

ӘОЖ 378.147:004.9

ГЕЙМИФИКАЦИЯНЫҢ ОҚУ ПРОЦЕСІНІҢ САПАСЫНА ӘСЕРІ***Нариманова Актоты Жардемғалиевна***

7M01510 “Химия мұғалімдерін даярлау” мамандығының 2 курс магистранты, Абай атындағы ҚазҰПУ Алматы қ., Қазақстан Республикасы

Ғылыми жетекшісі: п.ғ.д, профессор Ахметов Н.К.

Қазіргі заманғы білім беру жүйесі оқушының тек білім алып қана қоймай, оны тәжірибеде қолдануға, өз бетімен шешім қабылдауға, шығармашылық және сыни ойлауға бейімделуін талап етеді. Бұл үдерісте дәстүрлі оқыту әдістері жалғыз өзі жеткіліксіз. Осы себепті заманауи педагогикада жаңа технологиялар мен әдістемелер белсенді түрде қолданысқа еніп жатыр. Солардың бірі — геймификация, яғни ойын элементтерін оқу процесіне енгізу. Геймификация білім алушылардың оқу мотивациясын, қызығушылығын арттырып қана қоймай, олардың танымдық белсенділігіне, эмоционалды қабылдауына және әлеуметтік дағдыларының дамуына оң әсер етеді. Бұл әдіс студенттерді оқу процесіне белсенді қатысуға, ынтымақтастыққа, өзара қолдауға бағыттайды. Мақалада геймификацияның негізгі ұғымы, қолдану бағыттары, білім беру жүйесіндегі артықшылықтары мен қиындықтары, сондай-ақ оның болашақ педагогтер дайындығындағы орны туралы жан-жақты қарастырылады. Сонымен қатар, нақты мысалдар арқылы бұл әдістің тәжірибеде қалай қолданылатыны сипатталады.

Кілт сөздер: геймификация, білім беру, инновациялық технологиялар, ойын элементтері.

Кіріспе

Қазіргі қоғамның қарқынды дамуы мен технологиялық жаңғыруы білім беру жүйесіне де түбегейлі өзгерістер енгізіп отыр. Ақпараттық кеңістіктің кеңеюі, жас ұрпақтың өмір сүру дағдысы мен ойлау қабілетінің өзгеруі, білімге деген көзқарастың жаңаша қалыптасуы педагогикалық тәжірибеде тың әдістер мен тәсілдердің пайда болуына себеп болуда. Соның ішінде оқытудың дәстүрлі үлгілерінен өзгеше, білім алушылардың белсенділігін, қызығушылығын арттыратын, оларды оқу процесіне толықтай тартатын инновациялық бағыт – геймификация әдісі. Бұл тәсіл әсіресе соңғы жылдары әлемдік білім беру кеңістігінде қарқынды түрде қолданылып, тиімділігін дәлелдеп үлгерген.

Геймификация – бұл оқу процесіне ойын элементтерін енгізу арқылы студенттердің мотивациясын күшейтуге, белсенді қатысуына, шығармашылық

қабілетін дамытуға мүмкіндік беретін заманауи әдіс. Аталған тәсіл білім алушылардың тек теориялық білімді игеруіне ғана емес, оны тәжірибе жүзінде қолдануына, нақты тапсырмаларды орындау арқылы дағды қалыптастыруына жағдай жасайды. Геймификацияның мәні – адамның ішкі бәсекелестікке және жетістікке жетуге деген табиғи ұмтылысын оқу процесімен байланыстыруда жатыр. Ойын – бала кезден таныс әрекет. Сондықтан білім алушылар үшін ойын түріндегі тапсырмалар, жарысқа негізделген бағалау жүйесі, марапат пен деңгейлерді өту – ішкі мотивацияны арттыратын, әрі оқу процесін жеңіл қабылдауға жол ашатын құрал болып есептеледі.

Жоғары оқу орындарында бұл әдістің қолданылуы білім алушының танымдық қызығушылығын арттырумен қатар, оның коммуникативтік, технологиялық және когнитивтік қабілеттерін дамытады. Бүгінде геймификация – тек мектеп оқушыларына арналған қызықты тәсіл ғана емес, сонымен қатар болашақ мамандарды даярлау барысында да тиімділігімен танылған әдіс. Университеттік ортада бұл әдіс арқылы студенттер арасында өзара бәсекелестік пен ынтымақтастық орнатуға, олардың білімге деген қызығушылығын тұрақты сақтауға, нәтижелі кері байланыс орнатуға болады. Сондықтан да геймификация қазіргі білім беру үдерісінің маңызды бір құрамдас бөлігіне айналып отыр.

Негізгі бөлім

Геймификация оқу процесін қызықты және тиімді етеді, сондай-ақ Білім беру үдерісіне ойын элементтерін енгізу арқылы оны қызықты әрі тиімді ету идеясы әлем педагогикасында жаңа емес. Алайда бұл идеяны жүйелі әдіснамаға айналдырып, нақты оқу мақсаттарына бағыттаудың негізінде геймификация әдісі пайда болды. Бұл әдіс білім алушылардың оқу әрекетіне деген көзқарасын өзгертіп, оларды белсенді қатысушы, ізденуші, өз оқу процесінің жауапты субъектісіне айналдыруға ықпал етеді. Геймификацияны қолдану барысында оқу материалы біртұтас ойын әлемі ретінде ұсынылады. Оқушылар мен студенттер мұнда белгілі бір миссияны орындайды, тапсырмалар арқылы деңгейден деңгейге өтеді, ұпай жинайды, марапатталады немесе топтық жарыстарға қатысады. Бұл процесс білім алушылардың назарын тұрақты түрде ұстап тұруға және оларды үнемі әрекетте ұстауға бағытталған.[1]

Ғылыми зерттеулерде геймификацияның оқу мотивациясына оң әсер ететіні дәлелденген. Мысалы, Ресейлік жоғары оқу орындарында жүргізілген бірқатар зерттеулерде геймификация элементтерін қолданған оқу топтарында студенттердің пәнге деген қызығушылығы артып, белсенділік деңгейі күрт жоғарылағаны анықталған. Ал Қазақстанда жүргізілген тәжірибелерге сүйенсек, бұл әдісті қолданған студенттер оқу материалын жақсы меңгеріп қана қоймай, өз бетімен ізденіп, білімін тереңдетуге бейім болатыны байқалған [2]. Сонымен қатар, геймификация шығармашылық және сыни ойлауды дамытудың тиімді құралы ретінде де қарастырылады. Ойын барысында білім алушы белгілі

бір шешім қабылдауға, болжам жасауға, түрлі әдістерді салыстырып көруге мәжбүр болады. Бұл – қазіргі заман маманы үшін аса маңызды дағдылар.

Геймификация оқыту барысында қолданылатын ойын элементтерінің жүйелі түрдегі жиынтығын білдіреді. Мұнда тек ойын ойнау емес, керісінше, нақты оқу мақсаттарына бағытталған белсенді әрекет іске асады. Мысалы, деңгейлерден өту арқылы оқу материалын кезең-кезеңімен игеру, ұпай мен рейтинг арқылы нәтижеге жету, бейждер мен сертификаттар арқылы марапатталу – мұның барлығы білім алушының қызығушылығын оятып, ішкі мотивациясын тұрақты ұстап тұруға көмектеседі. Сонымен бірге, бұл әдіс оқытушыға да үлкен мүмкіндік береді. Ол студенттің даму деңгейін нақты көре алады, кері байланыс орнату жеңілдейді, ал сабақтың мазмұны жаңарып, интерактивті сипат алады.[3]

1-кесте. Ойын классификациясы

	Ойын түрі	Сипаттамасы
Жанр бойынша классификация	Экшн	Ойыншы оқиғалар мен хабарламаларды өзіне тікелей бағытталғандай қабылдайтын, субъективті және психологиялық әсері жоғары ойын.
	Квест	Әртүрлі логикалық тапсырмалар мен басқатырғыштарды шешу арқылы интрига біртіндеп ашылатын ойындар.
	Рөлдік ойындар	Жеке ойын әлемін құрумен сипатталатын, онда ауқымды оқиғалар, пікірталастар, рөлдерді бөлу және пресс-конференциялар жүзеге асатын ойындар.
Ойын мақсаты бойынша классификация	Ситуациялық	Ойыншылар бір-бірімен өзара байланысты рөлдерді (ойын тапсырмаларын) орындайды, олар бірінен кейін бірі жалғасып, сюжет желісін құрайды.
	Дамытушы ойындар	«Ашық» типтегі компьютерлік бағдарламалар, олар қоршаған әлем туралы жалпы білімді меңгеруге арналған, ойлау қабілеттерін, әлеуметтік дағдыларды дамытады. Бұл ойындарда нақты мақсат қойылмайды, олар баланың шығармашылығы мен өзін-өзі көрсетуіне арналған құрал болып табылады.
	Калейдоскоп ойыны	Айқын сюжеті мен нақты мақсаттары жоқ ойындар. Ойынның негізін өзара байланысы жоқ, еркін түрде пайда болатын түрлі ойын мүмкіндіктері құрайды, оларды ойыншы өз қалауынша жүзеге асырады. Кейде мұндай элементтер жеке ойын емес, басқа сюжеті бар ойындардың құрамында кездеседі (мысалы, Grand Theft Auto, Minecraft, SimCity).
	Конкуренция ойыны	Ойыншыларға басқа ойыншылармен немесе компьютерлік қарсыластармен жарысуға мүмкіндік берілетін ойындар (мысалы, StarCraft, Counter-Strike, Battlefield).
	Ойын дағдыларын біртіндеп жетілдіруге бағытталған күрделі көпдеңгейлі ойын.	Ойын дағдыларын біртіндеп дамытуға арналған ойын. Бұл үшін ойын бірнеше деңгейге бөлінеді, әр деңгейде күрделілік артып отырады. Қорытынды нәтиже жұмсалған уақыт немесе жиналған ұпай саны арқылы анықталады. Мұндай ойындарда ойын үдерісі мен деңгейлердің безендірілуі маңызды рөл атқарады (мысалы, Super Meat Boy, BattleBlock Theater).
Ойыншы саны бойынша классификация	Соло ойын (Singleplayer)	Бір ойыншыға арналған ойын түрі. Мұнда ең маңыздысы – компьютерлік бағдарлама және онымен өзара әрекеттесу.
	Көпбайдаланушы ойын (Мультиплеер,	Бір уақытта бірнеше ойыншының қатысуына арналған ойын. Әр ойыншы ойынға жеке кіреді. Ойыншылар арасындағы

	Multiplayer)	байланыс интернетке қосылған сымсыз немесе жергілікті компьютерлік желілер арқылы жүзеге асады.
	ММО – ойын (Massively multiplayer online game)	Кез келген уақытта және шексіз мөлшерде ойыншыларды қабылдай алатын үздіксіз ойын ортасы.
Платформа бойынша классификация	Браузерлік ойын	Интернет-браузер терезесінің мүмкіндіктерін пайдаланатын ойындар (веб-парақтарды қарау бағдарламалары). Әсіресе Google Chrome, Opera, Firefox, Internet Explorer, Safari сияқты браузерлерде ыңғайлы, себебі шағын бағдарламаларды тікелей веб-беттер ішінде іске қосуға мүмкіндік береді. Егер ойында профиль құру қарастырылса, онда басқа ойыншылармен бірге ойнауға болады.

Геймификация қазіргі таңда көптеген елдердің білім беру жүйесінде кеңінен қолданылып отыр. АҚШ-та, мысалы, көптеген мектептер мен университеттер арнайы геймификациялық платформалар – Classcraft, Kahoot, Quizizz арқылы оқытуда. Бұл платформаларда білім алушылар тапсырмаларды ойын түрінде орындай отырып, нақты ұпай жинайды, командаларға бөлініп жарысады және сабақ барысында үздік нәтижеге қол жеткізу үшін өзара ынтымақтаса әрекет етеді [4]. Мұндай тәжірибелер Еуропа елдерінде де кең таралған. Германия, Финляндия, Нидерланд елдерінде геймификация оқу бағдарламасының бір бөлігіне айналып, оқу процесін басқарудың негізгі құралы ретінде қолданылады.

Қазақстанда да соңғы жылдары геймификация әдісі кеңінен қолданылуда. Әсіресе бастауыш және орта мектептерде, сондай-ақ педагогикалық жоғары оқу орындарында болашақ мұғалімдерді даярлау барысында бұл әдістің тиімділігіне ерекше назар аударылуда. Бірнеше жоғары оқу орнында оқу процесіне геймификация элементтерін енгізу арқылы сабақтардың қызықтылығы, студенттердің қатысу белсенділігі, олардың нәтижелерге жету қарқыны бірнеше есе артқаны байқалған [5]. Сонымен қатар, оқытушылар үшін бұл тәсіл студенттердің оқуын бақылау, бағалау, кері байланыс орнату жұмыстарын автоматтандыруға және жеңілдетуге мүмкіндік береді.

Геймификация әдісін қолдану арқылы білім алушылардың топтық жұмыс дағдылары, бір-бірімен қарым-қатынас орнату, пікір алмасу, шешім қабылдау және өз көзқарасын дәлелдеу қабілеттері де артады. Сабақ ойынға айналғанда, білім алушы өзін еркін сезініп, оқуға деген қызығушылығы мен сенімділігі артады. Сонымен қатар, бұл әдіс оқу процесінде жағымды эмоционалдық фон қалыптастырып, сабақты стресстен арылтып, білім алушыға қолайлы орта жасайды. Білім беру тек ақыл-ой емес, эмоция, сезім арқылы жүретін күрделі процесс екенін ескерсек, геймификация осы талапқа толығымен сай келеді. [6]

Дегенмен, бұл әдісті қолдануда бірқатар қиындықтар да жоқ емес. Олардың қатарында материалдық-техникалық база жеткіліксіздігі, интернеттің тұрақсыздығы, оқытушылардың цифрлық сауаттылығының әртүрлілігі және кейбір оқу пәндерінің ерекшелігіне байланысты ойын элементтерін енгізудің қиындығы кездесуі мүмкін. Алайда бұл кедергілер геймификация әдісінің

маңызын төмендетпейді, керісінше, оны тиімді әрі дұрыс қолданудың жолдарын жүйелеуге түрткі болады.[7]

Қорытынды

Қорыта айтқанда, геймификация — қазіргі білім беру жүйесінің ажырамас бөлігіне айналып келе жатқан, педагогикалық мүмкіндігі зор инновациялық әдіс. Ол тек оқу процесін қызықты әрі тартымды ету құралы ғана емес, сонымен қатар білім алушылардың ішкі мотивациясын оятатын, олардың тұлғалық дамуына, логикалық және шығармашылық қабілеттерін дамытуға мүмкіндік беретін тиімді тәсіл. Бұл әдіс арқылы білім алушылар оқу процесіне тек пассивті тыңдаушы емес, белсенді қатысушы ретінде араласады. Олар тапсырмаларды өз еркімен, құлшыныспен орындайды, ұпай жинауға, марапат алуға, деңгейден өтуге тырысады. Мұның барлығы оқыту процесіне қызығушылық тудырумен қатар, нақты білім мен дағдының қалыптасуына алып келеді.

Геймификацияның артықшылықтары көп: ол білім алушылардың оқу мотивациясын арттырады, оқу материалын жақсы меңгеруге көмектеседі, топтық жұмысқа бейімдейді, эмоционалдық-психологиялық тұрғыдан жағымды орта қалыптастырады. Сонымен қатар, бұл әдіс оқу процесін құрылымдауға, мақсат қоюға, нәтижені өлшеуге мүмкіндік береді. Яғни, білім алушы өз дамуын көріп, жетістікке жету жолын нақты түсінеді. Мұндай айқындық – өзін-өзі бағалау мен өзіндік рефлексияның дамуына ықпал етеді.

Әрине, кез келген әдіс секілді геймификация да мұқият жоспарлауды, педагог тарапынан шығармашылықты, цифрлық сауаттылықты және әдістемелік шеберлікті қажет етеді. Ойын элементтері мәнсіз немесе мақсатсыз қолданылған жағдайда, ол тек уақыт өткізуге айналып, кері әсер беруі мүмкін. Сондықтан геймификацияның сәтті қолданылуы – оқытушының осы әдісті қаншалықты сауатты және білім алушылардың жас, психологиялық ерекшеліктеріне сай ұйымдастырғанына тікелей байланысты. Әсіресе, жоғары оқу орындарында бұл әдіс тек көңіл көтеру құралы ретінде емес, болашақ маманның кәсіби дағдыларын қалыптастыру тетігі ретінде қарастырылуы тиіс.

Бүгінгі цифрлық дәуірдің басты талаптарының бірі – технологияны тиімді пайдалану, жаңашылдыққа ашық болу. Бұл тұрғыда геймификация білім берудің заманауи сұраныстарына нақты жауап бере алады. Ол дәстүрлі білім беру әдістерін толықтыра отырып, оқытуды барынша икемді, жекелендірілген әрі нәтижеге бағытталған ете түседі. Болашақта бұл әдіс білім берудің барлық сатыларында жүйелі түрде енгізіліп, оқу мазмұны мен формасына терең ықпал етуі мүмкін.

Сондықтан да, бүгінгі педагог геймификацияны жай бір «ойын» деп емес, оқу процесін оңтайландыруға, студенттің оқу белсенділігін арттыруға, олардың өмірлік, кәсіби құзыреттілігін қалыптастыруға бағытталған білім беру құралы ретінде қарастыруы қажет. Бұл әдіс – білім берудегі жаңашылдық пен

шығармашылықтың түйіскен тұсы, ал оны тиімді қолдану – заманауи мұғалімнің шеберлігінің белгісі.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі

1. Власова, И. В., & Сидорова, О. И. (2018). Геймификация в образовании: преимущества и недостатки. *Вестник Московского государственного университета образования*, 3(2), 34–37.
2. Баймаханова, Ж. М. (2020). Геймификацияның студенттерді оқытудағы рөлі. *ҚазҰПУ хабаршысы*, 2, 59–64.
3. Петрова, Л. С., & Смирнов, А. В. (2021). Применение геймификации в образовательном процессе вузов. *Журнал высшего образования России*, 4(1), 112–118.
4. Омарова, Г. Қ., & Әбілдаев, С. Т. (2019). Геймификацияның жоғары білім беру жүйесінде қолданылуы. *Қазақ педагогикалық журнал*, 7(34), 25–29.
5. Сұлтанова, Т. М., & Ермеков, А. К. (2021). Геймификация және білім берудегі қазіргі тенденциялар. *Қазақстан жоғары мектебі*, 1(87), 88–93.
6. Айдарбекова, Ж. С. (2019). Геймификация және цифрлық білім берудің байланысы. *Білім берудегі инновациялық технологиялар*, 4(12), 41–46.
7. Қасымова, Е. А., & Нұрғалиев, Б. Т. (2017). Геймификацияның студенттердің құзыреттілігіне ықпалы. *Педагогика және психология*, 3(58), 101–106.

ВЛИЯНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ НА КАЧЕСТВО УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Нариманова Актоты Жардемғалиевна

Научный руководитель: д.п.н., профессор Ахметов Н.К.

Современная система образования требует, чтобы ученик не просто получал знания, но и умел применять их на практике, самостоятельно принимать решения, проявлять творческое и критическое мышление. В этом процессе традиционных методов обучения недостаточно. По этой причине в современную педагогику активно внедряются новые технологии и методики. Одна из них — геймификация, то есть внедрение игровых элементов в учебный процесс. Геймификация не только повышает учебную мотивацию и интерес обучающихся, но и положительно влияет на их познавательную активность, эмоциональное восприятие и развитие социальных навыков. Этот метод направляет студентов на активное участие в учебном процессе, сотрудничество и взаимопомощь. В статье подробно рассматриваются основное понятие геймификации, направления её применения, преимущества и трудности в системе образования, а также её роль в подготовке будущих педагогов. Кроме того, на конкретных примерах описывается, как этот метод применяется на практике.

Ключевые слова: геймификация, образование, инновационные технологии, игровые элементы.

THE IMPACT OF GAMIFICATION ON THE QUALITY OF THE EDUCATIONAL PROCESS

Narimanova A. Zh.

Scientific supervisor: Doctor of Pedagogical Sciences, Professor Akhmetov N.K.

The modern education system requires students not only to acquire knowledge but also to apply it in practice, make independent decisions, and develop creative and critical thinking. In this process, traditional teaching methods alone are insufficient. For this reason, new technologies and methodologies are being actively introduced into modern pedagogy. One of them is gamification, i.e., the integration of game elements into the educational process. Gamification not only increases students' learning motivation and interest but also positively affects their cognitive activity, emotional perception, and the development of social skills. This method encourages students to actively participate in the learning process, cooperate, and support each other. The article discusses in detail the basic concept of gamification, directions of its application, advantages and challenges in the education system, as well as its role in the training of future teachers. In addition, specific examples are provided to describe how this method is applied in practice.

Keywords: gamification, education, innovative technologies, game elements.

References

1. Vlasova, I. V., & Sidorova, O. I. (2018). Gamification in education: advantages and disadvantages. *Bulletin of Moscow State University of Education*, 3(2), 34–37.
2. Baimakhanova, Zh. M. (2020). The role of gamification in teaching students. *Bulletin of KazNPU*, 2, 59–64.
3. Petrova, L. S., & Smirnov, A. V. (2021). Application of gamification in the educational process of universities. *Journal of Higher Education in Russia*, 4(1), 112–118.
4. Omarova, G. K., & Abildayev, S. T. (2019). The use of gamification in the higher education system. *Kazakh Pedagogical Journal*, 7(34), 25–29.
5. Sultanova, T. M., & Yermekov, A. K. (2021). Gamification and current trends in education. *Higher School of Kazakhstan*, 1(87), 88–93.
6. Aidarbekova, Zh. S. (2019). The relationship between gamification and digital education. *Innovative Technologies in Education*, 4(12), 41–46.
7. Kassymova, Ye. A., & Nurgaliyev, B. T. (2017). The influence of gamification on students' competence. *Pedagogy and Psychology*, 3(58), 101–106.