

**МЕКТЕПКЕ ЧЕЙИНКИ БИЛИМ БЕРҮҮДӨ ГЕЙМИФИКАЦИЯ
ЭЛЕМЕНТТЕРИН КОЛДОНУУ МҮМКҮНЧҮЛҮКТӨРҮ
ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЭЛЕМЕНТОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ В
ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ
POSSIBILITIES OF USING GAMIFICATION ELEMENTS IN PRE-SCHOOL
EDUCATION**

***Аннотация.** Макалада геймификацияны окуу процессинде колдонуу маселеси талкууланат. Окутууда геймификацияны колдонуу концепциялары мектепке чейинки курактагы балдардын активдүүлүгүн жана өз алдынчалыгын жогорулатууга түрткү берүүчү окуунун натыйжалуулугун жогорулатуу процесси катары каралат. Иште мектепке чейинки курактагы балдарга оюн технологияларын колдонуунун айрым аспектилери жана маанилүүлүгү, колдонулушу баса белгиленген.*

***Аннотация.** В статье рассматривается использование геймификации в процессе обучения. Концепции использования геймификации в образовании рассматриваются как процесс повышения эффективности обучения, стимулирующий активность и самостоятельность дошкольников. В работе подчеркнуты некоторые аспекты использования игровых технологий для детей дошкольного возраста, их значение и применение.*

***Abstract.** The article discusses the use of gamification in the learning process. The concept of using gamification in education is considered as a process of increasing the effectiveness of learning, stimulating activity and independence of preschoolers. Some aspects of the use of game technologies for children of preschool age, their importance and application are highlighted in the work.*

***Түйүндү сөздөр.** Мектепке чейинки билим берүү, оюн, геймификация, оюн механикасы, оюн сценарийлери, LearningApps.org, flippity.net.*

Билим берүү процессинде маалыматтык технологияларды колдонуу чоң кызыгууну жана жигердүү колдонууну туудурганына карабастан, аларды колдонуу менен окутуунун сапатын жана натыйжалуулугун камсыз кылуу жетишсиз деңгээлде калууда. Кырдаал маалыматтык технологиялардын тездик менен жаңыланып жаткандыгы менен татаалдашат: жасалма интеллектке, виртуалдык реалдуулукка, көп тилдүү интерфейстерге жана географиялык маалымат системаларына негизделген жаңы, кыйла эффективдүү жана татаалдары пайда болууда.[2]

Ушуга байланыштуу бүгүнкү күндө билим берүүнүн актуалдуу милдеттеринин бири – маалыматтык коомдун тенденцияларына жооп берген окутуунун жаңы педагогикалык технологияларын, ыкмаларын жана формаларын издөө, ошондой эле заманбап билим берүү натыйжаларына жетишүүгө салым кошуу [3].

Геймификация – билим алуучулардын окуу материалын кабыл алуусун жакшыртуу жана аларда предметке эмоционалдык, мотивациялоочу мамилени ойготуу максатында окуу процессинде оюн ыкмаларын колдонуу технологиясы.

Мектепке чейинки билим берүүдө геймификацияны колдонуу боюнча Пустовойтова О. В. [4] айтымында геймификация окуучуну, биздин учурда мектепке

чейинки курактагы баланы психологиялык басымсыз, тескерисинче, кызыгуу менен жана жогорку когнитивдик активдүүлүктүн деңгээли боюнча окуу процессине тартуунун каражаты катары кароого болот. Ушуга байланыштуу сунушталган санариптик куралды 4.0 технологиясы, ошондой эле билим берүүдөгү келечектин кесиптери адистер тарабынан практикада колдонулган эффективдүү педагогикалык технология катары кароого болот.

Мектепке чейинки билим берүүдө геймификацияны колдонуунун негизги максаты балдардын билим берүү ишмердүүлүгүн уюштуруу, б.а. балдарды өтүлүп жаткан темага кызыктыруу, балдардын тапшырмаларды чыгарууга болгон ынтасын арттыруу, тапшырмаларды өз убагында аткарууга жана жогорку бааларды алууга багыттоо.

Оюндун артыкчылыктары төмөнкүлөрдү камтыйт:

- билимди оюнга айландыруу – бул жумушту же окууну кызыктуу ишке айландыруу

эмес; □ оюндарды кызыктуу кылган нерсе – бул тынымсыз үйрөнүү жана жаңы нерселерди үйрөнүү;

- бардык оюндар “көңүлдүү” эмес, бирок алардын бардыгы процесске оюнчуларды тар-

тат;

- билимди геймификациялоо – билимди жана көндүмдөрдү эффективдүү алуу үчүн жаңы технологияларды колдонуунун эң жакшы жолдорунун бири;

- билим берүүнү геймификациялоо – бул билим берүүчү видеооюндарды түзүү эмес, бул катышуучулар бири-бирине жардам берип, бири-бири менен жарышып, бири-бирине түрткү берген жамаатты түзүү.

Мектепке чейинки билим берүүдө геймификацияны колдонуунун артыкчылыктары балдардын мотивациясын жана кызыгуусун жогорулатуу болуп саналат, анткени оюн элементтери жана оюн катары окуу процессинин дизайны балдардын көңүлүн бурууга жана аларды активдүү окууга тартууга жардам берет. Окуу процессиндеги принциптери жана ыкмалары балдардын активдүү катышуусуна жана ийгиликтүү окуусуна өбөлгө түзгөн кызыктуу, түрткү берүүчү жана натыйжалуу окуу чөйрөсүн түзүүгө жардам берет.

Геймификациянын негизги артыкчылыгы - бул кызыксыз жана монотондуу тапшырмаларды кызыктуу кылууга мүмкүндүк берет.

Билим берүүдөгү оюндун негизги идеясы, эгерде ал оюндун принциптерине жана механикасына негизделсе, билим берүү процесси натыйжалуураак болушу мүмкүн, мисалы, тапшырмалар жана сыйлыктар системасы, упайлар жана жетишкендиктер сыяктуу прогресстин символдору. Мисалы:

Прогресс картасы. Окуу планы ар кандай деңгээлдерди киргизет, алардын ар бири белгилүү бир темага же тестке туура келет. Бардык балдар бардык баскычтарды бүтүрүү керек. Ар бир деңгээл менен балдар сыйлыктарды жана бири-бири менен атаандашууга мүмкүнчүлүк алышат.

Упай системасы. Балдар тапшырмаларды аткаруу үчүн упай алышат, алар ар кандай сыйлыктарга же артыкчылыктарга алмаштыра алышат. Мисалы, балдар сабакка активдүү катышкандыгы, мыкты иштегендиги же сабакка өз алдынча даярдангандыгы үчүн кошумча кредит ала алышат.

Рейтингдер. Балдар ар кандай темалар боюнча рейтингде атаандаша алышат. Мисалы, суроолордогу жоопторду мыкты тапкан балдардын рейтинг, мыкты математиктердин рейтинг ж.б.

Ар кандай стимулдарды алуу менен (азыркы тил менен айтканда, жакшы нерселер) балдар окуудан ырахат алып, жакшы натыйжаларга жетишишет.

Оюндун эки түркүгү оюн сценарийи жана оюн механикасы болуп саналат.

Оюн сценарийи – бул оюн процессин аныктаган жана оюндун ичиндеги аракеттерди сүрөттөгөн белгиленген эрежелердин жана нускамалардын жыйындысы. Ал ар кандай оюн кырдаалы үчүн иштелип чыгышы мүмкүн - столдук оюндардан компьютер оюндарына чейин, симуляциялардан ролдук оюндарга чейин.

Оюн сценарийи бир катар элементтерди камтыйт, анын ичинде оюндун максаты, эрежелери, каршылаштары, максаттары, механикасы, интерфейси, сыйлыктар жана жазалар. Бул элементтердин баары оюнчулар үчүн дем берүүчү жана кызыктуу оюн чөйрөсүн түзүү үчүн чогулат.

Оюн сценарийлеринин мисалдары:

Квесттер. Бул ролдук оюндардан тартып симуляцияларга чейин ар кандай оюндарда кездешүүчү эң кеңири таралган оюн сценарийлеринин бири. Бул оюнчуларды өзүнө тартат, анткени ал аларга каармандын окуясына жеке катышууга, табышмактарды чечүүгө жана айрым тесттерден өтүүгө мүмкүндүк берет.

Мелдештер. Ошондой эле коомдук медиа же окуялар сыяктуу ар кандай контексттерде колдонулган жалпы оюн сценарийи. Алар оюнчуларга жеңиш жана сыйлыктар үчүн бирибири менен атаандашууга мүмкүнчүлүк берет.

Симуляциялар. Көбүнчө билим берүү, техникалык окуу же медицина үчүн колдонулган оюн сценарийи. Бул оюнчуларга эксперттин же адистин ролун алууга жана реалдуу жашоодо пайда болгон көйгөйлөрдү чечүүгө мүмкүнчүлүк берет.

Оюн сценарийлери геймификациянын негизги элементи болуп саналат, анткени алар аткарыла турган милдеттер жана максаттар үчүн табигый жана кызыктуу контекстти түзөт. Бул убакыттын өтүшү менен аларды долбоорго же тапшырмага кызыктырып, оюнчунун мотивациясын, катышуусун жана канааттануусун жакшыртат.

Оюн механикасы – компьютердик оюндарда, үстөл оюндарында, ролдук оюндарда жана башка оюндарда негизги оюн системаларын жана механизмдерин аныктоочу эрежелердин жана интерактивдүү элементтердин жыйындысы. Алар башка контексттерде колдонулушу мүмкүн, анда геймификация мотивация жана тартууну стимулдаштыруунун бир жолу катары колдонулат.

Оюн механикасы, адатта, оюндун максаттарын жана милдеттерин, эрежелерин, ойнолуучу каармандарды, деңгээлдерди, тоскоолдуктарды жана каршылаштарды, прогресстин жолдорун жана социалдык өз ара аракеттенүүнү камтыйт. Алар биргелешип оюн тажрыйбасын калыптандырат жана оюнчунун жүрүм-турумуна таасир этет — аларды белгилүү бир аракеттерди жасоого, максаттарга жетүүнүн жаңы жолдорун табууга жана оюн ойноо жөндөмүн өркүндөтүүгө түрткү берет.

Оюн механикасынын мисалдары:

Деңгээлдер. Бул компьютер оюндарында эң көп колдонулган оюн механикасы. Бул оюнчуларга оюнду өзүнчө бөлүктөргө же деңгээлдерге бөлүүгө мүмкүндүк берет, алардын ар бири өзүнүн максаты жана кыйынчылыгы бар. Бардык деңгээлдерди аяктагандан кийин, оюнчулар сыйлыктарды жана жетишкендиктерди алышат.

Каармандар. Ролдук оюндарда оюн механикасынын маанилүү элементи болуп саналат. Алар оюнчуларга сценарий менен иштешүүгө, ар кандай аракеттерди жасоого жана окуяга катышууга мүмкүнчүлүк берет.

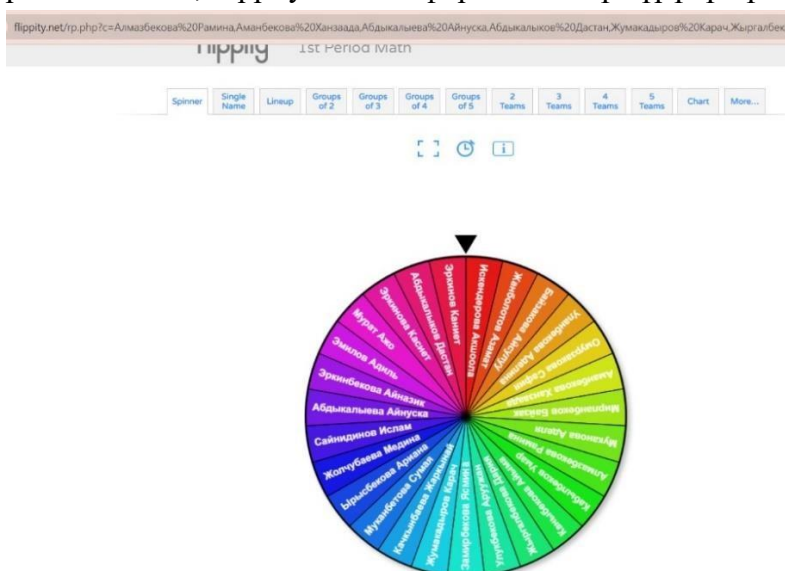
Оюн монеталары. Оюн механикасынын дагы бир мисалы болуп саналат. Алар оюнчуларга оюнда ар кандай буюмдарды, жаңыртууларды жана жабдууларды сатып алууга мүмкүнчүлүк берет, бул мотивацияны жогорулатууга жана оюн тажрыйбасын жакшыртууга жардам берет.

Оюн кырдаалында эстөө жана эстөөнүн аң-сезимдүү максаты бала үчүн жумушка, милдеттүү иш-аракеттерге караганда эртерээк жана жеңилерээк белгиленет. Баланын оюн кырдаалын түзүүсү жана ага катышуу психикалык ишмердүүлүктүн ар кандай формаларынын өнүгүшүнө дайыма таасирин тийгизет.[1]

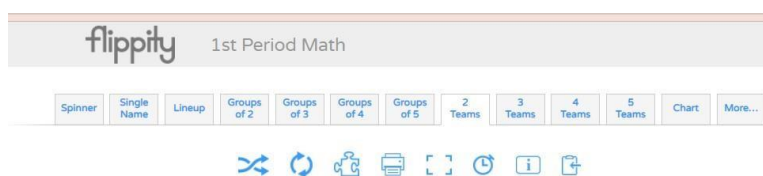
Бала бакчада сабак өтүү мезгилинде ар кандай таймаштарды уюштурууда санарип технологиясы аркылуу flippity.net платформасынын рандомайзер шаблонун жардам катарында тайпаны бир нече топторго бөлүүгө болот.

	A	
1	Кыялбек	
2	1st Period Math	2nd P
3	Алмазбекова Рамина	
4	Аманбекова Ханазада	
5	Абдыкальева Айнука	
6	Абдыкальков Дастан	
7	Жумакандыров Карач	
8	Жыргалбекова Дария	
9	Жанболотов Азамат	
10	Замырбекова Рамина	
11	Каныбекова Айыма	
12	Качкынбаева Жаркынай	
13	Искендарова Аншоола	
14	Кабылбеков Умар	
15	Мурат Адо	
16	Муканова Аделя	
17	Муканбетова Сумля	
18	Мирланбеков Байзак	
19	Уланбекова Аделина	
20	Уулубекова Дружан	
21	Жолубаева Медина	
22	Омурзакова Сафия	
23	Эмилов Адиль	
24	Эркинбекова Айназак	
25	Байзаков Айнулуу	
26	Эркинов Каниет	
27	Эркинова Касиет	
28	Ырысбекова Арчана	
29		
30	Сайындинов Ислам	

1-сүрөт. Нарын шаарындагы №18 “Ак Дил” бала бакчасындагы ортоңку-б тайпадагы балдардын тизмеси, flippity.net платформасына түшүрүлүшү.



2-сүрөт. Рандомайзер түрүндө берилиши.



3-сүрөт. 2-группага автоматтык түрдө бөлүнүлүшү

Азыркы убактагы сабактарды Web 2.0 кызматтык тиркемеси LearningApps.org геймификация ресурсу аркылуу уюштурууга мүмкүн. Бул бала бакчадагы балдардын өзгөчөлүктөрүнө ылайык окуу материалдарын түзүү үчүн колдо боло турган универсалдуу кызматтардын бири. Интерактивдүү тапшырмалардын негизги идеясы балдардын өз билимдерин ойноо жолу менен текшерип, бекемдей алышат, бул алардын белгилүү бир темага болгон когнитивдик кызыгуусун калыптандырууга өбөлгө түзөт.

Интерактивдүү тиркемелердин логикалык ой жүгүртүүнү өнүктүрүүгө тийгизген таасири абдан чоң:

- билим берүү мотивациясынын деңгээлин жогорулатууга жана балдардын когнитивдик кызыгуусун өнүктүрүүгө жардам берет;
- окуу материалын үйрөнүүдө түшүнүктүүлүк принцибин ишке ашырууну камсыз кылуу-уга мүмкүндүк берет;
- балдардын өз алдынча иштөө көндүмдөрүн өнүктүрүүгө, өзүн-өзү көзөмөлдөө жана өзүн-өзү талдоо көндүмдөрүн өнүктүрүүгө көмөк көрсөтөт;
- окуу материалдарынын сапатын жогорулатууну камсыз кылат.



4-сүрөт. LearningApps.org платформасында “Жаныбарлар” тапшырмасы.



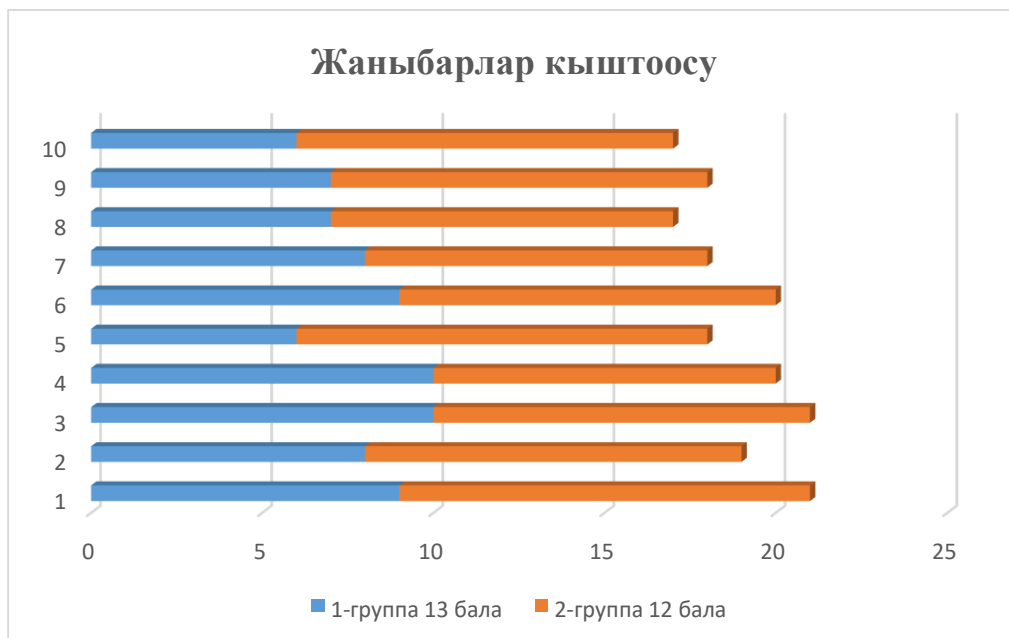
5-сүрөт. LearningApps.org ресурсунда “Жаныбарлар” тапшырмасы.

Мында балдардын жооптору дароо экранда көрсөтүлгөн сүрөттөр аркылуу алынып, туура жооп берген балдарга упайларды берүү менен, лидерлер тактасында да көрсөтүүгө болот.

Нарын шаарындагы №18 “Ак Дил” бала бакчасындагы ортоңку тайпадагы балдардын “Жаныбарлар кыштоосу” сабагында эксперимент катарында көрсөтүлгөн маалыматка таянсак, 2-эксперименталдык группанын жетишүү деңгээли, логикалык өздөштүрүүсү 1-контролук группага караганда чон айырмачылыктар менен белгиленди. Таблица 1.

Таблица 1.

№	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1-группа 13 бала	9	8	10	10	6	9	8	7	7	6
2-группа 12 бала	12	11	11	10	12	11	10	10	11	11



6-сүрөт. “Жаныбарлар” тапшырмасын аткарууда эксперименттин диаграммада көрсөтүлүшү.

Бала бакчада интернет кызматтарын пайдалануу балдардын кызыгуусун арттырып, окуу мотивациясын жогорулатат, анткени түс, анимация, музыка, аудио сүйлөө, билим булагы менен “диалог” айкалышында жаңы маалыматтарга жетүү мүмкүнчүлүгүн түзөт, жана билим берүү маалыматын берүү жолдорун кеңейтет. LearningApps.org кызматын колдонуу сабактын ар кандай этаптарында колдонула турган ачык интерактивдүү тапшырмаларды алууга мүмкүндүк берүүчү платформа экени бул сабакта далилденди.

Колдонулган адабияттар

1. Галушко И. Г., Зырянова-Шкода Д. Г., Галушко А. В. Роль игры в воспитании ребенка // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 10. – С. 56–60. – URL: <http://e-koncept.ru/2024/56819.htm>
2. Садчиков И.А., Сулова И.А. Мотивация обучающихся при геймификации учебного процесса // Нов.информ.техн.в образов.: Матер.ІХ Междунар.науч.-практ.конф. Росс.гос.проф.-пед.ун-т.-Екатеринбург, 2016. 325-329 с.
3. Шумилова А.С. Современное образование: Актуальные вопросы, достижения и инновации // Сб.ст.ХV Междунар.науч.-практ.конф./ Сибир.федер.ун-т. Пенза, 2018,124-126 с.
4. Пустовойтова О.В. Технология гймификации как инструмент познания познавательной активности дошкольников. Образование и педагогические науки. Гуманитарно-педагогические исследования. Т б. №4