune.une.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1120&context=theses> *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi/Journal of Higher Education and Science*, 14(3), 420–427.

<https://doi.org/10.5961/higheredusci.1445089>

Hidayad, F., Umar, U., Agustin, A., Despita, D., & Bambang Purwanto, M. (2023). The effectiveness of online assessment platformas in EFL Clasroom: *A Students perception on using KAHOOT application. Jurnal Scientia*, 12(01), p.87-97. Retrieved from

<http://seaninstitute.org/infor/index.php/pendidikan/article/view/1017>

İçelli Güneş, M., Balkışlı, B. Ç., & Özçınar, H. (2024). Oyun Tabanlı Öğrenmenin Öğrenci Bağıllığı ve Motivasyonu Üzerindeki Etkisinin Kontrol Odağına Göre İncelenmesi.

*Yükseköğretim Ve Bilim Dergisi*, 14(3), 420-427.

<https://doi.org/10.5961/higheredusci.1445089>

Ivanova, A. V. (2020). Igrovoe obucheniye: plyusi i minusi. [Ivanova, A. V. (2020). Igrovoe obucheniye: plyusi i minusi. [Иванова , А. В. (2020) Игровое обучение: плюсы и минусы] Götürülmüşdür: [https://ekaterina-school.org/2022/12/07/igrovoe-obuchenie-plyusy-i-](https://ekaterina-school.org/2022/12/07/igrovoe-obuchenie-plyusy-i-minusy/#:~:text=%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B5%20%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%B8%20%D0%BF%D0%BE%D0%B7%D0%B2%D0%BE%D0%B%D1%8F%D1%8E%D1)

[minusy/#:~:text=%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B5%20%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%B8%20%D0%BF%D0%BE%D0%B7%D0%B2%D0%BE%D0%B%D1%8F%D1%8E%D1](https://ekaterina-school.org/2022/12/07/igrovoe-obuchenie-plyusy-i-minusy/#:~:text=%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B5%20%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%B8%20%D0%BF%D0%BE%D0%B7%D0%B2%D0%BE%D0%B%D1%8F%D1%8E%D1)

- Kahoot. (2024). *Kahoot quiz yaratma platforması* [Ekran görüntüsü]. <https://kahoot.com>
- Kiong, J. F. (2022) The impact of technology on education: a case study of schools. *Journal of Education Review Provision* 2(2), 43-47 DOI: <https://doi.org/10.55885/jerp.v2i2.15>
- Lengyel ,P. S. (2020) Can the game-based learning come? virtual classroom in higher education of 21st century. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)* 15(02),112<https://doi.org/10.3991/ijet.v15i02.11521>
- Liu, Z., Shaikh, Z. A. & Gazizova F. (2020) Using the concept of game-based learning in education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning(iJET)* 15(14), 53-64 DOI: <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675>
259. <https://doi.org/10.1080/13632434.2012.688741>
- Maraza-Quispe, B., Traverso-Condori, L. C., Torres-Gonzales, S. B., Reyes-Arco, R. E., Tinco-Túpac, S. T., Reyes-Villalba, E., & Carpio-Ventura, J. R. (2024). Impact of the use of gamified online tools: A study with Kahoot and Quizizz in the educational context. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(1). 27–33. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.1.1965>
- Martin, A.J. & Collie, R.C. (2024, 15 August) Teenagers’ motivation dips in high school. But research shows supportive teachers can really help. Götürülmüştür: <https://theconversation.com/teenagers-motivation-dips-in-high-school-but-research-shows-support>

- Mesterjon, Suwarni, Hermawansayah, Rulismi, D., Supama, Sahil, A., & Dali, Z. (2024). *Effectiveness Of The Use Of Quizizz Media On Students' Learning Interest*. *Futurity Education*, 4(2). 245-262. <https://doi.org/10.57125/FED.2024.06.25.13>
- Ministry of Education and Science of Georgia. (2019). *Program concept – "Promotion of general education reform."* Gürcüstanın Təhsil və Elm Nazirliyi. (2019). Proqramın konsepsiyası - "Ümumi təhsil islahatının təşviqi." Götürülmüşdür:  
<https://mes.gov.ge/uploads/files/zogadi-ganatilebis-xelshecyoba.pdf>[five-teachers-can-really-help-236585](https://mes.gov.ge/help-236585)
- Ministry of Education and Science of Georgia. (n.d.). Gürcüstanın Təhsil və Elm Nazirliyi. *Bilingual education policy in Georgia*. Retrieved April 26, 2025, from <https://mes.gov.ge>
- Ministry of Education Singapore (2023) Götürülmüşdür:  
<https://www.moe.gov.sg/education-in-sg/educational-technology-journey>
- Nowell, L. S., Norris, J. M., White, D. E., & Moules, N. J. (2017). *Thematic analysis: Striving to meet the trustworthiness criteria*. *International Journal of Qualitative Methods*, 16(1), 1–13. <https://doi.org/10.1177/1609406917733847>
- Perera, K. D. R. L. J. (2021). Students' perceptions of school-related conditions impacting their motivation and engagement in learning. *Open Journal of Social Sciences*, 9(9), 353-377.
- PISA, (2023). *PISA 2022 – factsheets Georgia*. PISA. Götürülmüşdür:  
<https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2023/1>
- Privitera, G. J., & Ahlgrim-Delzell, L. (2019). (1st ed.) *Research methods for education*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Qluxova, H. P. (2021). Primenenie igrovix texnologiy na urokax kak sredstvo povisheniya uchebnoy motivatsii mladshogo shkolnika. *Upravlenie obrazovaniem: teoriya i praktika*, 11(5), 274-285. [Глухова, Н. П. (2021)

Quizzes. (2024). Quizzes onlayn test yaratma platforması [Ekran görüntüsü].

<https://quizzes.com>

Quizizz Inc. (n.d.). Quizizz: Motivating every student.

<https://quizizz.com>

Radil, A., Goegan L.D. & Daniels L.M. (2023) Teachers' authentic strategies to support student motivation. *Educational Psychology* 2023(8), 01-11

<https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1040996>

Reisoğlu, İ. How Does Digital Competence Training Affect Teachers' Professional Development and Activities?. *Tech Know Learn* 27, 721–748 (2022).

<https://doi.org/10.1007/s10758-021-09501-w>

Simkina, V. S. (2021). Online tools for modern literature classes in higher school. *Obrazovanie i Nauka (Education and Science)*,42(2),xx–xx.<https://doi.org/10.25688/2076-913X.2021.42.2.12>

Slepuxina, A. S. (2022). Igrovie texnologii kak faktor povisheniya motivasii studentov. *Mir nauki, kulturi, obrazovaniya*, (6), 299-301. [Слепухина, А.С. (2022) Игровые технологии как фактор повышения мотивации студентов. *Мир науки, культуры, образования*. № 6 (97) 299-301]

Taibolatov, K. M., Pfeyfer, N. E., Burdina, E. I., Kudysheva, A. A., & Bolatov, A. K. (2024, May). The role of emotional intelligence on academic motivation of schoolchildren. *In Frontiers in Education* (9), 01-08. DOI:

<https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1265946>

Tetik, A., & Korkmaz, Ö. (2018). Örgün ve uzaktan eğitim öğrencilerinin derslerde kahoot ile oyunlaştırmaya dönük görüşleri. *Journal of Instructional Technologies and Teacher Education*. 7(2), 46-55

Tsarev, R. Y. (2017). Primenenie Kahoot! Pri geymifikatsii v obrazovanii. *Mejdunarodniy jurnal perspektivnix issledovaniy* 7(1), 9-17 [Царев, Р.Ю. (2017) Применение kahoot! При геймификации в образовании. *Международный журнал перспективных исследований*, Т. 7, №1 9-17 с.

UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* UNESCO Publishing <https://www.unesco.org/gem-report/en/technology>

UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Israel. Technology* .UNESCO Publishing

<https://education-profiles.org/northern-africa-and-western-asia/israel/~technology>

Urintsov, A.I, Staroverova, O.V., Sviridova E.S. & Epifanov G.M. (2018) Gosudarstvennaya politika RF, napravlenaya na razvitie obrazovaniya v usloviyax tsifrovoy ekonomiki. *Sovremennye informatsionnie texnologii i IT-obrazovanie*. 14(4), 842-850 [Уринцов, А.И., Староверова, О.В., Свиридова Е.С. & Епифанов Г.М. (2018) Государственная политика РФ, направленная на развитие образования в условиях цифровой экономики. *Современные информационные технологии и ИТ-образование Том 14 № 4, 842-850*] DOI: 10.25559/SITITO.14.201804.842-850

Vaqanova, O., Smirnova, J., & Mokrova, A. (2019). *Primenenie igrovix texnologiy v obuchenii studentov. Innovatsionnaya ekonomika:perspektivi razvitiya i sovershenstvovaniya 1(35), 16-21* [Ваганова, О. И. & Смирнова, Ж. В. & Мокрова, А. А. (2019) Применение игровых технологий в обучении студентов.*Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования, №1 (35) 16-21*] <https://doi.org/10.24412/2076-1503-2023-3-300-303>

Yarıcı, İ., & Karakoyun, F. (2017). Gamification in Biology Teaching: A Sample of Kahoot Application. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 8(4), 396–414. <https://doi.org/10.17569/tojqi.335956>

Yemelyanenko (2018) *Geymifikatsiya v obrazovanii: predeli primeneniya. Filosofiya obrazovaniya 75(2), 130-146*[Емельяненко В.Д (2018) Геймификация в образовании: пределы применения (ценностно-мировоззренческий подход) *Философия образования № 75, вып. 2, 130-146*]

Yurdaöz, E. & Hakan I (2023) Eğitim öğretim sürecinde dijital oyun kullanımı:sistematik bir derleme çalışması. *Necmettin Erbakan Üniversitesi Ereğli Eğitim Fakültesi Dergisi 5/2, 286-316*

Zhang Weihong (2022) *The Role of Technology-Based Education and Teacher Professional Development in English as a Foreign Language Classes*

DOI=10.3389/fpsyg.2022.910315

Zoidze, M. (2021) *Mostsavelta motivatsis amaglebis strategiebi sichaur* [Magistr dissertasiyas] Gürcüstan Patriarxlığının Müqəddəs Tbel Abuserisdze Təhsil Universiteti][ზოიდძე, მ. მოსწავლეთ ამოტივასიის ამალღების სტრატეგიები]

Götürülmüşdür: <https://openscience.ge/server/api/core/bitstreams/ef0b2c7a-c7f5-46c7-af05-9371e21d9416/content>

## Appendix-Əlavələr

### Etik sözləşmə

Hörmətli iştirakçı, \_\_\_\_\_ fevral 2025

Bu sənədin məqsədi magistratura təhsili çərçivəsində həyata keçirdiyimiz tədqiqat və Sizin həmin tədqiqatdakı iştirakınızla bağlı məlumat təqdim etməkdir. Həyata keçirdiyimiz tədqiqatın məqsədi “Təhsil prosesində şagirdlərin dərəcə marağının azalması problemi və bunun həlli üçün oyun əsaslı yanaşma “nı araşdırmaqdır. Bu tədqiqat çərçivəsində sizin fikirləriniz və təcrübəniz çox dəyərlidir. Tədqiqatımız Gürcüstanın cənub hissəsində yerləşən 3 müxtəlif məktəblərdə fəaliyyət göstərən müəllimləri əhatə edir.

Tədqiqatda məlumat toplama vasitəsi olaraq müsahibədən istifadə olunacaq. Müsahibə zamanı sizə müxtəlif suallar ünvanlanacaq. Müsahibə üçün təxminən 45 dəqiqə nəzərdə tutulub və hər hansı bir məlumat itkisinin olmaması üçün verilən cavablar səs yazısı vasitəsilə qeydə alınacaq və daha sonra yazıya köçürülərək ümumiləşdirilib təhlil ediləcəkdir. Məlumat toplandıqdan sonra bütün müsahibə iştirakçılarının adları təxəllüslərlə əvəz olunub iştirakçı

kimliyi məxfi saxlanılacaq. Müsahibələrdən əldə edilən data ümumi yalnız tədqiqat çərçivəsində istifadə olunacaq və digər şəxslərlə paylaşılmayacaq.

Tədqiqatda iştirak tamamilə könüllüdür və sizin üçün hər hansı bir risk təşkil etmir. İstənilən vaxt tədqiqatdan geri çəkilməyi və layihədə iştirak etməməyi seçə bilərsiniz. İştirakınızı təsdiqləmək üçün bu etik sözləşmə formasını imzalamağınız gözlənilir.

Diqqətinizə görə təşəkkür edirəm.

Hörmətlə,

Gülərə Acalova, Gülnar Babayeva, Sevinc Hacıyeva, ADA Universiteti

Mən, \_\_\_\_\_, bu tədqiqatda iştirakımı təsdiqləyirəm və tədqiqat üçün səs yazımın qeydə alınmasına icazə verirəm.

İmza \_\_\_\_\_

## **Müəllimlər üçün müsahibə sualları**

### **1. Maraqlar və motivasiya**

1. Təhsil prosesində öyrənmə motivasiyasının rolunu necə qiymətləndirirsiniz?
2. Son 5 ildə öyrənmə motivasiyasında hansı dəyişiklikləri müşahidə etmişiniz?
3. Sizcə, motivasiya dəyişikliklərinə təsir edən əsas amillər hansılardır?
4. Sizcə, internet və sosial şəbəkələr şagirdlərin fəallığına və dərslə cəlb olunmasına nə dərəcədə təsir göstərir?

5. Sınıfın strukturu və ya həmyaşdqların təsiri sizin təcrübənizdə motivasiyaya necə təsir göstərir?

6. Sizcə, ev şəraiti və ya sinifdən kənar fəaliyyətlər şagirdlərin motivasiyasında hansı rol oynayır?

7. Sizin fənn sahənizdə şagirdlərin motivasiyası ilə bağlı ən çox yayılmış fərqlənirmi?

## **2. Maneələr**

8. Şagirdlərin motivasiyasını artırmağa hansı çətinliklər mane olur?

8.1. Təlim prosesinə aşağı səviyyədə cəlb olunma ilə əlaqədar olaraq şagirdlərin davranışında hansı qanunauyğunluqları müşahidə etmişiniz?

8.2. Şagirdlərin motivasiyasını artırmaq üçün texnologiyaların tətbiqini asanlaşdırmaq məqsədilə hansı dəstək forması və ya hansı resurslar kömək edə bilər?

## **3. İKT texnologiyalarının növləri və onların effektivliyi**

9. Sizcə, sinifdə müxtəlif müasir təlim metodlarının (məsələn, rəqəmsal platformalar və ya interaktiv metodlar) istifadəsi şagirdlərin motivasiyasına və təlim prosesinə cəlb olunmasına nə dərəcədə təsir göstərə bilər?

10. Məktəbdəki təcrübənizə görə, şagirdlər texnologiyaya əsaslanan metodlara texnologiyadan istifadə edilməyən metodlarla müqayisədə necə reaksiya verirlər? Cavabınızı əsaslandırın.

10.1. Şagirdlərin anlayışını qiymətləndirmək üçün özünüz texnoloji alətlərdən istifadə etmişinizmi? Bu, onların dərse cəlb olunmasına və fəallığına necə təsir göstərmişdir?

10.2. Şagirdlərin təhsil motivasiyasını artırmaq üçün hansı texnologiyaların səmərəli olduğunu düşünürsünüz?

## **Вопросы для интервью с учителями**

### **1. Интересы и мотивация**

1. Как вы оцениваете роль мотивации обучения в образовательном процессе?
2. Какие изменения в мотивации обучения вы заметили за последние 5 лет?
3. Какие, по вашему мнению, основные факторы влияют на изменения мотивации?
4. В какой степени, по вашему мнению, Интернет и социальные сети влияют на активность и вовлеченность учащихся?
5. Как структура класса или влияние сверстников сказываются на мотивации в вашем опыте?
6. Какую роль, по вашему мнению, играют домашняя обстановка или внеклассные занятия в мотивации учащихся?
7. Каковы наиболее распространенные проблемы мотивации школьников в вашей предметной области? Отличаются ли эти проблемы от проблем в других предметах?

### **2. Барьеры**

8. Какие трудности мешают повышению мотивации школьников?
  - 8.1. Какие закономерности в поведении учащихся, связанные с низкой вовлеченностью в учебный процесс, вы наблюдали?
  - 8.2. Какая форма поддержки или какие ресурсы могли бы облегчить внедрение технологий для повышения мотивации учащихся?

### **3. Виды ИКТ-технологий и их эффективность**

9. Как вы считаете, в какой мере использование различных современных методов обучения в классе (например, цифровых платформ или интерактивных методов) может повлиять на мотивацию школьников и их вовлеченность в учебный процесс?

10. По вашему опыту в школе, как реагируют школьники на методы, основанные на технологиях, по сравнению с методами, где технологии не используются? Обоснуйте ваш ответ.

10.1. Использовали ли вы сами технологические инструменты для оценки понимания учащихся? Как это повлияло на их вовлеченность и активность?

10.2. Какие технологии вы считаете эффективными для повышения мотивации обучения школьников?

## **Şagirdlər üçün fokus qrup müsahibə sualları**

### **1. Maraqlar və motivasiya**

1. Öyrənmə prosesində ən çox nəyi bəyənlirsiniz? Öyrənmənin hansı aspektləri sizə daha maraqlı gəlir?

2. Ümumiyyətlə, məktəbə münasibətiniz necədir? Hansı fənlər və ya məşğələlər sizdə ən çox maraqlı doğurur?

3. Dərsdə cəlb olunduğunuz və ya aktiv olduğunuzu hiss etdiyiniz xüsusi anları xatırlaya bilərsinizmi?

4. Məktəbi sizin üçün daha əyləncəli edən nə olardı?

### **2. Maneələr**

5. Dərsdə iştirak etməyə və fəal olmağa sizə nə mane olur?

6. Məktəbdən, ailədən və ya özünüzdən gözləntiləriniz nələrdir? Bu, sizin fəallığınıza və cəlb olunmanıza necə təsir edir?

### **3. İKT texnologiyalarının növləri və səmərəliliyi**

7. Sizcə, rəqəmsal təhsil alətləri (İKT) dərsləri daha maraqlı edə bilərmimi?

8. Təcrübənizdə hansı təhsil rəqəmsal alətləri dərsləri nəinki daha maraqlı edir, həm də materialı daha yaxşı başa düşməyə kömək edir?

## **Вопросы для интервью старшеклассников**

### **1. Интересы и мотивация**

1. Что вам больше всего нравится в учебном процессе? Какие моменты обучения вам кажутся самыми интересными?

2. Как вы относитесь к школе в целом? Какие предметы или занятия вызывают у вас наибольший интерес?

3. Можете ли вы вспомнить конкретные моменты, когда вы чувствовали себя действительно вовлеченным или активным на уроке?

4. Что сделало бы учебу в школе более увлекательной для вас?

5. Что мешает вам быть вовлеченным и активным на уроках?

### **2. Барьеры**

5. Что мешает вам быть вовлеченным и активным на уроках?

6. Каковы ваши ожидания от школы, семьи или от самого себя? Как это влияет на вашу активность и вовлеченность?

### **3. Виды ИКТ-технологий и их эффективность**

7. Как вы думаете, могут ли образовательные цифровые инструменты (ИКТ) сделать занятия более интересными?

8. Какие образовательные цифровые инструменты, по вашему опыту, делают уроки делают уроки не только интереснее, но и помогают лучше понять материал?

**Mütəxəssis rəyi**

(Məlumat bazası üçün hazırlanmış suallara)

**Tədqiqat işinin adı:**

*Təhsil prosesində şagirdlərin dərslə marağının azalması problemi*

*və həlli üçün oyun əsaslı yanaşma*

**Tədqiqatçının adı və soyadı:**

*Giulnar Babaeva, Gulara Adjalova, Sevinch Gadjieva*

**Mütəxəssisin adı, soyadı və ixtisası:**

*Həbib Zərbəliyev, lingvist*

**1. Tədqiqatın üslubu**

Tədqiqatın üslubu və terminologiyası müasir Azərbaycan dilinin elmi üslubunun tələblərinə cavab verir.

**2. Metodologiyanın uyğunluğu və elmi səviyyəsi**

-

**Rəyin verilmə tarixi:**

17.01.2025

**Rəyçinin imzası:**

---

---

**Mütəxəssis rəyi**

(Data toplamaq üçün hazırlanan suallara)

**Tədqiqat işinin adı:**

*Təhsil prosesində şagirdlərin dərslə marağının azalması problemi*

*və həlli üçün oyun əsaslı yanaşma*

**Tədqiqatçının adı və soyadı:**

*Giulnar Babaeva, Gulara Adjalova, Sevinch Gadjieva*

**Mütəxəssisin adı, soyadı və ixtisası:**

*Elmina Kazımzadə, təhsil psixologiyası*

**1. Tədqiqatın Mövzusunun Aktuallığı**

(Tədqiqat mövzusu nə dərəcədə güncəl və təhsil sahəsi üçün əhəmiyyətlidir? Rəyçinin qeydi:

Tədqiqat mövzusu kifayət qədər güncəldir və müqayisəli təhsil üzrə tədqiqatlar sahəsi üçün vacib hesab oluna bilər.

**2. Metodologiyanın Uyğunluğu və Elmi Səviyyəsi**

(İstifadə olunan metodlar mövzuya uyğun və əsaslandırılmışdır mı?)

**Rəyçinin qeydi:**

Tətbiq olunan üsullar tədqiqat suallarına uyğun seçilib və pilot mərhələsində sınaqdan keçirilib və müvafiq dəyişikliklər edilmişdir.

Azərbaycan dilindən gürcü və rus dilinə tərcümə olunan tədqiqat alətlərinin dili dəqiqdir, aydındır və terminoloji baxımdan korrekliyi təmin olunub.

**Rəyin verilmə tarixi:**

12.01.2025

Rəyçinin imzası: 