

УДК 372.881.1
ГРНТИ 14.33.09
DOI

ГЕЙМИФИКАЦИЯ АРҚЫЛЫ ҚАЗАҚ ӘДЕБИЕТІН ОҚЫТУ: ТИІМДІ ӘДІСТЕР МЕН ТӘЖІРИБЕЛЕР

Ахат Қамар Закарияқызы

Қостанай облысы әкімдігі Білім басқармасының «Қостанай жоғары педагогикалық колледжі» КМҚК
Қазақстан Республикасы, Қостанай қ.
kamar.akhat@mail.ru

ОБУЧЕНИЕ КАЗАХСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ ЧЕРЕЗ ГЕЙМИФИКАЦИЮ: ЭФФЕКТИВНЫЕ МЕТОДЫ И ОПЫТ

Ахат Камар Закарияқызы

КГКП «Костанайский высший педагогический колледж»
Управления образования акимата Костанайской области
Казахстан, город Костанай
kamar.akhat@mail.ru

TEACHING KAZAKH LITERATURE THROUGH GAMIFICATION: EFFECTIVE PRACTICES AND EXPERIENCE

Akhat Kamar Zakariyevna

KGKP «Kostanay Higher Pedagogical College»
Education Department of the Akimat of Kostanay region,
Kazakhstan, Kostanay city
kamar.akhat@mail.ru

Аңдатпа

Бұл мақалада колледж студенттерінің қазақ әдебиетіне деген қызығушылығын ояту мақсатында жазылған «Геймификация – мотивация және оқыту тиімділігі технологиясы» авторлық бағдарламасының тиімділігі мен ойын әдістерін қолданудың өзектілігі мен алғышарттары, мазмұны, күтілетін нәтижесі жазылған.

Негізгі мәселе: студенттердің қазақ әдебиеті шығармаларын оқуға деген қызығушылықтары жоқ болғандықтан, бұл олардың пәнді меңгерудегі жетістіктеріне әсер етеді.

Жұмыстың мақсаты: студенттердің негізгі қазақ әдебиеті пәнінен тақырыптарды түсінуін тереңдетуге және оларды практикалық қолдану дағдыларын дамытуға мүмкіндік беретін әдістемелік тексерілген оқу құралын жасау.

Зерттеу әдістері: жинақты әзірлеу барысында информатика мамандығы студенттерінің іс тәжірибесі, оқытушылардың педагогтар арасында тәжірибеде тапсырмаларды тексеру қолданылды.

Негізгі нәтижелер және олардың маңыздылығы: қазақ әдебиеті сабағында геймификация технологиясын тиімді енгізуге ықпал ететін оңтайлы платформаларын пайдалану бойынша ұсыныстар береді, шығарма оқуға деген қызығушылықтарын дамытуға мүмкіндік береді.

Қорытынды: Ұсынылған жинақты колледжде қазақ әдебиеті пәнінде, факультативтік сабақта негізгі немесе қосымша ресурс ретінде пайдалануға болады. Бұл студенттерге одан әрі білім алу және кәсіби қызмет үшін қажетті тұрақты білімді дамытуға көмектеседі.

Аннотация

В данной статье рассматривается эффективность авторской программы «Геймификация – мотивация и технологии эффективного обучения», написанной с целью пробуждения интереса студентов колледжа к казахской литературе, а также актуальность и предпосылки применения игровых методов, содержание и

ожидаемые результаты.

Основная проблема: отсутствие интереса студентов к чтению произведений казахской литературы негативно сказывается на их успехах в усвоении предмета.

Цель работы: разработать методически проверенное учебное пособие, которое позволит углубить понимание студентами тем основного курса казахской литературы и развить навыки их практического применения.

Методы исследования: при разработке пособия использовался опыт студентов, а также проверка заданий среди преподавателей-педагогов.

Основные результаты и их значимость: предлагаются рекомендации по использованию оптимальных платформ для эффективного внедрения технологии геймификации на уроках казахской литературы, что способствует развитию интереса к чтению произведений.

Заключение: Предложенное пособие может быть использовано в колледже на занятиях по казахской литературе как основной или дополнительный ресурс. Это поможет студентам развивать необходимые для дальнейшего обучения и профессиональной деятельности устойчивые знания.

Annotation

This article examines the effectiveness of the author's program "Gamification - motivation and technologies of effective learning," written in order to arouse the interest of college students in Kazakh literature, as well as the relevance and prerequisites for the use of game methods, content and expected results.

Main issue is that the lack of interest among students in reading works of Kazakh literature negatively affects their success in mastering the subject.

Purpose of the work is to develop a methodologically validated educational resource that will deepen students' understanding of the topics in the course of Kazakh literature and enhance their practical application skills.

Research methods: the development of the resource utilized the experience of students from the «Informatics» specialty and involved checking assignments among pedagogical instructors.

Key results and their significance: Recommendations are provided for using optimal platforms to effectively implement gamification technology in Kazakh literature lessons, which fosters interest in reading works.

Conclusion: The proposed resource can be used in college classes on Kazakh literature as a primary or supplementary resource. It will help students develop the necessary stable knowledge for further education and professional activity.

Негізгі сөздер: ақпараттандыру, бағдарлама, геймификация, ақпараттық технологиялар, мотивация, білім беруді геймификациялау мәселесі.

Ключевые слова: информатизация, программа, геймификация, информационные технологии, мотивация, проблема геймификации образования.

Keywords: informatization, program, gamification, information technology, motivation, gamification problem of education

Кіріспе

Уақытының көп бөлігін цифрлық техника әлемінде өткізетін бүгінгі білім алушының ең өткір проблемаларының қатарына оның оқуға деген ынтасы жатады. Сонымен қатар сандық құрылғылар сабақтарда құрал ретінде танымал бола бастады. Осыған байланысты білім алушылардың ақпараттандыру әлемінде компьютерлік ойындарға, гаджеттерге үйір болуы білім беру процесінде «оң пайдалану» мүмкіндігі пайда болады. Цифрлық білім беру ортасын пайдалану оқыту нысандары мен технологияларына елеулі өзгерістер енгізген жаһандық сын-қатерлерге байланысты өте өзекті болып тұр. Қазіргі заманда білім саласында геймификация технологиясын қолдану өте тиімді. Оқу процесін геймификациялау – әлемдегі білім беруді дамытудың өзекті бағыттарының бірі, қазіргі ақпараттандыру заманында білім беру трендтерінің бірі.

Ғылыми жұмыстарды талдай отырып түйгеніміз, педагогикалық кадрларды даярлау мазмұнындағы геймификация технологиясын зерттеу бағдарламасы отандық педагогикада

аз зерттелген. Сонымен бірге, бұл технологияны елдің білім беру мекемелерінде қолдану қарқын ала бастады, бірақ педагогтер мен педагогикалық мамандықтардың студенттері теориялық зерттеу және практикалық қолдану бойынша оқу және әдістемелік өнімдерді бүгінгі күні табу қиынға соғады. Сондықтан 2023-2024 оқу жылында біздің колледжде Қазақ әдебиеті пәніне негізделіп жасалған «Геймификация – мотивация және оқытудың тиімділігі технологиясы» жинағын әзірлеу қажеттілігі ескерген мотивациялық схемаларды жаңғырту қажеттілігіне байланысты туындады. Бұл бағдарлама шетелдік және отандық психологиялық-педагогикалық зерттеулерді талдау нәтижелері, колледж информатика мамандықтары студенттерінің тәжірибесінің нәтижелері бойынша, сондай-ақ колледж педагогикалық ұжымының практикалық тәжірибесі негізінде жасалды.

Бұл бағдарлама педагогикалық кадрларды даярлаудың білім беру процесіне енгізу «Педагог» кәсіби стандартында белгіленген қазіргі заманғы педагогтің функционалдық міндеттерін табысты орындау мақсатында базалық және кәсіби құзыреттерді қалыптастыруға және дамытуға ықпал ететін болады. Ендеше, бұл мақалада көтерілген мәселелер – студенттерге оқулық бойынша құрастырылған сабақ қызық емес болғандықтан, геймификация технологиясы арқылы ойын элементі оларды сергітіп, белсенділікке ынталандырып, қызығушылықтарын оятатындығын дәлелдеп, осылайша геймификацияны білім беру жүйесіндегі заманауи тенденция екендігін дәлелдеу. Осы мақсатқа жету үшін «Геймификация – мотивация және оқыту тиімділігі технологиясы» тақырыбында құрастырылған авторлық бағдарламаны қолданып, тәжірибеден өткіздік.

Зерттеу объектісі – бұл колледж студенттерінің қазақ әдебиеті пәні бойынша өз бетінше геймификация әдістерін қолданып жұмысын ұйымдастыру процесі.

Бағдарламаның мақсаты – білім алушылардың оқу процесін геймификациялау технологиясын меңгеруін қамтамасыз ету.

Әдебиетке шолу

Геймификация әдісін зерттеуге арналған ғылыми жұмыстарды іздестіре бастағанда қазақша еңбектер таба алмағандықтар орыс тілінде И. Аттали, Л.П. Варенина, Ю.П. Олейник, О.В. Орлова, Л. Шелдон еңбектеріне шолу жасадым. Қарастыру барысында И. Атталидің зерттеуінде ойын ойнау қатысушылардың белсенділігін арттыру құралы ретінде қолданса, Л.П. Варенина өз еңбектерінде жаратылыстану пәндері арқылы геймификацияны енгізу тәжірибесімен бөліседі. О.В. Орлова өз зерттеулерінде компьютерлік ойындарды оқу процесіне енгізу мотивация кезеңінде орындаушылардың тапсырм орындауға деген адалдықтары арттырып, мақсатқа жету мүмкіндіктерінің жоғарылайтынын ерекше атап көрсетті. Қазақстанда білім беру саласында геймификация соңғы 3-5 жылда дами бастады. Бастапқыда ойын және квест әдістері жекелеген жобаларда қолданылса, кейінгі жылдары мектептер, жоғары оқу орындары мен кәсіпорындар деңгейінде білім беру бағдарламаларына ойын енгізу қызығушылығынын артуда. Қазақстанда Л.Л. Отарбаева, Г.К. Утепбергенова, А.С. Муханова білім беру саласында геймификацияны қолдану және білім алушылардың мотивациясын арттыру үшін ойын әдістерін әзірледі, геймификация элементтері арқылы білім алушылардың белсенділігін анықтауға зерттеу жүргізген.

Бірақ, колледж студенттері үшін міндеттердің қандай түрлері анағұрлым тиімді екендігі туралы мәселе ашық күйінде қалып отыр. Зерттеулердің көпшілігі мектеп оқушыларының немесе жоғары оқу орындары студенттерінің мысалында жүргізіледі, ал колледждерде оқу ерекшелігі ерекше тәсілді талап етеді.

Колледждегі қазақ әдебиеті сабағында геймификацияны қолданулық тиімділігін зерттеу үшін оқу материалдарын талдауды, педагогикалық экспериментті және студенттер мен оқытушыларды сауалнамадан өткізуді қамтитын құрамдастырылған әдіс пайдаланылды. Таңдау тәсілі өзекті қиындықтарды анықтап қана қоймай, оларды шешудің оңтайлы жолдарын ұсынуға мүмкіндік беруіне бағытталды. Диагностика әдістері студенттерді ұсынылған жинақпен жұмыс істегенге дейін және одан кейін тестілеуді, сондай-ақ олардың

ілгерілеуін бақылауды қамтиды. Салыстырмалы талдауды қолдану тапсырмалардың жаңа құрылымы материалды жақсы меңгеруге қаншалықты ықпал ететінін анықтауға көмектеседі.

Жүргізілген талдау негізінде мынадай гипотеза тұжырымдалды: «Геймификация – мотивация және оқыту тиімділігі технологиясы» бағдарламасы қазақ әдебиеті бойынша арнайы әзірленген дербес жұмыстар жинағын пайдалану колледж студенттерінің білімді меңгеру сапасын арттыруға ықпал етеді, олардың талдамалық ойлауын және міндеттерді шешуде дербестігін дамытады.

Әдістеме және материалдар

Қазақтың кемеңгері М.Жұмабаев «Ойын бала үшін өмірлік тәжірибе» деп айтқаны ақиқат. Бұдан шығатыны, жалпы білім алушылардың оқу іс-әрекетін ынталандыру және олардың білімді жете меңгеруіне талпыныстар білім алушылардың қызығушылығына, құндылықтар жүйесіне және басымдығына негізделуі керек. Қазіргі уақытта колледждегі күнделікті іс-әрекетке енгізілген ойын элементтері білім беруде көмектесуде. Оқу үдерісін жүргізудің мұндай әдістемелерін біз «геймификация» ұғымы ретінде білеміз.

Геймификация білім беру - бұл компьютерлік ойын емес (дегенмен, егерк урсты қолдайтын бағдарлама жасайтын болсақ, кейде ойын қабықшасының арқасында оған өте ұқсас) Курс бойынша білім алушылар білім беру және ойын міндеттерін де орындайды. [6].

Колледжде оқитын студенттеріміз болашақ ұстаздар болғандықтан мектепте тәжірибеден өту барысында әр сабақтарын қызықты өткізуге көмек ретінде педагогикалық мамандықта оқитын 1 курс студенттеріне арнап «Геймификация – мотивация және оқыту тиімділігі технологиясы» авторлық бағдарламасы құрастырылды. Бағдарлама айқын тәжірибеге бағытталған сипатқа ие. Бағдарлама 48 сағат/2 кредитке, 3 модульге (Геймификация технологиясының психологиялық - педагогикалық негіздері. Дизайн механикасы, заманауи цифрлық құралдар арқылы қазақ әдебиетін оқытуды геймификациялау. Оқушылардың жас ерекшеліктеріне сәйкес оқытуды геймификация) әзірленіп жасалды. Бағдарламаның құрылымына үш білім беру блогы кірді: теория-6 сағат, практика – 32 сағат, студенттің жеке жұмысы -10 сағат (жоба бойынша жұмыс, оны қорғау, тәжірибе негізінде қазақ әдебиеті пәнінде геймификацияны қолдана отырып сабақтарды әзірлеу және өткізу). Бағдарламаның мазмұнына тақырыптық бөлімдер (оқыту нәтижелері) кірді, олардың әрқайсысы білім беру бағдарламасының жеке міндетін жүзеге асырады. Білім беру бөлімдері теориялық білімді игеруді және іс – тәжірибелік тәжірибені қалыптастыруды көздейді. Практикалық тапсырмалар білім алушылардың шығармашылық қабілеттерін, оқу процесін геймификациялау дағдыларын дамытуға ықпал етеді.

Бағдарлама мазмұны төмендегі үлгідей құрастырылған

№	Бағалау критерийлері және / немесе сабақ тақырыптары	барлық сағат	Оның ішінде			Сабақтың типі	Бақылау тәсілі
			теориялық	практикалық	жеке		
ОН 1 Геймификация технологиясының психологиялық- педагогикалық негіздерін білу							
Б.Ө. 1.1	Геймификация технологиясы ұғымын, принциптерін, түрлерін, оң және теріс аспектілерін, Қазақ әдебиеті сабағында технологияны қолдану ерекшеліктерін біледі.	2	2			жаңа материалды үйрену сабағы	ауызша сауалнама

Б Ө 1.2	Геймификация технологиясының әдістері мен тәсілдерін біледі. Білім берудегі геймификация технологиясының құралдары мен кезеңдерін біледі.	4	4			аралас	тестілеу
------------	---	---	---	--	--	--------	----------

Оқу жоспарының мазмұнында бағалау өлшемі өтетін тақырып туралы түсінік, ерекшеліктері, не білу керектігі және студенттерге оқытылатын материалдың мазмұнынан тұрады.

Бағдарламаның мазмұнын игеру студенттердің оқу - тәрбие процесін геймификациялау туралы алғашқы білімдерін, оқу процесінің тиімділігін арттыру үшін қызметтер мен платформаларды орынды пайдаланудың практикалық дағдыларын алуды қамтыды.

Бағалау өлшемі	Оқылатын материалдың мазмұны
Геймификация технологиясының психологиялық-педагогикалық негіздерін білу	
Геймификация технологиясы ұғымын, принциптерін, түрлерін, оң және теріс аспектілерін, технологияны қолдану ерекшеліктерін біледі.	Геймификация технологиясы ұғымы, ойын технологиясынан айырмашылығы. Геймификация принциптері. Терең, жеңіл және аралық геймификация түрлері. Қазақ әдебиеті сабағында Геймификацияның мотивацияға және оқу тиімділігіне әсері.
Геймификация технологиясының әдістері мен әдістерін біледі және қолданады. Білім берудегі геймификацияның құралдары мен кезеңдерін біледі.	Геймификация әдістері мен тәсілдері. Рейтингтер, ұпайлар, белгілер. Тарих және жағдай. Прогресс және кері байланыс. Марапаттар. Шектеулер. Оқытуды геймификациялау алгоритмі. Сюжет, мақсат, ойын механикасы, рөлдерді қазақ әдебиетінде қолдану.

Студенттерге арналған жинақты зерделеу кезінде өзіндік және ұжымдық жұмыс үшін мүмкіндіктер қарастырылып, базалық және кәсіби құзыреттіліктерді дамытуға мүмкіндік берді. Курсты игеру ұжымдық сабақтарды (сабақтар, дәрістер және т. б.), әртүрлі білім беру салалары мен қазақ әдебиеті пәнінде ойындар әзірлеу бойынша сабақтан тыс/үй тапсырмаларын орындауды, практика негізінде сабақтар өткізуді қамтыды. Бағдарламаға төмендегідей міндеттер қойылған:

- оқыту процесінде геймификация технологиясын қолданудың теориялық негіздері туралы білім қалыптастыру;
- оқу-тәрбие процесінде геймификация технологиясын педагогикалық негізделген пайдалану дағдыларын дамыту;
- білім алушылардың практика кезінде тиімді оқыту технологияларын пайдалануға уәждемесін дамытуды қамтамасыз ету.

Бағдарламада әзірленген және ұсынылған диагностикалық материалды мұғалімдер толық немесе ішінара пайдалана алады және өз бетінше әзірлей алады. ОН1 бойынша диагностикалық материалға сілтемелер және ОН 2. 2.3 тармағында көрсетілген. ОН 3 бойынша. «Оқушылардың жас ерекшеліктеріне сәйкес оқытуды ойынға айналдыра білу» геймификацияны, бағалау материалын – сабақты талдау картасын, сюжетті-рөлдік ойынды жоспарлау схемасын пайдалана отырып, сабақтарды әзірлеу мен өткізуді қарастырады.

Бағдарламаны игеру барысында студенттер әмбебап құзыреттіліктерді игеру тәжірибесін

игеріп, сыни ойлауды (қажеттілік, талдау мен шешім қабылдауға қабілеттілік пен дайындық); ынтымақтастық (ынтымақтастық, өзара әрекеттесу, қарым-қатынас пен бірлескен қызметті ситуациялық орталықсыздандыру қажеттілігі, қабілеті және дайындығы), өзін-өзі таныстыру (ынтымақтастық процесінде өз пікірін, пікірін, көзқарасын және өзіндік нәтижелерін ұсыну қажеттілігі, қабілеті және дайындығы); креативтілікті (жаңасын жасауға қажеттілік, қабілеттілік және дайындық) қарым-қатынас (қарым-қатынасқа деген қажеттілік, қабілеттілік және дайындық), көрсете алды.

Зерттеу нәтижелері

Оқытуды геймификациялау - оқушылардың белсенділігін, мотивациясын және белсенділігін арттыру үшін білім беру үдерістерінде ойын элементтері мен әдістерін пайдалану [6]. Осы мақсаттарға жетуге болатын көптеген бағдарламалық білім беру ресурстары мен платформалар бар. Олардың негізгілерін қарастырайық: курс өту барысында студенттер қазақ әдебиеті сабағында геймификацияны қолдану үшін әр түрлі платформалармен жұмыс жасады. Кейбір платформаларға жеке- жеке тоқталып өтсек.

Joyteka.com платформасы – студенттердің қызығушылығын арттыратын тиімді құрал. Бұл платформа квест ойынын ұйымдастыруға мүмкіндік береді, ол студенттерді белсенді қатысуға ынталандырады. Квест бөлмелерін қашықтықтан немесе бетпе-бет оқыту үшін пайдалануға болады. Интернеттегі квест бөлмелерімен жұмыс істеу үшін кез келген заманауи гаджет пен интернет байланысы қажет. Joyteka.com платформасы білім алушылардың пәнге деген ынтасын арттыруға көмектеседі. Студенттер материалды жақсырақ меңгереді, зейінділігі мен қызығушылығын арттырады. Мысалы, қазақ әдебиеті сабағында «Абай жолы» шығармасын оқыту барысында студенттер квест ойынына қатысып, шығарманың негізгі тақырыптары мен кейіпкерлері туралы сұрақтарға жауап беріп, тапсырмаларды орындау арқылы білімдерін тереңдетеді. Осылайша, Joyteka.com платформасы қазақ әдебиеті сабағында геймификацияны тиімді енгізуге ықпал етеді, студенттердің оқу процесіне белсенді қатысуын қамтамасыз етеді

LearningApps.org сайтында әр түрлі тақырыптар бойынша дайын мультимедиялы қосымшалар бар. Бұл бағдарлама – онлайн режимде жүргізіледі. Бағдарламаны қолдану барысында үнемі ғаламтормен байланыс болу керек. Бағдарламада дайын тапсырмалар жиынтығы болғанымен, тапсырмалар орыс тілінде құрылған, қазақ тілді тапсырма мүлдем жоқ. Бірақ студенттермен жаңа жаттығулар тапсырмасын құруға мүмкіндігіңіз бар. Өзіңізге ұнаған бір жаттығу түрін алып, дайын шаблондарға қазақ әдебиетіне қатысты тапсырмаларыңызды құру мүмкіндігі берілген. Бағдарламаның тиімділігі де - сол. Осы дайын шаблондарды өзім қолданып, «Қазақ тілі мен әдебиеті» пәніне арналған түрлі тапсырмалар жиынтығын жасадым. Сабақ кезінде де интерактивті тақтаны қолдану арқылы Learning Apps.org сайтына кіріп, интерактивті қосымшалардан викторина құрып студенттермен жұмыс жасадық. Мысалы, М. Шахановтың өмірі мен шығармашылығы және «Отырардың күйреуі» поэмасының мазмұнын меңгерту барысында «Миллион кімге бұйырады?», «Көкпар» секілді тапсырмаларды студенттер қызыға шешті. «Миллион кімге бұйырады?» ойынының шаблонуна қазақ әдебиетіне қатысты сұрақтарды жинақтап, студенттерге ұсынғанымызда, қызығушылықпен ат салыса қатысты

Kahoot – мобильді құрылғыларда дұрыс жауабы бар онлайн викторина құруға мүмкіндік беретін сервис. Сервис арқылы құрылған бір викторинаға жалпы саны 30 – дейін оқушы қатысы алады. Веб сервис оқушының әр тақтырып бойынша білімін бекітуге, тексеруге мүмкіндік береді. Ол компьютерлер, планшеттер, ұялы телефондар және басқа құрылғылар арқылы орындауға болатын тесілерді, сұрақ – жауаптарды жасауға мүмкіндік береді. Бұл арқылы жүргізілетін жұмыстар фото және видео қосу мүмкіндігіне ие сауалнама (тест) құру, виртуалды кабинеттің номерін (жүйе генерациялайды) беру, проектор арқылы тапсырманы экранға көрсету, студенттердің мобильді құрылғылар арқылы виртуалды кабинетке кіру.

Superkid.online бұл қазіргі уақытта 14 түрлі үлгіні қамтитын технология. Студенттер

орындаған тапсырмаларды автоматты түрде текеріп; түймені басу арқылы үлестірмелі материалдарды алуға мүмкіндік береді. Бұл қолданбада викторинаны жүргізу барысында студенттер арасында байқау ұйымдастыруға болады. Қорытындысында жиналған ұпайын берген жауабының дұрыс, бұрыстығын көрсетеді. Сонымен қатар, қашықтан оқыту мақсатында да қолдануға болады. Құрылған тестті әлеуметтік желілер арқылы немесе электронды пошта арқылы сілтемесін жіберіп, басқа әріптестермен бөлісуге болады. Курс барысында геймификацияны қазақ әдебиетінде қолдану әдістерімен танысады және қолданады: қазақ әдебиеті бойынша викториналар ұйымдастыру, онда оқушылар әдеби шығармалар, авторлар мен олардың шығармалары туралы сұрақтарға жауап береді. Бұл әдіс білімді тексеру мен бекітуге көмектеседі Рөлдік ойындар: Оқушылар белгілі бір әдеби шығарманың кейіпкерлерін сомдап, рөлдік ойындар арқылы шығарманың мазмұнын тереңірек түсінеді. Мысалы, «Абай жолы» романындағы кейіпкерлердің рөлдерін ойнау. Сюжет құру: Оқушыларға белгілі бір тақырып немесе кейіпкер беріп, өздерінің шығармаларын жазуға немесе сюжетін құрастыруға мүмкіндік беру. Бұл шығармашылық қабілеттерін дамытуға көмектеседі. Командалық жобалар: Оқушыларды топтарға бөліп, әр топқа қазақ әдебиетінің белгілі бір кезеңін немесе авторын зерттеуді тапсыру. Топтар өз жұмыстарын қорғап, бір-бірімен тәжірибе алмасады.

«Геймификация - мотивация мен оқыту тиімділігі технологиясы» курсы аяқтағаннан кейін білім алушылар:

- білім берудегі геймификация технологиясының түсінігін, принциптерін, түрлерін, құралдары мен кезеңдерін білетін болады; әртүрлі жас топтарымен жұмыс істеу кезінде геймификация әдістері мен әдістері туралы түсініктерін кеңейтеді;

- шығармашылық – өнімді іс- әрекетті модельдейтін үстел үсті – баспа және рөлдік ойындарды, ойындары әзірлеу дағдыларына ие болады; арнайы пәндер кабинеттерінің оқу жабдықтары мен бағдарламалық қамтамасыз етуін пайдалана отырып, әртүрлі сервистерді, қолданбаларды пайдалана отырып ойындар жасауды үйренеді.

- студенттер мектептен тәжірибе өту барысында, өз сабақтарында қызықты ақпаратты ойындарды қолдана отырып, шығармашылықтарын дамытады.

Қорытынды

Қорыта келгенде геймификация қазақ әдебиетін оқытуда тиімді әдіс болып табылады және сабақ өту барысында шығармаға деген қызығушылықтарын оятады. Бұл педагогикалық колледж студенттерін оқытудың әдістемелік бағдарламасында осы әдісті қолдануды қажет етеді. Студенттер болашақ мамандықтарына қажетті тәжірибе алып, оқушымен қызықты сабақ өткізуге дайын болады. Сонымен, ойын элементтері арқылы білім беру материалындағы студенттердің өзекті қажеттіліктеріне жауап беретін және тиімді әрі қызықты оқу процесін ұйымдастыруға көмектесетін шексіз білім беру әлеуетіне ие. Ойын элементтерін енгізу студенттердің білім алу процесін қызықты әрі нәтижелі етеді. Болашақта геймификацияны одан әрі дамыту және жаңа әдістерді енгізу арқылы қазақ әдебиетін оқыту сапасын арттыруға болады.

ҚОЛДАНЫЛҒАН ДЕРЕКТЕР ТІЗІМІ

1. Баджиева, С. Х. Геймификация образования: проблемы использования и перспективы развития / С. Х. Баджиева, Ф.А. Урусова // Мир науки. Педагогика и психология: науч. журн. – 2020. – №4. – URL: <https://mir-nauki.com/34PDMN420.html> (Дата обращения: 25.05.2025)

2. Варенина, Л.П. Геймификация в образовании / Л.П. Варенина. // Историческая и социально-образовательная мысль : науч.-практич. журн. – Том 6. – № 6. – Часть 2. – 2014. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii/viewer> (Дата обращения: 25.05.2025)

3. Климкович, Е.В. Развитие геймификации образования в процессе реализации программ

высшего и дополнительного образования / Е.В. Климкович // Современное педагогическое образование. – 2021. – №8.

4. Ермолаева, М.Г. Игра в образовательном процессе: методическое пособие / М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005.

5. Кавтарадзе, Д.Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения / Д.Н. Кавтарадзе. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2009.

6. Сыдыков, Б.Д., Сман Г.Т. Геймификация білім беруді ұйымдастырудың құралы ретінде / Б.Д. Сыдыков, Г.Т. Сман // Молодой ученый. – 2022. – № 9 (404). – С. 251-255.

REFERENCES

1. Badzhieva, S. Kh. Geimifikatsiya obrazovaniya: problemy ispol'zovaniya i perspektivy razvitiya / S. Kh. Badzhieva, F.A. Urusova // Mir nauki. Pedagogika i psikhologiya: nauch. zhurn. – 2020. – №4. – URL: <https://mir-nauki.com/34PDMN420.html> (Data obrashcheniya: 25.05.2025)

2. Varenina, L.P. Geimifikatsiya v obrazovanii / L.P Varenina. // Istoricheskaya i sotsial'no-obrazovatel'naya mysl' : nauch.-praktich. zhurn. – Tom 6. – № 6. – Chast' 2. – 2014. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii/viewer> (Data obrashcheniya: 25.05.2025)

3. Klimkovich, E.V. Razvitie geimifikatsii obrazovaniya v protsesse realizatsii programm vysshego i dopolnitel'nogo obrazovaniya / E.V. Klimkovich // Sovremennoe pedagogicheskoe obrazovanie. – 2021. – №8.

4. Ermolaeva, M.G. Igra v obrazovatel'nom protsesse: metodicheskoe posobie / M.G. Ermolaeva. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005.

5. Kavtaradze, D.N. Obuchenie i igra: vvedenie v interaktivnye metody obucheniya / D.N. Kavtaradze. – 2-е изд. – М.: Prosveshchenie, 2009.

6. Sydykov, B.D., Sman G.T. Geimifikatsiya bilim berudi ұйымдастырудың құралы retinde / B.D. Sydykov, G.T. Sman // Molodoi uchenyi. – 2022. – № 9 (404). – S. 251-255