

Л.Б. Момунтаева \*<sup>1</sup>

*Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университеті, PhD докторант  
Алматы, Қазақстан Республикасы, E-mail: [69\\_lyazzat@mail.ru](mailto:69_lyazzat@mail.ru)*

## **БІЛІМ БЕРУДЕГІ ГЕЙМИФИКАЦИЯ ТРЕНДІ (ТАРИХ ПӘНІ МЫСАЛЫНДА)**

### *Аңдатпа*

Мақалада тарих пәнін оқытудағы геймификация интерактивті оқыту құралының маңыздылығы мен қолдану аясына қатысты мәселелер талданады. Геймификация – білім алушылардың оқу белсенділігін арттыру, танымдық қызығушылығын ынталандыруға бағытталған интерактивті технология. Геймификацияның білім берудегі басты потенциалы оқу үдерісіне ойын элементтерін енгізу, берілген мәліметтерді игеру және сол арқылы мақсатқа жету. Осы мақсатқа жетуде танымал сандық құралдар, мобильді қосымшалар мен контенттерді қолдануға болады және ол өз нәтижесін беруде. Бұл оқушылар арасында жүргізілген сауалнама нәтижесінде белгілі болып отыр. Мектеп оқушыларының геймификация туралы білім деңгейін анықтау, тарих пәнін оқытуда геймификацияны қолданудың артықшылықтары және оның білім алушылардың оқу сапасын арттыруға тигізген оң әсеріне қатысты жүргізілген зерттеулер нәтижелері ұсынылады. Сонымен қатар, отандық және шет елдік зерттеушілердің геймификацияға қатысты ғылыми тұжырымдары мен көзқарастарына талдау жасалады. Негізгі қолданылған әдістер ретінде ғылыми-педагогикалық еңбектерге талдау жасау, сауалнама, тәжірибелік зерттеу, бақылау әдісі мен тарихи зерттеу-лерге салыстырмалы талдау жасау жүргізілген. Нәтижесінде тарих пәнін оқытуда ойын элементтерін енгізу және қолданудың артықшылықтары мен дидактикалық ерекшеліктері ғылыми тұрғыдан дәлелденді. Мақалада мектептегі тарих пәнін оқытудағы геймификация құралын қолданудың аспектілері мен ережелері және тәжірибелік нәтижелері ұсынылып отыр.

**Кілт сөздер:** әдістеме, геймификация, тарих, оқыту, оқуға ынталандыру, ойын платформалары, ынталандыру, білім сапасы.

Момунтаева Л.Б. \*<sup>1</sup>

*<sup>1</sup>PhD докторант, Казахский национальный педагогический университет имени Абая  
Алматы, Республика Казахстан  
e-mail: [69\\_lyazzat@mail.ru](mailto:69_lyazzat@mail.ru)*


## **ТРЕНД ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ (НА ПРИМЕРЕ ПРЕДМЕТА ИСТОРИЯ)**

### *Аннотация*

В статье анализируются вопросы, касающиеся важности и сферы применения интерактивного обучающего инструмента геймификации в преподавании истории. Геймификация – интерактивная технология, направленная на повышение учебной активности обучающихся, стимулирование познавательного интереса. Главный образовательный потенциал геймификации-внедрение игровых элементов в учебный процесс, усвоение данных и, таким образом, достижение цели. Для достижения этой цели можно использовать популярные цифровые инструменты, мобильные приложения и контент, и это окупается. Об этом стало известно в результате опроса учащихся. Будут представлены результаты проведенных исследований, касающихся определения уровня знаний школьников о

геймификации, преимуществ использования геймификации в преподавании истории и ее положительного влияния на повышение качества обучения обучающихся. Кроме того, будет проведен анализ научных выводов и взглядов отечественных и зарубежных исследователей на геймификацию. В качестве основных используемых методов был проведен анализ научно-педагогических работ, опрос, экспериментальное исследование, сравнительный анализ метода наблюдений и исторических исследований. В результате научно доказаны преимущества и дидактические особенности внедрения и использования элементов игры в преподавании истории. В статье представлены аспекты и правила использования инструмента геймификации в преподавании истории в школе, а также практические результаты.

**Ключевые слова:** методология, геймификация, история, обучение, мотивация к обучению, игровые платформы, мотивация, качество знаний.

*Momuntayeva L.B.* \*1

*PhD Student, Kazakh National Pedagogical University Abai  
Almaty, Republic of Kazakhstan, E-mail: [69\\_lyazzat@mail.ru](mailto:69_lyazzat@mail.ru)*

## **THE TREND OF GAMIFICATION IN EDUCATION (USING THE EXAMPLE OF THE SUBJECT OF HISTORY)**

### *Abstract*

The article analyzes issues related to the importance and scope of the interactive learning gamification tool in history teaching. Gamification is an interactive technology aimed at increasing the educational activity of students, stimulating cognitive interest. The main educational potential of gamification is the introduction of game elements into the educational process, the assimilation of data and, thus, the achievement of the goal. Popular digital tools, mobile apps, and content can be used to achieve this goal, and it pays off. This became known as a result of a survey of students. The results of the research conducted on determining the level of knowledge of schoolchildren about gamification, the advantages of using gamification in teaching history and its positive impact on improving the quality of students' education will be presented. In addition, an analysis of scientific findings and views of domestic and foreign researchers on gamification will be conducted. The main methods used were the analysis of scientific and pedagogical works, a survey, an experimental study, a comparative analysis of the method of observation and historical research. As a result, the advantages and didactic features of the introduction and use of game elements in history teaching have been scientifically proven. The article presents aspects and rules and practical results of using the gamification tool in teaching history at school.

**Keywords:** methodology, gamification, history, teaching, motivation to learn, gaming platforms, motivation, quality of Education.

**Кіріспе.** Бүгінгі таңда білім беру жүйесінде оқушылардың қажетті құзыреттерін қалыптастыруда заманауи білім беру технологияларын қолданудың қажеттілігі бар. Бұл әсіресе бүгінде білім беру кеңістігінің негізгі элементтерінің бірі болып отырған геймификацияның мүмкіндіктерін кеңінен қолдану керектігін меңзейді.

Бүгінде оқушылардың білім берудің жаңа құралдарына деген қызығушылықтары геймификацияға деген сұраныстың артқанын байқауға болады. Геймификация (ағылш. gamification) – бұл білім беруде ойын формаларын ойын емес контекстке енгізу [1, 198-б.].

Геймификация тақырыбы барған сайын танымал бола бастады және бұл ойын құралы ақпаратты және soft skills дағдыларын игерудің ең тиімді түрлерінің бірі болып табылады. Оқушының икемді дағдыларына зерттеушілік, сыни тұрғыдан ойлау, инновация (АКТ-ны игеру), шығармашылық, топтық жұмыс және ынтымақтастықты жатқызамыз [2]. Бұл дағдылар арқылы білім берудегі заманауи цифрлық ортаны құруға болады.

Геймификация білім алушыны оқу процесінде және өзі үшін тиімділігін жақсартуға барынша қызықтыруға мүмкіндік береді. Кез-келген ойынның мәні – бәсекелестік, сонымен қатар жақсы нәтижеге жетуге деген ұмтылыс. Сонымен, жоғары мектеп оқытушысы, ф.ғ.к. Н.Л. Караваев пен п.ғ.к. Е.В. Соболеваның көзқарасы бойынша геймификацияны «заманауи цифрлық ортаны құрудың элементі» ретінде қарастыруға болады [3, 41-б.].

Геймификацияда ең мықты мотивтердің бірі – ойыннан шабыт алу, білім алушыны әр түрлі іс-шараларға белсенді және ынталы қатысуға итермелейді, ынталандырып жігерлендіреді. Нәтижесінде субъектілердің ойын үрдісіне ғана емес, сонымен бірге білім беру үрдісіне де қатысу белсенділігі артады. Зерттеуіміздегі белсенділік тәсілі ойын қызметін ұйымдастырудың негізі ретінде ұсынылған және бұл үрдісте білім алушы белсенді субъект позициясында болады [4, 1160-б.]. Ол ойын жасаушы, ұйымдастырушы, орындаушы бола алады; қызмет нәтижесінің сапасын талдайтын және бағалайтын тұлға. Басқаша айтқанда, қазіргі жағдайда геймификация білім алушылардың қатысуын арттыру, танымдық тәуелсіздікті дамыту және ойын субъектілерінің өзіндік дамуы үшін ресурс ретінде қарастырылады.

Қазіргі уақытта зерттеушілер геймификацияның тұжырымдамалық негіздерін анықтауға, оның білім беру саласындағы потенциал мүмкіндіктерін анықтауға, оқу процесіне ойын тәжірибесін енгізуге бірыңғай көзқарас қалыптастыруда. Білім беру үрдісіне геймификацияны енгізу нәтижелерін зерттеу А.Л. Мазелистің пікірінше, бұл үрдіс үшін ойын жалпы ұғым болып табылады және ойынды пайдалану (ойын механикасы, ойынның сюжеті мен сценарийі, ойын емес әрекеттерге арналған әдістер) мотивация мен қатысуды тудырады, білім алушылардың мінез-құлқын өзгертеді [5, 139-б.]. Бұл ретте ойынның өзі инновациялық белсенділік болып анықталады.

Зерттеу барысында біз білім берудегі геймификацияны дамытудың теориялық негіздерін, оның ресурстарын білім беру ұйымдарында жүзеге асырылуын қарастырамыз. Әсіресе, тарих пәні бойынша оқу процесінде қалай жүзеге асырылады немесе бұл әдісті қолдану арқылы оқушының пәнге деген ынтасын арттыруға әсер ету деңгейін білу маңызды. Осы ретте заңды сұрақ туындайды: «Оқушының тарих пәніне деген қызығушылығын қалай сақтауға болады»? Бұл әрине өте күрделі әрі маңызды сұрақ. Мектеп жасындағы оқушылармен сабақ барысында әңгімелесуде өздерінің әртүрлі ойындардағы жетістіктерімен бөлісті. Олар мұны үлкен қызығушылықпен және шынайы мақтанышпен талқылады. Міне, осындай балалар әңгімелерінің бірі мені ойын мәселесін егжей-тегжейлі зерттеуге итермеледі. Осылайша мен геймификация ұғымына тап болдым.

**Материалдар мен әдістер.** Бүгінгі таңда білім беру жүйесінде жаңа тренд ретінде геймификация әдісі енгізіліп, оның оң тұстары түрлі бағыттағы зерттеулерде анықталуда. Демек, бүгінгі күні бұл процесс білім беру саласында тез қарқынмен еніп, оқушының деңгейіне сәйкес оның шығарма-шылық ойлауын дамытатын құрал ретінде үлкен маңызға ие болуда. Бұл шет елдік және отандық зерттеушілердің еңбектерінде талданып, жаңа көзқарас тұрғысынан өзіндік әдістемесі қалыптасты.

Мақалада шетелдік және отандық зерттеушілердің ғылыми-педагогикалық еңбектеріне талдау жасау арқылы, оның қалыптасқан әдіснамалық негіздерін, практикалық және теориялық ерекшеліктерін анықтаймыз.

Геймификация – ХХ ғ. екінші жартысынан бастап белсенді түрде дами бастады. Алғашқыда бизнесте, кейіннен өмірдің барлық саласында, әсіресе білім беруде кеңінен қолданып, бүгінде әлемдік трендке айналды [6, 29-б.].

Геймификацияны қолданудың практикалық тәжірибесін жүйелеу және оның теориялық және әдіснамалық негіздерін әзірлеу сияқты білім беру практикасындағы тенденцияларды атап өтуде зерттеушілердің еңбектеріне талдау жасау арқылы қол жеткізуге болады. Ең алдымен ресейлік зерттеушілердің білім берудегі геймификацияға қатысты көзқарастарына тоқталып, негізгі әдіснамасына назар аударамыз.

Белгілі зерттеуші В.В. Матониннің геймификация трендіне қатысты зерттеуі білім беру үдерісінде ойын элементтерін енгізудің маңыздылығын атап өтеді. Яғни, автордың көзқарасы бойынша оқушының білім алуында геймификацияның басты рөлі «... оның (оқушының – М.Л.)» танымдық белсенділігі мен мотивациясын арттырады» [7, 37-б.],-деп көрсетеді. Расымен де автордың көзқарасының тиімді оң тұсының бары анық. Бұл дегеніміз геймификацияны ойын құралы ретінде ғана емес, кең мағынада білім беруде, ал тар мағынада сабақты түсінуде немесе сабақтың мақсатына жетуге көмектесетін құрал ретінде қарастыруға болады. Демек, ойын

элементтері оқушының қызығушылығы мен ынтасының жоғарылауына оң әсер ететін нақтылауға болады.

В.В. Матониннің мақаласымен танысу барысында біздің зерттеу жұмысымыздың ғылыми негізін арттыратын келесі аспектісі маңызды саналады: ол мотивация, кері байланыс және өзара әрекеттестік. Бұл аспекті ойын элементтері арқылы оқу материалын меңгерудегі қызығушылығын арттыру, оқу жетістігі мен бірлескен түрде тапсырмаларды орындауға мүмкіндік береді [7, 37-б.]. Бұл келтірілген тұжырымдамалар ойын элементтерін білім берудің барлық саласында қолдануға болатынын дәлелдейді. Ал Смоленск облыстық институтының оқытушысы, т.ғ.к. В.М. Овчинников геймификацияның тарих пәнін оқытуда қолданудың әдістері мен артықшылықтарын талдайды. Автор геймификацияны оқушылардың қызығушылығын арттыру, танымдық белсенділігін ояту және тарихи материалды терең түсінуге көмектесетін тиімді құрал ретінде қарастырады [8, 30-б.]. Сонымен қатар, ойын элементтерінің ішінде викториналар, тарихи квесттер мен рөлдік ойындарды қолданудың маңыздылығын көрсетеді. В.М. Овчинников ұсынған оқыту әдістері оқушылардың тарихи оқиғалар мен материалдарды терең түсінуге және қызығушылығын арттыруға көмектеседі.

В.М. Овчинников ұсынған рөлдік ойындарға қатысты көзқарас Л.П. Борзованың еңбегінде кеңінен қарастырылған. Автордың көзқарасы бойынша тарих пәнін оқытуда тарихи оқиғаларға қатысты келесі ойын элементін ұсынады: «сабақ тақырыбын бекіту мақсатында өткізілетін викториналар мен сұрақ-жауап ойындары оқушылардың білімін бекітуге және оларды бағалауға ықпал етеді» [9, 26-б.], -деп көрсетеді. Ал А.А. Шеламова геймификацияны сабақтың барлық кезеңінде қолдануға болатынын жазады. Автордың ғылыми тұжырымы бойынша білімді тексеру, бекіту және жаңа материалды игеру кезінде геймификация элементтерін қолдануға болады. Ол жеке, топтық және командалық болып орындалуы мүмкін [10, 3-б.].

Ресейлік тарих пәнінің мұғалімі Е.Н. Запасников тарихи оқиғаларды есте сақтаудағы ойын элементі ретінде «тарихи оқиғаны елестету» әдісін ұсынады. Яғни, ол тарихи рөлдік ойындар мен квесттерді қолдануды ұсынады. Өйткені олар оқушылардың тарихи оқиғаларға енуіне және оларды сезінуіне мүмкіндік береді [11, 82-б.]. Осылайша, ресейлік зерттеушілердің еңбектеріндегі геймификация құралының тарих пәнін оқытудағы пайдалы тұстары талданды.

Отандық зерттеушілер арасында да білім берудегі геймификацияның артықшылықтары мен оң тұстары кеңінен зерттелген. Атап айтқанда, білім алушылардың әртүрлі пәнге деген қызығу-шылықтары мен ынтасын арттыруда ойын элементтерін қолдануды зерттеген К. Оразбайқызы, Г.У. Ильясова, А.Н. Токжигитова, М.А. Ермаганбетова, Е.В. Полулях сынды жоғары мектеп оқытушылары бар. Ал мектепте тәжірибе жүргізуші педагог ретінде зерттегендер қатарында Ж.А. Жартынова, М.В. Жук, Е.Б. Дукеев, Д.М. Султанов т.б. бар.

Жоғары мектеп оқытушылары арасында геймификацияны білім беруде қолданудың тәжірибелері К. Оразбайқызы мен Г.У. Ильясованың еңбегінде көрініс тапқан. Авторлар ұсынған «ақпараттық-білім беру саласының қазіргі жағдайы оқу процесінде геймификация идеяларын қолданатын қызметтер мен платформалар санының үздіксіз артуымен сипатталады» деген тұжырымы ойын элементтерін қолдану арқылы бүгінгі таңдағы озық технологияларды білім беру процесіне енгізуді қолдайды [12, 152-б.]. Бұл көзқарасты тәжірибе жүзінде одан әрі дамытқан А.Н. Токжигитованың ғылыми мақаласы оқушылардың білім алуына, оқу белсенділігі мен мотивациясын арттырушы әдістердің бірі ретінде – геймификацияны ұсынады. 150-ден астам оқушыға жүргізілген тәжірибе жұмысы барысында олардың геймификация элементтеріне деген жалпы көзқарастары мен геймификация әдістерін қолданудың қанағаттану деңгейін анықтайды [13, 254-б.]. Ал Е.В. Полуляхтың мақаласында геймификацияның оқушылардың сабаққа деген қызығушылығын арттырудағы рөлі талданады. Ойын түріндегі тапсырмалар, викториналар, квесттер арқылы оқушылар тарихты жаттап қана қоймай, оны түсініп, талдауға үйренеді. Сонымен қатар, автордың көзқарасы бойынша геймификацияны «тарих пәнін оқытуда жаңашылдық енгізудің тиімді тәсілі ретінде ұсынылады» [14, 45-б.].

Білім берудегі геймификация оқушылардың пәнге деген қызығушылығын, тапсырмаларды орындауға және кедергісіз білім алуға деген ынтасын арттырады. М.В. Жуктың пікірінше

геймификацияны білім беруде қолданудың 4 негізгі артықшылығын көрсетеді: 1. Білім алуға деген ынта; 2. Әлеуметтік дағдыларын дамыту; 3. Білімді жекелендіру; 4. Шығармашылық пен ойлауды дамыту [15, 72-б.]. Автордың бұл пікірімен келесі отырып, педагогтердің бұл ойын элементтерін өз сабағында қолдануының тиімді жақтарының барын нақтылай түседі. Автордың бұл ойын тренер Ж.А. Жартынова келесідей ойымен толықтырады: «... адамды ойын арқылы еліктіру бәсекеге қабілеттілікті, тиімді, қызықты, назарда болуды қамтамасыз етеді» [16, 82-б.].

Тарих пәнін оқытудағы геймификация әдісіне қатысты тарих пәні мұғалімдері Е.Б. Дукеев пен Д.М. Султановтың мақаласы тәжірибелік тұрғыдан өте маңызды зерттеу жұмысы болып табылады. Тәжірибе жұмысына негізделген мақалада автор өзі білім беретін мектептегі тарих сабағында геймификация технологиясын қолдану тәжірибесімен бөліседі және өзінің қорытындысын ұсынады: «геймификация қазіргі заманғы білім беру процесінде критериялды бағалау жүйесінің барлық талаптарына жауап беретін тиімді құрал болып табылады» [17, 556-б.]. Осылай-ша, тарих сабақтарында геймификацияны қолдану барысында тарихи ойлау мен сана қалып-тасады деген тұжырым жасауға болады.

Ресейлік және отандық зерттеушілердің еңбектеріне жасалған талдау бойынша келесідей тұжырым жасалды: білім алушылардың оқуға, жаңа ақпаратты игеруге деген қызығушылығын арттыруда инновациялық технологиялар ерекше орын алады. Көптеген зерттеушілер бұл міндетті орындаудың инновациялық бағыты ретінде – геймификацияны енгізуді ұсынады. Бұл көзқарасқа ғылыми-педагогикалық еңбектерге жасалған талдауда барысында көз жеткізе алдық.

**Мақсаты мен міндеттері.** Тарих пәнін оқытуда геймификацияны қолданудың тиімділігін зерттеу және оны оқушылардың танымдық белсенділігін, мотивациясын, тарихи материалды түсіну қабілетін арттыру құралы ретінде негіздеу. Аталған мақсатқа жету үшін келесідей міндеттерді жүзеге асыруды көздейміз:

- ғылыми-педагогикалық әдебиеттердегі тақырыпқа қатысты ғылыми еңбектерді талдау оның тарих пәнінде қолданудың педагогикалық негіздерін анықтау;
- тарих пәнін оқытуда қолдануға болатын геймификация элементтері мен технологияларын анықтау, олардың оқыту процесіндегі рөлін сипаттау;
- тарих пәнін оқытуда геймификацияны қолдануды тәжірибе жүзінде негіздеу;
- тарих пәні сабақтарында геймификация әдістерін пайдалану арқылы эксперимент жүргізу және оның оқушылардың оқу үлгеріміне әсерін зерттеу;
- геймификация элементтерін қолданудың нәтижелерін салыстырып, олардың оқушылардың мотивациясы мен танымдық белсенділігіне тигізетін ықпалын бағалау.

**Талқылау.** Геймификация – заманауи қашықтықтан электронды білім берудің негізгі тенденцияларының бірі. 2010 жылдардың басында ол жалпы ұйымдар үшін ақпараттық технология-лардың негізгі тенденцияларының бірі болып саналды. Бұл кезеңнен бастап геймификация білім беру саласында қарқынды қолданыла бастады, себебі онлайн оқыту платформалары мен мобильді қосымшалар дамыды. Бұл кезеңде ойын элементтерін қолдану тек бастауыш және орта мектеп-терде ғана емес, жоғары оқу орындарында да кеңінен қолданыла бастады.

2020 жылдан бастап білім беру жүйесінде геймификация кеңінен тараған әдіс болып саналады. Пандемия кезінде онлайн оқытудың дамуы геймификация әдісінің маңыздылығын арттырды. Әсіресе, білім беру процесінде ойын арқылы мотивацияны арттыру, қашықтықтан білім беру сапасын жақсарту мәселелері алдыңғы қатарға шықты. Геймификацияның білім беруге енгізілуі оқушылардың мотивациясын, қызығушылығын арттырып қана қоймай, олардың танымдық белсенділігін жақсартуға, материалды терең меңгеруіне ықпал етеді. Геймификация, әсіресе, бүгінгі цифрлық заманда, оқушылардың жеке оқу траекториясын қалыптастыру, өзін-өзі бақылау, бағалау қабілеттерін дамытуға көмектеседі.

Геймификацияның негізгі мақсаттары – оқушыларды оқу процесіне тарту, олардың белсенді-лігін ынталандыру және материалды игеру. Оқушылардың оқу процесіне қатысқанын сезінуі және жаңа ақпаратты үйренуден ләззат алуы маңызды. Мұғалімдердің интерактивті

жұмыс парақ-тарын, тестерлерді, онлайн-қызметтерді сабақтарда және материалды игеру деңгейін бақылау үшін қолдануға тамаша мүмкіндігі бар.

Ойын технологиясын сәтті енгізу үшін кейбір ережелерді сақтау қажет. Ойындарды таңдау кезінде келесі талаптарды ескеріңіз:

- сабақтың ойын түрі сабақтарда ойын әдістері мен жағдайларының көмегімен құрылады, олар оқушыларды оқу іс-әрекетіне ынталандыру, ынталандыру құралы ретінде әрекет етеді;
- ойынның баланың жасына немесе оның даму деңгейіне сәйкестігі;
- біртіндеп күрделене отырып, ойын материалын таңдау;
- ойын мазмұнының баланың білім жүйесімен байланысы;
- сабақтың мақсатына сәйкестігі [18, 82-б.].

**Инновациялық белсенділік**

Талқылай келе, геймификация – оқу іс-әрекетін ынталандыратын және бағыттап алатын, оны жаңа сапалы деңгейге көшіретін бірегей құрал деген қорытынды жасаймыз.

**Зерттеу нәтижесі.** Геймификация әдісін тарих сабағында тақырыптарды оқытуда, оқушылардың қызығушылығын арттыруда және ұсынылған тақырыпты игеруде қолдануды мектепте тәжірибеден өткізу арқылы анықтауға болады.

Мақаланың зерттеу бөлімі бойынша оқыту әдістемесін енгізу үшін келесі жоспар бойынша жұмыстар атқарылады:

1. Білім беру ұйымдарында пәндік білім беруде геймификация элементтерін қолдану қажетті-лігін сауалнама бойынша анықтау;

2. Анықталған қажеттілік бойынша тарих пәнінен геймификация элементтерін қолданудың тәжірибе нәтижелерін ұсыну.

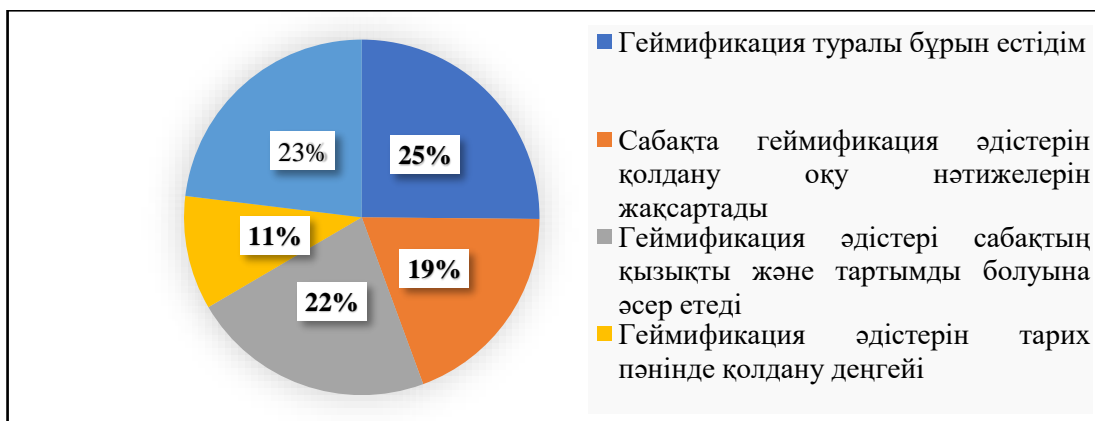
Бүгінгі таңда тарих пәнін оқытуда оқушының қызығушылығын арттыру үшін ойын технологияларын қолданудың тиімділігі жоғары. Бұл оқушының тақырыпты меңгеруіне әсер етеді, қызықтырады. Демек, мектепте тарих пәнін оқытуда цифрлы ойын технологияларын қолданудың маңыздылығы бар. Әрине, тарих пәні бойынша ойын элементтерін (квест ойындар, викториналар, интерактивті ойын платформалары) қолдану арқылы инновациялық дәуірдің оқушыларын пәнге қызықтыруға болады. Бірақ, пән мұғалімі бұл тапсырмаларды дайындауға көп уақыт пен ресурс жұмсауы мүмкін. Яғни, көптеген пән мұғалімдері бұған дайын емес. Ал оқушылардың геймификация әдісін қолдануға қатысты көзқарасын жүргізілген сауалнама нәтижесі бойынша ұсына аламыз.

Сауалнама 8-9 сынып оқушылары арасында жүргізілді. Сауалнама жүргізу арқылы келесі мәселелер бойынша сұрақтар ұсынылды:

- оқушылардың геймификация элементтері туралы білім деңгейі;
- оқушылардың тарих пәні бойынша тақырыпты меңгеруде геймификация элементтерін қолдануға деген қанағаттану деңгейі;
- мектепте тарих пәнінен тақырыптарды меңгеруде геймификация әдісін қолдану деңгейі.

Осы сұрақтар бойынша америкалық әлеуметтік психолог А. Лайкертің «Қажеттілікті анықтау сауалнамасы» жүргізілді. Сауалнамаға 7-9 сыныптар бойынша 75 оқушы қатысты. Сауалнама нәтижесі төмендегі сызбада ұсынылған:

«Лайкерт шкаласы» бойынша қажеттілікті анықтау сауалнамасының нәтижесі



Жүргізілген сауалнама нәтижесінде оқушылардың 25%-ы «геймификация» туралы бұрын естегін, яғни ол туралы түсініктері қалыптасқан. Бұл әрине, орташа көрсеткіш ретінде қарауға болады. Десе де, бұл әдістің оқу нәтижесіне оң әсері 19%, ал сабақты қызықты өткізуде әсері 22%-ы оқушының жауабында ғана белгіленген. Бұл екі сұрақтың жауап нұсқаларындағы алшақтықтың жоқтығын көрсетеді.

Сауалнама бойынша келесі сұрақ геймификация әдісін тарих пәнінде қолдану көрсеткішін анықтауға арналды. Жауап нұсқаларында ең көп жауапты информатика пәні деп таңдаса, тарих пәнінде қолданылу деңгейі 11%-ды құраған. Бұл әрине, ең төменгі көрсеткіш. Сондықтан да бұл жауап нұсқасы тарих пәні бойынша геймификация элементтерін сабақта жиі қолдану қажеттілігін көрсетеді.

Тарих сабақтарында геймификацияны топтық ойындар мен тапсырмалар арқылы енгізу, оқушылардың қарым-қатынасын, ынтымақтастығын және әлеуметтік дағдыларын дамытуға ықпал етеді. Осындай ортада олар бір-бірінен үйреніп, тарихи оқиғаларға әртүрлі көзқараспен қарайды, бұл олардың пәнді жан-жақты меңгеруіне ықпал етеді. Сондықтан да тарих пәні мұғалімі заманауи педагогикалық әдістерге сүйену арқылы білім алушылардың пәнге деген қызығушы-лығын, танымдық белсенділігін арттыруға және оқыту нәтижелерін жақсартуға бағытталған әдістерді қолдана алады. Ол – геймификация әдісі. Бұл әдісте 8-сыныптың дүниежүзі тарихы пәні бойынша «Осман империясы» тақырыбы бойынша өтілетін сабақта келесі ойын элементтерін қолдануға болады: 1. «Gimkit»; 2. «Interacty» ойын платформалары.

**Gimkit** – бұл оқушылар арасында өте танымал, интерактивті оқу платформасы. Ол мұғалімдерге және оқушыларға түрлі тақырыптар бойынша ойын-сабақтар құруға мүмкіндік береді. Бұл технология 8-сыныптың дүниежүзі тарихы пәні бойынша құрастырылған тапсырмалар жиын-тығын қамтиды.

Gimkit қолданушыларға ойын элементтерін пайдаланып, білімді қызықты және тартымды түрде меңгеруге көмектеседі. Мұның басты мақсаты – оқу процесін оңтайландыру және оқушы-лардың белсенділігін арттыру. Мұнда оқушылар сұрақтарға жауап беру арқылы ұпай жинайды, ал бұл ұпайларды олар стратегиялық шешімдер қабылдауға жұмсай алады, мысалы, олардың жауаптарын жақсартуға немесе қарсыластарын басып озуға пайдалана алады. Gimkit сабақтарды әртүрлі форматта ұсына алады, мысалы, жарыс түрінде немесе командалық жұмыс ретінде орындалады.

**Interacty** – платформасы тарих пәні бойынша сабақтың тартымдылығын арттырып, оқушы-ларды белсенді қатысуға ынталандыратын ойын қосымшасы.

Интерактивті карта: Мұғалімдер Interacty арқылы интерактивті карталар жасай алады, оларда қаланың тарихи нысандарын және маңызды оқиғалардың орын алған жерлерін белгілеуге болады. Оқушылар картамен жұмыс істеу кезінде әр түрлі нүктелерді басқан сайын, сол жерлерге қатысты тарихи ақпаратты оқи алады.

Викториналар мен ойындар: Осман империясының құрылуы, тарихи тұлғалары, соғыстары және мәдениеті бойынша әртүрлі деңгейдегі сұрақтар, викториналар мен ойын элементтерін қолдану оқушылардың белсенділігін арттырады. Interacty платформасында

викториналар, сәйкес-тендіру ойындары, пазлдар және тағы басқаларын жасауға болады, бұл оқу материалын меңгеруді қызықты және өзара әрекеттес етеді.

Интерактивті тізімдер және слайд-шоу: Тарихи оқиғалардың хронологиясын немесе маңызды тұлғалардың өмірбаяндарын слайдшоу түрінде көрсету оқушыларға тарихи контекстті жүйелі түрде түсінуге көмектеседі. Interacty платформасында осындай слайдшоуларды жасау қарапайым және тартымды.

Өзара әрекеттес бейнелер: Оқушыларға қаланың тарихи дамуын немесе тарихи оқиғаларды түсіндіру үшін бейнелер қосу мүмкіндігі бар. Бейнелерге интерактивті элементтер қосу арқылы оқушылар мәліметтерді өз бетінше зерттей алады, бұл олардың түсінігін тереңдетеді.

«Gimkit» және «Interacty» ойын платформалары оқушылардың тарихи деректерді меңгеруін, шығармашылық және сыни ойлау қабілеттерін дамытуға бағытталған.

**Қорытынды.** Тарих пәнін оқытуда геймификация элементтерін қолданудың маңыздылығына қатысты ресейлік және отандық зерттеушілердің еңбектеріне жасалған талдауда оның білім берудегі тиімділігі, оқушының пәнге деген қызығушылығы мен ынтасын арттыру құралы ретіндегі маңыздылығы анықталды. Білім беруде геймификация элементтерін кеңінен пайдалану оқушылардың дамуына айқын әсер етеді. Геймификация стратегияларын қолдана отырып, шығармашылық ойлау дағдылары мектеп оқушыларына ойын тәсілдері туралы білім беру тәжірибесін жеткізуге мүмкіндік береді. Осылайша, геймификация – бұл мотивацияның жоғары-лауымен оқытудың басым әдістерінен ерекшеленетін жаңа әдіс екеніне тәжірибе жұмысы нәтижесінде көз жеткізе алдық.

#### *Пайдаланылған әдебиеттер тізімі*

1. Снопко М.А., Жеглов А.Ю. Геймификация как тренд в системе образования // Юный ученый. – 2023. – №4(67). – С. 198-200.
2. Несипбаева А. «Soft skills»: Дағдылар не үшін қажет? // Білімді ел: республикалық білім беру, қоғамдық-саяси газет. URL: <https://bilimdinews.kz/?p=182637> 22.12.2021
3. Караваев Н.Л., Соболева Е.В. Совершенствование методологии геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде. – Киров: Вятский государственный университет, 2019. – 105 с.
4. Никитин С.И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе // Молодой учёный. – 2016. – №9. – С. 1159-1162.
5. Мазелис А.Л. Геймификация в электронном обучении. Территория новых возможностей // Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. – 2013. – №3 (21). – С. 139-142.
6. Карпенко О.М., Лукьянова А.В., Абрамова А.В., Басов В.А. Геймификация в электронном обучении // Дистанционное и виртуальное обучение. – 2015. – №4(94). – С. 28-43.
7. Матонин В.В. Тренды современного образования: геймификация // Вестник Бурятского государственного университета образование. Личность. Общество. – 2017. Вып. 2. – С. 36-40.
8. Овчинников В.М. Геймификация и визуализированный контент на уроках истории // Научно-методический электронный журнал «Калининградский вестник образования». – 2021. – №2 (10). – С. 29-40.
9. Борзова Л.П. «Игры на уроке истории»: методическое пособие для учителя. – М.: Владос-Пресс., 2001. – С. 25-34.
10. Шеламова А.А. Котлярова О.А. Геймификация в системе школьного исторического образования: опыт и современная практика // Научный электронный журнал «Меридиан». – 2021. – №6(59). – С. 1-4.
11. Запасникова Е.Н. Применение игровых технологий при изучении предмета история // Вестник науки и образования. – 2017. – №12(36). Т. 1.– С. 81-83.
12. Оразбайқызы К., Ильясова Г.У. Теоретические основы роли геймификации в образовательном процессе // Вестник КазНПУ им. Абая, серия «Естественно-географические науки». – 2021. – №4(70). – С. 150-154.



13. Токжигитова А.Н., Ермаганбетова М.А., Токжигитова Н.К. Геймификация элементтері арқылы білім алушылардың белсенділігін анықтау // Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университетінің хабаршысы. Педагогика. Психология. Социология сериясы. – 2023. – №3(144). – Б.253-261.

14. Подулях Е.В. Методы геймификации в условиях цифровой трансформации образования // Вестник Западно-Казахстанский университет им. М. Утемисова серия: педагогика, филология, история, экология, география. – 2024. – №1(93). – С. 44-52.

15. Жук М.В. Геймификация – игровая технология в образовательном процессе // Вестник педагогического сообщества. – 2024. – №4 (28). – С. 71-72.

16. Жартынова Ж.А. Білім берудегі геймификация // Білім берудегі менеджмент. – 2019. – №3. – Б. 81-84.

17. Дукеев Е.Б., Султанов Д.М. Геймификация образовательного процесса на уроке истории // Инновации, знания, опыт – векторы образовательных треков»: Материалы международной научно-практической конференции, 17 февраля 2023 г. К. 1. – Костанай: Костанайский региональный университет имени А.Байтурсынова, 2023. – С. 556-561.

18. Запасникова Е.Н. Применение игровых технологий при изучении предмета история // Вестник науки и образования. – 2017. – №12(36). Т. 1. – С. 81-83.

#### References:

1. Snopok M.A., Zheglov A.Y. Geimifikaciya kak trend v sisteme obrazovaniya [Gamification as a trend in the education system]. Yuniy ucheniy. 2023. №4(67). S. 198-200. [in Russian]

2. Nesipbaeva A. «Soft skills»: Dagdylyar ne yshin kazhet? ["Soft skills": What are skills for?]. Bilimdi el: respublikalyk bilim beru, kogamdyk-sayasi gazet. URL: <https://bilimdinews.kz/?p=182637> 22.12.2021

3. Karavaev N.L., Soboleva E.V. Sovershenstvovanie metodologii geimifikacii uchebnogo processa v cifrovoi obrazovatel'noi srede [Improving the methodology of gamification of the educational process in the digital educational environment]. Kirov: Viatskii gosudarstvennyi universitet, 2019. 105 s. [in Russian]

4. Nikitin S.I. Geimifikaciya, igrofikaciya, igraizaciya v obrazovatel'nom processe [Gamification, gamification, and gamification in the educational process]. Molodoi uchyonyi. 2016. №9. S. 1159-1162. [in Russian]

5. Mazelis A.L. Geimifikaciya v elektronnom obuchenii. Territoriya novyh vozmozhnostei [Gamification in e-learning. The territory of new opportunities]. Vestnik Vladivostokskogo gosudarstvennogo universiteta ekonomiki i servisa. 2013. №3 (21). S. 139-142. [in Russian]

6. Karpenko O.M., Luk'yanova A.V., Abramova A.V., Basov V.A. Geimifikaciya v elektronnom obuchenii [Gamification in e-learning]. Distancionnoe i virtual'noe obuchenie. 2015. №4(94). S. 28-43. [in Russian]

7. Matonin V.V. Trendy sovremennogo obrazovaniya: geimifikaciya [Trends in modern education: gamification]. Vestnik Buryatskogo gosudarstvennogo universiteta obrazovanie. Lichnost'. Obshchestvo. 2017. V. 2. S. 36-40. [in Russian]

8. Ovchinnikov V.M. Geimifikaciya i vizualizirovanniy kontent na urokah istorii [Gamification and visualized content in history lessons], Nauchno-metodicheskii elektronnyi zhurnal «Kaliningradski vestnik obrazovaniya». 2021. №2 (10). S. 29-40. [in Russian]

9. Borzova L.P. «Igry na uroke istorii»: metodicheskoe posobie dlya uchitelya [«Games in the history lesson»: methodological guide for teachers], M.: Vlados-Press., 2001. S. 25-34. [in Russian]

10. Shelamova A.A. Kotlyarova O.A. Geimifikaciya v sisteme shkol'nogo istoricheskogo obrazovaniya: opyt i sovremennaya praktika [Gamification in the school historical education system: experience and modern practice] // Nauchnyi elektronnyi zhurnal «Meridian». 2021. №6(59). S. 1-4. [in Russian]

11. Zapasnikova E.N. Primenenie igrovyyh tekhnologii pri izuchenii predmeta istoriya [The use of gaming technologies in the study of the subject of history] // Vestnik nauki i obrazovaniya. 2017. №12(36). S. 81-83. [in Russian]

12. Orazbaikyzy K., Il'yasova G.U. *Teoreticheskie osnovy roli geimifikacii v obrazovatel'nom processe* [Theoretical foundations of the role of gamification in the educational process] // *Vestnik KazNPU im. Abaya, seriya «Estestvenno-geograficheskie nauki»*. 2021. №4(70). S. 150-154. [in Russian]

13. Tokzhigitova A.N., Ermaganbetova M.A., Tokzhigitova N.K. *Geimifikaciya elementteri arkyly bilim alushylardyn belsendiligin anyktau* [Determining the activity of students through the elements of gamification], *L.N. Gumilev atyndagy Euraziya ulttyk universitetinin habarshysy. Pedagogika. Psihologiya. Sociologiya seriyasy*. 2023. №3(144). B. 253-261. [in Kazakh]

14. Polulyah E.V. *Metody geimifikacii v usloviyah cifrovoi transformacii obrazovaniya* [Gamification methods in the context of digital transformation of education], *Vestnik Zapadno-Kazahstanski universitet im. M. Utemisova seriya: pedagogika, filologiya, istoriya, ekologiya, geografya*. 2024. №1(93). S. 44-52. [in Russian]

15. Zhuk M.V. *Geimifikaciya – igrovaya tekhnologiya v obrazovatel'nom processe* [Gamification is a game technology in the educational process], *Vestnik pedagogicheskogo soobshchestva*. 2024. №4(28). S.71-72. [in Russian]

16. Zhartynova Zh.A. *Bilim berudegi geimifikaciya* [Gamification in education], *Bilim berudegi menedzhment*. 2019. №3. B. 81-84. [in Kazakh]

17. Dukeev E.B., Sultanov D.M. *Geimifikaciya obrazovatel'nogo processa na uroke istorii* [Gamification of the educational process in the history lesson], *Innovacii, znaniya, opyt – vektory obrazovatel'nyh trekov»: Materialy mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferencii. Kostanai: Kostanaiskii regional'nyi universitet imeni A.Baitursynova*, 2023. S. 556-561. [in Russian]

18. Zapasnikova E.N. *Primenenie igrovyyh tekhnologi pri izuchenii predmeta istoriya* [The use of gaming technologies in the study of the subject of history], *Vestnik nauki i obrazovaniya*. 2017. №12(36). S. 81-83. [in Russian]