

БӨЛІМ: СЦЕНАРИЙ

Ойын арқылы үйрету: дамытушы ойындардың рөлі

ЖАРИЯЛАНДЫ 11.08.2025	ТІРЕК СӨЗДЕР бағалау, Геймификация, дамытушы ойын, дидактикалық ойын, жас ерекшелігі, ойын арқылы оқыту, ұлттық ойын, цифрлық білім	СІЛТЕМЕ https://bilimger.kz/182040/
--------------------------	--	--

Шайғалиева Гулмира Сембаевна

Тәрбиеші.

«Өрімтал» - бөбекжай балалар бақшасы

Аннотация

Бұл мақаланың мақсаты – «ойын арқылы үйрету» тұжырымдамасының теориялық-әдіснамалық негіздерін және дамытушы ойындардың (дидактикалық, цифрлық және ұлттық ойын элементтері бар) оқушының когнитивтік, әлеуметтік-эмоциялық және метатанымдық дағдыларын қалыптастырудағы рөлін кешенді талдау. Автор ойын мен геймификацияны ажыратып, жас ерекшелігіне қарай ойын сценарийлерін жобалау, оқу мақсаттарымен мазмұнды түйістіретін дизайн қағидаттары, оқу деректерін өлшеу және әділ бағалау, сондай-ақ ұлттық мәдениет контекстіндегі ойын тәжірибелерін біріктіру жолдарын ұсынады. Дереккөздер ретінде қазақ және орыс тілдеріндегі ғылыми-әдістемелік еңбектер мен саясаттық материалдар пайдаланылды. Нәтижесінде ойынның білім алушы белсенділігін арттыру, проблеманы шығармашылық жолмен шешу, ынтымақтастық пен өзін-өзі реттеу қабілеттерін дамытудағы әлеуеті негізделіп, сабақтың құрылымына кіріктірудің практикалық модельдері ұсынылады [1-8].

Түйін сөздер: ойын арқылы оқыту, дамытушы ойын, дидактикалық ойын, геймификация, жас ерекшелігі, ұлттық ойын, цифрлық білім, бағалау

Кіріспе

Ойын – баланың табиғи іс-әрекеті әрі қоршаған ортаны танудың түпкілікті тәсілі; сондықтан да оқу тәжірибесін ойын құрылымына көшіру оқушыны «тыңдаушыдан» белсенді субъектке айналдырады, ал оқу тапсырмасы ойын ережелері мен мақсаттары арқылы мәнді және қолжетімді күйге өтеді [1], [2]. Мұндай тәсілде дамытушы ойындар тек көңіл көтеру құралы емес, назарды шоғырландыру, ес, қиял, тіл, логикалық ойлау секілді психикалық функцияларды жүйелі жаттықтыратын мақсатты педагогикалық

технология ретінде қолданылады [1], [3]. Сонымен бірге қазіргі цифрлық ортада ойын механикалары (ұпай, деңгей, мәртебе) оқу мотивациясын тұрақтандырып, кері байланысты жедел әрі деректік етуге мүмкіндік береді [5], [6].

Психологиялық-дидактикалық негіздер және «ойын арқылы үйретудің» мағынасы

Дамытушы ойындар адамның когнитивтік дамуының жетекші факторларының бірі ретінде қарастырылып, оқудың әлеуметтік табиғатын ескере отырып бірлескен әрекет, рөл бөлу, ереже қою мен шектеулі ресурстарды басқару сияқты элементтер арқылы жоғары психикалық функцияларды қалыптастырады; дидактикалық тұрғыда ойын құрылымдары оқу мақсаттарын, мазмұнды, әрекет тәсілдерін және күтілетін нәтижелерді бір жүйеге келтіріп, мұғалімге міндетті оқу мазмұнын меңгертуді табиғи жағдайға жақын ортада іске асыруға мүмкіндік береді, ал ойын кезіндегі эмоциялық серпін мен бәсекелестік-мындылық ішкі мотивацияны күшейтіп, тапсырманы күрделендіру арқылы жақын даму аймағын белсендіреді [1], [3], [5].

Дамытушы ойындардың типологиясы және оқу мақсатымен түйсетін дизайн қағидаттары

Мектепке дейінгі және бастауыш буында манипулятивті, тілдік және логикалық-кеңістіктік тапсырмаларды біріктіретін дамытушы ойындар (лабиринт, танграм, геоконт үлгісі) танымдық әрекетті кезең-кезеңімен күрделендіріп, қателіктен үйренуге мүмкіндік береді; тиімді дизайн үшін (а) нақты оқу мақсатына тіркелген ережелер мен жеңіс шартын қою, (ә) бір әрекетте бірнеше дағдыны жаттықтыру, (б) міндетті рефлексия және вербализация кезеңін енгізу, (в) уақыт пен ресурстарды шектеу арқылы шешім қабылдауға итермелеу, (г) ынтымақтастық пен рөлдік жауапкершілікті бекіту қағидаттары ұсынылады; бұл қағидаттар ойыннан кейінгі талдауды, тілдік түсіндіруді және дәлелді пайымдауды қамтамасыз етеді әрі ойынның «мақсатсыз көңіл көтеруге» айналып кетпеуіне тосқауыл қояды [3], [4].

Ойын және геймификация: ұқсастықтар, айырмашылықтар және біріктіру стратегиясы

Геймификация – толыққанды ойын емес, ойын механикаларын оқу процесіне көшіру арқылы мінез-құлықты басқару мен мотивацияны арттыруға бағытталған тәсіл; ал ойын арқылы оқытуда мазмұнның өзі ойын құрылымында ұсынылады, сондықтан да мұнда когнитивтік күрделілік, сюжеттік желі және проблемалық жағдаяттар басты рөл атқарады; тәжірибе көрсеткендей, ұпай, бейдж, деңгей секілді сыртқы ынталандырулар қысқа мерзімде белсенділік берсе де, ұзақ мерзімді оқу үшін тапсырманың мәнділігі, автономия, құзыреттілік сезімі мен әлеуметтік қатыстықты қамтамасыз ететін толыққанды ойын сценарийлері анағұрлым нәтижелі, осыған байланысты сабақ жоспары геймификациялық элементтерді (жылдам кері байланыс, прогресс индикаторы)

және мазмұндық ойынды (рольдік, симуляциялық, стратегия) біріктіргенде ең жоғары әсер береді [5], [6], [8].

Жас ерекшелігі және қауіпсіздік: мазмұн мен механиканы бейімдеу қағидалары

Жас ерекшелігі тұрғысынан мектепке дейінгі кезеңде ережесі қарапайым, манипуляцияға бай, қимыл-қозғалыс пен тілдік қарым-қатынасты кеңейтетін ойындар тиімді болса, бастауышта символдық модельдеу, сюжеттік-рөлдік құрылымдар мен қарапайым стратегия элементтері қоса беріледі, ал негізгі мектепте симуляция, іскерлік ойын және күрделі командалық тапсырмалар жоғары деңгейлі ойлауды (талдау, синтез, бағалау) талап етеді; сонымен қатар жасөспірімдерде жарыс және мәртебеге сезімталдық жоғары болғандықтан әділдік, қауіпсіздік және инклюзивтілік қағидаттары (ереже айқындылығы, бағалау критерийлері, токсикалық бәсекелестікке тосқауыл қою) қатаң сақталуы тиіс [7], [3].

Цифрлық ортадағы дамытушы ойындар: дерекке негізделген бағалау, әділдік және қолжетімділік

Цифрлық дамытушы ойындар оқушы әрекетінің ізін (көру уақыты, әрекет саны, қателік профилі) автоматты тіркеп, қалыптастырушы бағалауды микроциклдер деңгейінде ұйымдастыруға мүмкіндік береді; бұл деректер тапсырма қиындығын динамикалық реттеуге, жеке траектория құруға және когнитивтік жүктемені басқаруға жағдай жасайды; дегенмен цифрлық шешімдердің әділдігі үшін жетістікке апарар стратегияны «ұпай жинаудан» жоғары қою, «pay-to-win» сипатындағы ынталандырудан бас тарту, оқу мақсатына қызмет етпейтін марапаттарды шектеу, офлайн қолжетімділік пен дербес құрылғылар теңсіздігін азайту секілді талаптар орындалуы қажет [6], [8]; мұндай дизайн оқу нәтижесін «ойын жетістігімен» шатастырмай, білім мен дағдыларды шынайы ортаға көшіруді (transfer) күшейтеді.

Мәдениет контексті және ұлттық ойындарды оқу мазмұнымен ықпалдастыру

Қазақтың ұлттық ойындары («Тақия тастамақ», «Алтын қақпа», «Айгөлек» және т.б.) мазмұндық тұрғыдан моторика, кеңістіктік бағдар, жылдам шешім қабылдау, тілдік қарым-қатынас секілді құзыреттерді табиғи түрде дамыта отырып, қауымдастық сезімін, дәстүр мен құндылықтарды бекітеді; оларды оқу мақсаттарымен ықпалдастыру үшін ойынды оқу тақырыбына сәйкес қайта құрастыру (мысалы, математикалық терминдерді қолдана отырып рөлдік шақырулар, тілдік құрылымдарды бекіту үшін ойын диалогтары), қауіпсіздік пен инклюзивтілікке бейімдеу (қимыл қарқындылығы, кеңістік өлшемі, жас ерекшелігі) және рефлексия кезеңінде мәдени-тарихи мәнін талқылау ұсынылады [2], [4].

Қорытынды

Дамытушы ойындар – оқу мақсаттарын мағыналы әрекетке айналдыратын әмбебап педагогикалық тетік; олар оқушының назарын тұрақтандырып, қателік арқылы үйрену мен өзін-өзі реттеуді қалыптастырады, ынтымақтастық пен әлеуметтік дағдыларды дамытады, ал геймификациялық элементтер кері байланыс пен мотивацияны қолдайды; ең тиімді тәжірибе – жас ерекшелігі мен мәдени контексті ескерілген, оқу мазмұнымен тығыз түйіскен ойынды сабақтың құрылымдық өзегіне айналдыру, деректерге сүйенген әділ бағалау мен қолжетімділікті қамтамасыз ету, осылайша ойынның «мақсат емес, құрал» екенін ұмытпай, білім мен дағдыларды өмірлік жағдаяттарға көшіруге бағдар ұстау [1-8].

Пайдаланылған әдебиеттер

- [1] «Ойын арқылы баланы оқыту және тәрбиелеу», *Bilimdinews.kz*, 17.09.2019. Қолжетімділігі: <https://bilimdinews.kz/?p=61968>
- [2] «Ойын – мектеп жасына дейінгі балалардың негізгі іс-әрекеті», *Bilim-all.kz*, 18.10.2022. Қолжетімділігі: <https://bilim-all.kz/article/19013-Oiyn-%E2%80%93-mektep-zhasyna-deiingi-balalardyn-negizgi-is-areketi>
- [3] «Түрлі жас топтарында ойындарды ұйымдастыру» (әдістемелік ұсыным), Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрлігі жанындағы Балаларды ерте дамыту институты, 2022 (PDF). Қолжетімділігі: https://irrd.kz/sites/irrd.kz/uploads/docs/metodicheskie_razrabotki/2022/mr_29092022.pdf
- [4] «Дамытушы 1000 ойын», Балаларды ерте дамыту институты (веб-парақ). Қолжетімділігі: <https://irrd.kz/page/read/lgry.html>
- [5] Асташова, Н.А. «Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход», *Вестник Мининского университета*, 2023. Қолжетімділігі: <https://cyberleninka.ru/article/n/resursy-geymifikatsii-v-obrazovanii-teoreticheskiy-podhod>
- [6] Болтышев, М.Г. «Геймификация цифрового обучения», *Информатика и образование*, 2022 (PDF). Қолжетімділігі: <https://info.infojournal.ru/jour/article/download/833/597>
- [7] Лобашев, В.Д. «Возрастные аспекты игровых технологий», *Образование и наука*, 2022. Қолжетімділігі: <https://cyberleninka.ru/article/n/vozzrastnye-aspekty-igrovyyh-tehnologiy>
- [8] Рудинский, И.Д. «Игровые образовательные технологии и практики: предпосылки и особенности применения», *Открытое образование*, 2024. Қолжетімділігі: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovyye-obrazovatelnye-tehnologii-i-praktiki-predposylki-i-osobennosti-primeneniya>