

ƏDƏBİYYATIN TƏDRİSİNDƏ RƏQƏMSAL MULTİMEDİA VASİTƏLƏRİNİN ROLU

Könül Elçin qızı Eyvazova

MDU

eyvazova.konul.aem23@mdu.edu.az

Xülasə

Rəqəmsal multimedia vasitələri tədris prosesində, o cümlədən ədəbiyyatın tədrisində getdikcə daha vacib alətə çevrilir. İnformasiya texnologiyalarının inkişafı və internetə çıxış ilə tələbələrin ədəbi əsərləri öyrənmək və təhlil etmək üçün yeni imkanlar yaranır. Ədəbiyyatın tədrisində rəqəmsal multimediadan istifadə tələbələrin diqqətini cəlb etməyə, təlim prosesini daha interaktiv və əlçatan etməyə, həmçinin tədris materialını müxtəlif məzmun formatları ilə zənginləşdirməyə imkan verir. Bu tədqiqatın əsas məqsədi ədəbiyyatın tədrisində rəqəmsal multimedia vasitələrini rolunu araşdırmaqdır. Ədəbiyyatın tədrisində rəqəmsal multimedianın rolu təlim prosesini zənginləşdirməkdən, tədris materialının interaktivliyini və əlçatanlığını artırmaqdan, tələbələrin yaradıcı təfəkkürünü stimullaşdırmaqdan ibarətdir. Rəqəmsal multimedia alətləri elektron kitablar, audio və video dərslər, interaktiv təhsil

platformaları, VR-AR texnologiyaları müxtəlif məzmun formatlarını yaratmaq imkanı verir ki, bu da tələbələrin diqqətini cəlb edə və təlim prosesini daha əyləncəli və effektiv edə bilər. Tədris prosesində virtual reallıq (VR) və artırılmış reallıq (AR) texnologiyalarının istifadəsi yeni üsul olmaqla yanaşı əhatə dairəsi genişlənməkdə davam edir. Digər fənlərdə olduğu kimi, virtual reallıq (VR) və artırılmış reallıq (AR) texnologiyaları ədəbiyyat fənlərinin tədrisinə də müsbət təsir göstərmək potensialına malikdir. VR-dan istifadə edərək tələbələr romanların süjet xəttini və ya şəirlərdə təsvir olunan mühitlər kimi virtual ədəbi dünyalara qərq ola bilərlər. Bu, onlara əsəri daha yaxşı başa düşməyə və vizuallaşdırmağa imkan verir və unikal öyrənmə təcrübəsi yaradır. AR-dan istifadə edərək müəllimlər kitabın səhifələrini skan etməklə və ya mətni tamamlayan əlavə məzmun, izahatlar və ya vizualizasiyaları işə salmaq üçün xüsusi etikətlərdən istifadə etməklə interaktiv dərslər və fəaliyyətlər yaratmaq mümkündür. VR və AR-dan istifadə edərək, mətnləri təhlil etməyin yeni üsulları formalaşdırıla bilər: personajların, hadisələrin interaktiv modellərini yaradaraq ədəbi əsər kontekstində araşdırmaq imkanının formalaşdırılması və s. VR və AR tələbələrin yaradıcılığını stimullaşdırıla bilər, onlara ədəbi əsərlər əsasında öz virtual dünyalarını, personajlarını və ya səhnələrini yaratmağa, hətta əsərlərdən ilhamlanaraq öz hekayələrini yazmağa imkan verir. Aparılan araşdırmalardan belə bir nəticəyə gəlmək olar ki, multimedia texnologiyalardan istifadəni genişləndirmək üçün təlimlərə ehtiyac vardır. Bu texnologiyaların təhsildə tətbiqi sahəsində əhəmiyyətli irəliləyişlərə baxmayaraq, hələ də avadanlığın mövcudluğu, məzmunun işlənilib hazırlanması, bu texnologiyalardan istifadə üzrə müəllimlərin hazırlıqsız olması kimi bəzi problemlər hələ də qalmaqdadır. Bu problemlərin həlli ədəbiyyatın tədrisində rəqəmsal multimediadan istifadəni optimallaşdıracaq və tədrisin effektivliyini artıracaqdır.

Açar sözlər: rəqəmsal multimedia, interaktivlik, əlçatanlıq, elektron kitablar, onlayn kitabxanalar, interaktiv təhsil platformaları, VR-AR texnologiyaları.

THE ROLE OF DIGITAL MULTIMEDIA IN THE TEACHING OF LITERATURE

Abstract

Digital multimedia tools are becoming an increasingly important tool in the learning process, including the teaching of literature. With the development of information technology and access to the Internet, students have new opportunities to study and analyze literary works. The use of digital multimedia when teaching literature allows us to attract students' attention, make the learning process more interactive and accessible, and also enrich the educational material with various content formats. The main purpose of this study is to explore the role of digital multimedia tools in literature teaching. The role of digital multimedia in teaching literature is to enrich the learning process, increase interactivity and accessibility of educational material, and stimulate students' creative thinking. Digital multimedia tools, e-books, audio and video lessons, interactive educational platforms, VR-AR technologies make it possible to create various content formats that can attract students' attention and make the learning process more fun and effective. The use of virtual reality (VR) and augmented reality (AR) technologies in the educational process is a new method and continues to expand. As in other subjects, virtual reality (VR) and augmented reality (AR) technologies can have a positive impact on the teaching of literature subjects. Using VR, students can immerse themselves in virtual literary worlds, such as the plot lines of novels or the environments depicted in poetry. This allows them to better understand and visualize the work and creates a unique learning experience. Using AR, teachers can create interactive lessons and activities by scanning book pages or using special tags to trigger additional content, explanations, or visualizations that complement the text. Using VR and AR, new ways of analyzing texts can be created. creating the possibility of research in the context of a literary work by creating interactive models of characters, events, etc. VR and AR can stimulate students' creativity by allowing them to create their own virtual worlds, characters or scenes based on literary works, or even write their own stories inspired by these works. The use of digital multimedia in teaching literature also creates a number of problems and difficulties. From the study, it can be concluded that training is needed to expand the use of multimedia technologies. Despite significant progress in the application of these technologies in education, some challenges still remain, such as availability of equipment, content development, and insufficient training of teachers to use these technologies. Solving these problems will optimize the use of digital multimedia in educational

literature and increase the effectiveness of learning.

Key words: digital multimedia, interactivity, accessibility, e-books, online libraries, interactive educational platforms, VR-AR technologies.

Giriş

Ədəbiyyatın tədrisinin müasir metodları tələbələr üçün tədris materialının interaktivlik səviyyəsinin və əlçatanlığının artırılması zərurəti ilə bağlı problemlərlə üzləşir. Ədəbiyyatın öyrənilməsinə ənənəvi yanaşmalar çox vaxt rəqəmsal texnologiyalara və multimedia məzmununa alışmış müasir tələbələrin ehtiyac və maraqlarını tam ödəyə bilmir. Elektron kitablar, audio və video dərslər, interaktiv təhsil platformaları, virtual və əlavə reallıq (VR-AR) texnologiyaları kimi rəqəmsal multimedia vasitələrinin tətbiqi ədəbiyyatın tədrisi prosesini əhəmiyyətli dərəcədə zənginləşdirməyi vəd edir. Lakin onların potensialına baxmayaraq, bu texnologiyaların tədris prosesində səmərəli istifadəsinə mane olan bir sıra problemlər mövcuddur. Əsas problemlər sırasında zəruri avadanlıqların olması, keyfiyyətli məzmunun hazırlanması, o cümlədən rəqəmsal multimedianın tədris prosesinə inteqrasiyası üçün müəllimlərin kifayət qədər hazırlığının olmamasıdır. Bu problemlər ədəbiyyatın tədrisində rəqəmsal multimediyadan istifadəni optimallaşdırmaq və öyrənmə səmərəliliyini artırmaq üçün sistemli araşdırma və həllər tələb edir.

Tədqiqat mövzusunda qarşıya qoyulan məsələni həll etmək üçün elmi araşdırmalar aparılmışdır [2-6]. [2, səh. 175-191]-də informasiya-kommunikasiya texnologiyalarının (İKT) təhsil prosesinə inteqrasiyasının effektivliyi araşdırılır. Müəlliflər rəqəmsal avadanlığın məktəblərdə əlçatan olmasının vacibliyini vurğulayaraq, texnologiyanın çatışmazlığının İKT-nin uğurlu istifadəsinə əsas maneələrdən biri olduğunu vurğulayırlar. Məqalə infrastrukturunu təkmilləşdirmək və texnologiyaya ədalətli çıxışı təmin etmək üçün strategiyalar o cümlədən dövlət və özəl investisiyalar, qrant dəstəyi və texnologiya şirkətləri ilə tərəfdaşlıqlar təklif edir.

Keyfiyyətli məzmunun inkişafı baxımından müəllimlərin texnologiyadan istifadəsinə, o cümlədən keyfiyyətli tədris məzmununun inkişafına təsir edən amilləri araşdırır [3, səh 255-284]. Müəlliflər qeyd edirlər ki, effektiv multimedia məzmununun yaradılması təkcə texniki bacarıq deyil, həm də pedaqogikanın dərinlən dərk edilməsini tələb edir. Məqalədə peşəkar inkişaf və məzmun ekspertləri ilə əməkdaşlıq vasitəsilə müəllimin inkişafı üsulları müzakirə olunur. O, həmçinin yüksək keyfiyyətli və interaktiv tədris materialı yaratmaq üçün pedaqoqların, dizaynerlərin və texnoloqların cəlb olunduğu fənlərarası yanaşmanın vacibliyini vurğulanır.

Müəllim hazırlığının qeyri-kafi olması baxımından [4, səh. 163-175]-də müəllim hazırlığına, xüsusən rəqəmsal multimediyadan istifadə sahəsində yanaşmalar təhlil edilir. Müəlliflər texnologiyanın təhsil prosesinə inteqrasiyası üzrə təcrübə və biliklərin mübadiləsi üçün müəllimlər arasında peşəkar icmaların və özünə kömək qruplarının effektivliyini araşdırırlar. Məqalədə tədrisdə rəqəmsal vasitələrdən istifadə bacarıqlarının inkişafına yönəlmiş müntəzəm təlimlər, seminarlar və praktiki məşğələləri özündə birləşdirən müəllim hazırlığı modeli təklif olunur. Yeniliklərin uğurla həyata keçirilməsi üçün müəllimlərin daimi dəstəyinə və həvəsləndirilməsinə xüsusi diqqət yetirilir.

VR və AR texnologiyalarının inteqrasiyası baxımından [5, səh. 29-40]-də təhsil mühitində virtual reallıq (VR) texnologiyalarından istifadənin effektivliyini araşdıran tədqiqatların meta-analizini aparır. Müəlliflər VR-nin tələbələrin təlim nəticələrinə təsiri haqqında məlumatları ümumiləşdirir, motivasiya, materialın başa düşülməsi və saxlanması müsbət təsirləri müəyyən edir. Məqalədə VR-nin təhsil prosesinə tətbiqi, o cümlədən təhsil proqramlarına uyğunlaşdırılmış təhsil ssenarilərinin yaradılması və VR avadanlıqlarından istifadə üzrə müəllimlərin öyrədilməsi ilə bağlı tövsiyələr təklif olunur. Ədəbiyyat kurslarında VR-dən uğurlu istifadə nümunələri də müzakirə olunur, burada tələbələr ədəbi aləmlərə qərq olur, süjetlər və personajlarla qarşılıqlı əlaqədə olurlar.

Rəqəmsal medianın effektivliyi videokliplər, filmlər və onlayn platformalar (məsələn, YouTube) kimi müxtəlif multimedia vasitələrinin tədrisdə istifadəsi araşdırılır [6, səh. 121]. Müəllif video və digər multimedia resurslarından istifadənin tələbələrin fəallığını necə artırma biləcəyini və onların materialı başa düşməsinə necə yaxşılaşdırma biləcəyini təhlil edir. Məqalədə müəllimlər üçün videoçarxın tədris prosesinə effektiv inteqrasiyası, o cümlədən keyfiyyətli məzmunun seçilməsi, onun düzgün strukturlaşdırılması və tədris effektivini artırmaq üçün interaktiv elementlərdən istifadə ilə bağlı praktiki tövsiyələr verilir.

Ədəbiyyatın tədrisində rəqəmsal multimedianın roluna dair müasir tədqiqatların təhlili nəticəsində yeni texnologiyaların tətbiqi hesabına tədris prosesinin əhəmiyyətli transformasiyası müəyyən edilmişdir. Bu işin elmi yeniliyi ədəbiyyatın tədrisində rəqəmsal multimedia vasitələrinin istifadəsi ilə bağlı problemlərin öyrənilməsi və həllinə kompleks yanaşmasındadır: Rəqəmsal multimedianın integrasiyası, Maneələrinin aradan qaldırılması, Keyfiyyətli məzmunun inkişafı, Müəllim hazırlığı, Ədəbiyyatın tədrisində VR və AR-dan istifadə. Elektron kitablar, audio və video dərslər, interaktiv təhsil platformaları, həmçinin VR və AR kimi müasir rəqəmsal texnologiyalar təlim prosesini əhəmiyyətli dərəcədə zənginləşdirərək onu daha interaktiv və tələbələr üçün əlçatan edə bilər. Bu texnologiyaların tətbiqi tələbələrin motivasiyasını və fəallığını artırmağa, onların tədris materialını başa düşməsinə və yaddaşını yaxşılaşdırmağa kömək edir. Tədqiqatlar göstərir ki, rəqəmsal mediadan səmərəli istifadə etmək üçün lazımi avadanlıq mövcud olmalıdır. Təhsil müəssisələrinin texniki təchizatı probleminin həllinə yeni yanaşma olan dövlət və özəl investisiyalar, qrant dəstəyi və texnologiya şirkətləri ilə tərəfdaşlıq yolu ilə infrastrukturun təkmilləşdirilməsi strategiyaları təklif olunur. Effektiv multimedia məzmununun yaradılması pedaqoqlar, dizaynerlər və texnoloqlar arasında əməkdaşlığı ehtiva edən fənlərarası yanaşma tələb edir. Bu yenilik təkcə texniki cəhətdən təkmil deyil, həm də pedaqoji cəhətdən əsaslandırılmış tədris materiallarının işlənilib hazırlanmasını təmin edir ki, bu da onların tədris dəyərini xeyli artırır. Peşəkar icmaların və özünə dəstək qruplarının inkişafı müəllimlərin inkişafı üçün innovativ üsuldur. Rəqəmsal vasitələrdən istifadə bacarıqlarının inkişafına yönəlmiş müntəzəm təlimlər, seminarlar və praktiki məşğələlər müəllimlərin yeni texnologiyaların tədris prosesinə integrasiyasına hazır olmasını təmin edir. Virtual və artırılmış reallıq texnologiyaları ədəbiyyatın tədrisi üçün yeni imkanlar açır, tələbələrə virtual ədəbi aləmlərə qərq olmağa, süjetlər və personajlarla qarşılıqlı əlaqə yaratmağa imkan verir. Bu üsul ədəbi əsərlərin qavranılmasını və vizuallaşdırılmasını təkmilləşdirməklə yanaşı, təhsil praktikasında innovativ yanaşma olan şagirdlərin yaradıcılığını stimullaşdırır.

Beləliklə, bu işin elmi yeniliyi rəqəmsal multimedianın ədəbiyyat tədrisinə integrasiyasına sistemli yanaşmada, lazımi resurslara çıxışın təmin edilməsində, keyfiyyətli məzmunun işlənilib hazırlanmasında, müəllimlərin ixtisaslarının artırılmasında və daha effektiv və cəlbəedici informasiyanın yaradılması üçün innovativ VR və AR texnologiyalarından istifadə edilməsindədir. Bu yeniliklər tədrisin keyfiyyətinin əhəmiyyətli dərəcədə yüksəlməsinə töhfə verir və ədəbi fənlərin tədrisində yeni perspektivlər açır.

İstifadə edilmiş ədəbiyyat:

1. Yusifov F.A. Ədəbiyyatın tədrisi metodikası, ali məktəblərin filologiya fakültəsi bakalavriat təhsil səviyyəsi tələbələri üçün dərslik, Bakı: 2017, 304 s.
2. Ghavifekr S., Rosdy W.A. Teaching and Learning with Technology: Effectiveness of ICT Integration in Schools. *International Journal of Research in Education and Science (IJRES)*, 2015, 1(2), 175-191.
3. Ertmer P. A., Ottenbreit-Leftwich A.T. Teacher Technology Change: How Knowledge, Confidence, Beliefs, and Culture Intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255-284.
4. Hughes J.E., Ooms A. Content-Focused Technology Inquiry Groups: Cases of Mathematics and Science Teacher Development. *Journal of Educational Technology & Society*, 2004, 7(3), 163-175.
5. Merchant Z., Goetz E. T., Cifuentes L., Keeney-Kennicutt W., & Davis T. J. Effectiveness of Virtual Reality-Based Instruction on Students' Learning Outcomes in K-12 and Higher Education: A Meta-Analysis. *Computers & Education*, 2014, 70, 29-40.
6. Berk R. A. Multimedia Teaching with Video Clips: TV, Movies, YouTube, and mtvU in the College Classroom. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 2009, 5(1), 1-21.