

UOT 373.2

## TƏLİM PROSESİNDƏ OYUN TEXNOLOGİYALARININ ROLU

Pərizad RZAZADƏ\*

Məqalə redaksiyaya daxil olmuşdur: 17 oktyabr 2024; çapa qəbul edilmişdir: 29 noyabr 2024; online-da çap edilmişdir: 19 mart 2025.

Received: 17th of October, 2024; accepted: 29th of November, 2024; published online: 19th of March, 2025.

**Açar sözlər:** *priyom, oyun, texnologiya, təlim prosesi, tərbiyə*

### Giriş

Oyun uşaqların inkişafı və öyrənməsi baxımından əvəzsiz bir əhəmiyyətə malikdir. Tarixən müxtəlif mədəniyyətlərdə oyun vasitəsilə bilik və bacarıqların nəsildən-nəsilə ötürüldüyü müşahidə olunub. Günümüzdə isə oyun texnologiyaları təhsildə daha məqsədyönlü və sisteməlik şəkildə istifadə edilməyə başlanmışdır. Oyunların təlim prosesindəki rolu yalnız əyləncə ilə məhdudlaşmır, eyni zamanda şagirdlərin motivasiyasını artıraraq, onların öyrənmə sistemində müsbət təsir göstərən metodoloji bir yanaşma halını almışdır.

Təlim mühiti tələbələrin aktiv iştirakını, yaradıcılığını və problem həll etmə bacarıqlarını inkişaf etdirməlidir. Oyun texnologiyaları bu məqsədlərə çatmaq üçün mükəmməl bir platforma təqdim edir. Uşaqlar oyun oynayarkən, özlərini sərbəst ifadə etməyi, bir-biriləri ilə əlaqə qurmağı və müxtəlif sosial rolları sınağa öyrənirlər. Bu da onların sosial, emosional və əqli inkişafına müsbət təsir göstərir. Oyunlar uşaqların öyrənmə prosesi ərzində müsbət emosiyalar yaşamasına şərait yaradır. Araşdırmalar göstərir ki, müsbət emosiyalar öyrənmə zamanı yaddaşın güclənməsinə və məlumatların daha effektiv şəkildə qəbul edilməsinə kömək edir (2, s. 5).

Eyni zamanda, oyunlar uşaqlara yalnız bilik öyrətməkdən daha çox, onları müstəqil düşünməyə və kritik düşünmə qabiliyyətini inkişaf etdirməyə də təşviq edir. Təlim prosesində oyun texnologiyalarının tətbiqi müəllimlərin metodik yanaşmalarını genişləndirir. Müəllimlər oyunlar vasitəsilə dərslərini daha maraqlı və cəlbedici edərək, şagirdlərin dərslərə olan marağını artırır. Nəticədə, oyun texnologiyaları təlim prosesində əhəmiyyətli bir vasitə kimi çıxış edir və öyrənmə mühitini daha dinamik hala gətirir.

### 1. Oyunların tərbiyəvi əhəmiyyəti

Oyun kommunist tərbiyə vasitəsi olmaqla yanaşı, həm də əsas təlim metodlarından biridir. Hal-hazırda təlim prosesində də oyun texnologiyalarından da geniş istifadə edilir.

“Pedaqoji oyun texnologiyaları” anlayışı kimi bu prosesin müxtəlif pedaqoji oyunlar şəklində təşkilini nəzərdə tutan metod və priyomları özündə birləşdirir. Adi oyunlardan fərqli olaraq pedaqoji oyunlar bir sıra xüsusiyyətlərə görə də seçilir.

\* magistrant, Bakı Qızlar Universiteti  
e-mail: perizad.rzazade26@gmail.com

<https://doi.org/10.30546/25194011.2025.14.1.046>

Uşaqlarda şəxsiyyətin inkişafının əsasını oyun, təlim və əmək tərbiyəsi təşkil edir. Oyun fəaliyyəti uşaqlarla ya fərdi, ya da digər uşaqlarla ünsiyyətdə olduğu zaman təşkil edilir. M.Qorki qeyd edirdi ki, “Oyun fəaliyyəti uşaqların ətraf aləmi dərk etmə yoludur”. Oyun uşaqların həm fiziki və əqli inkişafını, eləcə də psixoloji xüsusiyyətlərini formalaşdıraraq, onların müstəqil fikir fəallığını inkişaf etdirir. Bu sahədə tədqiqat aparən alimlər (L.Ş.Veqotski, A.N.Leontev, T.L.Faradkina, A.P.Usova, A.İ.Sorokina, Ə.Həşimov, İ.Ağayev, Ş.Ağayev, İ.Musayev və s.) tərəfindən oyunların uşaq şəxsiyyətində daşdığı rol müəyyən edilmişdir (2, s.133).

Təlim prosesində oyun texnologiyalarının rolu müasir təhsil yanaşmalarında getdikcə daha da önəmli bir yer tutmaqdadır. Oyun texnologiyaları öyrənməni daha cəlbedici, əyləncəli və effektiv etmək məqsədi daşıyır. Bu yanaşma bir neçə mühüm aspektdə özünü göstərir:

1. *Motivasiya və marağın artırılması*: Oyunlar, uşaqların diqqətini cəlb etməklə yanaşı, onların motivasiyasını artırır. Oyun elementləri, məsələn, xal sistemi, mükafatlandırma və mərhələlər, öyrənmələrin daha aktiv iştirak etmələrini təmin edir. Uşaqlar, oyunun sonunda verilən mükafatları qazanmaq üçün daha çox səy göstərir və bu, onların öyrənmə prosesinə olan marağını artırır;

2. *Əməkdaşlıq və komanda işinin inkişafı*: Bir çox oyun uşaqları bir araya gətirərək əməkdaşlıq etməyə təşviq edir. Komanda oyunları, uşaqların bir-biri ilə ünsiyyət qurmasını, düşüncə mübadiləsi aparmasını və birlikdə hədəflərə çatmaq üçün əməkdaşlıq etməsini tələb edir. Bu, sosial bacarıqların inkişafına kömək edir;

3. *Problemin həlli bacarıqlarının inkişafı*: Oyunlar uşaqlara real həyatda qarşılaşa biləcəkləri problemləri simulyasiya edərək, onları düşünməyə, analiz etməyə və strategiyalar qurmağa təşviq edir. Bu proses, tənqidi düşüncə bacarıqlarını inkişaf etdirir və iştirakçıların problemləri müstəqil şəkildə həll etmə qabiliyyətini artırır;

4. *İnteraktiv öyrənmə mühiti*: Oyun texnologiyaları, klassik tədris metodlarına alternativ olaraq interaktiv öyrənmə mühiti yaradır. Bu mühidə uşaqlar yalnız passiv məlumat qəbul etməklə kifayətlənmir, əksinə, fəal şəkildə iştirak edir, qərar verir və nəticələrə təsir edir. Bu da öyrənmənin daha dərin və mənalı olmasına səbəb olur;

5. *Düşünmə və strategiyanın inkişafı*: Oyunlar, uşaqların düşünmə qabiliyyətini inkişaf etdirərək strateji yanaşmalar formalaşdırmağa imkan tanıyır. Məsələn, strategiya oyunları uşaqların uzunmüddətli planlar qurmalarını, resursları idarə etmələrini və riskləri qiymətləndirmələrini tələb edir;

6. *Fərdiləşdirmə imkanları*: Oyun texnologiyaları, öyrənmə prosesini fərdiləşdirmək üçün mükəmməl bir vasitədir. Uşaqlar, öz sürətlərində irəliləyə və fərqli yollarla öyrənmə bilirlər. Bu, onların şəxsi maraqları və bacarıqları ilə uyğunlaşaraq daha effektiv öyrənmə prosesini təmin edir;

7. *Emosional bağlanti və əyləncə*: Oyunlar, uşaqların emosional bağlar yaratmasına kömək edir. Oyunların verdiyi əyləncə və əyləncəli atmosfer, öyrənməni daha az stressli və daha pozitiv bir təcrübə halına gətirir. Bu, uşaqların öyrənmə prosesinə daha açıq olmalarını təmin edir.

Oyun fəaliyyəti uşaqlar üçün yaradıcılığa, təxəyyülə əsaslanaraq tərbiyədə başlıca rol oynayır. Təlim prosesində oyun texnologiyalarının yeri və rolu, oyun texnologiyalarının düzgün seçilməsi və tətbiqi birbaşa müəllimin pedaqoji funksiyası və qabiliyyətindən asılıdır. Pedaqogikada oyun texnologiyaları olduqca genişdir, fiziki, yəni hərəkətli, öyrədici (didaktik), əmək, sosial və psixoloji, tərbiyəedici, nəzarətədiçi, işgüzar, idraki, inkişafetdirici, reproduktiv, yaradıcı, kommunikativ, diaqnostik, psixotexniki, süjetli, rollu, səhnələşdirilmiş və s. kimi oyunlar daxildir (1, s.231).

Oyun texnologiyalarının konseptual əsaslarına nəzər salsaq görərik ki, oyun fəa-

liyyəti şəxsiyyətin özünütəsdiqində, özünüifadətməsində, özününizamlamasında həmçinin, özünüreallaşdırması kimi fundamental tələblərə əsaslanır. Oyun həmçinin şəxsiyyətin təxəyyüldə azadlığı deməkdir. Yəni reallaşdırılmayan maraqların reallaşmasıdır.

Oyun texnologiyaları elə təşkil olunmalıdır ki, təlim prosesinin müəyyən hissəsini əhatə etməli və ümumi məzmunu özündə birləşdirməlidir. Onun mahiyyətinə isə ardıcıl oyunlar, tapşırıqlar və bacarıqları formalaşdıran cəhətlər ortaya qoyulur. Hər bir yaş dövründə oyunun öz xüsusiyyətləri var. Kiçik məktəb yaş dövrünə nəzər salsaq, bu yaş dövründə uşaqlar hər hansı fəaliyyət növünə tez alışır və onlar müxtəlif əşyalarla, oyuncaqlarla oynayırlar. Rus pedaqoqu olan A.S.Makarenko demişdir ki: Yaşlı bir insanın həyatında iş nə qədər vacibdirsə, uşağın həyatında da oyun bir o qədər vacibdir. Xüsusilə, oyun fəaliyyəti uşağı əməyi və təlim prosesinə də hazırlayır. Uşaqlara bilikləri əyləncəli oyun formasında təqdim etdikdə, onlar tərəfindən həm tez, həm də asan qavramalarına səbəb olur. Əsasən, uşaqlar ilk müstəqil fəaliyyətlərinə də oyun vasitəsilə başlayırlar.

Çex pedaqoqu K.D.Uşinski yazırdı ki, “oyun fəaliyyətində uşaqlar yetkin adam olur, onlar öz güclərini sınaqla yanaşı, özlərinin quraşdırdığı şeylər üzərində belə müstəqil olaraq hakimlik edə bilirlər.

Buna görə də, belə nəticəyə gəlmək olar ki, uşaqlar oyun fəaliyyətində öz arzu və istəklərinə uyğun olaraq müstəqil şəkildə hərəkət edə bilirlər. Müəllim isə ümumi fəaliyyətin təşkilatçısı, köməkçisi və iştirakçısı qismində çıxış edir.

## **2. Oyun texnologiyalarının növləri**

Oyunların iki növü var: qaydalı və qaydasız. Qaydasız oyunlara yaradıcı, qaydalı oyunlara isə *didaktik, mütəhərrik və rollu oyunlar* aid edilir. Uşaqların tərbiyəsində oyunlar böyük əhəmiyyət kəsb edir. Ancaq uşaqların əqli inkişafı üçün təlim prosesində didaktik oyunlara daha çox önəm vermək lazımdır.

*Didaktik (öyrədici) oyunlar* təlim xarakteri daşımaqla yanaşı, uşaqları həm də təlim əməyinə hazırlayır. Didaktik oyunlar, tədris prosesində müəyyən təlim məqsədlərinə çatmaq üçün istifadə olunan oyunlardır. Bu oyunlar, öyrənmə prosesini daha maraqlı və motivasiyaedici edir, eyni zamanda uşaqların nəzəri biliklərini praktikaya çevirməyə kömək edir. Didaktik oyunlar təlimdə müxtəlif mövzuların möhkəmləndirilməsi, yeni biliklərin mənimsənilməsi və yaradıcı bacarıqların inkişafı üçün geniş istifadə olunur. Uşaqları əqli əməyə alışdırmaq üçün onu maraqlı, əyləncəli strukturda təşkil etmək lazımdır. Bu məqsədlə didaktik oyunlardan istifadə etmək faydalıdır. Didaktik oyun, əsasən diqqətin, qavrayışın, hafizənin, təfəkkürün və nitqin inkişafına xidmət edir.

O həm də şəxsiyyətin hərtərəfli tərbiyəsinin mühüm vasitəsidir. Didaktik oyunlar qrup şəklində oynandıqda əməkdaşlıq və ünsiyyət bacarıqlarını inkişaf etdirir. Uşaqlar birlikdə işləməli, bir-birinə kömək etməli və qarşılıqlı ünsiyyət qurmalıdırlar. Oyunlar vasitəsilə öyrənilən məlumatlar daha yaxşı yadda qalır. Çünki oyun prosesində iştirak edən uşaqlar, bilikləri tətbiq edir və praktik təcrübə əldə edirlər. Didaktik oyunun əsas mahiyyəti ondan ibarətdir ki, onda təlim vəzifələri-didaktik məqsəd uşaq qarşısında bir-bəşə açılmır, gizlədilir. Bu oyunda uşağı hər şeydən öncə onun situasiyası cəlb edir. Oyuna cəlb edilən uşaqlar hiss etməirlər ki, onlar həm də öyrənilər, yenini yadda saxlayır, qeyri-adi şəraitdə təsəvvürləri genişlənir, fantaziyaları inkişaf edir. Bu oyunlarda didaktiklik əyləncəliliklə birləşir. Geniş istifadə olunan oyun texnologiyalarından digəri isə yaradıcı oyunlardır.

*Yaradıcı oyunlar* – məktəb yaşlı uşaqlara özlərini ifadə etmək, ideyalarını üzə çıxarmaq, problemlərin həlli yollarını tapmaq və məsələlərə müxtəlif prizmalardan bax-

maqda kömək edir, uşaqlar dram səhnəciklərində adətən sadə rekvizitlərdən istifadə edirlər, rəng, forma və nümunələrin daha yaxşı qavranılması uşaqlara öz hissələrini ifadə etməyə yardımçı olur, həmçinin uşaqlar ritm, temp, səs tonu və diapazonu kimi musiqi anlayışlarını təcrübədən keçirirlər. Adətən, məktəb yaşlı uşaqlar incəsənət və yaradıcı fəaliyyətlərə böyük maraq göstərilir. Yaradıcı oyunlar uşaqların öyrənmə və inkişafını bu yollarla dəstəkləyir: uşaqlarda kreativlik və təsviri ifadə bacarıqlarının stimullaşdırılması; verbal və qeyri-verbal yollarla hissələrini, fikirlərini və ideyalarını ifadə etməkdə ona kömək etmək; problemlər barədə düşünərkən daha çox həll yollarının tapılması; məsələlərə fərqli prizmalardan baxmaq; problemləri həll etmək üçün fərqli materiallar və vasitələrdən istifadə etmək. Oyun texnologiyalarından geniş istifadə olunan növlərindən biri də rollu oyunlardır.

*Rollu oyunlar* – ilkin formalaşmış oyun növlərindən biridir. Bu oyunda uşaqlar özlərinə bir rol təyin edir və o rolu canlandırırlar. Yəni bu oyun növünün əsas mahiyyəti uşaqlar özlərini başqa biri kimi göstərir. Bu oyun növü mövzu, fənn və sinfə uyğun olaraq müxtəlif şəkildə təqlid edilə bilər. Rollu oyunlar uşaqların yaradıcı təxəyyülünü inkişaf etdirməklə yanaşı, həm də onların iştirak hissini olduqca gücləndirir. Beləliklə, uşaqlar sanki oyunun və ya hadisənin canlı iştirakçısına çevrilirlər. Rollu oyunlarda uşaqlar bir-birlərinin düşüncə tərzini anlamağa başlayır, bu da onlarda qruplarla işləmək bacarığını daha da inkişaf etdirir. Bu oyun növünün müxtəlif keçirilmə yolları vardır. Müəllim sinfi əvvəlcə qruplar şəklində salır və həmin qruplar arasında müəyyən rolları bölüşdürür. Rollu oyunlarda uşaqların fəaliyyəti onların oyuna cəlb olunmasından asılıdır. Burada uşaqların cəlb olunması üçün müəllimin istiqamətləndirici fəaliyyəti başlıca rol oynayır. Bu oyunlar mütləq uşaqlara müəyyən suallar verməklə nəticələnməlidir (4, s.53). Burada valideyn və yaxud müəllim əvvəlcə ssenari hazırlayır, daha sonra uşaqlar həmin ssenaridə olan rolları seçir və beləliklə, oyunu davam etdirirlər.

Xüsusilə də, qrup işlərində utancaq və çəkingənlik kimi problem yaşayan uşaqlar üçün rollu oyunlar olduqca rahat bir mühit yaradır. Oyunlar uşaqların ilk növbədə əqli və fiziki cəhətdən inkişafına, həmçinin əxlaq və əmək tərbiyəsinə də çox mühüm təsir göstərir. Uşaqlar bu yolla özlərində müstəqil hərəkət fəaliyyəti və müəyyən hərəkətlərin icrasına məqsədli yiyələnmə bilirlər.

*Mütəhərrik oyunlar* – bu oyunlar uşaqlarda cəldliyi, çevikliyi və sürəti inkişaf etdirməklə yanaşı, onların fiziki cəhətdən inkişafına da təsir edir. Bu oyunlar uşaqlarda hərəkətliliyin inkişafına, həm də orqanizmlərinin inkişafına təsir göstərir. Mütəhərrik oyunlar keçirilərkən uşaqlar gümrah olmaqla yanaşı, həm də onlarda şən əhval-ruhiyyə də yaranmış olur. Oyun uşaqlarda kollektivçilik tərbiyəsinə də aşılayır. Oyun uşağa həm, fiziki qüvvələrini həm də, əqli qüvvələrini səfərbər etməyə şərait yaradır. Oyunlar uşaqların təsəvvürlərini, eləcə də dərk etmə qabiliyyətini inkişaf etdirir. İstənilən yaş qruplarında aparılan oyunlar uşaqlarda düzlük, yoldaşlıq, dostluq və kollektivçilik kimi əxlaqi keyfiyyətlər də formalaşır. Oyun özlüyündə sərbəst fəaliyyətdir və uşaqların maraq və həyəcanlarını özündə birləşdirir. Oyun fəaliyyətində uşaqların şəxsiyyəti bütünlüklə formalaşır və buda onların psixikasına da təsir edir. Görkəmli pedaqoqların fikrincə, oyun uşaqlarda nitq və təfəkkürün inkişafına səbəb olur və uşaqlar rollu oyunlarda öz hərəkətlərini nitqlə ifadə edə bilirlər. Mütəhərrik oyunlar müəllim və tərbiyəçilərdən xüsusi diqqət və nəzarəti tələb edən oyun növüdür. Görkəmli pedaqoq A.S.Makarenko mütəhərrik oyunları uşaqların yaşlarına uyğun olaraq 3 mərhələyə (6 yaşa qədər, 12 yaşa qədər və 12 yaşdan yuxarı yaşa qədər) bölürdü.

Mütəhərrik oyunlar uşaqlardan heç bir xüsusi hazırlıq tələb etməyən oyun növüdür. Bu növ oyunlar müxtəlif şəraitdə və müxtəlif iştirakçılarla aparıla bilər. Mütəhərrik oyunlar zamanı uşaqlarda olan utancaqlıq, çəkingənlik kimi hallar aradan qalxır və onlarda çeviklik, əqli fəaliyyət formalaşır. Mütəhərrik və hərəkət

oyunlar uşaqlarda çevikliyi, hərəkətliliyi, bədənin ritmini, qamətin düzgünlüyünü inkişaf etdirdiyi üçün təlim prosesində daha çox istifadə edilir.(3, s.391)

Elementar oyunlar isə mütəhərrik oyunların bir növü olub azyaşlı uşaqlar üçün xarakterikdir. Bu oyunlar süjetli və süjetsiz olmaqla iki növə bölünür. Süjetli mütəhərrik oyunlarının əsasını müvafiq süjeti və ciddi qayda-qanun təşkil edir. Bu oyunlar real həyatla əlaqəli olduğu üçün uşaqlarda müəyyən təsəvvürlər yaradır. Süjetsiz oyunlar isə istənilən müəyyən bir hərəkət üzrə tapşırıqların icrasına əsaslanaraq qurulan oyun növüdür. Bu oyunlar əsasən müxtəlif əşyalar (top, halqalar, çubuqlar və s. kimi).aparılır.

*İşgüzar oyunlar* – bu oyunlardan, əsasən, yeni materialların möhkəmləndirilməsində, yaradıcı bacarıqların inkişafında olan ümumi təlim bacarıqlarının formalaşmasında istifadə olunur. Təlim prosesində: imitasiyalı, əməli rol oyunları, işgüzar teatr-kimi işgüzar oyunlar tətbiq olunur. İmitasiyalı oyunlar, müəyyən bir müəssisənin, təşkilatın və ya konkret insanların fəaliyyətini simulyasiya etmək məqsədilə keçirilir. Burada fəaliyyət hadisənin baş verdiyi şəraitə uyğun şəkildə imitasiya olunur.

İşgüzar oyunlar, uşaqların öyrənmə prosesini əyləncəli və interaktiv şəkildə təmin edir. Bu oyunların tətbiqi, aşağıdakı faydaları təmin edir:

-*Yeni biliklərin möhkəmləndirilməsi:* İştirakçılar yəni, uşaqlar öyrəndikləri yeni informasiyaları praktikada tətbiq edərək, onları daha yaxşı mənimsəyirlər;

-*Yaradıcı bacarıqların inkişafı:* Oyunlar, uşaqların yaradıcı düşünmə qabiliyyətini artırır və onları yeni ideyalar əsasında irəliləməyə təşviq edir.

-*Ümumi təlim bacarıqlarının formalaşması:* İşgüzar oyunlar, əməkdaşlıq, liderlik, kommunikasiya və problem həll etmə bacarıqlarını inkişaf etdirir.

Beləliklə, işgüzar oyunlar təlim prosesinin effektivliyini artıraraq, tələbələrin müxtəlif bacarıqlarını inkişaf etdirməkdə mühüm rol oynayır.

*Əməli oyunlar* – bu oyunlar konkret olan spesifik əməliyyatların yerinə yetirilməsini işləyib hazırlayır. Məsələn, inşa yazmaq, tapşırıqları həll etmək və s.

### **Nəticə**

Oyun texnologiyalarının təlim prosesindəki rolu günümüzdə daha da artmaqdadır. Oyunlar, yalnız əyləncə vasitəsi deyil, eyni zamanda uşaqların biliyini artırmaq, sosial bacarıqlarını inkişaf etdirmək və şəxsiyyətlərinin formalaşmasına müsbət təsir edən güclü bir vasitədir. Oyunların tədris prosesində sistemli şəkildə tətbiqi, müəllimlərin yaradıcı yanaşmasına bağlıdır. Müəllimlərin oyun texnologiyalarını effektiv seçmələri və tətbiq etmələri, şagirdlərin motivasiyasını artıraraq onların dərslə olan maraqlarını yüksəldir. Bu, uşaqların aktiv öyrənmə prosesində iştirakını təmin edir və onlara müstəqil düşünmə bacarığını aşılamağa kömək edir.

Didaktik oyunlar, uşaqların təlimdə qarşılaşdıqları çətinlikləri daha asan həll etmələrinə, yeni bilikləri əyləncəli şəkildə mənimsəmələrinə şərait yaradır. Yaradıcı oyunlar isə onların özünü ifadə etmə bacarıqlarını inkişaf etdirərək, emosional zənginliklərini artırır. Bu oyunlar, uşaqların sosial mühitdə daha yaxşı münasibətlər qurmasına kömək edir. Nəticə olaraq, oyun texnologiyaları müasir təlim prosesinin ayrılmaz bir hissəsidir. Bu texnologiyaların tətbiqi, uşaqların intellektual, emosional və fiziki inkişafını təmin edir, onlara sosial mühitdə müvəffəqiyyətli olmaları üçün lazım olan bacarıqları aşılayır. Pedaqoqlar, ali məktəb müəllimləri və bütün təhsil işçiləri, oyun texnologiyalarını daha geniş miqyasda tətbiq edərək, gələcək nəsillərin daha sağlam, yaradıcı və müstəqil düşünən fərdlər kimi formalaşmasına töhfə verməlidirlər.

## **ƏDƏBİYYAT**

1. Abbasova Y.N. Azərbaycan Respublikasının Təhsil Problemləri İnstitutunun Elmi əsərləri, cild-83, №2, 2016, 235 s.
2. Ağayev Ş.O., Rzayeva S.S. Məktəbəqədər kurikulum: nəzəriyyə və təcrübə. Bakı: MM-S, 2017, 304 s.
3. Mursaqulova R.N., Rüstəмова N.M. Məktəbəqədər pedaqogika. Bakı: ADPU, 2012, 432 s.
4. Nəzərov A.M. Müasir təlim texnologiyaları. Bakı: ADPU, 2012, 103s.
5. Piaget, J. The Child and Reality: Problems of Genetic Psychology // New York: Viking Press, 1976, p. 130-145.
6. <https://creative.az/az/post/115>

### *Резюме*

*Паризад Рзаде*

#### *Меняющиеся парадигмы высшего образования*

Игровые технологии объединяют множество полезных элементов в процессе обучения. Например, игры позволяют учащимся рисковать, творчески мыслить и принимать самостоятельные решения. Учащиеся пытаются решать проблемы, моделируя реальные проблемы с помощью игр. Это развивает аналитическое мышление и навыки решения проблем. Исследования показывают, что игры не только повышают мотивацию учащихся, но и повышают их участие в уроках. Требования игр развлекают учащихся и создают им целенаправленную среду обучения. Кроме того, награды и достижения в играх повышают уверенность учащихся в себе и мотивируют их учиться больше.

Игровые технологии также являются отличной платформой для развития социальных навыков учащихся. Групповые игры развивают такие навыки, как сотрудничество, лидерство и работа в команде. В ходе игры учащиеся общаются друг с другом, обсуждают и принимают решения в команде. Это помогает им более эффективно работать на рабочем месте в будущем. Игровые технологии также предоставляют широкий спектр возможностей для студентов с разными стилями обучения. Каждый ученик может учиться в своем стиле посредством игр. Например, графические и визуальные элементы предлагаются для обучающихся-визуалов, а физические упражнения и симуляции – для обучающихся-кинестетиков. Это позволяет каждому ученику добиться более высоких результатов. В заключение можно сказать, что интеграция игровых технологий в образовательный процесс становится неотъемлемой частью современной системы образования. Такой подход гарантирует, что учащиеся учатся в более эффективной, веселой и интерактивной среде. Игра Широкое использование игровых технологий улучшает академические и социальные навыки учащихся, обеспечивая их будущие успехи.

В данной статье широко обсуждается применение игровых технологий в образовательном процессе и их влияние. Игровые технологии, помимо повышения мотивации детей к обучению, позволяют им получать знания более весело и творчески. Применение этих методов в современном образовании позволяет сделать процесс обучения более интерактивным и динамичным.

*Ключевые слова:* прием, игра, технология, образовательный процесс, воспитание

### *Summary*

*Parizad Rzazada*

#### *The Role of Game Technologies in the Training Process*

Game technologies bring together many useful elements in the learning process. For example, games allow students to take risks, think creatively, and make independent decisions. Through games, students simulate real-life problems they will encounter and try to solve them. This enhances their analytical thinking and problem-solving skills. Research shows that games not only increase students' motivation but also strengthen their participation in classes. The demands of games entertain students and provide them with a goal-oriented learning environment. Additionally, rewards and achievements given

through games boost students' self-confidence and create incentives for further learning.

Game technologies also serve as an excellent platform for developing students' social skills. Group games foster collaboration, leadership, and teamwork skills. During gameplay, students communicate with each other, engage in discussions, and make decisions as a team, which helps them work more effectively in future job environments. Game technologies offer broad opportunities for students with different learning styles. Each student can learn in a way that suits their style through games. For instance, visual learners benefit from graphic and visual elements, while kinesthetic learners engage with physical activities and simulations. This creates conditions for each student to achieve better results. In conclusion, the integration of game technologies into the teaching process has become an integral part of modern education systems. This approach ensures that students learn in a more efficient, enjoyable, and interactive environment. The widespread use of game technologies enhances students' academic and social skills, securing their future success.

This article discusses the application of game technologies in the educational process and their impact. Game technologies not only increase children's learning motivation but also allow them to grasp knowledge in a more enjoyable and creative way. The implementation of these methods in modern education ensures that the teaching process is more interactive and dynamic.

**Key words:** *reception, game, technology, educational process, upbringing*

Redaksiya heyətinin üzvü p.ü.f.d., dos. Səmədov Oqtay Əlipaşa oğlunun rəyi əsasında çapa məsləhət görülmüşdür.