

УДК 373.1.02:372.8
ГРНТИ 14.25.09

БІЛІМ БЕРУДЕГІ ГЕЙМИФИКАЦИЯ: БОЛАШАҚҚА БАҒДАР

Аңдатпа

Мақалада білім берудегі геймификация оқу процесін қызықты, ынталандыратын және оқушыларды қызықтыруға көмектесетін құралдар сипатталады. Биологиядағы геймификация оқу процесін интерактивті, қызықты және ынталандырушы ете алады. Бұл оқушыларға материалды жақсы сіңіруге және биологиялық ұғымдарды терең түсінуге көмектеседі.

Аннотация

В статье описывается геймификация в образовании, инструменты, которые делают процесс обучения увлекательным, стимулирующим и помогающим заинтересовать учащихся. Геймификация в биологии может сделать процесс обучения интерактивным, мотивирующим на изучение предмета. Это помогает учащимся лучше усвоить материал и глубже понять биологические концепции.

Annotation

The article describes gamification in education as tools that make the learning process exciting, stimulating, and helping to interest students. Gamification in Biology can make the learning process interactive, fun and motivating. This helps students to better assimilate the material and gain the deeper understanding of biological concepts.

Білім берудегі геймификация-бұл оқушылардың мотивациясы мен оқу процесіне қатысуын арттыру мақсатында ойын элементтерін, әдістері мен механикасын қолдану және оны мектепке дейінгі деңгейден жоғары деңгейге дейінгі барлық білім деңгейлерінде және әртүрлі пәндік салаларда қолдануға болады. Геймификацияны биологияда тірі жүйелердің әртүрлі аспектілерін оқыту мен түсінуді жақсарту үшін қолдануға болады.



Зарлықанова Ә.Т.,
Ауылшарушылығы
магистрі,

Қостанай ауданы
әкімдігі білім бөлімінің
«Надеждин жалпы білім
беретін мектебі» КММ
биология пәні мұғалімі

Негізгі сөздер: геймификация, образования, биология, қызығушылық.

Ключевые слова: геймификация, образование, биология, интерес.

Keywords: gamification, education, Biology, interest.

Геймификация оқушылардың мотивациясын арттырудың, оларды оқу процесіне тартудың және білімді игеруді жақсартудың тиімді құралы бола алады. Ол сондай-ақ сыни тұрғыдан ойлау, ынтымақтастық және топтық жұмыс сияқты дағдыларды дамытуға ықпал ете алады. Биология сабақтарында геймификацияны қалай қолдануға болатынының бірнеше мысалдары: организмдерді зерттеу тапсырмасы, білім тақтасы, организмдер атласын құру, рөлдік ойындар, викториналар мен басқатырғыштар, жануарлар турнирі, виртуалды экскурсия, ойын модельдеу, виртуалды конгресс. Биологиядағы геймификация оқу процесін интерактивті, қызықты және ынталандырушы ете алады. Бұл оқушылар материалды жақсы сіңіруге және биологиялық ұғымдарды терең түсінуге көмектеседі.

Биология сабақтарында геймификация оқушыларды белсенді қатысуға және тақырыпты терең түсінуге ынталандырумен қатар, оқуды қызықты әрі қызықты етуге көмектеседі. Геймификация оқушыларға биологияны тереңірек зерттеуге, аналитикалық және сыни дағдыларды дамытуға және пәнге деген қызығушылықты дамытуға көмектесетін оң және интерактивті оқу ортасын жасай алады.

Сабақ барысында әр түрлі геймификация элементтерін қолданысқа енгізіп отырмын. Ойын платформалары мен қосымшалары оқу және жұмыс үшін арнайы ойын платформаларын немесе қосымшаларды пайдалану бұл платформалар әдетте оқушыларға материалдарды қызықты түрде жаттықтыруға және бекітуге көмектесетін интерактивті тапсырмаларды, ойындар мен жаттығуларды ұсынады.

Сабақты бекіту мақсатында квест-ойыны: оқушыларға әртүрлі биологи-

ялық ұғымдарды үйренуге көмектесетін интерактивті тапсырмалар мен тапсырмаларды құру, әртүрлі экожүйелерді зерттеп, олардың өзара әрекеттесуі мен биологиялық әртүрлілігі туралы сұрақтарға жауап беруі керек квест ойнауға болады. Көбінесе Joyteka платформасы оқу сабағын немесе сыныптан тыс іс-шараны өзегеше өткізуге көмектеседі. Осы платформадағы ойын және интерактивті технологиялар арқылы оқушылардың ынтасы артады. Umaigra (UI) платформасы-көп жылдық тәжірибеге негізделген онлайн қашықтықтан оқыту жобасы Umapalata.com мектептерге арналған оқу бағдарламаларын әзірлеуде балаларға арналған дидактикалық ойындарды құруға, жариялауға және орындауға арналған жаңа онлайн жүйені ұсынады. Nearpod платформасы-интерактивті презентациялар мен бағалауға арналған құрал. Nearpod көмегімен мультимедиялық презентациялар жасай алуға болады, бейнелерді, суреттерді, аудио клиптерді және PDF файлдарын жүктеп, сонымен қатар сыныптағы дәрістерді жандандыру үшін бірнеше таңдау сынақтары мен сауалнамаларды ендіре алуға болады. Quizizz.com қосымшасы- қатысушылар саны шексіз, жауаптарын бірден көруге болады. Жеке тапсырма, үй жұмысы ретінде берілуі қарастырылған. Дайын шаблондар берілген. Learningapps.org платформасы- жалпыға қолжетімді интерактивті модульдер. Бұл жаттығулар онлайн режимінде жасалады және оларды кейін оқу процесінде қолдануға болады. Мұндай жаттығуларды жасау үшін сайт бірнеше үлгілерді ұсынады (жіктеу жаттығулары, бірнеше таңдау тестілері және т.б.). Onlinetestpad.com тесттер, сауалнамалар, кроссвордтар, логикалық ойындар мен күрделі тапсырмаларды жасауға арналған

білім беру онлайн сервистердің бірі. Wordwall платформасы-интерактивті және баспа материалдарын жасауға арналған мүмкіндіктерге бай құрал. Онлайн тақталарды сабақ барысында қолданып, оқушылармен бірден кері байланыс жасауға болады. Padlet, Jambord, Classroomscreen сияқты бағдарлама тақталармен жұмыс жасаймын.

Биология пәні бойынша әр түрлі зертханалық жұмыстарды орындау барысында виртуальды зертханамен геймификация арқылы жұмыс жасауға болады. Виртуалды зертханалар мен модельдеу: виртуалды зертханалар мен модельдеулерді қолдану, мұнда оқушылар виртуалды ортада эксперименттер мен зерттеулер жүргізе алады. Бұл оларға нақты құралдарға немесе жабдыққа тікелей қол жеткізбестен дағдыларды үйренуге және практикалық тәжірибе алуға мүмкіндік береді.

MozaBook білім беру жүйесі-бұл мұғалімдерге қызықты сабақтар өткізуге өте ыңғайлы бағдарламалық жасақтама және сыныптардағы интерактивті панельдерде пайдалануға арналған презентация бағдарламалық құралы. VOKA Pathology 3D- бұл адамның ішкі мүшелерінің анатомиясы мен патологиясының 3D форматындағы бірегей толық каталогы. Мобильді қосымша түріндегі бұл атлас әрдайым модельдерді қалаған масштабта, кез-келген бұрышта, ішінен және сыртынан көруге арналған бағдарлама.

Білім берудегі геймификация оқу процесін өзгертуге, оны оқушылар үшін қызықты, ынталандыратын және қызықтыруға мүмкіндік береді. Бұл оқушыларға фактілер мен тұжырымдамаларды есте сақтауға ғана емес, сонымен қатар проблемалық ойлау, ынтымақтастық, шығармашылық дағдыларын дамытуға көмектеседі.

ӘДЕБИЕТТЕР:

- 1.Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения / Д.Н. Кавтарадзе. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2009.
- 2.Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: методическое пособие / М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005.