

## Бастауыш сынып оқушыларын ынталандыру үшін геймификацияның тиімділігі

ЖАРИЯЛАНДЫ  
19.11.2024

СІЛТЕМЕ  
https://bilimger.kz/170164/

### Дүйсебаева Шапағат Шоқанқызы

Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университетінің  
Бастауыш білім беру бизнес инновациямен мамандығының 3 курс студенті  
Қазақстан Республикасы, Алматы қаласы

Қазіргі заманғы білім беру жүйесінде оқушылардың танымдық белсенділігін арттыру ең маңызды міндеттердің бірі болып табылады. Әсіресе бастауыш сынып оқушылары үшін мотивация мәселесі ерекше өзекті, себебі бұл кезеңде балалардың қызығушылығы мен оқу дағдылары қалыптасады. Тиімді тәсілдердің бірі – геймификация әдісі. Бұл әдіс білім беру процесінде ойын элементтерін енгізу арқылы оқушылардың белсенділігін арттырып, оқу материалын меңгеруді жеңілдетеді.

Геймификацияның маңыздылығы – балалардың ойын форматына деген сүйіспеншілігін пайдалана отырып, оқытуды қызықты әрі өнімді етуінде. Бұл мақалада геймификацияның бастауыш сынып оқушыларына әсері жан-жақты қарастырылады және оны қолдану тиімділігіне талдау жасалады.

### Геймификацияның негіздері

Геймификация – бұл ойын механикасын, әдістерін және элементтерін білім беру процесіне енгізу арқылы оқушылардың оқу белсенділігін арттыру тәсілі. Негізгі ойын элементтеріне төмендегілер жатады:

#### Марапаттау жүйесі:

Марапаттау жүйесі геймификацияның маңызды құралы болып табылады, себебі ол оқушыларды ынталандырып, олардың жетістіктерін мойындауға мүмкіндік береді. Оқушыларға әр тапсырма немесе жетістік үшін белгілі бір марапаттар беру арқылы олардың оқуға деген қызығушылығын арттырып, еңбекқорлығын дамытуға болады. Бұл марапаттар әртүрлі формада болуы мүмкін, мысалы, ұпайлар, белгілер, жетістіктер немесе сыйлықтар. Мысалы, балалар әрбір дұрыс жауап немесе тапсырманы орындау үшін ұпай жинап, белгілі бір деңгейге жеткенде арнайы сыйлықтар немесе

артықшылықтар алады. Сондай-ақ, марапаттар виртуалды әлемде де болуы мүмкін, мысалы, ойындарда ұпайлар немесе ерекше белгілер, олар оқушыларға қосымша мотивация береді. Марапаттау жүйесі тек сыртқы ынталандырумен шектелмей, балалардың ішкі мотивациясын да арттырады, себебі олар өздерінің жетістіктерін бағалап, мақұлданғанын сезінеді. Мұндай жүйе оқушыларды табандылыққа, мақсатқа жетуге және тапсырмаларды толық орындауға бағыттайды. Марапаттар сонымен қатар оқушылардың өзін-өзі бағалау деңгейін арттырып, олардың оқу барысында белсенділік пен қызығушылықты сақтап қалуына көмектеседі.

### **Марапаттау түрлері:**

- **Баллдар:** Дұрыс жауап немесе тапсырма үшін ұпай жинау.
- **Белгілер:** «Математика шебері», «Белсенді оқушы» сияқты жетістік белгілерін беру.
- **Деңгейлер:** Белгілі бір ұпай жинағанда жаңа деңгейге көтерілу.
- **Сыйлықтар:** Кітаптар, стикерлер немесе символикалық мадақтаулар.
- **Көрнекі тақталар:** Сынып ішінде үздіктердің жетістіктерін көрсету.

### **Ойын сценарийлері:**

Ойын сценарийлері – геймификацияның маңызды элементтерінің бірі, ол оқу процесін қызықты оқиғаға немесе тапсырмалар тізбегіне айналдыру арқылы балалардың белсенділігін арттырады. Сабақ барысында оқушылар өзін ертегі кейіпкері, зерттеуші, саяхатшы немесе детектив ретінде сезініп, берілген тапсырмаларды рөлдік ойындар арқылы орындайды. Мұндай сценарийлер оқушылардың қиялын дамытып, оларды оқу процесіне толықтай еліктіреді. Мысалы, тарих сабағында балаларға ежелгі замандарға саяхат жасап, тарихи артефакттарды табу міндеті берілуі мүмкін, ал математика сабағында олар жасырылған қазынаны іздеу үшін есептерді шешіп, логикалық кедергілерді жеңеді. Бұл тәсіл оқу материалы мен ойын процесін ұштастырып, балаларға қиын тақырыптарды түсіну үшін жаңа мотивация береді. Ойын сценарийлері арқылы сабақтардың бірізділігі мен құрылымы сақтала отырып, балалардың шығармашылық және аналитикалық қабілеттері де дамиды.

### **Деңгейлер және прогрессия:**

Деңгейлер және прогрессия геймификацияның негізгі құрамдас бөлігі болып табылады, себебі олар оқушылардың оқу барысындағы жетістіктерін көрнекі түрде бақылауға және ынталандыруға мүмкіндік береді. Әр деңгей тапсырмалардың күрделілігіне сай ұйымдастырылып, оқушыларды алға ұмтылуға және жаңа биіктерге жетуге ынталандырады. Сабақ барысында оқушылар белгілі бір деңгейдегі тапсырмаларды орындап, жаңа кезеңге өту мүмкіндігін алады, бұл олардың өзін-өзі дамытуына және күш-жігерін арттыруына әсер етеді. Мысалы, оқушылар әр сабақта тапсырмаларды орындау арқылы «бастауыш деңгейден» «шебер деңгейге» дейін көтерілуі мүмкін, ал

әрбір деңгей жаңа оқу мазмұнын ашып, оқушыларды қосымша белсенділікке итермелейді. Деңгейлер жүйесі балаларға өздерінің прогрессін бақылауға мүмкіндік беріп қана қоймай, материалды біртіндеп меңгеруге жағдай жасайды, бұл әсіресе күрделі тақырыптарды игеру барысында өте тиімді. Сонымен қатар, әрбір деңгейге жеткенде марапаттар немесе қосымша мүмкіндіктер беру оқушылардың сабаққа қызығушылығын арттырады және олардың оқу процесіне деген жауапкершілігін күшейтеді.

#### **Бәсекелестік пен ынтымақтастық:**

Бәсекелестік пен ынтымақтастық геймификация әдісінде маңызды рөл атқарады, себебі олар оқушыларды жеке жетістіктерге ұмтылуға және топтық жұмыс арқылы ортақ мақсатқа жетуге ынталандырады. Бәсекелестік элементтері арқылы оқушылар арасында жеңіске деген талпыныс қалыптасып, олардың өз білімдерін көрсетуге деген қызығушылығы артады. Мұндай әдіс арқылы оқушылар өзіндік жетістіктері үшін жауапкершілік алып, үздіктер қатарынан табылуға тырысады. Сонымен бірге, ынтымақтастық топтық тапсырмалар арқылы жүзеге асып, балалардың бір-бірімен байланыс орнатуына, бірлесіп жұмыс істеу дағдыларын дамытуға көмектеседі. Мысалы, ойын барысында оқушылар топтарға бөлініп, бірлескен күш-жігерімен кедергілерді жеңу немесе ортақ тапсырманы орындау арқылы өзара қолдау мен сенімге негізделген орта қалыптастырады. Бәсекелестік оқушылардың белсенділігін арттырса, ынтымақтастық бір-бірін қолдауды және жауапкершілікті бөлісуді үйретеді, нәтижесінде білім беру процесі қызықты әрі нәтижелі болады.

#### **Қызықты кейіпкерлер мен визуалдар:**

Қызықты кейіпкерлер мен визуалдар геймификацияда оқушылардың назарын аударып, оқу процесіне еліктірудің тиімді құралы болып табылады. Балалар көрнекі бейнелер мен тартымды кейіпкерлер арқылы ақпаратты оңай қабылдап, оны есте сақтайды, себебі визуалды элементтер эмоционалдық және когнитивтік байланысты күшейтеді. Сабақ барысында танымал мультфильм кейіпкерлерін, ертегі қаһармандарын немесе арнайы ойлап шығарылған фантастикалық бейнелерді қолдану оқушыларды қызықтырып, оларды оқуға ынталандырады. Мысалы, математикалық есептерді шешу барысында балалар сиқыршының тапсырмаларын орындап, әр дұрыс жауап үшін оның сиқырлы әлемін құтқара алады, ал әдебиет сабағында оқушылар оқиғадағы кейіпкерлердің рөлдерін ойнап, оқиғаны өз көзқарастарымен жалғастыра алады. Тартымды визуалдар интерактивті презентация, анимация немесе түрлі-түсті карточкалар арқылы ұсынылып, балалардың зейінін шоғырландырып, оқу материалын меңгеруін жеңілдетеді. Визуалдар мен кейіпкерлерді дұрыс қолдану сабақтың қызықтылығын арттырып қана қоймай, балалардың шығармашылық және эмоционалдық дамуына да оң ықпал етеді.

#### **Бастауыш сыныптағы геймификацияның тиімділігі**

##### **Мотивацияны арттыру**

Мотивацияны арттыру геймификацияның басты мақсаты болып табылады, себебі ойын элементтері балаларды оқуға деген қызығушылықтарын сақтау үшін тиімді құрал болып табылады. Ойын процесі оқушылардың зейінін сабаққа аударып, олардың белсенділігін арттырады, себебі әрбір тапсырма немесе ойын кезеңі жаңа жетістікке жету мүмкіндігін ұсынады. Мысалы, ұпайлар жинау немесе деңгейлерді жеңу арқылы оқушылар өз жетістіктерін нақты сезініп, оларды одан әрі талпынуға итермелейді. Сонымен қатар, геймификация оқушылардың ішкі мотивациясын көтеруге де көмектеседі, себебі олар өздеріне қойылған мақсаттарға қол жеткізу арқылы өзін-өзі бағалап, өзіндік жетістікке жетуге талпынады. Ойын элементтері білім алудың тек сыртқы ынталандыруын ғана емес, сонымен қатар балалардың өз мақсаттарын жүзеге асыруға деген ұмтылысын арттырады. Әрбір ұтып алынған белгі, жұлдызша немесе марапат оқушылардың өз-өзін дамытуға деген қызығушылығын күшейтеді, әрі олардың білім алу жолындағы еңбегін бағалауды білдіреді. Бұл тәсіл балаларды тапсырмаларды орындауға ынталандырып, ұзақ мерзімді оқу қызығушылығын сақтауға көмектеседі.

### **Оқу материалын жеңіл меңгеру**

Оқу материалын жеңіл меңгеру геймификация арқылы айтарлықтай тиімді болады, себебі ойын элементтері оқу процесін жеңіл әрі қызықты етіп жасайды. Геймификация оқу материалдарын балалардың түсіну деңгейіне сәйкес келетін интерактивті әдістермен ұсынуға мүмкіндік береді, бұл олардың материалды тереңірек меңгеруіне жағдай туғызады. Мысалы, әрбір сабақ ойын формасында ұйымдастырылып, оқушыларға тапсырмаларды орындау арқылы белгілі бір деңгейге жету ұсынылады, бұл оларға қиындықтарды жеңуге деген құлшыныс береді. Интерактивті тапсырмалар, мысалы, жұмбақтар немесе жарыстар, оқу материалын тиімді меңгеруге көмектеседі, себебі олар оқушылардың белсенді түрде қатысуына және материалды қайталап үйренуіне ықпал етеді. Сонымен қатар, визуализация мен графика сияқты құралдарды қолдану арқылы күрделі ұғымдарды түсінуді жеңілдетуге болады. Мұндай әдіс балаларға абстрактылы ұғымдарды нақты түрде түсінуге мүмкіндік беріп, оларды қызықты әрі есте қаларлық етеді. Геймификация оқушыларға оқу материалына қызығушылықпен жақындауға, әрі оқу үдерісін жағымды әрі мотивациялық етіп өткізуге мүмкіндік береді, нәтижесінде олардың оқу үлгерімі жақсарады.

### **Топтық жұмысқа ынталандыру**

Топтық жұмысқа ынталандыру геймификацияның негізгі стратегияларының бірі болып табылады, себебі ол балаларды бірлесіп әрекет етуге және ортақ мақсатқа ұмтылуға бағыттайды. Топтық тапсырмалар арқылы оқушылар бір-біріне көмектесіп, өз білімдерін өзара бөлісіп, шығармашылық дағдыларын дамытады. Бұл жұмыс түрі олардың топ ішінде коммуникация, жауапкершілік және ынтымақтастық қабілеттерін жақсартады. Мысалы, оқушыларға топ болып бір тапсырманы орындау немесе жобаны аяқтау ұсынылғанда, олар өзара пікір алмасып, қиындықтарды бірге шешуге тырысады, бұл

олардың ұйымшылдық дағдыларын нығайтады. Топтық жұмысқа ынталандыру үшін геймификация элементтері, мысалы, ұпай жинау, топ арасында жарыстар өткізу немесе арнайы марапаттар беру арқылы оқушылардың ынтымақтастығын арттыруға болады. Мұндай тәсіл оқушыларды өз міндеттерін орындау барысында бір-біріне сенім артуға, күш-жігерін біріктіруге итермелейді, әрі олардың топтық жұмыстарды тиімді әрі қызықты түрде орындауына мүмкіндік береді. Бұл әдіс сонымен қатар әр баланың жеке жауапкершілігін арттырып, топтық жұмыстарда тең дәрежеде қатысуға ынталандырады, нәтижесінде барлық қатысушылардың белсенділігі мен жұмыс сапасы артады.

### **Креативтілікті дамыту**

Креативтілікті дамыту геймификацияның маңызды мақсаты болып табылады, себебі ойын элементтері балалардың ойлау шеңберін кеңейтеді және оларды шығармашылыққа ынталандырады. Ойындар мен тапсырмалар арқылы оқушылар түрлі идеяларды іздеуге, жаңа шешімдер қабылдауға және таныс нәрселерді жаңа қырынан көруге дағдыланады. Мысалы, белгілі бір тақырыпта балаларға ойдан шығарылған жағдайды шешу немесе ерекше тәсілмен жауап беру ұсынылған кезде, олар тек стандартты білімді ғана емес, өздерінің шығармашылық қабілеттерін де пайдаланады. Геймификация оқушылардың тек білімді ғана емес, сондай-ақ өздерін және әлемді қалай көретінін де қалыптастырады, себебі бұл әдіс оларды шешім қабылдауға, көркемдік және практикалық тұрғыдан ойлауға итермелейді. Балалар әртүрлі рөлдерге кіріп, оқу материалына шығармашылық тұрғыдан қарауға мүмкіндік алғанда, олардың жаңашылдыққа деген қызығушылығы артады. Бұл әдіс сонымен қатар өздерін шығармашыл түрде білдіру үшін түрлі құралдар мен ресурстарды пайдалануға ынталандырады. Креативтілік балалардың тек оқу барысында ғана емес, өмірде де маңызды дағдыларды дамытуға көмектеседі, өйткені олар кез келген мәселені шешу үшін жаңа тәсілдер мен идеяларды іздейді.

### **Қолдану мысалдары**

#### **1. Цифрлық платформаларды пайдалану:**

Білім беру процесінде **Kahoot**, **Quizizz**, **Classcraft** сияқты платформаларды қолдану өте тиімді. Мысалы, мұғалімдер тақырыпқа байланысты викториналар немесе тестілер ұйымдастырып, оқушылардың білімін тексере алады.

#### **2. «Жетістік жолы» әдісі:**

Оқушылар әр тапсырманы орындаған сайын «жетістік белгілерін» жинайды. Белгілі бір деңгейге жеткенде, оларға сыйлық немесе мадақтау беріледі.

#### **3. Әдебиеттік оқу сабағында:**

Балалар ертегі кейіпкерлерінің ролін ойнап, тапсырмаларды орындау арқылы сюжетті жалғастырады.

#### 4. Табыс кестесі:

Оқушылардың жетістіктері тақтада көрнекі түрде көрсетіледі. Бұл әдіс олардың прогрессін бақылауға және қызығушылықты сақтауға көмектеседі.

Геймификация бастауыш сынып оқушыларының білім алуға деген қызығушылығын арттырудың тиімді әдісі болып табылады. Ол оқушылардың сабаққа белсенді қатысуын, материалды тез әрі терең меңгеруін қамтамасыз етеді. Сонымен қатар, ойын элементтері балалардың шығармашылық қабілеттерін дамытып, оларға топта жұмыс істеуді үйретеді. Геймификацияны тиімді қолдану үшін мұғалімдер заманауи технологияларды пайдаланып, сабақтарды жүйелі түрде қызықты және интерактивті етуі қажет.

#### **Пайдаланылған әдебиеттер**

1. *Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining «gamification». Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9-15.*
2. *Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media.*
3. *Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience. Harper & Row.*
4. *Қараев Ж. (2013). Білім беру үдерісіндегі жаңа әдістер мен технологиялар. Қазақстан мектебі, 4, 12-15.*
5. *Уәлиева А. (2020). Бастауыш сыныптарда интерактивті әдістерді қолданудың тиімділігі. Білім және ғылым әлемі, 2(46), 35-40.*
6. *Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press.*
7. *Иманғалиева Ә. (2019). Оқыту үдерісіне ойын әдістерін енгізудің артықшылықтары. Білім беру технологиялары, 5(23), 18-22.*