

social and communicative functions in the pedagogical process of subject-subject interaction. It is obvious that on the basis of the interaction of “school-college-university”, ways of improving the professional activities of students will be developed by identifying dual-oriented learning conditions in the integration of educational, methodological, research and practical activities of the school, college and university on a single methodological basis. In other words, the conducted analyses allow us to speak about the revival of professional training of students in the conditions of dual-oriented training in the system of higher pedagogical education at the present time. Because, as you know, the main requirement is to move from theory to practice and meet the current market demand. For many years, scientists and practitioners have been aware of the importance of its practical component, finding effective ways to improve the student’s professional training process. Today we can say with confidence that dual-oriented learning is important for the development of the practical part of modern professional training of a student.

Keywords: vocational education.; professional activity.; dual-oriented training.; school-college-university interaction.

Редакцияға 24.11.2022 қабылданды.

XFTAP 14.23.09

DOI 10.51889/1523.2022.16.86.030

А.Ж. Жақупова¹, С.Ж. Еркебаева¹, Р.Е. Каримова¹, Тезел Шахин Ф.²

¹ Абай атындағы ҚазҰПУ, Алматы, Қазақстан,

Zhakupova-84@bk.ru, saule877@mail.ru, raziya.1966@mail.ru

⁴ Гази Университеті Анкара, ftezel68@gmail.com

БІЛІМ БЕРУДЕГІ ГЕЙМИФИКАЦИЯ: ҚОЛДАНУ МӘСЕЛЕЛЕРІ ЖӘНЕ ДАМУ ПЕРСПЕКТИВАЛАРЫ

Аңдатпа

Қазіргі таңда оқу-тәрбие қызметін жандандыру мәселесінде ақпараттық-цифрландыру ерекше өзектілікке ие болып отыр. Бұл мақалада геймификация тұжырымдамасы ақпараттық-цифрлық білім беру технологияларын қолданудың тиімді бағыттарының бірі болып табылады. Геймификация - оқытудың тиімділігін күшейту, оқу-танымдық белсенділікті арттыру, ойын элементтерінің дизайнын қолдану арқылы ынталандыру аясында жаңа тәсіл ретінде қарастырылған. Түрлі ғалымдардың жұмыстарын зерттеу арқылы геймификация ұғымына анықтама берілген.

Мақаланың мақсаты - өз кәсіби қызметінде геймификация элементтерін пайдалану арқылы болашақ мектепке дейінгі ұйым педагогтерінің мектеп жасына дейінгі балалардың ұйымдастырылған іс-әрекетін геймификациялық тұрғыдан дайындай алу деңгейін анықтау болып табылады. Зерттеу мақсатына жету үшін келесі міндеттер қойылды: «білім берудегі геймификация» ұғымын талдау және ұғымға анықтама беру; геймификация элементтерін пайдаланудың артықшылығын анықтау үшін сауалнама жүргізу және деректерді талдау; болашақ мектепке дейінгі ұйым педагогтерінің геймификациялық құзыреттіліктерінің негізгі компоненттерін бөліп көрсету.

Зерттеу әдіснамасын «білім берудегі геймификацияны қолдану мәселелері мен даму перспективасын» анықтауға арналған ғылыми зерттеулер арқылы алынған мәліметтерге мазмұнды талдау әдісіне негізделген талдаулар құрайды.

Мектеп жасына дейінгі балаларын тәрбиелеу және оқытуда қолданылатын геймификацияның тиімділігін анықтаудың ғылыми және практикалық маңыздылығы: білім беруді геймификациялауда кәсіби білім мен дағды (когнитивті), әдістемелік-ұйымдастырушылық, ақпараттық-коммуникативтік және құндылықты-мотивациялық қатынасы сияқты дайындық компоненттерін анықтау болып табылады.

Зерттеу жұмысының құндылығы: мақалада берілген мазмұнды талдау білім берудегі геймификацияның ерекшелігін сипаттауға, сапалық зерттеу әдісі кейс-стади дизайны арқылы геймификацияны қолданудың артышылығын анықтау, оны дамыту перспективасын жасауға мүмкіндік берді.

Зерттеу нәтижесінде геймификация элементтерін пайдалану тұлға бойында цифрлық білім беру ресурстарын тиімді пайдалану дағдыларын қалыптастыруда: күрделі міндеттерді жеңіл шешу жолын қарастыру, мобильді сервистік қосымшаларды қолдана білу, оқу мазмұны қамтылған мобильді ойын қосымшасын жасай алуда жақсы нәтиже береді.

Бұл мақала Абай атындағы ҚазҰПУ-нің 2022 жылдың №3 келісім шартына сәйкес дайындалды.

Тірек сөздер: геймификация, ақпараттық цифрландыру, оқу-танымдық іс-әрекет, ойын іс-әрекеті, мектепке дейінгі білім беру, дамыту моделі, мотивация.

Негізгі ережелер

Тәрбиелеу мен дамыту ерте балалық шақтан басталатындығы ғылыми тұжырымдармен дәлелденген. Мектепке дейінгі ұйымдарда оқытудың әртүрлі әдістемелері мен технологияларын, білім беру процесін ұйымдастыруда баланың даралығы мен субъективтілігін, өмірлік қажетті физикалық, әлеуметтік, эмоционалдық, коммуникативтік, танымдық дағдыларын дамыту трансформацияланатын ойындар арқылы іске асырылуы қажеттілігі Мектепке дейінгі тәрбиелеу мен оқытуды дамыту моделінде бекітілген [1].

Заманауи жоғарғы білім берудің оқу процесін белсендіру және күшейтуде ойын технологиясының элементтерін қолдануды ұсынуда. Ойын технологиясы арқылы оқуға тарту және ынталандыру процесі білімнің геймификациясы. Ойын түріндегі оқыту әрекеті үйреніп, білім алуға деген құштарлығын арттыру тәсілі ретінде қарастырылып, дәл осындай тәсілді қолдану оқу процесінің тиімділігін арттыруға мүмкіндік береді. Себебі ойын іс-әрекетінде оқытушы немесе білім алушы деген ұғым болмайды, ондағы қатысушылардың барлығы бір-біріне үйретуші әрі үйренуші рөлінде бола алатындығы. Сондықтан болашақ мектепке дейінгі ұйым педагогтерінің өзін-өзі жетілдіруде тұлғалық жеке дағдыларын геймификациялық тұрғыдан дамыту тиімді деп білеміз.

Кіріспе

Соңғы жылдары адам өмірінің барлық салаларында технологияның дамуы жылдам қарқынмен жүрде. Бұл әрбір саланы үнемі өзгертіп, жаңа өзгерістерді алып келуде. Қазіргі цифрландыру дәуірінде осын-

дай трансформацияның әсерін білім беру саласындағы әртүрлі стратегиялар мен технологиялардың енуімен, қолданылудағы әдістер мен құралдардың өзгерістерінен байқауға болады [2].

Қазақстандағы мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың мазмұнындағы өзгерістерде – геймификацияға көшу, Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытуды дамыту моделін іске асырудағы сапалы трансформация болып табылады.

Мектепке дейінгі білім берудегі трансформация білім деңгейі мен оқыту сапасын технологиялық революция мен өнеркәсіптегі өзгерістердің жаңа цикліне сай келуімен қатар, мектеп жасына дейінгі балалардың оқу-танымдық қызметін, зияткерлік, шығармашылық, әлеуметтік дағдыларын, зерттеушілік қабілеттерін дамыту үшін жаңа тәсіл ретінде маңызды болып отыр.

Педагогика саласында «геймификация» ұғымы – ойын емес ортада ойын технологияларын пайдалану ретінде анықталады [3]. Біз «геймификация» терминін білім беру үдерісінде ойын технологияларын қолдану ретінде түсінеміз. Бұл түсінік геймификацияны педагогикалық технология ретінде қарастыруға негіз береді.

«Геймификация» терминін 2002 жылы бағдарламашы Ник Пеллинг ғылым саласына енгізген. Бастапқыда бұл тұжырымдама ойын-сауық және маркетинг сияқты салаларда қолданылды. Геймификация мәселелері бүгінде педагогика саласында да, бизнес, маркетинг, менеджмент саласында да кеңінен талдануда. Мұның бәрі геймификация туралы «білім берудегі жаңа тұжырымдама» аясында ғана емес, сонымен қатар білім беру

процесінде жаңа трендтің пайда болуы туралы айтуға негіз береді [4].

Мектепке дейінгі геймификация – балалардың ұйымдастырылған іс-әрекетін ойын формаларын енгізу арқылы білім беру қызметіне тарту тәсілі. Мектеп жасына дейінгі балалардағы геймификацияның негізгі мақсаты – білім алуға деген ынтаны арттыру, жаңа ақпараттарды қабылдауға деген қызығушылықты қамтамасыз ету. Сонымен қатар, ынтаны арттыру үшін күнделікті ұйымдастырылған іс-әрекетте ойын элементтерін енгізу арқылы тапсырмаларды жарқын және қызықты ету [5].

Мектепке дейінгі ұйым педагогінің кәсіби тұлғалық даму сатысында геймификация – жаңа өмір салтына қарай бейімделудің бір әдісі. Геймификация – танымал бағыт ретінде әртүрлі компьютерлік және мобильді сервистік қосымшаларды мақсатты тұрғыда ойын механикасымен пайдалану.

Адамдардың өмірлік қажетті дағдылары (когнитивті, физикалық, эмоционалды және әлеуметтік) ерте жаста, яғни мектеп жасына дейінгі кезеңде дамиды. Сондықтан да осы аралықта тұлға қалыптасуында құндылықтарды дұрыс игертуде балаларға жағымды білім алу ортасын құру арқылы сапалы білім беру, сапалы болашақты қамтамасыз етеді.

Білім беруде «геймификация» ұғымын қалыптастыру білім беру қызметінің интеграциялануы деп көрсетуге болады. Геймификацияның артықшылығы сапалы білім алумен қатар, сыни ойлау, кретивтілік, командада жұмыс жасау және коммуникативтік қабілеттерінің дамуына, мотивацияның жоғарлауына септігін тигізеді.

Материалдар мен әдістерді сипаттау

Бұл зерттеудің мақсаты болашақ мектепке дейінгі ұйым педагогтерінің білім берудегі геймификация туралы көзқарастарын зерттеу және геймификация арқылы педагогикалық кәсіби дағдыларын игергендігін анықтау. Сонымен қатар, мектепке дейінгі оқыту мен тәрбиелеу үдерісінде геймификациялаудың қандай артықшылықтары бар екендігін анықтауда кейс-стади дизайны қолданылды.

Болашақ мектепке дейінгі ұйым педагогтерінің қызметтік іс-әрекетінде геймификация элементтерін қолданудағы дайындығын анықтауға сауалнама дайындалды. Сауалнама сұрақтары деректерді жинау құралы ретінде болашақ мектепке дейінгі ұйым педагогтерінің білім беруді геймификациялауда кәсіби білім мен дағдыларын (когнитивті), әдістемелік ұйымдастырушылық құзыреттілігін, ақпараттық-коммуникативті құзыреттілігін және құндылықты-мотивациялық көрсеткіштерінің деңгейін диагностикалауға бағытталды.

Эксперименттік іріктеуге мектепке дейінгі оқыту және тәрбиелеу мамандығының 3-4 курс студенттері ерікті негізде қатысты. Зерттеу сауалнамасына қатысушы студенттердің педагогикалық практикадан өткендігі алғы шарт ретінде қойылды. Осы алғышарт негізінде барлығы 65 студенттің қатысуымен зерттеу жұмысы жүргізілді.

Бұл зерттеу жұмысы барысында сауалнама сұрақтарының нәтижесін талдау екі кезеңнен тұрды. Бірінші кезең мәліметтерді талдау алды кезеңі (деректерді жинау) және екінші кезең мәліметтерді талдау (қорытындыны дәлелдеу). Зерттеу нәтижесінде мазмұнды талдау әдісі бойынша алынған мәліметтер жиналып құжатталғаннан кейін, оларды қорытындылау: мәліметтерді жинау процесінде алынған деректерді талдау, сандық-сапалық салыстыру жұмыстарын қамтыды.

Осы зерттеу аясында зерттеу тобының деректерімен қатар, психологиялық-педагогикалық, әдістемелік әдебиеттерді мазмұнды талдау әдісі қолданылды. Мазмұнды талдау кезінде тақырып бойынша ұқсас ұғымдар мен мәліметтер жиналды.

Нәтижелер

Жүргізілген сауалнама жауаптарын талдау барысында болашақ маманның геймификациялық тұрғыдан білім беруге теориялық дайындығын (когнитивті) қарастыруда, әртүрлі компьютерлік және мобильді сервистік қосымшаларды мақсатты тұрғыда ойын механикасымен пайдаланумен

оны тиімді ұйымдастырудың педагогикалық мүмкіндіктерін қамтамасыз етуде ең жоғарғы проценттік көрсеткіш 40% құрап, дағдының орта деңгейде екендігін көрсетті.

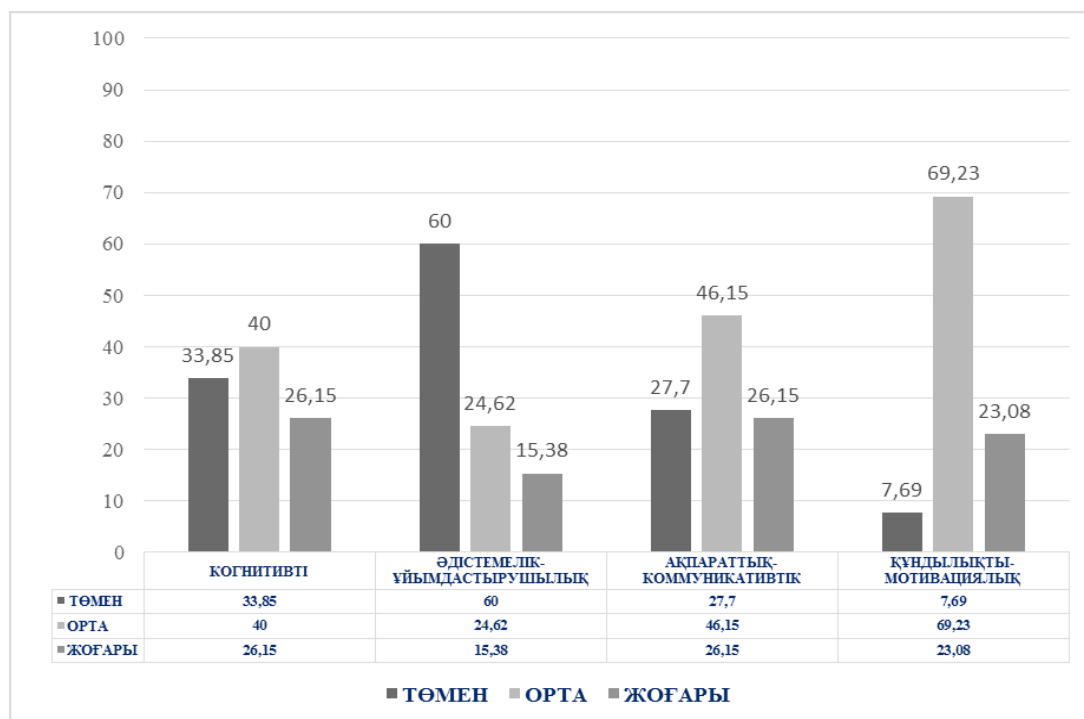
Сауалнаманың келесі жауаптарын талдау болашақ маманның мектеп жасына дейінгі балаларға білім беруді геймификациялық тұрғыдан ұйымдастырудың әдістемелік-практикалық жүйесіндегі іскерлігін анықтау болды. Студенттердің көпшілігінің балабақшадағы оқу-танымдық процесінде мультимедиялық бейне ойындарды қолдануда ең жоғарғы проценттік көрсеткіші 60% құрап, дағдының төмен деңгейде екендігін көрсетті. Білім беруде геймификация элементтерін қолдану тәжірибелерінің жоқ екендігі анықталды. Студенттердің оқытуды геймификациялауда оны ұйымдастыру сервистерін, ойын платформалары (эртүрлі квесттер) мен ойынды құрастырушы сайттармен ақпараттанғандығымен, оны практикада тиімді қолдануда үлкен айырмашылық бар екенін түсінеміз.

Студенттердің ақпараттық-коммуникативті құзыреттілігін анықтауда олардың электронды оқу-әдістемелік жетілуде,

ғылыми-зерттеу іс-әрекеттерін цифрландыруда, виртуалды білім беруді жүргізуде еркіндікке қолжетімділік деңгейі анықталды. Сауалнама жауаптарын талдауда ең жоғарғы проценттік көрсеткіш 46,15%, яғни дағдының орта деңгейде екендігін көрсетті. Бұл студенттердің интернет ресурстарын еркін қолданудағы, түрлі компьютерлік презентацияларды дайындай алудағы, интерактивті тақталарды пайдаланудағы цифрлық сауаттылығы.

Студенттердің құндылықты-мотивациялық көрсеткіштерінің деңгейін анықтауға бағытталған өзін-өзі саналы жетілдіру және кәсіби қажеттілігін қанағаттандыруға деген белсенділігінің ең жоғарғы проценттік көрсеткіші 69,23% құрайды. Бұл болашақ мектепке дейінгі ұйым педагогі ретінде кәсіби мамандығына деген қызығушылықтарының орташа деңгейі.

Зерттеу мәселесі бойынша сауалнама нәтижесін жинақтап, талдау барысында болашақ мамандардың кәсіби қызметінде геймификация элементтерін пайдалану дайындығының орта және төмен деңгейінің басым екенін айтуға болады (1 сурет).



Сурет 1. Болашақ мектепке дейінгі ұйым педагогтерінің білім беруде геймификация технологиясын пайдалану көрсеткіштері

Зерттеу нәтижесін сандық-сапалық талдауда болашақ мектепке дейінгі ұйым педагогтерінің білім беруде геймификация технологиясын меңгеруде когнитивті, ақпараттық-коммуникативті құзыреттілігінің, құндылықты-мотивациялық көрсеткіштерінің орташа деңгейімен сипатталады. Ал әдістемелік-ұйымдастырушылық қызметінің төмен деңгейімен анықталып отыр.

Талқылау

Болашақ мектепке дейінгі ұйым педагогтерінің білім беруде геймификацияны қолданудың артықшылықтары туралы тұжырымдарын талданған кезде, кейбір студенттердің пікірлері:

- «Білім беруде геймификацияны қолдану өте тиімді, өйткені оқу үлгерімінің төмендігіне қарамастан оқудан ләззат алуға мүмкіндік береді»;

- «Геймификация технологиясы білім беруде өте маңызды, оның көптеген артықшылықтарын бар: болашақ маман ретінде кәсіби қасиеттерін тәрбиелеуде және мектеп жасына дейінгі балалардың шығармашылығын дамытуда»;

- «Геймификация – мәселелерді шешу дағдыларын игеру өте қажет. Бұл күнделікті өмірде кездесетін қиындықтарға дайын болуға қалыптастырады»;

- «Геймификация мотивация береді, осылайша үздіксіз оқуға мүмкіндік береді. Студенттер бір уақытта оқып білім алады және содан ләззат алады. Өйткені ойын ойнау арқылы үйрену жеңіл» - деп мәлімдеді.

Мектепке дейінгі оқыту мен тәрбиелеу үдерісінде геймификация элементтерін ұйымдастырылған іс-әрекетінде пайдаланудың маңыздылығы туралы пікірлері келесідей:

- «Геймификация технологиясын қолдану балалардың өмірде кездесетін мәселелерді тиімді шешу дағдыларын игеруді қамтамасыз етеді»;

- «Білім берудегі геймификация балалардың нақты өмірде кездесетін жағдайларға алдын-ала дайындалуға мүмкіндік береді»;

- «Геймификация - балалардың көптеген әлеуметтік дағдыларын қалыптастыруда да өте маңызды. Өйткені дұрыс қарым-қатынас жасай алуға мүмкіндік береді».

Дегенмен мектепке дейінгі тәрбиелеу және оқыту үдерісінде геймификация технологиясын қолдану мектеп жасына дейінгі балалардың оқу-танымдық дағдыларынан бөлек, әлеуметтік-эмоциональдық дағдыларында үлкен нәтижелі жетістіктерге жеткізіп жатқанын көрсетті. Балалардың өзіне деген сенімділігін және ортасын түсінуге деген талпынысын қамтамасыз ететіндігін, жағдайға қарай мәселені шешуге дағдыларын дамыта отырып, сыртқы әлеуметтік ортада кездесетін мәселелер бойынша тәжірибе жинақтап, олардың қоғамдық өмірге дайындайтынын байқауға болады.

Болашақ мектепке дейінгі ұйым педагогтері өндірістік-педагогикалық, оқу практикасы кезінде геймификация технологиясын қолдануда кейбір мәселелердің бар екендігін ортаға шығарды. Балабақшадағы ұйымдастырылған іс-әрекетте геймификация элементтерін пайдалану және қолдануда қиындықтар туындағанын айтты. Атап айтқанда:

- «Мектепке дейінгі тәрбиелеу және оқыту үдерісінде геймификация өте тиімді әдіс. Дегенмен, жеткілікті құрал-жабдықтардың болмауы, қолдану тұрғысынан қиындықтар тудырады».

- «Геймификациялық іс-әрекетті ұйымдастыруда арнайы қолданбалы бағдарламалар жасау қажет. Осы себепті де жаңа ойын шарттарын табу қиынға соғады. Демек бұл мәселе бойынша үздіксіз даму, іздену қажет. Соған сай балабақшаларда ақпараттық коммуникативтік технологияны меңгеруге бағытталған интерактивті технологиялармен жабдықталуды қажет етеді».

Білім беруде геймификацияны қолданудағы бұл аталған қиындықтарды қарастыру барысында балабақшалардағы заттық-кеңістіктік ортаның сай келмеуі ойын барысында қимылды әрекеттер жасауда қиынға соғатыны анықталды. Кейде өте кең топтық бөлменің өзінде, әр баланы бірінен соң бірін бақылауды қамтамасыз етуде қиындықтарға алып келетіндігін айтуға болады. Сонымен қатар әдістемелік

технологиялық қамтамасыз ету жүйелерінің жеткіліксіздігіде бұл айтылған мәселенің салмағын арттыра түседі. Жоғарыдағы ойды қорыта келе, болашақ мектепке дейінгі ұйым педагогтерінің ойын құзыреттілігін дамыту үшін заман талабына сай геймификация технологиясын меңгертуге арналған оқыту бағдарламаларымен қамтамасыз ете отырып жүргізілуін, сондай-ақ балабақшаларды да мультимедиялық-ақпараттық техникалармен жабдықталуы қажеттілігін ескеруіміз керек.

Дегенмен, геймификация мектеп жасына дейінгі балалардың әлеуметтік дағдыларын игеру бойынша оң нәтижелі екендігін көруге болады. Қарым-қатынаста еркін сөйлеу, бірін-бірі құрметтеу, өз-өзіне деген сенімділік пен түсіну дағдыларының жоғарылағанын мәлімдеді.

Студенттердің көпшілігі мектеп жасына дейінгі балаларға тәрбиелеу және оқыту үдерісінде геймификация элементтерін қолдану арқылы ойын негізіндегі ұйымдастырылған ортада қызықты оқу мазмұнын ұсынудың өзіндік артықшылығын да байқап, балалардың назарын ойынға негізделген білім беру мазмұнымен геймификациялау, бала бойында: танымдық, зерттеушілік, шығармашылық, коммуникативтік, сын тұрғысынан ойлау дағдыларын дамытуға мүмкіндік береді деген қорытындыға келді [6].

Қорытынды

Ғылыми-әдістемелік еңбектерді талдауда және эксперименттік сауалнама қорытындысы бойынша геймификация элементтерін қолдану арқылы болашақ мектепке дейінгі ұйым педагогтерінің кәсіби дағдыларын жетілдірудегі геймификациялық құзыреттілігі – мектеп жасына дейінгі балаларын тәрбиелеу және оқытуда қолданылатын геймификацияның тиімділігін анықтау және болашақ мектепке дейінгі ұйым педагогтері ретінде геймификация элементтерін қолдану арқылы жұмысқа дайындығы деп білеміз.

Білім беруде геймификация технологиясын пайдалану маманның кәсіби танымдық білімі (когнитивті), әдісте-мелік-ұйымдастырушылық қызметі, ақпараттық-коммуникативті құзыреттілігі және құнды-

лықты-мотивациялық компоненттерінен құралады. Негізінде бұл компоненттерді болашақ мектепке дейінгі ұйым педагогінің кәсіби қызметіне дайындығының алғышарты және құрамдас бөлігі ретінде де көруге болады.

–Когнитивтік компонент – болашақ маманның ойын құзыреттілігін қалыптастыру жүйесінің сипатын, ерекшелігін, мектепке дейінгі тәрбиелеу және оқыту үдерісіндегі геймификация механизмін және геймификациялық тұрғыдан білім беруге теориялық дайындығын қарастырады. Бұл өз кезегінде мектеп жасына дейінгі балалардың ойын алаңын тиімді ұйымдастыруға педагогикалық мүмкіндіктерін қамтамасыз етеді.

–Әдістемелік-ұйымдастырушылық компонент – бұл мектеп жасына дейінгі балаларға геймификациялық білім беруді ұйымдастырудың әдістері мен тәсілдерін қамтамасыз ететін практикалық іскерліктер жүйесі. Бұл болашақ маманның геймификациялық білім беруді кәсіби ұйымдастыра алу іскерлік деңгейі.

Қазіргі таңда білім беруде геймификация элементтерін қолданатын әртүрлі бағдарламалар әзірленіп және көптеген қызмет көрсетуші компьютерлік және мобильді сервистік қосымшаларды бар: Nike, Duolingo, Udey, Khan academy, Jamboard, Kahoot, Quizziz, Join-nearpod, Coursera, Codecademy, Code Schools, Motion Math Games, Mathletics, Spongelab, Foldit, LinguaLeo.ru, Radix, Zombie-Based Learning, MinecraftEdu, World Classcraft (WoC) және т. б. мультимедиялық ойын дизайнерін атауға болады. Мысалға қысқаша сипаттасак: Motion Math Games – бұл мобильді математикалық ойындар. World of Warcraft – белгілі бір мәселені шешуде, тапсырманы орындап, тәжірибе жинайды. Осы арқылы өздерінің мінез-құлқын жақсартуға, сонымен қатар арнайы дағдыларды игереді.

Геймификация уақытты, әрі бейнелі қосымшаларды тиімді дұрыс бағытта пайдалану арқылы танымдық және интеллектуалдық, шығармашылық қабілеттерінен бөлек мультимедиялық-театрландырылған іс-әрекеттерін қалыптастырады.

– Ақпараттық-коммуникативтік компонент – болашақ маманның компьютерлік технологиялар құралдарын оқу-әдістемесін жетілдіруде, ғылыми-зерттеу іс-әрекеттерін модельдеуде, виртуалды білім беруді жүргізудегі еркіндікке қолжетімділік деңгейі. Ақпарат алмасудың әр түрлі формалары (вебинарлар, онлайн форумдар, мастер-кластар және т.б.) негізінде болашақ мектепке дейінгі ұйым педагогтері қызметтік іс-әрекетінде қолдана алатын және қолдануға болатын заманауи технологияларды меңгереді.

Ақпараттық-коммуникативтік технологияларды белсенді қолдану білім алушылар мен педагогтердің нәтижелі ынтымақтастығын ұйымдастыруға мүмкіндік береді [7]. Маманның ақпараттық-коммуникативтік құзыреттілігі білім беруді геймификациялауда – қажетті материалды анықтауға, жинауға, өңдеуге, қолдануға, ақпаратты бөлісуге көмектесетін дағдыларын дамытады.

– Құндылықты-мотивациялық компонент – маманның кәсіби қызметіне позитивті қатынасы мен ынтасын қамтамасыз ете отырып, кәсіби құзыреттілігін дамытуға саналы қызығушылығы және кәсіби-тұлғалық дайындық көрсеткіші.

Кәсіби-тұлғалық дайындық болашақ педагогтің педагогикалық қызметке қабілеттілігін, коммуникабельділігін, шығармашылыққа және өзін-өзі басқару дағдыларын игеруге қажетті кәсіби маңызды қасиеттерін дамытуды көздейді. Бұл болашақ маманның кәсіби өзін-өзі дамуы үшін жағдай жасау, яғни заман талаптарына сәйкес өзінің сапалық құндылығын жетілдіруге бағытталған саналы практикалық іс-әрекеті деп білеміз.

Білім берудегі геймификацияның әсерін зерттеуде M.D.Nanus және J.Fox [8] студенттердің білім алуға деген ішкі мотивациясы мен күш-жігерін, берілген

білімге қанағаттануымен жалпы академиялық үлгерімі мен жетістіктерін қарастырған.

Геймификация технологиясын қолдану және меңгеру студенттердің оқуға деген мотивациясын арттырып қана қоймай, сабаққа қатысуы мен оқу үлгерімінде жетістіктерді көруге мүмкіндік береді. Оқып іздену барысында әртүрлі компьютерлік және мобильді сервистік қосымшаларды пайдалану арқылы күрделі міндеттерді жеңіл шешу қабілеттілігі, қосымша тіл меңгеру мүмкіндіктерінің артқаны анықталды.

Білім беруді геймификациялауда жарыстар мен марапаттық сыйлықтар жүйесінде әрбір студенттің жеке кері байланыс беруі бәсекелестікті артыра отырып, бірлескен іс-қимыл арқылы ынтымақтастықты қамтамасыз етеді. Ортақ мақсатқа жету, ақпарат алмасу және қарым-қатнынас ортасын құруға көмектесетін бірден бір интеграцияланған педагогикалық технология ретінде тиімді деп айтуға негіз бар [9].

Геймификация элементтерін пайдалану тұлға бойында цифрлық білім беру ресурстарын тиімді пайдалану дағдыларын қалыптастыруда: күрделі міндеттерді жеңіл шешу жолын қарастыру, мобильді сервистік қосымшаларды қолдана білу, оқу мазмұны қамтылған мобильді ойын қосымшасын дайындауда жақсы нәтиже береді. Сондай-ақ, ойын кеңістігі арқылы мектеп жасына дейінгі балалардың оқу-танымдық белсенділігін арттырудың интерактивті құралы ретінде, жалпы білім беру сапасын арттырудың тиімді құралы деп анықтауға болады.

Жалпы қорытындылай келе, мақалада берілген мазмұнды талдау білім берудегі геймификацияның ерекшелігін сипаттауға, сапалық зерттеу әдісі кейс-стади дизайны арқылы геймификацияны қолданудың артышылығын анықтау, оны дамыту перспективасын жасауға мүмкіндік берді.

Қолданылған әдебиеттер:

[1] Мектепке дейінгі тәрбиелеу мен оқытуды дамыту моделін бекіту туралы. <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/P2100000137>

[2] Ratheeswari, K. Information communication technology in education // Journal of Applied and Advanced Research. 2018. 3(1), 45–47. <https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3iS1.169>

- [3] Варенина Л.П., Геймификация в образовании. [Электронный ресурс] // Историческая и социально-образовательная мысль. Том 6 №6, Часть 2, 2014. 314-317. file:///C:/Users/77753/Downloads/geymifikatsiya-v-obrazovanii.pdf
- [4] Орлова, О.В., Титова, В.Н. Геймификация как способ организации обучения [Электронный ресурс] // Вестник Томского государственного педагогического университета.2015.№ 9 (162). https://vestnik.tspu.edu.ru/archive.html?year=2015&issue=9&article_id=5508
- [5] Павлов, Я.Ю. Возможности применения геймификации в онлайн-обучении / Я.Ю. Павлов, С.А. Кочина [Электронный ресурс] // Новые вызовы для педагогики и качества образования: массовые открытые онлайн курсы, облачные сервисы, мобильные технологии. – Москва, 2014. <http://conference2014.iite.unesco.org/wp->
- [6] Zhakupova A., Yerkebayeva S., Zhumasheva T., Zhandildina R., Mukhanbetzhanova A., Improvement of soft skills in preschool teachers through gamification // Cypriot Journal of Educational Sciences. Volume 17, Issue 9, (2022) 3556-3567. <https://un-pub.eu/ojs/index.php/cjes/article/view/8128>
- [7] Абилбакиева Г.Т., Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар арқылы болашақ мектепке дейінгі ұйым педагогтерінің басқарушылық құзыреттілігін қалыптастыру. Философия докторы (PhD) дәрежесін алу үшін дайындалған диссертация. Алматы, 2019. 25-26б.
- [8] Hanus, M. D., & Fox, J. Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 2015. 52–161. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- [9] Uaidullakzy E., Rizakhojayeva G., Sartayeva Kh., Bekbayeva Z., Turmanov R., Rysbayeva G., Creating Integration Situations of Students' Computer Lesson and Learning with Gamification. *iJET – Vol. 17, No. 19, 2022. 207-223.* // <https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/32177>

References

- [1] On the approval of the model for the development of preschool education and training. <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/P2100000137>
- [2] Ratheeswari, K. Information communication technology in education // *Journal of Applied and Advanced Research*. 2018. 3(1), 45–47. <https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3iS1.169>
- [3] Varenina L.P., Gamification in education. [Electronic resource] // *Historical and socio-educational thought*. Volume 6 No. 6, Part 2, 2014. 314-317. file:///C:/Users/77753/Downloads/geymifikatsiya-v-obrazovanii.pdf
- [4] Orlova, O.V., Titova, V.N. Gamification as a way of organizing training [Electronic resource] // *Bulletin of Tomsk State Pedagogical University*. 2015. №9 (162). https://vestnik.tspu.edu.ru/archive.html?year=2015&issue=9&article_id=5508
- [5] Pavlov, Ya.Yu. The possibilities of using gamification in online learning / Ya.Yu. Pavlov, S.A. Kochina [Electronic resource] // *New challenges for pedagogy and quality of education: mass open online courses, cloud services, mobile technologies.* – Moscow, 2014. <http://conference2014.iite.unesco.org/wp->
- [6] Zhakupova A., Yerkebayeva S., Zhumasheva T., Zhandildina R., Mukhanbetzhanova A., Improvement of soft skills in preschool teachers through gamification // *Cypriot Journal of Educational Sciences*. Volume 17, Issue 9, (2022) 3556-3567. <https://un-pub.eu/ojs/index.php/cjes/article/view/8128>
- [7] Abilbakieva G. T., the formation of managerial competencies of teachers of future preschool organizations through information and communication technologies. Dissertation prepared for the degree of Doctor of Philosophy (PhD). Almaty, 2019. 25-26p.
- [8] Hanus, M. D., & Fox, J. Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 2015. 52–161. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- [9] Uaidullakzy E., Rizakhojayeva G., Sartayeva Kh., Bekbayeva Z., Turmanov R., Rysbayeva G., Creating Integration Situations of Students' Computer Lesson and Learning with Gamification. *iJET – Vol. 17, No. 19, 2022. 207-223.* // <https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/32177>

Геймификация в образовании: проблемы применения и перспективы развития

А.Ж. Жакупова¹, С.Ж. Еркебаева¹, Р.Е.Каримова¹, Тезел Шахин Ф.²

¹ КазНПУ имени Абая, Алматы, Қазақстан,

² Университет Гази, Анкара, Турция

Аннотация

В нынешнее время информационно-цифровая работа очень актуальна для развития образовательно-воспитательной сферы. В этой статье концепция геймификаций рассматривается как один из направлений информационно-цифровой технологий в образовательной сфере. Геймификация рассматривается как метод эффективного обучения, для повышения познавательную активность, для поощрения, используя элементы игрового дизайна. Здесь опираясь на исследовательские работы разных ученых дали описание на концепцию геймификаций.

Цель статьи – помочь в профессиональной деятельности будущим педагогам дошкольных образовательных учреждений определить уровень подготовленности организационных действий детей дошкольного возраста пользуясь элементами геймификаций. Для достижения цели исследования были поставлены следующие задачи: анализ понятия «геймификация в образовании» и определение понятия; провести опрос для определения преимуществ геймификаций и анализ данных; выделить основные компоненты геймификационных компетенций будущих педагогов дошкольных учреждений.

Методология исследования состоит из анализов, основанных на методе контент-анализа данных, полученных в результате научных исследований, для определения «проблем и перспектив развития геймификации в образовании».

Научно-практическая значимость определения эффективности геймификации, используемой в воспитании и обучении дошкольников: профессиональные знания и (когнитивные) умения в геймификации образования, а так же заключается в определении таких компонентов подготовки, как методические и организационные, информационно-коммуникативные и ценностно-мотивационные отношения.

Ценность исследовательской работы: анализ содержания, представленного в статье, позволил описать особенности геймификации в образовании, определить преимущество использования геймификации через качественный метод исследования кейс-стади дизайн (case-study design), сформировать перспективу развития.

В результате исследования использование элементов геймификации формирует у личности навыки эффективного использования цифровых образовательных ресурсов: рассмотрение способа легкого решения сложных задач, возможность использования мобильных сервисных приложений и создание мобильного игрового приложения с образовательным контентом дадут хорошие результаты.

Данная статья подготовлена в соответствии с договором КазНПУ им.Абая №3 от 2022 года.

Ключевые слова: геймификация, информационно-цифровизация, воспитательная деятельность, игровое действие, дошкольное образование, модель развития, мотивация.

Gamification in education: problems of application and development prospects

A.ZH. Zhakupova¹, S.ZH. Yerkebaeva¹, R.E.Karimova¹, Tezel Şahin F².

¹Abai Kazakh National Pedagogical University, Almaty, Kazakhstan,

²Gazi University, Ankara, Turkey

Abstract

At the present time, information and digital work is very relevant for the development of the educational sphere. In this article, the concept of gamification is considered as one of the directions of information and civil technologies in the education. Gamification is considered as a method of effective learning, to increase cognitive activity, to encourage, using elements of game design. It based on the research work of various scientists, they gave a description of the concept of gamification.

The purpose of the article is to help future teachers of pre-school educational institutions in their professional activities to determine the level of preparedness of organizational actions of pre-school children using elements of gemifications. To achieve the purpose of the study, the following tasks were set: analysis of the concept of “gamification in education” and definition of the concept; conduct a survey to determine the advantages of gamification and data analysis; identify the main components of the gamification competencies of future pre-school teachers.

The research methodology consists of analyses based on the method of content analysis of data obtained as a result of scientific research to determine “problems and prospects for the development of gamification in education.”

The scientific and practical significance of determining the effectiveness of gamification used in the upbringing and training of pre-schoolers: professional knowledge and (cognitive) skills in the gamification of education, as well as the definition of such components of training as methodological and organizational, information and communication and value-motivational relationships.

The value of the research work: the analysis of the content presented in the article allowed us to describe the features of gamification in education, to determine the advantage of using gamification through a qualitative research method of case-study design, to form a development perspective.

As a result of the study, the use of gamification elements forms the skills of an individual to effectively use digital educational resources: considering a way to easily solve complex problems, the possibility of using mobile service applications and creating a mobile gaming application with educational content will give good results.

This article was prepared in accordance with the agreement of KazNPU named after Abay No. 3 of 2022.

Keywords: gamification, information and digitalization, educational activity, game action, pre-school education, development model, motivation.

Редакцияға 05.01.2023 қабылданды.