

Қазақ тілі мен әдебиетін оқытуда геймификация элементтері – білім алушылардың танымдық құралы ретінде

XXI ғасыр – техниканың дамыған заманы. Сабақ үдерісінде ақпараттық-технологияны қолданудың тиімді тәсілдері тоқтаусыз көрсетіліп жатыр. Дегенмен заман бір жерде тұрып қалмайды. Технология түрлері де түрленуде. Қазіргі кезде пәндерді оқытуда көптеген ойын түрлері қолданылып келеді. Десек те заманауи білім кеңестігінде «гейм» ойын арқылы жеткізу әдіс-тәсілдері кеңінен қолданылады. Геймификация – танымал бағыт. Геймификация – бұл түрлі сервистер мен мобильді қосымшалар өз өніміне бұқараны тарту, қызықтыру және басқа да мақсаттарда ойын индустриясы, механикасын пайдаланады. Жалпақ тілмен айтқанда «геймификация» – бұл әлемнің жаңа адамдар, олардың жаңа өмір салтына қарай бейімделудің бір әдісі. Адамды ойын арқылы еліктіру бәсекеге қабілеттілікті, тиімді, қызықты, назарда болуды қамтамасыз етеді. Ал назар аудару бүгінгі таңдағы қымбат "құндылық" қатарына қосылды. Былай қарағанда ойын арқылы жеткізу механизмдері түрлі салаларда жасырылған. Мәселен, ұялы телефоныңыздағы тіл үйрететін қосымшалар ойынға негізделіп әзірленген.

Қазіргі ағымға сай түрленген заманауи оқыту технологиялардың бірі - «Мобильді оқыту». Ол - білім беруде педагогтердің жұмысын жеңілдетуші, мүмкіндіктерін кеңейтуші, білім тереңдігін күшейтуші технология және негізгі оқыту формасына қосымша көмекші құрал деп те қарастырылады. Мобильді оқытудың тарихына көз жүгіртіп көрейік. XXI ғасырдың басында, яғни 2000-2001 жылдарда алғаш рет ағылшын тілді ғылыми-педагогикалық әдебиеттерде «мобильді оқыту» («m-learning») туралы айтыла бастады[4]. Уақыт өте келе, біздің еліміздің білім беру жүйесінде ақпараттандыру, жаңа ақпараттық-коммуникациялық технологияларды және электронды оқыту жүйесін жасау, енгізу бағдарламаларын іске асыру кезеңінде «мобильді оқыту» мәселесі

талқыланып, тіпті жекелеген педагогтермен қолданысқа енгізіле бастады. Мобильді құрылғылардағы оқушыларға қызықты қолжетімді түрлі оқыту бағдарламалары мен қосымшалары және сенсорлық интерфейспен жабдықталған құрылғылар білім алудың қосымша көзіне айналды. Оқушылардың білім сапасын арттыруға және білім алу мүмкіндіктерінің кеңеюіне ықпал ететін бұл құрылғыларды білім беру технологиясына айналдыру әлемдік педагогика саласының мәселесіне айналды.

Мобильді оқытудың бір түрі - LearningApps. бағдарламасы.

LearningApps.org – бұл РН Берн білім беру Информатика Педагогикалық колледжі Орталығының Майнц және Циттау / Герлиц қалалары Университеттерімен бірлескен ғылыми-зерттеу жобасы. Интерактивті білім беру қосымшасының негізгі тапсырмасы балаларды интерактивті және қызықты формада оқытатын арнайы мультимедиялық бағдарлама[4]. Интерактивті тапсырмаларды құрастырушы LearningApps.org «Викторина»; «Сөздерді белгілеу»; «Кім миллионер болғысы келеді?»; «Топтастыру», «Картада белгілеу», «Жұпты табу», «Құрастыруға арналған пазлдар», «Суреттерді сұрыптау», «Сөзжұмбақ, Бұл қай жерде?» және тағы басқа сияқты білім беруге арналған он-лайн қосымшалардың көп түрін ұсынады. Интерактивті қосымшаны құрған кезде пән, қосымша типі мен оқушылардың жас шамасын өзіңіз таңдайсыз. Сонымен қатар, LearningApps.org сайтында әр түрлі тақырыптар бойынша дайын мультимедиялы қосымшалар бар. Бұл бағдарламаны қолданудың басты талабы – он-лайн режимде жүргізілуі. Яғни бұл бағдарламаны қолдану барысында ғаламтормен байланыс үзілмеуі шарт. Бағдарламаның қолданушысы болуыңыз үшін алдымен тіркелесіз. Сіздің арнайы парақшаңыз, оған кіруге мүмкіндік беретін логиніңіз бен құпия сөзіңіз болады. Сіз бұл парақшаңызға дүниенің кез келген жерінен кез келген уақытта кіріп, өзіңізге қажетті тапсырмаңызды пайдалана аласыз. Бағдарламада дайын тапсырмалар жиынтығы да бар. Тапсырмалар орыс тілінде құрылған, қазақ тілді тапсырма мүлдем жоқ. Алайда жаңа жаттығулар тапсырмасын құруға мүмкіндігіңіз бар. Өзіңізге ұнаған бір жаттығу түрін алып, дайын шаблондарға пәндеріңізге

қатысты тапсырмаларыңызды құру мүмкіндігі ойластырылған. Бағдарламаның тиімділігі де - сол. Осы дайын шаблондарды өзіміз қолданып, «Қазақ тілі мен әдебиеті», «Тіл дамыту әдістемесі» пәндеріне арналған түрлі тапсырмалар жиынтығын жасадық. Ашық сабақ кезінде де интерактивті тақтаны қолдану арқылы Learning Apps.org сайтына кіріп, интерактивті қосымшалардан викторина құрып студенттермен жұмыс жасадық. Мәселен, З.Шашкиннің өмірі мен шығармашылығы және «Доктор Дарханов» романының мазмұнын меңгерту сабағында «Миллион кімге бұйырады?», «Көкпар» секілді тапсырмаларды студенттер қызыға шешті. «Миллион кімге бұйырады?» ойының шаблонына қазақ әдебиетіне қатысты сұрақтарды жинақтап, орыс тобының студенттеріне ұсынғанымызда, олар асқан қызығушылық танытты.

Сонымен геймификацияны ойната отырып оқыту деп түсінген жөн. Ал осыны жүзеге асыруда сөз етілген веб-сервис өте қолайлы. Студенттер мен оқушылар геймификация арқылы жаңа заманның ағымына бейімделіп, жаңа көзқарастары қалыптасады. Осы арқылы әр сабағын түрлендіріп өткізетін шығармашыл мұғалімнен шығармашыл оқушы қалыптасып шығады. Ал әр оқушы – мемлекетіміздің іргетасы. Мемлекетіміздің іргетасының берік болуы – ұстаздардың қолында.

Пайдаланылған әдебиеттер:

1. Қазақстан Республикасында Білім беруді дамытудың 2011-2020 жылдарға арналған мемлекеттік бағдарламасы ;
2. Қазақстан Республикасының «Білім туралы» Заңы
3. <https://learningapps.org/>
4. <https://massaget.kz/>