



ГЕЙМИФИКАЦИЯ ӘДІСІ ОҚЫТУДЫҢ НЕГІЗГІ АЛҒЫ ШАРТЫ

«Семей жоғары көп салалы колледжі» мекемесі
«Бағдарламамен қамтамсыздандыруды құрастырушы»

мамандығының

2-курс студенті: **Қаржаубаева Дина**

Жетекшісі: Смагулова Шынар Советхановна

Аннотация

Баяндамада Геймификация әдісі оқытудың негізге алғы шарттарымен танысасыздар. Сонымен қатар Геймификацияның негізгі элементтері және табыс-тақырыптық ақпараттық көздері арқылы табысқа жету жолдары жөнінде мәлімет ала аласыздар.

Аннотация

В докладе вы познакомитесь с основными условиями обучения методу геймификации. А также, узнать основные элементы геймификации и пути достижения успеха через тематически-информационные источники.

Abstract

In the report, you will get acquainted with the basic conditions for learning the gamification method. And also, to learn the main elements of gamification and ways to achieve success through thematic information sources.

Түйін сөздер: Геймификация, Edpuzzle, Ақпараттық технология, Ақпараттық жүйе, LearningApps.

Ключевые слова: Геймификация, Edpuzzle, Информационные технологии, информационная система, LearningApps.

Keywords: Gamification, Edpuzzle, Information Technology, Information system, LearningApps.

Ақпараттық технологиялардағы геймификация – компьютерлік ойындарға тән әдістерді қолдану, оқытудың тиімділігін арттыру, оқушыларды ынталандыру және қолданбалы міндеттерді шешуге тұрақты қызығушылықты қалыптастыру мақсатында қолданбалы бағдарламаларды пайдалану болып табылады.

Геймификация дегеніміз ақпаратты ойын арқылы жеткізу әдісі. Ақпараттық технологиялардағы геймификация – компьютерлік ойындарға тән әдістерді қолдану, оқытудың тиімділігін арттыру, оқушыларды ынталандыру және білім беру үдерісіне қатысуды арттыру, қолданбалы міндеттерді шешуге тұрақты қызығушылықты қалыптастыру мақсатында қолданбалы бағдарламаларды пайдалану. Геймификацияны сабақта қолданған кезде оқушылардың қызығушылықтарын арттырады, ынталандырады, білім беру кеңістігінде бәсекелестікті арттырады. Тіпті күрделі тақырыптың өзін де оқушы қызықты әрі жеңіл түрде қабылдайды.

Геймификацияның негізгі элементтері:

Ұпай - Кез-келген процесте белгілі бір әрекеттерді орындау үшін алынған ұпайлар

Белгілер - процеске қатысушылардың белсенділігін бағалауға арналған виртуалды марапаттаулар

Рейтингтер - процеске қатысушылардың жетістіктерін көрсететін көрсеткіштер

Деңгейлер - қатысушылар өз іс-әрекеттері арқылы осы процеске қол жеткізе алатын мәртебе

Көшбасшылық - тағайындалған көшбасшылар кестесі

Интерактивті элементтер - процестің визуализация элементтерінің түрлері

Табыс-тақырыптық ақпараттық көздер арқылы табысқа жету

Геймификацияны оқу процесінде барлық пәндерге қолдануға болады.

Мысалы, LearningApps.org, quizizz, Kahoot т.б

Бұл бағдарламалық жабдықтаманың негізгі функциясы – бейне материалдарды басқаруда. Ашып айтатын болсақ, оқушыға кез келген интернет желісінен немесе арнайы өзіңіз түсірген видео материалдың ішіне сұрақтар қою арқылы оқушылардың білімін бағалай аласыз және толық мұқият көруін дамыта аласыз.

Edpuzzle бағдарламасы

Edpuzzle бағдарламасын мұғалімдер, қашықтықтан сабақ өткізуде, жаңа тақырыпты түсіндіруде, оқушыларға үй жұмысын беруде, қайталау тақырыбын ұсынғанда қолдану үшін таптырмас құрал, себебі, тек қана видеоматериалды көріп қана отырмай, оқушының қаншалықты дұрыс түсініп отырғандығына да талдау жүргізеді.

Edpuzzle бағдарламасын пайдалануға **мұғалімге** арналған жұмыс алгоритмі:

1. <https://edpuzzle.com/> ғаламтор желісіне сайтына тіркелу керек

2. Сол жақшетінде « add new class» батырмасын басу арқылы сынып құрасыз.

3.Оқушыларды сынып қашақыру үшін «Invite students» батырмасын басуарқылы сілтеме немесе арнайы «class code» код арқылы орындауға болады.

4. Негізгі бетте «Content» батырмасын басу арқылы өзіңіз дайындаған немесе youtube, khan academy, т.с.с

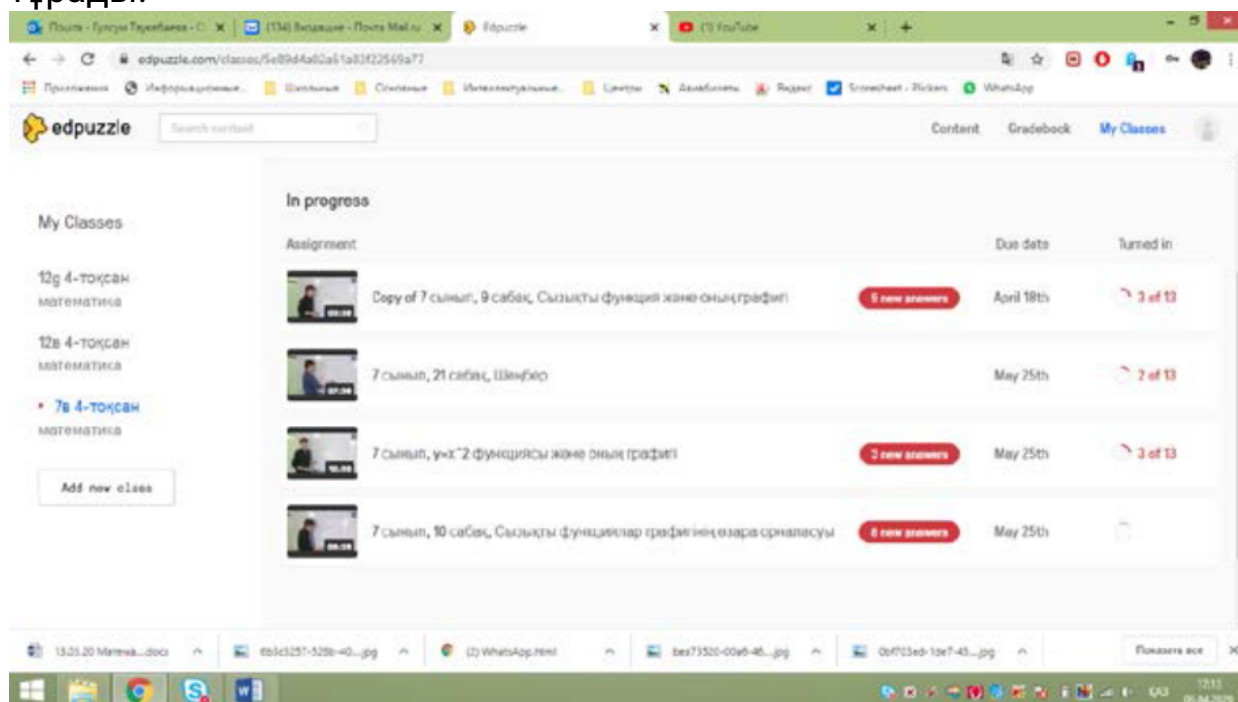
Платформалардан видеоларды пайдалансаңыз таңдап, «Assign» батырмасынбасып, видеоны өңдей аласыз, яғни сұрақтар қойып, қажетсіз минуттарын қиып алып, тапсырмалар құрастыра аласыз.

5. Видеоны көрсетуге «дедлайн» қойып, сыныпты таңдайсыз.

Edpuzzle бағдарламасы мен оқушылардың жұмысжасау алгоритмі:

1. Ұялы телефонда Play market/ app store браузерінен Edpuzzle телефонға жүктеп алу

2. Мұғалімнің жіберген сілтеме немесе арнайы «class code» арқылы сайтқа тіркелесіз. Орындау керек болатын тапсырмаларыңыз «дедлайн» көрініп тұрады.



Оқушыларға пайдалы тұстары:

Бұл бағдарламалық жабдықтаманың негізгі функциясы – бейне материалдарды өңдеу, оның ішінде тест құрастыру, ашық сұрақтар, ескертулер функциялары кіреді. Қалай жұмыс жасау керек екендігін мына сілтеме арқылы көрсеңіз болады

<https://www.youtube.com/watch?v=WcctxuwlqSs>

LearningApps

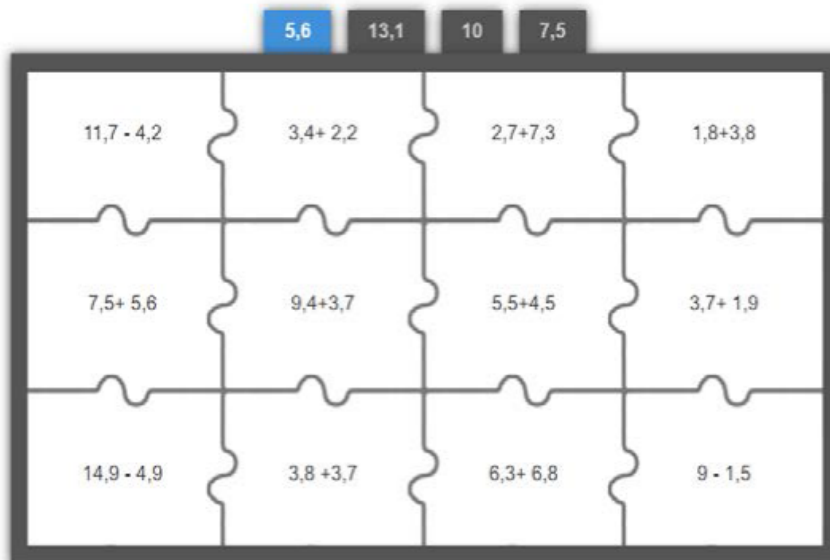
LearningApps - бұл 20 интерактивті жаттығулар (олар LearningApps-та

қосымшалар деп аталады, сондықтан бұл терминдер мәтінде синоним ретінде қолданылады) ойын форматында. Демек, бұл, ең алдымен, қызмет балалар мен жұмыс істейтін мұғалімдерге арналған. Мысалы, «Ат жарысы» немесе «Жұп табу» сияқты тапсырмалар балалар ойындарынан анықалынған.

Құрылатын тапсырма түрін таңдау осылай көрсетіледі:



«Ондық бөлшектерді қосу және азайту» тақырыбында мозаика құрастыру ойыны:



Активация Wind

Чтобы активировать W

Создать подобное упражнение

Личное упражнение

Опубликованное упражнение

Доработать упражнение

«Жұптастыр» ойыны Аралас сандар мен жай бөлшектерді көбейту және бөлу:

LearningApps.org

Настройки аккаунта: Gul20 Math

Поиск

Все упражнения

Новое упражнение

Мои классы

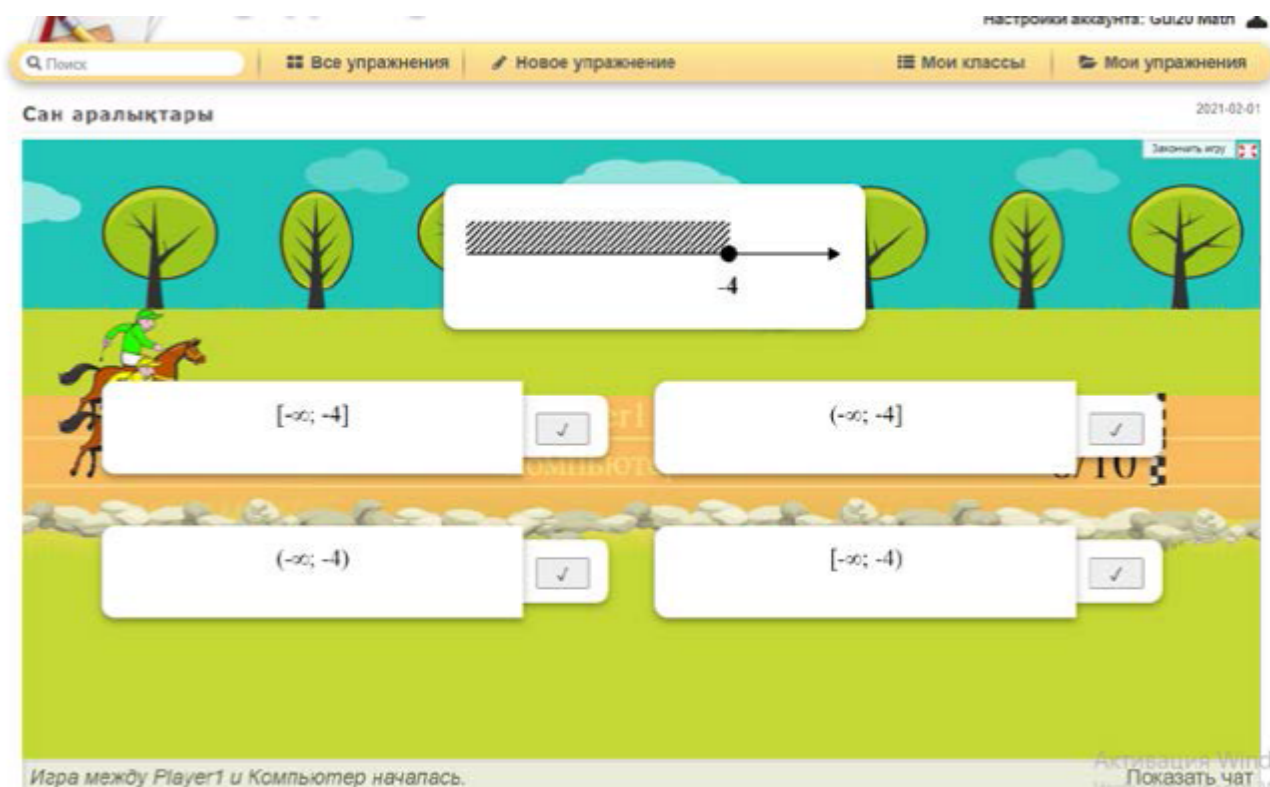
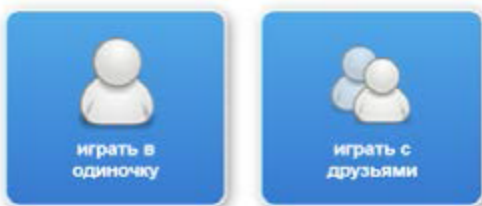
Мои упражнения

Аралас сандар мен жай бөлшектерді бөлу және көбейту

2020-12-02



«Атжарыс» ойыны Сан аралықтары деген тақырып:



Өз сөзімді қортындылайтын болсам, геймификацияны үлкен педагогикалық әлеуеті бар оқытуды ұйымдастырудың жаңа тәсілі ретінде айтуға болады. Геймификацияның көптеген артықшылықтары бар, бұл жоғары оқу орындарының студенттерін оқытудың әдістемелік бағдарламасында осы әдісті қолдануды қажет етеді. Сонымен қатар, ойын элементтері арқылы білім беру материалындағы студенттердің өзекті қажеттіліктеріне жауап беретін және тиімді әрі қызықты оқу процесін

ұйымдастыруға көмектесетін шексіз білім беру процессі.

Қорыта келгенде, колледжде, мектепте ақпараттық технологиялар және киберқауіпсіздік салалары өз деңгейінде дамыту мақстанда білім алушылар жас ғалымдар мен оқатушылар өндіріс орындары мен бірлескен қызмет атқару заман талабы.

Қолданылған әдебиеттер тізімі:

1. Қазақстан Республикасының «Цифрлық Қазақстан» мемлекеттік бағдарламасы

12.12.2017ж. №827 // <http://adilet.zan.kz/kaz/docs/P1700000827>

2. Қазақстан Республикасының Президенті Қ.К. Тоқаевтың «Білім мен Ғылым» атты тамыз конференциясындағы баяндамасы (16 тамыз. 2019 жыл)
// <https://sputniknews.kz/politics/20190816/11277156.html>

3. Ойын-сауық // Уикипедия-еркін энциклопедия.

«Жас зертеушілердің шығармашылығы- бәсекеге қабілетті мемлекетті қалыптастыруға қосқан үлесі»

Облыстық ғылыми – тәжірибелік конференцияға қатысуға

ӨТІНІШ

р/с	Қатысушының аты-жөні	Баяндама тақырыбы	Оқу орны	Секциясы	Ғылыми жетекшісі (аты-жөні, толық), байланыс телефоны электронды мекен-жайы

1	Қаржаубаева Дина	Геймификация әдісі оқытудың негізгі алғы шарты	Семей жоғары көп салалы колледжі	Озық технологияларды оқыту-болашақ мамандардың кәсіби құзіреттілігін дамытудың алғы шарты	Смагулова Шынар Советхановна 87757590284 shynar210376@mail.ru
---	------------------	--	----------------------------------	---	---

Семей жоғары көп салалы
колледжінің директоры:

_____ А. К. Уразбаева