

БӨЛІМ: UNIVER / ZHETYSU UNIVERSITY / СТУДЕНТ

Білім беру геймификациясы: MIT App Inventor және басқа платформалармен оқыту

ЖАРИЯЛАНДЫ
09.06.2025СІЛТЕМЕ
<https://bilimger.kz/180507/>**Ербосынова Алия Ермековна**Жетекші: **Кыдырбаева Галия Турыспаевна**

Жетісу облысы, Талдықорған қаласы.

I.Жансүгіров атындағы Жетісу университеті

Аннотация:

Бұл мақалада білім беру процесінде геймификацияны қолданудың маңыздылығы қарастырылады. Ойын элементтерін оқу үдерісіне енгізу арқылы оқушылардың мотивациясын арттыру, логикалық және шығармашылық қабілеттерін дамыту жолдары ұсынылады. MIT App Inventor платформасын пайдалану арқылы мобильді қосымшалар жасап үйрену оқушыларға теориялық білімді практикада қолдануға мүмкіндік береді. Сонымен қатар, мақалада басқа да платформалармен салыстырмалы талдау жүргізіліп, геймификацияның тиімділігіне әсер ететін факторлар мен туындауы мүмкін қиындықтар және оларды шешу жолдары ұсынылады. Практикалық мысалдар арқылы бұл әдістің білім сапасына оң әсері көрсетіледі.

Кілт сөздер: геймификация, білім беру, MIT App Inventor, мобильді қосымша, визуалды бағдарламалау, ойын элементтері, информатика.

Қазіргі заманғы білім беру жүйесі үнемі жаңаруды талап етеді. Ақпараттық қоғам жағдайында оқушылардың зейінін шоғырландыру, білімге деген қызығушылығын ояту және технологиялық дағдыларын дамыту маңызды. Осы тұрғыдан алғанда, геймификация (ойын элементтерін қолдану) – оқу процесін тиімді ұйымдастырудың бір жолы.

Геймификация оқушыларды қызықтырып, оқу материалына деген ішкі мотивациясын арттырады. Бұл әдіс әсіресе информатика, бағдарламалау негіздері, мобильді қосымша жасау салаларында кеңінен қолданылады. Солардың бірі – MIT App Inventor платформасы. MIT App Inventor – оқушыларға визуалды блоктар арқылы Android қосымшаларын жасауға мүмкіндік беретін құрал. Ол тек бағдарламалауды үйретіп қана

қоймай, сонымен қатар шығармашылықты, логикалық ойлауды және жобалық жұмыс дағдыларын дамытады. Мақалада геймификация ұғымына теориялық шолу жасалып, MIT App Inventor платформасы негізінде оқыту әдістемесі мен басқа платформалармен салыстыру қарастырылады.

Геймификация (ағылш. Gamification) – ойын элементтері мен механизмдерін ойын емес ортада, соның ішінде білім беру саласында қолдану процесі. Оның басты мақсаты – мотивацияны арттыру, қызығушылықты ояту және оқытудың тиімділігін жоғарылату.

Білім беруде геймификацияны қолдану арқылы келесі нәтижелерге қол жеткізуге болады:

Оқушылардың белсенділігін арттыру;

Қиын тақырыптарды меңгеруді жеңілдету;

Өзін-өзі бағалауға және рефлексия жасауға үйрету;

Бәсекелестік арқылы қызығушылықты арттыру.

Геймификацияда келесі элементтер жиі қолданылады:

Ұпай жинау (points);

Деңгейлер (levels);

Марапаттар (badges);

Көшбасшылар тақтасы (leaderboard);

Миссиялар мен тапсырмалар.

MIT App Inventor – бұл MIT университеті әзірлеген визуалды бағдарламалау ортасы. Ол Android операциялық жүйесіне арналған мобильді қосымшаларды жасауға мүмкіндік береді және пайдаланушыға код жазбай-ақ, графикалық блоктар арқылы логиканы құрастыруға жол ашады.

App Inventor визуалды әрі интуитивті интерфейске ие, бұл оны информатика пәнін енді бастап үйреніп жатқан оқушылар үшін ыңғайлы етеді. Платформа екі бөліктен тұрады: Designer (дизайнер) – интерфейс құрастыру үшін; Blocks (блоктар) – қолданбаның логикасын ұйымдастыру үшін.

MIT App Inventor – геймификацияны жүзеге асыруда тиімді құрал. Оқушылар өз жобаларын құрастыра отырып, ойын түрінде нақты нәтижеге – жұмыс істейтін мобильді қосымшаға қол жеткізеді. Бұл әдіс оқушыны нақты мақсатқа жетуге ынталандырады.

Бұл элементтерді оқыту процесіне үйлестіре енгізу оқушылардың өздігінен ізденуіне, шығармашылықпен жұмыс істеуіне және оқу нәтижелерін жақсартуына ықпал етеді.

MIT App Inventor көмегімен оқыту барысында мұғалім оқушыларға кезең-кезеңмен тапсырмалар береді. Әр тапсырмада белгілі бір функцияны орындайтын қосымша жасау міндеті қойылады.

Кесте. Басқа геймификациялық платформалар: салыстырмалы талдау.

MIT App Inventor оқушыларға мобильді қосымшалар құрастыру арқылы нақты әрі пайдалы өнім шығаруға мүмкіндік береді. Ал Scratch – логикалық ойлау мен анимация жасауға арналған, ал Kahoot! пен Quizizz — тестілеу, білімді тексеру бағытында қолданылады. Осылайша, әр платформа түрлі мақсатқа бағытталғанымен, барлығы да

геймификацияны іске асыруға мүмкіндік береді.

Геймификацияның нәтижелі болуына келесі факторлар әсер етеді:

Жас ерекшелігіне сай тапсырмалар таңдау;

Ойын элементтерінің оқыту мақсатымен үйлесуі;

Мұғалімнің технологияны дұрыс қолдана білуі;

Қатысушылар арасында әділдік пен теңдік орнату;

Кері байланысты қамтамасыз ету.

MIT App Inventor бұл факторларды іске асыруға мүмкіндік береді, себебі мұғалім тапсырмаларды оңай бейімдей алады, ал оқушылар өз прогрессін бақылап, жетістіктерін нақты көре алады.

Техникалық қиындықтар:

Кей мектептерде компьютер мен интернет жеткіліксіз. Бұл жағдайда офлайн режимде жұмыс істеуге болатын нұсқалар қарастырылуы тиіс.

Уақыт тапшылығы:

Бағдарлама құру уақыты ұзақ болуы мүмкін. Мұғалім тапсырмаларды алдын ала құрылымдап, сабақ уақытын тиімді жоспарлауы керек.

Мұғалімнің дайындық деңгейі:

Кейбір мұғалімдер геймификация құралдарын қолдануға дайын емес. Бұл мәселені шешу үшін курстар, тренингтер ұйымдастырған жөн.

Оқушылардың әртүрлі деңгейі:

Кейбір оқушылар тапсырманы тез орындаса, кейбірі қиналуы мүмкін. Жеке траекториялар ұсыну, жұппен жұмыс істеу арқылы бұл мәселені азайтуға болады.

Қорытындылай келе, Геймификация – білім беру процесін жандандырудың заманауи тәсілі. MIT App Inventor платформасы арқылы оқушылар нақты өнім – мобильді қосымша жасап, теориялық білімін практикалық әрекетке айналдырады. Бұл әдіс олардың қызығушылығын, логикалық ойлауын, шығармашылығын арттырып, болашақ кәсіби бағыттарын таңдауға әсер етуі мүмкін. Геймификация тиімді болуы үшін мұғалімнің дұрыс бағыт беруі, оқушы деңгейін ескеруі және оқыту мақсатына сай элементтерді таңдауы маңызды. Мақалада келтірілген тәжірибелер мен ұсыныстар бұл процесті сәтті жүзеге асыруға көмек бола алады.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі

1. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. MindTrek.
2. Resnick, M. (2009). *Scratch: Programming for all*. Communications of the ACM.
3. MIT App Inventor – Official Site. <https://appinventor.mit.edu>
4. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. Pfeiffer.
5. Білім берудегі заманауи технологиялар. – Алматы: Пауан, 2021.
6. Қожахметова К. Жаңа педагогикалық технологиялар. – Астана, 2020.
7. Wolber, D. et al. (2011). *App Inventor: Create Your Own Android Apps*. O'Reilly Media.

8. Казанцев, А. В. (2020). Геймификация в образовании. Москва: Просвещение.
9. Құсайынов, А. (2022). Цифрлық білім беру технологиялары. Алматы: Рауан.
10. App Inventor. <https://appinventor.mit.edu/>
11. Scratch. <https://scratch.mit.edu/>

ҚМ АА Күәлік нөмірі: **KZ45VPY00102718** — ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі

© 2026 **Bilimger.kz** Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық мазмұн авторлық құқықпен қорғалған.