

ӘОЖ:373

БАСТАУЫШ СЫНЫП ОҚУШЫЛАРЫНЫҢ ЛОГИКАСЫН ДАМУДАҒЫ ГЕЙМИФИКАЦИЯНЫҢ МАҢЫЗЫ

Уанова Дильназ, Тасқұл Маржан, Тасболат Балауса

2-курс студенттері, Қазақ ұлттық қыздар педагогикалық университеті,
Алматы қ., Қазақстан

Ғылыми жетекші: Набуова Роза Абдрахмановна,
п.ғ.к, қауымдастырылған профессор

Бұл мақалада геймификация ұғымының мазмұны мен оның бастауыш сынып оқушыларының логикалық ойлауын дамытудағы маңызы жан-жақты қарастырылады. Шетелдік және отандық ғалымдардың еңбектеріне сүйене отырып, авторлар геймификацияның теориялық негіздерін сипаттап, оның оқу үдерісіндегі рөлін нақты мысалдармен ашады. Сонымен қатар, геймификация әдісінің артықшылықтары мен кемшіліктері кесте арқылы салыстырмалы түрде талданады. Зерттеу барысында білім алушылардың танымдық белсенділігі мен мотивациясын арттыруға ықпал ететін ойын элементтерін тиімді қолдану жолдары ұсынылады.

Кілт сөздер: геймификация, логикалық ойлау, бастауыш сынып, білім беру, ойын элементтері.

Білім беру саласында оқушылардың ойлау қабілетін дамыту заманауи талаптардың маңызды бағытына айналды. Осы мақсатта қолданысқа еніп жатқан инновациялық әдістердің бірі — геймификация, яғни оқу процесіне ойын элементтерін енгізу арқылы білім алуға ынталандыру. Бұл тәсіл оқушылардың оқу белсенділігін арттырып, шығармашылық және логикалық ойлауын жетілдіруге ықпал етеді.

Ғалымдардың геймификация ұғымына талдау жасасақ:

Шетелдік зерттеушілер Нобл мен Напали-дің пікірі бойынша геймификация — бұл пайдаланушылардың мінез-құлқына әсер етудің қосымша білім беру мақсатымен ойын ойнау кезінде пайда болатын режим ынталандыруды құру үшін жүйелерді, қызметтерді, ұйымдарды және іс-әрекеттерді жобалау әдісі [1.21-31].

Біздің пайымдауымызша, Нобл мен Напали геймификацияны ойын ойнау барысында туындайтын ерекше «ынталандырушы жағдайды» қолдану арқылы адамдардың мінез-құлқын бағыттауға және қосымша білім беру мақсатына жетуге мүмкіндік беретін жобалау әдісі ретінде сипаттайды. Яғни, ойынға тән тартымдылық пен қызығушылықты әртүрлі жүйелерге немесе іс-әрекеттерге енгізу арқылы біз адамдардың белсенділігін арттырып, оларды белгілі бір

мақсатқа жетелеуімізге болады. Бұл тек білім беру саласында ғана емес, сонымен қатар кез келген ұйымдық, қоғамдық немесе коммерциялық жобада да қолданылуы мүмкін.

Ал енді білім беру саласында геймификацияның енгізілу тарихына келетін болсақ:

Қазіргі таңда геймификация білім беру жүйесінде кеңінен қолданылуда. Қазақстандық ғалымдар Құдайбергенова.К.С(2019), Тұрсынова.Г.Қ(2018) және Әлімқұлова.Б.Т(2017) өз зерттеулерінде бастауыш сынып оқушыларының логикалық ойлауын дамытуда геймификацияның маңыздылығын атап өтеді [2.32-36].

Геймификацияның мәні мен маңызына келсек:

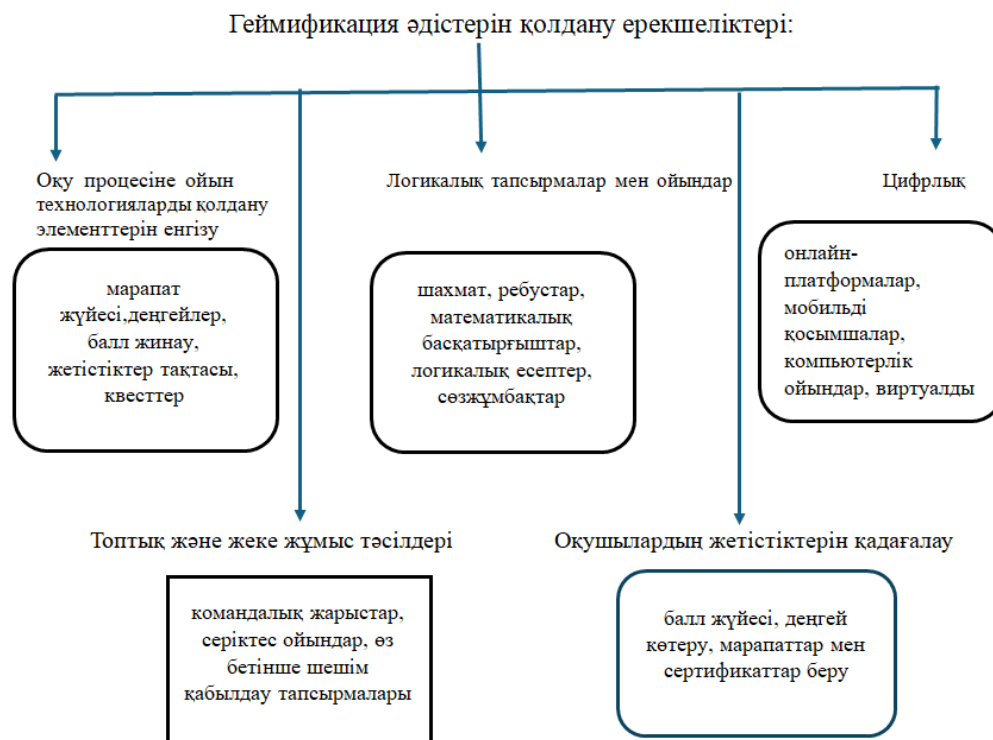
Оспанова Н., Токжигитова Н. пікірінше:Ойындар адамдарға еркіндік береді, қатаң шекараларды жояды, қиялға ерік береді, жаңа және шығармашылық ойлауға, шешім қабылдауға оң әсер етеді." [3,293-306бет]

Біздің пайымдауымызша, ойындар адамға еркіндік беріп, қатаң шектеулерді жояды, өйткені олар қиялды дамытуға, шығармашылықпен ойлауға және жаңа шешімдер табуға мүмкіндік береді. Адам ойын барысында қалыпты шеңберден шығып, еркін әрекет етеді, қателесуден қорықпайды және сол арқылы ойлау дағдыларын жетілдіреді. Бұл әсіресе балалардың логикасы мен шығармашылығын дамытуда маңызды.

Геймификацияның артықшылықтары	Геймификацияның кемшіліктері
Мотивацияны арттыру	Виртуалды кеңістікте көп уақыт өткізу (физикалық әлеммен байланыс жоғалуы)
Еңбек өнімділігін арттыру	Ойынға тәуелділіктің туындау қаупі
Материалды игеруді жақсарту	Қолжетімділік және техникалық қолдау мәселелері
Өзін-өзі тәрбиелеуді дамыту	Шығындар (экономикалық, уақыт)
Оқыту процесін қызықты ету	Жүзеге асыру кезеңіндегі туындауы мүмкін қиындықтар
Тапсырмаларды орындау дағдыларын дамыту	Ішкі мотивация мәселесі

Біздің пайымдауымызша, кестеден көріп отырғандай, барлық анықталған артықшылықтар мен кемшіліктерді талдай келе, білім беруде геймификацияны қолдану оқу процесіндегі субъектілік-әлеуметтік қарым-қатынастарда шектеулер бар болғанымен, білім беру процесінің тиімділігін арттыруда айтарлықтай жетістіктерге, оңтайлы нәтижелерге жетелейтіні анықталды.

Карл Капптың 2012 жылғы шыққан “The Gamification of Learning and Instruction” кітабында, геймификация әдістерін қолдану ерекшеліктерін осылайша қарастырған:



Біздің пайымдауымызша, геймификация әдісін бастауыш сыныптарда қолдану оқушылардың логикалық ойлау қабілетін дамытуға оң әсер етеді.

Александр Мосин Геймификацияның келесі аспектілерін келтірген:

№	Геймификацияның негізгі аспектілері	Сипаттамасы
1	Динамика	Пайдаланушының назарын талап ететін және нақты уақыт режимінде әрекет етуді қажет ететін сценарийлерді қолдану
2	Механика	Виртуалды марапаттар, мәртебелер, ұпайлар, виртуалды тауарлар сияқты ойын процесіне тән сценарийлік элементтерді пайдалану
3	Эстетика	Ойынды қабылдаудың жалпы әсерін қалыптастыру, ойыншының эмоционалды қатысуына ықпал ету
4	Әлеуметтік өзара әрекеттестік	Ойындарға тән пайдаланушылар арасындағы байланыстарды қамтамасыз ететін түрлі техникаларды қолдану

Біздің пайымдауымызша, геймификация оқытуды қызықтырып, ынтаны арттырады. Динамика белсенділікке, механика жетістікке жетелейді, эстетика тартымдылықты арттырып, әлеуметтік әрекеттестік ынтымақтастықты нығайтады. Бірақ марапатқа тәуелділік ішкі мотивацияны төмендетуі және күрделі тақырыптарды ойынға бейімдеу қиын болуы мүмкін. Сондықтан оны дәстүрлі әдістермен үйлестіру маңызды.

Ойын форматы білім берудің маңызды болжамдық функцияларының бірі ретінде қарастырылады, себебі ол басқа да дидактикалық мүмкіндіктерімен бірге Э. Берн, Л.С. Выготский, М.Г. Ермолаева, Г. Зихерман, Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев, А. Марцевский, Й. Хейзинга және т.б. оқу үдерісіндегі ықтимал нәтижелерді алдын ала бағалауға жағдай жасайды. Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин және А.Н. Леонтьевтің еңбектерінде ойын қызметінің оқу процесіндегі дидактикалық ерекшеліктеріне ерекше назар аударылып, білім беру мен тәрбиелеуде ойынның психологиялық компоненттері мен ерекшеліктері айқындалды. Сонымен қатар, М.Г. Ермолаеваның қазіргі білім беру жүйесіндегі ойынның функциялары мен ерекшеліктері туралы тұжырымдары мемлекет, қоғам және білім беру талаптары аясында оқу үдерісін геймификациялаудың дидактикалық мүмкіндіктерін кеңейтуге үлес қосты.

Г. Зихерман мен А. Марцевский ұсынған практикалық және әдістемелік ұсыныстар ойын платформалары мен білім беру ресурстарын тиімді пайдалануға мүмкіндік беріп, олардың қызмет нәтижелерін кешенді түрде бағалауға жағдай туғызды [7.28,8.32-66].

Қорытындылай келе, бастауыш сыныпта логикалық ойлауды дамытуда геймификацияны жүйелі түрде қолдану – оқушылардың танымдық белсенділігін арттырудың тиімді құралы болып табылады. Бұл тәсіл оқу үдерісін қызықты етіп қана қоймай, оқушылардың мотивациясын арттырып, танымдық белсенділігін де жоғарылатады. Алайда оны дәстүрлі әдістермен үйлестіре отырып қолдану маңызды.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі:

1. Huotari K. A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature / K. Huotari, J. Hamari // Electron. Markets. — 2017. — 27 (1), бет- 21–31.
2. <https://pedagogy-vestnik.buketov.edu.kz/index.php/pedagogy-vestnik/article/download/153/138>
3. Құдайбергенова Р. Геймификация әдісін бастауыш сыныптарда қолданудың тиімділігі. Білім беру инновациялары журналы, 3(15), бет- 32-36. (2019).
4. Оспанова Н., Токжигитова Н. (2024). Геймификация элементтерінің негізінде жасырын бағалауды ұйымдастыру әдістемесі. "The Bulletin" ғылыми

журналы, 408 (2), Б.-293–306. <https://journals.nauka-nanrk.kz/bulletin-science/article/view/6404/4435>

5. <https://bulletin-phmath.kaznpu.kz/index.php/ped/article/view/1730/960>

6. [Оспанова Н., Токжигитова Н. \(2024\). “The Gamification of Learning and Instruction” 10-б.](#)

7. <https://books.google.kz/books?id=M2Rb9ZtFxccC&printsec=frontcover&hl=ru#v=onepage&q&f=false> Карл Каптың кітабы 2012-жыл.

8. http://www.ukrbanks.info/kolonka/Plyus_gya_ymifikaciya

9. Mosin A. Plyus geimifikatsiya vsei strany? // Banki Ukrainy. 2013

10. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Альманах института коррекционной педагогики РАО. – 2017. – бет- 28. – С.1–33.

11. Эльконин Д.Б. Игра и психическое развитие // Альманах института коррекционной педагогики РАО. - 2017. - № 28. - бет. 32-66.

ЗНАЧЕНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ В РАЗВИТИИ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ

Уанова Дильназ, Тасқұл Маржан, Тасболат Балауса

Научный руководитель: Набуова Роза Абдрахмановна

В статье всесторонне рассматриваются содержание понятия геймификации и её значение в развитии логического мышления у учащихся начальных классов. Опираясь на труды отечественных и зарубежных исследователей, авторы описывают теоретические основы геймификации и раскрывают её роль в образовательном процессе на конкретных примерах. Также сравнительно анализируются преимущества и недостатки метода геймификации в виде таблицы. В ходе исследования предложены эффективные пути использования игровых элементов для повышения познавательной активности и мотивации обучающихся.

Ключевые слова: геймификация, логическое мышление, начальные классы, образование, игровые элементы.

THE IMPORTANCE OF GAMIFICATION IN DEVELOPING LOGICAL THINKING IN PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Uanova D., Tasqul M., Tasbolat B.

Scientific supervisor: Nabuova R.A.

This article comprehensively examines the concept of gamification and its significance in developing logical thinking among primary school students. Based on the works of both domestic and foreign scholars, the authors describe the theoretical foundations of gamification and illustrate its role in the learning process with concrete examples. Additionally, the advantages and disadvantages of the gamification method are comparatively analyzed through a table. The study proposes effective ways to use game elements to enhance students' cognitive activity and motivation.

Keywords: gamification, logical thinking, primary school, education, game elements.

REFERENCES

1. Huotari, K., & Hamari, J. (2017). A Definition for Gamification: Anchoring Gamification in the Service Marketing Literature. *Electronic Markets*, 27(1), pp. 21–31.
2. <https://pedagogy-vestnik.buketov.edu.kz/index.php/pedagogy-vestnik/article/download/153/138>
3. Kudaibergenova, R. (2019). The Effectiveness of Using the Gamification Method in Primary School. *Journal of Educational Innovations*, 3(15), pp. 32–36.
4. Ospanova, N., & Tokzhigitova, N. (2024). Methodology for Organizing Formative Assessment Based on Gamification Elements. *The Bulletin Scientific Journal*, 408(2), pp. 293–306. [Link](#)
5. [KazNPU Bulletin Article PDF](#)
6. Ospanova, N., & Tokzhigitova, N. (2024). The Gamification of Learning and Instruction, p. 10.
7. Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction. [Google Books](#)
8. Plus Gamification. [Online article – in Russian] http://www.ukrbanks.info/kolonka/Plyus_gya_ymifikaciya
9. Mosin, A. (2013). Plus Gamification for the Whole Country? // *Banki Ukrainy*.
10. Vygotsky, L.S. (2017). Play and Its Role in the Mental Development of the Child. *Almanac of the Institute of Correctional Pedagogy of the Russian Academy of Education*, No. 28, pp. 1–33.
11. Elkonin, D.B. (2017). Play and Mental Development. *Almanac of the Institute of Correctional Pedagogy of the Russian Academy of Education*, No. 28, pp. 32–66.