

А.К. Алипова¹*, А.Р. Турганбаева¹

¹Әл-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университеті, Алматы қ., Қазақстан
*e-mail: aikosha_alipova@mail.ru

БАСТАУЫШ МЕКТЕПТЕ ИНФОРМАТИКА ПӘНІН ОҚЫТУДА ОЙЫН ТӘЖІРИБЕСІН ЕНГІЗУДІҢ АРТЫҚШЫЛЫҚТАРЫ

Аңдатпа

Мақалада бастауыш сынып оқушыларына «Цифрлық сауаттылық» пәнін оқытуда ойын тәжірибесін пайдалана отырып, білім берудің дәстүрлі әдістеріне салыстырмалы талдау жасалған. Оқу процесінде компьютерлік ойындарды қолдану әдістері оқу материалын ойын түрінде түсіндіруде ерекшеленеді. Өртүрлі пәндер бойынша компьютерлік ойындарды пайдалана отырып, оқушының осы пәнге деген қызығушылығын арттырып, терең білім алуға көмектеседі. Білім беру жүйесінде ойын платформаларын пайдаланатын әдістердің жіктелуі келтірілген. Ойын тәжірибесі оқытуды ұйымдастырудың жаңа әдісіне негізделген, оның тиімділігі мен педагогикалық әлеуеті зор. Зерттеудің өзектілігі – бастауыш мектептерінде информатика пәнін оқытуда қолданылатын ойын тәжірибе сабақтарының артықшылықтарын анықтау. Авторлар білім берудегі түрлі салаларында ойын тәжірибесін пайдалануы туралы шетел зерттеушілерінің жариялымдарына талдау жүргізіп, ойын платформаларын пайдаланудың артықшылықтарын көрсетеді және сауалнама жүргізілді. Оқу процесінде компьютерлік ойындарды пайдалану, ең алдымен, субъектінің оқу іс-әрекетін қызықты әрі сапалы етеді. Зейін қойып, мақсатқа жетуге деген құлшынысын арттыратыны дәлелденген. Зерттеудің нәтижесі бастауыш сынып оқушылары пернетақтада жұмыс істеу кезінде ұсақ моторикасын дамыту үшін испан ғалымдарының тәжірибесін пайдалана отырып білім алушылардың цифрлық сауаттылығын арттыруы. Шешілетін мәселелер - бастауыш сынып оқушылары информатика сабағында қазақ тілді пернетақтаны ойын тәжірибесі арқылы игеру.

Түйін сөздер: ойын тәжірибесі, цифрлық сауаттылық, білім беру, бастауыш сынып, информатиканы оқыту.

А.К. Алипова¹, А.Р. Турганбаева¹

¹Казахский национальный университет им. аль-Фараби, г. Алматы, Казахстан

ПРЕИМУЩЕСТВА ВНЕДРЕНИЯ ИГРОПРАКТИКИ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНФОРМАТИКЕ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ

Аннотация

В статье проведен сравнительный анализ традиционных методов обучения младших школьников с использованием игрового опыта при изучении предмета "Цифровая грамотность". Методы использования компьютерных игр в учебном процессе отличаются в интерпретации учебного материала в игровой форме. Используя компьютерные игры по различным предметам, можно повысить интерес учащегося к данному предмету и помочь ему получить глубокие знания. В образовательной работе приведена классификация методов, использующих игровые платформы. Игровой опыт основан на новом методе организации обучения, который обладает большой эффективностью и педагогическим потенциалом. Актуальность исследования заключается в выявлении преимуществ игровых практических занятий, используемых при изучении информатики в начальных школах. Авторы проанализировали публикации зарубежных исследователей об использовании игрового опыта в различных областях образования, продемонстрировали преимущества использования игровых платформ и провели опрос. Использование компьютерных игр в учебном процессе, прежде всего, делает учебную деятельность субъекта интересной и качественной. Доказано, что он концентрируется и повышает мотивацию к достижению целей. В результате исследования учащиеся начальных классов повысили цифровую грамотность обучающихся, используя опыт испанских ученых для развития мелкой моторики при работе на клавиатуре. Решаемые

проблемы-овладение казахоязычной клавиатурой на уроках информатики учащимися начальных классов через игровой опыт.

Ключевые слова: игропрактика, цифровая грамотность, образование, начальная школа, преподавание информатики.

A.K. Alipova¹, A.R.Turganbayeva¹

¹Al-Farabi Kazakh National University, Almaty, Kazakhstan

ADVANTAGES OF INTRODUCING GAME PRACTICE IN TEACHING INFORMATICS IN PRIMARY SCHOOL

Abstract

The article presents a comparative analysis of traditional methods of teaching younger schoolchildren using gaming experience in the study of the subject "Digital Literacy". Methods of using computer games in the educational process differ in the interpretation of educational material in a playful way. Using computer games in various subjects, you can increase the student's interest in this subject and help him gain in-depth knowledge. The classification of methods using gaming platforms is given in the educational work. The gaming experience is based on a new method of organizing training, which has great efficiency and pedagogical potential. The relevance of the study is to identify the advantages of practical gaming classes used in the study of computer science in primary schools. The authors analyzed the publications of foreign researchers on the use of gaming experience in various fields of education, demonstrated the advantages of using gaming platforms and conducted a survey. The use of computer games in the educational process, first of all, makes the educational activity of the subject interesting and of high quality. It has been proven that he concentrates and increases motivation to achieve goals. As a result of the study, primary school students improved the digital literacy of students, using the experience of Spanish scientists to develop fine motor skills when working on the keyboard. Solved problems-mastering the Kazakh-language keyboard in computer science lessons by primary school students through gaming experience.

Keywords: gaming experience, digital literacy, education, elementary school, computer science teaching.

Кіріспе

Елімізде 2022 жылдың қаңтар айынан бастап бірінші сынып оқушыларына «Цифрлық сауаттылық» пәні енгізілді. Бұған дейін оқушылар үшінші сыныптан бастап «Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар» пәнін оқыған болатын. Цифрлық әлемнің қарқынды дамып жатқанын көріп отырмыз. Қазір смартфондар мен компьютерлерді мектепке дейінгі кіші жастағы балаларда пайдаланады. Цифрлық сауаттылық – оқу мен жазу сияқты негізгі дағдылардың біріне айналып келеді. Цифрлық технология қоғам өміріне әсерін молынан тигізуде және соның нәтижесінде денсаулық сақтау мен білім беру, қала тіршілігі, жалпы адамның күнделікті өмірі айтарлықтай өзгеріп, жаңа сипатқа ие болуда. Расымен де, адамзат қауымы жыл санап емес, ай санап, тіпті апта мен күн санап цифрландыру заманының сиқырлы әлеміне еніп барады. Бүгінгі таңда ақпараттық технология байлық болып саналмайды, олар біздің айнымас бір бөлігімізге айналғаны анық. Ақпараттық технологияны меңгеру заман талабы. Ал, оны жас жеткіншектерге өз деңгейінде қызықтыра отырып үйрету заманауи информатиканы жетік меңгерген, заманауи ұстаздардың міндеті болып табылады. Зерттеу тақырыбы өте өзекті болып табылады себебі оқушылардың жаңа білім алуға деген мотивациясын ояту, тәжірибие ойын арқылы материалды игеру.

Ақпараттық технологиялар (АТ) білім беруде көптеген жолдармен революция жасады, соның ішінде:

- Онлайн оқыту: АТ онлайн платформалар арқылы білім беруге мүмкіндік берді, бұл оны студенттерге қол жетімді және ыңғайлы етеді.

- Электрондық оқу материалдары: АТ оқушыларға кез келген уақытта және кез келген жерде қолжетімді электрондық кітаптар, бейнелер және интерактивті тренажерлер сияқты цифрлық білім беру ресурстарын жасауға және таратуға мүмкіндік берді.

- Жеке оқыту: АТ әр оқушының қажеттіліктері мен қабілеттеріне негізделген жеке оқу тәжірибесін құруға арналған құралдарды ұсынады.

- Бірлескен оқыту: АТ оқушыларға топтық жұмыс дағдылары мен әлеуметтік дағдыларды дамытуға ықпал ете отырып, онлайн режимінде бір-бірімен ынтымақтасуға және байланысуға мүмкіндік береді.

- Жақсартылған бағалау: АТ онлайн бақылау, тесттер мен тапсырмалар арқылы оқушылардың үлгерімін тиімдірек және тиімдірек бағалауға мүмкіндік береді.

- Жалпы, АТ білім алу тәсіліне және оны оқушылардың қабылдауына айтарлықтай әсер етті, бұл интерактивті, қызықты және қолжетімді білім беру ортасын құруға әкелді.

Ақпараттық технологиялар бастауыш мектептің информатика пәні әдетте пернетақтамен жұмыс істеу, тінтуірді дұрыс пайдалану және ғаламтор бағдарламалық жасақтамада шарлау сияқты негізгі компьютерлік дағдыларды үйретуді қамтиды. Ақпараттық технологиялар саласындағы кейбір бастауыш мектептің оқу бағдарламалары Scratch немесе Blockly сияқты құралдарды қолдана отырып, кодтау және алгоритмдерді әзірлеу сияқты бағдарламалау тұжырымдамаларымен танысуды қамтуы мүмкін.

Әлемдік деңгейді алып қарастырсақ та, жоғары білікті маман, бәсекеге қабілетті, барлық керек заттарына қол жеткізе алатын маман болу өте маңызды. Әр саланың қызметкерлері тек қаржылық жағынан ғана емес, өзін-өзі бекіту және өз бетінше дамуы үшін жұмыстың өзінде ойын процесіне қатысуы керек. Ойын түрлері қызықты және тиімді болады, өйткені ол қосымша (материалдық емес) жұмысқа деген мотивацияны тудырады [1]. Кезінде Ахмет Байтұрсынов: «Оқу жұмысының үш жағы үш нәрсеге келіп тіреледі: бірі ақшаға, бірі құралға, бірі мұғалімге. Осы үш тіреу бірдей тең болса, оқу қисандамай, ауытқымай, түзу жүреді. Ол үшеуі тең болмағандығы, оқу жұмысы аумалы жүк сияқты орнықсыз болады. Жүгі ауған көштің жүрісі өңбейді. Орнықты оқу болмайды» - деп жазған болатын [2]. Яғни, барлық нәрседе тепе теңдікті сақтау және жан жақты болу керек.

Мектепке дейінгі білім беру процесін жетілдіруде мультимедиялық технологияларды тиімді пайдалану мәселесі қарастыра отырып: Мультимедиялық презентацияларды дәстүрлі оқыту әдістерімен үйлестіре жүйелі түрде қолдану кезінде мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту жұмыстарының тиімділігін анықтаған [3]. Иә, кішкентай балалар бәрін өз көздерімен көріп, қабылдай алатын кезде жақсы үйренетіні рас. Көрнекі оқыту-бұл кішкентай балалар үшін тиімді әдіс, өйткені бұл оларға көргендерін қолда бар біліммен байланыстыруға және өз тәжірибелерінен мағына алуға мүмкіндік береді. Оқытудың бұл түрі балаларға болашақ оқытудың берік негізін қалауға көмектеседі және олардың жалпы дамуына ықпал етеді. Сонымен қатар, оқу процесіне көрнекі құралдар мен практикалық сабақтарды қосу оны кішкентай балалар үшін қызықты әрі жағымды ете алады.

Қазіргі (өскелең) ұрпақ – бұл бала кезінен компьютермен, ойындармен таныс адамдар. Ойындарда мотивация айқын көрінеді, бірақ бұл көп жағдайда материалдық емес, ол құмарлық пен қызығушылыққа негізделген. Өскелең ұрпақ «левел», «квесттер» және т.б. деген не екенін жақсы біледі. Бұл ұрпақ өз деңгейін жақсартуға/арттыруға, «ХР» (тәжірибе) көбірек алуға тырысады. Мүмкіндігінше көп тапсырмаларды орындағаннан кейін олар үлкен бәсекелестік арасында рекорд орнатуға тырысады. Ойын практикасы – бұл оқыту сапасын жақсартатын әдіс. Ол ойын жасау үшін емес, тұрақты оқуды көңілді және қызықты ету үшін қолданылады. Дәстүрлі түрде кішігірім кәсіп деп саналатын көптеген кәсіби іс-шаралар мен әртүрлі ойын тәжірибелері бір-біріне жақындатып қана қоймай, парадоксалды синтезді қалыптастыру үшін біріктірілгенін атап өткен жөн [4].

Зерттеу әдістемесі

Зерттеу барысында келесі әдістер қолданылды: ақпараттық-аналитикалық, салыстырмалы талдау мен бейімдеу әдісі. Отандық және шетелден келген әр түрлі ғалым-педагогтардың ойын тәжірибесін қолдану тәсілдерінің жіктеу жүргізілді. Жұмыста бастауыш сыныптарда информатиканы оқытудың әртүрлі әдістері ойын тәжірибесін қолданумен салыстырылды, пернетақтадағы жұмысты жақсы меңгеру үшін кіші жастағы оқушылардың ұсақ моторикасын дамыту үшін компьютерлік ойындарды пайдаланған испан ғалымдарының

еңбектеріне ерекше назар аударылды. Жас айырмашылық, әріптер әдістемесі (методика), компьютерлік графика және дизайн.

Зерттеу нәтижелері

Бастауыш мектепте информатика пәнін оқытуда оқушыларды есептерді шешу, Алгоритмдер және цифрлық сауаттылық сияқты негізгі ұғымдар мен дағдылармен таныстыра алады. Информатиканы жақсы деңгейде оқытудың мақсаты, міндетті түрде сарапшыларды құру емес, болашақ оқытудың негізін қалау және оқушыларға өмірдің әртүрлі салаларында қолдануға болатын есептеу ойлау дағдыларын дамытуға көмектесу болып табылады. Бұған кодтау, цифрлық медианы құру, зерттеу және коммуникация технологияны пайдалану сияқты әрекеттер кіруі мүмкін.

Оқытудағы ойын технологиясы туралы айтатын болсақ, алғашқы пайда болған қауымдастық мектеп жасына дейінгі және бастауыш мектеп жасындағы балаларды оқытумен байланыстырып жатады. Бірақ бұл мүлдем олай емес. Ойын тәжірибесі балабақша мен бастауыш сынып оқушыларының көңілінен шығып қана қоймай ересек өмірге дағдылануға және бүгінгі таңдағы бизнес қызметкерлерді оқыту үшін де, неше түрлі ойын тәжірибелерін пайдаланып танымалдылық әкелуде. Геймификацияны көп жағдайда қызметкерлер арасында қызығушылықтың артуы, жұмысқа деген белсенділік құралы ретінде пайдалануда. Компанияда сыйақы мен сыйлақтар ретінде ойын тәжірибесін қолданып жұмысқа деген ұмтылысын байқауға да болады. Геймификация тапсырмаларды қою, кері байланыс, деңгейлер, шығармашылық сияқты ойын элементтерін пайдаланады. Ойын ұпайы мен ұпай жинау арқылы, бұл өз кезегінде жұмыстың қарқынды жүруі мен материалды одан әрі игеруге ынталандырады [5].

Соңғы жылдары геймификация көптеген білім беру мәселелерінің ерекше шешімі болып табылады. Көптеген зерттеушілер мен тәжірибешілер оны ізденеді, талдайды және көптеген зерттеулер оның құпиялары мен егжей-тегжейлерін ашуға тырысады. Қандай да бір түрде, бұл термин мен қолдану аясы ойыншылар ойыншыларды тарту арқылы және олардың ағындық күйлерін тудыру күшін мойындайды [6].

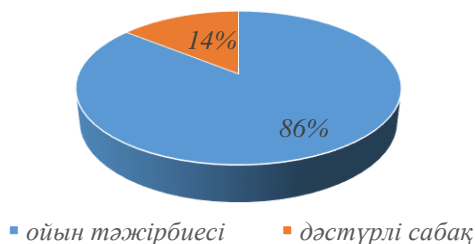
Оқу және ойын-сауық компоненттерінің үйлесуі арқасында оқу компьютерлік ойындар жаңа материалмен танысу кезінде де, оны бекіту процесінде де оқушының немесе студенттің зейіні мен қызығушылығын сақтауға көмектеседі. Мұндай ойындарды жас санаттары бойынша да, мақсаттары мен міндеттері бойынша да ажыратуға болады. Олар мектеп жасына дейінгі балаларға да, бастауыш немесе жоғары сынып оқушыларына да, орта және жоғары оқу орындарының студенттеріне де, кәсіптік оқыту мен дағдыларды жетілдіруге де арналған. Сондықтан оқу-тәрбие процесіне оқу ойынын енгізбес бұрын оның қандай жасқа арналғанын, қай типке жататынын және қандай мақсатты көздейтінін анықтау қажет, өйткені ол оқытудың қаншалықты тиімді болатынына байланысты [7].

Зерттеу тақырыбы бойынша арнайы платформа қарастырылды. Испандық *Cristic* платформасында ойын тәжірибесіне 100%-ы білім алушылар қатысты. Нәтижесінде, сабаққа қатысқан оқушылардың 91%-ы сабақтың қызықты және түсінікті өткені туралы оң көзқарастарын білдірді.

Сондай ақ, 21 оқушыдан сауалнама алынды. Сауалнама нәтижесі бойынша: Олардың 18-і "Ойын тәжірибесі" таңдады. Бұл тәсіл оқу процесінде ойындарды, модельдеуді, интерактивті тапсырмаларды және басқа ойын элементтерін пайдалануды қамтиды. Ал, 3-і "Дәстүрлі оқыту" таңдады. Бұл дәрістерді, оқулықтарды оқуды, тапсырмаларды орындауды және үй тапсырмасын стандартты түрде орындауды қамтуы мүмкін (сурет 1).

Осы мәліметтерге сүйене отырып, келесі қорытындылар жасауға болады: оқытудың ойын тәжірибесі дәстүрлі оқытуға қарағанда ұтымды болып тұр, интерактивті және қызықты әрі тартымды. Оқыту технологиясын жаппай ендіруді зерттеушілер 60-шы жылдарың басында жатқызады және оны алғашында американдық, ал одан соң европалық мектептің қайта өрлеуімен байланыстырады.

Оқушылардың таңдаған сабақ түрі



Сурет 1. Сауалнама нәтижесі

Шет елдегі қазіргі заманғы педагогикалық технологиялар бойынша неғұрлым танымал зерттеушілер: Дж. Кэрролл, Л.Н.Ланд және басқалардың ғылыми еңбектерінде көрсетілген [8]. Ойын-тәжірбиесін әр салада қолдана отырып, түрлі ғалымдардың еңбектерінен, тиімді пайдалану тәсілдері 1-ші кестеде көрсетілген.

Кесте 1. Ойын-практиканы қолдану тәсілдерді жіктеу

№	Автордың аты-жөні	Қолдану тәсілдері
1	Дынкина Е.Д. [1]	Ойын тәжірбе құралы кадрларды даярлау жүйесіне енгізу жолдары қарастырылған. Ситуациялық оқыту қызметкерлерді оқыту нәтижелерін нақты жұмыста пайдалануға мүмкіндік береді. Танылатын жағдайлар өзектілікті арттырады және эмпатияны дамытады, бұл оқуды өзекті және техникалық немесе ғылыми тұрғыдан аз етеді
2	Байтұрсынов Ахмет [2]	Бұл күнде қазақша оқуда кемшілік көп. Әуелі, оқу құралы кітаптар жоқ. Ноғайша оқу құралдары қазаққа үйлеспейді. Екінші, қазақ мектебіне түзелген пыроғырама жоқ, онсыз оқу бір жөнен шықпайды. Үшінші, бала оқыту ғылымынан хабардар мұғалімдер аз
3	Метербаева К.М., Ғарифолла А.М., Аманжолова Ә.Н. [3]	Мектепке дейінгі білім беру процесін жетілдіруде мультимедиялық технологияларды тиімді пайдалану мәселесін қарастыра отырып: Мультимедиялық презентацияларды дәстүрлі оқыту әдістерімен үйлестіре жүйелі түрде қолдану кезінде мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық қабілеттерін дамыту жұмыстарының тиімділігін анықтаған
4	Никитин С. И. [4]	Ойын практикасының негізгі аспектілері: динамика, механика, эстетика, әлеуметтік өзара әрекеттесу аспектілері қозғалған. Мысал ретінде оқытуды геймификациялаудың бірнеше практикалық жолдарын қарастырған. (Роберт С. Беккер)
5	Варенина Л. П. [5]	Білім беруде ойын технологиясын қолдануды және оның функцияларын атап өткен. "Геймификация" тұжырымдамасы адамдардың жетістікке жетуіне ынталандыру шығармашылығын аша алатын процесс ретінде қарастырған
6	Haolin Yan , Hongfeng Zhang, Shaodan Su, Johnny F. I. Lam Xiaoyu Wei. [6]	Онлайн білім берудің танымалдылығының артуымен онлайн оқытуға көптеген технологиялық білім беру құралдары біртіндеп енгізілуде. Интернеттегі білім берудегі геймификацияның рөлі зерттеушілерді қызықтырды. Оқушылардың визуалды, аудиалды және кинестетикалық (vak) оқу стильдеріне сүйене отырып, бұл зерттеу студенттердің Гуандун мен Макао провинциясында орналасқан таңдалған университеттердегі онлайн ойын сабақтарына қатысуға деген мінез-құлық ниетін зерттеу үшін эмпирикалық зерттеу әдісін қолданады
7	Иванько А. Ф., Иванько М. А.,	Қазіргі әлемді электронды құрылғыларсыз елестету қиын, сондықтан білім беру ойындары білім алушыларға жаңа білім беріп қана қоймай, оларды өз

	Бурцева М. Б. [7]	пәнімен баурап алуға тырысатын мұғалімдер үшін мектеп бағдарламасында маңызды рөл атқарады. Ойын технологиясы - білім беруде оқушылардың назарын аударуға мүмкіндік береді. Нәтижесінде олар оқу процесіне академиялық және кәсіби мансапқа қажетті технологиялық дағдыларды дамытуға үлкен қызығушылық танытанын қарастырған
8	Таубаева Ш.Т., Лактионова С.Н. [8]	Оқыту технологиясын жаппай ендіруді зерттеушілер 60-шы жылдарың басында жатқызады және оны алғашында американдық, ал одан соң европалық мектептің қайта өрлеуімен байланыстырады. Шет елдегі қазіргі заманғы педагогикалық технологиялар бойынша неғұрлым танымал зерттеушілер: Дж. Кэрролл, Л.Н.Ланд, Ю.К. Бабанский, В.Н. Беспалько және басқалардың ғылыми еңбектерінде көрсетілген
9	Соболева Е. В., Соколова А. Н., Исупова Н. И. [9]	Білім беруді ақпараттандыру тарихын қарастыру негізінде компьютерлік ойындарды оқу процесіне енгізу тәжірибесі мен оқу үдерісін геймификациялау әдістемесінің тұжырымдамалық аппараты, мүмкіндіктерге талдау жасалды. ойынды оқыту технологиясын жүзеге асыру үшін оқу процесіне компьютерді және басқа АКТ құралдарын қосумен қамтамасыз етілді. Компьютерлік ойындарды қолдану әдістемесін жетілдіру қажеттілігін көрсету үшін жалпы білім беру процесінде және, атап айтқанда, оқыту процесінде компьютерлік ойындарды қолданудың оң және теріс аспектілеріне талдау жасалды
10	Садыков Б.Д. [10]	Ойын практикасының тиімділігі үлкен педагогикалық әлеуеті бар оқытуды ұйымдастырудың жаңа әдісі ретінде негізделгенін, оқу процесінде компьютерлік ойындар құралдарын қолдану, біріншіден, субъектінің білім беру қызметіне неғұрлым күшті және сапалы көңіл бөлуге деген ынтасын күшейтетіні, екіншіден, тапсырмаға деген адалдықты ұзартатыны және мақсатқа жету ықтималдығын арттыратыны дәлелденгенін қарастырды

Талқылау

Мақалада, дәстүрлі оқыту мен ойын арқылы негізделген оқытуды салыстыра отырып, екі тәсілдің де артықшылықтары мен кемшіліктері бар деп айтуға болады. Бірақ, дәл кәзіргі заман талабына сай оқушылардың алғыр, сабақтың тақырыбын толықтан түсініп білу үшін ойын тәжірбиесін қолдана отырып, сол аталған мақсатқа қол жеткізу болатынын айтуға болады. Тоқталайық:

- дәстүрлі оқыту көбінесе дәрістер түріндегі презентацияларға, оқу материалдарына және жазбаша тапсырмаларға сүйенеді. Бұл тәсіл өзін жақсы дәлелдеді және ақпаратты беруде және білімді қалыптастыруда тиімді екенін дәлелдеді. Дегенмен, оқушылар бұл әдісті іш пыстырарлық және қызықты емес деп санауы мүмкін, бұл мотивация мен зейіннің төмендеуіне әкеледі.

- екінші жағынан, ойынға негізделген оқыту әдістері оқушының ынтасы мен белсенділігін арттыруға көмектесетін интерактивті және қызықты оқу тәжірибесін қамтамасыз ете алады. Ойындар оқудың жағымды және есте қаларлық әдісін қамтамасыз ете алады, оқушы өз білімін тексере отырып белсенді қатысуға мүмкіндік береді. Ойын тәжірбиесі терминін 2010 жылы Америка Құрама Штаттарында ойын және әлеуметтік медиа технологияларын біріктіретін эртүрлі компаниялар қолданатын жаңа маркетингтік әдістің нәтижелері талданған кезде кеңінен тарады. Өмірдің барлық салаларында ойын элементтерін ілгерілету идеясының шабытшысы психолог Г. Зихерман болды [9].

Оқытудағы ойын тәжірбиесінің артықшылықтары:

Мотивация мен белсенділікті арттыру: ойындар арқылы оқушылардың назарын аударуды, оларды ынталандыруды және интерактивті оқу тәжірибесін ұсына алады.

Белсенді оқыту: ойындар көбінесе оқушылардың алған білімдерін іс жүзінде қолдануға мүмкіндік беретін оқу процесіне қатысуды талап ете алады.

Мәселелерді шешу дағдыларын жетілдіру: көптеген ойындар ойыншылардан басқатырғыштарды шешуді, қиындықтарды жеңуді және шешім қабылдауды талап етеді – мұның бәрі оқушыларға мәселені шешудің маңызды дағдыларын дамытуға көмектеседі.

Оқуды күшейту: ойындар оқушылармен тез арада кері байланыс орнатып, өткен материалды бекітуге және жақсартуды қажет ететін аймақтарды анықтауға көмектеседі.

Білімді бекіту: ойындардың интерактивті сипаты оқуды есте қаларлықтай етуге көмектеседі, бұл білімді есте сақтауға және түсінуге әкеледі.

Оқытудағы ойын оқытудың кемшіліктері:

Ресурстардың шектеулілігі: тиімді ойын жаттығуларын жасау көп уақытты қажет етеді және арнайы дағдылар мен ресурстарды қажет етеді.

Шектеулі қолдану мүмкіндігі: барлық пәндер немесе тақырыптар ойын жаттығуларына сәйкес келмеуі мүмкін, ал кейбір пәндер дәстүрлі дәріс тәсілін қажет етуі мүмкін.

Дегенмен, оқытудың тиімді ойын түрлерін жасау көп уақытты қажет етеді және арнайы дағдылар мен ресурстарды қажет етеді. Оқушылардың тез және анық сабақ барысын түсініп оны қабылдау сатысында: Марио Хергер ұсынған кесте бойынша дәстүрлі ойын мен ойын практикасын алып қарастырсақ (салыстыру) [10]. Салыстыру төмендегі 2-ші кестеде көрсетілген.

Кесте 2. Ойын түрлерін салыстыру

Салыстыру параметрі	Дәстүрлі ойын	Рөлдік ойын	Ойын тәжірбиесі
Ережелердің болуы	иә	жоқ	иә
Мақсаттың болуы	иә	жоқ	иә
Нақты әлем	жоқ	жоқ	иә
Жүйелік	жоқ	жоқ	иә

Осылайша шағын ғана кесте арқылы көрсек болады, ойын тәжірбиесі арқылы оқушылар білімді тезірек сіңіріп, түсінеді. Дәстүрлі оқыту әдісі және ойын тәжірбиесі арқылы оқыту әдісі білім ордасында өз орны бар екені айқын дүние, қай әдіс тиімдірек екенін оқушылардың пән мақсаты мен оны қолдануына байланысты. Аралас әдісті қолдану тиімді болуы да мүмкін, яғни дәстүрлі әдіс пен ойын тәжірбие арқылы оқыту әдісімен бірге оқыту арқылы оқытушының екі әдістің мықты жақтарын қолданып оқытуда мақсатқа тез жетуге тиімді.

Қазіргі таңда танымал шетелдік ойын тәжірбиесіне арналған платформалар – *Word wall, Classroomscreen, Genially, Kahoot, LearningApps, Online puzzle, FlippATy, Plickers, ZipGrade* және т.б. Ал, өзіміздің отандық платформа оқытуда ол – *Qazmath*, қазақша математика сайты. Дәл, бастауыш сынып оқушыларына арналған платформа немесе ойын түрінде жеткізетін цифрлық құрал жоқтың қасы болып тұр.

Cristic - бастауыш мектептің үшінші және төртінші сынып оқушыларына интерактивті жаттығулар мен сабақтар ұсынатын испандық білім беру платформасы. Бұл платформа несімен ерекшеленеді десеңіз; интерфейс, жас айырмалышық, түрлі жаттығулар, перне тақтада жұмыс тәжірбиесі, ойын арқылы компьютердің негізгі бөліктерін табу, технологиялық элементтерді анықтау, экранда пайда болатын әріпті жазып, өте биік мұнара тұрғызу және т.б. түрлі қызықты ойын тәжірбиелері бар. Платформада басты назар информатика мен есептеу техникасына аударылады. Технологиялар мен компьютерлерді үйренуге арналған кішкентай балаларға бағытталған ресурстар.

Қазақстан испандық *cristic* ойын тәжірбиесінің платформасынан кейбір аспектілерін ала алады, соның ішінде:

Ыңғайлы интерфейс: *Cristic*-те ыңғайлы интерфейс бар, онда шарлау оңай, оны Қазақстан өзінің ойын тәжірбиесі сайты ойыншылар үшін қолжетімді ету үшін қабылдай алады.

Интерактивті мазмұн: Cristic ойыншыларға үйренуге және дағдыларын жетілдіруге көмектесу үшін модельдеу және викториналар сияқты интерактивті мазмұнды ұсынады. Қазақстан бұл тәсілді ойыншыларды тарту және оқу процесін жағымды ету үшін пайдалана алады.

Ойын тәсілі: Cristic ақпаратты есте сақтауда және ойыншыларды тартуда өзінің тиімділігін көрсеткен оқыту мен оқытудың ойын тәсілін қолданады. Қазақстан бұл тәсілді ойындардағы оқыту мен тәжірибені қызықты әрі тиімді ету үшін пайдалана алады.

Мобильді үйлесімділік: Cristic мобильді құрылғылармен үйлесімді, бұл ойыншыларға сайтқа кіруге және жолда ойын ойнауға мүмкіндік береді. Қазақстан бұл мүмкіндікті кең аудиторияға қол жеткізу және сайтты ойыншылар үшін қолжетімді ету үшін пайдалана алады. Көрсетілген суреттер бойынша қазақ әріптерін енгізе отырып ойын түрінде балаларға ұсынып, цифрлық сауаттылықтарын арттыруға мүмкін туады.

Испандық платформаға сүйеніп өзіміздің отандық платформа жасауға түрткі болған ой... Балалардың цифрлық сауаттылығын дамытуда компьютерді дұрыс қолдану, компьютерлік тышқанды пайдалану, әріптерді дұрыс басу, бірінші орынға қою дұрыс шешім ретінде келесі ойын тәжірибесін қосу;

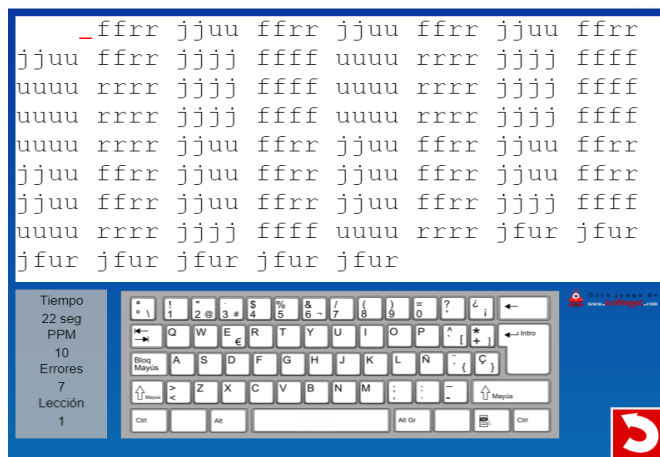
- Пернетақтаның жоғарғы жағында орналасқан пернелермен танысып, жаттығу (сурет 2);
- Пернетақтаның ортаңғы жағында орналасқан пернелермен танысып, жаттығу;
- Пернетақтаның төменгі жағында орналасқан пернелермен танысып, жаттығу;
- Компьютерлік тышқан, бостандыққа шығару үшін тінтуірмен тез жаттығу.



Сурет 2. Cristic платформасы

Әр экранға шыққан әріптерді теру арқылы уақыт жүйесі бойынша тез теруді үйренеді. Бір қалыпты, бір сарынды әріптер шықпайды, ауысып тұруы қызық. Әр бір терген әріпті мұқият қарап көзбен жаттап алады. Айрықша назар бас әріп пен кіші әріптермен жұмыс және әріп тану. Теру дағдыларын жақсартқысы келетін, өнімділікті арттырғысы келетін және компьютерлік қателерді азайтқысы келетіндер үшін тамаша құрал. Виртуалды пернетақталар, саусақтардың орналасуын анықтау нұсқаулығы және оқушының үлгеріміне қарай қиындығы біртіндеп арта түсетін теру жаттығулары сияқты мүмкіндіктерді атап кеткен жөн (сурет 3).

Дәл, осы платформаға ұқсас бірақ тек пернетақтамен жұмыс істеу барысы RomanPro.ru орыс платформасы бар. Түсінікті режим, бөлім, уақыт, әріптердің орналасу реттілігі барлығы анық көрсетілген. Word-пен жұмыс істеуге арналған өңдеу мысалы (басқарылатын формалар), Excel жұмысының мысалы делінген бөлімдері де бар.



Сурет 3. Пернетақтада әріптермен жұмыс

Қорытынды

Осы тұрғыда, испандық пернетақтаны мысал ретінде алып қарасак, өзге әріптердің орнына қазақ әріптерін үйрену процессін мейілінше тездетеді, 1-2 сынып оқушысы пернетақтамен танысып оны ұғып жұмыс жасауға дайын болады. Бас әріп пен кіші әріпті кезек-кезек баса отыра уақыт жүйесі іске қосылады. Сонда, балақай уақытқа қарап әріптер жүйесімен жұмыс істей алады.

Зерттеудің нәтижесі бастауыш сынып оқушылары пернетақтада жұмыс істеу кезінде ұсақ моторикасын дамыту үшін испан ғалымдарының тәжірибесін пайдалана отырып білім алушылардың цифрлық сауаттылығын арттыруында, сауалнама арқылы оқушылардың ойын арқылы пәнді жақсы көріп игергені анық көрінді. Ерекше назар бас әріп пен кіші әріптермен жұмыс және әріп тану.

Қорыта айтқанда, ғылым дамыса бәсекелестік артады. Балақайда өз деңгейінде жұмысты орындап оқушылар арасында бәсекелестік қабілеті артып, пәнге деген ынтасы, қызығушылығы пайда болып, білім деңгейі артады. Бастауыш сынып оқушыларына ыңғайлы және де жас ерекшеліктеріне қарай ойын тәжірбиесі арқылы «Цифрлық сауаттылық» сабағында тәжірбие қолдану. Ойын тәжірбиесінің артықшылықтары айқын болып тұрғаны айдан анық. Сол тәжірбие арқылы сауаттылықтарын арттырып заман талабына сай, бәсекеге қабілетті, өскелең ұрпақ тәрбиелеу бүгінгі біздің үлкен міндет болып тұр.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі:

- 1 Дынкина Е. Д., Геймификация, как инструмент повышения эффективности обучения персонала – Иркутский государственный университет, г. Иркутск, 2017 <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-instrument-povysheniya-effektivnosti-obucheniya-personala/viewer>
- 2 Байтұрсынұлы Ах.: «Оқыту жайынан». – Қарабұлақ: Жетісу шұғыласы, 2022.
- 3 Метербаева К.М., Фарифолла А.М., Аманжолова Ә.Н. Мектепке дейінгі білім беру үдерісін жетілдіруде мультимедиялық технологияларды пайдалану – Алматы, 2022 <https://doi.org/10.51889/2022-1.1728-5496.25>
- 4 Никитин, С. И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе / С. И. Никитин. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2016. — № 9 (113). — С. 1159-1162. — URL: <https://moluch.ru/archive/113/28806/> (дата обращения: 01.05.2023)
- 5 VARENINA Ludmila, Candidate of Philology Sciences, Associate Professor, Gamification in education - 2019;(4 (41)):37-15.
- 6 Haoqun Yan , Hongfeng Zhang, Shaodan Su, Johnny F. I. Lam, Xiaoyu Wei Exploring the Online Gamified Learning Intentions of College Students: A Technology-Learning Behavior Acceptance Model – China, - 2022. - <https://doi.org/10.3390/app122412966>

- 7 Иванько, А. Ф. Дополненная и виртуальная реальность в образовании / А. Ф. Иванько, М. А. Иванько, М. Б. Бурцева. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2018. — № 37 (223). — С. 11-17. — URL: <https://moluch.ru/archive/223/52655/> (дата обращения: 01.05.2023)
- 8 Таубаева Ш.Т., С.Н. Лактионова, Педагогическая инноватика как теория и практика нововведений в системе образования – Алматы, Научно-издательский центр, «Гылым», 2001.
- 9 Соболева Е. В., Соколова А. Н., Исупова Н. И., Суворова Т. Н. Применение обучающих программ на игровых платформах для повышения эффективности образования – Новосибирск, 2017 <https://doi.org/10.15293/2226-3365.1704.01>
- 10 Сыдыков Б.Д. Геймификация білім беруді ұйымдастырудың құралы ретінде – Алматы, “Young Scientist”. 9 (404) – 2022

References:

- 1 Dynkina E. D., (2017) Gejmifikacija, kak instrument povыshenija jeffektivnosti obuchenija personala [Gamification as a tool for increasing the effectiveness of staff training]. Irkutskij gosudarstvennyj universitet, g. Irkutsk. <https://cyberleninka.ru/article/n/gejmifikatsija-kak-instrument-povyshenija-effektivnosti-obuchenija-personala/vieshher> (In Russian)
- 2 Ahmet Bajtyrsynұly (2022) «Оқыту zhajynan» ["From a place of study"]. Қарабұлақ: Zhetisu shұғыласы, gazetnye stat'i. (In Kazakh)
- 3 Meterbaeva K.M., Farifolla A.M., Amanzholova Ә.N. (2022) Mektepke dejingi bilim беру yderisin zhetildirude mul'timedialyқ tehnologijalary pajdalanu [Use of multimedia technologies in improving the process of preschool education]. Almaty, <https://doi.org/10.51889/2022-1.1728-5496.25> (In Kazakh)
- 4 Nikimin, S.I. (2016) Gejmifikacija, igrofikacija, igraizacija v obrazovatel'nom processe [Gamification, gamification, gaming in the educational process]. S. I. NikATin. Tekst : neposredstvennyj. Molodoj uchenyj. № 9 (113). 1159-1162. URL: <https://moluch.ru/archive/113/28806/> (data obrashhenija: 01.05.2023) (In Russian)
- 5 VARENINA Ludmila, Candidate of Philology Sciences, Associate Professor, Gamification in education - 2019;(4 (41)):37-15.
- 6 Haojaun Jan , Hongfeng Zhang, Shaodan Su, Johnny F. I. Lam, Hiaoju Shhei Ehploring the Online Gamified Learning Intentions of College Students: A Technology-Learning Behavior Acceptance Model – Shina, - 2022. - <https://doi.org/10.3390/app122412966>
- 7 Ivan'ko, A.F. (2018) Dopolnennaja i virtual'naja real'nost' v obrazovanii [Augmented and virtual reality in education]. A. F. Ivan'ko, M. A. Ivan'ko, M. B. Burceva. Tekst : neposredstvennyj. Molodoj uchenyj. № 37 (223). 11-17. URL: <https://moluch.ru/archive/223/52655/> (data obrashhenija: 01.05.2023) (In Russian)
- 8 Taubaeva Sh.T., S.N. Laktionova (2001) Pedagogicheskaja innovatika kak teorija i praktika novovedenij v sisteme obrazovanija [Pedagogical innovation as the theory and practice of innovations in the education system]. Almaty, Nauchno-izdatel'skij centr, «Fylym». (In Russian)
- 9 Soboleva E. V., Sokolova A. N., Isupova N. I., Suvorova T. N. (2017) Primenenie obuchajushhih programm na igrovyh platformah dlja povыshenija jeffektivnosti obrazovanija [Application of educational programs on gaming platforms to improve the effectiveness of education]. Novosibirsk, <https://doi.org/10.15293/2226-3365.1704.01> (In Russian)
- 10 Sydykov B.D. (2022) Gejmifikacija bilim berudi ұymdastyrudың құралы retinde [Gamification as a means of organizing education]. Almaty, “Joung Scientist”. 9 (404). (In Kazakh)