

УДК 13.00.01.

**Сейтказиева Назгул Салбаровна**

И.Арабаев атындагы КМУ,  
Гуманитардык колледждин  
Информатика жана дизайн  
бүлүмүнүн башчысы, Бишкек ш.  
s.nazgul.s@mail.ru, 996708474702

**Токтогулова Гулира Абдылдабековна**

И.Арабаев атындагы КМУ,  
Гуманитардык колледждин  
ага окутуучусу

**Ибраева Асель Туратбековна**

ОИӨК «Кыргызстан эл аралык университети»  
Билим-берүү департаментинин директору, PhD доктору

**Сейтказиева Назгул Салбаровна**

Заведующая отделением Информатики и дизайна  
Гуманитарного колледжа  
КГУ им. И. Арабаева, г.Бишкек  
s.nazgul.s@mail.ru, 996708474702

**Токтогулова Гулира Абдылдабековна**

Гуманитарный колледж КГУ им. И. Арабаева,  
старший преподаватель

**Ибраева Асель Туратбековна**

Директор департамента образования,  
доктор философии PhD

УНПК «Международный университет Кыргызстана»

**Seitkazieva Nazgul Salbarovna**

Head of the Department of computer Science and design  
College of Humanities of the  
Kyrgyz state University named After I. Arabaev  
s.nazgul.s@mail.ru, 996708474702

**Toktogulova Gulira Abdylidabekovna**

Humanitarian College of  
Kyrgyz state University named After I. Arabaev, senior lecturer

**Ibraeva Asel Turatbekovna**

Director of the Department of education, PhD  
ERPC “International University of Kyrgyzstan”

**БИЛИМ БЕРҮҮ ПРОЦЕССИНДЕ ГЕЙМИФИКАЦИЯ ЭЛЕМЕНТТЕРИН  
КИРГИЗҮҮ**

**ВНЕДРЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ  
ПРОЦЕСС**

**INTRODUCTION OF GAMIFICATION ELEMENTS IN THE EDUCATIONAL  
PROCESS**

**Аннотациясы:** Макалада И. Арабаев атындагы КМУнун Гуманитардык колледжинин окуу процессинде геймификация элементтерин колдонуу каралган. Геймификация - бул студенттерди окуу материалын өз алдынча, демилгелүү жана чыгармачылык менен өздөштүрүүгө түрткөн, онлайн режиминде билим берүү процессиндеги окутуунун активдүү методдорунун бири. Геймификация оюндарды гана билдирбейт, ал студенттердин окуу процессин бир кыйла жакшырткан ар кандай оюн куралдарын камтыйт. Геймификацияны колдонуунун артыкчылыктары: студенттер сабакка жигердүү катышышат, окууга болгон мотивация жакшырат, үйрөнүлгөн материал натыйжалуу консолидацияланат жана алар окуу процессинен оң эмоцияларды алышат. Студенттер мелдешикенди, деңгээлдерден өткөндү, кызыктыруучу упайларды, сыйлыктарды алганды жакшы көрүшөт. Оюн куралдарын окутуунун билим берүү процессине киргизүү окуу процессин көңүл ачуучу оюнга айлантып, студенттердин билим алууга болгон мотивациясын жогорулатат.

**Негизги сөздөр:** оюн, онлайн окутуу, виртуалдык такта, маалымат, медиа-окутуу, мотивация, окутуу процесси, интерактивдүү тапшырмалар.

**Аннотация:** в статье рассмотрено применение элементов геймификации в образовательном процессе гуманитарного колледжа КГУ им. И. Арабаева. Геймификация - это один из активных методов обучения в образовательном процессе онлайн обучения, мотивирующих студентов к самостоятельному, инициативному и творческому освоению учебного материала. Под геймификацией не имеется ввиду только игры, сюда относятся многообразные игровые инструменты, которые значительно улучшают процесс обучения студентов. Преимущества использования геймификации: студенты активно участвуют на занятиях, улучшается мотивация к обучению, эффективнее закрепляется пройденный материал, получают положительные эмоции от процесса обучения. Студентам нравится соревноваться, проходить уровни, получать поощрительные баллы, призы. Внедрение в учебный процесс обучения игровых инструментов превратит процесс обучения в занимательную игру, увеличит мотивацию студентов в обучении.

**Ключевые слова:** геймификация, онлайн обучения, виртуальная доска, информация, игровое обучение, мотивация, учебный процесс, интерактивные задания.

**Abstract:** The article considers the application of gamification elements in the educational process of the Humanities College of the I. Arabaev KSU. Gamification is one of the active methods of teaching in the educational process of online learning, motivating students to independent, proactive and creative development of educational material. Gamification does not mean just games, but includes a variety of game tools that will significantly improve the learning process of students. Advantages of using gamification: students actively participate in classes, improve their motivation to learn, effectively consolidate the material they have passed, and get positive emotions from the learning process. Students like to compete, pass levels, get incentive points and prizes. The introduction of game tools in the learning process will turn the learning process into an entertaining game, increase students' motivation in learning.

**Key words:** gamification, online learning, virtual whiteboard, information, game learning, motivation, learning process, interactive tasks.

В данной статье мы хотим поделиться опытом внедрения элементов геймификации в онлайн образовательный процесс нашего колледжа. Геймификация является отличным инструментом вовлечения студентов в процесс обучения. Под геймификацией не имеется ввиду только игры, сюда относятся многообразные игровые инструменты, которые значительно улучшают процесс обучения студентов. Геймификация позволяет разнообразить учебный процесс, повысить мотивацию студентов.

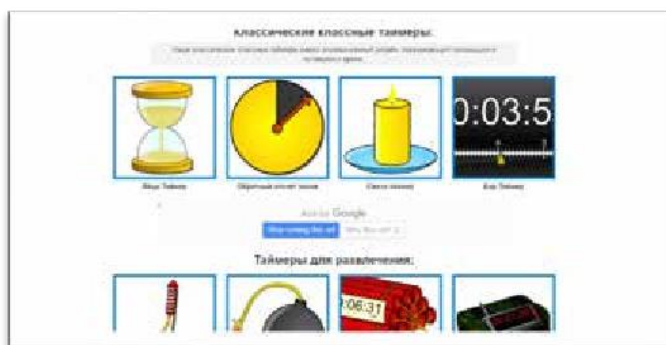
Ни для кого не секрет, что в процессе обу-

чения студенты быстро теряют интерес к учебе. Почему? Потому что у студентов не хватает мотивации пройти семестр до конца. Студентам нравится соревноваться, проходить уровни, получать поощрительные баллы, призы. Внедрение в учебный процесс обучения игровых инструментов превратит процесс обучения в занимательную игру, увеличит мотивацию студентов в обучении.

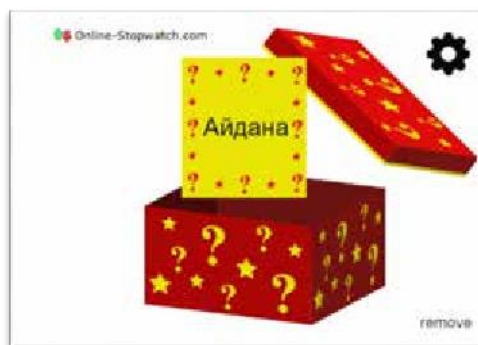
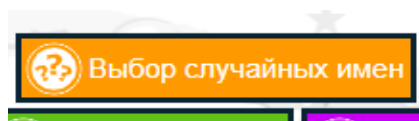
Например, при выполнении заданий на время, тестов мы использовали <https://www.online-stopwatch.com>. Данный контент содер-

жит классические классные таймеры, эти инструменты такие как таймер или свисток превращают скучный урок в увлекательный [3].

Доску можно использовать для совместной работы и собирать материал на одной стене.



При проверке домашних работ мы использовали. Студентам очень нравятся такие игры.



Игровое обучение стимулирует студентов решать тесты, выполнять задания, сложные темы с применением элементов игр позволяют лучше понять материал.

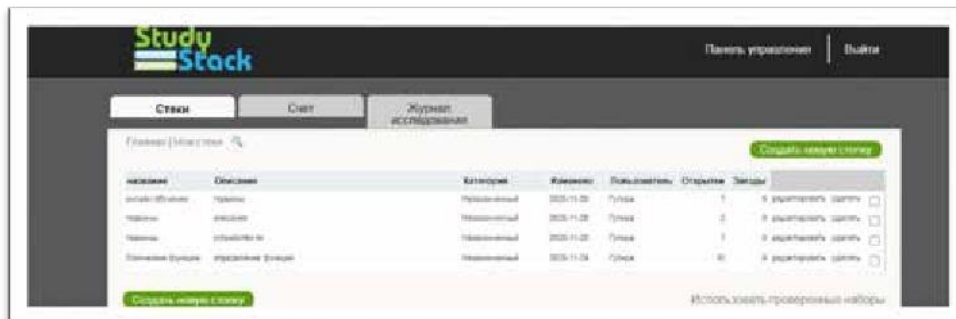
Поощрительные баллы мотивируют студентов в срок сдать задания. Такие занятия превращают уроки в запоминающиеся [4].

На уроках «Технические средства информатизации» мы использовали образовательный сервис Learningapps.com. Использование различных головоломок, ребусов, гонок, игр способствовало лучшему запоминанию материала.

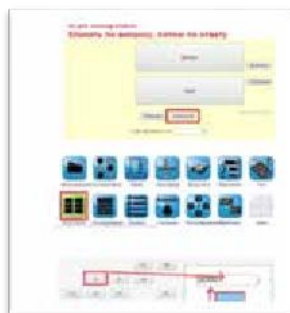


При прохождении различных заданий студенты получают дополнительные баллы, лучше запоминают пройденный материал.

Также мы использовали сервис <https://www.studystack.com/>. В данном сервисе очень удобно создавать интерактивные задания, домашние задания, очень удобен данный сервис для закрепления материала.

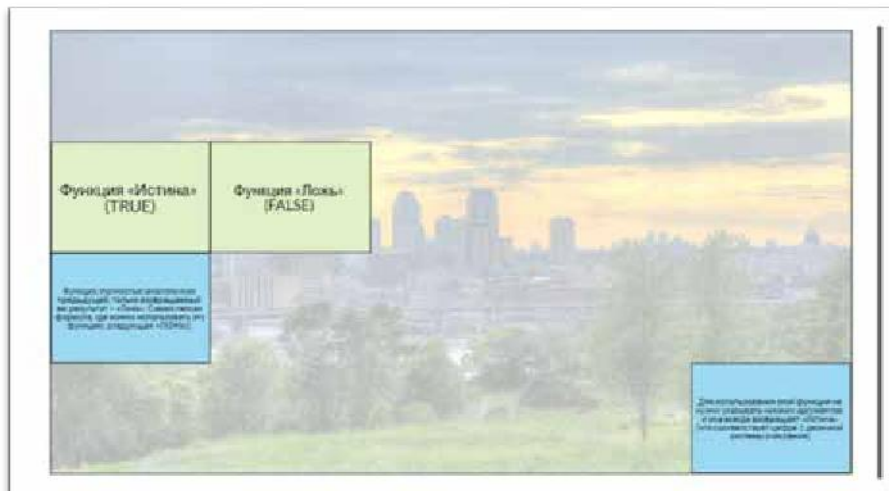


В данном сервисе огромный набор игровых инструментов, которые мы использовали для успешного закрепления материала.

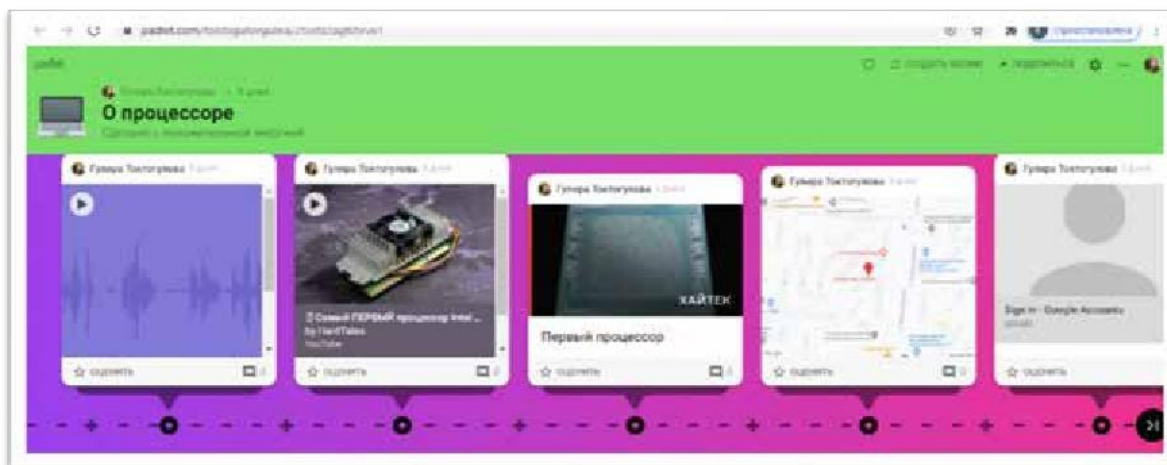


Логическая функция	Функция ЛЕВСИМВ (LEFT)	ЕСЛИ (IF)	Источники	Зеркала при соблюдении условия
Функция «Истина» (TRUE)	Функция «Ложь» (FALSE)	Зеркала при соблюдении условия	Синтаксис функции IF	Microsoft Excel (информация доступна Microsoft Office Excel)
Функция ЛОЖЬ (FALSE) возвращает значение ЛОЖЬ, если условие не выполняется. Функция ИСТИНА (TRUE) возвращает значение ИСТИНА, если условие выполняется.	Функция ЛЕВСИМВ возвращает текст, начиная с указанного номера символа. Например, ЛЕВСИМВ(«Excel», 5) возвращает значение «cel».	Функция ЕСЛИ возвращает один из двух значений в зависимости от условия. Если условие истинно, возвращает первое значение; если ложно, возвращает второе значение.	Источники информации: Microsoft Office Excel	Зеркала при соблюдении условия: Microsoft Excel (информация доступна Microsoft Office Excel)
Функция ИСТИНА (TRUE) возвращает значение ИСТИНА, если условие выполняется. Функция ЛОЖЬ (FALSE) возвращает значение ЛОЖЬ, если условие не выполняется.	Функция ЛОЖЬ (FALSE) возвращает значение ЛОЖЬ, если условие не выполняется. Функция ИСТИНА (TRUE) возвращает значение ИСТИНА, если условие выполняется.	Функция ЕСЛИ (IF) возвращает один из двух значений в зависимости от условия. Если условие истинно, возвращает первое значение; если ложно, возвращает второе значение.	Синтаксис функции IF: =ЕСЛИ(логическое_выражение; значение_если_истинно; значение_если_ложно)	Зеркала при соблюдении условия: Microsoft Excel (информация доступна Microsoft Office Excel)
Функция ИСТИНА (TRUE) возвращает значение ИСТИНА, если условие выполняется. Функция ЛОЖЬ (FALSE) возвращает значение ЛОЖЬ, если условие не выполняется.	Функция ЛОЖЬ (FALSE) возвращает значение ЛОЖЬ, если условие не выполняется. Функция ИСТИНА (TRUE) возвращает значение ИСТИНА, если условие выполняется.	Функция ЕСЛИ (IF) возвращает один из двух значений в зависимости от условия. Если условие истинно, возвращает первое значение; если ложно, возвращает второе значение.	Синтаксис функции IF: =ЕСЛИ(логическое_выражение; значение_если_истинно; значение_если_ложно)	Зеркала при соблюдении условия: Microsoft Excel (информация доступна Microsoft Office Excel)
Функция ИСТИНА (TRUE) возвращает значение ИСТИНА, если условие выполняется. Функция ЛОЖЬ (FALSE) возвращает значение ЛОЖЬ, если условие не выполняется.	Функция ЛОЖЬ (FALSE) возвращает значение ЛОЖЬ, если условие не выполняется. Функция ИСТИНА (TRUE) возвращает значение ИСТИНА, если условие выполняется.	Функция ЕСЛИ (IF) возвращает один из двух значений в зависимости от условия. Если условие истинно, возвращает первое значение; если ложно, возвращает второе значение.	Синтаксис функции IF: =ЕСЛИ(логическое_выражение; значение_если_истинно; значение_если_ложно)	Зеркала при соблюдении условия: Microsoft Excel (информация доступна Microsoft Office Excel)
Функция ИСТИНА (TRUE) возвращает значение ИСТИНА, если условие выполняется. Функция ЛОЖЬ (FALSE) возвращает значение ЛОЖЬ, если условие не выполняется.	Функция ЛОЖЬ (FALSE) возвращает значение ЛОЖЬ, если условие не выполняется. Функция ИСТИНА (TRUE) возвращает значение ИСТИНА, если условие выполняется.	Функция ЕСЛИ (IF) возвращает один из двух значений в зависимости от условия. Если условие истинно, возвращает первое значение; если ложно, возвращает второе значение.	Синтаксис функции IF: =ЕСЛИ(логическое_выражение; значение_если_истинно; значение_если_ложно)	Зеркала при соблюдении условия: Microsoft Excel (информация доступна Microsoft Office Excel)
Функция ИСТИНА (TRUE) возвращает значение ИСТИНА, если условие выполняется. Функция ЛОЖЬ (FALSE) возвращает значение ЛОЖЬ, если условие не выполняется.	Функция ЛОЖЬ (FALSE) возвращает значение ЛОЖЬ, если условие не выполняется. Функция ИСТИНА (TRUE) возвращает значение ИСТИНА, если условие выполняется.	Функция ЕСЛИ (IF) возвращает один из двух значений в зависимости от условия. Если условие истинно, возвращает первое значение; если ложно, возвращает второе значение.	Синтаксис функции IF: =ЕСЛИ(логическое_выражение; значение_если_истинно; значение_если_ложно)	Зеркала при соблюдении условия: Microsoft Excel (информация доступна Microsoft Office Excel)
Функция ИСТИНА (TRUE) возвращает значение ИСТИНА, если условие выполняется. Функция ЛОЖЬ (FALSE) возвращает значение ЛОЖЬ, если условие не выполняется.	Функция ЛОЖЬ (FALSE) возвращает значение ЛОЖЬ, если условие не выполняется. Функция ИСТИНА (TRUE) возвращает значение ИСТИНА, если условие выполняется.	Функция ЕСЛИ (IF) возвращает один из двух значений в зависимости от условия. Если условие истинно, возвращает первое значение; если ложно, возвращает второе значение.	Синтаксис функции IF: =ЕСЛИ(логическое_выражение; значение_если_истинно; значение_если_ложно)	Зеркала при соблюдении условия: Microsoft Excel (информация доступна Microsoft Office Excel)

Необходимо открыть карточки с правильными ответами, далее откроется интересная картинка. Задания выполняются на время, студенты с азартом вовлекались в процесс изучения материала.



Хотелось бы отметить виртуальную доску Padlet. Padlet – это сервис, который дает возможность каждому ученику вывесить свою работу на доску, а учителю – прокомментировать и оценить каждого. [2].



Доска идеально подходит для групповой дистанционной работы. Студенты осуществляют поиск информации внутри сервиса в Padlet, использовать голос и микрофон, фото, видео, картинки, карты. Каждый студент прикрепляет свою информацию на стену, создается общая презентация.

Преимущества использования геймификации: студенты активно участвуют на занятиях, улучшается мотивация к обучению, эффективнее закрепляется пройденный материал, получают положительные эмоции от процесса обучения. Но прежде чем внедрять данный инструмент в образовательный процесс нужно правильно сформулировать постановку задачи,

цели и только после этого применять геймификацию, все должно быть в меру.

#### Список использованной литературы:

1. <https://www.ispring.ru/elearning-insights/geymifikatsiya-i-kak-primenit-ee-v-elektronnom-obuchenii>.
2. Таксикова Любовь, Бондарева Светлана © Институт математики и информатики МПГУ Бесплатная платформа для создания онлайн-досок Padlet [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://internet-for-teacher.blogspot.com/2017/12/padlet.html/>
3. <https://www.online-stopwatch.com>.
4. Сейтказиева Н.С., Карагулов Д.К. «Ис-

пользование и развитие компьютерных технологий в образовании специальности дизайн», Вестник Кыргызского государственного университета строительства,

транспорта и архитектуры им. Н.Исанова, ISSN: 1694-5298 eISSN: 1694-8181, Номер: 4 (62), 2018г., 50-54стр., <https://elibrary.ru/item.asp?id=37018002>.



