

Левкович Жанна Юрьевна

Қазақ тілі мен әдебиеті мұғалімі

**ҚАЗАҚ ТІЛІН ОҚЫТУДАҒЫ ГЕЙМИФИКАЦИЯ**

**Аннотация**

«Қазақ тілін оқытудағы геймификация» білім беру процесінде ойын элементтері мен принциптерін пайдалануға негізделген тілді оқытудың өзекті және инновациялық тәсілі болып табылады. Қазіргі әлемде геймификация дамып барған сайын танымал оқыту әдісіне айналуда, әсіресе жастар арасында бұл іс өзекті және сұранысқа ие етеді.

«Геймификация в обучении казахского языка» – это актуальный и инновационный способ обучения языку, основанный на использовании игровых элементов и принципов в образовательном процессе. В современном мире геймификация становится все более популярным методом обучения, особенно среди молодежи, что делает его актуальным и востребованным.

"Gamification in learning the Kazakh language" is an up–to-date and innovative way of teaching a language based on the use of game elements and principles in the educational process. In the modern world, gamification is becoming more popular method of learning, especially among young people, which makes it relevant and in demand.

**Кілтті сөздер:** қазақ тілі, геймификация, өзекті, әдіс-тәсілдер, технология

Мұғалімдер ойынды оқыту әдістерін XVII ғасырдан бастап қолдана бастады.

ХХ ғасырдың басында. педагогика және психология саласындағы отандық ғалымдар

Л.С. Выготский, К.Д. Ушинский, А.Н. Леонтьев, А.С. Макаренко, Д.Б. Эльконин және басқалар ойынның ерекшеліктерін балалар мен ересектердің оқуына ықпал ететін әрекет ретінде зерттеді. Эмоциялардың, психикалық әрекеттер мен есте сақтаудың өзара байланысын зерттеген көптеген ғалымдар (П.Фресса мен Дж. Пиаже, А.Н. Леонтьев, т.б.) адамның эмоционалдық күйі үлкен әсер етеді деген қорытындыға келген..

Геймификация ұғымын қарастырайық. Бұл термин ағылшын тіліндегі «ойын» сөзінен шыққан. Бұл қарапайым анықтамаға әкеледі: геймификация - ойын элементтерін бастапқыда арналмаған салаларда пайдалану, мысалы, жұмыс істейтін қызметкерлерді ынталандыруда, бизнесте, білім беруде және т.б. Геймификация идеясы өте ұзақ уақыт бұрын пайда болды, бірақ соңғы жылдары ғана танымал бола бастады. Оның тамырын ойын индустриясынан іздеуге болады, бірақ ойын механикасын басқа салаларға алғаш рет Банчболдан Ричард Бреннер мен Ян Кенни енгізді.

Білім берудегі геймификацияның негізгі идеясы, соңғы бірнеше жылдары қарқынды дамып келеді. Ойындар оқушыларға стратегиялық ойлауды қажет ететін басқатырғыштар мен жағдаяттарды жиі ұсынады. Бұл балаларға сценарийлерді талдап, шешімдерді тұжырымдап, нәтижелер негізінде өз тәсілдерін бейімдеген кезде сыни тұрғыдан ойлау дағдыларын дамытады. Ойын арқылы оқыту проблеманы шешуге ықпал етеді және оқушылардың шығармашылық ойлауына мүмкіндік береді. Ал тілді оқытқан кезде, меніңше, тәжірибелік-эксперименттік жұмыс қазақ тілін оқытуда геймификацияны қолданудың тиімділігін бағалауға бағытталған пилоттық жобалар мен зерттеулер жүргізуді қамтиды. Эксперименттер осы тәсілдің артықшылықтарын, сондай-ақ оның мүмкін болатын шектеулері мен проблемаларын анықтауға мүмкіндік береді, бұл сала біртіндеп жетілдіруге мүмкіндік береді. Мысалы:

* Қазақ тілі сабағында ойындарды пайдалану қазіргі білім беру тәжірибесіне белсенді түрде енгізіліп жатқан оқытудың дәстүрлі емес әдісі болып табылады. Ынталандырушы оқыту ортасын құру: оқушылардың қазақ тілін оқыту процесіне белсенді қатысуға деген қызығушылығы мен тілегін ынталандыратын ойын тапсырмаларын, жаттығулар мен сценарийлерді әзірлеу.
* Ойын элементтерін білім беру процесіне біріктіру: тілдік дағдылар мен білімді меңгеру үшін квесттер, рөлдік ойындар, басқатырғыштар және т.б. сияқты әртүрлі ойын әдістерін енгізу.
* Оқытуды жекелендіру: оқудың максималды әсері үшін әр оқушының жеке қажеттіліктері мен тілдік дайындық деңгейіне ойын тәсілдерін бейімдеу.
* Коммуникативтік дағдыларды дамыту: оқушылардың қазақ тілін әртүрлі жағдайларда, оның ішінде қарым-қатынаста және күнделікті өмірде қолдануға деген сенімділігін дамытуға жәрдемдесу.
* Нәтижелерді бағалау және талдау: әдістер мен тәсілдерді ұдайы жетілдіру мақсатында қазақ тілін оқытуда геймификацияны қолданудың тиімділігіне жүйелі бағалау және талдау жүргізу.

Білім беру контентін құру: ойын формалары арқылы қазақ тілін тиімді оқыту үшін оқушылардың тілдік даярлық деңгейіне және жас ерекшеліктеріне бейімделген ойын материалдарын әзірлеу, арнайы бағдарламалар кешенін құрастыру қазіргі уақытта өзекті болып келеді.

Геймификация қазақ тілін оқытуда не әкеледі?

Біріншіден, оқушылардың ынтасын арттыру: қазақ тілін оқытуда ойын элементтері мен тәсілдерін қолдану оқушылардың назарын аударады және қызықтырады деп күтілуде, бұл оқу процесіне неғұрлым белсенді және тиімді қатысуға ықпал етеді;

Екіншіден, тілдік дағдыларды жетілдіру: бағдарламаға қатысатын оқушылар әртүрлі ойын әдістері мен жаттығуларын қолдану арқылы қазақ тілінде оқу, жазу, сөйлеу және түсіну дағдыларын жетілдіреді деп күтілуде;

Үшіншіден, коммуникативтік құзыреттілікті дамыту: бағдарлама оқушылардың қазақ тілінде қарым-қатынас дағдыларын дамытуға бағытталған, бұл оларға өмірдің әртүрлі салаларында қазақ тілінде неғұрлым сенімді және табысты өзара іс-қимыл жасауға мүмкіндік береді.

Төртіншіден, оқу жетістігінің деңгейін арттыру: оқушылардың геймификацияға негізделген сабақтарға белсенді және уәжді қатысуы олардың оқу жетістігі мен қазақ тілін оқытудың нәтижелілігін арттыруға әкеледі деп күтілуде.

Бесіншіден, қазақ мәдениетіне деген қызығушылықты арттыру: қазақ мәдениетімен байланысты ойын элементтерін пайдалану арқылы оқушылардың елдің тілі мен мәдениетін үйренуге деген қызығушылығының артуы күтілуде, бұл олардың қазақ мәдени мұрасын тереңірек түсінуіне және құрметтеуіне ықпал етеді. Сонымен қатар,оқушылардың ынтасын арттыру: қазақ тілін оқытуда ойын элементтері мен тәсілдерін қолдану оқушылардың назарын аударады және қызықтырады деп күтілуде, бұл оқу процесіне неғұрлым белсенді және тиімді қатысуға ықпал етеді.

* Тілдік дағдыларды жетілдіру: бағдарламаға қатысатын оқушылар әртүрлі ойын әдістері мен жаттығуларын қолдану арқылы қазақ тілінде оқу, жазу, сөйлеу және түсіну дағдыларын жетілдіреді деп күтілуде.
* Коммуникативтік құзыреттілікті дамыту: бағдарлама оқушылардың қазақ тілінде қарым-қатынас дағдыларын дамытуға бағытталған, бұл оларға өмірдің әртүрлі салаларында қазақ тілінде неғұрлым сенімді және табысты өзара іс-қимыл жасауға мүмкіндік береді.
* Оқу жетістігінің деңгейін арттыру: оқушылардың геймификацияға негізделген сабақтарға белсенді және уәжді қатысуы олардың оқу жетістігі мен қазақ тілін оқытудың нәтижелілігін арттыруға әкеледі деп күтілуде.

Есте сақтау процесіне зейінмен қатар оқушылардың есте сақтауы мен қабылдауы да әсер етеді. «Оқу пирамидасы» оқу әрекетінің әртүрлі түрлерінің қалай ықпал ететінін көрсетеді материалды қабылдау және есте сақтау. сияқты тәрбие жұмысының түрлері лекциялар, оқу, аудиовизуализация және демонстрация оқытудың пассивті түрі болып табылады және ақпаратты есте сақтаудың төмен қарқынына ие. Ал, талқылау, тәжірибе жасау, басқаларды үйрету және нақты жағдайларда қолдану оқытудың белсенді формаларын қалыптастырады және құзіреттілікті дамытуға ықпал етеді. Сонымен қатар, оқытуда геймификацияны қолданғанда жеке тұлғаның мүмкіндіктері белсендіріледі, оның шығармашылық қабілеттері жүзеге асады. Оқыту процесіне геймификацияны енгізуге қызығушылықтың артуы геймификацияның дидактикалық қасиеттердің бірі сандық технологиялар мультимедиялық, интерактивті,мәтінді ұсыну екендігімен де түсіндіріледі. Қазақ тілін оқытудың қашықтықтан және аралас түрлерінде геймификацияны жүзеге асырудың әртүрлі формалары қолданылады: компьютерлік ойындар, білім беретін мобильді қосымшалар, түрлі бағдарламалар мен қосымшалар.Мысалға , аватарлар арқылы 3D байланысымен (мысалы, Machinima, Second Life), "Learningapps", "Quizlet" және "Classtools", мобильді қосымшалар қағидаттар бойынша жүзеге асырылады олардың дидактикалық мүмкіндіктерін салыстыру үшін құрылымдық геймификация қолданылады,бірақ ,өкінішке орай, бұл сайттарда қазақ тілі енгізілмеген. Берілген платформалар арқылы арнайы ойындар мен тапсырмалар құрастыру және оларды орындау барысында қорытынды нәтижеге келуді көздейді.

Ал қазақ тіліне келетін болсақ, oratornomad.kz сайтында балалар тілді үйрене отырып, түрлі сайыстарға қатыса алады, мысалы тоқсанның соңында біз оқушылармен «Гонки» сайысында шектеулі уақытта қарсыластармен қазақ тілінің лексикасын білу бойынша онлайн сайыс. Жарысты бастағаннан кейін қарсыластарыңыздан озып, ең көп ұпай жинауға бір сағат уақыт беріледі. Ойын барысында тапсырмалар мен кеңестер қазақ тілінде беріледі. Оқушыларға әсіресе 1-6 сыныптың балаларына өте қызықты болған мен, сайыстардың барлығы ақылы.

<https://tutors.kz>, <https://www.lingo-play.com/ru> платформаларында ойын мен қатар тілді үйренуге болады. Жалпы геймификация ол тек ойын емес, ойын дәрежесіне шығу үшін түрлі тапсырмаларды орындауға шақырады. Тutors.kz бұл енді мұғалім үшін өте пайдалы және тиімді сайттардың бірі, оның мақсаты тез және сапалы тапсырмаларды бірнеше секунд ішінде дайындап шығуды көздейді.

Бұл сайттар қандай әдістемелік қасиеттері мен қызметтерін салыстырып көрейік.

|  |  |
| --- | --- |
| Қаситеттері | Қызметтері (фукциялары) |
| Әртүрлі типтегі тапсырмалар мен тесттерді құрастыруға арналған әртүрлі үлгілер формалары | Сөйлеудің әртүрлі түрлерін дамыту әрекеттер мен тілдік дағдылар, әлеуметтік-мәдени құзыреттілігін дамыту, емтихан форматындағы тапсырмаларды құру, өзіндік және аудиториялық жұмысты ұйымдастыру |
| «Кім миллионер болғысы келеді?» ойынының – бірнеше таңдау сұрақтарының геймификациясы | Аралық бақылау, өзін-өзі бағалау, өзара бағалау, тіл байлығын қалыптастыруда, әлеуметтік-мәдени құзыреттіліктерін дамыту |
| «Ат жарысы» - бірнеше таңдау сұрақтары | Ынталандыру және қатысу деңгейін арттыру, жеке және жұптық жұмыстарды ұйымдастыру, өзіндік және аудиториялық жұмыс |
| «Жұптас»- сәйкестендіру геймификациясы | Тіл байлықтарын қалыптастыру (лексика, грамматикалық, фонетикалық, орфографиялық) |
| Тапсырмаларды жобалау және түрлі форматтағы тест сұрақтарын құрастыру | Тіл дамытуға көңіл бөлу  дағдыларды, әлеуметтік-мәдени құзыреттілігін дамытуға тапсырмаларды құруға болады, емтихан форматын оқытуға, өзіндік және аудиториялық жұмысты ұйымдастыруға арналған |

Осылайша, біз келесі қорытындыларды жасай аламыз:

1. Геймификация элементтерін енгізудің психологиялық потенциалы оқушылырдың ынтасын және белсенділік деңгейін арттыру болып табылады, сондай-ақ олардың оқу процесіне қанағаттануы; жақсырақ түсінуде және ақпаратты жүйелеуге көмектеседі;
2. Негізгі дидактикалық принциптерді құралдар арқылы жүзеге асыру арқылы геймификация элементтері (лезде (түзету) кері байланыс алу және беру).
3. Пассивті әдістерден белсенді әдістерге көшуге мүмкіндік береді, проблемалық оқыту әдістерін, ізденіс әрекеттерін жүзеге асыру және зерттеу жобалары, өзін-өзі және топтық бағалауды ұйымдастырады, сыни тұрғыдан ойлауын дамытады, шығармашылық қабілеттерін ашады, оқушылардың өзін-өзі тәрбиелеуін ынталандырады.

Осы аспектілердің барлығы «Қазақ тілін оқытудағы геймификация» іс жүзінде де, теориялық тұрғыдан да маңызды етеді, сондай-ақ оны білім беру саласында табысты қолдану үшін кең мүмкіндіктер ашады.

**Қолданылған әдебиеттер тізімі**

1. Берикханова А.Е. Педагогикалық мамандыққа кіріспе. Оқу құралы. - Алматы, 2009.-240 б.
2. Құдайқұлов С.М., Құдайқұлов М.Ә. Творчестволық және бәсекелестік қабілеттілік. Алматы, «Школа XXI века», 2006. -82 б.
3. Баймолдаев Т.М. Білім беру жүйесін басқарудың әдіснамалық негізі: Білім беру ұйымдарының басшыларына және білім жүйесі қызметкерлеріне арналған. Монография. /Т.М.Баймолдаев. - Алматы, 2013. - 356 бет.
4. Майгаранова Ш., Иманбаева С.Т. Мектептегі тәрбие теориясы мен әдістемесі. Оқу-әдістемелік құрал. - Алматы. - 2009, - 260 бет.
5. Т. Тәжібаев Жалпы психология. Алматы: Қазақ университеті, 1993.
6. "Ахмет Байтұрсынұлы оқулары": "А. Байтұрсынұлы тағылымы: тіл, терминология, әдістеме" : республикалық ғылыми-теориялық конференция материалдары / ... – Астана : [Б. ж.], 2010. - 215, [1] б.
7. Медеуова, С.А., Қазақ тілі мен әдебиетін оқыту үрдісінде ақпараттық технологияларды пайдалану / Медеуова, С.А. // Қазақ тілі: әдістеме. - 2013. - № 6. - 3-5 б