

Н.Ә. Жолдасбеков, Л.М. Кыдыралин
Шәкәрім атындағы университет
Қазақстан, Семей
e-mail: nurdaule221557t@gmail.com

**«ГЕЙМИФИКАЦИЯ ЭЛЕМЕНТТЕРІ ЦИФРЛЫҚ БІЛІМ БЕРУ ОРТАСЫНДАҒЫ
ИНТЕРАКТИВТІ ОҚЫТУ ҚҰРАЛЫ РЕТІНДЕ» ТАҚЫРЫБЫ БОЙЫНША ЗЕРТТЕУ
ЖҰМЫСТАРЫНА ТАЛДАУ ЖӘНЕ ШОЛУ**

Аннотация

Қазіргі заманда технологияның жылдам дамуымен бірге білім беру саласында да инновациялық тәсілдер кеңінен қолданыла бастады. Осындай тәсілдердің бірі — геймификация, яғни оқу үрдісін ойын элементтері мен механикаларын қолдану арқылы қызықты және нәтижелі ету. Геймификация оқушылардың мотивациясын көтеруге, олардың белсенділігін арттыруға және материалды тереңірек игеруге ықпал етеді. Бұл әдіс тек балаларға ғана емес, әр жастағы білім алушыларға арналған оқу бағдарламаларында қолданылады. Талдау және шолу негізінде бес ғалымның зерттеу жұмыстары қарастырылған, атап айтқанда, Л. Д. Цирулева, Я. А. Макаенко, М. А. Лапина, А. З. Алексеева, С. И. Никитин [1-5]. Авторлар геймификацияның негізгі анықтамалары, оның білім беру жүйесіндегі орны, артықшылықтары мен кемшіліктері талданған. Зерттеу жұмыстарында геймификация элементтерінің білім алушыларға әсері, олардың оқуға деген ынтасын арттыруы мен танымдық белсенділікті күшейту мүмкіндіктері мүмкіндіктері қарастырылған. Мақалада геймификацияның білім алушылардың ынтасын арттыруға және олардың танымдық белсенділігін дамытуға ықпал ететінін көрсетеді. Сондай-ақ, әртүрлі авторлардың геймификацияға берген анықтамалары салыстырылып, осы әдістің білім беру саласындағы болашағы мен мүмкіндіктері талқыланады.

Кілт сөздер: Геймификация, оқыту процесі, мотивация, ойын элементтері, білім беру технологиялары, инновациялық тәсілдер.

Жолдасбеков Н. А., Кыдыралина Л. М.
Университет имени Шакарима
Казахстан, Семей
e-mail: nurdaule221557t@gmail.com

**АНАЛИЗ И ОБЗОР ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ РАБОТ ПО ТЕМЕ «ЭЛЕМЕНТЫ
ГЕЙМИФИКАЦИИ КАК ИНТЕРАКТИВНОЕ СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ В
ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ»**

Аннотация

В наше время, наряду с быстрым развитием технологий, инновационные подходы стали широко использоваться и в сфере образования. Один из таких способов — геймификация, то есть сделать процесс обучения более интересным и продуктивным с помощью игровых элементов и механики. Геймификация способствует повышению мотивации учащихся, повышению их активности и более глубокому усвоению материала. Этот метод используется в учебных программах, предназначенных не только для детей, но и для учащихся любого возраста. На основе анализа и обзора рассмотрены исследовательские работы пяти ученых, а именно Л. Д. Цирулева, Я. А. Макаенко, М. А. Лапина, А. З. Алексеева, С. И. Никитин [1-5]. Авторами проанализированы основные определения геймификации, ее место в системе образования, достоинства и недостатки. В исследовательских работах рассматривается влияние элементов геймификации на обучающихся, повышение их мотивации к обучению и возможности усиления познавательной активности. В статье показано, что геймификация способствует повышению мотивации обучающихся и развитию их познавательной активности. Также сравниваются определения геймификации различными авторами и обсуждаются перспективы и возможности этого метода в области образования.

Ключевые слова: Геймификация, процесс обучения, мотивация, элементы игры, образовательные технологии, инновационные подходы.

Zholdasbekov N. A. , Kydyralina L. M.
Shakarim University
Kazakhstan, Semey
e-mail: nurdaule221557t@gmail.com

**ANALYSIS AND REVIEW OF RESEARCH PAPERS ON THE TOPIC
«ELEMENTS OF GAMIFICATION AS AN INTERACTIVE LEARNING TOOL IN A
DIGITAL EDUCATIONAL ENVIRONMENT»**

Annotation

In modern times, along with the rapid development of technology, innovative approaches have become widely used in the field of Education. One of these ways is gamification, that is, to make the educational process interesting and productive using game elements and mechanics. Gamification contributes to increasing the motivation of students, increasing their activity and deeper assimilation of the material. This method is used not only for children, but also in training programs for students of different ages. Based on the analysis and review, the research work of five scientists is considered, in particular, L. D. Tsiruleva, Ya. A. Makakenko, M. A. Lapina, A. Z. Alekseeva, S. I. Nikitin [1-5]. The authors analyze the main definitions of gamification, its place in the education system, advantages and disadvantages. In the research work, the impact of elements of gamification on students, the possibilities of increasing their motivation to learn and the possibilities of enhancing cognitive activity are considered. The article shows that gamification contributes to increasing the motivation of students and developing their cognitive activity. It also compares the definitions of gamification by different authors and discusses the prospects and possibilities of this method in the field of Education.

Keywords: gamification, learning process, motivation, game elements, educational technologies, innovative approaches.

Kіpіcne

Қазіргі білім беру жүйесі технологиялық үдерістермен тығыз байланысты дамып келеді. Әсіресе, білім алушылардың қызығушылығын арттыру, оқу процесін жандандыру және тиімді нәтижелерге қол жеткізу мақсатында инновациялық әдістерге жүгіну қажеттілігі туындап отыр. Осындай тиімді тәсілдердің бірі — геймификация, яғни оқу процесіне ойын элементтері мен механикаларын енгізу. Бұл әдіс дәстүрлі оқытудан ерекшеленіп, оқушылардың мотивациясын арттыруға, олардың танымдық белсенділігін күшейтуге және оқу материалына деген қызығушылығын жоғарылатуға бағытталған.

Геймификация ұғымы алғаш рет 2002 жылы американдық бағдарламашы Николас Пеллингтің еңбектерінде ғылыми айналымға енгені Л.Д. Цирулева зерттеуінде атап көрсетілген [1]. Ал Я.А. Макакенко өз мақаласында бұл терминнің негізі 1980 жылдары британдық жазушы әрі жасанды интеллект саласының зерттеушісі Р.Бартлдың еңбектерінде қаланғанын айтып өтеді. Ол бұл ұғымды бейне ойындарда оқушылардың бірлескен

іс-әрекетін ұйымдастыру мақсатында қолданғанын көрсетеді [2]. Осы тарихи деректер геймификацияның білім беру саласына кездейсоқ емес, ұзақ эволюция нәтижесінде енгенін аңғартады.

Зерттеу мақсаты — геймификация ұғымының білім беру жүйесіндегі орнын анықтап, оның артықшылықтары мен кемшіліктерін ғылыми зерттеулер негізінде саралау. Осы орайда Цирулева Л. Д., Макакенко Я. А., М.А. Лапина, А.З. Алексеева және С.И. Никитин сияқты ғалымдардың еңбектеріне шолу жасалып, геймификация әдісінің оқыту үдерісіне әсері жан-жақты қарастырылады.

Мақалада геймификацияның төрт анықтамасын қарастыра отырып талдау жасалған. Талдау нәтижесінде, геймификация – бұл оқыту немесе басқа да кәсіби қызмет түрлерін қызықты әрі тартымды ету үшін ойын элементтерін енгізу әдісі деген тұжырымдама жасауға болады. Геймификацияның негізгі мақсаты анықталып, оқушылардың мотивациясын арттыру, белсенділігін жоғарылату және оқу процесін тиімді ету мәселелері қарастырылған. Зерттеу жұмысындағы қарастырылған мақалаларда

геймификацияның білім беру процесіне енгізілуі оның оқушылардың мотивациясын арттыруға және оқу процесін қызықты әрі тиімді етуге мүмкіндік беретіні көптеген зерттеулерде атап көрсетілген.

Салыстырмалы әдіс негізінде мақалада қарастырылған бірнеше авторлардың геймификацияға берген анықтамалары талданып, олардың ұқсастықтары мен ерекшеліктері қарастырылған. Мәселен, Л. Д. Цирулева геймификацияны оқушылардың мотивациясы мен белсенділігін арттыру мақсатында оқу процесінде ойын элементтері мен механикаларын қолдану деп түсіндіреді [1]. Ал Я.А. Макаенко ойын емес үдерістерде ойын метафоралары мен техникаларын пайдалану арқылы тапсырмаларды шешу методологиясы ретінде қарастырады [2]. М.А. Лапина болса, геймификацияны оқу бағдарламасына марапаттау жүйелері мен ойын элементтерін енгізу үдерісі ретінде сипаттай отырып, оның қазіргі таңда барлық жас топтарына арналған білім беру бағдарламаларында кеңінен қолданылып жүргенін атап өтеді [3]. Сондай-ақ, С. И. Никитин ойынға тән тәсілдер мен механизмдерді ойыннан тыс салаларда пайдалану арқылы үйренушілердің қызығушылығы мен қатысуын арттыру құралы ретінде сипаттайды. Осы анықтамаларды салыстыру арқылы геймификацияның негізгі мақсаты — оқытудың тиімділігін арттыру екені анық байқалады, алайда әр автор оны өз бағытына сай әртүрлі қырынан қарастырады [4].

Мақалада М.А. Лапинаның зерттеу жұмысы талқыланды, атап айтқанда геймификацияның негізгі әдістерінің бірі — оқуды көңілді ету әдісі қарастырылады [3].

Зерттеу нәтижелері:

Геймификацияның білім беру процесіне енгізілуі оның оқушылардың мотивациясын арттыруға және оқу процесін қызықты әрі тиімді етуге мүмкіндік беретіні көптеген зерттеулерде атап көрсетілген. Жүргізілген зерттеу нәтижесінде геймификация әдісінің білім

алушылардың оқу процесіне оң әсер ететіні анықталды. Талдауға алынған бес ғалымның еңбектерінде геймификацияның келесі артықшылықтары мен кемшіліктері көрсетілген (кесте-1):

Кесте-1. Геймификация оқу процесінде

Автор	Артықшылықтары	Кемшіліктері
Цирулева Л.Д	Мотивацияны арттырады, оқуға деген қызығушылықты күшейтеді	Тым көп геймификация элементтері назарды оқуға емес ойынға болуы
Макаенко Я.А	Оқушылардың шығармашылық белсенділігін арттырып, олардың өз идеяларын жүзеге асыруға деген ынтасын күшейтеді	Ұзақ мерзімде жақсы нәтиже бере бермейтінін көрсетеді
Лапина М.А	Танымдық белсенділікті арттырады	Жоғары құны, «ойын үшін ойын» қаупінің пайда болуы, негізсіз бәсекелестікті ынталандыру
Алексеев А.З	Қиын тақырыптарды оңай түсіндіруге көмектеседі	Барлық пәндерге қолдануға келмейді
Никитин С.И	Оқушылардың өзіндік жұмысын жандандырады	Көп уақыттың алуы

Қорытындылай келе, геймификация әдісі оқу процесінде оқушылардың мотивациясы мен белсенділігін арттыруда маңызды рөл атқарады. Ол

шығармашылықты дамытып, күрделі тақырыптарды жеңіл түсінуге және оқуға деген қызығушылықты оятуға мүмкіндік береді. Сонымен қатар, оқушылардың өздігінен жұмыс істеу қабілетін күшейтіп, білімді тиімді меңгеруге ықпал етеді. Алайда зерттеушілер бұл әдістің шектен тыс қолданылуы назардың ойынға ауысуына, уақыттың артық жұмсалыуына және кей жағдайда қажетті нәтиже алынбауына әкелуі мүмкін екенін ескертеді. Кей пәндерде геймификацияны тиімді қолдану қиынырақ болуы мүмкін. Сондықтан бұл әдісті оқу үдерісінде орынды және үйлесімді пайдалану маңызды.

Негізгі бөлім

Жоғарыда қарастырылған геймификацияға төрт анықтамаға талдау жасай отырып, геймификация – бұл оқыту немесе басқа да кәсіби қызмет түрлерін қызықты әрі тартымды ету үшін ойын элементтерін енгізу әдісі деген тұжырымдама жасауға болады. Геймификацияның негізгі мақсаты – оқушылардың мотивациясын арттыру, белсенділігін жоғарылату және оқу процесін тиімді ету.

Л. Д. Цирулеваның мақаласында 2011 жылы жарық көрген. Ю Кай Чоу-дың "Actionable Gamification: beyond Points, Badges, and Leaderboards" атты оқулығын геймификация туралы жазылған базалық оқулық деп атаған. Мақалада айтып өткендей: геймификация когнитивті (мысалы, білімді қалыптастыру) нәтижелеріне (Дағдыларды игеру) қол жеткізуге көмектеседі деп тұжырымдайды. Мақалада геймификацияны оқушылардың мотивациясын арттыру, олардың оқу процесіне белсенді қатысуын қамтамасыз ету және үлгерімін жақсарту үшін қолданылатыны көрсетілген. Ю Кай Чоу-дың ойынға қатысатын адамның мотивациясын қолдайтын және арттыратын сегіз факторды атаған: өзін-өзі бағалау, мақсаттарға жету, өзін-өзі жетілдіру, ресурстарға иелік ету, әлеуметтік өзара әрекеттесу, шектеу, құпия және негативтен аулақ болу. Бұл факторлардың жиынтығы

геймификацияны білім беруде тиімді құралға айналдыратынын атап көрсетеді. Мақалада айтылғандай, геймификация технологиясының негізгі ерекшеліктеріне ойын тәжірибесін құру, жеке көзқарас, ұжымдық рухты дамыту, кері байланыс алу және прогресті бақылау мүмкіндігі, тәжірибеге бағытталған дағдылардың және икемнің болуы, күрделі материалды түсінікті етіп ұсыну және оқушыларды мақсатқа жетуге ынталандыру кіреді. Енді осы ерекшеліктердің кейбіреуіне толығырақ қарастырайық: Геймификация командада жұмыс істеу дағдысын дамытады, бұл оқушылардың бірлесе әрекет ету қабілетін және коммуникативтік дағдыларын нығайтады. Геймификация оқушылардың көшбасшылық қасиеттерін дамытуға, стандарттан тыс ойлауға және күрделі жағдайларда шешім қабылдауға баулиды. Автор геймификацияның ерекшеліктерімен қатар, оны білім беру саласында қолдану барысында туындайтын белгілі бір қиындықтарға да тоқталады. Атап айтқанда, ол геймификацияны білім беру процесіне енгізудің өзекті мәселелеріне назар аударған.

Зерттеу жұмысында геймификацияның қиындықтарына оқушылардың көңілі оқу материалына емес, ойын элементтеріне назар аударылған кезде материалды шала-шарпы игеру қаупі туралы атап өткен болатын.

Мақалада оқушылардың уақыт өте келе мотивацияларының төмендеуіне және тез жалығуына геймификация әсер ететінін атап көрсетеді, өйткені ойын үнемі қызықты бола бермейтінін және оқушылардың белсенділігін сақтау қиынға соғатынын көрсетеді. Осы зерттеу жұмысының ерекшелігі платформалардың қолданысы туралы ақпарат береді. Автор атап өткендей, геймификацияны қолданудың тиімді мысалдары бар. Мысалы, **DuoLingo** платформасы шет тілдерін оқуға арналған және ойын түрінде әртүрлі тапсырмаларды орындау арқылы білім алуды ұсынды. Сонымен қатар, Non Academy платформасының мұғалімдерге оқыту топтарын ұйымдастыруға арналған

ыңғайлы құрал екені айтылған. Бұл платформада тестке дайындық үшін арнайы ойындар мен жарыстар өткізіледі, ал тапсырмаларды орындау барысында өзара бәсекелеседі. Мақалада автор **Uchi.ru** платформасының Ресейде танымалдылығын ерекше атап өтеді. Бұл платформа мектеп пәндерін үйренуге, тесттер мен олимпиадаларға дайындалуға мүмкіндік береді. Ал әлемге әйгілі **Kahoot** платформасы викториналар мен білім беру ойындарын ұйымдастыру үшін қолданылады. Атап айтқанда геймификация оны ақылға қонымды және теңдестірілген пайдалану жағдайында оқытудың мотивациясы мен сапасын арттырудың тиімді құралы бола алады деген қорытындыға келеді. [1]

Ал Я. А. Макакенконың өз мақаласында айтуы бойынша оқу процесін қызықты ету үшін ойын элементтерін қолдану қажет екенін айтады. Дегенмен, геймификация әрдайым ұзақ мерзімде жақсы нәтиже бере бермейтінін атап өтеді. Себебі, уақыт өте келе оқушылардың мотивациясы төмендеп, ойынның өзі қызықсыз болып қалуын атап өтеді. Соның салдарынан оқушылардың белсенділігін сақтау қиынға соғады. Осындай мәселелерді болдырмау үшін автор нарративті қосуды ұсынады. Оның айтуынша, нарратив – бұл түсінуді жеңілдететін және тұлғаның дамуына ықпал ететін тиімді әдіс. Ол адамның жеке және әлеуметтік тәжірибесінің маңыздылығын арттырып, танымдық процестерді басқаруға көмектеседі. Сонымен қатар, нарратив оқиғаларды реттеп, олардың мағынасын ашуға көмектеседі, сол арқылы тұлғаның дамуы мен білім алу процесіне оң әсер етеді. Автор геймификация мен нарративті біріктіру арқылы қысқа мерзімді мотивация мәселесін шешуге болатынын айтады. Нарратив ішкі мотивацияны сақтап, оқушыларға ұзақ уақыт бойы қызығушылықты жоғалтпай оқу процесіне қатысуға көмектеседі. Сонымен қатар, геймификацияға қосылған оқиға оқушыларға өз іс-әрекеттерінің мағынасын

түсінуге мүмкіндік береді және ұзақ мерзімді қызығушылықты қолдайды. [2]

М.А. Лапинаның мақаласында геймификацияның білім беру саласындағы маңыздылығы мен оның оқыту процесіне әсері жан-жақты талқыланды. Бұл әдіс оқыту барысында оқушылардың белсенділігін ынталандырып қана қоймай, олардың білімді қабылдауына жаңа көзқарас қалыптастыруға мүмкіндік береді. Автор өз зерттеуінде геймификацияның артықшылықтарына ерекше тоқталып, оның білім беру жүйесіндегі бірнеше маңызды аспектілерін ашып көрсеткен. Геймификация оқушылардың шығармашылық белсенділігін арттырып, олардың өз идеяларын жүзеге асыруға деген ынтасын күшейтеді. Бұл әсіресе қазіргі заманның жылдам өзгеріп жатқан талаптарына сай келетін жаңа дағдыларды қалыптастыру үшін маңызды. Мұндай әдіс оқушылар арасында пайдалы әдеттерді дамытуға септігін тигізеді. Оқушылар ойын элементтері арқылы уақытты тиімді пайдалануды, жоспарлау дағдыларын жетілдіруді және өз мақсаттарына жету үшін үздіксіз әрекет етуді үйренеді. Геймификация командалық дағдыларды дамытуға бағытталған, бұл оқушылардың бір-бірімен тиімді қарым-қатынас орнатып, топтық жұмысқа икемделуіне ықпал етеді. Бұл артықшылықтар заманауи зерттеу нәтижелерімен расталып, олардың білім беру процесінде қаншалықты маңызды рөл атқаратыны көрсетілген. Сонымен қатар, М.А. Лапина геймификацияның білім беру саласында кездесетін бірқатар кемшіліктеріне де тоқталған. Ол бұл әдісті қолдану барысында белгілі бір қиындықтардың туындауы мүмкін екенін ескертеді. Геймификацияның кемшіліктері ретінде оның жоғары құны, «ойын үшін ойын» қаупінің пайда болуы, негізсіз бәсекелестікті ынталандыру және дұрыс құрылмаған жағдайда оқушыларды сыртқы марапаттарға тәуелді етіп, психологиялық зиян келтіру мүмкіндігі атап өтіледі. Автор бұл кемшіліктерді азайту үшін геймификацияны енгізуде

мұқият жоспарлау мен құрылымдалған тәсілдің маңыздылығын ерекше атап өткен. [3]

А.З. Алексееваның мақаласында айтылғандай, білім беру процесін қызықты әрі қол жетімді ете отырып, оқыту мен геймификацияны біріктіреді. Бұл тұжырымдама адамның ойынға деген табиғи бейімділігіне негізделген және білім берудің барлық деңгейлерінде қолданылады. Зерттеулер көрсеткендей, білім беруде геймификация кез келген сабақты қызықты етуге, оқу тиімділігі мен сапасын арттыруға, оқуға мотивация беруге және оқу қызметіне тартуға арналған. Іскерлік және рөлдік ойындармен қатар, оқу үдерісіндегі геймификация «коммуникабельділікті, мақсатқа ұмтылушылықты, танымдық және интеллектуалдық белсенділікті дамытуға ықпал етеді». Мақала авторы қазіргі білім беру процесінде мұғалімдердің цифрлық құзыреттілігін дамыту маңызды рөл атқаратынын атап көрсетеді. Зерттеуге сәйкес, мұғалімдердің айтарлықтай пайызы геймификацияның маңыздылығын мойындайды, бірақ оны жүзеге асыру үшін жеткілікті дағдыларға ие емес. Геймификациялық технологияларды зерттеуге бағытталған біліктілікті арттыру курстары мұғалімдердің кәсіби дамуының маңызды элементіне айналууда. Бұл оқу сапасын жақсартуға және оны цифрлық дәуірге бейімдеуге мүмкіндік беретінін көрсетеді [4].

С.И. Никитинның өзінің мақаласында, 2015 жылдың басындағы болжамдарға сәйкес, геймификация ұйымдар мен білім беру мекемелеріне арналған ақпараттық технологиялардың негізгі трендтерінің біріне айналады. Ал 2020 жылға қарай бұл технологияларды оқу орындары мен ұйымдардың жартысынан астамы қолданатын болады деп болжануда. Автор айтуы бойынша геймификацияның негізгі төрт аспектісін айқындап, олардың білім беру процесіне әсерін жан-жақты түсіндіреді. Бұл аспектілердің әрқайсысы білім беру жүйесін тиімді әрі қызықты етуге

бағытталған [5]. Сонымен қатар, геймификация кезінде пайдаланушылар жаңа дағдыларды меңгерген сайын, міндеттер мен мақсаттар біртіндеп өзгеріп, күрделене түседі, бұл олардың дамуын қамтамасыз етіп, нәтижелерге қол жеткізуіне және процесте белсенді қатысуына ықпал ететінін көрсетеді. Мақалада автор геймификацияның негізгі аспектілерін атап өтеді, олар пайдаланушылардың қызығушылығын арттыруда маңызды рөл атқарады. Динамика – пайдаланушының назарын шоғырландыруды, зейінді болуды және нақты уақыт режимінде әрекет етуді талап ететін сценарийлерді қолдану. Механика – геймплейге тән сценарийлік элементтерді, мысалы, виртуалды марапаттар, мәртебелер, ұпайлар және виртуалды тауарларды пайдалану. Эстетика – эмоциялық қызығушылықты арттыруға ықпал ететін жалпы ойын әсерін жасау. Әлеуметтік өзара әрекеттесу – ойындарға тән пайдаланушылар арасындағы өзара әрекеттестікті қамтамасыз ететін түрлі техникаларды қолдану. Соңғы жылдары «геймификация» термині жиі кездесіп, оның әртүрлі салалардағы маңыздылығын айқындап отыр [6]. Автордың айтуынша, ойын мен геймификация – мүлдем бөлек ұғымдар. Геймификация стратегия немесе әдіс емес, бұл оқыту процесін түрлендіруге бағытталған технология. Ол тәлімгерлікке емес, оқушыларды ынталандыруға негізделген. Автордың пікірінше, адамдар белгілі бір тәжірибені өз бетінше немесе іс жүзінде игерген кезде, геймификация олардың әрекет етуіне ықпал етіп, шешім қабылдауды жеңілдетеді. Ойын механикасы мен ойын психологиясының үйлесімі оқыту процесін жандандырып, зейінді арттыруға, кері байланыс алуға және дағдыларды дамытуға көмектеседі. Бәсекелестік элементтері ойыншыларды жеңіске жетуге ынталандырып, оқытудың тиімділігін арттыра алады [7]. Автор атап өткендей, геймификация дәстүрлі оқыту әдістерінен қарағанда, білім беруді жеңіл әрі түсінікті етеді. Сонымен қатар, ол интерактивтілікті арттырып, оқушыларға оқу процесінде үлкен автономия береді.

Алайда, бұл технологияны кез келген жағдайда қолдану міндетті емес екенін көрсетеді [8]. Автордың пікірінше, геймификация оқу процесін қызықты әрі тиімді етуге мүмкіндік береді. Автор өз мақаласында, Роберт С. Беккер ұсынған оқыту процесін ойын элементтерімен толықтырудың бірнеше тиімді тәсілін келтірген, әрі олардың оқу үдерісіне оң ықпал ететінін көрсетеді. Ең алдымен, оқу мақсаттарын ойын арқылы енгізу оқушылардың қызығушылығын арттырып, белсенділігін күшейтеді. Бұл ретте марапаттау жүйесі де маңызды рөл атқарады – ол оқушыларды ынталандырып, дағдыларын жетілдіруге септігін тигізеді. Оқытуда материалдық және виртуалды құралдарды қолдану түсініктерді нақтырақ жеткізуге көмектеседі, ал тапсырмалардың қиындық деңгейін біртіндеп арттыру оқушыларды күрделірек міндеттерге дайындайды. Беккер тәжірибе арқылы оқытудың маңыздылығын да ерекше атап өтеді: дәрістер санын көбейткеннен гөрі, оқушыларға өз бетінше зерттеу жүргізуге жағдай жасау тиімдірек болатынын көрсетеді [9]. Сонымен қатар, білім алушылардың дербес шешім қабылдауы мен жауапкершілік сезімін дамыту үшін оларға еркіндік беру қажет. Рөлдік ойындар мен ситуациялық оқыту әдістері проблемаларды шешу, логикалық ойлау және нақты өмір жағдайларында білімді қолдану дағдыларын қалыптастырады. Ал бәсекелестік элементі турнирлік кестелер арқылы оқушылардың ынтасын оятып, жетістікке ұмтылуға түрткі болады. Осы тәсілдердің барлығын тиімді қолдану оқу процесін барынша қызықты, тартымды әрі нәтижелі етуге мүмкіндік береді [10].

Қорытынды

Геймификация әдісінің негізгі ерекшелігі — дәстүрлі оқыту формаларын жаңғырту, білім беру үдерісін тартымды ету және оқушыны оқу процесінің белсенді қатысушысына айналдыру мүмкіндігі екені анық. “Геймификация элементтері цифрлық білім беру ортасындағы интерактивті оқыту құралы ретінде” тақырыбы бойынша зерттеу

жұмыстарына талдау және шолу жасау барысында геймификация ұғымының білім беру жүйесіндегі орнын анықтап, оның артықшылықтары мен кемшіліктерін ғылыми зерттеулер негізінде саралау жұмыстары жүргізілді. Атап айтқанда, Цирулева Л. Д., Макаенко Я. А., М.А. Лапина, А.З. Алексеева және С.И. Никитин сияқты ғалымдардың еңбектеріне шолу жасалып, геймификация әдісінің оқыту үдерісіне әсері жан-жақты қарастырылды. Мәселен, Л.Д. Цирулева мен С.И. Никитин мотивация мен белсенділікке баса назар аударса, Я.А. Макаенко геймификация мен нарратив элементтерін біріктіру арқылы ұзақ мерзімді қызығушылықты сақтау жолдарын ұсынды. Ал М.А. Лапина мен А.З. Алексеева оқыту процесінің эмоционалды және когнитивтік тиімділігіне назар аударады. Осылайша, зерттеуге алынған әрбір автор геймификацияның өзекті тұстарын әрқилы қырынан сипаттап, оның тиімді жақтарын нақты мысалдармен негіздейді.

Зерттеу міндеттері ретінде геймификацияға берілген әртүрлі анықтамаларды салыстыру, оның оқу процесіндегі тиімділігін дәлелдеу, сондай-ақ бұл әдістің болашағына баға беру қарастырылды. Сонымен қатар, зерттеу барысында геймификацияны қолданудағы шектеулер де айқындалды. Атап айтқанда, оқу материалының мазмұннан алшақ кету, уақыт өте қызығушылықтың төмендеуі, назарды оқуға емес ойында болуы сияқты тәуекелдер бұл әдісті жоспарсыз қолдануға болмайтынын көрсетті.

Жалпы алғанда, мақалада геймификацияның ұғымдық негіздері, оның артықшылықтары мен шектеулері, практикалық қолданысы және білім алушыларға әсері кеңінен сараланып, жоғарыда аталған көзқарастар мен дәлелдер негізінде бұл тәсілдің оқу процесін заманауи талаптарға сай ұйымдастыруда маңызы зор екені қарастырылды. Геймификацияны тиімді және үйлесімді қолдану білім сапасын арттыруға және білім алушылардың оқу барысындағы белсенділігін тұрақты сақтауға мүмкіндік беретіні анықталды.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі

1. Цирулева Л. Д. Геймификация в обучении: сущность, содержание, пути реализации технологии, Вестник Пензенского государственного университета. 2023. № 3, 13-176. [1]
2. Макаенко Я. А. Геймификация и нарративные практики в современном образовании // Koinon. 2022. Т. 3. № 3–4. С. 88–97. DOI: 10.15826/koinon.2022.03.3.4.033, 90-966. [2]
3. Лапина М.А., Вопросы цифрового образования/Questions of the Digital Education. № 1 (13), 2023. [3]
4. Алексеева А.З., Соломонова Г.С., Аетдинова Р.Р. Геймификация в образовании. Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М.К. Аммосова. Vestnik of North-Eastern Federal University. Серия «Педагогика. Психология. Философия». Pedagogics. Psychology. Philosophy». 2021;(4):5-10., 6-96. [4]
5. Никитин Сергей Иванович, Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе, «Молодой учёный». № 9 (113). Май, 2016 г, 1159-11626. [5]
6. Чагин С. С. Геймификация профессионального образования: стоит ли игра свеч? // Профессиональное образование и рынок труда. 2021. № 1. С.26–35. DOI: 10.24412/2307-4264-2021-01-26-35. [6]
7. Гнатик Е.Н. Геймификация как нарастающий тренд в сфере высшего образования: перспективы и проблемы // Вопросы философии. 2023. № 6. С. 116–123. [7]
8. Волкова Т. Г., Таланова И. О. Геймификация в образовании: проблемы и тенденции // Ярославский педагогический вестник. 2022. № 5 (128). С. 26-33. <http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X-2022-5-128-26-33>. <https://elibrary.ru/hggytn>. [8]
9. Ермаков С.С. Современные технологии электронного обучения: анализ влияния методов геймификации на вовлеченность учащихся в образовательный процесс // Современная зарубежная психология. 2020. Том 9. № 3. С. 47—58. DOI: <https://doi.org/10.17759/jmfp.2020090304>. [9]
10. Астахова Н. А., Бондырева С. К., Попова О. С. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход // Образование и наука. 2023. Т. 25, № 1. С. 11–45. DOI: 10.17853/1994-5639-2023-1-15-49. [10]

Pajdalanylған adebietter tizimi

- 1.Tsiruleva L. D. Geimifikatsiia v obuchenii: sushchnost', sodержanie, puti realizatsii tekhnologii. Vestnik Penzenskogo gosudarstvennogo universiteta. 2023. № 3. S. 13–17. [1]
- 2.Makakenko Ia. A. Geimifikatsiia i narrativnye praktiki v sovremennom obrazovanii // Koinon. 2022. T. 3. № 3–4. S. 88–97. DOI: 10.15826/koinon.2022.03.3.4.033. [2]
- 3.Lapina M. A. Voprosy tsifrovogo obrazovaniia / Questions of the Digital Education. № 1 (13), 2023. [3]
- 4.Alekseeva A. Z., Solomonova G. S., Aetdinova R. R. Geimifikatsiia v obrazovanii // Vestnik Severo-Vostochnogo federal'nogo universiteta im. M. K. Ammosova. Seriia «Pedagogika. Psikhologiia. Filosofii». 2021. № 4. S. 5–10. [4]
- 5.Nikitin S. I. Geimifikatsiia, igrofikatsiia, igraizatsiia v obrazovatel'nom protsesse // Molodoi uchenyi. 2016. № 9 (113). Mai. S. 1159–1162. [5]
- 6.Chagin S. S. Geimifikatsiia professional'nogo obrazovaniia: stoit li igra svech? // Professional'noe obrazovanie i rynok truda. 2021. № 1. S. 26–35. DOI: 10.24412/2307-4264-2021-01-26-35. [6]
- 7.Gnatik E. N. Geimifikatsiia kak narastaiushchii trend v sfere vysshego obrazovaniia: perspektivy i problemy // Voprosy filosofii. 2023. № 6. S. 116–123. [7]

8.Volkova T. G., Talanova I. O. Geimifikatsiia v obrazovanii: problemy i tendentsii // Iaroslavskii pedagogicheskii vestnik. 2022. № 5 (128). S. 26–33. DOI: <http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X-2022-5-128-26-33>. URL: <https://elibrary.ru/hggytn>. [8]

9.Ermakov S. S. Sovremennye tekhnologii elektronnoho obucheniia: analiz vliianiia metodov geimifikatsii na вовлеченност' uchashchikhsia v obrazovatel'nyi protsess // Sovremennaia zarubezhnaia psikhologiya. 2020. Т.9.№3.С.47–58. DOI: <https://doi.org/10.17759/jmfp.2020090304>. [9]

10.Astashova N. A., Bondyreva S. K., Popova O. S. Resursy geimifikatsii v obrazovanii: teoreticheskii podkhod // Obrazovanie i nauka. 2023. Т. 25. № 1. S. 11–45. DOI: 10.17853/1994-5639-2023-1-15-49. [10]

Автор туралы мәлімет

Жолдасбеков Нұрдәулет Әбутәліпұлы

Лауазымы: Магистрант

Пошталық мекен-жайы: 071412, Қазақстан Республикасы, Семей қ.

Ұялы тел:87024721241

E-mail: nurdaulet221557@gmail.com

Кыдыралина Лазат Муктаровна

Лауазымы: PhD

Пошталық мекен-жайы: 071412, Қазақстан Республикасы, Семей қ.

Ұялы тел:87756238166

E-mail: lazat_75@mail.ru

Сведения об авторе

Жолдасбеков Нұрдәулет Әбутәліпұлы

Должность: Магистрант

Почтовый индекс: 071412, Республика Казахстана, г. Семей

Сот.тел:87024721241

E-mail: nurdaulet221557@gmail.com

Кыдыралина Лазат Муктаровна

Должность: PhD

Почтовый индекс: 071412, Республика Казахстана, г. Семей

Сот.тел: 87756238166

E-mail: lazat_75@mail.ru

Information about the author

Zholdasbekov Nurdaulet Abutalipuly

Position: Master's student

Postal address: 071412, Republic of Kazakhstan, Semey

Cell phone:87024721241

E-mail: nurdaulet221557@gmail.com

Kydyralina Lazat Muktarovna

Position: PhD

Postal address: 071412, Republic of Kazakhstan, Semey

Cell phone:87756238166

E-mail: lazat_75@mail.ru