

ЭОЖ 37.013.43:004.738.5

МРНТИ 14.04.72

DOI 10.56525/VEП1984

ГЕЙМИФИКАЦИЯ АРҚЫЛЫ БАСТАУЫШ СЫНЫП ОҚУШЫЛАРЫНЫҢ ОҚУ МОТИВАЦИЯСЫН АРТТЫРУДЫ ҰЙЫМДАСТЫРУ

Туленова У. Т., Зейнетова С.М.

Х. Досмұхамедов атындағы Атырау университеті, Атырау қ., Қазақстан

e-mail: tulenova_Uldai@mail.ru

Андатпа. Мақалада бастауыш мектеп мұғалімдерін даярлауда білім беру процесіне геймификацияны енгізудің өзектілігі мен тиімділігі қарастырылған. Зерттеудің негізінде қазіргі заманауи қоғамдағы цифрландырудың маңызы, ақпараттық технологиялардың білім беру процесінде кеңінен қолданылуы, сонымен қатар Президент Қ. Тоқаевтың білім беру саласындағы саясатының стратегиялық бағыттары қарастырылды.

Авторлар шетелдік және отандық ғалымдардың, атап айтқанда Л. П. Варенина, К. Вербах, С. Детеринг, Э. Карр-Челлмен, Д. Кларк, Э. Клопфер, Л. С. Выготский, В. В. Давыдов және Г. П. Щедровицкий еңбектерін талдай отырып, геймификацияның теориялық-әдіснамалық негіздерін айқындаған.

Зерттеу барысында ойын элементтерін оқу процесіне енгізудің педагогикалық, психологиялық және мотивациялық аспектілері зерттелді, олардың білім алушылардың шығармашылық қабілетін дамыту, өзін-өзі жүзеге асыру және танымдық қызығушылықты ынталандыруға ықпал ететіні анықталды.

Сонымен қатар, геймификацияның білім беру процесіне әсерін бағалау үшін практикалық тәжірибе мен интерактивті әдістемелер қарастырылды. Мақалада ойын әрекеттерін ұйымдастырудың принциптері, оқушылардың қатысуын арттыру және мотивацияны қалыптастыру жолдары жүйелі түрде сипатталған.

Зерттеу нәтижелері көрсеткендей, бастауыш мектепте геймификацияны қолдану білім алушылардың оқу процесіне тартылуын арттырады, оқу тиімділігін жақсартады және заманауи педагогикалық тәжірибеде инновациялық әдістеме ретінде жоғары білім беру үрдісіне интеграциялауға мүмкіндік береді.

Қорыта айтқанда, геймификация бастауыш мектептегі оқыту үдерісін жандандыратын, білімге деген қызығушылықты арттыратын және шығармашылықты дамытатын тиімді құрал болып саналады. Мұғалімдер бұл әдісті сауатты қолдана отырып, оқу сапасын жаңа деңгейге көтере алады.

Түйін сөздер: цифрландыру, цифрлық технологиялар, цифрлық орта, бастауыш сынып, геймификация, мотивация.

Кіріспе

Цифрландыру қазіргі заманның талабының өзекті мәселесі болып табылады. Білім берудегі цифрлық технологияларды оқытудың мақсаты студенттердің бойында цифрлық технологиялар саласындағы кәсіби, арнайы құзыреттерді дамыту болып табылады; заманауи сандық ресурстарды өз бетінше іздеу және жобалау дағдыларын дамыту арнайы пәндер бойынша оқу процесін жеделдету.

Қазақстан Республикасының Президенті Қ.К.Тоқаев өзінің 2021 жылғы 1 қыркүйектегі Қазақстан халқына Жолдауында: «Білім беру жүйесіне жігерлі әрі білікті мамандар қажет. Жоғары оқу орындары мамандардың сапалы даярлануына жауап беруге міндетті», – деп көрсеткен еді. Сонымен қатар Мемлекет басшысы өзінің сөзінде: «Ғылымды дамыту – біздің аса маңызды басымдығымыз... Жалпы, еліміздің білім беру және ғылым саласының алдында кезек күттірмес ауқымды міндет тұр. Бұл – уақыт талабына сай болуымен қатар, әрқашан бір адым алда жүріп, тың жаңалықтар ұсына білу деген сөз», – деп инновациялық әрекетке даяр

болудың маңызын атап көрсеткені белгілі [1,2]. Осыған орай, білім беру жүйесі өз кезегінде бастауыш сынып мұғалімдерін даярлауда геймификациялық оқытуды жоғары оқу орындарынан бастап оқыту процесіне енгізуі тиіс.

Қоғамда цифрлық технологиялардың қарқынды дамуы адамзат дамуының жаһандық трендіне айналды. Үлкен деректер, виртуалды және толықтырылған шындық, бейімделу жүйелері, заттар интернеті, жасанды интеллект және ақпараттық дәуірдің басқа белгілері өмірдің барлық салаларында инновациялардың кең дамуына ықпал етеді, әлеуметтік экономикалық дамудың үлкен перспективаларын ашады, адамдардың өмір сүру сапасын өзгертеді. Жаңа буын технологияларын кеңінен енгізу, күн сайын ақпарат көлемінің бірнеше есе артуы, роботтандыру, қазіргі әлемде техника мен басқару жүйелерінің айтарлықтай күрделенуі білім берудің барлық буындары мен деңгейлеріне қойылатын талаптарды мүлдем жаңа сапалы деңгейге көтеруде.

Қазіргі заманғы білім беру процесінде бастауыш сынып мұғалімдерін даярлаудың инновациялық әдістемелерін жетілдіру қажеттілігі арта түсуде. Болашақ педагогтарды кәсіби даярлауда оқытудың тиімді жолы ойын механизмдерін оқу процесіне енгізу болып табылады. Олардың бірегей құралдарының бірі – геймификация, білім берудегі білім алушылардың іс-әрекетін басқару тәсілі, яғни қызметтің инновациялық бағытын ынталандыратын, танымдық міндеттерді орындауға қызығушылық тудыратын жағдай туғызатын, білім алушылардың шығармашылығы мен өзін-өзі жүзеге асыру мүмкіндігін дамытады.

Зерттеу материалдары мен әдістері. Бастауыш білім беруде геймификацияны қолдану әдістемесі қазіргі уақытта педагогикалық практикаларда жаңа және өзекті бағыт ретінде қарастырылады. Геймификацияның тек білім беру әдісі ретінде ғана емес, педагогикалық шеберлікті дамыту құралы ретінде қолданылуында.

Білім беру жүйесіндегі қолданылатын геймификациялық әдістеменің теориялық-әдіснамалық негіздерін айқындауда келесі зерттеу жұмыстарын басшылыққа алдық: шетелдік әдебиет материалдарын зерделеу нәтижесінде бірқатар авторлардың білім берудегі ойын технологияларымен, атап айтқанда геймификацияны Л. П. Варенина, К. Вербах, С. Детеринг, Э. Карр-Челлмен, Д. Кларк, Э. Клопфер [4,5,6,7,8,9] өз еңбектерінде қарастырғаны анықталды, сонымен қатар Л. С. Выготский, В. В. Давыдов, А. Комиссаров, Г. П. Щедровицкий, Д. Б. Эльконин [10,11,12] оқытуда ойын технологияларын қолдану мәселесіне үлес қосқанын атап өткен жөн.

Жоғары білім беру үрдісінде білім алушылардың оқудағы белсенділігін ынталандыратын, оқу іс-әрекетіне білім беру құндылығы мен практикалық бағыт беретін, жоғары білім беруді жаңғыртуды нығайтатын интерактивті технологиялар ерекше рөл атқарады. Олардың бірегей құралдарының бірі – геймификация, білім берудегі білім алушылардың іс-әрекетін басқару тәсілі, яғни қызметтің инновациялық бағытын ынталандыратын, танымдық міндеттерді орындауға қызығушылық тудыратын жағдай туғызатын, білім алушылардың шығармашылығы мен өзін-өзі жүзеге асыру мүмкіндігін дамытады.

Геймификацияда ең мықты мотивтердің бірі – ойыннан шабыт алу, білім алушыны әр түрлі іс-шараларға белсенді және ынталы қатысуға итермелейді, ынталандырып жігерлендіреді. Нәтижесінде субъектілердің ойын үрдісіне ғана емес, сонымен бірге білім беру үрдісіне де қатысуы артады. Ойын – бұл жұмыс мүмкіндіктерін көрсететін үрдіс деп бекер айтылмаған; ойын – бұл қуаныш тудыратын және сонымен бірге жауапкершілікті білдіретін жағдай; ал бізге керек әрект ол геймификация [13]. Әрбір оқытушы және білім алушы оқу үрдісінде жұмыс істеу тәсілдерін таңдай алады. Осыған байланысты, геймификацияны таңдағанда, білім беру үрдісінің субъектілері инновациялық шешімдер деңгейінде өзіндік және жарқын білім алу, дағдылар мен кәсіби қасиеттерді дамыту үрдісіне қосыла алады. Егер геймификация ресурстарын барынша пайдаланатын болсақ, мінез-құлықты басқару, мотивация мен белсенділікті арттыру құралдарын қосуға болады. Оқытушының ерекше назарын қажет ететін ойын элементтерінің тағы бір маңызды аспектісі – білім алушылармен белгілі бір мінез-құлық стратегиялары мен тактикаларын құру. Ойын процестері ерекше

қарым-қатынастарды дамытуды талап ететін және оған қатысушылардың өзін-өзі көрсетуіне ықпал ететін «эмоционалды қаныққан қарым қатынас саласы» екені анық. Сонымен қатар, білім алушыларды ойын әдістеріне қосу, ойын мүмкіндіктеріне негізделген жағымды эмоцияларды ынталандыруы керек, осылайша, практикалық салада жоғары сапалы нәтижелер алу үшін ақпараттық, эмоционалды, интерактивті құралдарды қолдануы керек. Қазіргі жағдайда ғылыми қоғамдастық өкілдеріне геймификацияның тұжырымдамалық негіздерін анықтауға, оның білім беру саласындағы потенциалын анықтауға, ойын тәжірибесін оқу процесіне енгізуге бірыңғай көзқарас жетіспейді. Бұл ретте білім алушыларды ойын техникасына қосу ойынның потенциалына сүйене отырып, жағымды эмоцияларды ынталандыруы және осылайша болашақ кәсіпқойдың қызметінде практикалық салада сапалы нәтижелер алудың ақпараттық, эмоционалды, интерактивті құралдарын пайдалануы тиіс. Қазіргі уақытта зерттеушілер геймификацияның тұжырымдамалық негіздерін анықтауға, оның білім беру саласындағы потенциал мүмкіндіктерін анықтауға, оқу процесіне ойын тәжірибесін енгізуге бірыңғай көзқарас қалыптастыруда. Білім беру үрдісіне геймификацияны енгізу нәтижелерін зерттеу А.Л. Мазелистің пікірінше, бұл үрдіс үшін ойын жалпы ұғым болып табылады [14] және ойынды пайдалану (ойын механикасы, ойынның сюжеті мен сценарийі, ойын емес әрекеттерге арналған әдістер) мотивация мен қатысуды тудырады, білім алушылардың мінез-құлқын өзгертеді. Бұл ретте ойынның өзі инновациялық белсенділік болып анықталады.: Геймификацияны білім берудегі жаңа технологияларының бірі ретінде қарастыруға болады ма? Геймификация мотивациялық үрдістерге және оқытудың тиімділігіне қалай әсер етеді? Жоғары білім беру үрдісінде геймификацияны қалай қолдануға болады?: Заманауи кәсіби маманды дайындау үрдісіне геймификацияны енгізу білім алушылардың ішкі және сыртқы мотивациясын, болашақ мамандардың мінез-құлқын реттеуді қолдану, білім беру үрдісіне әртүрлі ойын тәжірибелерінің жүйесін енгізу арқылы тиімді болады, ал мақсаты оқытудағы геймификацияның тұжырымдамалық негіздерін талдау, геймификацияның бірегей мүмкіндіктерін ұсына алатын құралдар жүйесін, оны жоғары білім беруді дамытудың инновациялық тәжірибесіне айналдыру үшін перспективалық пайдалану ерекшеліктерін анықтау болып табылады.

Шетелдік және отандық авторлардың философиялық, педагогикалық және психологиялық әдебиеттеріне талдау жүргізіліп жатқан зерттеу аясында геймификация идеясын дамытудың әдіснамалық негіздерін анықтауға мүмкіндік берді, оның ішінде ойын іс-әрекетін дамытуға ғылыми көзқарастар жүйесін өзгерту, ойын кеңістігінің мәдени сипаттамаларын қалыптастыру, ойын жүйелерінің тұжырымдамалық ережелерін дамытудың теориялық және практикалық ерекшеліктері. Геймификация құбылысын зерттеу геймификация тұжырымдамасы ХХ ғасырдың екінші жартысынан бастап дами бастады деген қорытынды жасауға мүмкіндік берді. Бұл, ең алдымен, компьютерлік оқытудың дамуымен, білім берудегі жеке тұлғаның белсенділігін ынталандыратын технологияларды іздеумен байланысты болды. Жалпы ғылыми әдіснаманың құрамдас бөлігі ретінде жүйелік тәсілді қолдану, бізге геймификацияны үрдістік ұйымдастырудың ерекшеліктерін, кіретін компоненттерді, осы жүйедегі байланыстардың дамуын, компоненттердің өзара әрекеттесуі мен өзара тәуелділігін, олардың ресурстары мен перспективалық қатынастарын анықтауға мүмкіндік берді. Геймификация жүйесінде тұжырымдамалық блок, геймификация принциптері, ойын механикасы мен техникасы, жетістіктер; ойындағы адамдар топтарының мінез құлқын өзгерту моделі; геймификация практикасы және т. б. көрсетілген. Геймификация жүйесінің қызметі әртүрлі сипаттамалармен сипатталады, бұл іс-әрекеттің мазмұнымен және қатысушы субъектілердің ерекшеліктерімен байланысты. Геймификация мәселелерін қарастыруға тұлғаға бағытталған тәсіл құралдарын қосу жеке тұлғаны дамыту үрдісінде ойын технологияларының бірегей ресурстары туралы ережені негіздеумен байланысты болды [15]. Ойын әрекеті жеке тұлғаның қажеттіліктерін белсенді іске асыруға, сәттілік мотивтерін пайдалануға, өзін-өзі жүзеге асыруға, білім алушыларға жағымды эмоционалдылықты қосуға тікелей әсер етеді. Геймификацияланған жүйелерді қолдануда жеке тұлға қатысуды жүзеге асыруға және танымдық қызығушылықты пайдалануға мүмкіндік алады және жеке тәжірибе

жинақтайды. Ойын әрекетінде адам интеллектуалды еркіндік пен шығармашылықты көрсете алады. Зерттеуіміздегі белсенділік тәсілі ойын қызметін ұйымдастырудың негізі ретінде ұсынылған және бұл үрдісте білім алушы белсенді субъект позициясында болады. Ол ойын жасаушы, ұйымдастырушы, орындаушы бола алады; қызмет нәтижесінің сапасын талдайтын және бағалайтын тұлға. Басқаша айтқанда, қазіргі жағдайда геймификация білім алушылардың қатысуын арттыру, танымдық тәуелсіздікті дамыту және ойын субъектілерінің өзіндік дамуы үшін ресурс ретінде қарастырылады.

Геймификацияны біз білім беру субъектілерінің мотивациясы мен мінез-құлқын басқару үшін қолданылатын ойын заңдылықтары мен принциптерін, әдістері мен тәсілдерін, технологияларын, техникасын мен механикасын қамтитын білім беру теориясы мен практикасы ретінде қарастырамыз. Білім берудегі геймификация ресурстарын қарастыратын А.С. Ветушинский геймификация құбылысын ойын ойлау құралдары мен әдістерін қолдану арқылы адамның мінез-құлқымен жұмыс істеу әдістемесі ретінде анықтады [16].

Білім берудегі геймификацияның басты қағидаттарының бірі - қажеттілікті қанағаттандыру. Бұл геймификация оқушылардың нақты білім қажеттіліктерін қанағаттандыруға бағытталуы тиіс дегенді білдіреді. Ойын элементтерін ойын әрекеттестігі үшін қосу ғана емес, оқу процесін және оның нәтижелерін жақсарту үшін мұны саналы және мақсатты түрде жасау маңызды.

Білім беруде геймификацияны қолдану интерактивті және қызықты оқу ортасын құруға ықпал ететін әртүрлі құралдар мен әдістерді пайдалануды көздейді. Оқытудың классикалық және көп деңгейлі сюжеттері оқушылардың оқытылатын материалға қызығушылығын ынталандыруға және білім беру процесінің тиімділігін арттыруға көмектесетін құралдардың мысалы болып табылады.

Оқытудың цифрлық ортасы жағдайында геймификация қағидаттарын ескеру ерекше маңызды, өйткені олар интерактивті және тартымды білім беру бағдарламаларын жасауға ықпал етеді. Білім беру процесінің барлық қатысушылары үшін түсінікті және қолжетімді геймификациялаудың қарапайым ережелері, сондай-ақ геймификация арқылы оқыту процестерін визуализациялау оқу тиімділігін арттыруға және оқушылардың оқу процесіне тартылуын жақсартуға көмектеседі.

Білім берудегі геймификация оқушыларды ынталандырудың неғұрлым жоғары деңгейін және қолайлы оқыту ортасын құруға ықпал ететін қуатты құрал болып табылады. Білім берудегі геймификация теориясына сәйкес, студенттер оқу процесі көңілді және қызықты болатындай ұйымдастырылғанда ақпаратты тиімді меңгереді. Геймификациялаудың негізгі идеясы білім беру процесі ойын тәсілі қағидаттарына негізделген кезде анағұрлым нәтижелі болады.

Бастауыш мектептің барлық сабақтарында геймификацияны пайдалану білім алушылардың уәждемесін арттыруға ғана емес, сонымен қатар оқыту тиімділігін жақсартуға да ықпал етеді. Білім берудегі ойын тәсілдері балаларға материалды жақсы меңгеруге, сөйлеуді және креативті ойлауды дамытуға көмектеседі. Сондай-ақ, оқушылардың оқу процесіне тартылуы да маңызды аспект болып табылады, ол ойын элементтерін пайдаланудың арқасында айтарлықтай артады.

Оқытудың цифрлық ортасы жағдайында геймификация ерекше өзектілікке ие болады. Ойынның қарапайым және түсінікті ережелері, оқу процестерін ойын механикасы арқылы визуализациялау оқу процесін балалар үшін қызықты және қолжетімді етуге мүмкіндік береді. Геймификацияны тиімді пайдалану әрбір пәннің ерекшеліктері мен оқушылардың жас ерекшеліктерін ескере отырып, ойын элементтерін оқу жоспарына біріктіруге сауатты тәсілді талап етеді. Ойын форматын оқыту процесіне көшіретін тәсіл оқушылардың уәждемесін едәуір жақсартады және білімді игеруді жеделдетеді. Блогтағы жарияланым осы мақсатта пайдаланылуы мүмкін әртүрлі технологиялардың мысалдарын келтіре отырып, білім берудегі ойынның артықшылықтарын да, кемшіліктерін де талқылайды. Ойын элементтерін оқу процесіне көшіру білім алушылардың уәждемесін арттыруға ғана емес, сонымен қатар

оқушылардың оқу процесіне тартылуын жақсартуға да ықпал етеді, бұл өз кезегінде оқу нәтижелерін жақсартуға әкелуі мүмкін.

Қорытынды. Осылайша, оқытудың цифрлық ортасында геймификация оқушыларды оқытуға тартуға, білім беру процестерінің тиімділігін жақсартуға және неғұрлым интерактивті және тартымды білім беру ортасын құруға ықпал ететін қуатты құрал болып табылады.

Бастауыш мектептегі геймификация - бұл оқушылардың ынтасын арттырып және оқу нәтижелерін жақсартып, оқудағы ойын тәсілдерін қолдануға мүмкіндік беретін тиімді әдіс. Бұл процесте қарапайым геймификация ережелері маңызды рөл атқарады. Түсінікті және қарапайым ережелер балаларға өздерінен не талап етілетінін және қандай мақсаттарға жету керектігін жақсы түсінуге көмектеседі. Барлық процестерді визуализациялау да ойдағыдай геймификациялауда негізгі рөл атқарады. Визуализация балаларға материалды жақсы игеруге көмектеседі, оны неғұрлым қолжетімді және түсінікті етеді.

Бастауыш мектепте ойнаудың негізгі қағидаттарының бірі ойын кезінде жайлылық пен қауіпсіздік деңгейін арттыру болып табылады. Бұл балалар өздерін еркін және сенімді сезінетін сенімді атмосфера жасайды, бұл неғұрлым тиімді оқытуға ықпал етеді. Қарапайым ойын әрекеттері мен алгоритмдері де ойнатуда маңызды рөл атқарады. Балалар үшін ойын әрекеттері неғұрлым жеңіл және түсінікті болса, олардың қатысуы соғұрлым жеңіл болады. Осылайша, бастауыш мектепте ойнатудың қарапайым ережелері оқушылардың ынтасын арттыруда, оқыту нәтижелерін жақсартуда және қызықты әрі өнімді білім беру ортасын құруда маңызды рөл атқарады. Бастауыш мектептің барлық сабақтарында геймификацияны енгізу түсінікті және қарапайым ережелерді, процестерді визуализациялауды және балаларды тиімді оқыту мен дамытуды қамтамасыз ету үшін инновациялық тәсілдерді пайдалануды талап етеді.

ӘДЕБИЕТТЕР

1. «Білім туралы» ҚР-ның 2007 жылғы 27 шілдедегі № 319-III Заңы. <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/Z070000319> (дата обращения: 09.02.2025).
2. "Педагог" кәсіптік стандарты Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрі. 2022 жылғы 15 желтоқсан № 500 бұйрығы <https://zakon.uchet.kz/kaz/docs/V2200031149> (дата обращения: 09.02.2025).
3. Қазақстан Республикасында инклюзивті білім беруді дамытудың тұжырымдамалық тәсілдері. – Астана: Ы.Алтынсарин атындағы Ұлттық білім академиясы. Астана 2015
4. Варенина Л. П. Геймификация в образовании // Историческая и социально-образовательная мысль. 2014. Т. 6. № 6–2 (28). С. 314–317.
5. Вербах, К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса / К. Вербах, Д. Хантер; пер. с англ. А. Кардаш. – Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 224 с. – ISBN 978-5-00057-344-0.
6. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, E. (2011). Gamification: toward a definition. CHI. Vancouver: BC. URL: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
7. Deterding, S., Sicart M., Nacke L., O'Hara K., Dixon D. Gamification: using game-design elements in non-gaming contexts. – New York: ACM Press, 2011. – P. 2425-2428. URL: <http://doi.org/10.1145/1979742.1979575> (дата обращения: 09.02.2025).
8. Кэпп К. Games, Gamification, and the Quest for Learner Engagement // T+D. 2012. Vol. 66(6). P. 64–68.
9. Klopfer E., Osterweil S., Groff J., Haas J. Using the technology of today, in the classroom: The instructional power of digital games, social networking, simulations and how teachers can leverage them // The Education Arcade. P. 1–21. URL: http://education.mit.edu/papers/GamesSimsSocNets_EdArcade.pdf (дата обращения: 09.02.2025).
10. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка [Текст] / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. - 1996. -№ 6. - С. 62–76.

11. Щедровицкий. П.Г. «Игра» как социотехническая система: организация и исследование//Программно-целевой подход и деловые игры. Новосибирск, 1982. С. 30-34.
12. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – Москва: ВЛАДОС, 1999. – ISBN 5-691-00256-2.
13. Ibanez M.B., Di Serio A. and Delgado-Kloos, C., Gamification for engaging computer science students in learning activities: a case study. IEEE Trans. on Learning Technologies. — 2014. — № 3. — P. 291-301.
14. Мазелис А.Л. Геймификация в электронном обучении. Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. — 2013. No. 3 (21). — P.139-142.
15. Карпенко О.М., Лукьянова А.В., Абрамова А.В., Басов В.А. Геймификация в электронном обучении // Дистанционное и виртуальное обучение. — 2015. — №. 4 (94). — С. 28-43
16. Ветушинский А.С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации. Социология власти. № 32 (3). — С. 14-31.

ОРГАНИЗАЦИЯ ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ С ПОМОЩЬЮ ГЕЙМИФИКАЦИИ

Туленова У. Т., Зейнетова С. М.

Атырауский университет имени Х. Досмухамедова, г. Атырау, Казахстан
e-mail: tulenova_Uldai@mail.ru

Аннотация. В статье рассматривается актуальность и эффективность внедрения геймификации в образовательный процесс при подготовке учителей начальной школы. На основе исследования были рассмотрены значение цифровизации в современном обществе, широкое применение информационных технологий в образовательном процессе, а также стратегические направления политики президента К. Токаева в области образования.

Авторы проанализировали работы зарубежных и отечественных ученых, в частности Л. П. Варениной, К. Вербахом, С. Детерингом, Э. Карр-челленджем, Д. Кларком, Э. Клопфером, Л. С. Выготским, В. В. Давыдовым и Г. П. Щедровицким, проанализировав теоретические-определила методологические основы.

В ходе исследования были изучены педагогические, психологические и мотивационные аспекты внедрения элементов игры в учебный процесс, установлено, что они способствуют развитию творческих способностей обучающихся, самореализации и стимулированию познавательного интереса.

Кроме того, был рассмотрен практический опыт и интерактивные методологии для оценки влияния геймификации на образовательный процесс. В статье систематически описываются принципы организации игровой деятельности, способы повышения вовлеченности учащихся и формирования мотивации.

Результаты исследования показали, что применение геймификации в начальной школе повышает вовлеченность обучающихся в учебный процесс, повышает эффективность обучения и позволяет интегрировать в процесс высшего образования как инновационную методику в современной педагогической практике.

Таким образом, геймификация считается эффективным инструментом для активизации процесса обучения в начальной школе, повышения интереса к образованию и развития творчества. Педагоги, грамотно применяя этот метод, могут поднять качество обучения на новый уровень.

Ключевые слова: цифровизация, цифровые технологии, цифровая среда, начальные классы, геймификация, мотивация.

ORGANIZING THE ENHANCEMENT OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS' LEARNING MOTIVATION THROUGH GAMIFICATION

Tulenova U., Zeynetova S.

Kh. Dosmukhamedov Atyrau University, Atyrau, Kazakhstan

e-mail: tulenova_Uldai@mail.ru

Abstract. The article examines the relevance and effectiveness of introducing gamification into the educational process in the training of primary school teachers. Based on the research, the importance of digitalization in modern society, the widespread use of information technologies in the educational process, as well as the strategic directions of President K. Tokayev's policy in the field of education were considered.

The authors analyzed the works of foreign and domestic scientists, in particular L. P. Varenina, K. Verbakh, S. Detering, E. Carr-challenge, D. Clark, E. Klopfer, L. S. Vygotsky, V. V. Davydov and G. P. Shchedrovitsky, analyzing the theoretical and methodological foundations.

The study examined the pedagogical, psychological and motivational aspects of introducing game elements into the learning process, and found that they contribute to the development of students' creative abilities, self-realization and stimulation of cognitive interest.

In addition, practical experience and interactive methodologies for assessing the impact of gamification on the educational process were considered. The article systematically describes the principles of organizing play activities, ways to increase student engagement and motivation.

The results of the study showed that the use of gamification in primary schools increases the involvement of students in the educational process, increases the effectiveness of learning and allows integration into the process of higher education as an innovative method in modern pedagogical practice.

Thus, gamification is considered an effective tool for activating the learning process in elementary schools, increasing interest in education and developing creativity. Teachers, using this method competently, can raise the quality of education to a new level.

Keywords: digitalization, digital technologies, digital environment, primary education, gamification, motivation.