

Геймификация элементтерін қолдану арқылы ерекше білім беруді қажет ететін балалардың оқу мотивациясын арттырудың педагогикалық негіздері

ЖАРИЯЛАНДЫ
13.05.2026

СІЛТЕМЕ
<https://bilimger.kz/188654/>

Серік Аружан Бахытжанқызы

НАО «Каспийский Университет технологий и инжиниринга им. Ш. Есенова», Ақтау қаласы

“Жалпы педагогика” кафедрасының студенті

Жетекшісі: Ғалымжан Әдеп Асхатқызы

НАО «Каспийский Университет технологий и инжиниринга им. Ш. Есенова», Ақтау қаласы

“Жалпы педагогика” кафедрасының оқушысы

Аңдатпа

Бұл мақалада қазіргі білім беру жүйесінде ерекше білім беруді қажет ететін балалардың оқу мотивациясын арттыруда геймификация элементтерін қолданудың педагогикалық негіздері жан-жақты қарастырылады. Автор геймификация ұғымының теориялық мәнін, оның білім беру процесіндегі рөлін және заманауи арнайы педагогикадағы маңызын талдайды. Зерттеу барысында ойын технологияларының оқушылардың танымдық белсенділігіне әсері, олардың оқу процесіне деген қызығушылығын арттырудағы мүмкіндіктері және эмоционалдық жағдайын тұрақтандырудағы тиімділігі сарапталады. Сонымен қатар, ерекше білім беруді қажет ететін балалардың психологиялық ерекшеліктерін ескере отырып, геймификация элементтерін оқу үдерісіне енгізудің әдістемелік жолдары көрсетіледі.

Тірек сөздер: геймификация, арнайы педагогика, оқу мотивациясы, ерекше білім беруді қажет ететін балалар, ойын технологиялары, инклюзивті білім беру, танымдық белсенділік.

Аннотация

В данной статье всесторонне рассматриваются педагогические основы использования элементов геймификации для повышения мотивации к обучению детей с особыми образовательными потребностями в современной системе образования. Автор анализирует теоретическую сущность концепции геймификации, ее роль в образовательном процессе и ее значение в современной специальной педагогике. В исследовании анализируется влияние игровых технологий на познавательную деятельность учащихся, их способность повышать интерес к процессу обучения и эффективность в стабилизации их эмоционального состояния. Кроме того, представлены методические способы внедрения элементов геймификации в учебный процесс с учетом психологических особенностей детей с особыми образовательными потребностями.

Ключевые слова: геймификация, специальная педагогика, мотивация к обучению, дети с особыми образовательными потребностями, игровые технологии, инклюзивное образование, когнитивная деятельность.

Abstract

This article comprehensively examines the pedagogical foundations of using gamification elements to enhance learning motivation for children with special educational needs in the modern education system. The author analyzes the theoretical essence of the concept of gamification, its role in the educational process, and its significance in modern special education. The study analyzes the impact of gaming technologies on students' cognitive performance, their ability to increase interest in the learning process, and their effectiveness in stabilizing their emotional state. Furthermore, it presents methodological approaches for integrating gamification elements into the educational process, taking into account the psychological characteristics of children with special educational needs.

Keywords: gamification, special pedagogy, learning motivation, children with special educational needs, game technologies, inclusive education, cognitive activity

Кіріспе

Қазіргі заманғы білім беру жүйесінде ерекше қажеттіліктері бар балаларды оқыту аса маңызды мәселелердің біріне айналды. Мұндай оқушылардың сабаққа деген қызығушылығын арттыру, олардың ойлау қабілетін дамыту және қоғамға бейімделуіне жағдай жасау — арнайы педагогиканың алдына қойған негізгі мақсаттары.

Оқуға деген ынталандыру (мотивация) — әрбір білім алушының оқу үдерісіне қатысты ішкі және сыртқы ынтасын білдіретін маңызды фактор. Ерекше көңіл бөлуді қажет ететін балаларда мотивация деңгейі әр түрлі жағдайларға байланысты төмен болуы мүмкін. Оларға: танымдық қиындықтар, көңіл-күйдің тұрақсыздығы, өзіне деген сенімнің жетіспеушілігі және әлеуметтік ортаға бейімделудегі кедергілер жатады.

Осыған байланысты бүгінгі таңда дәстүрлі әдістермен қатар, оқушылардың ынтасын

көтеретін жаңашыл тәсілдерді енгізу қажеттілігі туындап отыр. Солардың ішінде ерекше орын алатыны — геймификация.

Геймификация дегеніміз — ойын тәсілдерін (ұпайлар, деңгейлер, сыйлықтар, жарыс элементтері, оқиға желісі) оқыту барысына қосу арқылы оқушылардың белсенділігін көтеруге бағытталған әдіс. Бұл тәсіл әсіресе ерекше білімді қажет ететін балалар үшін тиімді, себебі ойын олардың табиғи қажеттілігіне сай келеді.

Негізгі бөлім

1. Геймификацияның теориялық негіздері

Геймификация ұғымы білім беру саласына соңғы онжылдықта кеңінен ене бастады. Бұл термин ағылшын тіліндегі «game» (ойын) сөзінен шыққан және ойын емес жағдайларда ойын элементтерін, ойын дизайнын және ойын механикасын қолдануды білдіреді. Педагогикада геймификация – оқу үдерісін оқушылар үшін қызықты әрі тартымды ету мақсатында ойын тәсілдерін (ұпай жинау, деңгейден өту, марапаттар алу, жарыс элементтерін енгізу және сюжеттік желі құру) қолдану әдісі ретінде анықталады.

Геймификацияның теориялық негізін ойын психологиясы және мотивация саласындағы зерттеулер құрайды. Атап айтқанда, американдық психолог Карл Роджерстің гуманистік психологиясы, Эдвард Дэси мен Ричард Райанның өзін-өзі анықтау теориясы (Self-Determination Theory) геймификацияның негізгі принциптерін түсіндіруге көмектеседі. Бұл теориялар бойынша, адамның ішкі мотивациясы үш негізгі қажеттілікке байланысты: автономия (еркіндік), құзыреттілік (өзін шебер сезіну) және байланыста болу (әлеуметтік қарым-қатынас). Геймификация дәл осы үш қажеттілікті қанағаттандыруға бағытталған.

Ойын барысында бала өзін еркін сезінеді, қателесуден қорықпайды және әрекетке белсене араласады. Бұл – геймификацияның маңызды психологиялық тұсы. Дәстүрлі білім беру жүйесінде оқушы қателесуге қорқады, себебі қате жиі жаман бағаға немесе сынға ұшыратады. Ал ойын ортасында қате – бұл тек кері байланыс, жаңа әрекетті бастауға мүмкіндік. Бала бірдеңені қате орындаса, ол ойында «өмірін жоғалтуы» мүмкін, бірақ қайта бастауға немесе тағы бір әрекет жасауға мүмкіндігі бар. Бұл тәсіл ерекше білімді қажет ететін балалар үшін өте маңызды, себебі олар сынға жиі сезімтал келеді

.2. Оқу мотивациясын арттырудағы геймификацияның орны

Геймификация білім алу мотивациясына тікелей әрі көпқырлы әсер етеді. Бұл әсер әртүрлі механизмдер арқылы жүзеге асады. Төменде осы механизмдердің әрқайсысына толығырақ тоқталайық.

Бірінші механизм – қызығушылықты ояту. Ойын тәсілдері сабақтың әдеттегі, күнделікті өтетін қалыптасқан үлгісін бұзады. Мысалы, егер мұғалім сабақтағы

тапсырмаларды «кезеңдерге» (деңгейлерге) бөліп, әр кезеңнен өткен сайын оқушыны шағын марапат (ұпай, жұлдызша, виртуалды сыйлық) күтсе, баланың ішкі қызығуы оянады. Бала енді сабаққа «тағы не болады?» деген сұрақпен келеді. Маңыздысы, бұл қызығушылық сыртқы мәжбүрлеуден емес, өзіндік ынтадан туындайды. Ерекше білімді қажет ететін балалардың көпшілігі стандартты тапсырмаларға тез шаршайды, ал геймификация оқу материалын үнемі жаңа формада ұсынуға мүмкіндік береді.

Екінші механизм – жетістік сезімін қалыптастыру. Ерекше білімді қажет ететін балалар үшін кішкентай табыстардың өте зор маңызы бар. Олардың көпшілігі өздеріне деген сенімнің төмендігінен зардап шегеді. Геймификация бұл мәселені шешудің тиімді құралы болып табылады. Жүйеде оқушының әрбір дұрыс орындалған тапсырмасы көрнекі түрде белгіленеді: ұпайлар жинақталады, жұлдызшалар жанады, медальдар беріледі, прогресс-барлар толтырылады. Бала өз әрекетінің нәтижесін көзімен көріп отырады. Бұл «Мен істей аламын!» деген сенімді бірте-бірте қалыптастырады. Тіпті ең қарапайым тапсырманы орындағаннан кейін берілетін позитивті кері байланыс баланың өзін-өзі бағалауын көтереді.

Үшінші механизм – қорқыныш пен стрессті азайту. Дәстүрлі білім беру жүйесінде қателесу – жаман нәрсе. Мұғалім қатеге төмен баға қояды немесе сын айтады. Бұл әсіресе ерекше қажеттіліктері бар балалар үшін үлкен психологиялық жүктеме. Олар қателесуден қорқып, жауап беруден бас тартады немесе үнсіз отырады. Ал ойын форматында қате – бұл тек қайта әрекет жасаудың белгісі. Ойындарда жеңіліс те, жеңіс те – оқиғаның заңды бөлігі. Бала бір тапсырманы қате орындаса, ол «бір өмірін» жоғалтуы немесе деңгейді қайта бастауы мүмкін, бірақ бұл оның жеке басына баға емес. Осылайша ойын форматы оқуды ауыр міндет (керек) емес, қызықты әрі тартымды іс (қалаймын) деп қабылдауға мүмкіндік береді.

Төртінші механизм – әлеуметтік қарым-қатынасты дамыту. Көптеген геймификацияланған жаттығулар командалық немесе жұптық жұмысқа негізделген. Мысалы, бір мәселені шешу үшін екі оқушы бірігіп жұмыс істеуі керек, команда жеңіске жету үшін әр мүше өз үлесін қосуы қажет. Мұндай жағдайларда балалар бір-бірімен сөйлесуге, пікір алмасуға, көмектесуге мәжбүр болады. Ұжымдық ойындар арқылы балалардың тіл табысу, өз ойын айту, басқаны тыңдау, кезегін күту сияқты әлеуметтік дағдылары жетіледі.

3. Геймификацияны арнайы білім беруде пайдалану ерекшеліктері

Ерекше білімді қажет ететін балалармен педагогикалық жұмыс барысында геймификация технологиясын қолдану бірқатар маңызды талаптар мен шарттарды сақтауды талап етеді. Себебі бұл санаттағы балалардың әрқайсысының даму ерекшеліктері, психофизикалық мүмкіндіктері, қабылдау деңгейлері бір-бірінен айтарлықтай ерекшеленеді. Төменде ең негізгі педагогикалық талаптарға толығырақ

тоқталайық.

Бірінші талап – әр баланың жеке ерекшеліктерін ескеру. Арнайы педагогикада «жеке тәсіл» қағидаты басты орында тұрады. Бір бала визуалды қабылдауға жақын болса (суреттер, түстер, диаграммалар), екіншісі аудиалды ақпаратты жақсы түсінеді (өлеңдер, әуендер, аудио нұсқаулықтар), үшіншіге кинестетикалық тәсіл қажет (қимыл, қозғалыс, қолмен ұстау). Геймификацияны жоспарлағанда педагог әр оқушының жетекші қабылдау арнасын, зейіннің тұрақтылығын, жұмыс қарқынын, шаршау деңгейін міндетті түрде ескеруі керек. Мысалы, бір оқушыға бір тапсырмаға 5 минут уақыт берілсе, екіншісіне сол тапсырманы орындау үшін 15 минут қажет болуы мүмкін. Геймификация дизайны әртүрлі қарқынмен жұмыс істейтін балалардың барлығына бірдей мүмкіндік беретіндей жасалуы тиіс.

Екінші талап – қарапайымдылық және қолжетімділік. Ойын ережелері балаға түсінікті және жеңіл болуы керек. Егер ойын ережелері тым күрделі болса, онда ол баланы қызықтырмайды, керісінше шатастырады және одан да шеттетеді. Тексеріп алған дұрыс: «Менің оқушым бұл ережені түсінді ме? Ол ережесіз ойнай ала ма? Қосымша түсініктеме қажет пе?». Кейбір жағдайларда пиктограммаларды, визуалды нұсқауларды немесе дайын үлгілерді пайдаланған тиімді. Тапсырмалар қысқа, әрекеттер нақты, нәтиже болжамды болғаны дұрыс. Сонымен қатар, геймификация элементтері неғұрлым қарапайым болса, соғұрлым оларды күнделікті сабақта қолдану жеңілдейді.

Үшінші талап – қауіпсіз психологиялық орта құру. Бала өзін еркін, қауіпсіз және қабылданғандай сезінетін ортаны жасау – арнайы педагогиканың іргетасы. Геймификация кезінде ешқандай жағдайда баланы басқалармен салыстыруға болмайды («Анау қалай орындады, ал сен?»). Тек оның өзінің бұрынғы нәтижелерімен салыстырған дұрыс («Кеше сен бірінші деңгейде 3 қате жібердің, ал бүгін тек бір ғана қате жібердің – керемет прогресс!»).

4. Практикалық тиімділігі

Геймификация элементтерін ерекше білім беруді қажет ететін балалармен жұмыста қолданудың тиімділігі көптеген педагогикалық зерттеулер мен практикалық бақылаулар арқылы дәлелденген. Төменде осы тиімділіктің негізгі бағыттары мен нақты көріністеріне толығырақ тоқталайық.

Бірінші нәтиже – оқу ынтасының артуы. Геймификацияны қолданғанға дейін сабаққа қызығушылығы төмен, тапсырмаларды орындаудан бас тартатын, пассивті күйде болатын балалар ойын элементтері енгізілгеннен кейін белсенділік таныта бастайды. Практикалық бақылаулар көрсеткендей, ұпай жинау, деңгейден өту сияқты қарапайым ойын механизмдерінің өзі балалардың сабаққа деген көзқарасын түбегейлі өзгертеді. Олар енді сабаққа «тағы не білемін?» немесе «келесі деңгейде мені не күтіп тұр?» деген сұрақтармен келеді. Бұл ішкі ынтаны қалыптастырудың алғашқы және маңызды белгісі.

Екінші нәтиже – сабаққа қатысу деңгейінің жақсаруы. Геймификацияланған сабақтарда оқушылардың зейіні аз сабаққа қарағанда ұзағырақ сақталады. Себебі ойын элементтері үнемі динамиканы сақтайды: келесі тапсырма, келесі ұпай, келесі жетістік. Зерттеулер көрсеткендей, дәстүрлі сабақта ерекше қажеттіліктері бар балалардың орташа зейін ұзақтығы 5-10 минутты құраса, геймификация элементтері қосылған сабақта бұл көрсеткіш 20-25 минутқа дейін артады. Сонымен қатар, сабаққа кешігу, сабақтан қашу немесе тапсырмадан бас тарту жағдайлары айтарлықтай азаяды.

Үшінші нәтиже – танымдық белсенділіктің дамуы. Геймификация арқылы бала тек механикалық түрде тапсырма орындап қоймайды, ол стратегиялық ойлауға, шешім қабылдауға, нәтижені болжауға үйренеді. Мысалы, оқушы қандай марапатты жинағысы келетінін, қай тапсырманы бірінші орындау тиімдірек болатынын, қанша уақыт жұмсайтынын өзі шешеді. Бұл ойлау операциялары – талдау, синтездеу, жоспарлау, бағалау – жоғары деңгейдегі танымдық дағдыларды қалыптастырады. Ерекше білімді қажет ететін балалар үшін бұл өте маңызды, себебі оларда жиі тек репродуктивті (қайталаушы) ойлау басым болады, ал геймификация оларды өзіндік белсенділікке итермелейді.

Төртінші нәтиже – эмоционалды жағдайдың тұрақтануы. Ойын элементтері стресс, мазасыздық, қорқыныш сияқты теріс эмоционалды күйлерді азайтуға көмектеседі. Бала қателескен жағдайда «жаман баға» емес, «қайта әрекет жасау мүмкіндігі» алады. Бұл әсіресе сезімтал, осал, қатты уайымдайтын балалар үшін өте маңызды. Геймификация қолданылған сабақтарда балалардың көңіл-күйі көтеріңкі болады, олар ашық, қарым-қатынасқа бейім, қиындықтардан қашпайды. Ұзақ мерзімде бұл эмоционалды тұрақтылыққа, өзін-өзі реттеу дағдыларының дамуына әкеледі.

Бесінші нәтиже – әлеуметтік дағдылардың жетілуі. Жекелей ойын элементтерімен қатар, топтық жарыстар, командалық тапсырмалар, рөлдік ойындар балаларды бір-бірімен ынтымақтастыққа үйретеді. Олар бірге шешім қабылдауға, бір-бірін тыңдауға, көмек сұрауға және көмек көрсетуге мәжбүр болады. Бұл дағдылар инклюзивті сыныптарда, әсіресе әртүрлі ерекшеліктері бар балалар бірге оқыған жағдайда, өте құнды. Геймификация бейтаныс, кейде қорқынышты әлеуметтік өзара әрекетті қызықты, табиғи ойынға айналдырады.

Қорытынды

Осы мақалада қарастырылған теориялық және практикалық мәліметтерді жинақтай келе, геймификация элементтерін ерекше білім беруді қажет ететін балалармен жұмыс істеу барысында қолданудың педагогикалық тұрғыдан тиімді әрі қажетті әдіс екенін айқын көруге болады. Заманауи білім беру жүйесінің алдында тұрған негізгі міндеттердің бірі – әрбір баланың жеке ерекшеліктері мен мүмкіндіктерін ескере отырып, оның бойында білім алуға деген ішкі ынтаны қалыптастыру. Геймификация дәл

осы міндетті шешудің тиімді құралы ретінде танылады. Дегенмен, геймификацияны қолдануда белгілі бір шарттарды сақтау қажет. Бірінші шарт – оқушылардың жас ерекшеліктері мен психологиялық жағдайын ескеру. Екінші шарт – ойын элементтерін жасанды түрде емес, сабақтың мазмұнымен тығыз байланыстыра отырып енгізу. Үшінші шарт – әр оқушының табысты болуына мүмкіндік беретін жағдай жасау, яғни марапаттар мен тапсырмалар әділ әрі әркімге қолжетімді болуы тиіс. Осы шарттар орындалған жағдайда ғана геймификация өзінің нақты нәтижесін береді.

Сонымен қатар, болашақ зерттеулер үшін бірнеше бағытты атап өтуге болады. Мысалы, геймификацияның цифрлық платформалармен интеграциясы (мобильді қосымшалар, білім беру боттары, арнайы бағдарламалар) арнайы педагогиканың тиімділігін одан әрі арттырады. Тағы бір бағыт – геймификация элементтерін үй жағдайында ата-аналармен бірлесіп қолдану, бұл баланың мектеп пен үй арасындағы білім беру ортасын біріктіруге көмектеседі. Геймификация – ойын арқылы оқытудың жеңіл форматы емес, ол терең психологиялық-педагогикалық негізде құрылған, жүйелілікті талап ететін ғылыми тәсіл. Ерекше білім беруді қажет ететін балалармен жұмыс істейтін педагогтар бұл тәсілді меңгеруге тиіс.

Пайдаланылған әдебиеттер

- 1. Жұмабекова Ф.Н. (2018). Ерекше балаларды оқыту және тәрбиелеу. – Алматы: Қазақ университеті. –[45-67 б.]*
- 2. Назарова Н.М. (2015). Арнайы педагогика. – Алматы: Білім. – [112-130 б.]*
- 3. Алябьева Е.А. (2015). Игровая терапия: теория и практика. – Москва: Сфера. – [23-45 б.]*
- 4. Божович Л.И. (2009). Личность и ее формирование в детском возрасте. – Санкт-Петербург: Питер. [78-94 б.]*
- 5. Выготский Л.С. (2019). Психология развития ребенка. – Москва: Эксмо. –[156-173 б.]*
- 6. Киселева М.В. (2012). Арт-терапия в работе с детьми. – Санкт-Петербург: Речь. – [34-56 б.]*
- 7. Axline, V.M. (1969). Play Therapy. – New York: Ballantine Books. – [88-112 б.]*
- 8. Huang R., Ritzhaupt A. D., Sommer M., Zhu J., Stephen A., Valle N., ... & Li J. (2020). The Impact of Gamification in Educational Settings on Student Learning Outcomes: A Meta-Analysis. Educational Technology Research & Development, 68(4), [1880-1895 б.]*
- 9. Looyestyn J., Kernot J., Boshoff K., Ryan J., Edney S., & Maher C. (2017). Does Gamification Increase Engagement with Online Programs? A Systematic Review. PLOS ONE, 12(3). [8-15 б.]*
- 10. Chapman J. R., Kohler T. B., & Gedeberg S. (2023). So, Why Do Students Perform Better*

in Gamified Courses? Understanding Motivational Styles in Educational Gamification. Journal of Educational Computing Research, 61(5), [930-945 б.]

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

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