

27. Қойгелдиев М., Омарбеков Т. *Тарих тағылымы не дейді?* – Алматы: «Ана тілі», 1993. – 208 б.-161-б.

28. Камерон С. *Аштық жайлаған дала. Ашаршылық, озбырлық және кеңестік Қазақстанды орнату. Ағылшын тілінен аударған С. Батаева, З. Батаева.* – Алматы, 2020. – 304 б. 269-б.

FTAXP / MPHTI / IRSTI 03.01.45

ӘӨЖ/УДК/ UDC: 94(574)

<https://doi.org/10.51889/2959-6017.2026.89.2.015>

Л.Б. Момунтаева *¹, С.М. Дәулет ²

¹Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университеті, PhD-докторант
Алматы, Қазақстан Республикасы
e-mail: 69_lyazzat@mail.ru
<https://orcid.org/0009-0001-5147-2353>

²Педагогика ғылымдарының магистрі, тарих пәні мұғалімі, Астана, Қазақстан Республикасы
e-mail: duletsymbat@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0007-2145-8845>

ТАРИХ ПӘНІН ОҚЫТУДА ГЕЙМИФИКАЦИЯ ЭЛЕМЕНТТЕРІН ҚОЛДАНУДЫҢ ТЕОРИЯЛЫҚ-ӘДІСТЕМЕЛІК НЕГІЗДЕРІ

Аңдатпа

Қазіргі білім беру жүйесіндегі цифрландыру және оқушының танымдық белсенділігін арттыру қажеттілігі геймификацияны оқыту үдерісіне енгізуді өзекті етеді. Зерттеу барысында геймификация ұғымының мәні, оның педагогикалық-психологиялық ерекшеліктері және тарих сабағында қолдану мүмкіндіктері талданады. Осы тұрғыда геймификация – оқу үдерісіне ойын элементтерін енгізу арқылы оқытуды нәтижелі ететін заманауи педагогикалық тәсіл ретінде сипатталады. Зерттеудің мақсаты – орта мектептің тарих пәнін оқытуда геймификация элементтерін қолданудың әдістемелік негіздерін айқындау және олардың оқушылардың танымдық белсенділігін, тарихи ойлау дағдыларын дамытудағы тиімділігін ғылыми тұрғыда дәлелдеу. Зерттеу барысында геймификация элементтерін қолдану оқушылардың сабаққа қатысу белсенділігін арттыратыны анықталды. Сонымен қатар, тарих пәніне деген қызығушылықтың жоғарылауы, ақпаратты есте сақтау қабілетінің жақсаруы және сыни ойлау дағдыларының дамуы байқалды. Ойын әдістері арқылы күрделі тарихи оқиғаларды меңгеру жеңілдеп, оқушылардың материалды терең түсінуіне мүмкіндік беріледі. Сонымен қатар, топтық жұмыстар мен жарыс элементтері оқушылардың коммуникациялық дағдыларын дамытуға ықпал етеді. Зерттеу нәтижелері көрсеткендей, геймификация технологияларын жүйелі қолдану тарих сабағының сапасын арттырып қана қоймай, оқушылардың өзіндік оқу әрекетін белсендіруге мүмкіндік береді. Зерттеу нәтижелері тарих пәні мұғалімдеріне арналған әдістемелік ұсыныстар жүйесін қалыптастыруға бағытталған.

Кілт сөздер: геймификация, тарих сабағы, оқыту мотивациясы, оқушы белсенділігі, ойын технологиялары, интерактивті оқыту, цифрлық білім беру, оқу үдерісі.

Момунтаева Л.Б. *¹, Дәулет С.М. ²

¹Казахский национальный педагогический университет имени Абая, докторант PhD
e-mail: 69_lyazzat@mail.ru
<https://orcid.org/0009-0001-5147-2353>

²Магистр педагогических наук, учитель истории, Астана, Республика Казахстан
e-mail: duletsymbat@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0007-2145-8845>

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ЭЛЕМЕНТОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБУЧЕНИИ ИСТОРИИ

Аннотация

В условиях цифровизации современной системы образования и необходимости повышения познавательной активности учащихся внедрение геймификации в образовательный процесс приобретает особую актуальность. В ходе исследования анализируются сущность понятия геймификации, её педагогико-психологические особенности, а также возможности применения на уроках истории. В данном контексте геймификация рассматривается как современный педагогический подход, направленный на повышение эффективности обучения посредством внедрения игровых элементов в учебный процесс. Цель исследования заключается в определении методических основ использования элементов геймификации при обучении истории в средней школе, а также в научном обосновании их эффективности в развитии познавательной активности и исторического мышления учащихся. В ходе исследования установлено, что применение элементов геймификации способствует повышению активности учащихся на уроках. Кроме того, наблюдается рост интереса к предмету истории, улучшение способности к запоминанию информации и развитие навыков критического мышления. Использование игровых методов облегчает усвоение сложных исторических событий и способствует более глубокому пониманию учебного материала. Также групповые формы работы и элементы соревновательности оказывают положительное влияние на развитие коммуникативных навыков учащихся. Результаты исследования показывают, что систематическое применение технологий геймификации не только повышает качество уроков истории, но и активизирует самостоятельную учебную деятельность учащихся. Полученные результаты направлены на разработку системы методических рекомендаций для учителей истории.

Ключевые слова: геймификация, урок истории, учебная мотивация, активность учащихся, игровые технологии, интерактивное обучение, цифровое образование, учебный процесс.

Momuntaeva L.B.  *¹, Daulet S.M.  ²

¹*Abai Kazakh National Pedagogical University, PhD student, Almaty, Republic of Kazakhstan
e-mail: 69_lyazzat@mail.ru*

<https://orcid.org/0009-0001-5147-2353>

²*Master of Pedagogical Sciences, History Teacher, Astana, Republic of Kazakhstan
e-mail: duletsymbat@gmail.com*

<https://orcid.org/0009-0007-2145-8845>

THEORETICAL AND METHODOLOGICAL FOUNDATIONS FOR THE USE OF GAMIFICATION ELEMENTS IN HISTORY EDUCATION

Abstract

In the context of the digitalization of modern education and the growing need to enhance students' cognitive engagement, the integration of gamification into the educational process has become increasingly relevant. This study examines the essence of gamification, its pedagogical and psychological characteristics, and its potential applications in history education. In this regard, gamification is defined as a contemporary pedagogical approach that enhances learning effectiveness through the incorporation of game elements into the instructional process. The aim of the study is to identify the methodological foundations for the use of gamification elements in teaching history at the secondary school level and to provide a scientific justification for their effectiveness in developing students' cognitive engagement and historical thinking skills. The findings indicate that the use of gamification elements significantly increases students' participation in classroom activities. Furthermore, an increased interest in history, improved information retention, and the development of critical thinking skills were observed. Game-based methods facilitate the understanding of complex historical events and contribute to a deeper comprehension of the subject matter. In addition, group work and competitive elements positively influence the development of students' communication skills. The results demonstrate that the systematic implementation of gamification technologies not only improves the quality of history lessons but also promotes students' autonomous learning. The outcomes of the study are aimed at developing a system of methodological recommendations for history teachers.

Keywords: gamification, history lesson, learning motivation, student engagement, game-based learning, interactive learning, digital education, educational process.

Кіріспе. Қазіргі білім берудің даму жағдайында «геймификация» феномені педагог пен білім алушы арасындағы жаңа коммуникациялық модельді қалыптастырудың негізгі аспектілерінің біріне айналууда. Бұл модельдің қалыптасуы ең алдымен білім беру үдерісінің жоғары деңгейде виртуалдануымен тығыз байланысты. Бұл тек ойын мазмұнын белсенді қолданумен шектелмейді, сонымен қатар әртүрлі жаһандық үдерістер мен құбылыстарды толық ауқымда қайта құру мүмкіндігін де қамтиды. Осындай мүмкіндіктер білім алушыны зерттеу актісінің толыққанды қатысушысына айналдырса, ал заманауи педагогты деректерге сүйеніп, оқиғаларды мүмкіндігінше дәл қалпында көрсетуге бағыттайды.

Тарихи үдерісті модельдеу механизмдерін белсенді қолдану оқушыдан микро- және макродеңгейдегі оқиғаларды сараптай алуға мүмкіндік беретін кең ауқымды «soft skills» яғни, икемді дағдылардың дамуын талап етеді. Мұндай мақсаттарға жету үшін педагог көбіне сабақ уақытын әртүрлі мазмұнмен қанықтырып, оған зерттеушілік, ойын элементтері бар сипаттағы тапсырмаларды қосады. Бұл – дербес ізденіс, ақпаратты талдау және интерпретациялау секілді әрекеттерді қамти отырып, білім беру үдерісін мүлде жаңа деңгейге шығарады. Осындай трансформация жағдайында мұғалімнің рөлі едәуір артады. Егер педагог тұрақты кері байланыс арналарын тиімді пайдалана алса, ол жай ғана ақпаратты жеткізуші емес, «game

master» (ойын шебері – М.Л.) рөлін атқара бастайды. Яғни, білім алу «саяхатына» шыққан ойыншылар тобын басқарушыға айналады. Бұл жағдайда дәстүрлі сыныптық-сабақ жүйесі мен виртуалданған «ойын әлемі» арасындағы шекара жойыла бастайды [1, 132-б.].

Ақпараттық білім беру ортасының қазіргі жағдайы оқу үдерісінде геймификация идеяларын қолданатын білім беру ресурстары мен платформалар санының тұрақты өсуімен сипатталады. Әсіресе, бұл үрдіс тарих пәнін оқытуда ерекше маңызға ие, себебі тарихи материалдарды меңгеру барысында оқушылардың қызығушылығы мен танымдық белсенділігін арттыру өзекті мәселелердің бірі болып табылады.

Бүгінде геймификация термині білім беру жүйесіне оңтайлы еніп, өзінің «оң» тұстарын көрсетуде. Бұл термин ХХІ ғасырдың басында пайда болып, 2010 жылдан бастап білім беру саласында кеңінен қолданыла бастады. Қазіргі таңда бұл ұғым әртүрлі ғылыми еңбектерде жан-жақты қарастырылғанымен, оның бірізді анықтамасы толық қалыптаспаған. Дегенмен, зерттеушілердің көпшілігі геймификацияны оқу үдерісіне ойын элементтерін енгізу арқылы білім алушылардың белсенділігін, қызығушылығын және ішкі мотивациясын арттыру құралы ретінде сипаттайды. Зерттеуші Н.А. Асташова бұл тәсілге өзіндік тұжырымын ұсынады. Яғни, «ойын емес ортада ойын элементтерін мақсатты түрде қолдану» [2, 15-б.], - деген тұжырымы геймификация тек құрал емес, күрделі педагогикалық жүйе ретінде сипаттайды. Бұдан шығатын тұжырым: геймификация – білім беру үдерісінде ойын элементтері мен механизмдерін жүйелі түрде қолдану арқылы оқушылардың мотивациясын, белсенділігін және оқу нәтижелілігін арттыруға бағытталған педагогикалық технология. Бұл тәсіл оқушылардың оқу әрекетіне эмоционалдық тұрғыдан қатысуын күшейтіп, білімді игеруді жеңілдетеді.

Геймификацияның теориялық негіздері психология және педагогика ғылымында кеңінен зерттелген. Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев еңбектерінде ойын әрекетінің тұлға дамуына әсері дәлелденсе, Й. Хейзинга ойынның мәдени-әлеуметтік феномен ретіндегі рөлін негіздеген. Бұл ғылыми тұжырымдар геймификацияны білім беру үдерісінде қолданудың маңыздылығын айқындай түседі. Осыған байланысты, тарих сабағында геймификацияны қолдану мәселесі қазіргі білім беру жүйесі үшін өзекті болып табылады.

Тарих пәнін оқытуда геймификацияның маңызы ерекше. Себебі, тарих – күрделі фактілерге, хронологияға және себеп-салдарлық байланыстарға негізделген пән. Оқушылар үшін тарихи материалды тек теориялық түрде меңгеру кей жағдайда қиындық туғызады. Ал ойын және квест элементтерін қолдану арқылы тарихи оқиғаларды «тірі» түрде қабылдауға, оларды терең түсінуге және талдауға мүмкіндік туады. Рөлдік ойындар, интерактивті карталар, таймлайн ойындары мен цифрлық викториналар оқыту үдерісін жандандырып, оқушылардың пәнге деген қызығушылығын арттырады. Сонымен қатар, геймификация оқушылардың тек білімін ғана емес, сонымен бірге олардың сыни ойлау, талдау, салыстыру және шешім қабылдау дағдыларын дамытуға ықпал етеді. Ойын сюжеті негізінде тарихи жағдайларды модельдеу арқылы оқушылар практикалық әрекетке тартылады, бұл өз кезегінде олардың оқу материалын терең әрі саналы меңгеруіне жағдай жасайды. Ойын элементтері оқу үдерісіндегі стрессті төмендетіп, оқушылардың оқу іс-әрекетіне деген ынтасын арттырады.

Геймификация тәсілі оқушылардың оқу мотивациясын арттыруға, олардың танымдық белсенділігін дамытуға және тарихи білімді терең меңгеруіне мүмкіндік береді. Сондықтан геймификацияны жүйелі түрде қолдану тарих пәнін оқытудың тиімділігін арттырудың маңызды бағыттарының бірі ретінде қарастырылады. Тақырыптың өзектілігі үш бағытта негізделеді: біріншіден, педагогикалық тұрғыдан геймификация оқыту үдерісін жандандырып, оқушылардың пәнге қызығушылығы мен оқу мотивациясын арттырады; екіншіден, психологиялық тұрғыдан ойын элементтері оқушылардың ішкі ынтасын күшейтіп, эмоционалдық қатысуын қамтамасыз етеді және оқу белсенділігін арттырады; үшіншіден, пәндік-әдістемелік тұрғыдан геймификация тарих пәнін тиімді меңгеруге, тарихи оқиғаларды терең түсінуге және сыни ойлауды дамытуға мүмкіндік береді.

Материалдар мен әдістер. Зерттеу жұмысының мақсатына қол жеткізу және қойылған міндеттерді жүзеге асыру үшін кешенді ғылыми әдістер жүйесі қолданылды. Зерттеу барысында теориялық және эмпирикалық әдістер өзара үйлесімділікте пайдаланылып, геймификация элементтерін тарих пәнін оқыту үдерісіне енгізудің тиімділігі жан-жақты қарастырылды. Ең алдымен, теориялық талдау әдісі қолданылды. Бұл әдіс арқылы отандық және шетелдік ғалымдардың тарих пәнін оқытуда ойын технологиялары мен цифрлық құралдарды қолдануға арналған психологиялық-педагогикалық және әдістемелік еңбектері сараланды.

Ғылыми әдебиеттерде геймификацияның білім беру саласында кеңінен қолданылу мүмкіндігі басым екендігі туралы тұжырымдар жеткілікті дамыған. Геймификация білім алушылардың білім алуға, кәсіби білік пен дағдыларды меңгеруге деген мотивациясын арттырып, олардың шығармашылық әлеуетін ашуға ықпал етеді және мектепте білім беруді жетілдірудің тиімді құралы ретінде қарастырылады [3, 72-б.].

К. Вербахтың пікірінше, геймификация – ойын элементтері мен тәсілдері арқылы ойынға тікелей қатысы жоқ мәселелерді шешу үдерісі. Мысалы, жаңа білім мен дағдыларды игеру [4]. Оның негізінде адамдарды «шынайы жағдайларға ұқсас» ортаға енгізу арқылы оқытуға бағытталған симуляция жатыр. Білім беру симуляциясы – нақты өмірде қолдануға болатын құзыреттерді қалыптастыру мақсатында жасалған ережелер мен стратегиялар жүйесіне негізделген сценарий.

Геймификация оқу үдерісінде ойынды тек элемент ретінде ғана емес, оны ұйымдастыру формасы ретінде де пайдаланумен сипатталады, яғни пәнді меңгеру ойын сипатына ие болады [5, 144-б.]. Мысалы, Д. Хантер география пәнін оқулықтың орнына зомби тақырыбындағы ойын арқылы оқытады [6, 137-б.]. Геймификацияның негізгі ойын компоненттеріне ұпай жинау, көшбасшылар тақтасы, орындалу индикаторлары және марапаттар жатады.

Геймификацияның оң тұстары ретінде оқу мотивациясының артуы, материалды меңгеру сапасының жақсаруы, сондай-ақ дәстүрлі оқыту формаларын сақтай отырып, оларды пән ерекшелігіне сай жаңа мазмұнмен толықтыру мүмкіндігі атап өтіледі. Оқытуға арналған ойын қосымшаларын қолдану білім алушылардың өзін-өзі дамытуына жағдай жасайды. В.М. Овчинниковтың пікірінше геймификация оқу мақсаттарына терең енуге мүмкіндік беріп, кәсіби құндылықтардың қалыптасуына ықпал етеді [7, 59-б.], жағымды эмоционалдық орта қалыптастырып, стрессті азайтады. Зерттеулерде геймификацияны қолдану жиілігі артқан сайын оқушылардың мотивациясы да жоғарылайтыны көрсетіледі.

О.В. Орлова геймификация механизмдері оқушы белсенділігінің жоғары деңгейін іске қосатынын атап өтеді [8, 62-б.]. Сонымен қатар, бұл тәсіл кәсіби дағдыларды қалыптастыруға, шығармашылық қабілеттерді дамытуға, сыни ойлау мен шешім қабылдау қабілеттерін жетілдіруге ықпал етеді.

Ғылыми еңбектерде геймификацияның маңызды құрамдас бөлігі ретінде ойынның бәсекелестік сипаты ерекше атап өтіледі. Бәсекелестік элементтері білім алушылардың жоғары нәтижеге жетуге деген талпынысын күшейтіп, оқу тапсырмаларын орындауда белсенділік танытуына ықпал етеді. Осы тұрғыдан алғанда, геймификация білім алушының жетістікке жету мотивациясын қалыптастырудың пәрменді механизмі ретінде көрінеді.

Жоғары мектеп оқытушылары Н.Л. Караваев пен Е.В. Соболеваның көзқарасы бойынша, геймификацияны «заманауи цифрлық ортаны құрудың элементі» ретінде қарастыруға болады [9, 85-б.]. Бұл тұжырым геймификацияның тек әдіс немесе тәсіл ғана емес, сонымен қатар білім беру кеңістігін трансформациялайтын цифрлық-педагогикалық феномен екенін дәлелдейді. Яғни, геймификация қазіргі білім беру жүйесіндегі цифрландыру үдерісімен тығыз байланысты және білім алушылардың цифрлық ортадағы белсенді әрекетін ұйымдастырудың маңызды құралы болып табылады.

Біз жасаған теориялық талдау геймификация ұғымының мәнін, құрылымдық компоненттерін, сондай-ақ оның білім беру жүйесіндегі ролі мен мүмкіндіктерін анықтауға мүмкіндік

берді. Сонымен қатар, теориялық талдау геймификациядағы негізгі мотивациялық факторлардың бірі – ойын элементтері білім алушыларды түрлі оқу іс-әрекеттеріне ерікті түрде қатысуға ынталандырып, олардың эмоционалдық белсенділігін арттырады. Нәтижесінде білім алушылар тек ойын үдерісіне ғана емес, сонымен қатар оқу үдерісіне де белсенді түрде қатысады. Осылайша, зерттеушілердің басым бөлігі геймификацияны оң бағалап, оны білім беру үдерісінде кеңінен қолдануды қолдайды. Оның бір маңызды артықшылығы – командалық жұмысты дамытуы. Ойындар ұжымдық әрекетке үйретіп, білім алушылардың оқу үдерісіне белсенді қатысуына ықпал етеді. Тарих сабағында геймификация оқушылар арасында ынтымақтастық, бәсекелестік және өзара қолдау элементтерін қамтитын оқу қауымдастығын қалыптастыруды көздейді. Мұндай ортада оқушылар тарихи тапсырмаларды бірлесіп орындап, тарихи оқиғаларды талқылау арқылы өз білімдерін тереңдетеді.

Практикалық нәтижелер әртүрлі ойын және білім беру платформаларын тарих сабағына бейімдеу тәжірибесін жалпылау арқылы алынды. Олардың қатарында LinguaLeo, Scratch, Quandary, Ribbon Hero, Classcraft сияқты платформалардың дидактикалық мүмкіндіктері талданды. Бұл ресурстардың элементтері тарих пәнінің мазмұнына бейімделіп, оқушылардың тарихи ойлау дағдыларын дамытуға бағытталды. Бұл білім беру платформаларын талдау келесі критерийлер негізінде жүргізілді: қолданудың қарапайымдылығы, пән мұғаліміне бейімділігі, интерфейстің қолжетімділігі, оқу мақсаттарына сәйкестігі және өз бетінше оқу материалдарын әзірлеу құралдарының болуы.

Зерттеу әдістерінің құрамына теориялық және эмпирикалық тәсілдер енгізілді: салыстырмалы талдау, жүйелік талдау, логикалық талдау, сондай-ақ педагогикалық тәжірибені жалпылау әдістері қолданылды. Бұл әдістер тарих сабағында геймификация элементтерін енгізудің тиімділігін кешенді бағалауға мүмкіндік берді.

Геймификацияланған оқыту үдерісінің маңызды ерекшелігі – оқу мақсаттары мен тапсырмалардың күрделілігін кезең-кезеңімен арттыру. Тарих сабағында бұл тәсіл тарихи кезеңдерді жүйелі түрде меңгеру, себеп-салдарлық байланыстарды анықтау және тарихи деректерді талдау дағдыларын қалыптастыру арқылы жүзеге асырылады. Ойын элементтері оқушылардың оқу жетістіктерін бағалаудың қосымша құралы ретінде қолданылады.

Геймификацияланған оқу үдерісін жобалау барысында мұғалім ойынның негізгі сипаттамаларын ескеруі тиіс: интерактивтілік, динамика және мазмұнның көрнекілігі. Бұл талаптар тарих сабағында тарихи материалды визуализациялау, интерактивті тапсырмалар құру және оқушылардың белсенді қатысуын қамтамасыз ету арқылы жүзеге асады. Осылайша, қолданылған зерттеу әдістері тарих сабағында геймификацияны енгізудің теориялық негіздерін айқындап қана қоймай, оның практикалық тиімділігін бағалауға мүмкіндік берді.

Қолданылған әдістердің ішінде маңыздылығы жағынан жүйелік талдау әдісі басымдыққа ие болды. Бұл әдіс білім беру үдерісінде ойын технологияларын қолдануда туындайтын қиындықтардың мәндік себептерін жан-жақты түсіндіруге ықпал етеді. Сонымен қатар, салыстырмалы талдау әдісі пайдаланылды. Бұл әдіс дәстүрлі оқыту тәсілдері мен геймификацияға негізделген оқыту үдерісінің ерекшеліктерін салыстыруға бағытталды. Салыстырмалы талдау нәтижесінде геймификацияның оқушылардың танымдық белсенділігіне, қызығушылығына және оқу нәтижелеріне ықпалы айқындалды. Аталған әдіс зерттеу нысанының артықшылықтары мен шектеулерін анықтауға мүмкіндік берді.

Мақсаты мен міндеттері. Тарих сабағында геймификация технологиясын қолдану арқылы оқушылардың оқу мотивациясы мен белсенділігін арттырудың тиімді жолдарын анықтау. Осы мақсатқа жету үшін келесідей міндеттерге қол жеткізіледі:

- тарих сабағында геймификация ұғымының теориялық негіздерін талдау;
- Тарих сабағының мазмұнына сәйкес геймификация элементтерін іріктеу және жіктеу;
- Геймификация тәсілдерін қолданғанға дейін және кейін оқушылардың пәнге қызығушылығы мен белсенділік деңгейін салыстыру;

– Нақты сабақ мысалдары негізінде геймификацияның оқу үлгерімі мен материалды меңгеру сапасына оң ықпалын көрсету;

– тарих сабағында геймификацияны қолданудың практикалық мүмкіндіктерін көрсету.

Нәтижелер мен талқылау. Ойын мен оқу үдерісі бір-бірімен тығыз байланысты. Әсіресе, цифрлық дәуірде ойын мен білім беру үдерісі барған сайын тығыз байланысқа түсуде. Бұл процесте ақпараттық-коммуникациялық технологиялар маңызды рөл атқарады. Олардың дамуы барлық жас топтарының мінез-құлқын өзгертті, әсіресе 1990-жылдардан кейін дүниеге келген ұрпақтарға айрықша әсер етті. Д. Тапскот бұл ұрпақты «Net Generation», Л. Розен «iGeneration», ал Н. Хоув пен В. Штраус «миллениалдар ұрпағы» деп атаса, Дж. ван Дейк, Т.Пауэлл және М.Т. де Ваал оларды «платформа қоғамы» ретінде сипаттайды [10, 32-б.]. Осы жағдай білім беру парадигмасын өзгерту қажеттілігін туындатты. Жаңа мәдени контексте білім алу процесі дәстүрлі білім алудан цифрлық білім алуға ауысты. Ақпараттың мол әрі қолжетімді болуы білім берудің негізгі бағытын ақпарат беруден гөрі оқуға деген қызығушылықты қалыптастыруға қарай өзгертті. Бұл үдеріс оқушының белсенді қатысуын талап етеді және ойын арқылы оқытудың басты ерекшелігін айқындайды. Осылайша, цифрлық ортада өскен ұрпақтың мәдени ерекшеліктері, ақпараттық-коммуникациялық технологиялардың қарқынды дамуы және білім беру парадигмасының трансформациясы ойын және геймификацияланған оқыту технологияларын білім беру үдерісіне енгізудің өзектілігін айқындай түседі. Бұл мәселе О.С. Гилязова мен А.Н. Замошанскаяның еңбегінде феноменологиялық тұрғыдан терең қарастырылған. Авторлар ойын мен геймификация ұғымдарының өзара байланысын талдай отырып, оларды бір-біріне толық сәйкес келетін құбылыстар емес, бірақ өзара тығыз байланысты педагогикалық феномендер ретінде сипаттайды. Олардың пікірінше, ойын – дербес мәдени-әлеуметтік құбылыс ретінде өзіндік мақсатқа ие әрекет болса, геймификация – ойын элементтерін ойыннан тыс контексте, атап айтқанда білім беру үдерісінде, мақсатты түрде қолдануға негізделген технология болып табылады [11, 46-б.].

Зерттеушілер геймификацияның мәнін білім алушылардың оқу әрекетін ұйымдастырудағы ерекше тәсіл ретінде қарастырып, оның негізгі ерекшелігі – оқу мазмұнын толық ойынға айналдырмай, тек ойын механикалары арқылы оқыту тиімділігін арттыруында деп көрсетеді. Сонымен қатар, авторлар геймификацияның мотивациялық әлеуетіне ерекше назар аударып, оның білім алушылардың оқу үдерісіне қатысуын белсендіруде, қызығушылығын арттыруда және тұлғалық тәжірибесін байытуда маңызды рөл атқаратынын атап өтеді.

Ойын технологияларын қолдану әрбір оқушыны белсенді әрекетке тартуды көздейді, бұл өз кезегінде тек пассивті тыңдауға негізделген оқыту түріне қарама-қайшы келеді. Нәтижесінде оқушы әдеттегі оқу жағдайында орындай алмайтын көлемдегі тапсырмаларды орындауға қабілетті болады. Геймификация оқу үдерісінде тапсырмалар, жетістіктер, деңгей-лер, ұпайлар, рейтингтер және марапаттар сияқты әртүрлі ойын элементтерін қолдануды қамтиды. Аталған элементтер білім алушылардың мотивациясын арттырып, оқу процесін неғұрлым қызықты әрі тартымды етеді. Бұл әдістеме нақты білім беру мақсаттары мен міндеттеріне қол жеткізуге бағытталған. Барлық ойын элементтері мен механикалары оқыту сапасын арттыру және білім алушылардың оқу мотивациясын күшейту мақсатында жүйелі түрде қолданылады.

Осыған ұқсас тұжырымдар Киселева О., Майнцер Д. және Науменко В. еңбегінде де қарастырылады. Авторлар қазіргі жоғары білім беру жүйесіндегі smart-оқытудың ерекшеліктерін талдай отырып, интерактивті және ойындық әдістердің білім беру үдерісіндегі рөлін ерекше атап өтеді. Олардың пікірінше, заманауи цифрлық білім беру ортасы студенттің белсенді қатысуын талап етеді, ал бұл белсенділік интерактивті әдістер мен ойынға негізделген тәсілдер арқылы тиімді қамтамасыз етіледі.

Зерттеушілер ойын технологиялары мен интерактивті әдістерді қолдану білім алушылардың оқу үдерісіне тартылуын күшейтіп қана қоймай, олардың дербес ойлау қабілетін, проблемаларды шешу дағдыларын және ақпаратпен жұмыс істеу құзыреттілігін дамытатынын

көрсетеді [12]. Сонымен қатар, авторлар мұндай әдістердің білім беру үдерісін дараландыруға және оқу материалын меңгерудің тиімділігін арттыруға мүмкіндік беретінін атап өтеді.

Ойын арқылы жасалған жағдайлар баланың шығармашылық әлеуетінің дамуына ықпал етеді. Мұндай жағдайлардың мәні – оқу үдерісі барысында психологиялық қысым мен тосқауылдардың жойылуында. Оқушы өз бетінше ақпарат іздеуге қабілетті екенін сезінеді, бұл оның логикалық ойлауын дамытады және оны стандартты емес жағдайларда қолдануға мүмкіндік береді.

Сабақтық оқыту формасында ойын әдістерін жүзеге асыру негізгі бағыттар бойынша жүргізіледі:

- дидактикалық мақсат оқушыға ойындық міндет түрінде қойылады;
- оқу әрекеті ойын ережелеріне бағынады;
- оқу материалы ойынның құралы ретінде пайдаланылады;
- оқу үдерісіне жарыс элементі енгізіледі.

Осы қағидаттар Токжигитова А.Н., Ермаганбетова М.А., Токжигитова Н.К. зерттеуінде де нақтылана түседі. Авторлар геймификация элементтерін білім беру үдерісіне енгізу оқушылардың оқу белсенділігін арттырудың тиімді құралы екенін атап өтеді. Олардың пікірінше, ойын технологиялары оқу процесін тек қызықтыру құралы ретінде ғана емес, сонымен қатар білім алушылардың танымдық әрекетін ұйымдастырудың құрылымдық механизмі ретінде қызмет етеді [13, 254-б.].

Зерттеушілердің тұжырымдауынша, ойындық оқытуда дидактикалық мақсаттың ойын міндетіне айналуы білім алушының ішкі мотивациясын күшейтіп, оны оқу әрекетіне белсенді қатысуға итермелейді. Сонымен қатар, оқу әрекетінің нақты ережелер арқылы реттелуі оқушылардың тәртіптілік, жауапкершілік және мақсатқа бағытталу дағдыларын қалыптастырады.

Геймификацияны қолдану барысында мұғалім оқушылардың жас ерекшеліктерін, пәннің және нақты тақырыптың ерекшеліктерін, сондай-ақ нақты сынып оқушыларының оқу мүмкіндіктерін ескеруі қажет. Осыған байланысты ойын сабағының мазмұны оқушылар орындай алатын қолжетімді тапсырмалармен толықтырылуы тиіс.

Ойын технологияларын сабақтың барлық кезеңдерінде қолдануға болады: білімді тексеру және бекіту кезінде, жаңа материалды меңгеру барысында. Осы ойды Полулях Е.В. еңбегіндегі тұжырымдар одан әрі нақтылай түседі. Автор цифрлық трансформация жағдайында геймификация әдістері білім беру үдерісінің барлық кезеңдеріне кіріктірілуі мүмкін екенін атап өтеді. Оның пікірінше, ойын технологиялары тек сабақты қорытындылау немесе бекіту кезеңінде ғана емес, сонымен қатар жаңа білімді меңгеру процесінде де тиімді қолданылады, себебі олар білім алушылардың танымдық белсенділігін арттырып, оқу материалын қабылдауды жеңілдетеді [14, 45-б.].

Ойындар жеке, топтық және ұжымдық формада ұйымдастырылуы мүмкін. Бұл тұжырым Жук М.В. зерттеуінде кеңірек қарастырылады. Автор геймификацияны білім беру үдерісінде қолданылатын ойын технологиясы ретінде сипаттай отырып, оның ұйымдастыру формаларының әртүрлілігі оқу үдерісінің икемділігін қамтамасыз ететінін атап өтеді. Оның пікірінше, жеке форматтағы ойындар білім алушының дербес танымдық белсенділігін дамытуға және жеке жауапкершілігін арттыруға бағытталса, топтық және ұжымдық формалар оқушылардың өзара әрекеттесуін, коммуникациялық дағдыларын және бірлескен шешім қабылдау қабілетін қалыптастырады [15, 72-б.].

Сонымен қатар, автор ойындық оқыту формаларының алуан түрлілігі оқушылардың оқу мотивациясын тұрақты деңгейде ұстап тұруға және әртүрлі қабілет пен оқу стиліне бейімделуге мүмкіндік беретінін көрсетеді. Осылайша, геймификация білім беру үдерісін тек мазмұндық жағынан ғана емес, сонымен қатар ұйымдастырушылық тұрғыдан да әртараптандыруға ықпал ететін тиімді педагогикалық технология ретінде сипатталады. Осылайша, ақпараттық технологиялар дәуірінде мұғалімге оқу үдерісін мазмұнды әрі қызықты етуге мүмкіндік беретін көптеген ақпараттық ресурстар мен педагогикалық әдістер қолжетімді. Геймификация сабақты тек білім беру ортасы ретінде емес, сонымен қатар оқушының әлеуметтенуіне жағдай жасайтын

орта ретінде қалыптастырады. Бұл өз кезегінде ойын арқылы өзін-өзі жүзеге асыруға мүмкіндік беріп, оқушылардың оқу мотивациясын арттыруға ықпал етеді.

Тарих пәнін оқытуда геймификация элементтерін тиімді енгізу мақсатында қолданылатын бағдарламалық құралдарды функционалдық ерекшеліктеріне қарай жүйелеу маңызды. Осы тұрғыдан алғанда, оқытуды геймификациялауға мүмкіндік беретін цифрлық ресурстар бірнеше негізгі топтарға бөлінеді: ойын құрастырушы платформалар, білім беру ойындары, квесттік оқыту жүйелері, оқытуды басқару құралдары, онлайн тренажерлер және бағдарламалауға негізделген ойындық орта.

Геймификация – білім беру үдерісінде ойын элементтері мен механизмдерін (ұпай, деңгей, марапат, жарыс, миссия) қолдану арқылы оқушылардың оқу мотивациясын, белсенділігін және танымдық қызығушылығын арттыруға бағытталған педагогикалық технология. Тарих пәні контекстінде бұл тәсіл тарихи оқиғаларды модельдеу, тарихи тұлғалар рөлін игеру, хронологиялық ойлау мен себеп-салдар байланыстарын дамытуда ерекше тиімді болып табылады.

Осы мақсатта кеңінен қолданылатын цифрлық платформаларға келесі құралдарды жатқызуға болады: Edmodo, Kahoot, Classcraft Minecraft: Education, Edition. Бұл платформаларды ғылыми тұрғыда жүйелеу үшін оларды нақты критерийлер негізінде жіктеу маңызды. Мұндай жіктеу олардың дидактикалық мүмкіндігін, функционалдық бағытын және сабақтағы қолдану орнын анықтауға мүмкіндік береді.

– Функционалдық мақсаты бойынша (дағдыларды дамыту, білімді тексеру және бекіту, викторина, тест және ойынға негізделген оқу жүйесі);

– Геймификация деңгейі бойынша (жеңіл, орташа, толық);

– Оқыту формасы бойынша (жеке, аралас, толық)

– Педагогикалық қызметі бойынша (бекіту, басқару, мотивация).

Осы критерийлер негізінде жүргізілген жіктеу білім беру платформаларының біртұтас емес, көпқырлы дидактикалық жүйе екенін көрсетеді. Әрбір платформа геймификацияның белгілі бір компонентін (мотивация, бәсекелестік, жетістік, интерактивтілік, модельдеу) жүзеге асырады. Тарих пәнін оқыту контекстінде мұндай жіктеу мұғалімге платформаларды мақсатқа сай таңдауға мүмкіндік береді. Осылайша, платформаларды критерийлік негізде жүйелеу геймификация технологияларын тарих пәніне ғылыми-әдістемелік тұрғыда дұрыс бейімдеудің маңызды құралы болып табылады.

Білім беру жүйесінде жиі қолданылатын платформаларды зерделеп қарастырайық:

Kahoot – интерактивті викториналар мен сауалнамалар құруға арналған платформа. Пайдаланушылар мобильді құрылғыларды пайдаланып сұрақтарға жауап беру арқылы ойындарға қатыса алады. Геймификация әлеуеті: бәсекелестік арқылы оқытудың қызықты түрі, өз викториналарыңызды құру мүмкіндігі, нақты уақыттағы нәтижелерді талдау. Kahoot платформасының білім беру үдерісінде көптеген артықшылықтары бар, бұл оны мұғалімдер мен оқушылар үшін танымал құралға айналдырады. Олар:

*интерактивтілік: оқушылардың оқу үдерісіне белсенді қатысуына ықпал етеді. Викториналар ойнау арқылы оқушылар қызығушылық танытып, ынталы болады;

*қол жетімділік: платформа әртүрлі құрылғылар (смартфондар, планшеттер, компьютерлер) арқылы қол жетімді, бұл қатысушыларға ойындарға кез-келген жерде және кез-келген уақытта қосылуға мүмкіндік береді;

*қолданудың қарапайымдылығы: мұғалімдер арнайы дағдыларды қажет етпестен викториналар мен сауалнамаларды оңай жасай алады, интуитивті интерфейс мазмұнды құру үрдісін жылдам әрі ыңғайлы етеді;

*жылдам кері байланыс: оқушылар жауаптарының дереу нәтижелерін алады, бұл оларға оқылатын материалдың күрделі және жеңіл жақтарын тез түсінуге көмектеседі;

*әлеуметтік аспект: Kahoot ойындары көбінесе топтарда өткізіледі, бұл топтық жұмыс пен оқушылар арасындағы қарым-қатынас дағдыларын дамыту арқылы өзара әрекеттесуге ықпал етеді;

*форматтардың әртүрлілігі: әртүрлі сұрақтарды, соның ішінде бірнеше таңдауды, ашық сұрақтарды және сауалнамаларды жасауға мүмкіндік береді, бұл оқу үдерісін әртараптан-дыруға көмектеседі.

*білімді тексеру: мұғалімдер Kahoot-ты оқушылардың материалды меңгеру деңгейін бағалау үшін пайдалана алады, бұл оларға оқыту әдістерін реттеуге және бағдарламаларды бейімдеуге мүмкіндік береді;

*геймификация: ұпайлар, рейтингтер және жауап беру уақыты сияқты ойын элементтері оқуды қызықты етеді және оқушыларды белсенді қатысуға ынталандырады;

*бейімделу: платформа әртүрлі жас топтары мен дайындық деңгейлеріне сәйкес келеді, бұл оны білім берудің әмбебап құралына айналдырады. Бұл артықшылықтар Kahoot-ты оқу үдерісіне қызығушылықты арттырудың және білім сапасын жақсартудың тиімді құралы етеді.

Classcraft – оқытуды жобалау саласына жататын, 2014 жылы Канадалық физика пәнінің мұғалімі Шон Янг құрған геймификация платформасы. Бұл оқушылардың мотивациясын арттыруға, топтық жұмысты үйретуге және тиімді оқу әдеттерін қалыптастыруға, сондай-ақ сабақтың негізгі мазмұнын өзгертпестен оқуға деген ынтаны артыруға мүмкіндік береді.

Classcraft – оқушыларға кейіпкерлер жасауға, ұпай жинауға, квесттерден өтуге, сұрақтарға жауап беруге мүмкіндік беретін рөлдік ойындарды оқытуға және тапсырмаларды орындауға мүмкіндік беретін оқытуды ойынға айналдыратын платформа. Геймификация әлеуеті: ойын мотивтерін оқу үдерісіне біріктіру, топтық жұмысты дамыту, мінез-құлықты бақылау.

Classcraft артықшылықтары:

- оқушылардың ынтасы мен белсенділігін арттырады;
- сабақ аналитикасын жүргізудің заманауи және ыңғайлы тәсілі;
- барлық гаджеттерге және кез келген уақытта қол жеткізу;
- оқушылардың өзара қарым-қатынасын жақсартады;
- оқушылардың жетістіктерінің көрнекі статистикасы;
- жылдам қол жетімді үй тапсырмасының толық базасы. Негізінде, бұл баллдық-рейтингтік жүйенің ойын нұсқасы болып табылады. Осы платформа бойынша тарих сабағында күрделі тақырыптарды меңгертуде қолдануға болады. Мысалы, 8-сынып «Дүниежүзі тарихы» пәні бойынша «Осман империясы» тақырыбын өтуде пайдалануға болады. мақсаты – оқушыларға Осман империясының күшею себептерін тарихи тұрғыдан талдату, шешім қабылдау дағдысын дамыту және себеп-салдар байланысын қалыптастыру. Енді осы платформаны тақырыпты өтуде келесідей қадамдар бойынша қолдануға болады:

Classcraft платформасында мұғалім: сыныпты тіркейді, оқушыларды топтарға бөледі (команда жүйесі), әр топқа рөлдер тағайындайды және тапсырмаға сәйкес «миссия» құрады

Мысалы: «Осман империясын күшейту стратегиясы». Оқушылар 3 топқа бөлінеді:

«Сұлтан кеңесі» – саяси шешім қабылдайды

«Әскербасылар» – әскери стратегия ұсынады

«Саудагерлер» – экономикалық даму жолдарын қарастырады

Негізгі тапсырма: «Осман империясын күшейту үшін 3 нақты тарихи негізделген шешім ұсынындар»

Мұғалім Classcraft жүйесінде тапсырманы кезеңдерге бөледі:

1-деңгей: Талдау. Оқушыларға қысқаша ақпарат беріледі: Осман империясының құрылуы; Географиялық орны; Көрші мемлекеттер.

Тапсырма: «Империяның күшті және әлсіз жақтарын анықтаңдар»

2-деңгей: Шешім қабылдау. Әр топ өз бағыты бойынша ұсыныс жасайды.

3-деңгей. Қорытынды. Барлық топ өз стратегиясын қорғайды

Мұғалім «ең тиімді стратегияны» таңдайды немесе сынып дауыс береді

Classcraft платформасы негізінде ұйымдастырылған рөлдік ойын әдісін тарих сабағында қолдану оқыту үдерісінің мазмұны мен сипатын сапалы түрде өзгертеді. Бұл тәсіл оқушылардың тек білімді қабылдауын емес, оны белсенді түрде өңдеуін, талдауын және тәжірибеде қолдануын қамтамасыз етеді. Аталған әдіс оқушыларды тарихи фактілерді механикалық түрде жаттаудан

арылтып, оларды терең түсінуге бағыттайды. Рөлдік ойын барысында оқушы белгілі бір тарихи субъектінің (сұлтан, әскербасы, саудагер) орнына өзін қойып, нақты тарихи жағдайларда шешім қабылдауға мәжбүр болады. Бұл өз кезегінде ақпаратты жай есте сақтаудан гөрі, оны талдауға, салыстыруға және қорытынды жасауға жетелейді.

Minecraft: Education Edition – оқушылар ойын әлемінде жобаларды құруға және мәселелерді шешуге қатыса алатын танымал ойынның білім беру нұсқасы. Бұл ойын платформасын АҚШ, Финляндия, Швеция және басқа да бірқатар елдердің мұғалімдері өз сабақтарында пайдаланады. Бұл онлайн-тренажердың ашық ойын әлемінде ойыншылар блоктардан қалағанын жасай алады, сонымен қатар басқа ойыншылармен өзара әрекеттесе алады. Геймификация әлеуеті: шығармашылықты дамыту, топта жұмыс істеу, мәселелерді қызықты түрде шешу.

Оқыту мен таным платформасының маңыздылығы оқушыларға қателіктерден қорықпай, шығармашылық және белгілі бір форматтан тыс ойлау сияқты ең жақсы қасиеттерін еркін көрсетуге мүмкіндік беретіндігінде. Minecraft: Education Edition оқу үдерісінде көптеген артықшылықтарды ұсынады, соның ішінде:

- интерактивті оқыту: ойын оқушыларға материалмен практикалық өзара әрекеттесу арқылы білім алуға мүмкіндік береді, бұл оқып үйренуге деген мотивация деңгейін арттырады;
- сыни ойлауды дамыту: оқушылар осы дағдыларды дамытуға ықпал ететін мәселелерді шешуді, жоспарлауды және стратегиялық ойлауды қажет ететін міндеттерге тап болады;
- ынтымақтастық: Minecraft: Education Edition оқушыларға топтық жұмыс пен коммуникация дағдыларын дамытатын белсенді ортада жұмыс істеуге мүмкіндік беретін көп ойыншы режимін қолдайды;
- шығармашылық: платформа шығармашылық ойлауды ынталандыратын өз ойы мен жобаларын құру арқылы өзін-өзі көрсетуге мүмкіндік береді;
- пәндердің әртүрлілігі: Minecraft пәнаралық ортаны құра отырып, математика, физика, тарих және әдебиетті қоса алғанда, әртүрлі пәндер бойынша оқытуды біріктіруге мүмкіндік береді;
- ресурстарға қол жеткізу: мұғалімдер уақытты үнемдеп, басқа мұғалімдер әзірлеген дайын оқу материалдары мен тапсырмаларды пайдалана алады;
- жағымды фактор: ойын ортасы оқуды қызықты етеді, бұл стрессті азайтуға және оқу материалына деген қызығушылықты арттыруға көмектеседі. Бұл артықшылықтар Minecraft: Education Edition-ті әртүрлі оқушылар мен оқу орындарының қажеттіліктеріне бейімделе алатын заманауи оқытудың тиімді құралы етеді.

Brainscape – білім алушыларға арнайы карталар негізінде ақпаратты үйренуге және есте сақтауға көмектесетін мобильді оқыту платформасы болып табылады. Платформа ақпаратты әр түрлі формада (мәтіндік, сандық, графикалық) есте сақтау үшін осы карталарды жасау кезінде адаптивті алгоритмдерді қолданады, оқушының не білетініне және оған не қиындық тудыратынына байланысты карталарды көрсету ретін өзгертеді. Оқу үдерісіндегі Brainscape платформасының мүмкіндіктері:

*карталарды жасау: пайдаланушылар материалдарды жеке қажеттіліктерге бейімдеуге мүмкіндік беретін өздерінің сұрақ-жауап карталарын жасай алады;

*кең кітапхана: Brainscape көптеген тақырыптар мен пәндер бойынша дайын карталарға қол жеткізуге мүмкіндік береді, бұл мазмұнды құруға уақыт пен күш жұмсайды;

*бірлескен оқыту: карталарыңызды басқа пайдаланушылармен бөлісу және оқу мазмұнын жасауда бірлесіп жұмыс істеу мүмкіндігі. Brainscape артықшылықтары:

*мотивация: оқу үдерісін геймификациялау (ұпайлар, жетістіктер және т.б.) оқушылардың сабаққа ынтасы мен белсенділігін арттыра алады; - оқу уақытын қысқарту: тиімді қайталау жүйесі арқылы оқушылар қажетті қайталау керек нәрсеге назар аудара отырып, уақытты үнемдей алады.

Edmodo – мұғалімдер мен оқушылар өзара әрекеттесе алатын, материалдармен алмасатын және пікірталастарға қатыса алатын оқу үдерісін басқару платформасы. Ол оқу үдерісін ұйымдастыруға, ақпарат алмасуға және бірлесіп жұмыс істеуге арналған құралдар жиынтығын

ұсынады. Геймификация әлеуеті: ұпайлар жүйесін енгізу, жетістіктер үшін төсбелгілер арқылы белсенділікті арттыру. Edmodo-ның кейбір мүмкіндіктері:

*сынып құру: мұғалімдер виртуалды сыныптар құра алады, оқушыларды қосады және оқу үдерісін ұйымдастыра алады;

*материал алмасу: мұғалімдер оқу материалдарын, тапсырмалар мен ресурстарды жүктеп, бөлісе алады;

*бағалау және тапсырмалар: мұғалімдер тапсырмалар жасай алады, оларды орындау мерзімдерін белгілей алады, сонымен қатар оқушылардың жұмысын бағалай алады;

*жетістіктер туралы есептер: платформа мұғалімдер мен ата-аналарға жетістіктерден хабардар болуға мүмкіндік беретін оқушылардың оқу үлгерімін бақылау құралдарын ұсынады. Осылайша, Edmodo оқу үдерісін жақсартудың көптеген мүмкіндіктерін ұсынады, бұл оны динамикалы және интерактивті етеді.

Жоғарыда аталған платформалар мен білім беру ресурстарын пайдалану ойын элементтерін білім беру үдерісіне біріктіруге мүмкіндік береді, бұл оқушылардың ынтасы мен белсенділігін арттыруға ықпал етеді. Бұл платформаларды қолданудың маңызды ерекшелігі – олардың оқушыларды пассивті тыңдаушыдан белсенді қатысушыға айналдыруында.

Тарих пәнін оқытуда геймификация элементтерімен қатар, дәстүрлі және заманауи ойын технологияларын кіріктіру маңызды болып табылады. Осы бағытта тарихи тұлғаларды тереңірек таныту мақсатында зияткерлік үстел ойындарын қолдану тиімді әдістердің бірі ретінде қарастырылады. Мысал ретінде «Әлімхан әлемі» атты зияткерлік үстел ойыны ұсынылады. Ойын 32 ұяшықтан тұратын арнайы алаңда ұйымдастырылады. Ұяшықтар түстері мен белгілеріне қарай сараланып, әртүрлі мазмұндық бағыттарды қамтиды. Олар: негізгі ұяшықтар (тарихи мазмұндағы сұрақтар); қосымша ұяшықтар; бонус беретін ұяшықтар; тосқауыл ұяшықтар. Осы құрылым ойынның динамикасын арттырып, білім алушылардың қызығушылығын тұрақты ұстап тұруға мүмкіндік береді. Ойын әділдік, академиялық адалдық, өзара сыйластық және белсенділік қағидалары негізінде өткізіледі. Барлық жауаптар тарихи деректерге сүйенуі тиіс. Бұл ойын білім алушыларды бағалау құралы ғана емес, сонымен қатар олардың тарихи ойлауын, зерттеушілік қабілетін және танымдық мәдениетін қалыптастыратын тиімді педагогикалық технология ретінде қарастырылады.

Зерттеу аясында кеңінен қолданылатын платформалар педагогикалық қызметі бойынша олар мотивацияны арттыру, білімді бекіту және оқу үдерісін басқару функцияларын атқарады.

Зерттеу нәтижелері көрсеткендей, геймификация элементтерін жүйелі және мақсатты қолдану тарих сабағында оқушылардың қызығушылығын арттырып қана қоймай, олардың оқу жетістіктерін де жақсартады. Әсіресе, рөлдік ойындар мен виртуалды модельдеу тарихи оқиғаларды тереңірек түсінуге мүмкіндік береді.

Қорытындылай келе, цифрлық геймификация құралдарын ғылыми негізде жіктеу мұғалімдерге оларды тиімді таңдауға және оқу үдерісіне орынды кіріктіруге жағдай жасайды. Бұл өз кезегінде тарих пәнін оқытудың сапасын арттыруға ықпал етеді.

Қорытынды. Жүргізілген зерттеу нәтижелері тарих пәнін оқытуда геймификация элементтерін қолданудың теориялық-әдістемелік негіздерін жүйелеуге және олардың педагогикалық тиімділігін ғылыми тұрғыда негіздеуге мүмкіндік берді. Теориялық талдау барысында геймификация ұғымының мәні, оның құрылымдық компоненттері және білім беру үдерісіндегі қызметі айқындалды. Геймификация білім алушылардың оқу мотивациясын арттыратын, танымдық белсенділігін күшейтетін және оқу әрекетін жандандыратын заманауи педагогикалық технология ретінде сипатталды.

Зерттеу нәтижелері көрсеткендей, геймификация элементтерін (ұпай жинау, деңгейлік тапсырмалар, рөлдік ойындар, жарыс элементтері, кері байланыс жүйесі) жүйелі түрде қолдану оқушылардың тарих пәніне деген қызығушылығын арттырады, олардың сабаққа қатысу белсенділігін күшейтеді және оқу материалын меңгеру сапасын жақсартады. Сонымен қатар, ойын технологиялары арқылы оқушылардың сыни ойлау, тарихи талдау жасау, ақпаратты салыстыру және қорытындылау дағдылары дамитыны анықталды.

Эмпирикалық нәтижелер геймификацияның тек мотивациялық құрал ғана емес, сонымен қатар оқытуды ұйымдастырудың тиімді әдістемелік жүйесі екенін дәлелдеді. Ол оқушыны оқу үдерісінің белсенді субъектісіне айналдырып, оның дербес оқу әрекетін қалыптастыруға ықпал етеді. Бұл өз кезегінде тұлғаға бағытталған және әрекеттік оқыту қағидаттарын жүзеге асыруға мүмкіндік береді.

Қорытындылай келе, тарих пәнін оқытуда геймификация элементтерін қолдану білім беру сапасын арттыруға, оқушылардың танымдық қызығушылығын дамытуға және оқу үдерісін жаңғыртуға бағытталған тиімді педагогикалық шешім болып табылады. Осыған байланысты геймификация технологияларын білім беру практикасына жүйелі түрде енгізу және оларды әдістемелік тұрғыда жетілдіру қажеттілігі айқындалады.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі:

1. Емельяненко В.Д. Геймификация в образовании: пределы применения (ценностно-мировоззренческий подход) // *Философия образования*. – 2018. – №75 (2). – С. 130-146.
2. Асташова Н.А., Бондырева С.К., Попова О.С. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход // *Образование и наука*. – 2023. – №1 (25). – С. 11-45. DOI: 10.17853/1994-5639-2023-1-15-49
3. Волкова Т.Г., Таланова И.О. Геймификация в образовании: проблемы и тенденции // *Ярославский педагогический вестник*. – 2022. – №5(128). – С. 26-33. <http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X-2022-5-128-26-33>. <https://elibrary.ru/hggytn>
4. Werbach K. Gamification [Электронный ресурс] // Coursera. – URL: <https://class.coursera.org/gamification-2012-001> (дата обращения: 09.06.2017).
5. Дьяконов Б.П. Геймификация в асинхронном образовательном процессе // *Историческая и социально-образовательная мысль*. – 2016. – №1/1(8). – С. 143-147.
6. Werbach K., Hunter D. For the win: How game thinking can revolutionize your business. – Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012. – 145 p.
7. Овчинников В.М. Геймификация образовательного процесса в условиях трансформации отечественного образования // *Научно-методический электронный журнал «Калининградский вестник образования»*. – 2025. – №1(25). – С. 52-65. URL: <https://koirojournal.ru/realises/g2025/02apr2025/kvo104>
8. Орлова О. В., Титова В. Н. Геймификация как способ организации обучения // *Вестник Томский государственный педагогический университет*. – 2015. – № 9(162). – С. 60-64.
9. Караваев Н.Л., Соболева Е.В. Совершенствование методологии геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде. – Киров: Вятский государственный университет, 2019. – 105 с.
10. Шуталева А.В., Циплакова Ю.В., Керимов А.А. Гуманизация образования в цифровую эпоху // *Перспективы науки и образования*. – 2019. – №6(42). – С. 31-43. DOI: 10.32744/pse.2019.6.3.
11. Гилязова О.С., Замощанская А.Н. Игры и геймификация в образовании: проблема их соотношения в феноменологическом ракурсе // *Мир науки. Социология, филология, культурология*. – 2022. – №1(13). – С. 45-52. URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/32KLSK122.pdf>
12. Киселева О., Майнцер Д., Науменко В. Интерактивные методы и игровые подходы в современном высшем smart-образовании // *Вестник КазАТК*. – 2025. – №138(3). – С. 322-329. <https://doi.org/10.52167/1609-1817-2025-138-3-322-329>
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. Полулях 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.

References:

1. Emelyanenko V.D. Geimifikaciya v obrazovanii: predely primeneniya (cennostno-mirovozzrencheskii podhod) [Gamification in Education: Limits of Application (Value-Based Approach)]. *Filosofiya obrazovaniya*. 2018. №75(2). S. 130-146. [in Russian]
2. Astashova N.A., Bondyreva S.K., Popova O.S. Resursy geimifikacii v obrazovanii: teoreticheskii podhod [Gamification Resources in Education: A Theoretical Approach]. *Obrazovanie i nauka*. 2023. №1(25). S. 11-45. DOI: 10.17853/1994-5639-2023-1-15-49 [in Russian]
3. Volkova T.G., Talanova I.O. Geimifikaciya v obrazovanii: problemy i tendencii [Gamification in Education: Challenges and Trends]. *Yaroslavskii pedagogicheskii vestnik*. 2022. №5(128). S. 26-33. <http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X-2022-5-128-26-33>. <https://elibrary.ru/hggytn> [in Russian]
4. Werbach K. Gamification. Coursera. URL: <https://class.coursera.org/gamification-2012-001> (data obrashcheniya: 11.02.2026). [in English]
5. Dyakonov B.P. Geimifikaciya v asinhronnom obrazovatel'nom processe [Gamification in asynchronous learning]. *Istoricheskaya i socialno-obrazovatel'naya mysl*. 2016. №1/1(8). S. 143-147. [in Russian]
6. Werbach K., Hunter D. For the win: How game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012. 145 p. [in English]
7. Ovchinnikov V.M. Geimifikaciya obrazovatel'nogo processa v usloviyah transformacii otechestvennogo obrazovaniya [Gamification of the educational process in the context of the transformation of domestic education]. *Nauchno-metodicheskii elektronnyi zhurnal «Kaliningradskii vestnik obrazovaniya»*. 2025. №1(25). S. 52-65. URL: <https://koirojournal.ru/realises/g2025/02apr2025/kvo104> [in Russian]
8. Orlova O. V., Titova V. N. Geimifikaciya kak sposob organizacii obucheniya [Gamification as a way to organize learning]. *Vestnik Tomskii gosudarstvennyi pedagogicheskii universitet*. 2015. №9(162). S. 60-64. [in Russian]
9. 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]
10. Shutaleva A.V., Ciplakova Yu.V., Kerimov A.A. Gumanizaciya obrazovaniya v cifrovuyu epohu [Humanizing Education in the Digital Age]. *Perspektivy nauki i obrazovaniya*. 2019. №6(42). S. 31-43. DOI: 10.32744/pse.2019.6.3. [in Russian]
11. Gilyazova O.S., Zamoshchanskaya A.N. Igry i geimifikaciya v obrazovanii: problema ih sootnosheniya v fenomenologicheskom rakurse [Games and gamification in education: the problem of their relationship from a phenomenological perspective]. *Mir nauki. Sociologiya, filologiya, kulturologiya*. 2022. №1(13). S. 45-52. URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/32KLSK122.pdf> [in Russian]
12. Kiseleva O., Maincer D., Naumenko V. Interaktivnye metody i igrovye podhody v sovremennom vysshem smart-obrazovanii [Interactive methods and game-based approaches in modern smart higher education]. *Vestnik KazATK*. 2025. №138(3). S. 322-329. <https://doi.org/10.52167/1609-1817-2025-138-3-322-329> [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, geografiya*. 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]

FTAXP / MPHTI / IRSTI: 03.20

ӘӨЖ / УДК / UDC 94(574)

<https://doi.org/10.51889/2959-6017.2026.89.2.016>

А.О. Омарбекова ¹, М.М. Нуров ^{*2}, О.Е. Ысқақ ³

¹PhD-докторант, Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университеті,
Қазақстан, Алматы, e-mail: arai92_25@mail.ru
<https://orcid.org/0009-0004-2879-0144>

^{2*}PhD, «Тұран» университет, Қазақстан, Алматы, e-mail: markhabat-nur@mail.ru
<https://orcid.org/0000-0002-1219-3298>

³Әл-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университеті, Қазақстан, Алматы,
email: oralbek.y@mail.ru
<https://orcid.org/0000-0002-9702-2200>

АЛМАТЫ ҚАЛАСЫНДАҒЫ САЯСИ ҚУҒЫН-СҮРГІН ҚҰРБАҢДАРЫН (1937-1938 жж.) САНДЫҚ МОДЕЛЬДЕУДІҢ МЕТОДОЛОГИЯЛЫҚ АСПЕКТІЛЕРІ

Аңдатпа

Мақалада 1937-1938 жылдардағы Алматы қаласындағы саяси қуғын-сүргін құрбандарының әлеуметтік келбетін зерттеудегі заманауи сандық технологияларының рөлі кешенді түрде қарастырылады. Зерттеудің негізгі мақсаты – сандық тарих (Digital History) құралдарын пайдалана отырып, репрессия құрбандарының мәліметтерін жүйелеу және олардың әлеуметтік панорамасын сандық модельдеуді жүзеге асыру болып табылады. Автор архивтік құжаттарды формализациялау, реляциялық деректер базасын құру және ГИС – технологиялар арқылы, «террор топографиясын» жасаудың методологиялық алгоритмдерін ұсынады. Зерттеу нәтижесінде саяси қуғын-сүргін тарихын зерттеудің пәнаралық инновациялық моделі ғылыми тұрғыдан негізделген. Алматы қаласы ХХ ғасырдың отызыншы жылдарына қазақ зиялылардың ең көп шоғырланған орталығы болды.

Сондықтан бұл аймақтағы репрессиялардың өзіндік ерекшеліктерін сандық форматта зерделеудің маңызы зор. Зерттеу барысында Қазақстан Республикасы Президентінің Архиві, Алматы қаласының Орталық мемлекеттік архиві, ҰҚК мен ПМ арнайы мұрағаттарындағы құжаттар кешені пайдаланылды. Атап айтқанда, №141, №708, №1146 қорлар материалдары мен «Азалы кітап» қорлар материалдары мен «Азалы кітап» мәліметтері негізге алынды. Сонымен қатар, 2021-2023 жылдары жарық көрген 50 томдық құжаттар жинағы деректік базаны сапалы толықтырды. Сонымен қатар, мақалада тарихи жадыны сақтаудың цифрлық платформаларын құрудың теориялық және практикалық негіздері халықаралық тәжірибемен салыстырыла отырып таңданған. Сондай-ақ, мақалада НКВД органдарының тергеу әдістері мен «үштіктер» (тройка) қызметінің саяси астарына цифрлық талдау жасалып, олардың заңсыз әрекеттері әшкереленді. Бұл тарихи әділдікті қалпына келтірудің маңызды құралы. Осылайша, зерттеу жұмысы Отандық тарихнамадағы цифрлық жүйелеу арқылы мәселені негіздейді.

Түйін сөздер: саяси қуғын-сүргін, Алматы, сандық тарих, ГИС – технологиялар, деректер базасы, модельдеу.