**МАЗМҰНЫ**

1 БАСТАУЫШ СЫНЫПТАРДА ГЕЙМИФИКАЦИЯ ТЕХНОЛОГИЯСЫН ҚОЛДАНЫП ОҚЫТУДЫҢ ТЕОРИЯЛЫҚ НЕГІЗДЕРІ

1.1 Білім берудегі геймификация технологиясының ұғымы

1.2 Бастауыш сыныптарда пәнінде геймификация технологиясын қолданып оқытудың қажеттілігі

2 БАСТАУЫШ СЫНЫПТАРДА ПӘНІНДЕ ГЕЙМИФИКАЦИЯ ТЕХНОЛОГИЯСЫН ҚОЛДАНЫП ОҚЫТУДЫҢ ӘДІСТЕМЕСІ

2.1 Бастауыш сыныптарда «Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар» пәнінде геймификация технологиясын қолданып оқытудың әдістемесі және оны практикада пайдалану

2.3 Бастауыш сыныпта пәндерді оқытудағы геймификация әдістемесінің тиімділігін талдау......................................................................................................

ҚОРЫТЫНДЫ 81

ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ 82

**1 БАСТАУЫШ СЫНЫПТАРДА ГЕЙМИФИКАЦИЯ ТЕХНОЛОГИЯСЫН ҚОЛДАНЫП ОҚЫТУДЫҢ ТЕОРИЯЛЫҚ НЕГІЗДЕРІ**

* 1. **Білім берудегі геймификация технологиясы ұғымы**

Геймификация дегеніміз ақпаратты ойын арқылы жеткізу әдісі. Ақпараттық технологиялардағы геймификация–компьютерлік ойындарға тән әдістерді қолдану, оқытудың тиімділігін арттыру, оқушыларды ынталандыру және білім беру үдерісіне қатысуды арттыру, қолданбалы міндеттерді шешуге тұрақты қызығушылықты қалыптастыру мақсатында қолданбалы бағдарламаларды пайдалану.

Неліктен білімге ойын қажет? Оқу–бұл жұмыс. Ойын–тәтті дәм. Ойын арқылы оқытамыз, балалар сабаққа қуана-қуана оралуы үшін қызықты және жағымды. Адамдар эмоцияны тудыратын нәрсені жақсы есте сақтайды. Оң немесе теріс–кез келген күшті әсер қалдыратын заттар жадта терең із қалдырады. Ойын барысында балалар күтпеген жерден ашылады. Ойын арқылы олардың шынайы тілектері мен мүмкіндіктері түсінікті болады. Мысалы, тыныш білімге деген құштарлығы жоқ бала, ойын барысында керемет қабілеттіжәне жақсы стратег болып шығуы мүмкін. Ойын арқылы білімге құштарлығы оянып, өзін-өзі бағалауы артады, нәтижесінде оқушы білімге ұмтылады. «Геймификация» терминін 2003 жылы Ник Пеллинг ұсынған болатын. Геймификация–ойын элементтері мен ойын қағидаларын ойын емес контекстерде қолдану .

Геймификацияда есептің қойылуы, кері байланыс, кезеңдер, шығармашылық сияқты ойын элементтері қолданылады. Осындай әдістерді қолдану оқу үдерісінің тиімділігін едәуір арттыруға мүмкіндік береді.

Сондықтан да, негізгі сыныптарда информатиканы геймификация технологиясын қолданып оқыту әдістемесін жасу бүгінгі күні өзекті мәселеге екені сөзсіз. Сондықтан да, информатиканы оқыту барысында оқушылардың пәнге деген қызығушылығын, мотивациясын және пәннің тақырыптарын тереңірек түсінуі және танымдық қызығушылықтарын арттыру мақсатында, ойын емес жағдайда ойын әдістерін–геймификацияны қолдану тиіді деп айтуға болады.

Қазіргі кезде геймификация цифрлық ұрпақтың мінез-құлықтарының нақты модельдерін көтермелеу және ынталандыруды арттырудың танымал тактикасы болып отыр. Көптеген білім беру бағдарламаларында ол мұғалімдерге оқытудың мақсаттарына жетуіне және оқушылардың күн сайын өсіп келе жатқан мұқтаждықтарын қанағаттандыру арасындағы тепе-теңдікті теңестіруге көмектеседі.

Геймификацияның мақсаты оқушылардың пәнге деген қызығушылығын тудырып, оқуды рахаттана отырып жалғастыруға шабыттандырудың бір әдісі болып табылады. Білім беру контекстінде оқушылардың өз қалауларымен сабаққа қатысуы, оқу тапсырмаларына назар аударуы және бастаманы да өзінің беруі геймификацияға әлеуетті әсер етеді.

Геймификацияда әдетте оқушымен қарым-қатынасты жақсарту, оқытуды ұйымдастыру өнімділігі мен оқыту тиімділігін арттыру үшін ойын элементтері қолданылады. Геймификация бойынша зерттеулердің көпшілігі жеке тұлғаларға оң әсер ететінін көрсетеді. Алайда жеке және контекстуалды айырмашылықтар бар. Геймификация оқушының пәннің мазмұнды түсіну қабілетін жақсартады және белгілі бір зерттеу аймағын түсінуіне көмектеседі.

Кейде оқыту үдерісін сипаттау немесе оқыту геймификациясы үшін ойындық ойлау, мотивация жасау үшін ойын қағидалары, өзара іс-қимыл жасау және т.б. терминдер пайдаланылады. Геймификацияның мәні ойындармен геймерлерді бастан кешетін өзара іс-қимыл түрі оқытуды жеңілдету және оқушылардың мінез-құлқына әсер ету мақсатында білім беру контекстіне аударылуы мүмкін деген болжамнан тұрады. Геймерлер ойындарда және мәселелерді шешуде өздерінің шексіз уақыттарын жібереді, ал зерттеушілер мен мұғалімдер сыныптың мотивациясын арттыру мақсатында бейне ойындарды қолданудың тиімділігін және оны ұтымды пайдаланудың жолдарын зерттейді.

Кейбір авторлар ойын арқылы оқытуды геймификацияға қарама-қарсы қояды, олар геймификация ойын емес контексте, мысалы, мектеп сыныбында ғана және ойын элементтерінің бірқатары немесе "ойын қабаты" жүйеде ұйымдастырылған кезде әдеттегі сыныпта оқытумен үйлесімде әрекет етеді деп тұжырым жасайды. Ал, ойын арқылы оқыту оқушыларды оқуға ынталандыру үшін құрылған ойындарды қамтиды деп есептейді .

Геймификация технологиясы басқа түрлердің үлгілерінен ерекшеленетін ерекшелігі, ойын өткізу үшін арнайы ойын-рөлдерді орындайтын, яғни өзінің мінез-құлқымен жүйенің кейбір компоненттері-прототиптің іс-әрекеті қажет. Бұл әдіс жоғары оқу орындарында және біліктілікті арттыру курстарында оқыту практикасына берік кірді. Жалпы ойынның нақты анықтамасы жоқ. Әдебиетте осы әдістің көптеген анықтамалары кездеседі, бірақ олардың барлығы басты ерекшелікті атап өтеді: қандай да бір жұмыс өндірісінің технологиясы (шарт жасау, жұмыс жоспарын жасау және т.б.) болып табылатын жағдайдың немесе имитациялық модельдің болуы.

Геймификация нақты ойын жағдайлары имитацияланады, онда ойынға қатысушылар нақты ойын міндеттерін білдіретін оқу-тәрбие жағдайларында әрекет етеді. Жүйе динамикалық ретінде қарастырылады, және бұл ойында шешім түрінде көрінеді. Бастапқы ақпарат негізінде ойын қатысушылары қабылдаған шешім нысанның үлгісіне әсер етеді, оның бастапқы күйін өзгертеді. Нысанның жай-күйінің өзгеруі туралы мәліметтер негізінде ойыншылар объектіге қайта әсер ететін келесі кезеңде шешім шығарады және т.б. нысанға шешімдер әсерлері арасындағы аралықтарда іскерлік қарым-қатынас және ойын қатысушыларының бірлескен қызметі жүзеге асырылады.

Ойында қатысушылар рөлдерді ойнай отырып, білімді, дағдыларды оңай игереді, өздері қатысатын үдерістерді түсінеді. Оқу ойынының ерекше тиімділігі ойыншы оның тікелей қатысушысы бола отырып, оны ішінен танитындығымен түсіндіріледі. Тәрбие жоспарында жақсы ұйымдастырылған ойын сабағы қандай да бір мамандықтың қызықты, жарқын жақтарын көрсетеді. Сонымен қатар, білім мен біліктілікті меңгерумен қатар тұлғаның әлеуметтік - кәсіби қасиеттерінің элементтері дамиды: әр түрлі жағдайларда өзара қарым-қатынас жасай білу, ұжымда жұмыс істеу және т.б.

Жаңа білімді қалыптастыруға бағытталған ойын, бұрын жарияланым немесе ауызша хабарлама түрінде көрсетілмеген, зерттеу ойыны деп аталады. Ойыншылардың жаңа білімі бар ойын, ол бұрын белгісіз болуы мүмкін, бірақ жарияланым немесе ауызша хабарламалар түрінде көрсетілген ойын оқу ойыны деп аталады. Сондай-ақ, дағдыларды, біліктілікті немесе қандай да бір сапаны тәрбиелейтін оқу ойыны болып саналады .

Сабақ процесінде геймификацияны қолданған кезде қызығушылықты арттырады, ынталандырады, білім беру кеңістігінде бәсекелестікті арттырады. Геймификация процесінде оқушылар белсенді, бұл өз кезегінде білімді тиімді меңгеруге және білімді нығайтуға ықпал етеді. Тіпті күрделі тақырыптың өзін де оқушы қызықты әрі жеңіл түрде қабылдайды.

Геймификацияның негізгі элементтері:

Ұпай–Кез -келген процесте белгілі бір әрекеттерді орындау үшін алынған ұпайлар.

Белгілер–процеске қатысушылардың белсенділігін бағалауға арналған виртуалды марапаттаулар.

Рейтингтер–процеске қатысушылардың жетістіктерін көрсететін көрсеткіштер.

Деңгейлер–қатысушылар өз іс-әрекеттері арқылы осы процеске қол жеткізе алатын мәртебе.

Көшбасшылық–тағайындалған көшбасшылар кестесі.

Интерактивті элементтер–процестің визуализация элементтерінің түрлері.

Табыс-тақырыптық ақпараттық көздер арқылы табысқа жету.

Геймификацияны оқу процесінде барлық пәндерге қолдануға болады.

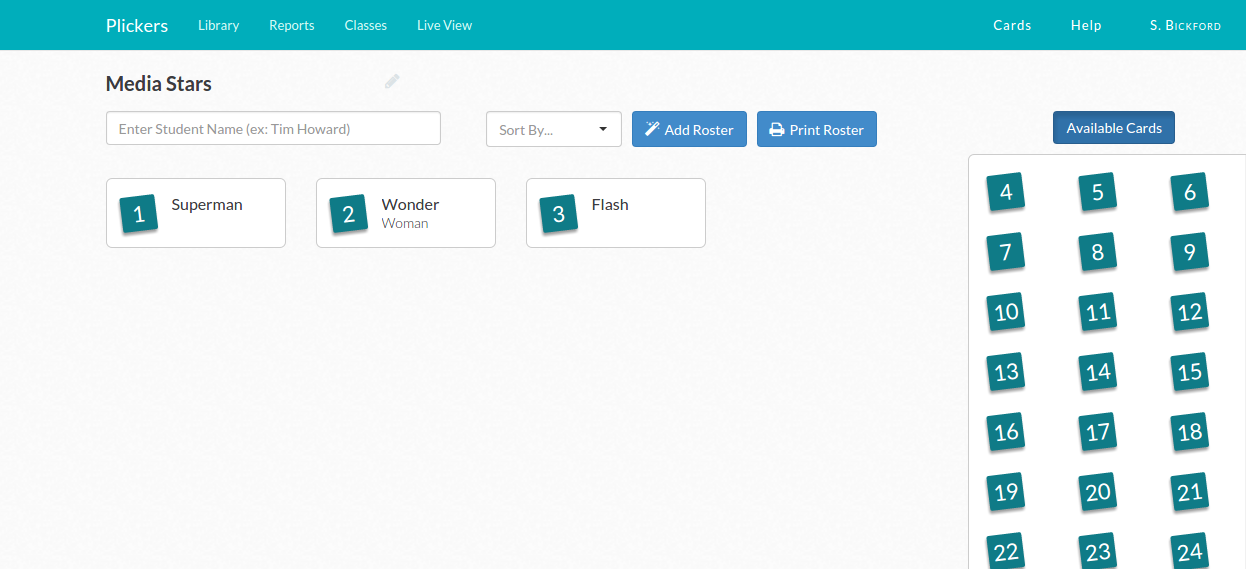
Информатика пәнінде геймификацияны қолдану үшін әр түрлі қолданбалармен жұмыс жасауға болады. Мысалы, LearningApps.org, Plickers, Kahoot т.б.

Plickers—статистикалық жұмыс жасау үрдісін жеңілдететін және сыныптың жауабын лезде бағалап беретін қосымша.

Біз жарнамалардағы QR-кодтарды көргенде, ол кодтар нақты бір сайтқа қосымша ақпарат алу үшін сілтеме жасайтынын білеміз. Бірақ, бұл QR-кодтардың жалғыз қолданысы емес.

Plickers мұғалімнің ұялы телефонын немесе планшетын оқушылардың карточкаларындағы QR-кодтарды оқу үшін пайдаланады. Әр оқушыда жеке карточка болады. Карточканың төрт қабырғасы жауаптың төрт нұсқасын білдіреді, оларды бұру арқылы оқушы дұрыс нұсқасын таңдайды. Алдын ала бағдарламаға сыныптың тізімі ендіріледі, сол арқылы әр оқушының сұраққа қалай жауап бергенін білуге болады.

Plickers қосымшасы арқылы тақырып соңында тест өткізуге  болады. Ол үшін алдын ала сыныптың тізімі мен тест сұрақтарды енгізіп қою қажет. Оқушылар карточкаларын дұрыс жауабына бұрып бір уақытта көтереді, ал сіз планшетке немесе ұялы телефонға түсіріп аласыз, бағдарлама жауаптарды сканерлеп, нәтижесін көрсетеді. Plickers-те жауаптарды диаграмма арқылы да көруге болады. Plickers-ты оқушылардың сабаққа кім қатысып отырғанын білу үшін де қолдануға болады. Бұл бүкіл сыныпты тізім бойынша тексергеннен карточкаларды көтеріп тұрған оқушыларды суретке түсіріп алған тиімдірек деп ойлаймын.



1 сурет - Plickers интерактивті білім беру қосымшасы

Қолдану әдістері:

1 әдіс – қосымша аудиторияның мұғалімнің сұрағына " бәріне түсінікті ме?"оқушылар жауап ретінде "Иә" немесе "жоқ"деп жауап беретін карталарды шығарады. Бағдарлама сынып статистикасын бірден көрсетеді және осыған сүйене отырып, сіз келесі сұраққа ауыса аласыз немесе сол сұраққа тоқтай аласыз. Бұл білім алушытердің қайсысы нақты уақыт режимінде осы немесе басқа мәселені түсінбегенін анықтауға мүмкіндік береді.

2 әдіс – Plickers көмегімен тақырыптың соңында шағын шолу сынақтарын өткізуге болады. Мұны істеу үшін қосымшаға сынып тізімін және сұрақтар тізімін енгізу керек. Оқушылар карточкаларын бір уақытта көтереді, ал мұғалімнің планшеті олардың әрқайсысы қалай жұмыс істегені туралы ақпарат береді. Сауалнаманың бұл әдісі ауызша шолудан айырмашылығы, жеке оқушыларды емес, бүкіл сыныпты қамтуға мүмкіндік береді.

3 әдіс – Пликерлерді сабақтың басында оқушылардың сабақта болуын тексеру үшін қолдануға болады. Осы қосымшаның көмегімен сабақта жоқ адамдарды тез және оңай орнату керек, өйткені көтерілген карточкалары бар адамдарды суретке түсіру үшін бірнеше секунд қажет болады, осылайша оқу уақытын үнемдейді.

Қосымшаны қолданудың басқа әдістері бар: алдыңғы сабақта сабақтың басында фронтальды сауалнама, динамикадағы мұғалімнің жұмысын талдау (білім мониторингінің нәтижелері оқу орнының әкімшілігіне жеткізіледі). Қарастырылып отырған қосымшаны пайдалану үшін Plickers қосымшасымен жұмыс істеу алгоритмін ашу қажет.

Plickers–тің тиімділігі осында–ол оқу үрдісін өзгертпейді. Ол қосымшаны қолдану үшін компьютерлік сынып және басқа да техника қажет емес, тек қана мұғалімнің планшеты керек. Сонымен қатар, оқушылардың өзіне де қызықты, себебі сабақта ойын элементы пайда болады.

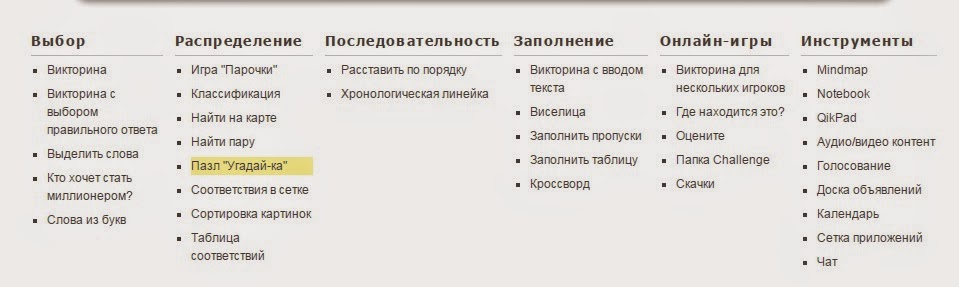
**LearningApps.org** – бұл PH Bern білім беру Информатика Педагогикалық колледжі Орталығының Майнц және Циттау / Герлиц  қалалары Университеттерімен бірлескен ғылыми-зерттеу жобасы.

LearningApps–бұл әр түрлі пәндер бойынша интерактивті оқу-әдістемелік қосымшалар жасауға мүмкіндік беретін білім беру мекемелеріндегі білім беру процесін қолдау үшін арналған сервис деп есептеймін.



2 сурет - LеarningApps.org интерактивті білім беру қосымшасы

Интерактивті білім беру қосымшасының негізгі тапсырмасы балаларды интерактивті және қызықты формада оқытатын арнайы мультимедиялық бағдарлама. Интерактивті тапсырмаларды құрастырушы



3 сурет - LearningApps.org интерактивті тапсырмалары

LearningApps.org  «Викторина»; «Сөздерді белгілеу»; «Кім миллионер болғысы келеді?»; «Топтастыру», «Картада белгілеу», «Жұпты табу», «Құрастыруға арналған пазлдар», «Суреттерді сұрыптау», «Сөзжұмбақ, Бұл қай жерде?» және тағы басқа сияқты білім беруге арналған он-лайн қосымшалардың көп түрін ұсынады.

**LearningApps сервисінің алғашқы парақшасы:**

Сервердің ерекшелігі, пайдаланушылар жасаған барлық тапсырмалар галереяда жиналған және жалпыға қол жетімді болып табылады.

Іздестіруге оңай болу үшін барлық интерактивті тапсырмалар санат бойынша топтастырылған (пәндер бойынша).

Категория бойынша таңдаудан басқа, қиындығына қарай да топтастырылған тапсырмаларды таңдап алуға мүмкіндік бар.

Дайын тапсырмаларды серверге тіркелмегендер де пайдалануға мүмкіндігі бар.

Жеке материалдарды жасау және сақтау қарапайым тіркеуден өткен соң ғана мүмкін болады.

Сонымен қатар, өз материалдарын жасай отырып, пайдаланушы оларды жеке қолдану және жалпы пайдалану үшін сақтай алады.

Интерактивтік тапсырмаларды орындаған кезде оқушылардың ақпаратты қабылдау мен есте сақтауы, есте сақтау дағдысының артуы, зейіні мен эмоционалдық қасиеттері қарқынды дамитындығы, назарының тұрақталатындығы, қорыта білуі, жіктеу қабілеттері артады деп есептеймін.

Оқушылар LearningApps сервисімен жұмыс жасағанды ұнатады, барлық тапсырмаларды уақытылы орындайды, олардың толық орындалуына қол жеткізеді деп есептеймін.

Тапсырмаларды орындау барысында олардың қиындықтарын талқылап, талдап, бағалайды. Берілген тапсырмаларды орындауда білімнің жоғары деңгейіне жетуге деген келесі қадамдарын құра алады. Бір–бірінен көмек сұрайды және көмектеседі.

Оқушылардың сабаққа деген ынтасы мен белсенділігін артыруда LearningApps сервисі шын мәнінде қалыптастыруша бағалау құралы болып табылады.

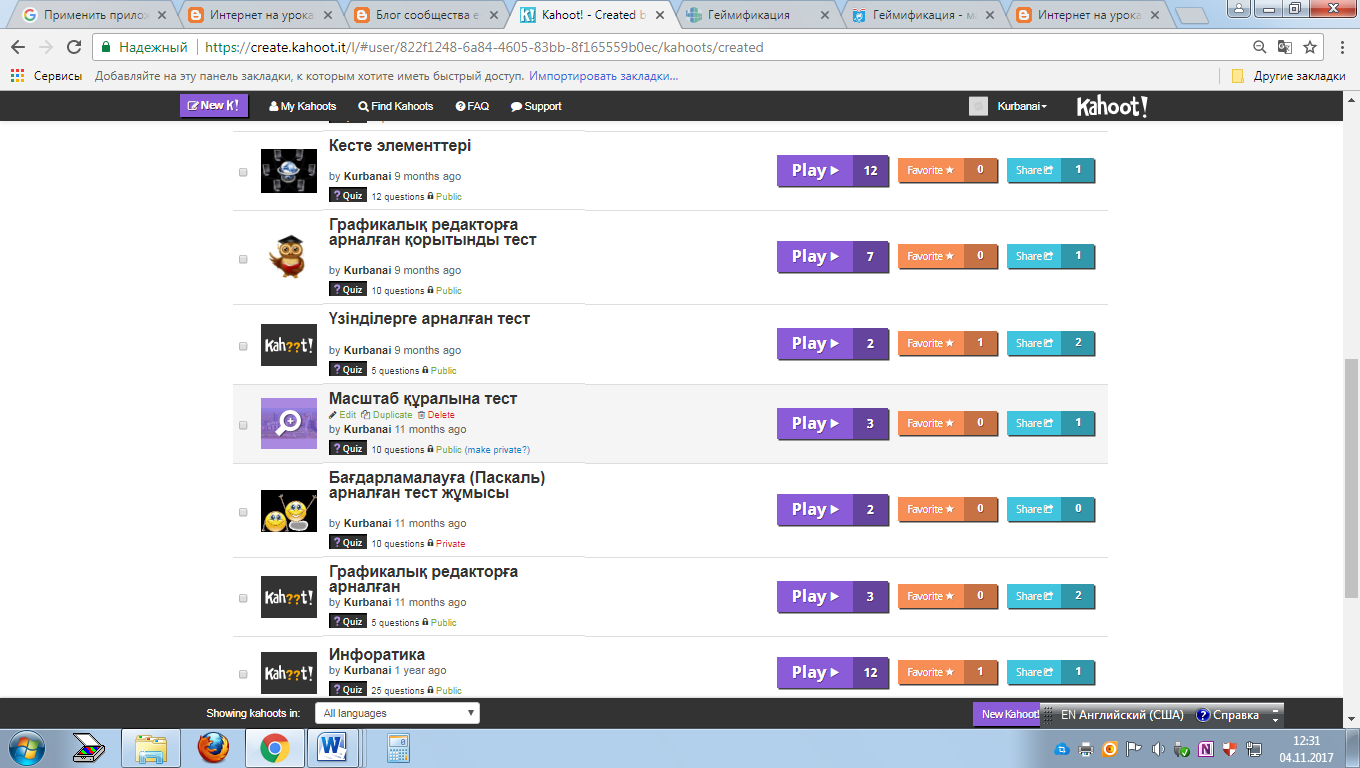
LearningApps.org. сервисі оқу үдерісіне келесі мүмкіндіктерді береді:

* оқу материалын деңгей, уақыт, көлеміне қарамастан меңгереді;
* білім алушы алған білімін жүйелейді;
* шешімді тез қабылдауына мүмкіндік алады;
* тапсырманы бірнеше рет орындау арқылы жақсы нәтижеге жетеді;
* жалпы оқуға деген мотивация пайда болады;
* кері байланыс алады, өзін-өзі бағалайды;
* білім алушы өзіндік жұмысты дербес компьютердің, ноутбуктың, ұялы телефонның көмегімен ұйымдастыра алады.

LearningApps.org интерактивті тапсырмалар құрастырушысы интерактивті модульдер (жаттығулар) арқылы оқыту процесін қолдауға арналған. Сонымен бірге оқытушы да, оқушы да дайын шаблондарды пайдаланып, интерактивті модульдер жасай алады. Осы қызметтің арқасында жасалатын интерактивті тапсырмалардың негізгі идеясы–білім алушытер белгілі бір оқу пәніне деген танымдық қызығушылығын қалыптастыруға ықпал ететін білімдерін ойын түрінде тексеріп, бекіте алады.

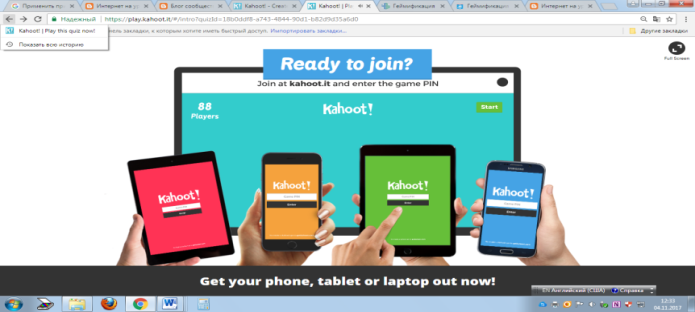
Кез келген жаңа тақырыпты өткен кезде тағы да бір жоғары мүмкіндіктерге ие  интернет бағдарламалардың бірі–Kahoot.

Kahoot қосымшасы оқу жылындағы барлық материалдарды толық қамтып, білімді меңгертуге арналған тест сұрақтарын құруға мүмкіндік береді. Оқушылармен тығыз қарым-қатынас орнатуға, сонымен жаңа матералды тереңдете түсу үшін Kahoot қосымшасын кең көлемде қолдануға болады. Kahoot класста немесе аудиторияда қолдануға негізделген, яғни оқытушы тестті негізгі экран бетіне шығару арқылы, ал оқушылар сұрақтарды талқылап, жауаптарын смартфон, компьютер немесе планшет (қалта телефондары) арқылы жолдай алады. Ол үшін виртуальды класс бөлмесіне кіру үшін оқушылар оқытушы айтқан арнайы құпия санды енгізулері қажет. Бұл сервис әрбір оқушының сұраққа қалай жауап беріп отырғанын, сондай ақ барлық ұжымының үлгерім диаграммасын, жеке оқушының өз нәтижесін арнайы кестеден бақылауына мүмкіндік береді. Kahoot қосымшасы арқылы тіркелуші интернет желісі қосулы болған жағдайда шексіз жұмыс жасай алады. Сонымен қатар Kahoot-қа шексіз көлеміде сұрақ енгізуге болады. Сыныптағы оқушылардың білім, білік деңгейіне және қызығушылығына қарай, өзіңіз онлайн тест құрастыра аласыз. Бұл тест құру жүйесі оқушының ойлау қабілетін дамытып қана коймай, сабаққа деген ынтасымен талпынысын арттыруға көмектеседі.



4 сурет - Kahoot интернет бағдарламасы

Kahoot–мобильді құрылғыларда дұрыс жауабы бар онлайн викторина құруға мүмкіндік беретін сервис. Сервис арқылы құрылған бір викторинаға жалпы саны 30-ға дейін оқушы қатыса алады. Веб сервис оқушының әр тақырып бойынша білімін бекітуге, тексеруге мүмкіндік береді.



5 сурет - Kahoot – мобильді құрылғыларда

Викторинаны жүргізу барысында оқушылар арасында байқау ұйымдастыруға болады. Қорытындысында оқушылардың жинаған 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.

Жалпы және орта білім беретін ұйымдарда Kahoot бағдарламасын қондыру арқылы мектеп оқушыларымен жұмыс жасау өте қолайлы әрі тиімді. Оқытушы заман талабына сай тестілеу жүйесін меңгере алады, ал әрбір оқушының сабаққа деген қызығушылығы мен ынтасы арта түседі. Бұл бағдарламаны пайдаланудың екі тиімді жағы бар: біріншіден оқытушы мен оқушылар арасында тығыз байланыс орнайды, екіншіден оқушылар арасында бәсекелестік туындап, тиімді шешу жолдарын ұсынып, жаңа мәліметтер мен тақырыпты толық ашуға қызығушылығы оянады .

Қазіргі заман мұғалімі тек өз пәнінің терең білгірі ғана емес, тарихи-танымдық, педагогикалық, саяси-экономикалық сауатты және ақпараттық– коммуникациялық технологияны жетік меңгерген болуы тиіс. Еліміздің мәртебесінің биік болуы әсіресе, жас ұрпақтың білімділігі мен белсенділігіне байланысты. Қазіргі заманғы білім беруге қойылатын басты талап сапалылық. Мұғалім заман талабына сай, білім беруде жаңалыққа жаны құмар, шығармашылықпен жұмыс істейтін, оқытудың жаңа инновациялық әдістерін шебер меңгерген жан болғанда ғана білігі мен білімі сапалы, көшбасшы  тұлға қалыптасады.

Сонымен қатар бастауыш сыныпта «Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар» пәнінде оқытылатын Scratch бағдарламасы .

* 1. **Бастауыш сыныптарда геймификация технологиясын қолданып оқытудың қажеттілігі**

Ойын бастауыш сынып оқушылары үшін оқу да, еңбек те болып табылады. Ойын – айналадағы дүниені тану тәсілі. Ойын балаларға өмірде кездескен қиыншылықтарды жеңудің жолын үйретіп қана қоймайды, ұйымдастырушылық қабілетін қалыптастырады. А. С. Макаренко: «Ойын - балалар өмірінде өте маңызы зор нәрсе, үлкендердің қайраткерлігі, жұмысы, қызметі қандай маңызды болса, балалардың ойыны да сондай маңызды. Ойында бала қандай болса, өскен кезде жұмыста да, көбінесе, сондай болады. Сондықтан болашақ қайраткер, ең алдымен, тәрбиені ойын арқылы алады» - деп балалар ойынын жоғары бағалаған.

Тиімді қолданылған ойын мұғалімнің түсіндіріп отырған материалын оқушылардың зор ынтамен тыңдап, берік меңгеруіне көмектеседі. Өйткені төменгі сыныптағы оқушылардың аңсары сабақтан гөрі ойынға ауыңқырап тұрады. Қызықты ойын түрінен кейін олар тез серігіп, тапсырманы ықыластана әрі сапалы орындайтын болады.

Сабақта және сабақтан тыс уақытта қолданылатын ойындарды төмендегідей топтастыруға болады. Әрбір ойынның бала үшін білімділік мақсаты ғана емес, тәрбиелік, танымдық мақсаты зор.

* Ойын арқылы оқушы не үйренеді?
* Қисынды ой-қабілетін дамытады;
* Өздігінен жұмыс істеуге үйренеді;
* Сөздік қорын байытады, тілі дамиды;
* Зейіні қалыптасады;
* Байқампаздығы артады;
* Өзара сыйластыққа үйретеді;
* Ойынның ережесін бұзбау, яғни, тәртіптілікке баулиды;
* Бір-біріне деген оқушы сенімі артады достыққа, ынтымақтастыққа баулиды;
* Сабаққа қызығушылығы артады.

Ойынды сабақта ұтымды пайдаланса оқушылардың пәнге қызығушылығы артады, сөздік қоры молайғанына көз жетеді.

Дұрыс нәтижеге жету үшін:

Әр ойынның тәрбиелік,білімдік, дамытушылық маңызы.

Жас ерекшілігі.

Қауіпсіздіктехникасы.

Эстетикалық талап.

Ойынның негізгі құрылымдық элементтері мыналар: ойынның түпкі ниеті, сюжеті немесе мазмұны, ойын әрекеттері, рөлдер, ойынның өзінен туатын және балалар жасайтын немесе ересектер ұсынатын ойын ережесі. Бұл элементтер өзара тығыз байланысты және ойынды балалардың өзінше бір іс–әрекеті ретінде көрсетеді.

Оқушыларды ынталандыру және оқуды жеңілдету үшін қолданылуы мүмкін ойындардың кейбір элементтеріне мыналар жатады:

* Прогресс механикасы (ұпайлар / бейдждер / лидер тақталары немесе PBL);
* [Повесть](https://kk.wikidea.ru/wiki/Narrative) және кейіпкерлер;
* Ойнатқышты басқару;
* Шұғыл кері байланыс;
* Мәселелерді бірлесіп шешу мүмкіндіктері;
* Қиындықтармен бірге оқулықтар;
* Меңгеруге және деңгейге көтеруге мүмкіндіктер;
* Әлеуметтік байланыс.

Геймификация қиялға жеткілікті орын береді. Сабақта мұғалімнің пікірінше, ең тиімді болатын және оң қабылданатын формалар мен әдістерді қолдануға болады. Оларды әр балалар тобының ерекшеліктерін ескере отырып таңдаған жөн.

Білім беру процесінде геймификация элементтері болуы мүмкін:

Тапсырманы кезең-кезеңімен орындауды көздейтін квест. Сонымен қатар, әр тапсырма қатысушыларды келесі деңгейге шығарады және белгіленген мақсатқа жақындатады. Квест сияқты опция әр түрлі жас санатындағы білім алушыларға жарамды, төменгі сыныптарда орынды болады.

Пікір сайыс. Негізінен гуманитарлық пәндер үшін қолданылады (тарих, әдебиет, география сабақтарында). Балалар белгілі бір мәселелер бойынша өз позицияларын сенімді қорғауға, тиісті дәлелдерді таңдауға үйренеді. Көбінесе балалардан жеткілікті лексикаға ие болуды және мұқият дайындықты қажет ететін пікірталастар орта және жоғары деңгейде өткізіледі.

Турнир. Ойын қойылған сұрақтарға жауап беретін бірнеше командалардың қатысуын білдіреді. Мұндай сабақ аралас тақырыптарды қамтуы мүмкін, сондықтан бірнеше мұғалімдер оны бір уақытта дайындай алады. Оқушылар үшін турнирдің келесі нұсқалары қызықты болады – «не? Қайда? Қашан?», «Ғажайып алаң», «Кім миллионер болғысы келеді?».

Ойын элементтері бар сабақтар барлық қатысушыларға жағымды әсер қалдыратын сәтпен аяқталуы керек. Жүлделерді тапсырғаннан кейін сіз бірлескен шай, тәтті үстел ұйымдастыра аласыз. Бұл кейде ойынға қатысушылар арасында пайда болатын өткір сәттер мен мүмкін түсініспеушіліктерді жоюға көмектеседі.

Сынып осы элементтердің кейбірін пайдалануды қосқанда, бұл ортаны «ойыншық» деп санауға болады. Ресми түрде геймификация құруға қанша элементті қосу керек екендігі туралы ешқандай айырмашылық жоқ, бірақ жетекші принцип– еймификация адамның бір ғана факторды емес, әрекет етуді таңдайтын себептерінің күрделі жүйесін ескереді. Жетілдірілген технологияны пайдаланудың қажеті жоқ прогресс механикасы көбінесе ойын түріндегі жүйені құрайды деп ойлайды..  Алайда, оқшауланған түрде қолданылған бұл жетістіктер мен мүмкіндіктер оқудың тиімді мотивтері бола бермейді. Ойыншыларды бірнеше сағат бойы ойнауға мүмкіндік беретін видео ойындарды тарту ұпай жинау және деңгейлерді жеңу мүмкіндігін ұсыну арқылы ойыншылардың қызығушылығын сақтамайды. Керісінше, ойыншыларды алып жүретін оқиға, ойыншылардың басқалармен байланысуы және ынтымақтастық мүмкіндігі, жедел кері байланыс, қиындықтардың артуы және ойын барысында ойын барысында қалай жүруге болатындығы туралы күшті таңдау тұрақты келісімнің маңызды факторлары болып табылады. Клиенттерді ұстап қалу және жалдау үшін геймификацияны қолдануға арналған, бірақ ойын элементтерін біріктіруге арналған шығармашылық және теңдестірілген тәсілді енгізбейтін бизнес бастамалар сәтсіздікке ұшырауы мүмкін. Дәл сол сияқты, оқу контексттерінде оқушылардың әрбір жиынтығының ерекше қажеттіліктері, осы контекстке сәйкес келетін нақты оқу мақсаттарымен қатар, оқушыларды ынталандыруға мүмкіндігі бар мәжбүрлі ойын түріндегі жүйені қалыптастыру үшін ойын элементтерінің тіркесімін хабарлауы керек.

Сыныпта жұмыс істейтін ойын элементтерінің жүйесі анық және сыныпта оқушылар саналы түрде тәжірибе алады. Мұғалімдер тырысатын жасырын күн тәртібі жоқ [мәжбүрлеу](https://kk.wikidea.ru/wiki/Coercion" \o "Мәжбүрлеу) немесе білім алушытерді бірдеңе жасауға алдау. Оқушылар оқу іс-әрекетіне қатысу үшін әлі де автономды таңдау жасайды. Геймификацияланған жүйеде қолданылатын прогресс механикасы оқушылардың алға жылжуына жол ашады деп ойлауға болады, және басқа ойын механикасы мен ойын дизайны элементтері оқушылардың білімін қолдау және арттыру үшін иммерсивті жүйе ретінде орнатылған.

Сыныптағы геймификациялаудың сәтті бастамаларының кейбір әлеуеттері мыналарды қамтиды:

* білім алушытерге олардың оқуына меншік құқығын беру;
* баламалы өзіндік көзқарастар алу арқылы сәйкестендіру жұмысының мүмкіндіктері;
* сәтсіздікке және жағымсыз салдарсыз қайталап көру еркіндігі;
* сыныптағы қуаныш пен қуанышты арттыру мүмкіндігі;
* мүмкіндіктері [сараланған нұсқаулық](https://kk.wikidea.ru/wiki/Differentiated_instruction" \o "Сараланған нұсқаулық);
* оқуды көрінетін ету;
* тапсырмалар мен тапсырмалардың басқарылатын жиынтығын ұсыну
* білім алушыларды оқудың ішкі мотиваторларын ашуға шабыттандыру;
* мотивация деңгейі төмен білім алушытерді дислексиямен ынталандыру.

Ойынның түпкі ниеті – бұл балалардың нені және қалай ойнайтынының жалпы анықтамасы, мәселен: «дүкен», «аурухана», «әскер» және т.с.с. болып ойнау. Ол сөзде тұжырымдалып, ойын әрекеттерінің өзінде бейнеленеді, ойынның мазмұнында қалыптасады және ойынның өзегі болып табылады.

Ойынның түпкі ниетіне қарай ойындарды азды–көпті мынадай типтік топтарға бөлуге болады:

- тұрмыстық құбылыстарды бейнелейтін ойындар («отбасы», «мектеп», «балабақша» болып ойнау);

- жасампаз еңбекті бейнелейтін ойындар (үйлер, стадиондар тұрғызу, кеме салу);

- қоғамдық оқиғаларды салу, дәстүрлерді бейнелейтін ойындар (мерекелік демонстрациялар, қонақтарды қарсы алу, саяхаттар).

Ойындарды бұлай бөлу, әрине шартты ғана, өйткені ойын өмірдің алуан түрлі құбылыстарын бейнелеуді қамтуы мүмкін.

Ойынның сюжеті, мазмұны–бұл оның жанды тұлғасын құрайды, ойын әрекеттерінің, балалардың өзара қарым–қатынастарының дамуын, көпжақтылығын және өзара байланысын анықтайды. Ойынның мазмұны оны қызықты етеді, ойнауға деген ықылас пен ынтаны қоздырады.

Ойынның құрылымдық ерекшелігі мен түйіні—бала атқаратын рөл. Ойын үдерісінде рөлге берілетін маңызына қарай көптеген ойындар рөлді немесе рөлді–сюжетті ойындар деп аталады. Рөл әрқашан адамға немесе жануарға, ол қиялдағы қылықтарға, іс–әрекеттерге, қарым–қатынастарға қатысты болады. Солардың бейнесіне енген бала сол өзі қалап алған нәрсеге айналады, яғни белгілі бір рөлді ойнайды.

Ойын үдерісінде балалардың өздері (ал кейбір ойындарда–ересектер) ойнаушылардың мінез–құлқы мен өзара қарым–қатынасын анықтайтын және реттейтін ереже белгілейді. Ереже ойынға ұйымшылдық, тұрақтылық сипат береді, оның мазмұнын баянды етеді және қарым-қатынас пен өзара қарым–қатынастың одан арғы дамуын, күрделене түсуін айқындайды. Сонымен бірге ойын ережесі жасқаншақ, ұялшақ балалардың ойынға белсендірек қатысуына көмектеседі .

Сабақтың үстінде ойынды қолдану мынадай негізгі шарттарға жүгінеді:

* ойын оқушылардың алдына тапсырма ретінде қойылады;
* оқушылардың оқу әрекеті ойын ережесіне бағынады;
* оқу материалы ойын құралы ретінде қолданылады;
* оқу әрекетіне ойын жұмыс элементі ретінде кіреді;
* ойын нәтижесі бірден шығарылып отырады.

Осындай дайындық кезінде сабақтағы ойын элементін қолдану үшін мына мәселелерді ескеру қажет:

* тәрбиелік мақсаты;
* қолданылатын көрнекіліктер;
* уақытты үнемдеу;
* ойын қызықты бола ма?;
* оқушылардың белсенділігін бақылау.

Сыныптағы сәтті геймификация бастамаларының кейбір артықшылықтары:оқушыларға оларды оқытуға меншік құқығын беру

* балама "мен"қабылдау арқылы сәйкестікпен жұмыс істеу мүмкіндіктері
* Бостандық сәтсіздікке ұшырайды және теріс салдарсыз қайталап көріңіз
* сыныпта көңілді және қуанышты арттыру мүмкіндігі
* дифференциалды оқыту мүмкіндіктері
* оқуды көрінетін ету
* басқарылатын ішкі тапсырмалар мен тапсырмалар жиынтығын қамтамасыз ету
* білім алушытерді оқуға ішкі мотиваторларды іздеуге шабыттандыру

Сыныпты, курсты немесе бөлімді геймификациялаудың үш негізгі әдісі-тілді өзгерту, бағалау процесін бейімдеу және оқу ортасының құрылымын өзгерту. Тілге келетін болсақ, әдеттегі байланысты терминдер арқылы академиялық талаптарға жүгінудің орнына, олардың орнына ойын атауларын қолдануға болады. Мысалы, курстың презентациясын " тапсырмаға жіберу "деп атауға болады, емтихан жазу" құбыжықтарды жеңу "болуы мүмкін, ал прототипті"миссияны орындау" деп жіктеуге болады. Бағаларға келетін болсақ, әріптік бағалардан айырмашылығы, курстың бағалау схемасы тәжірибе ұпайларын (XP) қолдануға бейімделуі мүмкін. Әрбір оқушы бастауға болады, бірінші деңгейдегі нөлдік балл; қарай курсынан өту, орындау миссиялардың және демонстрациялау білімді олар ақша табады тәжірибесі. Әріптік бағалауды алу үшін қанша тәжірибе қажет екенін көрсететін диаграмма жасауға болады. Мысалы, 1500 тәжірибе ұпайы үшін сіз "с", 2000 үшін - "В", ал 2500 үшін - "А" бағасын ала аласыз. Кейбір мұғалімдер сыныптағы оқушыларды ынталандыру үшін тәжірибені, сондай-ақ денсаулық ұпайларын (HP) және білім ұпайларын (KP) пайдаланады, бірақ бұл ұпайларды әріптік бағалармен байланыстырмайдыоқушылар үлгерім табелін алады. Оның орнына, бұл ұпайлар белгішелер немесе олжалар сияқты виртуалды сыйақы алуға байланысты.

Мұғалімнің рөлі-геймификацияланған қосымшаны жасау, мақсатты топты қызықтыратын ойын динамикасы мен механикасын енгізу (яғни. Ынталандыру үшін тартымды сыйақы түрін ұсынады. Сондықтан мұғалімдердің өз білім алушытерін жақсы білуі өте маңызды, олар тек оқушыларды ғана емес, сонымен қатар оқу бағдарламасындағы білім элементтеріне әсер ететін нақты оқу мақсаттарына сәйкес келетін ойын бағдарламасын жасай алады. Мұғалім сонымен қатар оқушылардың жетістіктерін жауапкершілікпен қадағалап отыруы керек, мысалы, ашық белгішелер, WordPress GameOn плагині немесе электрондық кесте. Мұғалім сонымен қатар ең көп тәжірибе жинаған немесе ойынның ең жоғары деңгейіне жеткен білім алушытерді көрсететін онлайн көшбасшылар тақтасын жариялай алады. Мұғалім сыныптағы "ойын" параметрлерін оқытудың соңғы мақсатына атау беру, блокты немесе курсты құрайтын оқу тапсырмаларын анықтау және осы тапсырмаларды орындағаны үшін сыйақы беру арқылы анықтай алады. Мұғалімнің тағы бір маңызды рөлі-Оқушыларды ойын ортасында басшылыққа алған кезде ынталандыру және бағыттау.

Электрондық оқытудың ойын платформаларында пайдаланушының өзара әрекеттесуі мен жүйеде әрекет ету нәтижесінде көптеген мәліметтер жасалады. Бұл әрекеттер мен өзара әрекеттесулер дұрыс таңдалуы, жазылуы және талдануы мүмкін. Оқу процесі мен оқу мақсаттары туралы маңызды ақпарат мұғалімдерге, оқушыларға және қосымшаны жасаушыларға оқу процесін жақсарту үшін пайдалы болуы мүмкін. Бұл түсінік оқушылармен оқу мақсаттарына қатысты жылдам кері байланыс түрінде болуы мүмкін, ал оқушы әлі де ойын ережелері аясында әрекет етеді. Ойындарда алынған деректерді электронды оқытудың геймплейін жақсарту үшін заңдылықтар мен ережелерді анықтау үшін де қолдануға болады.

Ойындар болуы мүмкін бірнеше топтарға бөлінуі:

* пәндік ойындар, яғни әртүрлі заттармен манипуляциялар енгізілген ойындар, Бұл ойыншықтар, техника және т.б. болуы мүмкін, соның арқасында білім алушылар жаңа пәннің нысанын, оның түсін, өлшемін және қолданылу саласын таниды.
* шығармашылық ойындар, олар рөлдік ойындар. Сюжет зияткерлік қызметтің бір түрі болып табылатын ойындар. Бұл топқа "Өз ойыным", "Ғажайыптар алаңы" және т.б. сияқты зияткерлік ойындар кіреді. Бұл ойын түрі зерттеу, қазба және т.б. осы типтегі ойындардың ерекшелігі ойын жағдайына қатысушылардың қиялын жандандыру болып табылады.
* Дайын ережелері бар ойындар, әйтпесе олар дидактикалық деп аталады. Осы типтегі ойындар қатысушылардан бөлшектеу, шешу, декодтау дағдыларын талап етеді, бірақ ең маңызды дағды – бұл ойын негізделген оқу материалын білу. Ең тиімді дидактикалық ойындар – бұл ойынға қатысушылардың өзін-өзі оқыту принципіне негізделген ойындар. Өзін-өзі оқыту принципі, әдетте, екі кезеңнен тұрады: қажетті ақпаратты жинау және жалғыз дұрыс шешім қабылдау. Бұл кезеңдерді қолдану оқушыларғадидактикалық тәжірибе алу үшін қажет. Алайда дидактикалық тәжірибені игеру көп уақытты қажет етеді. Дидактикалық ойындарға зияткерлік ойындар жатады, олар: кроссвордтар, филвордтар, ребустар, криптограммалар, анаграммалар және т.б. ойынның дидактикалық түрлерін қолдану оқушылардыңпәнге деген қызығушылығын тудырады, сонымен қатар оқушылардың интеллектісі мен танымдық белсенділігін дамытады.

Кәсіби қызметті көрсететін ойындар, мысалы, техникалық, дизайн және басқа ойын түрлері. Осы типтегі ойындарда оқушыларөз жұмыстарын жоспарлауды, өз жұмыстарының нәтижелерін және ойын іс-әрекетіне басқа қатысушылардың жұмысын бағалауды үйренеді және ойын барысында туындайтын мәселелерді шешуде тәжірибе жинайды.

Бәсекелестік принципке негізделген зияткерлік ойындар. Ойындардың осы түрін қолдану оқушыларға оқытылатын пәннің белгілі бір саласындағы дайындық деңгейін анықтауға мүмкіндік береді. Бұл ойын-жаттығу, ойын-жарыс және т.б. сияқты ойындар болуы мүмкін. Мұғалім ойын әдістерінің барлық бес түрін қолдана отырып, оқушылар үшін оқу-әдістемелік материалдардың үлкен багажына ие.

Екінші жіктеудің негізінде ойын құру принципі жатыр:

1) рөлдік ойындар 2) ұйымдастыру немесе оқыту ойындары 3) іскерлік ойындар. Ойынның қажетті түрін анықтау кезінде әдетте қиындық туындайды, өйткені көптеген ойындарды құру принциптері ұқсас. Алайда олар олардың айтарлықтай айырмашылықтары бар. Әр ойын белгілі бір дәрежеде үш негізгі мәселені шешеді: білім беру, білім беру және дамыту. Әр ойын ойыншыларға белгілі бір жеке қасиеттерді тәрбиелейді, бір нәрсені үйретеді және сонымен бірге Даму функциясын орындайды. Құрылыс принципіне негізделген жіктеу туралы көбірек ойындар:

Рөлдік ойындардың келесі жіктелуі ойынның қиындық деңгейіне негізделген. Бұл жіктеуге мыналар жатады: 1) әскери ойындар 2) ертегі кейіпкерлері бар Ойындар, басқаша айтқанда, ертегі ойындары 3) тарихи оқиғалар бойынша өткізілетін ойындар, әдеби шығармаларға немесе басқа сценарийге ойын ұйымдастырушылары. 4) Ақпараттық ойындар немесе олар басқаша аталады, ақпараттық ойындар. Ойынның бұл түрінде қатысушылар өздерінің белсенді әрекеттерін таңдауда шектеулі, сондықтан ойынның бұл түрі ең тыныш. Ойынға қатысушыларды дайындау ақпараттық ойынның таңдалған түріне және оның күрделілігіне байланысты.

Геймификация ойын элементтерінің ойыннан тыс процестерде пайда болуын білдіреді–мысалы, білім беруде. Ойын элементтері тұрақты кері байланыс жасайды, бұл өз кезегінде «ойыншының» мінез-құлқын реттеуге мүмкіндік береді, материалды ассимиляциялауды оңтайландыруға көмектеседі, қатысуды арттырады және қатысудың жоғарылауына байланысты тапсырмаларды бірте-бірте күрделендіріп, қиындатуға мүмкіндік береді. Кәдімгі ойындағы сияқты біз жеңіл деңгейден қиынырақ деңгейге көшеміз. Ойын мотивацияны арттыруға көмектеседі, ал жоғары мотивация қиын материалға берілмеуге көмектеседі.

К.Д. Ушинский оқу процесін нәтижелі ету үшін балалардың монотонды оқу жұмысына ойын элементтерін қосуды ұсынды. Ол бала үшін ойын шындықты алмастырып, оны өзі жасайтындықтан қызықты әрі түсінікті ететінін айтты. Ойында бала өз әлемін жасайды және онда өмір сүреді және бұл өмірдің іздері оның ішінде тереңірек қалады, өйткені мұнда эмоционалдық компонент бар және ол өзінің жаратылуын өзі басқарады. Ойын элементтерін іске асыру әртүрлі болуы мүмкін, тіпті жақсы және жаман рейтингтерді де ойынның бөлігі ретінде қарастыруға болады. Бірақ геймификация деп компьютерлік ойындарға тән арнайы цифрлық технологияларды қолдану түсініледі.

Білім берудегі геймификацияны дамытудың екі негізгі алғышарттары бар. Бұл бағыттағы табысқа бірқатар факторларды дұрыс есепке алу арқылы қол жеткізуге болады.

Технологиялық алғышарттар

Технологиялық инновациялар білім беру курстарына геймификация элементтерін сәтті енгізудің қажетті элементі болып табылады, бірақ міндетті емес. Ақпараттық технологияның әртүрлі жетістіктері оқу процесін әртараптандыруға мүмкіндік беретін геймификация элементтерін енгізуге көмектесті. Бірақ геймификация элементтерін қолданудың көптеген мысалдары бар, мысалы, компьютерлік технологияны пайдаланбай қажетті нәтижеге қол жеткізген курс тыңдаушыларын марапаттауға байланысты.

Алайда, геймификация элементтерін қосудың әсері технологияны қолдану арқылы күшейтілуі мүмкін. Мысалы, осы жұмыста қарастырылған жағдайлар геймификацияның кейбір элементтерінің жұмыс істеуін қамтамасыз ету үшін немесе оларды оңай жүйелеу үшін технологияны қолданады. Онлайн оқыту платформалары жеке оқытуға жұмсалатын шығындарды азайтады және оқытушыларға технологиялық инновацияларды пайдалану есебінен жеке жұмысты бақылауды жүзеге асыруға мүмкіндік береді.

Осылайша, геймификацияланған оқытуды сәтті дамытудың маңызды аспектілерінің бірі білім беру мекемесінің дамыған технологиялық ортасы болып табылады. Бұл геймификация Интернетке қол жетімділіктің жоғары деңгейі бар немесе білім беруді дамытуға қомақты қаражат жұмсауға мүмкіндік беретін елдер мен аймақтарда сәтті болуы мүмкін дегенді білдіреді.

Дегенмен, интернет технологияларын пайдалану кезінде өзекті тағы бір маңызды факторды ескерген жөн. Интернеттегі оқушылардың белсенділігін бақылау жеке деректердің құпиялылығын сақтауға мүмкіндік беретін тиімді ақпараттық қауіпсіздік саясатымен біріктірілуі керек. Егер білім алушытің жеке ақпараты мен нәтижелері, мысалы, сыныптастарына қол жетімді болса, онда бұл білім алушы жеке және әлеуметтік тәжірибелер мен проблемаларға тап болуы мүмкін, ал білім беру мекемесі заңды жауапкершілікке тартылады.

Оқу алғышарттары

Осы жұмыста қарастырылған гамификацияның бірқатар элементтерінің өзіндік артықшылықтары мен кемшіліктері бар және олардың әрқайсысын білім беру курсында қолдануға болады. Осы мақсатта бірқатар білім беру алғышарттары айқын болады.

Мұғалімдер белгілі бір білім беру бағдарламасының ерекшелігі үшін және білім алушытердің ықтимал қажеттіліктерін ескере отырып, геймификацияның ең қолайлы элементтерін таңдай алуы керек. Бұл элементтерді дәйекті түрде қолдану және іске асыру мүмкіндігі де маңызды. Геймификацияның барлық элементтерін қолдану бірден сәтті болмайтыны анық, бірақ мұқият ойластырылған стратегия масштабтауға мүмкіндік беретін әмбебап шешім болмайды. Жеке білім алушытердің қажеттіліктеріне уақытында жауап беру және геймификацияның әсерін тұрақты түрде бақылау мүмкіндігі өте маңызды .

Білім беруде геймификация элементтерін қолдану туралы мәселе әлі де пікірталас тудырады, өйткені бұл элементтер бейне ойындармен тығыз байланысты деп қабылданады. Бейне ойындардың беделі бұқаралық ақпарат құралдарындағы әртүрлі стереотиптермен күшейтіледі, олар әдетте ойындарды тәуелділік пен қатыгездік ретінде сипаттайды. Сондықтан, білім беру курсына қойылатын стандартты талапқа негізделген геймификация элементтерін кез-келген енгізуді қоғам нашар қабылдауы мүмкін, әсіресе егер қарастырылып отырған нақты элемент мұқият және егжей-тегжейлі қарастырылмаса және оның әсері тексерілсе. Білім беру класына кез-келген технологиялық аспектіні енгізу де қиын болуы мүмкін. Инновациялық технологияны қолданатын мұғалімдердің тәжірибесі болмауы мүмкін және енгізу Қосымша жүктеме тудыруы мүмкін, ал білім алушытер осы технологиямен өзара әрекеттесудің әртүрлі білімі мен тәжірибесіне ие болады: кейбіреулер үшін бұл қызықсыз болып көрінуі мүмкін.

Геймификацияның үш негізгі элементі:

* Білім берудегі геймификацияның өзі жаңа құбылыс емес, жаңа термин және оның анықтамасы. Жеңілдетілген түрде ол кеңестік мектепте де болды: Константин Ушинский монотонды оқуға ойын жаттығуларын, мысалы, викториналарды қосуды ұсынды.
* Алайда, қазір цифрлық мүмкіндіктер-бұл ойындар білім беру әсері тұрғысынан қызықты, нәтижелі бола бастайды. Оларды модельдеу, болжау үшін тренажер ретінде пайдалануға болады.
* Дәстүрлі мектеп балалардың мүдделеріне қайшы келетін жасанды орта жасайды, оларды сынып қабырғаларына қабылдауды шектейді. Парадокс пайда болады: балалар білім алып, көптеген "неге" және "неге" деген сұрақтарға жауап таба алатын жерге әкелінеді, бірақ олар кем дегенде сұрақтар қоюға деген ұмтылысты өлтіреді. Гамификация бұл парадокс оқуды жояды және интерактивті етеді. Ол барлық процесті қамтиды, өйткені ол келесі элементтерді пайдаланады.

Геймификацияның негізгі принциптері:

* Ойынның ерікті сипаты;
* Ерікті қатысу, ойыншылардың қатысуға деген ұмтылысы ойынның маңызды принципі болып табылады. Мектептер үшін бұл өте маңызды және қол жеткізу қиын ереже.
* Ойын ішіндегі таңдау;

Қатысушылардың шешімдері ойынның келесі барысына әсер етеді. Таңдау бақылау, еркіндік сезімін береді және ойынға толықтай қосылуға мәжбүр етеді. Егер таңдау болмаса, ойын жұмыс істемейді. Біз геймификация туралы айтатын болсақ, қатысушылар үшін таңдауды сақтау өте маңызды.

* Ойын алгоритмдері;

Қатысушыларға таңдау бергенде, олардың мақсаттарына қалай жететінін түсіну қажет. Бұл жолдарды есептеу және олардың меншікті салмағын бағалау керек. Қарапайым мысал: супермаркетте сатып алу үшін N чипті жинағаннан кейін сіз 5 шағын немесе бір үлкен сатып ала аласыз. Немесе математикалық квест аясында мысалдың құны 5 ұпай, ал қиын есеп 30 ұпай болуы мүмкін.

* Кері байланыс;

Кері байланыссыз ешбір ойын мүмкін емес. Қатысушы өз таңдауын жасайды - және жауап алады. Кез келген ойында кері байланыс маңызды. Ыңғайлы немесе қызықты формада (мысалы, инфографика) үздіксіз кері байланыс сізді белсенді болуға ынталандыруы мүмкін. Мысалы, борттық компьютер белгілі бір жылдамдықты көрсеткенде педальды жылдамырақ жасаңыз немесе кем дегенде кешегідей көп қадам жасаңыз және т.б.

* Күтпеген жағымды кері байланыс (сыйлықтар);

Бұл механизм әртүрлі бейне ойындарда үнемі қолданылады. Қатысушылар күтпеген жерден өздерінің жетістіктерімен таныстырылып, олар күтпеген марапаттар берілгенде ойынға тартылады. Бихевиоризм теориясы аясындағы зерттеулер бұл қалаған мінез-құлықты күшейтудің ең тиімді механизмі - вариация екенін көрсетеді. Кез келген ойынды ашыңыз: бірінші минуттан бастап олар сізге қанша сөз жаттағаныңызды, қандай қадамдар жасағаныңызды және сіздің қандай жақсы адам екеніңізді көрсетеді. Тек кері байланыс мерекесі: рейтингтер, деңгейлер, фанфарлар.

Оқытуды қалай геймификациялауға болатындығын атап өткен жөн. Оқытуды геймификациялаудың бірнеше практикалық әдістерінің мысалын қарастырайық. Роберт С. оларды бір курста аз мөлшерде жасауға болады, және ол қымбат емес және дәстүрлі оқу бағдарламасының жан-жақты стандарттарын бұзбайдыдеп түсіндірді:

Көңілді. Оған ойын бастауын әкеліп, оқуды Көңілді етіңіз. Басқаша айтқанда, оқу мақсаттарын кездейсоқ қолдайтын ойын сәттерін жасаңыз. Ойын, бұл ойлау мен ептілікті дамытудың тұтқасы.

Марапаттау. Геймификацияланған оқытуда сыйақы ұсыныңыз. Оны шеберлікті қажет ететін нәрселер жасау арқылы табу керек.

Идеяларды жүзеге асыру. Идеяларды жүзеге асыру, оларды нақты ету. Көптеген адамдар ұғымдар материалдық нысандар түрінде берілгенде жақсы және тез үйренеді.

Қиындық деңгейлерін жоспарлаңыз. Деңгей қарсыласуды білдіреді. Білім алушылар келесі деңгейге ауысады, сын-қатерлерді жеңі арқылы барлық өсу күрделілігін түсінеді.

Тәжірибені ынталандырыңыз. Дәрістер санын азайту арқылы тәжірибені ынталандырыңыз. Геймификацияланған жаттығуда сіз білуге және жасауға болатын барлық нәрсені айтуға деген ұмтылысқа қарсы тұруыңыз керек. Білім алушылар материалдың көп бөлігін өздері тануы керек. Тәжірибе, бұл мұғалім кабинеттен шығып, білім алушылар нақты оқу процесі басталған кезде болады.

Тәуелсіздікті ынталандырыңыз. Өзін-өзі оқыту үлкен тәуекелдермен еркін жүзуге ұқсас, сонымен бірге үлкен қайтарыммен. Оқуды тек даналығыңызбен бөлісіп қана қоймай, білім алушытерге өз қателіктерінен, басқаша айтқанда, өз тәжірибелерінен үйренуге мүмкіндік беру арқылы геймификациялаңыз.

Рөлдік ойындар. Ойында қатысушы қиялдағы жағдайда белгілі бір рөл атқарады және оның кейіпкерінің атынан әрекет етеді. Рөлдік ойын барысында білім алушылар өз білімдері мен дағдыларын пайдаланады және оларды ерекше жағдайларда міндеттерді шешу үшін қолдануға үйренеді. Рөлдік ойын геймификацияның ең жоғары көрінісі болып табылады, өйткені оның көптеген компоненттері біріктіріледі.

Бақталастық. Геймификацияланған тренингке қатысушылар-қарсыластар. Олар үшін өздерін жақсы көрсету жеткіліксіз, олар қарсы жақтан гөрі жақсы әрекет етуі керек. Олардың ағымдағы нәтижелері турнирлік кестеде орналастырылады. Ситуациялық оқыту. Оқытуды нақты өмір контексіне немесе шындықтың қолайлы нұсқасына қою арқылы геймификациялауға болады. Ситуациялық оқыту оқу симуляцияларында қолданылады, онда білім алушытер жүйені оның моделімен ойнау арқылы оқиды.

Бастауыш сыныпта геймификацияны қалай енгізуге болады? Бастау үшін сіз оқушыларғатәжірибе ұсына аласыз, мұндай эксперименттің ұзақтығын талқылап, кері байланыс маңызды екенін көрсете аласыз. Жоғары сынып оқушылары дамудың өзінде қатыса алады, сіз әртүрлі онлайн ойындарға қатысатын балалардың тәжірибесін пайдалана аласыз. Тапсырмаңызды анықтау маңызды. Балаларды топта жұмыс істеуге үйреткіңіз келе ме? Тақтада сөйлеу қорқынышын азайтқыңыз келе ме? Тапсырма бір болуы керек және мүмкіндігінше арнайы тұжырымдалған болуы керек. Содан кейін геймификацияны құрылымдау және оқушыларғасәйкес келетін баллдық жүйені таңдау келеді.

Тақырыптарды деңгейлерге бөлуге болады. Егер мұғалім оқу бағдарламасының логикасын түсінсе (нені ертерек, нені кейінірек оқыту керек; қайсысы қиынырақ, не оңайырақ), онда бір немесе басқа бөлімнің екіншісіне неліктен еретіні, олардың арасында қандай байланыс бар екені балаларға әрқашан түсінікті бола бермейді. Тақырыптарды деңгейлер ретінде көрсетуге болады. Сонда оқушыларға түсінікті болады: келесі деңгейге өту үшін алдымен алдыңғысынан өту керек (осындай тақырыпты меңгеру).

Ал соңғы кезең–геймификация ресурстарын құру.

Нұсқауларды жазу. Нұсқаулықты қағазға жазуға немесе электронды тасымалдағышқа жазуға болады. Ол белгілі бір ұпайларды қалай алуға болатынын, кейбір кедергілерден қалай өтуге болатынын түсіндіреді.

Топтарды ұйымдастыру. Команданың пайда болуымен жаттығуға ойынның негізгі элементі қосылады - тұрақты кері байланыс (кері байланыс). Балаларға прогреске жетуде бір-біріне қалай қолдау көрсетуге болатынын үйрету керек. Мысалы, олар сындарлы сынға көмектесе алады.

Информатика сабақтарында бағдарламаларды, қосымшаларды және т.

1. **БАСТАУЫШ СЫНЫПТАРДА ГЕЙМИФИКАЦИЯ ТЕХНОЛОГИЯСЫН ҚОЛДАНЫП ОҚЫТУДЫҢ ӘДІСТЕМЕСІ**

**2.1 Бастауыш сыныптарда геймификация технологиясын қолданып оқытудың құралдары**

Қоғамның барлық салаларында ақпараттық-коммуникациялық технологиялардың (АКТ) белсенді қатысуы білім беру жүйесіне әсер етпеді.

Адамдарды ақпараттық қоғамға дайындау үшін осы жаңа технологияларды үйрету қажет. Компьютердегі және АКТ-ның пайда болуы білім берудің негізгі пәндері мұғалім және оқушы арасындағы негізгі пәндері мұғалім және оқушыарасындағы қарым­қатынасты өзгертуге әкелді. Оқушыбелгілі бір еркіндікке ие болды, ол қажетті ақпараттық кеңістікте қалған ережелердің шеңберінде ақпарат алмасудың бастамашысы болып табылады. Педагогикалық әрекеттің көп бөлігін өзіне міндеттеп алған интерактивті педагогикалық құралдарды пайдаланатын компьютерлік окыту технологиясының таралуына орай, мамандар арасында мұғалімнің рөлі мен міндеттерінің ықтимал өзгерісі туралы пікір талас болып жатады.

Сабақ барысында мүғалім, оқушылар алдында баяндаушы рөлінде емес, кеңесші немесе нүсқаушы кейпіне енеді. Компьютерлік оқыту бағдарламалары диалог режимінде тағы бір компьютерлік оқушылардыңжүйені құрды. Оқушыны тікелей онлайн режімінде мұғалімге ұзақ үзіліссіз оқу жаңа оқыту түрі. Жақсы оқу бағдарламалары оқушылармен жеке қарым­қатынастармен шектеледі, бірақ адамның қарым­қатынасын алмастыра алмайды. Оқушыға білім алудың көптеген бағыттарын ұсынатын гипермәтіндік технологиялардың пайда болуы, окытуда компьютерді колданудың жаңа кезеңі болып саналады. Осыған орай окушының танымдық әрекетінің беталысынан, білім алуды өздігінен баскаруға ауысуы байқалады. Қазіргі заманғы информатика мұғалімі тақырыптық пәндерге АКТ енгізуге үйрену керек, пән мұғалімдеріне сабаққа дайындық кезінде компьютерлік технологияны қолдануға көмектесу керек. Компьютерлік сынып жарқын, ақпараттылығы және ұмытылмас. Бірқатар мамандардың айтуынша, ақпараттық технологиялар сабақтың тиімділігін арттырады және оқушылардыңдыңбілімін бақылайды. Ақпараттық технологиялардың оқытуға кедергі жасайтыны іс жүзінде аяқталмаған, керісінше, компьютерлік сынып мұғалімдері оқушылар компьютерлік сынып мұғалімдері оқушылар компьютерлермен жұмыс істеуге ынталы екендіктеріне және олар қажетті нәтиже алған кезде бақытты болғанына сенімді.

Техникалық мамандардың мұғалімдерді алмастыратыны туралы теріс пікір негізсіз, ал ақпараттық технологиялар мұғалімдерге ұқсамайды және олардың таланты мен шығармашылық қабілеттерін бағалай алмайды. Оқушының компьютерде жүмыс істеуі кезінде басты рөлді мүғалім аткарады, себебі оның білімі де, тәжірибесі де мол, енді ол оқу үрдісінің ­ ұйымдастырушысы, кеңесшісі, сарапшысы. Мүғалім оқу және карым­қатынас ортасын ұйымдастыру ережелерін ойлап табады. Әйтсе де енді ақпаратпен алмасуда бастамашы жалғыз мүғалім ғана емес: оқу жағдайына байланысты, ол оқу бағдарламасына әдістемелік амалдарды, қарым­қатынас түрлерін өзгерте алады. Оның басты міндеті, білім алудың жайлы ортасын қалыптастыру болып табылады. Компьютерлік технологиялар мұғалім мен оқушылардыңдыңарасындағы диалог режиміне сәйкес байланыс пен ынтымақтастықтың жаңа жолдарын ұсынады. Компьютерлік және білім беру бағдарламалары мұғалімге өзінің жұмыс стилін жақсартуға көмектеседі, оның орныққан қызметтерімен (оқыту, мәтіндік және т.б.) қамтамасыз етеді. Мұғалім шығармашылығына, біліміне, біліміне және дамуына адамның шынайы міндеттемесін қалдырады. Оқу үрдісінің маңызды компоненті, мысалы, пікірталас, пікірталас, пәнге қолдау көрсету және әртүрлі материалдарды оқушыларғаберу үшін қалаушылық деңгейін таңдауға қабілеттілігі, компьютерден (мүмкін өмір үшін) әлдеқайда күшті. Бұл компьютердің оқушының мұғаліміне және оның ата­анасына кедергі келтіру үшін пайдаланылмайтынын білдірмейді. Барлық пікірлер бір ғана басты тезиске келіп тіреледі мүғалімнің рөлі компьютерлік оқыту кезінде де мұғалімнің рөлі компьютерлік оқыту кезінде де сақталады, компьютердің рөлі қай кезде де мүғалім мен оқушының сенімді әрі жақын көмекшісі ретінде ғана болып калады, баска да оқыту құралдары сияқты әдістемелік құрал болып есептеледі. Қорыта айтқанда, компьютерлік оқыту үрдісінде басты релді информатика мүғалімі атқарады, сол себепті ол жаңа жетістіктер туралы тұрақты акпаратқа, тәжірибемен алмасуға, оқытудың материалдық базасын жақсартуға әрдайым мұктаж болады.

Геймификация ойын элементтерінің ойыннан тыс процестерде пайда болуын білдіреді – мысалы, білім беруде. Ойын элементтері тұрақты кері байланыс жасайды, бұл өз кезегінде «ойыншының» мінез-құлқын реттеуге мүмкіндік береді, материалды ассимиляциялауды оңтайландыруға көмектеседі, қатысуды арттырады және қатысудың жоғарылауына байланысты тапсырмаларды бірте-бірте күрделендіріп, қиындатуға мүмкіндік береді. Кәдімгі ойындағы сияқты біз жеңіл деңгейден қиынырақ деңгейге көшеміз. Ойын мотивацияны арттыруға көмектеседі, ал жоғары мотивация қиын материалға берілмеуге көмектеседі.

К.Д. Ушинский оқу процесін нәтижелі ету үшін балалардың монотонды оқу жұмысына ойын элементтерін қосуды ұсынды. Ол бала үшін ойын шындықты алмастырып, оны өзі жасайтындықтан қызықты әрі түсінікті ететінін айтты. Ойында бала өз әлемін жасайды және онда өмір сүреді және бұл өмірдің іздері оның ішінде тереңірек қалады, өйткені мұнда эмоционалдық компонент бар және ол өзінің жаратылуын өзі басқарады. Ойын элементтерін іске асыру әртүрлі болуы мүмкін, тіпті жақсы және жаман рейтингтерді де ойынның бөлігі ретінде қарастыруға болады. Бірақ геймификация деп компьютерлік ойындарға тән арнайы цифрлық технологияларды қолдану түсініледі.

Геймификацияның негізгі принциптері:

* Ойынның ерікті сипаты;

Ерікті қатысу, ойыншылардың қатысуға деген ұмтылысы ойынның маңызды принципі болып табылады. Мектептер үшін бұл өте маңызды және қол жеткізу қиын ереже.

* Ойын ішіндегі таңдау;

Қатысушылардың шешімдері ойынның келесі барысына әсер етеді. Таңдау бақылау, еркіндік сезімін береді және ойынға толықтай қосылуға мәжбүр етеді. Егер таңдау болмаса, ойын жұмыс істемейді. Біз геймификация туралы айтатын болсақ, қатысушылар үшін таңдауды сақтау өте маңызды.

* Ойын алгоритмдері;

Қатысушыларға таңдау бергенде, олардың мақсаттарына қалай жететінін түсіну қажет. Бұл жолдарды есептеу және олардың меншікті салмағын бағалау керек. Қарапайым мысал: супермаркетте сатып алу үшін N чипті жинағаннан кейін сіз 5 шағын немесе бір үлкен сатып ала аласыз. Немесе математикалық квест аясында мысалдың құны 5 ұпай, ал қиын есеп 30 ұпай болуы мүмкін.

* Кері байланыс;

Кері байланыссыз ешбір ойын мүмкін емес. Қатысушы өз таңдауын жасайды - және жауап алады. Кез келген ойында кері байланыс маңызды. Ыңғайлы немесе қызықты формада (мысалы, инфографика) үздіксіз кері байланыс сізді белсенді болуға ынталандыруы мүмкін. Мысалы, борттық компьютер белгілі бір жылдамдықты көрсеткенде педальды жылдамырақ жасаңыз немесе кем дегенде кешегідей көп қадам жасаңыз және т.б.

* Күтпеген жағымды кері байланыс (сыйлықтар);

Бұл механизм әртүрлі бейне ойындарда үнемі қолданылады. Қатысушылар күтпеген жерден өздерінің жетістіктерімен таныстырылып, олар күтпеген марапаттар берілгенде ойынға тартылады. Бихевиоризм теориясы аясындағы зерттеулер бұл қалаған мінез-құлықты күшейтудің ең тиімді механизмі - вариация екенін көрсетеді. Кез келген ойынды ашыңыз: бірінші минуттан бастап олар сізге қанша сөз жаттағаныңызды, қандай қадамдар жасағаныңызды және сіздің қандай жақсы адам екеніңізді көрсетеді. Тек кері байланыс мерекесі: рейтингтер, деңгейлер, фанфарлар.

Геймификацияланған оқыту ортасының рөлі барлық оқу іс-әрекеттері үшін контекст ретінде жұмыс істейтін жалпы баяндауды қамтамасыз ету үшін құрылымдалуы мүмкін. Мысалы, баяндау алдағы уақытты қамтуы мүмкін  қорғануға болатын шабуыл немесе кісі өлтіру құпиясы, түптеп келгенде, оқыту процесі арқылы шешілуі мүмкін. Оқыту – бұл әр ойын жүйесіне назар аудару. Кейде әңгімелеу оқылатын мазмұнмен байланысты, мысалы, биологияны үйрену арқылы тоқтатуға болатын ауру пайда болған жағдайда. Кейбір жағдайларда әңгіме бір-бірімен байланысты емес, өйткені музыка шәкірттері таудағы шыңға көтерілудің құралы ретінде пьеса ойнауды үйреніп алған кезде, әртүрлі қиындықтар мен қиындықтарды бастан кешіруде. Ойын элементтері оқу ортасы рөлінің басқа әдістеріне қолайлы уақытта ойналатын тақырыптық музыканы, лезде болмаса да, мүмкіндігінше жылдам болатын үздіксіз кері байланыс циклін, әртүрлі жеке және бірлескен қиындықтарды және қамтамасыз етуді қосады. қандай оқу іс-әрекеттері, қалай жүзеге асырылатындығы немесе қандай тәртіппен жүзеге асырылатындығы туралы таңдау.

Геймификацияның екі түрі бар: мазмұндық және құрылымдық.

Мазмұнды геймификациялау–бұл істеп жатқан нәрсенің мазмұнын өзгерту, оны ойнақы ету үшін ойын элементтерін күнделікті процестерге енгізу. Мысалы, тұрақты тестілеуді онлайн ойындағы сияқты басшымен (мұғаліммен) соңғы жекпе-жекке айналдыруға болады.

Құрылымдық геймификация – оқушының мазмұнды жеңуін жеңіл және қызықты ету үшін ойын элементтерін (стикерлер, қосымша ұпайлар және т.б.) пайдалану. Ең бастысы, оқушылар сыйлықты не үшін алғанын түсінсе болғаны. Жақсы жұмысты ғана емес, мысалы, жаңа дағдыларды ынталандыру керек.

Бастауыш сыныпта геймификацияны қалай енгізуге болады? Бастау үшін сіз оқушыларға тәжірибе ұсына аласыз, мұндай эксперименттің ұзақтығын талқылап, кері байланыс маңызды екенін көрсете аласыз. Жоғары сынып оқушылары дамудың өзінде қатыса алады, сіз әртүрлі онлайн ойындарға қатысатын балалардың тәжірибесін пайдалана аласыз. Тапсырмаңызды анықтау маңызды. Балаларды топта жұмыс істеуге үйреткіңіз келе ме? Тақтада сөйлеу қорқынышын азайтқыңыз келе ме? Тапсырма бір болуы керек және мүмкіндігінше арнайы тұжырымдалған болуы керек. Содан кейін геймификацияны құрылымдау және оқушыларға сәйкес келетін баллдық жүйені таңдау келеді.

Мектептегі балдық жүйеден және арифметикалық ортаны есептеуден аулақ болған дұрыс - бұл өз орнында. Ойындардағыдай прогресс сезімін жасауға тырысу керек. Ойынға қатысушы қанша ұпай және не үшін ала алатынын анық түсінуі керек. Содан кейін жігіттер дискіге ие болады, өйткені олар нәтижеге әсер етеді. Мысалы, 150 ұпай плюс 300 қосымша ұпай, 50 бонустық ұпай.... Бинго! Сіз бірінші мыңға жеттіңіз!

Тақырыптарды деңгейлерге бөлуге болады. Егер мұғалім оқу бағдарламасының логикасын түсінсе (нені ертерек, нені кейінірек оқыту керек; қайсысы қиынырақ, не оңайырақ), онда бір немесе басқа бөлімнің екіншісіне неліктен еретіні, олардың арасында қандай байланыс бар екені балаларға әрқашан түсінікті бола бермейді. Тақырыптарды деңгейлер ретінде көрсетуге болады. Сонда оқушыларға түсінікті болады: келесі деңгейге өту үшін алдымен алдыңғысынан өту керек (осындай тақырыпты меңгеру).

Ал соңғы кезең – геймификация ресурстарын құру.

* Нұсқауларды жазу. Нұсқаулықты қағазға жазуға немесе электронды тасымалдағышқа жазуға болады. Ол белгілі бір ұпайларды қалай алуға болатынын, кейбір кедергілерден қалай өтуге болатынын түсіндіреді.
* Топтарды ұйымдастыру. Команданың пайда болуымен жаттығуға ойынның негізгі элементі қосылады - тұрақты кері байланыс (кері байланыс). Балаларға прогреске жетуде бір-біріне қалай қолдау көрсетуге болатынын үйрету керек.

**2.2. Бастауыш сыныптарда «Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар» пәнінде геймификация технологиясын қолданып оқытудың әдістемесі және оны практикада пайдалану**

Мектеп білім беру саласы жыл санап жаңарған мазмұн, жаңа технология көмегімен алға қадам жасауда. Талабы мен талғамы өскен қоғам мектеп қабырғасында баланың теориялық білімімен қатар, практикалық білігінің де қалыптасқанын көздейді. Оған қоса, оқулықтан ғана үйретіп, ауызша талдаумен шектелетін әдістеме заманауи білім беру ісінде ескіргені қашан. Осыған орай Қазақстан мектептерінде технологиялық игілік пен ғылыми жаңалықты алдымен мектеп оқушысына жәрдем есебінде пайдалануға күш салуда. IT құрылғылар, робот пен пәндік кабинетте жаңашылдық сезіліп, білімді жастың қатары өскен.

Информатика пәнінде интеллектуалды ойын элементтерін қолдану барысында қазіргі өмір талабына сай компьютерлік сауаттылықты жылдам дамыта отырып, педагогикалық - психологиялық әдістемелік бастапқы дайындықты қалыптастырмайынша балалар өз білім деңгейін көтере алмайды. Қоғамды ақпараттандыру жағдайында оқушының жеке тұлғасын қалыптастырып, ақпараттық қоғамда өмір сүруіне, сонымен қатар оның ақпарат ағымында дұрыс бағдар жасап, тиімді шешім қабылдауына қажет жаңа ақпараттық технологияларды таңдап алу және оны қолдану қабілетін қалыптастыруда информатика пәнінің алатын орыны зор екені белгілі.

Қазіргі сабақ - бұл өзіндік көрсеткіштермен ерекшеленетін мұғалім мен оқушының біріккен қызметі. Осыған сүйене келе информатика пәнінде өзіндік ерекшелігіне қарай оқушылардың теориялық білімі және практикалық жұмыс істеу дағдыларын бөліп алуға болады. Теориялық білімді тексеру үшін ауызша сұрау, жазбаша бақылау, тестілеу сияқты дәстүрлі бақылау түрлерін, ал практикалық дағдыны бағалау үшін практикалық жұмысты қолдануға болады. Ақпараттық-коммуникациялық технологияларды оқыту барысында оқушылардың білімін бақылау үшін осы дәстүрлі әдістермен қатар бақылаудың дәстүрден тыс түрлері, рефераттар, конкурстық жобалар, әртүрлі танымдық ойындар қолдануға болады.

«Математика» пәні бойынша оқушылардың білімін бақылауға, жаңа білім беруге болатын пайдаланған ойындардан мысал келтірсем:

1. 3 - 4 сыныптар үшін; «Не? Қайда? Қашан?». Ойын үш кезеңнен тұрады. 1 - кезеңде ойынға қатысатын 6 баланы таңдап алу. Мұнда сұрақтарға нақты әрі тез жауап беретін балаларды таңдау керек. 2 - кезеңде сұрақтар логикалық есептер. 3 - кезең компьютерлік техника «Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар» пәніне байланысты сұрақтар қою.

2. «Даналық ағашы». Оқушылар мәтінді жылдам әрі мұқият оқып шығуы керек. Оқыған мәтінге байланысты оқушылар сұрақтар құрастырып мұғалім алдындағы қорапшаға салуы керек. Мәтінді қайтадан мұқият оқып шығып қорапшадағы сұрақтарға кезектенсе жауап береді. Қалған оқушылар құрастырылған сұрақты және жауапты бағалайды. Мұғалім ең жақсы жауап пен ұтымды құрастырылған сұрақты анықтайды.

Осындай ойын арқылы ұйымдастырылған сабақ балаларға жеңіл әрі тартымды, әрі түсінікті болады. Ойын сабақтары оқушылардың өздігінен жұмыс істеуге, ойлау қабілетін дамытуға үйретеді. Ойын кезінде балалардың достық сезімін оятып, бір - біріне қамқорлығы, ұжымдық бірлігі нығаяды. Балаларды жақсылыққа, қайырымдылыққа, ізгілікке, әдептілікке тәрбиелеуге болады. Ойын түрлерін сабақта тиімді пайдалана білу мұғалімнің меңгертіп отырған білімін ықыласпен тыңдап, білімді берік меңгеруіне көмектеседі.

Ойынға қойылатын әдістемелік талаптар:

* Ойынға кірісер алдында оның жүргізілу тәртібін оқушыларға әбден түсіндіру.
* Ойынға сыныптағы оқушылардың түгел қатысуын қамтамасыз ету.  
  үстінде шешім қабылдай білуіне, ойлана білуіне жетелеу.
* Ойын түрлерін бағдарламаға сай іріктеп алу.
* Ойынды баланың жас ерекшелігіне қарай түрлендіріп пайдалану.
* Қарапайым ойыннан қиын ойынға көшу.
* Міндетті түрде ойынның қорытындысын жариялау қажет

Сыныптан тыс шаралар оқушылардың ойлау қабілетін, танымдық қызметін және пәнге деген қызығушылығын, ынталарын арттырады. Сонымен қоса білім сапасының артуына да көмегін тигізеді. Информатика сабақтарында қолданылатын ойын элементтерін қарастыра отырып, сабақтың қай кезеңінде осы немесе басқа ойынды қолдану керектігін нақтылау қажет. Сабақтың үзінділерін жоғарыда аталған ойын элементтерін қолдана отырып сипаттаймыз. Интеллектуалды жаттығуды әр сабақта өткізуге болады, білімді жаңарту кезеңінде тиімді қолдануға болады. Бұл ойынды қолдана отырып, оқушыларды жаңа ана - аланы игеруге ынталандыру, біз сабақтың үзіндісін береміз.

4-сыныптағы геймификация әдістемесі арқылы өткен сабақ жоспары төмендегі 1-кестеде көрсетілген.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Жоспар тарауы:** | | | | | **Мектеп:** | | | |
| **Пәні:** | | | | | **Мұғалімнің есімі:** | | | |
| **Күні:** | | | | | **Қатысқандар саны:** | | **Қатыспағандар саны:** | |
| **Сынып:** 4 | | | | |
| **Сабақтың тақырыбы:** | | | | ***Scratch ойын программалау ортасы*** | | | | |
| **Осы сабақта қол жеткізілетін оқу мақсаттары ( оқу бағдарламасына сілтеме)** | | | | 5.3.2.2-алгоритмді сөз түрінде ұсыну  5.3.3.1 - тармақталужәне цикл командаларын ойын ортасындағы программалау кезеңінде қолдану  5.3.1.1-ойын ортасындағы программалау кезеңінде нысандар мен оқиғалардың анимациясын құру | | | | |
| **Сабақ мақсаттары** | | | | **Барлық оқушылар:**Компьютерлік ойынды құру кезінде алгоритмдерді сөз түрінде жаза алады, алгоритмнің түрлерін біледі және ажыратып мысал келтіреді. | | | | |
|  | | | | **Оқушылардың басым бөлігі::**Фондар кітапханасынан алынған спрайтқа сәйкес келетіндей фон бере алады,оған қимыл әрекеттерін енгізеді. | | | | |
| **Кейбір оқушылар:** Өзі құрастырған бағдарламадағы практикалық тапсырманы орындайды | | | | |
| **Ойлау дағдыларының деңгейлері** | | | | Түсіну, білу, қолдану, жинақтау | | | | |
| **Бағалау критерийі** | | | | * Алгоритмді сөз түрінде сипаттайды. * Ойын ортасында бағдарлама құруын түсінеді және қолдана алады. * Scratch бағдарламасында фонды, қадам санын өзгерте отырып анимация құра алады. | | | | |
| **Тілдік мақсаттар** | | | | Пәндік лексика мен терминология:  Бағдарлама, Scratch, Скриптер, Импорт, Фон, Файл, Түзету, Көшіру  Сыныптағы диалог/жазылым үшін пайдалы тілдік бірліктер:  *Талқылауға арналған сұрақтар:*  Алгоритмдердің қандай түрлері бар?  Сызықтық алгоритм дегеніміз не?  Лого және Scratch бағдарламаларын қалай қосамыз?  Лого және Scratch бағдарламалау ортасы деген не? Блок деген не? | | | | |
| **Құндылықтарға баулу** | | | | Жауапкершілігі мол, белсенді азаматтық ұстанымы бар, өзінің жұмысына жауапкершілікпен қарайды және жоғары жетістіктерге қол жеткізуге ұмтылады | | | | |
| **Пәнаралық байланыстар** | | | | Математика, бейнелеу,ағылшын,орыс тілдері | | | | |
| **Алдыңғы білім** | | | | Компьютерлік ойындар туралы түсінік бар | | | | |
| **Жоспар** | | | | | | | | |
| **Сабақтың жоспарланған кезеңдері** | **Сабақтаға жоспарланған қызмет** | | | | | | | **Ресурстар** |
| ***Сабақтың басы***  ***8минут*** | **1. Ұйымдастыру**.  Оқушылармен сәлемдесу, түгендеу. Сабаққа назарын аудару.«Ыстық алақан» тренингі (бір-бірінің қолдарын ұстап оң алақандарын бір-бірінің үстіне қойып лебіздерін білдіреді). | | | | | | | Слайд  суреттер |
| ***Сабақтың***  ***ортасы*** | Смайликке жасырылған суреттер арқылы 2 топқа бөлу.  **І топ**. Бағдарлама  **ІІ топ**. Алгоритм  **2. Үй тапсырмасын сұрау. «Сұрақ- жауап» әдісі**  Өткен тақырыптар бойынша сұрақтар қою.  Мақсаты: оқушылардың алдыңғы сабақта алған білімдерін тексеру, есте сақтау қабілеттерін анықтау, ой жинақтау. | | | | | | |  | |
|  | *1*.Алгоритм дегеніміз не?  2.Алгоритмнің неше түрі бар?  3.Алгоритмнің қасиеттерін ата?  4.Алгортим орындаушысының рөлін кімдер орындайды?  5. Алгоритм жазылу жолдарын атаңдар?  6.Блок- сызбаның сипатталуын көрсет?  **(ТЖ)**  ***«Сиқырлы конверт» ойын әдісі арқыла өткенді қорытындылау***  **1-топ**   1. Сызықтық және циклдік алгоритм дегеніміз не? 2. «Асықты іздеу» циклдік алгоритмге блок- сызба түрінде мысал келтір.   **2- топ**   1. Тармақталған алгоритм дегеніміз не? 2. «Қолшатыр ал» тармақталған алгоритмге блок- сызба түрінде мысал келтір.   **Бағалау:** Бағалау парағы аркылы | | | | | | | Сұрақ– жауап  үлестірмелі қағаздар,  оқулық, | |
| ***Сабақтың ортасы***  10 минут | **ІІІ. Жаңа сабақ тақырыбын ашу мақсатында ой қозғау.**  **Scratch ойын программалау ортасы**  Бүгінгі біздің мақсатымыз ойын программасында әр блоктың командаларымен танысып,фондар кітапханасынан спрайт алып, фон беріп программада қадам санын енгізіп, өзгертіп үйренеміз. Scratch ортасында блоктармен конструктор жинағандай блоктарды құрастырып программа жасап көреміз. Бейнесабақ көрсетіледі. Әр топ берілген тапсырмалар бойынша дайындалады, қорғайды. | | | | | | |  | |
|  | **1- топ.Scratch программалау ортасының терезесі**  **2-топ. Scratch программалау ортасындағы блоктар**  **Бағалау:**Басбармақ арқылы екі топ бір-бірін бағалайды  **«Бірінші үштік» - компьютерге отырар алдында қауіпсіздік ережесін еске түсіру**  **Практикалық жұмыс**  **А деңгейі**  **«Су асты әлемі» тақырыбында жоба құру.**  Scrаtch программасында «Су асты» нысанды қою.    **Дескриптор:**  1. Программаны іске қосады.  2. «Су асты» нысанды қояды .  **В деңгейі**  «Сүңгуір және балықтар» нысанын қою.    **Дескриптор:**  **1**.«Сүңгуір және балықтар» нысанын қояды.  **С деңгейі**  Нысандарды жүргізу,анимация жасау, бағдарлама құру. | | | | | | | Бейнесабақ | |
| ***Практикалық жұмыс***  13 минут  Бекіту тапсырмасы  5  мин | **Дескриптор:**  1. Нысандар үшін оқиғаларға бағдарлама құрады.  2. Анимациялық жоба үшін шарт құрады.  ***ҚБ: Бағалау парағы.***  **Сергіту сәті. Робот биі**  **(ЖЖ)«Көңілді батырмалар» ойыны.**  Сұрақтары:  1.Визуалды нысанға бағытталған программалау ортасы қалай аталады?  2.Scratch программасын қалай іске қосамыз?  3.Scratch программалау ортасындағы бас кейіпкер қалай аталады?  4.Скриптілерді таңдау блогында қанша блог бар?  5. - батырмасының атқаратын қызметі қандай?  **Бағалау:** Бағалау парағы арқылы (Қосымша Ә) | | | | | | | ноутбук,  Тапсырмалар  Интерактивкі тақта | |
| **Сабақтың соңы**  2 мин | Ауызша кері байланыс беру.  **Кері байланыс. «Бағдаршам»**  C:\Users\Aigerim\Desktop\Кери байланыс\phpKqsbam_zhina_4.jpegПохожее изображение  **IV. Үйге тапсырма:**§21 ***Scratch ойын программалау ортасы*** | | | | | | | Әр оқушы бүгінгі сабақта қандай әсер алғанын стикерге жазып бағдаршамның ішіне жапсырады. | |
| Қосымша ақпарат | | | | | | | | | |
| **Саралау - Сіз қосымша көмек көрсетуді қалай жоспарлайсыз? Сіз қабілеті жоғары оқушыларға тапсырманы күрделендіруді қалай жоспарлайсыз?** | | **Бағалау - Оқушылардың үйренгенін тексеруді қалай жоспарлайсыз?** | | | | **Денсаулық және қауіпсіздік техникасын сақтау** | | | |
| Кейбір оқушыларға тапсырманы орындау барысында диалог және қолдау көрсету мақсатында көмек көрсетемін. Тапсырмалар бойынша саралаймын. | | Оқушыларды « бағалау парағы» арқылы, деңгейлік тапсырмалар арқылы бағаланады. Тапсырмалар арқылы оқушылардың деңгейін анықтаймын. | | | | Оқушылардың компьютердің алдында дұрыс отыруын қадағалау. Көзге, басқажәне саусаққа арналған жаттығу. | | | |
| Рефлексия  Сабақ / оқу мақсаттары шынайы  ма? Бүгін оқушылар не білді?  Сыныптаға ахуал қандай болды? Мен жоспарлаған саралау шаралары тиімді болды ма? | | | Төмендегі ұяшыққа сабақ туралы өз пікіріңізді жазыңыз. Сол ұяшықтағы Сіздің сабағыңыздың тақырыбына сәйкес келетін сұрақтарға жауап беріңіз. | | | | | | |
|  | | | | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Күні:** | **Қатысқан оқушылар саны:** |  |
| **СЫНЫП: 4** | **Қатыспағандар:** |  |
| **Сабақтың тақырыбы** | Өз ойыным **ойын сабағы** | |
| **Оқыту мақсаты** | 4.4.2.2 Өз сценарийіңізге сәйкес ойын құру | |
| **Сабақ мақсаты** | * scratch.mit.edu сайтында өз ойын құра білу; * жобаңызды ұсына білу; * ойынды тестілеуді үйрену; * ойын нысандарын өзгертуді үйрену. | |
| **Бағалау критерилері** | Оқушы:   * спрайттың әр-түрлі оқиғаларын қолданады; * дыбыстық эффект қосады; * балл саның есептеге айнымалы қосады; * спрайттың орналасуын және басқа эффектілерін реттейді. | |
| **Тілдік мақсаттар** | **Лексика және терминология:**  Персонаж, костюм, сцена, блоки, событие, команды, последовательность (порядок), переменные, повторение, цикл.  **Диалогқа немесе жазбаша жұмысқа арналған пайдалы сөз тіркестері:**  Бұл ойында айнымалылар пайдаланылады …  Дыбыс эффектілерін қосу үшін …  Бұл жерде қайталанатын іс-әрекет …  Мен спрайтты өзгертіп, басқа …  Мен бұл шешімді таңдадаым, себебі … | |
| **Құндылықтар** | Академиялық адалдық, практичекалықтапсырманы орындау немесе өзара бағалау барысында. Ынтымақтастықбірлесе іс-әрекет орындау немес көмек беру барысында. Өмір бойы білім алуөз бетімен тапсырма орындау барысында. | |
| **Пәнаралық байланыс** | Білім мазмұнына сәйкес жүзеге асырылады (өнер безендіру барысында және математикалық логика ). | |
| **Алдыңғы білім** | Басқару операторлары. Цикл. Шарт операторлары. Оқиғаларды пайдалану. | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Сабақ барысы** | | | | |
| **Сабақ сатылары** | **Сабақ үстіндегі іс-әрекет** | | | **Ресурстар** |
| Сабақ басында  3 мин | Жаңа сабақ тақырыбын ашу.  Оқушыларға оқыту және сабақ мақсаттарын жеткізу.  Талқылау. Оқушылармен компьютерлік (ұялы) ойындарды қолдану тәжірибесін талқылаңыз. | | | Презентация |
| 3 мин | 1. Сіз ойнайтын танымал компьютерлік (мобильді) ойындар қандай? 2. Өз таңдауыңызды түсіндіріңіз? 3. Компьютерлік ойын таңдауда басты талап не деп ойлайсыз?   «Квест» ойының жасауды бастамас бұрын бағалау критериилерінұсыныңыз:   * спрайттың әр-түрлі оқиғаларын қолданады; * дыбыстық эффект қосады; * балл саның есептеге айнымалы қосады; * спрайттың орналасуын және басқа эффектілерін реттейді. * Квестке арналған сұрақтарды қалыптастырады | | | Презентация |
| Сабақ ортасында  22 мин | **ІІІ. Жаңа сабақ тақырыбын ашу мақсатында ой қозғау.**  Ендеше,бүгінгі сабағымыз.  **Scratch ойын программалау ортасы**  Бүгінгі біздің мақсатымыз ойын программасында әр блоктың командаларын пайдаланып,фондар кітапханасынан екі түрлі спрайт алып, фон беріп программада қадам санын енгізіп, өзгертіп, сұрақ жасауды үйренеміз. Scratch ортасында диалог құру арқылы сұрақ жауап ойынын, яғни квест тәріздес ойын құрамыз. Scratch ортасында блоктармен конструктор жинағандай блоктарды құрастырып программа жасаймыз.  (Топтық жұмыс)  **1- топ.Scratch программалау ортасының терезесі**  **2-топ. Scratch программалау ортасындағы блоктар**  **Бағалау:**Басбармақ арқылы екі топ бір-бірін бағалайды  **«Бірінші үштік» - компьютерге отырар алдында қауіпсіздік ережесін еске түсіру**  **Практикалық жұмыс**  **А деңгейі**  **«Су асты әлемі» тақырыбында жоба құру.**  Scrаtch программасына «Орман» тәріздес нысанды қою. | | | Презентация  Презентация   1. лайд) |
|  | **Дескриптор:**  1. Программаны іске қосады.  2. «Су асты» нысанды қояды .  **В деңгейі**  «Мысық» «Ит» «Торт» «Шар» нысанын қою.  **Дескриптор:**  **1**.«Мысық» «Ит» «Торт» «Шар» нысанын қояды.  **С деңгейі**  Нысандарды жүргізу,анимация жасау, бағдарлама құру.  Диалог көмегімен, сұрақ жауап арқылы «Мысық» нысаны «Ит» нысанына жетип сңында екеуі «Торт» «Шар» нысандарына ие болады  **Дескриптор:**   1. Нысандар үшін оқиғаларға бағдарлама құрады. 2. Анимациялық жоба үшін шарт құрады. | | | Презентация |
| 7 мин | ***ҚБ: Бағалау парағы.***  **Сергіту сәті. Құрылған квест ойынын ойнау**  **(ЖЖ)«Квест» ойынының сұрақтары.**  Сұрақтары:  1.Сенін есімін кім?  2.Маған досыма жетуге көмектесесің бе?  3.Бірақ бізді сұрақ жауап түріндегі коп кедергілер кутуде?  4.Кедергілерден өтсек досыма жетеміз?  Негізгі сұрақтар тізімі;    Бір терабайтта қанша байт бар?  Монитор экраны қандай қашықтықта орналасуы қажет?  Қарудың атын иемденген компьютер құрылғысы?  Компьютердің сыртқы құралдары қалай аталасы?  Ауқымды желінің аты?  **Бағалау:** Бағалау парағы арқылы | | | Презентация |
| Сабақ соныңда  5 мин | Ауызша кері байланыс беру.  **Кері байланыс. «Бағдаршам»**  C:\Users\Aigerim\Desktop\Кери байланыс\phpKqsbam_zhina_4.jpegПохожее изображение  **IV. Үйге тапсырма:**  §21 ***Scratch ойын программалау ортасы*** | | | Презентация  (13 слайд) |
| **Дифференциация** | | **Бағалау** | **Деңсаулықжәнеқауіпсіздік ережесін ұстану** | |
| Тапсырма орындауға бағытталған көмек көлеміне тәуелді. | | Өзін-өзі бағалау, қалыптастырушы | Компьютер пайдану барысында қауіпсіздік ережелерін ұстану | |

Жоғарыда баяндалған жағдайлардан түйіндегенім:Ойын барысында оқушылар өзара пікір алмасады, оқу материалдарын жылдам және жақсырақ игереді, қиындықтарды бірге шешеді. Мұндай жағдайда, барлық балалар алға жылжиды, білімдері терең балалардың тежелмеуін, білімі төмен балалардың алға ұмтылуына мүмкіндік береді. Әсіресе оқушылар әрбір жаңа тақырыптан кейін «Сен - маған, мен - саған» ойынын ойнағанды ұнатады. Бұл ойында оқушы өзі дайындап келген сұрағын жолдасына қояды, егер жолдасы дұрыс жауап бере алмаса жауабын өзі айтып, қосымша ұпай алады.

Өзара қатынасу, сөйлесу адам тұлғасын, ақыл - ойын дамытудың маңызды факторы екенін өз тәжірибемнен көріп отырмын. Алғашқы кезде немқұрайлы, тақтадан көшіріп қана отырған кейбір оқушылар қазіргі жағдайда сабаққа ынталы қатысатын болды. Дәстүрлі ұйымдастырылған оқу процесіне қарағанда ойынға қатыса отырып неғұрлым аз шаршайды, өз қызметінен жағымды эмоциялар алады.

Геймификация ойын элементтерінің ойыннан тыс процестерде пайда болуын білдіреді – мысалы, білім беруде. Ойын элементтері тұрақты кері байланыс жасайды, бұл өз кезегінде «ойыншының» мінез-құлқын реттеуге мүмкіндік береді, материалды ассимиляциялауды оңтайландыруға көмектеседі, қатысуды арттырады және қатысудың жоғарылауына байланысты тапсырмаларды бірте-бірте күрделендіріп, қиындатуға мүмкіндік береді. Кәдімгі ойындағы сияқты біз жеңіл деңгейден қиынырақ деңгейге көшеміз. Ойын мотивацияны арттыруға көмектеседі, ал жоғары мотивация қиын материалға берілмеуге көмектеседі .

К.Д. Ушинский оқу процесін нәтижелі ету үшін балалардың монотонды оқу жұмысына ойын элементтерін қосуды ұсынды. Ол бала үшін ойын шындықты алмастырып, оны өзі жасайтындықтан қызықты әрі түсінікті ететінін айтты. Ойында бала өз әлемін жасайды және онда өмір сүреді және бұл өмірдің іздері оның ішінде тереңірек қалады, өйткені мұнда эмоционалдық компонент бар және ол өзінің жаратылуын өзі басқарады. Ойын элементтерін іске асыру әртүрлі болуы мүмкін, тіпті жақсы және жаман рейтингтерді де ойынның бөлігі ретінде қарастыруға болады. Бірақ геймификация деп компьютерлік ойындарға тән арнайы цифрлық технологияларды қолдану түсініледі .

Геймификацияда көптеген проблемалық аспектілер бар, оларды бәрі бірдей болжай бермейді және ескермейді. Төмендегілер ең маңызды:

Ойын элементтері ойын сияқты емес. Егер сіз жіңішке сызықты кесіп өтсеңіз, оқушы механикалық геймплейге түсіп, жаттығудың өзін ұмытып кетеді. Бұл жерде көптеген адамдар сүрінеді. Іске асыру әдісіндегі қателіктерге байланысты көптеген адамдар геймификацияны байыпты қабылдауды тоқтатты. Геймификация тәуелсіз модуль болмауы керек. Ол негізгі өнімнің үстіңгі құрылымы болуы керек және негізгі функцияны ақырын толықтыра отырып, көмекші элемент ретінде қызмет етуі керек.

Ондаған түрлі марапаттарды, ішкі ұпайларды және деңгейлерді қосу жеткіліксіз. Бұл элементтердің барлығында пайдаланушылар түсінетін және оның мағынасын көретін нақты логика болуы керек. Айырым белгілерін алудың бүкіл процесі пайдаланушының көз алдында логикалық тұрғыдан ойластырылған және негізделген.

Бейдждер, марапаттар, белгілер пайдаланушыларға өте шектеулі мөлшерде берілуі керек, әйтпесе олар салмағы мен маңыздылығын жоғалтады.

Геймификацияның негізгі принциптері:

* Ойынның ерікті сипаты;

Ерікті қатысу, ойыншылардың қатысуға деген ұмтылысы ойынның маңызды принципі болып табылады. Мектептер үшін бұл өте маңызды және қол жеткізу қиын ереже.

* Ойын ішіндегі таңдау;

Қатысушылардың шешімдері ойынның келесі барысына әсер етеді. Таңдау бақылау, еркіндік сезімін береді және ойынға толықтай қосылуға мәжбүр етеді. Егер таңдау болмаса, ойын жұмыс істемейді. Біз геймификация туралы айтатын болсақ, қатысушылар үшін таңдауды сақтау өте маңызды.

* ойын алгоритмдері;

Қатысушыларға таңдау бергенде, олардың мақсаттарына қалай жететінін түсіну қажет. Бұл жолдарды есептеу және олардың меншікті салмағын бағалау керек. Қарапайым мысал: супермаркетте сатып алу үшін N чипті жинағаннан кейін сіз 5 шағын немесе бір үлкен сатып ала аласыз. Немесе математикалық квест аясында мысалдың құны 5 ұпай, ал қиын есеп 30 ұпай болуы мүмкін.

* Кері байланыс;

Кері байланыссыз ешбір ойын мүмкін емес. Қатысушы өз таңдауын жасайды - және жауап алады. Кез келген ойында кері байланыс маңызды. Ыңғайлы немесе қызықты формада (мысалы, инфографика) үздіксіз кері байланыс сізді белсенді болуға ынталандыруы мүмкін. Мысалы, борттық компьютер белгілі бір жылдамдықты көрсеткенде педальды жылдамырақ жасаңыз немесе кем дегенде кешегідей көп қадам жасаңыз және т.б.

* Күтпеген жағымды кері байланыс (сыйлықтар);

Бұл механизм әртүрлі бейне ойындарда үнемі қолданылады. Қатысушылар күтпеген жерден өздерінің жетістіктерімен таныстырылып, олар күтпеген марапаттар берілгенде ойынға тартылады. Бихевиоризм теориясы аясындағы зерттеулер бұл қалаған мінез-құлықты күшейтудің ең тиімді механизмі - вариация екенін көрсетеді. Кез келген ойынды ашыңыз: бірінші минуттан бастап олар сізге қанша сөз жаттағаныңызды, қандай қадамдар жасағаныңызды және сіздің қандай жақсы адам екеніңізді көрсетеді. Тек кері байланыс мерекесі: рейтингтер, деңгейлер, фанфарлар.

Геймификацияның екі түрі бар: мазмұндық және құрылымдық.

Мазмұнды геймификациялау - бұл істеп жатқан нәрсенің мазмұнын өзгерту, оны ойнақы ету үшін ойын элементтерін күнделікті процестерге енгізу. Мысалы, тұрақты тестілеуді онлайн ойындағы сияқты басшымен (мұғаліммен) соңғы жекпе-жекке айналдыруға болады.

Құрылымдық геймификация – оқушының мазмұнды жеңуін жеңіл және қызықты ету үшін ойын элементтерін (стикерлер, қосымша ұпайлар және т.б.) пайдалану. Ең бастысы, оқушы сыйлықты не үшін алғанын түсінсе болғаны. Жақсы жұмысты ғана емес, мысалы, жаңа дағдыларды ынталандыру керек.

Бастауыш сыныпта геймификацияны қалай енгізуге болады? Бастау үшін сіз оқушыларға тәжірибе ұсына аласыз, мұндай эксперименттің ұзақтығын талқылап, кері байланыс маңызды екенін көрсете аласыз. Жоғары сынып оқушылары дамудың өзінде қатыса алады, сіз әртүрлі онлайн ойындарға қатысатын балалардың тәжірибесін пайдалана аласыз. Тапсырмаңызды анықтау маңызды. Балаларды топта жұмыс істеуге үйреткіңіз келе ме? Тақтада сөйлеу қорқынышын азайтқыңыз келе ме? Тапсырма бір болуы керек және мүмкіндігінше арнайы тұжырымдалған болуы керек. Содан кейін геймификацияны құрылымдау және оқушыларға сәйкес келетін баллдық жүйені таңдау келеді.

Тақырыптарды деңгейлерге бөлуге болады. Егер мұғалім оқу бағдарламасының логикасын түсінсе (нені ертерек, нені кейінірек оқыту керек; қайсысы қиынырақ, не оңайырақ), онда бір немесе басқа бөлімнің екіншісіне неліктен еретіні, олардың арасында қандай байланыс бар екені балаларға әрқашан түсінікті бола бермейді. Тақырыптарды деңгейлер ретінде көрсетуге болады. Сонда оқушыларға түсінікті болады: келесі деңгейге өту үшін алдымен алдыңғысынан өту керек (осындай тақырыпты меңгеру).

Ал соңғы кезең – геймификация ресурстарын құру.

* Нұсқауларды жазу. Нұсқаулықты қағазға жазуға немесе электронды тасымалдағышқа жазуға болады. Ол белгілі бір ұпайларды қалай алуға болатынын, кейбір кедергілерден қалай өтуге болатынын түсіндіреді.
* Топтарды ұйымдастыру. Команданың пайда болуымен жаттығуға ойынның негізгі элементі қосылады - тұрақты кері байланыс (кері байланыс). Балаларға прогреске жетуде бір-біріне қалай қолдау көрсетуге болатынын үйрету керек. Мысалы, олар сындарлы сынға көмектесе алады.

Информатика сабақтарында бағдарламаларды, қосымшаларды және т. Төменде белсенділік пен ойын тұжырымдамасы арасындағы сәйкестік кестесі берілген, онда әртүрлі әрекеттерге сәйкес келетін ойын түсініктерін табуға болады.

**2.4 Бастауыш сыныпта оқытудағы геймификация әдістемесінің тиімділігін талдау**

Бұл бөлімде 3-4 сынып оқушыларына ойындарды қолдана отырып «Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар» пәнін оқытуды ұйымдастыру технологиясы, сонымен қатар мектептегі информатика сабақтарында қолданылатын негізгі ойын элементтері қарастырылады. Ойын элементтерін қолдана отырып, сабақтың үзінділері келтірілген. Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар» пәніноқытуда ойындарды пайдалану және алынған нәтижелерді түсіндіру бойынша эксперименттік жұмыс жүргізіледі.

Тараудың бірінші бөлімінде ойындарды қолдана отырып сабақты ұйымдастыру кезеңдері, сондай-ақ информатика сабақтарында қолданылатын ойын элементтері қарастырылады.

Ойынды ұйымдастырудың бір түрі-ойын элементтері. Ойын элементтерін сабақтың кез-келген кезеңінде қолдануға болады, мысалы, жаңа материалды зерттеу кезеңінде, материалды бастапқы бекіту кезеңінде. Ойын элементтерін тек сабақ ойыны ретінде ғана емес, сонымен қатар жеке ойындар ретінде де қолдануға болады.

Ойын элементтеріне негізделген сабақтарды өткізу кезінде келесі кезеңдерден тұратын осындай сабақтарды ұйымдастырудың технологиясын білу және ескеру қажет:

* ойын таңдау;
* балаларға ойын ұсыну;
* балаларды ойынға шақыру;
* командаларға бөлу, қатысушылар арасында рөлдерді бөлу;
* ойын жағдайын дамыту;
* ойынды қорытындылау.

Ең маңызды сәттердің бірі-байланысты ойынды таңдау баланың жеке басынан, оның қажеттіліктерінен, сондай-ақ ойын әдістерін қолдану процесінде қандай тәрбиелік міндеттерді шешу керек .

Ұжымдық ойындарды өткізу кезінде ойыншылардың құрамын, олардың жас ерекшеліктерін, зияткерлік дамуын, қызығушылықтарын, қарым-қатынас деңгейлерін және т.б. ескеру қажет. Ойында қолданылатын атрибуттар гигиеналық, қауіпсіз, ыңғайлы және эстетикалық болуы керек. Әр ойын, тіпті жоғалған балалар үшін де жағымды эмоционалды көңіл-күй қалыптастыруы керек.

Ойынның мақсаты мен нәтижесін модельдер, ойыншықтар, қолөнер, макеттер, суреттер, қуыршақтар, дизайнерлер сияқты барлық заттар мен бұйымдар түрінде және тікелей жаңа білім түрінде білдіруге болады.

Ойын барысында мотивтерді ауыстыру табиғи; оқушылар көңілді болғысы келетін ойындарда әрекет етеді, ал нәтиже сындарлы болуы мүмкін. Ойын жаңа білім, дағды алудың құралы бола алады, дегенмен бұл ойынның қайнар көзі әр нақты оқушының өз еркімен алған міндеттері болып табылады. Ойындарда оқушыларөзара байланысты бірнеше деңгейлердің мақсаттарын жүзеге асырады.

Бірінші деңгейдің мақсаты-ойын процесінің ләззаты. Бұл мақсат қуаныш әкелетін болса, кез-келген әрекетке дайындығын анықтайтын көзқарасты көрсетеді.

Екінші деңгейдің мақсаты функционалды, ол ойын ережелерін орындаумен, сюжеттер мен рөлдерді ойнаумен байланысты.

Үшінші деңгейдің мақсаты–ойынның шығармашылық міндеттерін көрсету-табу, болжау, ашу, нәтижеге жету және т.б.

Ойын таңдау кезеңінен кейін оқушыларға ойын ұсыну кезеңі келеді. Ойын ұсынысындағы басты міндет-ұсынылған ойынға деген қызығушылықты ояту, мақсаттар сәйкес келген кезде сұрақ қоюмұғалімдер мен оқушылардың қалауы. Сіз ойынды ауызша жарнамалар немесе ойын жарнамалары арқылы ұсына аласыз. Сонымен қатар, ойынға деген қызығушылық ұсынылған ойында қолданылатын заттардың көмегімен туындауы мүмкін.

Ойын ұсыну кезеңіне оның ережелері мен іс-қимыл техникасын түсіндіру кіреді. Түсініктемеге ойынның атауы, оның мазмұны туралы әңгіме және негізгі және екінші ережелерді түсіндіру, Жеңіс шарттары және т.б. бірақ ойынды оның атауынан немесе мазмұнын қайталаудан бастауға болмайды, өйткені бұл оған деген қызығушылықты төмендетеді. Ойынның түсіндірмесін кіріспе арқылы бастаған жөн, ол сабақтың тақырыбына немесе ойын жағдайына байланысты болуы керек. Ең жақсы нұсқа-ойын барысында түсіндіру.

Ойынды түсіндіру технологиясы бірқатар талаптарға сәйкес келуі керек: презентациядағы айқындық пен анықтық; ойыншылардың санына қарамастан эмоционалды экспрессивтілік және жеткілікті көлем; түсіндіру мүмкіндігінше айқын болуы керек. Бұл ойынға байланысты мұғалімнің өзі немесе оқушылар қатысады.

Ойын мен ұсынысты таңдағаннан кейін оның оқушылары оқушыларды ойынға қатысуға шақыруы керек. Әр ойынға белгілі бір қатысушылар қажет. Ерекшелік-бұл тек жаппай ойын.

Оқушыларды сұрақ түрінде ойынға шақыру қажет емес, өйткені қажет болғаннан гөрі көп қатысуға ниет білдірген жағдайлар туындауы мүмкін немесе оқушылар психологиялық ерекшеліктеріне байланысты ұсынылған ойынға қатысудан бас тартқан жағдай болуы мүмкін.

Оқушыларды ойынға келесі жолдармен шақыруға болады:

* қатысушыларға түрлі түсті токендер ұсыныңыз және белгілі бір түсті токендері бар оқушылардан шығуды сұраңыз;
* цифрлық белгіленген карточкаларды пайдалану және мысалы, Жұп (Тақ) нөмірлері бар балаларды шақыру;
* барлық қатысушыларға хормен жауап бермеу үшін жеткілікті күрделі сұрақтар немесе жұмбақтар қойылады. Дұрыс жауап берген оқушы қатысушы болады.

Оқушыларды ойынға шақырғаннан кейін оларды командаларға бөліп, әр ойын қатысушысы арасында рөлдерді бөлу керек. Командаларға бөлу этиканы сақтауды, тіркемелерді, ұнатуларды, ұнатуларды ескеруді талап етеді.

Рөлдерді бөлу кезінде олардың түрлерін ескеру қажет. Рөлдер белсенді және пассивті, негізгі және қайталама болуы мүмкін. Рөлдерді бөлу баланың жынысына, жасына, физикалық ерекшеліктеріне байланысты болмауы керек. Көптеген ойындар рөлдердің теңдігіне негізделген. Бірақ капитандар, жүргізушілер, яғни ойын сюжеті бойынша командалық рөлдер қажет.

Командалық рөлдерді бөлу кезінде рөл қатысушыларға көмектесетін етіп жасалуы керек. Рөл авторитетке беделге ие болуға, белсенді емес оқушыларға белсенді болуға, тәртіпті болмауға, жаңадан бастаушыларға сынып ұжымымен достасуға көмектеседі. Ойын командалық рөлдердің екінші рольдерден асып кетпеуін қамтамасыз етуі керек. Ұсынылған әр рөлдің әрекеті болуын қамтамасыз ету керек. Рөлі іс-әрекеті жоқ оқушылардыңойын процесінен тез шаршайды. Рөлдерді бөлу кезінде теріс рөлдерді пайдалану қажет емес.

Ойын жағдайының дамуы ойыншылардың позициясының өзгеруі, ойын ережелерінің күрделенуі, жағдайдың өзгеруі, ойын әрекеттерінің эмоционалды қанықтылығы және т.б. ойынға қатысушылар белсенді болады, өйткені олардың ешқайсысы ойында өздерінің функционалды міндеттерін орындаудың барлық тәсілдері мен әрекеттерін толық білмейді. Бұл ойынның қызығушылығы мен ләззатын қамтамасыз ету механизмі.

Ойынның қарқынын реттеу, ұзақ үзілістерге жол бермеу, ойын жақсы көңіл-күйде, күлімсіреп. Ойынның ұзақтығы аудиторияның ойынға деген қызығушылығына байланысты. Егер қатысушылардың кез-келген тапсырмаға деген қызығушылығы таусылса, онда сіз бұл тапсырманы алып тастауыңыз немесе оны басқасына ауыстыруыңыз керек.

Ойынды қорытындылау кезінде келесі нұсқалар болуы мүмкін:

1) екі немесе бірнеше команда қатысатын тақырыптық ойындарды өткізу кезінде конкурстарды бағалау үшін қазылар алқасы қажет. Қазылар алқасының сөзі, бұл жағдайда заң. Конкурстар баллдық жүйе бойынша бағалануы мүмкін. Қазылар алқасының әр мүшесінің өздері қойған ұпайлары бар тақтайша бар, содан кейін орташа балл есептеледі немесе қазылар алқасы белгілі бір команданың қойылымдарына ұжымдық баға қояды;

2) ойынды бағалаудың тағы бір түрі таңбалауыш жүйе болуы мүмкін. Бұл ойыншылардың жеке қатысу белсенділігін, мысалы, викториналарға, конкурстарға, олимпиадаларға және осы типтегі ойындардың басқа нұсқаларын ескере отырып ыңғайлы. Бұл жағдайда ойынға қатысушы дұрыс жауап үшін белгі алады. Ойын аяқталғаннан кейін ең көп жетон жинаған қатысушы жеңімпаз болып табылады. Бұл жүйе ойындарға көптеген ойыншылар қатысқан кезде қажет.

Жеңімпаздарды марапаттау рәсімі де маңызды. Алдымен құрметті орынға ие болған жеңілген командаға бірнеше жақсы сөздер айту керек, содан кейін жеңімпаздарды марапаттау керек.

Ойын әдістерін ұйымдастыру технологиясын қарастыра отырып, келесі қорытынды жасауға болады: мұндай сабақтарды дайындау және өткізу процесі физикалық және эмоционалды шығындарды қажет ететін уақытты қажет етеді. Сабақтың қай кезеңінде ойын техникасының бір немесе басқа түрін жүргізу керек екенін, осы типтегі сабақтарды қалай құру керектігін ескеру қажет. Сонымен қатар, ойын элементтерінің түрлерін дұрыс таңдау өте маңызды. Әрі қарай, 7-сыныптарда Информатика сабақтарында қандай ойын элементтерін жүргізу керектігін нақтылау қажет.

Ойын технологиясының келесі элементтері қолданылады:

* рөлдік ойындар
* "Ыстық орындық" (өзіңізді тарихи тұлға ретінде елестетіп, түсіндіріңіз) - ойын-квест
* Тарихи сот
* қауымдастық ойыны
* инсценировка
* саяхат-экскурсия-лексикалық дизайнер - "шын немесе жалған" ойыны және т. б.

Айта кету керек, геймификация дидактикалық ойындардан ерекшеленеді, өйткені арнайы жасалған ойын элементтері мен әдістері бүкіл оқу процесіне енеді, әр ойын тапсырмасы үшін білім алушытерге ұпайлар беріледі.

Іскерлік және рөлдік ойындармен қатар, оқу процесін геймификациялау білім алушылардың коммуникабельділігін, мақсаткерлігін, танымдық және зияткерлік белсенділігін дамытуға ықпал етеді.

Сонымен қатар, бір ойын бірнеше функцияларды орындай алады: оқу функциясы-есте сақтау, зейін, әртүрлі модальдық ақпаратты қабылдау сияқты жалпы білім беру дағдылары мен дағдыларын дамыту; ойын-сауық функциясы-сыныпта қолайлы атмосфера құру, оларды скучно-шарадан қызықты приключенияға айналдыру; коммуникативті функция-білім алушытер тобын біріктіру, эмоционалды байланыстар орнату;

релаксация функциясы-қарқынды жаттығу кезінде жүйке жүйесіне түсетін стресстен туындаған эмоционалды стрессті жеңілдету; психотехникалық функция-дайындық дағдыларын қалыптастыру

тиімді жұмыс істеу үшін ойыншылардың физиологиялық жағдайы,

Көбінесе «Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар» сабақтарында келесі ойын элементтері қолданылады:

1. интеллектуалды жаттығу;

2. анаграмма;

3. антианаграмма;

4. дұрыс жауапты табу;

5. кроссвордтар;

6. ребустар;

7. мозаика;

8. танграм;

9. викторина;

10. сабақ-ойындар.

11. квест-ойындар

Әр ойын элементіне егжей-тегжейлі тоқталайық және бірқатар мысалдар келтірейік.

1. Интеллектуалды жаттығу.

Интеллектуалды жаттығуды сабақтың басында, ұйымдастырушылық сәттен кейін бірден жүргізген жөн. Жаттығудың мақсаты-оқушылардың назарын аудару және олардың жұмысқа деген көңіл-күйін арттыру. Интеллектуалды қыздыру тақырыптары әр түрлі болуы мүмкін; олар сабақтың тақырыбымен байланысты немесе бұрын зерттелген материалды қайталау болуы мүмкін.

2. Анаграмма - бұл белгілі бір сөздің (немесе сөз тіркесінің) әріптерін немесе дыбыстарын ауыстырудан тұратын әдіс, нәтижесінде басқа сөз немесе сөз тіркесі пайда болады.

Мысал:

Бұл мысалда информатикаға қатысты сөз пайда болатындай етіп әріптерді бір-біріне қайта құру қажет.

ИМПТРО– импорт, ПЕТРРНИ – принтер, ГИЛОРТМА – алгоритм.

3. Антианаграмма. Берілген сөздер анаграмма ережелеріне сәйкес кейбір сөзден алынған. Бастапқы сөзді табу керек.

Мысалы:

Кий,бес

Арбуз, ре (нота)Иск,довод

Рай, вредЛатка,

пораРог,пол

Ро, процессКрен,ас

Сор,транзит

Жауабы:Бейсик,Браузер,Дисковод,Драйвер,Программа,Пролог,Процессор,Сканер,Транзистор.

4. Дұрыс жауап іздеу.

Оқушыларғаосы сөздерге сөздер мен бірнеше ұғымдар ұсынылады. Сөздер, тиісінше, компьютермен және информатикамен байланысты. Ұсынылған сөз үшін дұрыс анықтаманы таңдау керек.

Мысал:

Түрлі-түсті монитор экранында пиксель: а) үш түсті квадраттардың жиынтығы;

б) люминофор дәні; в) электронды сәуле;

Бұл графикалық редактордың құралдары:

а) қылқалам, таңдау, қарындаш, өшіргіш б) шеңбер, шаршы, сопақ, түзу

в) бояғыш

Графикалық редактордағы палитралар деп аталады:

а) шеңбер, шаршы, сопақ, түзу

б) қылқалам, таңдау, қарындаш, өшіргіш в) түстер жиынтығы

Алгоритм – бұл

а) кез-келген әрекетті орындау бойынша ұсыныстар б) компьютерге арналған командалар тізімі

в) қатаң орындалуы қадамдардың соңғы саны үшін қойылған міндетті шешуге алып келетін іс-қимылдар реттілігінің сипаттамасы

Сызықтық алгоритм егер:

а) оның командалары қандай да бір шарттарға қарамастан, олардың бірінен кейін бірі жүру тәртібімен орындалады

б) алгоритм сол әрекеттерді бірнеше рет қайталауды қамтамасыз ететіндей етіп орнатылады

в) қосымша алгоритмі бар

5. Кроссворд

Кроссворд-ең танымал сөз ойындарының бірі. Классикалық кроссворд, әдетте, екі сатылы немесе төрт сатылы симметрияға ие. Кем дегенде екі қиылысу ұсынылады, ал ең дұрысы диагональмен байланысқан жалғыз қара блоктар.

Ойын техникасының бұл түрін сыныпта графикалық редактордың көмегімен Paint бағдарламасында бірқатар сабақтарды, сондай-ақ әр түрлі Decalion кроссвордтарын құруға арналған бағдарламада және тікелей мәтіндік редакторда жасауға болады.Бұл сурет салу, көшіру, қою, жазу дағдыларын дамытуға мүмкіндік береді, сондай-ақ оқушылардың өз кроссвордтарын жасауға мүмкіндік бере отырып, олардың шығармашылық қабілеттерін дамытады. Сонымен қатар, кроссвордпен жұмыс жасау барысында оқушылар дәлдік пен зейіннің шоғырлануын қалыптастырады.

11. Квест - ойындар

Деңгейлерден өту, бөгеттерді жеңу арқылы өтетін ойын түрі. Ойынға қатысушы тәжірибелік және шығармашылық тапсырмалар арқылы тақырып бойынша тың мәліметтер жинайды, білімін толықтырады.

Төртінші сыныпта өткен квест ойын бойынша сауалнама жасалды. Оқушыларға келесідей сұрақтар қойылды:

* Ойын ұнады ма?
* Ойын несімен ұнады?
* Қандай кемшіліктері болды?
* Нені қосқыңыз келеді

Сауалнама қорытындысында менде келесі нәтиже шықты. Мен оны диаграммада көрсетуді ұйғардым.

9 сурет - Сауалнама нәтижесі

Бірінші сұраққа, жауап берген оқушылардың 75% ұнады деп жауап берді, тек 25% ұнамады деп жауап берді.

10 сурет - Сауалнама нәтижесі

Екінші сұрақтардың жауабы келесідей. 50 % ойын ойнау ұнады, 25% пайызы деңгейін және бөгеттері болғанын ұнатты.

11 сурет - Сауалнама нәтижесі

Респонденттердің 75% деңгейі аз деп, ал 25% ойынды бірінші реттен ақ өте алмағандықтарын белгіледі

.

12 сурет - Сауалнама нәтижесі

Соңғы сұраққа оқушылар келесідей жауап қайтарды, 80% пайызы жаңа көп деңгейлі болса деді, ал қалған 20% пайызы ойында қарсыластар болса деп жауап берді.

Сауалнама нәтижесінде оқушыларға бірлесіп жасаған ойын ұнады деп тұжырымдауға болады. Ойынды келешекте жетілдіріп одан да қызықты және деңгейлерін толықтырып қарсыластар қосуға болады деген нәтижеге келдік.

Жоғарыда баяндалған жағдайлардан түйіндегенім: Ойын барысында оқушылар өзара пікір алмасады, оқу материалдарын жылдам және жақсырақ игереді, қиындықтарды бірге шешеді. Мұндай жағдайда, барлық балалар алға жылжиды, білімдері терең балалардың тежелмеуін, білімі төмен балалардың алға ұмтылуына мүмкіндік береді. Әсіресе оқушылар әрбір жаңа тақырыптан кейін «Сен - маған, мен - саған» ойынын ойнағанды ұнатады. Бұл ойында оқушы өзі дайындап келген сұрағын жолдасына қояды, егер жолдасы дұрыс жауап бере алмаса жауабын өзі айтып, қосымша ұпай алады.

**ҚОРЫТЫНДЫ**

Қазақстан Республикасының мемлекеттік жалпъыға міндетті білім беру стандартын әзірлеудің негізінде мынадай түбегейлі жаңа тұжырымдамалық негіздер жатыр:

* мектеп бітірушілерінің тұлғалық сапалары ретінде құзыреттіліктер түріндегі күтілетін нәтижелерді анықтау арқылы білім беру жүйесінің «шығуын» реттеу;
* мектептік білім берудің түрлі деңгейдеріндегі тұлғаның даму дәйектілігін сипаттайтын оқытудан күтілетін нәтижелердің көпдеңгейлі жүйесін кұру;
* «дайын білімдерді алушы» баяу оқушыға жасалған акцентті оқушы-танымдық процестің белсенді субъектісі акцентіне ауысуын көздейтін мектептік іс – әрекетгің негізгі процесі ретінде оқудың рөлін күшейту;
* негізгі кұзыреттіліктерді, білімдерді, біліктер мен дағдыларды меңгеру жөніндегі оқушылардьң оқу жетістіктерінің деңгейлерін анықтау негізінде білім беру жүйесі мен мектептің, оқушылардың даму динамикасын бақылауға бағдарланған оқушылардың оқу жетістіктерін бағалаудың жаңа жүйесін енгізу;
* жоғарғы мектепте бейіндік оқытуды енгізуге негізделген білім беру мазмұнының тұлғалық бағдары мен вариативтілігі;
* педагогикалық саралау мен бейіндендіру негізінде жеке білім алу траекториялары бойынша оқыту процесіндегі оқушылардың табысты әлеуметтенуін қамтамасыз ету;
* жалпы орта білім берудің кұрьлымы мен мазмұнының білім берудің әрбір денгейіндегі психологиялық–физиологиялық және жас ерекшеліктеріне, мүмкіндіктері мен қабілеттеріне сәйкестігі.

Жалпы орта білім беру жүйесіндегі жаңа бағдар бұдан былай нормалаушы кұжаттар бола алмайтын жалпыға міндетті стандарттардың кұрметтеріне де өзгерістер енгізеді. Жалпы орта білім берудің жалпыға міндетті стандарты - білім беру процесіне қатысушылардың барлығына арналған бағдарлар жүйесі. Ғалымдардың пікірінше, қазіргі мектепте информатика курсының оқытылуы дүниежүзілік педагогикалық практикада бұрын – соңды болмаған құбылыс деуге болады. Заман ағымына сай, жаңа ақпараттық технологиялардың өте жедел дамуына байланысты информатика пәнінің мазмұны өзгеруде. Осыған байланысты, мұғалімнің өзі де уақыт талабына сәйкес болуы міндет.

«Болашақта еңбек етіп, өмір сүретіндер–бүгінгі мектеп оқушылары, мұғалім оларды қалай тәрбиелесе, Қазақстан сол деңгейде болады. Сондықтан, ұстазға жүктелетін міндет ауыр», -деп Елбасымыз атап өткендей, заман талабына үн қосатын ұлттың ұлылығын паш етер ұрпақ тәрбиелеудегі еңбегіміз табысты болғай.

Қорытынды ретінде Пенсильвания Университетінің академиялық инновациялар жөніндегі атқарушы директоры Барбара Куршанның Forbes журналындағы мына сөзін айтып өткім келеді: «білім берудегі геймификациясының кілті–бұл оқу процесі мен ойынды бірінің үстіне бірін қою емес, бұл-оқу процесі ойын–сауықпен қиылысатын педагогика мен қызықтыру арасындағы «тәтті орынды» табу деп жазады.

**ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ**

1. Қазақстан Республикасының «Білім туралы» Заңы.
2. Қазақстан Республикасы педагог қызметкерлерінің біліктілігін арттыру курстарының бағдарламасы.
3. Кевин Вербах. Курс «Геймификация» // Сервер онлайн-образованияCoursera.[2016]URL:https://[www.coursera.org/learn/gamification](http://www.coursera.org/learn/gamification)
4. ЙоханХейзинга.Человекиграющий.Издательство Ивана Лимбаха, 2015.-416с.
5. Эрик Берн. Игры, в которые играют люди.– Эксмо, 2008.–576с.
6. Шиллер Ф. Статьи по эстетике / Ф. Шиллер. – Москва; Ленинград, 1935.-287 с.
7. Октября. Новые вызовы для педагогики и качества образования: массовые открытые онлайн курсы, облачные сервисы, мобильные технологии.[2016]–URL:<http://conference2014.iite.unesco.org/wp-content/uploads/2014/11/Pavlov->Kochina.pdf
8. Бихевиористский (поведенческий подход) // Гуманитарно-правовой портал «Psyera». [2016]–URL:<http://psyera.ru/bihevioristskiy-povedencheskiy->podhod-163.htm
9. Радикальный бихевиоризм Б.Ф. Скиннера // Гуманитарно-правовой портал«Psyera».[2016]–URL:<http://psyera.ru/4732/radikalnyy-biheviorizm-b->skinnera
10. Бихевиористская теория Дж.Уотсона//Гуманитарно-правовой портал «Psyera». [2016] – URL: <http://psyera.ru/4730/bihevioristskaya-teoriya-dzh-uotsona>
11. Возможности применения геймификации в онлайн-обучении //Международная конференция, Москва, 14
12. Геймификация в образовании // Теплица социальных технологий.[2016]–URL:https://te-st.ru/2012/12/21/gamification-education/
13. Сервер онлайн-образованияCoursera.[2016]–URL:https://ru.coursera.org/
14. Платформа Codecademy.[2016]–URL:https://[www.codecademy.com/](http://www.codecademy.com/)
15. Платформа Codeschool.[2016]–URL:https://[www.codeschool.com/](http://www.codeschool.com/)
16. Бихевиористский (поведенческий подход) // Гуманитарно-правовойпортал«Psyera».[2016]–URL:<http://psyera.ru/bihevioristskiy-povedencheskiy->podhod-163.htmПлатформаMathletics.[2016]–URL:<http://www.mathletics.eu/>
17. ПлатформаMathletics.[2016]–URL:<http://www.mathletics.eu/>
18. Серверонлайн-образованияCoursera.[2016]–URL:https://ru.coursera.org/
19. The Science Behind Foldit.[2016]–URL:<http://fold.it/portal/info/science>
20. Сервер онлайн-образованияLingualeo.[2016]–URL:<http://lingualeo.com/ru>
21. ОбразовательнаяиграRadixсозданавместесучителями//Newtonew/[2016] – URL: https://newtonew.com/overview/obrazovatelnaja-igra-radix-sozdana-vmeste-s-uchiteljami
22. Global system community. [2016] – URL:https://[www.spongelab.com/index.cfm](http://www.spongelab.com/index.cfm)
23. ЭрикБерн.Игры,вкоторыеиграютлюди.– Эксмо,2008.–576с.
24. ПлатформаCodecademy.[2016]–URL:https://[www.codecademy.com/](http://www.codecademy.com/)
25. Сервис«АкадемияХана»[2016]–URL:https://ru.khanacademy.org/
26. Эльконин Д.Б. Психология игры.–М.:Педагогика,1978.–304
27. Организационно-деятельностная игра как новая форма организациии метод развития коллективной мыследеятельности // Научный фонд им. Г.П.Щедровицкого.[2016]–URL:<http://www.fondgp.ru/gp/biblio/rus/50>
28. Манифест//АНО«Живыеигры».[2016]–URL:<http://lrpg.ru/statement#.Vyh53qiLTIU>
29. Серверонлайн-образованияLingualeo.[2016]–URL:<http://lingualeo.com/ru>
30. ОбразовательнаяиграRadixсозданавместесучителями//Newtonew/[2016] – URL: https://newtonew.com/overview/obrazovatelnaja-igra-radix-sozdana-vmeste-s-uchiteljami
31. 5 лучших материалов о геймификации образования в 2013 году //Теплица социальных технологий. [2016] – URL: <https://te-st.ru/2014/01/22/best-education-gamification-2013/>
32. Қазақстан Республикасы педагог қызметкерлерінің біліктілігін арттыру курстарының бағдарламасы
33. Титов С.А. «Геймификация» дистанционного обучения // Cloud

of science. 2013. № 1. С. 21–23.

1. Выготский Л.С. Психологическое значение игры // Педагогическаяпсихология/Подред.В.В.Давыдова.–М.:АстАсрельХранитель,2008.–671с.
2. ВыготскийЛ.С.Психологияискусства.–М.,1968.
3. Метод//Игровая инициатива.[2016]–URL:[http://nimovsky.wix.com/game-initiative#!method/c1p9k](http://nimovsky.wix.com/game-initiative%23!method/c1p9k)
4. ЭльконинД.Б.Психологияигры.–М.:Педагогика,1978.–304
5. Три причины не геймифицировать образование//Ускоренное обучение.

[2016] – URL: https://blog-next.learnboost.com/3-reasons-not-to-gamify-education/

1. Введение к материалам, собранным сотрудниками Ин-танаучн.педагогики.–1930// Научн.арх.АПНСССР.Ф.4.Оп.1.Ед.хр.103.с.81−82.
2. Абдрашитов С.В., Прохоренко Б.М. Игровые образовательные модули в высшей математике /Методические указания к проведению практических занятий по курсу «Высшая математика» для системы углубленной профессиональной подготовки Элитное техническое образование. – Томск: Издательство ТПУ. – 2013. – 50 с.
3. ЛисокА.Л., Ленивцева Ю.В., Спиридонова Т.И. Игровые технологии в математике: Методические указания к проведению игр подисциплине Математика(ЭТО)для білім алушыов, обучающихся всистеме Элитного технического образования.–Томск:Издательство ТПУ.–2013.
4. РожковаС.В., КомковаЮ.О., Абдыкеров Ж.С. Образовательные игры по курсу «высшая математика»/Методические указания для білім алушыов I-II курсов ЭТО.– Томск:Издательство ТПУ. – 2013.–67с.
5. Липовка,А.А., СадченкоВ.О., СычёваА.В., ЧерновА.В. Образовательные игры по курсу «Физика»: Методические указания для білім алушыов I-II курсов, обучающихся попрограмме Элитного технического образования.– Томск:ИздательствоТПУ.– 2013.
6. Геймификация образовательного процесса // Методическое пособие под ред. Эйхорн М.В. [2016] – [URL:https://hc.tomsk.ru/content/files/documents/metodicheskie\_materialy/geymifikatsia\_o brazovatelnogo\_protsessa.pdf](URL:https://hc.tomsk.ru/content/files/documents/metodicheskie_materialy/geymifikatsia_o%20brazovatelnogo_protsessa.pdf)
7. Білім беру жүйесінде электронды Интернет ресурстарды қолдану <https://www.kaznu.kz/content/files/pages/folder10844/%D0%91%D1%96%D0%BB%D1%96%D0%BC%20%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%83%20%D0%B6%D2%AF%D0%B9%D0%B5%D1%81%D1%96%20%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5%D1%82%20%D1%80%D0%B5%D1%81%D1%83%D1%80%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%80%20%D2%9B%D0%BE%D0%BB%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D1%83.pdf>