

№2 (4) 2023

Social Sciences series



International Science Reviews

Social Sciences series

Published since 2020

No. 2 (4) / 2023

Astana

EDITOR-IN-CHIEF:

Doctor of Jurisprudence, Professor
Amandykova S.K.

DEPUTY EDITOR-IN-CHIEF:

PhD, Assistant Professor
Khairmukhanmedov N.I.

EDITORIAL BOARD:

- | | |
|------------------------------|--|
| Irsaliyev S. A. | - Candidate of Agricultural Sciences, President AIU, (Kazakhstan) |
| Sarsenbay N. A. | - Candidate of Economic Sciences, (Kazakhstan) |
| Somzhurek B.Zh. | - Candidate of Historical Sciences, Professor (Kazakhstan) |
| Kazhyken M. Z. | - Doctor of Economic Sciences, (Kazakhstan) |
| Toxanova A.N. | - Doctor of Economic Sciences, (Kazakhstan) |
| Akhmadiyeva Zh.K. | - Candidate of Pedagogical Sciences, Associate professor (Kazakhstan) |
| Laumulin M. T. | - Doctor of Political Sciences, (Kazakhstan) |
| Orlova O.S. | - Doctor of Pedagogical Sciences, Professor (Russia) |
| Jacek Zaleśny | - Doctor of Jurisprudence, Professor (Poland) |
| Francisco Javier Diaz | - Dr. hab., Professor (Spain) |
| Revorio | |
| László Károly Marác | - PhD (The Netherlands) |
| Verbitskiy A.A. | - Doctor of Pedagogy, Academician of the Russian Academy of Education (Russia) |

Editorial address: 8, Kabanbay Batyr avenue, of.316, Nur-Sultan, Kazakhstan, 010000
Tel.: (7172) 24-18-52 (ext. 316)
E-mail: social-sciences@aiu.kz

International Science Reviews
Social Sciences series

Owner: Astana International University
Periodicity: quarterly
Circulation: 500 copies

«INTERNATIONAL SCIENCE REVIEWS»
Social Sciences Series 2023 / №2

МАЗМҰНЫ

**Секция
ҚҰҚЫҚ**

<u>Амандыкова С.К., Хайрмұханмедов Н.И.</u> НЕМІС КОНСТИТУЦИОНАЛИЗМІНІҢ ТАРИХЫ МЕН ГЕНЕЗИСІ: ҚҰҚЫҚТЫҚ АСПЕКТІЛЕРІ.....	10
<u>Аленов М.А.</u> ЗАҢ ПӘНДЕРІН МЕМЛЕКЕТТІК ТІЛДЕ ОҚЫТУ САПАСЫ ТУРАЛЫ.....	22
<u>Галиев С.Ж.</u> ҚАЗАҚСТАНДА ПАРЛАМЕНТАРИЗМ АРҚЫЛЫ МОДЕРНИЗАЦИЯ ПРОЦЕСІН КОНСТИТУЦИЯЛЫҚ ҚАМТАМАСЫЗ ЕТУ.....	34
<u>Ибраева Н.А.</u> ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫНДА САЙЛАУ ЖҮЙЕСІНІҢ ДАМУ ФАКТОРЫ РЕТІНДЕ САЙЛАУШЫЛАРДЫҢ ҚҰҚЫҚТЫҚ САУАТТЫЛЫҒЫ ЖӘНЕ ҚҰҚЫҚТЫҚ МӘДЕНИЕТІ.....	45

**Секция
ЭКОНОМИКА ЖӘНЕ ҚАРЖЫ**

<u>Окутаева С.Т.</u> ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫНДА ӘЙЕЛДЕРДІҢ ӘЛЕУМЕТТІК КӘСІПКЕРЛІГІН ДАМУДЫҢ KEЙБІР ЕРЕКШЕЛІКТЕРІ.....	54
<u>Ержан А.Н., Лесбаева Г.Н.</u> ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫНДАҒЫ СТРЕССТІК АКТИВТЕР НАРЫҒЫНЫҢ ЖАЙ-КҮЙІ.....	61

**Секция
ПЕДАГОГИКА**

**Карим И.Е., Бейсембаева Ж.А. ГЕЙМИФИКАЦИЯ ЖӘНЕ ОНЫҢ
ПЕДАГОГИКА ҒЫЛЫМЫНДАҒЫ РӨЛІ.....69**

**Бектурсынова М.А., Малгаждарова Д.А. ШЕТ ТІЛІН ОҚЫП ҮЙРЕНУДІҢ
АДАМНЫҢ ӨЗІН-ӨЗІ ДАМУЫНА ТІКЕЛЕЙ БАЙЛАНЫСЫ МЕН
ӘСЕРІ.....77**

«INTERNATIONAL SCIENCE REVIEWS»
Social Sciences Series 2023 / №2

СОДЕРЖАНИЕ

**Секция
ПРАВО**

<u>Амандыкова С.К., Хайрмуханмедов Н.И.</u> ИСТОРИЯ И ГЕНЕЗИС ГЕРМАНСКОГО КОНСТИТУЦИОНАЛИЗМА: ПРАВОВЫЕ АСПЕКТЫ.....	10
<u>Аленов М.А.</u> О КАЧЕСТВЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН НА ГОСУДАРСТВЕННОМ ЯЗЫКЕ.....	22
<u>Галиев С.Ж.</u> КОНСТИТУЦИОНАЛЬНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОЦЕССА МОДЕРНИЗАЦИИ ПОСРЕДСТВОМ ПАРЛАМЕНТАРИЗМА В КАЗАХСТАНЕ.....	34
<u>Ибраева Н.А.</u> ПРАВОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ И ПРАВОВАЯ КУЛЬТУРА ЭЛЕКТОРАТА КАК ФАКТОР РАЗВИТИЯ ИЗБИРАТЕЛЬНОЙ СИСТЕМЫ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН.....	45

**Секция
ЭКОНОМИКА и ФИНАНС**

<u>Окутаева С.Т.</u> НЕКОТОРЫЕ ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ ЖЕНСКОГО СОЦИАЛЬНОГО ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА В РЕСПУБЛИКЕ КАЗАХСТАН.....	54
<u>Ержан А.Н., Лесбаева Г.Н.</u> СОСТОЯНИЕ РЫНКА СТРЕССОВЫХ АКТИВОВ В РЕСПУБЛИКЕ КАЗАХСТАН.....	61

**Секция
ПЕДАГОГИКА**

Карим И.Е., Бейсембаева Ж.А. ГЕЙМИФИКАЦИЯ И ЕЕ РОЛЬ В ПЕДАГОГИКЕ.....69

Бектурсынова М.А., Малгаждарова Д.А. ВКЛАД ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В САМОРАЗВИТИЕ ЧЕЛОВЕКА.....77

**«INTERNATIONAL SCIENCE REVIEWS»
Social Sciences Series 2023 / No 2**

CONTENT

**Section
LAW**

<u>Amandykova S.K., Khairmukhanmedov N.I.</u> HISTORY AND GENESIS OF GERMAN CONSTITUTIONALISM: LEGAL ASPECTS.....	10
<u>Alenov M.A.</u> ON THE QUALITY OF TEACHING LEGAL DISCIPLINES IN THE STATE LANGUAGE.....	22
<u>Galiyev S.Zh.</u> CONSTITUTIONAL SUPPORT OF THE MODERNIZATION PROCESS THROUGH PARLIAMENTARISM IN KAZAKHSTAN.....	34
<u>Ibrayeva N.A.</u> LEGAL LITERACY AND LEGAL CULTURE OF THE ELECTORATE AS A FACTOR IN THE DEVELOPMENT OF THE ELECTORAL SYSTEM REPUBLIC OF KAZAKHSTAN.....	45

**Section
ECONOMICS AND FINANCE**

<u>Okutayeva S.T.</u> SOME PECULIARITIES OF WOMEN'S SOCIAL ENTREPRENEURSHIP DEVELOPMENT IN THE REPUBLIC OF KAZAKHSTAN.....	54
<u>Yerzhan A.N., Lesbayeva G.N.</u> MARKET OF STRESS ASSETS IN THE REPUBLIC OF KAZAKHSTAN	61

**Section
PEDAGOGY**

Karim I.E., Beysembayeva Zh.A. GAMIFICATION AND ITS ROLE IN PEDAGOGY.....69

Bektursynova M.A., Malgazhdarova D.A. CONTRIBUTION OF FOREIGN LANGUAGE ACQUISITION ON THE PERSON'S SELF-DEVELOPMENT...77

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ЖӘНЕ ОНЫҢ ПЕДАГОГИКА ҒЫЛЫМЫНДАҒЫ РӨЛІ

Карим И.Е.

Астана Халықаралық университеті
«Шетел тілі: екі шетел тілі» білім беру бағдарламасының
1-курс магистранты
islam.karimov.2000@mail.ru

Бейсембаева Ж.А.

филология ғылымдарының кандидаты
Л.Н. Гумилев атындағы
Еуразия ұлттық университеті доценті
zhannabei@mail.ru

Түйін: Берілген мақалада геймификация терминінің анықтамалары зерттеліп, оның педагогика ғылымындағы рөлі қарастырылды. Білім беру жүйесін ойындандыруға арналған тәсілдер талқыланып, оқу барысындағы функциялары анықталды. Қашықтықтан оқыту мәселесіндегі геймификация тиімділігі сыни тұрғыда зерттелді.

Кілт сөздер: геймификация, білім беру үдерісі, ойын, әдіс-тәсіл, іс-әрекет.

КІРІСПЕ

Ежелгі уақыттан бастап ойындар адамзат тәжірибесінің әмбебап бөлігі болған еді. Әлемнің барлық мәдениеттерінде бұл ұғымды кездестіре аламыз. Жалпы алғанда, ойындардың типологиясы әртүрлі, дегенмен, әрбір ойын үшін бірдей сипаттамаларды анықтауға болады. Оның бірі ережелердің болуы. Олар ойын барысында қатысушының таңдау аймағын анықтап, күнделікті тәртіптен ерекшелінетін әрекеттерді қалыптастырады.

Бірақ, қазіргі күні еліміздегі білім беру саясатында әлі де Кеңес дәуірінің оқыту тәртібінің ізі жойылмаған. Дәстүрлі мұғалім-оқушы иерархиялық қарым-қатынасы сол уақыттан бері сіңіп, оқу орындардың жұмысына бағыт-бағдар беруде. Алайда, соңғы жылдардың нәтижесіне қарасақ (2021 жылы Seoworld журналының статистикалық ақпараты бойынша 92 елдің ішінде 62 орын, 2022 жылы US News & World Report рейтингі бойынша 78 елдің ішінде 71 орын), бұл консервативтік ұстанымның тиімділігі уақыт өте келе азайып бара жатқаның

байқасақ болады. Сондықтан, осы мәселені шешу үшін еліміздің білім беру парадигмасына модернизация жүргізіп, инновациялық білім беру әдістерін енгізуді приоритетке қою маңызды. Білім беру инновациялық әдістерінің біріне, геймификация әдісін жатқызады. Геймификацияның маңызды элементтерін сипаттау осы ойын технологияларын тұтас түсіну және оны білім беру жүйесіне енгізу үшін қажет. Сондықтан, берілген жұмыстың мақсаты осы геймификация терминіне дұрыс анықтама беру мен оның педагогикалық ғылымдар аясындағы маңыздылығын дәлелдеуге бағытталған.

НЕГІЗГІ БӨЛІМ

Геймификация (ағылшын тілінен gamification – ойындандыру) – пайдаланушыларды ынталандыру және мотивация беру мақсатында ойынға ұқсас тәжірибе ұйымдастыру арқылы іс-әрекет, қызмет, ұйымдастырушылық пен жүйелерді дамытуға бағытталған стратегиялық әрекет [1, 1-3 б.].

Геймификация термині ең бірінші болып 1980-шы жылдары қолданыла бастады. Эссекс Университетінің профессоры Ричард Барта бұл терминді, ойын емес, құбылысты ойынға айналдыру ретінде түсінген болатын. 2003 жылы британдық ойын ұйымдастырушысы Ник Пеллинг, бұл терминді қазіргі кезде қолданылатын ұғымға келтірген еді, бірақ 2010 жылға дейін «геймификация» термині тек шағын шеңбер ортасында ғана қолданылған еді. Пенсильвания Университетінің профессоры және «Coursera» онлайн білім беру жобасы аясында геймификация бойынша ашық курстың жетекшісі Кевин Вербах пен TerraNova ғылымдық блогінің қалаушыларының бірі Дэн Хантердің айтуынша: «Геймификация – ойын элементтерін және ойын жасау технологияларын ойыннан тыс контексте пайдалану» [2, 35-36 б.].

Габе Зихерманн болса, «геймификация» терминінің аудитория зейінін баурап алу және саладағы проблемаларды шешу үшін ойын механикасы мен ой-өрісін пайдалану үрдісі ретінде анықтайды. Біздің ойымызша кең түрде бұл терминге анықтаманы Ахметов Н.К. мен Карл Капп қана аша алды. Ахметов Н.К. бойынша, «Геймификация – бұл бастапқы уәжделген және қалыптасқан, генетикалық және әлеуметтік бағдарламаланған, құрамына пәндік (көрінетін), теориялық (ақыл-ой) және рухтық қызмет кіретін мазмұнды және жауапты әрекет» [4, 17 б.]. Карл Капп ойынша, бұл оқушыларды оқу процесіне тарту, ынтасын арттыру, оқу қабілетін күшейту және мәселелерді шешу мақсатында ойын механикасы, эстетика және ойлау принциптерін пайдалану болып табылатын құбылыс [5, 21-22 б.].

Ю.П. Олейниктің пікіріне сүйенсек, геймификация ойыннан тыс мақсаттарға жетуге көмектеседі. Мысалы, оларға: дағдыны бекіту, біркелкі тапсырмаларды орындау және тағы сол сияқты іс-әрекеттер жатады. Сондай-ақ,

геймификацияның көмегімен ерік-жігер жеткіліксіз жағдайда да (диета ұстау, спортпен айналысу, жаман әдеттерден бас тарту және т.б.) жетістікке жетуге болады. Ойындандыру, Олейниктің пікірінше, жеке ойын немесе ойын кешені болып табылмайды. Ол ойынның қабықшасы, сыртқы қаптаушысы. Ал сол қабықшаның негізгі функциясына білім алушылардың қызығушылығын сақтау және сол арқылы оқу процесіне еліктіруді айтады. Нәтижесінде жеке адамның, не қоғамның өмір салтын қайта құру үдерісі басталады. Мысалға алатын болсақ, «Duolingo», «Lingualeo» сияқты, білім алушылардың мотивациясын жандандыруға және өз нәтижесін бағалауға бағытталған бағдарламаларды жатқыза аламыз.

Ә.Д. Ким ойын талдасақ, геймификация бұл тапсырмаларды қызықты және тартымды ету үшін жасалған ойын технологиялардың пайдаланылуы [6].

А. Марцевски болса, геймификацияда тек қызықтырушылық аспектісін ғана қарастырмай, сонымен қатар, ойындандыру мен ойын арасындағы айырмашылықтарына көңіл бөлген еді. Оның айтуынша, геймификацияның жеке ойыннан айырмашылығы оның мақсатында, яғни, тек ойын-сауық үшін емес, одан тыс белгілі бір маңызды мақсатқа негізделген.

Бірақ бұл қисынсыз түсінік, себебі, Ю.П. Олейник тұжырымдағандай, геймификация құрамында мазмұн жоқ, ол тек білім беру немесе басқа іс-әрекетті ұйымдастыру құралы болып табылады. Ал жеке ойынның өзі болса, өзіндік мазмұннан құралған, мысалға, білім берудегі қосымша тапсырмалардың бекітілуі. Олейник кез келген білім берудегі ойын-практикасының геймификациядан айырмашылығы ойыннан тыс мақсаттын бар болуында деп есептейді. Оқу үдерісіне ойынды енгізген уақытта мұғалім бір үдерісті тоқтатып, ойын жүргізіп, содан кейін білім алушылар тоқтатылған үдерісіне қайтадан оралады. Геймификация жағдайында болса, ойын үдерісі мен білім берумен байланысты барлық үдерістер қатар және бір мезгілде жүреді. Геймификация білім мазмұнына әсер етпейді, бірақ білім алушыларды белсенділікке ынталандырады Олейниктің ойынша геймификация – бұл ойынның бұрын өзіне тән болмаған немесе тіпті қолданылмайтын болып көрінген әрекеттің жаңа салаларына таратылу процесі. Яғни, геймификация білім берудегі әртүрлі салаларға арналған ойындарды тарату процесі ретінде қарастырылады деп түсінеміз [7, 8-10 б.].

Осы жерде сізде сұрақ туындауы мүмкін “Геймификация білім беру жүйесіне қандай ықпал көрсетеді? Жалпы, бұл әдіс оқу үдерісіне тиімділік әкеледі ме?” Қарастырған анықтамаларға сүйенсек, бұл инновациялық әдіс оқытуды функционалды, қызықты және ынта сезімін жандандыратындай ету үшін қолданылады. Білім алушылар өз тәжірибесі арқылы үйренген уақытта, геймификация бұл іс-әрекетті тым көп ойламай орындауға көмектеседі. Ойын механикасы білім алу процесін ойын психологиясымен біріктіреді. Сонымен

қатар, ойындандыру зейінділікті, қайтарым әрекетін және шеберлік деңгейін арттыруға жәрдемдеседі. Бәсекелестік аспектісі бар ойындар қатысушыларды соңына дейін жетуге итермелейді.

Геймификацияның педагогика ғылымындағы алатын орны

Білім беру үдерісін инновациялық ету үшін геймификация оқыту формасын дәстүрлі-классикалықтан, жеңіл және түсінікті етіп өзгертеді. Нәтижесінде, ол интерактивтілік аспектісін арттырып, оқу жүйесін дербестікке ауыстырады.

Геймификация оқыту үдерісі уақытында қолданылса, ол ойынның көмегімен білім алушылардың бұдан бұрын қарсы тұруға бейім болған дағдыларын да дамыта бастайды. Осылайша, геймификация білім беруші мен білім алушының жаңа ақапаратты оқыту мен меңгеруін жеңілдетеді.

Геймификация әдіс-тәсілі оқу процесінде ойын зерттеушілері анықтаған көптеген функцияларын орындайды:

Әлеуметтік мәдени функциясы арқылы білім алушылар елдердің мәдениетімен, әдет-ғұрыптары мен рухани құндылықтарымен танысады.

Ұлтаралық коммуникация функциясы көмегімен жат мәдениеттің ерекшеліктерін түсінуге, қабылдауға толерантты болуға және шиеленісті жағдайдан агрессивтілік пен зорлық-зомбылыққа жүгінбей-ақ, бейбіт түрде шешу жолдарын іздестіруге баулиды.

Өзін-өзі жүзеге асыру функциясы геймификацияның ең негізгілерінің бірі болып табылады. Өйткені, ойын жеке тұлға ретінде өз-өзінді жүзеге асыру, жеке тәуелсіздікті қалыптастыру саласы түрінде қолданылады.

Ойынның терапевтикалық функциясы. Ойынды білім алушының мінез-құлқында, басқалармен қарым-қатынаста және оқу барысында кездесетін әртүлі қиындықтарды жеңу үшін қолдануға болады.

Ойынның көңіл көтеру функциясы қолайлы атмосфераны құрумен, жан тыныштығы мен қорғаныс механизмі ретінде қуанышпен байланысты. Бұл дегеніміз, өзіне деген сенімділікті арттыруға және өз мүмкіндіктерін сынаудан ләззат алуға көмектесетін тұлғаны тұрақтандыру қызметі.

Білім беру үдерісін ойындандырудың қандай тәсілдерін қолдану керегін айта кететін жөн. Абраухова В.В. бұл мәселені зерттеу жолында Роберт С. Беккердің жұмысына сүйеніп, келесі ойындандыру тәсілдерін бөлді:

1. Көңілдендіру тәсілі. Білім беруші білім алушылардың зейінің өзіне қарату үшін ойын үдерісіне көңіл көтеретін психологиялық амалдарды (релаксация, қайталанатын оқу іс-әрекеттерін түрлендіру және жаңа элементтерді енгізу, физикалық және менталды белсенділікті қосу әрекеттері және т.б.) интеграциялау. Бұл жағдайда, ойын – ойлау және етпiлiк қабiлеттерiн дамыту тұтқасына айналады.

2. Қиындық деңгейлерін жоспарлау және дұрыс таңдай білу тәсілі. Бұл жерде деңгей деген сөзді «қарсыласу», «күресу» деп түсінеміз. Себебі, білім алушылар үнемі өсіп келе жатқан қиындықтармен күреске түсіп, жеңген кезде ғана, келесі деңгейге өтеді. Нәтижесінде, білім алушылардың дофамин гормоны өсіп, оқуға қызығушылық деңгейі үлкейе береді.

3. Марапат бере білу тәсілі. Бірақ, егер білім алушы үлкен қиындықтардан өтіп, соған сай марапат алмаса, күдік сезімі пайда болып, мотивация дейгейі керісінше төмендей бастайды. Сондықтан, қатысушылар ойын үдерісі басрысында белгілі бір шеберлік пен белсенділік танытса, сапалы және дұрыс көлемдегі марапатты беру маңызды әрекеттердің бірі.

4. Бәсекелестікті жаңдандыру тәсілі. Ойын барысында білім алушылар бір-біріне қарсылас болып келеді. Оларға өздерін жақсы жағынан көрсету ғана жеткіліксіз, себебі, ойын жарыстарына қатысқан уақытта ойыншылар үшін ең маңызды сезім, бұл қарсылас жақты жеңе ғана қоймай, қабілет жағынан озу сезімі.

5. Практикалық іс-әрекеттерді қолдау тәсілі. Теориялық білімдерді азайтып, тәжірибе жүзіндегі оқу барысын көбейтуге бағытталған.

6. Білім берушінің тәуелсіздігін қолдау тәсілі. Тәуелсіз білім алу – бұл көптеген тәуекел жағдайлары бар, бірақ сонымен қатар, білім алушының потенциалын ашатын әрекет. Оқытушы даналығымен бөлісіп қана қоймай, сонымен бірге білім алушыларға қателер жасау арқылы, яғни, өз тәжірибесінен өтуге мүмкіндік беретін оқу барысын ойынға айналдыру.

7. Жағдаятты білім беру тәсілі. Оқытушы білім алушыларды нақты өмір контекстіне немесе шыңдықтың қолайлы нұсқасына орналастыру арқылы ойындандыру әрекетін жасай алады.

8. Идеяларды нақты және материалды ету тәсілі. Оқу процесі кезінде Гарднер Г. теориясы бойынша, әр білім алушы ақпаратты әрқалай қабылдайды. Сондықтан, ақпарат пен ұғымдарды теориялық түрде емес, материалдық түрінде жеткізгенде, білім алушылардың көбісі тезірек және жақсы деңгейде меңгереді.

9. Рөлдік ойындар тәсілі. Бұл тәсілде, білім алушылар ойын барысында ойдан шығарылған жағдаятта белгілі бір рөлді алып, өз кейіпкерінің атынан әрекет етеді. Негізінен, рөлдік ойын геймификацияның ең жоғарғы көрісі, себебі, дәл осы тәсіл қолданылуында оның барлық компоненттері біріктіріледі [8, 36-37 б.].

Осы тәсілдерден көрінгендей, геймификация – бұл білім беру сапасын арттыруға жәрдем беретін әдіс-тәсіл. Оны ойындарды жасау үшін емес, жүйелі білім беру үдерісін қызықты және тартымды ету үшін қолданылады.

Геймификацияның қашықтықтан оқыту мәселесіндегі тиімділігі

Бірақ қаншалықты ойындарды қолданғымыз келсе де, бұл көп уақытты қажет ететін әдіс-тәсіл, ал білім беру жүйесінде басқа жұмыс түрлері бар екенің ұмытпау тиіс. Бұндай сәтте, қазіргі уақытта цифрлық технологиялар көмекке келеді.

Заманауи білім алушылар ақпараттық-коммуникациялық технологияларды шебер түрде меңгерді және электрондық тасымалдаушыларды белсенді түрде пайдаланып жүргендерін байқасақ болады. Бұл академиялық сағаттан тыс онлайн түрде білім беру процесіне қатысуға, сонымен бірге білім алушыларға қызықты және қолжетімді оқу процесінің элементтерін пайдалана отырып, білім алу жүктемесін кеңейтуге мүмкіндік береді.

Білім беру үшін геймификацияны пайдаланатын көптеген платформалар мен қауымдастықтар бар:

1. Blooket (<https://www.blooket.com>) – бұл бағдарлама білім алушыларды оқыту үшін кейіпкер құруға негізделген ойынмен бірге викторина стиліндегі сандық ойынды пайдаланады. Blooket – ойынды тікелей енгізу арқылы жасалған оқу платформасы.

Барлығы ұпайларға негізделген марапаттар мен кейіпкерлердің ілгерілеуі, бұл ойынды білім алушылар смартфон немесе компьютерде ойнауы мүмкін жоғары деңгейлі ойындарға (Tower Defence, Clicker, time survival RPG, Card games) ұқсас. Бұл сайтта тікелей ойындар болғандықтан, геймификацияның көптеген элементтері де сақталған, турнирлік кесте, мотивация көтеретін марапаттар, қиындық деңгейлері және т.б.

2. Classcraft (<https://www.classcraft.com>) – оқыту барысын ұйымдастыру саласына қатысты ойын платформасы. Жалпы айтқанда, бұл платформа ұпайлық-рейтингтік жүйенің ойын нұсқасы болып табылады. Бастапқы деңгейде сіз тек бір қабілетті ғана ала аласыз. Қабілеттерді дамыту үшін жаңа деңгейлерге өту керек. Ойынды білім беруші (шебер) басқарады, әртүрлі жетістіктер үшін

(тапсырмаларды орындау, сұрақтарға жауап беру) ұпай тағайындайтын да ол. Ойында марапаттардан басқа, қате жасаған үшін жазалар да беріледі. Кейіпкерлер ұтуы немесе жоғалтуы мүмкін ұпайлар жүйесі келесідей: HP – денсаулық ұпайлары, AP – тапсырма орындаған үшін ойын шебері беретін іс-әрекет ұпайлары, XP – тәжірибе ұпайлары, GP – тиындар. Сондай-ақ бұл платформада ойын шеберіне (педагогке) хабарлама жіберуге болады.

Classcraft – бұл нағыз іс-әрекет ойынының бір түрі. Ол өзінде бірлескен іс-әрекет, жақсы қарым-қатынас орнай алу қабілеті, ортақ пән, ортақ іс-әрекет әдісі мен ойын ішіндегі мотивтердің иерархиясы және нағыз үдерістердің еліктеуін қамтиды.

3. Pointagram (<https://www.pointagram.com>) – берілген бағдарлама өзінің алдында өршіл мақсат қойып тұр, білім беру үдерісін ойындандыру үшін нағыз әлеуметтік желіге айналу. Бұл бағдарламада марапат алып, жетістіктерге қол жеткізіп қана қоймай, нағыз «блогер» болу мүмкіндігі бар.

Pointagram тек білім жағынан ғана емес, сонымен қатар әлеуметтік белсенділік аспектісі жағынан да дамуға жәрдемдеседі. Мұнда лайк басу, бір-бірінің жетістіктерін талқылау деген функциялары бар. Білім беру көптеген сауалнамалар мен интерактивті элементтердің арқасында үздіксіз жүреді. Сонымен бірге, білім алушылар жеке өзі, не бір топ құрып өз оқу үлгерімін, тәжірибесі мен білімін басқалармен бөлісетіндей жеке арна құра алады. Бұл білім алушылардың көпбасшылық дағдыларын ашуға көмектеседі.

ҚОРЫТЫНДЫ

Қорытындылай келе, «геймификация» термині көптеген зерттеушілердің қорытындысы бойынша, бұл ойын элементтері мен ойын құрастырылымы негізінде арнайы жасалған білім беру үдерісінің негізі және сонымен бірге оқу барысын ұйымдастыру құралы. Геймификация білім мазмұнына әсер етпейді, тек білім алушыларды белсенділікке ынталандырады. Сонымен қатар, білім алу аспектісіне ғана қарамай, жеке тәуелсіздік, шығармашылық, сыни ойлау сияқты дағдыларды да дамытуға бағытталған. Ал бұл мәселені шешу үшін әртүрлі тәсілдер құрастырылып, соған байланысты арнайы онлайн және офлайн бағдарламалар ұйымдастырылып жүр.

БИБЛИОГРАФИЯ:

1 Hamari J. Gamification // The Blackwell Encyclopedia of Sociology. – Malden, 2019. – P. 1-3

2 Вербак К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнесу. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 30 с.

3 Zichermann G., Linder J. Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests. – John Wiley & Sons, 2010. – 240 p.

4 Ахметов Н.К. Теория и практика игрового обучения в подготовке учителя / Н.К. Ахметов; Министерство образования Республики Казахстан. – Алматы: Республиканский издательский кабинет, 1995. – 204 с.

5 Kapp K.M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. – John Wiley & Sons, 2012. – 336 p.

6 Kim A.J. Community building on the web: Secret strategies for successful online communities. – Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc., 2000. – 340 p.

7 Олейник Ю. П. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия // Современные проблемы науки и образования, №3 – М., 2015. – С. 476

8 Абрахова В.В. Педагогика в системе дополнительного образования детей и взрослых: учебное пособие. – М.; Берлин: Директ-Медиа, 2020. – 51 с.

ГЕЙМИФИКАЦИЯ И ЕЕ РОЛЬ В ПЕДАГОГИКЕ

Аннотация: В данной статье рассматривается определение термина *геймификация* и прослеживается его роль в педагогической науке. Авторы статьи обсуждают подходы к геймификации в системе образования и определяют ее функции в процессе обучения. Критически изучена эффективность геймификации в вопросе дистанционного обучения.

Ключевые слова: *геймификация, образовательный процесс, игра, метод, действие.*

GAMIFICATION AND ITS ROLE IN PEDAGOGY

Abstract: This article discusses the definition of the term *gamification* and traces its role in pedagogical science. The authors of the article discuss approaches to gamification in the education system and determine its functions in the learning process. The effectiveness of gamification in the issue of distance learning has been critically studied here.

Keywords: *gamification, educational process, game, method, action.*