

УДК: 378:004

*Биймурсаева Б. М., пед. илим. канд., доцент,
Өмүралиева М. Н., магистр
С. Нааматов ат. НМУ, Кыргызстан*

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ТҮШҮНҮГҮ ОКУУНУ УЮШТУРУУ ЫКМАСЫ КАТАРЫ

Макалада сабакты окутууда геймификацияны колдонуунун негизги максаты студенттердин окуу ишмердүүлүгүн уюштуруу, б. а., студенттерди окуп жаткан дисциплинага кызыктыруу, студенттердин тапшырмаларды чыгарууга болгон кызыгуусун арттыруу, тапшырмаларды өз убагында бүтүрүүгө жана жогорку балл алууга багыттоо болуп эсептеле тургандыгы атайын платформалар менен көрсөтүлгөн. Маалыматтык-коммуникациялык технологиялардын (МКТ) өнүгүүсү аларды ишмердүүлүктүн ар кандай чөйрөсүндө, анын ичинде, билим берүү тармагында кеңири колдонууну шарттады.

Өзөктүү сөздөр: маалыматтык-коммуникациялык технология, геймификация, билим берүү, сабак, Kahoot, Quizizz, Online Test Pad платформалары.

*Биймурсаева Б. М., канд. пед. наук, доцент,
Өмүралиева М. Н., магистр,
НГУ им. С. Нааматова, Кыргызстан*

ПОНЯТИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ КАК МЕТОДА ОРГАНИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ

В данной статье рассматривается вопрос о том, что основной целью использования геймификации в проведении урока является организация учебной деятельности студентов, т.е. с помощью специальных площадок показано, что можно заинтересовать студентов изучаемой дисциплиной, повысить интерес студентов к выполнению заданий в срок и к получению высоких оценок. Развитие информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) определяет широту их использования в различных сферах деятельности, в том числе и в образовании.

Ключевые слова: информационно-коммуникационные технологии, геймификация, образование, уроки, платформы Kahoot, Quizizz, Online Test Pad.

*Biimursaeva B. M., cand. of pedag. science, docent,
Omuralieva M. N., undergraduate
S. Naamatov NSU, Kyrgyzstan*

THE CONCEPT OF GAMIFICATION AS A METHOD OF ORGANIZING LEARNING

In this article, the main purpose of using gamification in conducting a lesson is to organize the educational activities of students, i.e. With the help of special platforms, it is shown that it is possible to interest students in the discipline being studied, increase students'

interest in completing assignments on time and in obtaining high marks. The development of information and communication technologies (ICT) determines the breadth of their use in various fields of activity, including education.

Keywords: *information and communication technologies, gamification, education, lessons, Kahoot platforms, Quizizz, Online Test Pad.*

Азыркы учурда маалыматтык-коммуникациялык технологияларды колдонуунун шартында студенттерди окутууда ар бир дисциплинанын методикасын иштеп чыгуу зарылчылыгы келип чыгууда [3]. Азыркы этапта билим берүүнүн сапатын көтөрүү актуалдуулугу кыйла өсүп жатат жана студенттерди даярдоонун сапатын жогорулатуу негизги милдеттердин бири болуп саналат. Маалыматтык-коммуникациялык технологиялардын (МКТ) өнүгүүсү аларды ишмердүүлүктүн ар кандай чөйрөсүндө, анын ичинде, билим берүү тармагында кеңири колдонууну аныктады, мында МКТ каражаттары – жаңы билим берүү технологияларынын курамдык бөлүгү, жаңы технологиялардын бири – геймификация.

Геймификация – студенттердин окуу материалын кабыл алуусун жакшыртуу, аларда предметке болгон эмоционалдык, мотивациялоочу мамилени ойготуу максатында окуу процессинде оюн ыкмаларын колдонуу. Геймификацияны билим берүүнүн бардык тармагында колдонсо болот, анткени ал билимди өздөштүрүү сапатын жоготпостон көп көлөмдөгү материалдарды камтыйт, окуучулардын предметти изилдөөгө кызыгуусун арттырат жана инновация тармагындагы иштеп чыгуулар боюнча иштөө бир топ натыйжалуу болот.

Геймификация (англис тилинен – оюн, gamification) оюндан башка процесстерге оюн механикасын киргизүүнү билдирет [8]. Термин 2002-жылы Н. Пеллинг тарабынан сунушталган жана 2010-жылга чейин профессионал бизнес коомчулугу тарабынан дээрлик колдонулган эмес, академиялык чөйрөдө изилдөө предмети болгон эмес. 2011-жылы геймификация, ыңгайлаштыруу жана чоң маалыматтар менен бирге Gather тарабынан суроо-талаптын туу чокусунда жаңы технологиялардын тизмесине киргизилген. Геймификация, өзгөчө, бизнес секторунда активдүү колдонулат, мында оюн ыкмалары жана каражаттары кызматкерлердин жана керектөөчүлөрдүн жүрүм-турумун өзгөртүү үчүн кызмат кылат.

Бүгүнкү күндө геймификация бизнесте, маркетингде гана эмес, билим берүү тармагында да тез өнүгүп жатат. Геймификация билим берүү процессине киргизилип, дүйнөнүн көптөгөн алдыңкы университеттеринде ар кандай ыкмалар менен колдонулуп жатат.

Заманбап изилдөөчүлөрдүн эмгектерине таянсак,

1) геймификация – оюн элементтерин жана оюн принциптерин оюндан тышкары контекстте колдонуу [5];

2) геймификация – көрүүчүлөрдү тартуу жана көйгөйлөрдү чечүү, бир нерсени оюнга айландыруу үчүн оюн ой жүгүртүүсүн жана оюндардын динамикасын колдонуу процесси [8];

3) геймификация - керектөөчүлөрдү тартуу, алардын продуктыларга жана кызматтарга катышуусун жогорулатуу максатында оюндан башка процесстер үчүн оюн ыкмаларын колдонуу [3];

4) билим берүүдөгү геймификация – предметти окутуу процессинде студенттерди мотивациялоо жана чыныгы билим берүү максаттарына жетүү үчүн заманбап онлайн оюндарында колдонулган оюн эрежелерин колдонуу (4)

Демек, геймификация – оюндан тышкары контексттерде оюн элементтерин жана оюн дизайн ыкмаларын колдонуу; колдонуучуларды тартуу, алардын колдонулуучу маселелерди чечүүгө катышуусун жогорулатуу, же керектөөчүлөр тарабынан өнүмдөрдү жана кызматтарды пайдалануу үчүн оюн эмес процесстердин компьютердик оюндарына мүнөздүү ыкмаларды колдонуу.

Информатика сабагында окуу процессине оюн элементтерин киргизүү студенттердин таанып-билүү активдүүлүгүн жогорулатууга, билимге болгон кызыгуусун калыптандырууга, окуу материалын өздөштүрүүсүнө түрткү берип, окуу мотивациясын жана демилгесин өнүктүрүүгө жардам берет. Оюндарды колдонуу натыйжалуу болушу үчүн алардын сценарийин даярдоого, ошондой эле оюндун максаттарына туура келген тапшырмаларды тандоого өзгөчө көңүл буруу зарыл.

Маалыматтык-коммуникациялык технологиялардын өнүгүшү, мобилдик жана жеке окуу куралдарынын болушу интерактивдүү тиркемелерди, ресурстарды ж. б. иштеп чыгуу үчүн мындай оюндардын жана куралдардын спектрин кеңейтүүгө мүмкүндүк берет [2]. Белгилей кетчү нерсе, заманбап эч кандай оюндардын өзүн окуу процессинде колдонууга болбойт, бирок оюндун өзүн билим берүү системасына ылайыкташтырууга аракет кылууга болот [7].

Геймификациянын максаты оюн үчүн оюн түзүү эмес, оюнга түздөн-түз тиешеси жок кээ бир максаттарга жетүү, жаңы билимдерди жана көндүмдөрдү алуу, жөнөкөйлөтүү жана күнүмдүк иштерге тартуу ж. б. Ал эми геймификациянын күтүлгөн натыйжасы болуп аудиториянын көнүмүш жүрүм-турумунун өзгөрүшү, иш-чараларга тартылышы саналат.

Сабакты окутууда геймификацияны колдонуунун негизги максаты студенттердин окуу ишмердүүлүгүн уюштуруу, б. а., студенттерди окуп жаткан дисциплинага кызыктыруу, студенттердин тапшырмаларды

чыгарууга болгон кызыгуусун арттыруу, тапшырмаларды өз убагында бүтүрүүгө жана жогорку балл алууга багыттоо болуп эсептелет. Ушуга байланыштуу, бүгүнкү күндө билим берүүнүн актуалдуу милдеттеринин бири – маалыматтык коомдун тенденцияларына жооп берген, ошондой эле заманбап билим берүүнүн натыйжаларына жетишүүгө көмөктөшүүчү жаңы педагогикалык технологияларды, билим берүүнүн ыкмаларын жана формаларын издөө [7].

Төмөнкү түшүнүктөрдү эске алуу менен геймификациянын артыкчылыктарын камтууга болот:

- билимди оюнга айлантуу деген – жумушту же окууну кызыктуу ишке айландыруу эмес;
- бул – тынымсыз үйрөнүү жана жаңы нерселерди үйрөнүү процесси оюндарды кызыктуу кылат;
- бардык оюндар “көңүлдүү” эмес, бирок алардын бардыгы процесске оюнчуларды тартат;
- билимди геймификациялоо – билимди жана көндүмдөрдү натыйжалуу алуу үчүн жаңы технологияларды колдонуунун эң жакшы жолдорунун бири;
- билим берүүнүн геймификациясы – бул билим берүүчү видеооюндарды түзүү эмес, бири-бирине жардам берген, бири-бири менен атаандашкан жана бири-бирине түрткү берген жамаатты түзүү.

Билимди геймификациялоонун максаты катышуучунун оюнунун ийгилиги анын шык-жөндөмүнө жана билимине көз каранды болгон системаны түзүү болушу мүмкүн, аны реалдуу дүйнөгө өткөрүүгө болот.

Жогорку технологиялык чөйрөдө мугалим студенттерге окуу процессинин өзүн түшүнүүгө, аларга керектүү маалыматты табууга, анын берилген талаптарга жооп бербөөсүн аныктоого, ошондой эле Интернеттин билим берүү ресурстары тарабынан берилген мультимедиа маалыматты кантип колдонууну түшүнүүгө жардам бериши керек. Студенттер бекем базалык билимдерди жана көндүмдөрдү гана албастан, ошондой эле чыгармачыл ой жүгүртүүгө, туура баалуулуктарды баалоого, оптималдуу чечимдерди кабыл алууга жана ар кандай жолдор менен иш-аракет кылууга үйрөнүшү керек. Бул маселелерди чечүүдө негизги роль, албетте, маалыматтык технологияларга жүктөлөт, анткени алар жеке педагогикалык маселелерди чечүү үчүн колдонулган инструменттердин функцияларын гана аткарбастан, дидактиканын жана методологиянын өнүгүшүнө дем берип, окутуунун жана тарбиялоонун формаларын, жаңы технологияларды түзүүгө көмөктөшөт.

Геймификация принциптерин ишке ашыруу үчүн азыркы учурда көптөгөн компьютердик кызматтар, онлайн ресурстар бар, аларды колдонуу менен окуу процессин эң жакшы жол менен уюштурууга болот. Санариптик каражаттарды колдонуу окуу процессинде түшүнүктүү, жөнөкөй жана ыңгайлуу. Алар билим алууга, жаңы теманы түшүндүрүүгө же теманы бекемдөөгө жардам бере турган дидактикалык материалдарды түзүүгө мүмкүндүк берет. Эң популярдуу санариптик билим берүү куралдары катары төмөнкүлөрдү белгилөөгө болот:

- тесттерди, сурамжылоолорду, викториналарды түзүү үчүн тиркемелер. Тармактык тесттерди, викториналарды, талкууларды, логикалык оюндарды иштеп чыгууга жөндөмдүү көп функциялуу ресурстар (мындай тиркемелерге мисал катары Online Test Pad, Kahoot, Quandary көрсөтүүгө болот) ж. б.;

- бүтүндөй аудиториянын ишин башкарууга жана ошол эле учурда ар бир студенттин жеке ишин түздөн-түз сабак учурунда (Quizizz) көзөмөлдөөгө мүмкүндүк берген санариптик кызматтар, ошондой эле окуучулардын билимин чагылгандай тез баалоо үчүн тиркемелер (Plickers);

- окуу тапшырмаларынын жана көнүгүүлөрдүн айрым түрлөрүн ишке ашыруучу онлайн окутуу куралдары адатта белгилүү бир педагогикалык технологияны колдойт (Quizlet), ошондой эле eTreniki онлайн тренинг симулятору, анын жардамы менен көнүгүүлөрдүн 5 түрүн түзүүгө болот: түшүнүктөрдү классификациялоо, түшүнүктөрдү түзүү, морфемалык анализ, сөздү талдоо, керексиздерди алып салуу, объектилерди картадагы чекиттер менен салыштыруу;

- интерактивдүү көнүгүүлөрдүн бүтүндөй комплексин түзүү кызматтары (LearningApps. org.) – интерактивдүү модулдар аркылуу окутуу жана окутуу процессин колдоо үчүн тиркеме. Бул тиркемелер кроссворд, сурамжылоо, викторина, классификация, дал келүү, сорттоо, пазлдарды дал келтирүү жана башкалар сыяктуу интерактивдүү дидактикалык материалдарды тез жана оңой түзүүгө мүмкүндүк берет;

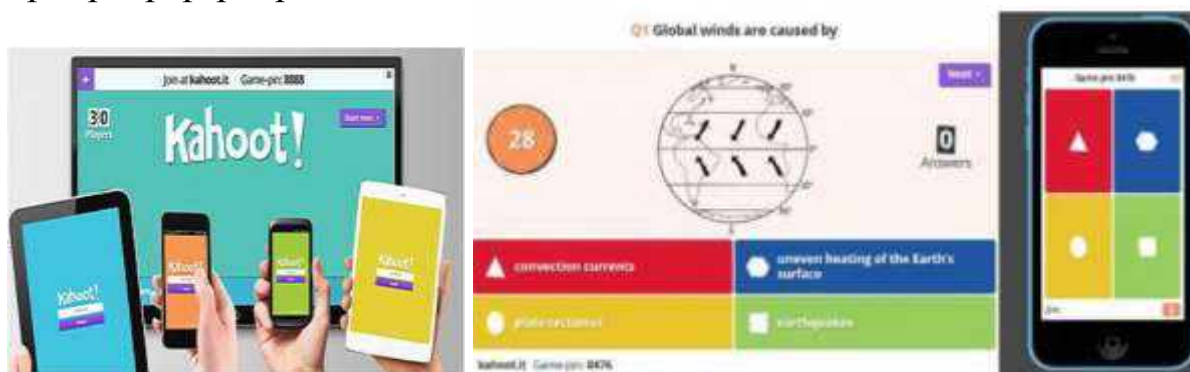
- ProProfs онлайн конструкторунда электрондук окуу куралдарын, викториналарды, флеш-карталарды түзүү мүмкүнчүлүгүн камсыз кылган көнүгүүлөрдүн комплекси бар;

- электрондук журналды жана окуу курстарынын дизайнерин, тесттердин дизайнерин, биргелешкен долбоорлорду бириктирген билим берүүчү онлайн платформалар (GoogleClass, ClassCraft, ClassDojo);

Бул программалар болжол менен бирдей, кыйла өркүндөтүлгөн функционалдуулукка ээ жана адаттагыдай эле интерфейсти колдонуунун

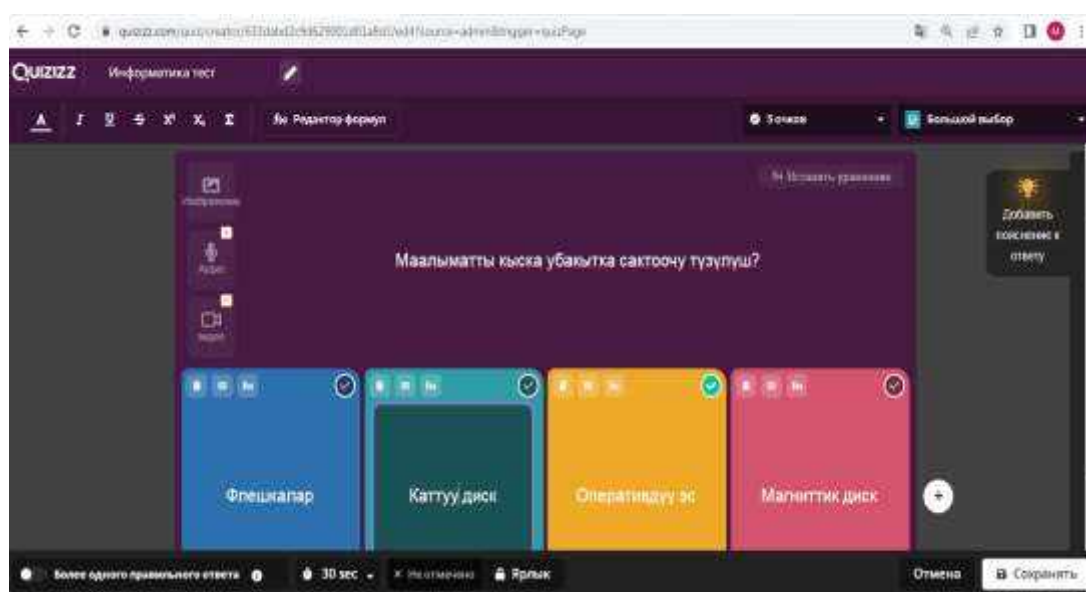
жеңилдик даражасы боюнча айырмаланат. Мисалы: Kahoot! онлайн платформасы ар кандай оюн тесттерин түзүүгө мүмкүндүк берет (1-сүрөт). Бул платформанын артыкчылыгы – суроолордун көп варианттуулугу (чоң өзгөрмөлүүлүгү): ачык суроо, бир нече жооптору бар суроо, пазл-суроо (сүйлөмдөрдүн туура тартибин коюу), жооптордун варианттары менен аудио суроолор.

Тестти түзүү үчүн куралдардын мындай комплекси ар бир сабак боюнча жазуу түрүндөгү көзөмөлдү жүргүзүүгө мүмкүндүк берет. Kahoot! боюнча суроолорго жооп берүү үчүн мугалим таймерди 10 секундтан 4 мүнөткө чейин коюшу керек. Убакыттын ченеми студенттерге кошумча булактарды колдонуудан алып салууга (баш тартууга) жана иш жүзүндө алган билимдерин текшерүүгө мүмкүндүк берет. Платформа ошондой эле кийинки бааны түзүү үчүн суроолорго упайларды коюуга мүмкүндүк берет. Kahoot! платформасынын кемчилиги болуп бул сайттын бардык куралдарын чектөөсүз колдонуу үчүн талап кылынган акы төлөө саналат, бирок сайттын акысыз версиясында ар кандай тесттерди түзүү мүмкүнчүлүгү бар.



1- сүрөт. Kahoot! платформасында түзүлгөн тапшырма

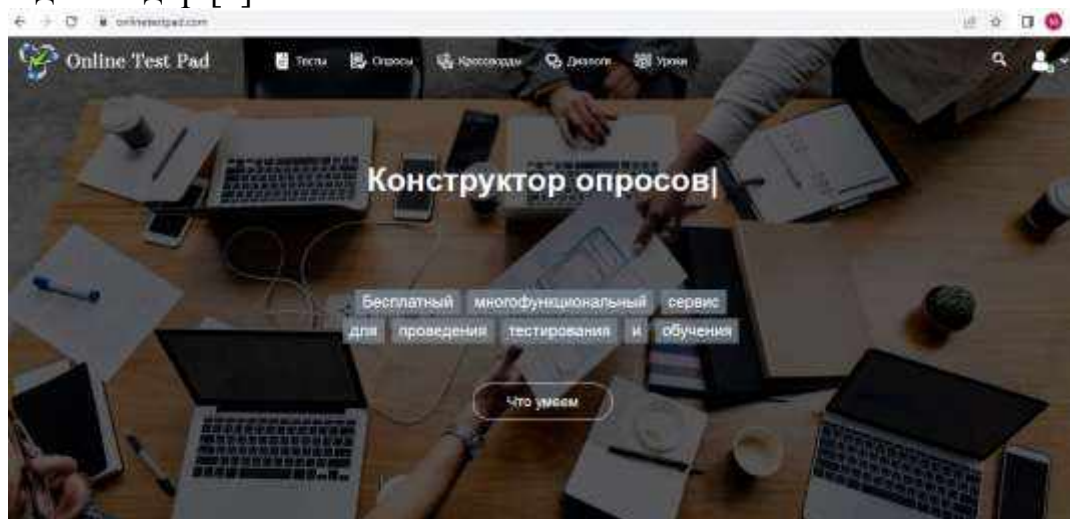
Kahoot! үчүн альтернатива – Quizizz платформасы (2-сүрөт). Бул платформада суроолорду түзүүдө мугалим таймерди алып салып, окуучуларга тапшырма жөнүндө ойлонууга мүмкүнчүлүк берет. Бул формат билимди деталдуу форматта өздөштүрүүсүнө мониторинг жүргүзүү үчүн ылайыктуу. Quizizzтин эки режими бар: Live жана Homework, ал экөөнү тең бардык студенттер үчүн, мисалы, аудиторияда жана белгилүү бир студент үчүн ыңгайлуу убакта сынап көрүүгө мүмкүндүк берет. Жандуу режимде тест жүргүзүүдө мугалим окуучулардын жоопторунун толук статистикасын дароо көрөт, бул аларга тигил же бул аудиторияда өздөштүрүлбөгөн темаларды түздөн-түз аудиторияда көрүп, иштеп чыгууга мүмкүндүк берет.



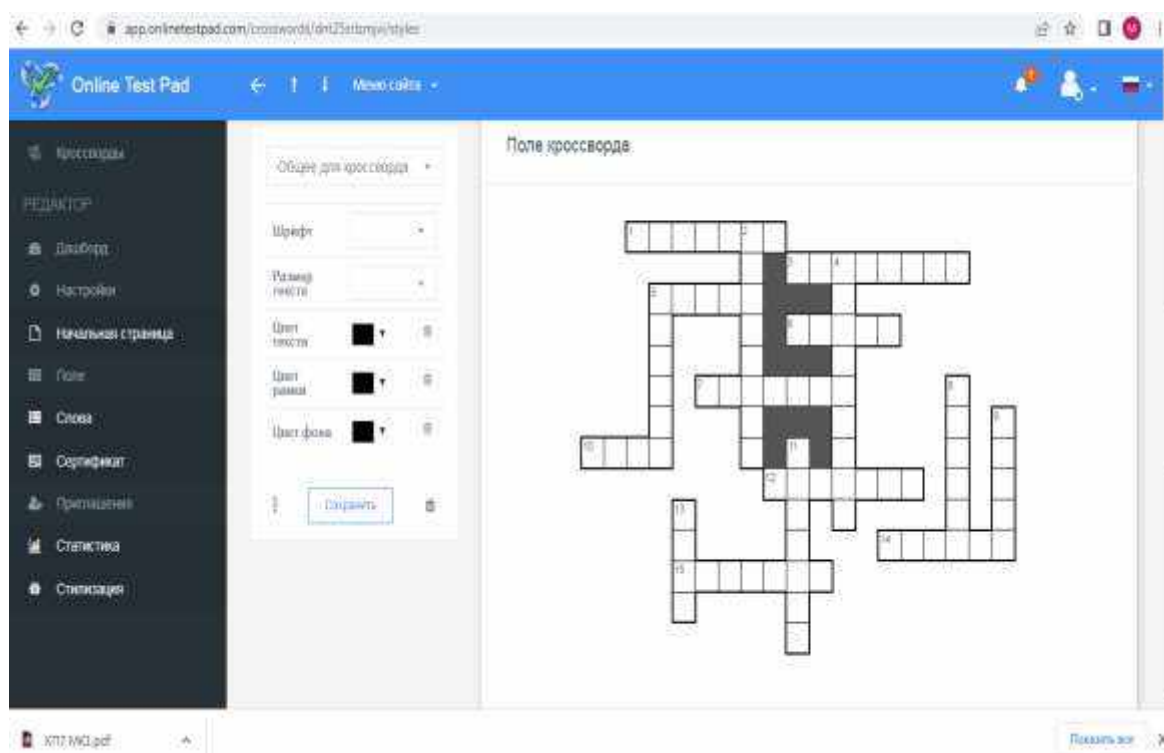
2-сүрөт. Quizizz платформасында түзүлгөн тапшырманын мисалы

Тесттерди түзүү үчүн ар кандай функцияларга ээ, эң акысыз платформалардын бири - Online Test Pad (3-сүрөт). Бул универсалдуу конструкторлорго кирет, алардын жардамы менен мугалим өтүп жаткан (изилдеген) материал боюнча билимди текшерүүгө жана көзөмөлдөөгө багытталган санариптик билим берүү ресурстарын түзө алат:

- тесттер;
- кроссворддор;
- сканворддор;
- сурамжылоо;
- логикалык оюндар;
- диалогдор [2].



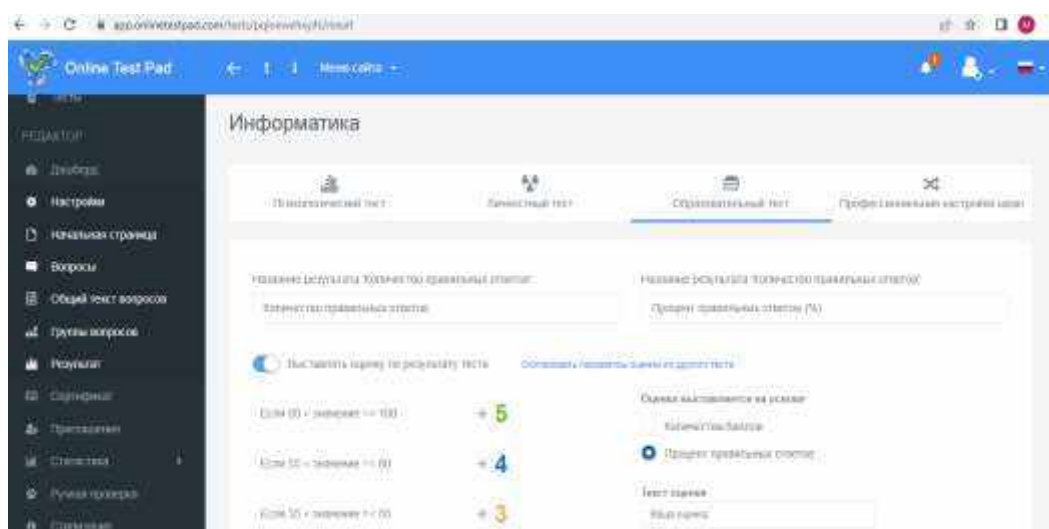
3-сүрөт. Online Test Pad платформасынын башкы бети



4-сүрөт. Online Test Pad платформасында түзүлгөн кроссворд

Online Test Pad сервисинин жардамы менен түзүлгөн ресурстар мугалимге окуучулардын окуу материалын өздөштүрүү деңгээлин текшерүүгө гана эмес, белгилүү бир темага жакшыраак даярданууга мүмкүнчүлүк берет. Кызмат ар кандай татаалдыктагы онлайн тесттерди түзүүгө шарт түзүп, ошондой эле даяр онлайн тесттердин маалымат базасын камтыйт [3].

Тесттин конструктору суроолордун 14 түрү үчүн варианттарды сунуштайт, анын ичинде: ырааттуулук, боштуктарды толтуруу, ырааттуу жоюу, диктант, бир же көп тандоо жооптору, сандарды же тексти киргизүү, файлдарды кошуу ж. б. (5-сүрөт). Мындан сырткары, сүрөттөлүштөрдү суроолорго жана жоопторго коюуга болот, бул окуу тапшырмаларынын көп түрдүүлүгүнө мүмкүндүк берет. Шайкештик жана ырааттуулук сыноолорунда сүйрөп түшүрүү куралын туташтыра аласыз. Ар бир толтурулган анкета боюнча мугалим жооп статистикасын ала алат, ар бир жыйынтыкты, жооптордун статистикасын жана топтолгон упайларды көрө алат, аларды Excel форматында көчүрүп алса да болот.

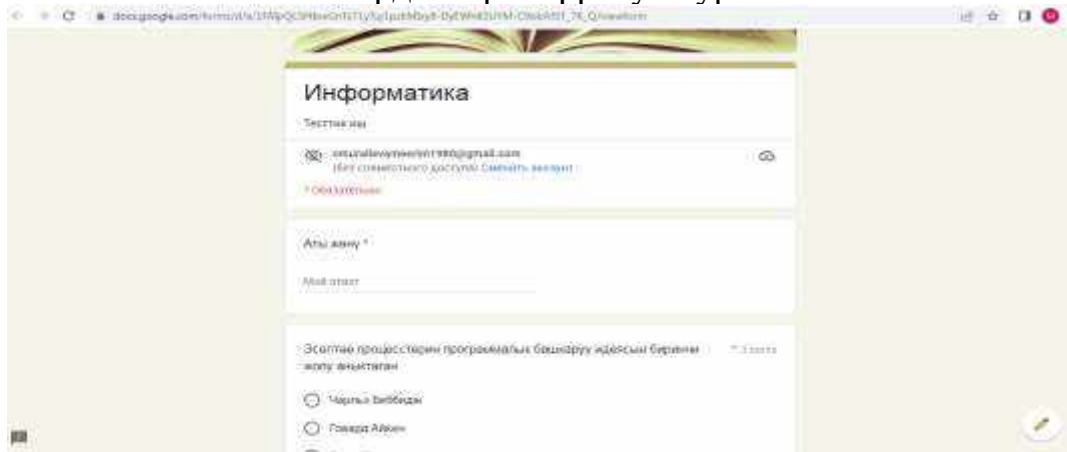


5-сүрөт. Online Test Pad платформасында тестти түзүү

Платформада билим берүү тестин түзүү бир нече этапта ишке ашат. Бул кадамдар башка онлайн платформаларда тесттик тапшырмаларды түзүү үчүн ылайыктуу экенин белгилей кетүү керек.

Окууга адистештирилген платформалардан тышкары, жазуу жүзүндөгү көзөмөл жүргүзүү үчүн Google формаларын да колдонуу жакшы мүмкүнчүлүккө ээ. Бул платформа үйрөнүүгө жана колдонууга оңой интерфейске ээ жана бир нече тандоо жооптору жана ачык суроолор менен ар кандай тесттерди түзүүгө мүмкүндүк берет (6-сүрөт). “Тест” функциясын киргизүү суроолорго туура жооп берүү үчүн упайларды берүүгө мүмкүндүк берет, бул мугалимге тапшырмаларды андан ары текшерүүнү жеңилдетет. Мындан тышкары, "форманы тапшыргандан кийин дароо бааны көрсөтүү" опциясын тандоо менен, студенттерге тест тапшыргандан кийин дароо бааларды билүүгө мүмкүнчүлүк берет.

Google форманын артыкчылыгы – студенттердин билимин өздөштүрүү деңгээлин жалпы баалоого мүмкүндүк берүүчү тест боюнча статистикалык маалыматтарды көрсөтүү. Бул курал акысыз жеткиликтүү.



6-сүрөт. Google формада түзүлгөн тапшырманын мисалы

Демек, билим берүү ишмердигине геймификацияны киргизүү – оң натыйжаларга жетишүүгө жардам бере турган жаңы ыкма, билимди жана көндүмдөрдү натыйжалуу алуу үчүн жаңы технологияларды колдонуунун эң жакшы жолдорунун бири. Мындан тышкары, аны колдонуу көптөгөн артыкчылыктарга ээ.

Жогорку окуу жайларында геймификацияны окуу процессинин натыйжалуулугун жогорулатуунун куралы катары кароо керек. Геймификацияны өздөштүрүү жана аны пайдалуу боло турган жерде колдоно тургандай кылып үйрөнүү маанилүү.

Адабияттар:

1. Афолина М. В., Харламова А. С. Контент-анализ понятия «геймификация». //Теория и практика среднего образования. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: ([дата обращения: 20.08.2022](#))
2. Белкин Ф. А. Геймификация в образовании. // Современная зарубежная психология. - 2016. - №3(Т.5). - С.28-34.
3. Выготский Л. С. Педагогическая психология. -М.: Педагогика-пресс, 1999. С.536.
4. Габдулхаков В. Ф., Галимова Э. Г. Цифровая педагогика и геймификация образования в университетах // Образование и саморазвитие. - 2014. - №4.
5. Пахомова Т. Е. Геймификация как средство подготовки студентов педагогического колледжа к решению профессиональных задач // Ученые записки Забайкальского государственного университета. Серия: Профессиональное образование, теория и методика обучения. - №6(65). -2015. - С.31-39.
6. Садчиков И. А., Сулова И. А. Мотивация обучающихся при геймификации учебного процесса // Нов. информ. техн. в образов.: Матер. IX Междунар. науч.-практ. конф. Росс. гос. проф.-пед. ун-т. - Екатеринбург, 2016. - с. 325-329.
7. Шуилова А. С. Современное образование: Актуальные вопросы, достижения и инновации // Сб. ст. XV Междунар. науч.-практ. конф. /Сибир. федер. ун-т. - Пенза, 2018. – с. 124-126 с.
8. <https://ru.wikipedia.org/wiki>.