

**БІЛІМ БЕРУ ЖӘНЕ ПЕДАГОГИКАЛЫҚ ЗЕРТТЕУЛЕР
ОБРАЗОВАНИЕ И ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ
EDUCATION AND PEDAGOGICAL RESEARCH**

ҒТАХА 14.25.09

DOI: <https://doi.org/10.62724/202610301>

Атауов Болатбек Қанағатұлы*¹

Магистрант, М. Өтемісов атындағы Батыс Қазақстан университеті, Орал, Қазақстан,
atauovv1@gmail.com, ORCID ID: 0009-0009-0798-2354

**ОЙЫНҒА НЕГІЗДЕЛГЕН ЦИФРЛЫҚ ОҚЫТУ ҚҰРАЛДАРЫН ҚОЛДАНУДЫҢ
ШЫҒАРМАШЫЛЫҚ ОЙЛАУҒА ӘСЕРІН ЖҮЗЕГЕ АСЫРУ ӘДІСТЕМЕСІ**

Аңдатпа. Бұл мақалада ойынға негізделген цифрлық оқыту құралдарын білім беру үдерісінде қолданудың білім алушылардың шығармашылық ойлауын дамытуға ықпалы қарастырылады. Қазіргі цифрландыру жағдайында білім беру мазмұнын жаңарту мен оқытудың тиімді әдістерін іздестіру өзекті мәселе болып отыр. Осы тұрғыда геймификация элементтері енгізілген цифрлық оқыту құралдары оқушылардың танымдық белсенділігін арттырып, шығармашылық әлеуетін дамытуға мүмкіндік береді.

Зерттеудің мақсаты - ойынға негізделген цифрлық оқыту құралдарын қолдану арқылы шығармашылық ойлауды дамыту әдістемесін негіздеу және оның тиімділігін анықтау. Зерттеу барысында теориялық талдау, педагогикалық бақылау, сауалнама және тәжірибелік-эксперименттік әдістер қолданылды.

Эксперимент нәтижелері ойын элементтері бар цифрлық платформаларды жүйелі қолдану білім алушылардың шығармашылық тапсырмаларды орындау қабілетін, жаңа идея ұсыну дағдыларын және оқу мотивациясын арттыратынын көрсетті. Зерттеу нәтижелері білім беру ұйымдарында цифрлық геймификацияланған құралдарды қолданудың әдістемелік негіздерін жетілдіруге ықпал етеді және педагогикалық тәжірибеде пайдалануға ұсынылады.

Кілт сөздер. Цифрлық оқыту, геймификация, ойын технологиялары, шығармашылық ойлау, білім беру инновациялары, интерактивті оқыту.

Атауов Болатбек Қанағатұлы*¹

Магистрант, Западно-Казахстанский университет им. М. Утемисова, Уральск,
Казахстан, atauovv1@gmail.com, ORCID ID: 0009-0009-0798-2354

**МЕТОДИКА РЕАЛИЗАЦИИ ВЛИЯНИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ
ЦИФРОВЫХ СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ НА ТВОРЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ**

Аннотация. В данной статье рассматривается влияние применения цифровых образовательных средств, основанных на игровых элементах, на развитие творческого мышления обучающихся в образовательном процессе. В условиях современной цифровизации актуальной задачей становится обновление содержания образования и поиск эффективных методов обучения. В этом контексте цифровые образовательные инструменты с элементами геймификации способствуют повышению познавательной активности учащихся и развитию их творческого потенциала.

Цель исследования - обоснование методики развития творческого мышления посредством использования цифровых образовательных средств, основанных на

игровых элементах, а также определение их эффективности. В ходе исследования применялись методы теоретического анализа, педагогического наблюдения, анкетирования и опытно-экспериментальные методы.

Результаты эксперимента показали, что систематическое использование цифровых платформ с игровыми элементами повышает способность обучающихся выполнять творческие задания, развивает навыки выдвижения новых идей и усиливает учебную мотивацию. Полученные результаты способствуют совершенствованию методических основ применения цифровых геймифицированных инструментов в образовательных организациях и могут быть использованы в педагогической практике.

Ключевые слова. Цифровое обучение, геймификация, игровые технологии, творческое мышление, образовательные инновации, интерактивное обучение.

Atauov Bolatbek Kanagatuly*1

Master's student, West Kazakhstan University named after M. Utemisov,
Uralsk, Kazakhstan, atauovv1@gmail.com, ORCID ID: 0009-0009-0798-2354

METHODOLOGY FOR IMPLEMENTING THE IMPACT OF USING GAME-BASED DIGITAL LEARNING TOOLS ON CREATIVE THINKING

Abstract. This article examines the impact of using game-based digital learning tools on the development of students creative thinking in the educational process. In the context of modern digitalization, updating the content of education and searching for effective teaching methods have become highly relevant issues. In this regard, digital learning tools that incorporate gamification elements can increase students' cognitive activity and promote the development of their creative potential.

The purpose of the study is to substantiate a methodology for developing creative thinking through the use of game-based digital learning tools and to determine their effectiveness. The research employed methods such as theoretical analysis, pedagogical observation, questionnaires, and experimental methods.

The results of the experiment showed that the systematic use of digital platforms with game elements improves students' ability to complete creative tasks, enhances their skills in generating new ideas, and increases learning motivation. The findings contribute to improving the methodological foundations for the use of digital gamified tools in educational institutions and can be recommended for practical application in pedagogical practice.

Key words. Digital learning, gamification, game-based technologies, creative thinking, educational innovations, interactive learning.

Кіріспе. Қазіргі білім беру жүйесінде білім алушылардың шығармашылық ойлау қабілетін дамыту басты міндеттердің бірі болып табылады. Ақпараттық қоғам жағдайында дәстүрлі оқыту әдістері білім алушылардың қызығушылығы мен белсенділігін толық қамтамасыз ете алмайды. Осыған байланысты цифрлық оқыту құралдарын, соның ішінде ойынға негізделген технологияларды қолдану қажеттілігі артып отыр.

Дәстүрлі оқыту әдістері білім алушылардың танымдық белсенділігін арттыруда әрдайым тиімді нәтиже бере бермейді, себебі олар оқушыны көбінесе пассив қабылдаушы ретінде қарастырады. Ал қазіргі білім беру парадигмасы оқушының белсенді, дербес және шығармашыл тұлға ретінде қалыптасуын көздейді. Сондықтан

оқыту үдерісіне инновациялық педагогикалық технологияларды енгізу қажеттілігі туындап отыр.

Солардың бірі - ойынға негізделген цифрлық оқыту құралдары. Геймификация элементтері бар цифрлық платформалар білім алушылардың қызығушылығын оятып, оқу мотивациясын арттыруға, сондай-ақ оқу тапсырмаларын орындауға деген жағымды көзқарас қалыптастыруға мүмкіндік береді. Ойын форматы арқылы ұсынылған тапсырмалар оқушыларды белсенді әрекетке тартып, олардың шығармашылық әлеуетін ашуға жағдай жасайды.

Геймификация - оқу мазмұнына ойын элементтерін енгізу арқылы білім алушылардың танымдық іс-әрекетін белсендіруге бағытталған педагогикалық технология. Зерттеулер көрсеткендей, ойын элементтері бар оқыту ортада білім алушылар тапсырмаларды шығармашылықпен орындауға бейім келеді, өз ойларын еркін жеткізеді, жаңашыл шешімдер ұсынуға талпынады және қателесуден қорықпайды. Бұл жағдай шығармашылық ойлаудың дамуына оң ықпал етеді.

Алайда ойынға негізделген цифрлық оқыту құралдарын қолданудың шығармашылық ойлауға әсерін жүйелі түрде жүзеге асыру әдістемесі жеткілікті деңгейде зерттелмеген. Әсіресе оны оқу үдерісіне мақсатты түрде енгізу жолдары мен педагогикалық шарттарын нақтылау қажеттілігі байқалады. Осыған байланысты бұл зерттеудің мақсаты - ойынға негізделген цифрлық оқыту құралдарын қолдану арқылы білім алушылардың шығармашылық ойлауын дамыту әдістемесін теориялық және тәжірибелік тұрғыда негіздеу.

Зерттеу материалдары мен әдістері. Бұл зерттеу теориялық-әдістемелік сипатта жүргізілді және ойынға негізделген цифрлық оқыту құралдарының білім алушылардың шығармашылық ойлауына ықпал ету мүмкіндіктерін ғылыми тұрғыда негіздеуге бағытталды. Зерттеу нысаны ретінде отандық және шетелдік ғылыми еңбектер, цифрлық білім беру технологиялары бойынша жарияланған зерттеулер мен әдістемелік материалдарға шолу жасалды.

Зерттеу материалдары ретінде геймификация, цифрлық оқыту және шығармашылық ойлауды дамыту мәселелеріне арналған педагогикалық және психологиялық әдебиеттер пайдаланылды. Сонымен қатар заманауи цифрлық білім беру платформаларын қолдану тәжірибесіне қатысты ғылыми мақалалар мен әдістемелік ұсыныстар талданып, келесі ғылыми әдістер қолданылды: теориялық талдау, салыстырмалы талдау, ғылыми әдебиеттерді жүйелеу және педагогикалық тұжырымдау. Теориялық талдау әдісі арқылы ойынға негізделген оқыту технологияларының мәні мен ерекшеліктері анықталатын болады. Салыстырмалы талдау барысында әртүрлі зерттеушілердің геймификацияны қолдану нәтижелері қарастырылып, олардың шығармашылық ойлауды дамытуға ықпалы бағаланатын болады.

Ғылыми еңбектерді жүйелеу нәтижесінде ойын элементтерін цифрлық оқыту үдерісіне енгізудің педагогикалық шарттары мен әдістемелік негіздері айқындалды. Осы талдаулар негізінде шығармашылық ойлауды дамытуға бағытталған ойынға негізделген цифрлық оқыту құралдарын қолданудың әдістемелік үлгісі ұсынылды.

Ойынға негізделген оқыту мен шығармашылық ойлауды дамыту мәселесі отандық және шетелдік педагогикада кеңінен зерттелген. Бұл бағыттағы зерттеулер геймификация технологияларының білім алушылардың танымдық белсенділігі мен шығармашылық қабілеттеріне оң әсер ететінін көрсетеді.

Шығармашылық ойлаудың теориялық негізін жүйелі түрде зерттеген ғалымдар креативтілікті тұлғаның интеллектуалдық және когнитивтік дамуының маңызды көрсеткіші ретінде қарастырады. Шығармашылық ойлауды икемділік, түпнұсқалық, идеяларды дамыту және ойлау жылдамдығы сияқты көрсеткіштер арқылы сипаттап, оны

арнайы диагностикалық әдістер арқылы өлшеу қажеттігін негіздеген зерттеулер бар [1]. J. Guilford тұжырымдамалар дивергентті ойлау теориясымен ұштасып, баламалы шешімдер табу қабілеті қолданылатын педагогикалық әдістердің сипатына тікелей тәуелді екенін дәлелдейді [2]. Аталған зерттеулер шығармашылық ойлау тиімді дамуы үшін проблемалық жағдаяттар, ашық сұрақтар және стандартты емес тапсырмалар жүйелі түрде енгізілуі тиіс екенін көрсетеді.

Ойынға негізделген оқытудың педагогикалық әлеуетін зерттеген ғалымдар геймификация элементтерін оқу мазмұнымен үйлестіру білім алушылардың ішкі мотивациясын күшейтіп, олардың белсенді әрекетке қатысуын қамтамасыз ететінін атап өтеді [3]. S. Deterding өзінің еңбегінде зерттеулер ойын механикалары — марапаттау, деңгейлік жүйе, кері байланыс және бәсекелестік элементтері — оқыту үдерісінде дұрыс құрылымдалған жағдайда шығармашылық белсенділікті арттыратынын көрсетеді [4]. Сонымен қатар эмпирикалық зерттеулер геймификацияланған орта білім алушылардың оқу белсенділігі мен мотивациясына оң әсер етіп, ұзақ мерзімді оқу нәтижелеріне ықпал етуі мүмкін екенін дәлелдейді [5]. Бұл тұжырымдар ойын элементтерін педагогикалық мақсатқа бағыттап қолданудың маңыздылығын айқындайды.

Отандық зерттеулерде де цифрлық оқыту технологияларының шығармашылық әрекетті дамытудағы рөлі қарастырылған. Б. Абыканова интерактивті цифрлық орта білім алушылардың дербестігін, танымдық белсенділігін және креативті ойлау қабілетін дамытуға мүмкіндік беретінін негіздейді [6]. Электрондық білім беру ресурстары оқу мотивациясын арттырып, шығармашылық тапсырмаларды орындауға жағдай жасайтыны және интерактивті платформаларды жүйелі қолдану білім алушылардың рефлексия жасау және баламалы шешім қабылдау қабілетін дамытуға ықпал ететіндігін С.К.Абдиқаримова мен Ж.Б.Сағындықова зерттеуінде де айтылады [7,8]. Алайда жүргізілген зерттеулерге талдау жасау цифрлық геймификацияланған құралдарды шығармашылық ойлауды дамыту мақсатында кезеңдік, жүйелі және педагогикалық шарттарға негізделген әдістемелік үлгіде қолдану мәселесінің жеткілікті деңгейде жүйеленбегенін көрсетеді. Бұл ғылыми олқылық аталған зерттеудің өзектілігін айқындайды. Цифрлық платформаларды педагогикалық тұрғыдан талдау.

Ойынға негізделген цифрлық оқыту құралдары білім беру үдерісінде интерактивтілік пен белсенді қатысуды қамтамасыз ететін маңызды технологиялық ресурс болып табылады. Заманауи платформалар оқу материалын ойын форматында ұсынуға, білім алушылардың қызығушылығын арттыруға және шығармашылық әрекетін ынталандыруға мүмкіндік береді.

Цифрлық платформаларды педагогикалық тұрғыдан талдау олардың келесі мүмкіндіктерін айқындайды: жедел кері байланыс беру, тапсырмаларды саралау, оқу жетістіктерін визуализациялау және ынталандыру механизмдерін қолдану. Мұндай құралдар білім алушыларды белсенді танымдық әрекетке тартып, тапсырмаларды шығармашылық тұрғыда орындауға бағыттайды.

Сонымен қатар цифрлық платформалар білім алушылардың дербес жұмыс жасауына жағдай туғызып, өз нәтижелерін бағалау мен рефлексия жасау дағдыларын қалыптастырады. Бұл өз кезегінде шығармашылық ойлаудың дамуына ықпал етеді.

Ойынға негізделген оқытудың педагогикалық қағидалары

Ойынға негізделген цифрлық оқыту құралдарын білім беру үдерісінде тиімді қолдану белгілі бір педагогикалық қағидаларға сүйенуді талап етеді. Бұл қағидалар геймификация элементтерін механикалық түрде енгізуді емес, олардың оқу мақсаттарына сай, жүйелі және ғылыми негізделген түрде қолданылуын қамтамасыз етеді. Әсіресе шығармашылық ойлауды дамыту мақсаты қойылған жағдайда ойын технологияларын педагогикалық тұрғыда дұрыс ұйымдастыру ерекше маңызға ие.

Бірінші, белсенділік қағидасы. Ойынға негізделген оқытуда білім алушы оқу әрекетінің белсенді қатысушысы болуы тиіс. Цифрлық ойын элементтері оқушыны тек ақпарат қабылдаушы емес, мәселені шешуші, идея ұсынушы және шешім қабылдаушы субъект ретінде қарастыруы қажет. Белсенді әрекет шығармашылық ойлаудың дамуына тікелей ықпал етеді, себебі креативтілік әрекет барысында қалыптасады.

Екінші, мотивациялық қағида. Геймификация элементтері білім алушылардың ішкі оқу мотивациясын арттыруға бағытталуы тиіс. Ұпай, марапат, деңгей сияқты сыртқы ынталандыру құралдары оқу мазмұнын игеруге деген шынайы қызығушылықпен ұштасуы қажет. Егер ойын тек жарыс немесе ұпай жинау деңгейінде қалса, шығармашылық ойлау дамымайды. Сондықтан ойын механикалары танымдық қызығушылықты қолдауға қызмет етуі тиіс.

Үшінші, даралау қағидасы. Цифрлық платформалар әр білім алушының жеке ерекшелігін, дайындық деңгейін және оқу қарқынын ескеруге мүмкіндік береді. Шығармашылық ойлау жеке ерекшелікке тәуелді болғандықтан, тапсырмаларды саралау, күрделілік деңгейін өзгерту және баламалы жолдар ұсыну маңызды. Бұл қағида әр білім алушының креативті әлеуетін ашуға жағдай жасайды.

Төртінші, кері байланыс қағидасы. Ойынға негізделген цифрлық оқытуда жедел кері байланыс ұйымдастырылуы тиіс. Білім алушы өз әрекетінің нәтижесін бірден көріп, қателерін түзете алғанда, рефлексия жасау дағдысы қалыптасады. Рефлексия шығармашылық ойлаудың маңызды компоненті болып табылады.

Бесінші, шығармашылық бағыттылық қағидасы. Геймификация тек репродуктивті тапсырмалармен шектелмеуі тиіс. Ашық сұрақтар, бірнеше дұрыс жауабы бар тапсырмалар, сценарийлік ойындар және проблемалық жағдаяттар енгізілуі қажет. Бұл білім алушыларды стандартты емес ойлауға, жаңа идея ұсынуға және баламалы шешімдер табуға жетелейді.

Алтыншы, жүйелілік және мақсаттылық қағидасы. Ойын элементтері оқу мақсатына бағындырылуы тиіс. Геймификация сабақтың мазмұнын алмастырмай, оны толықтыратын құрал ретінде қарастырылуы керек. Шығармашылық ойлауды дамытуға бағытталған нақты мақсаттар анықталып, ойын элементтері сол мақсатқа қызмет етуі қажет.

Осы педагогикалық қағидаларды сақтау ойынға негізделген цифрлық оқыту құралдарының шығармашылық ойлауды дамытудағы тиімділігін арттырады. Геймификация педагогикалық тұрғыда негізделіп қолданылған жағдайда ғана білім алушылардың креативті әлеуетін дамытуға нақты ықпал етеді.

Әдістемелік ұсыныстар

Ойынға негізделген цифрлық оқыту құралдарын тиімді қолдану үшін бірқатар әдістемелік ұсыныстарды ескеру қажет. Ең алдымен, ойын элементтері оқу мақсаттарына сәйкес таңдалуы тиіс. Бұл оқыту мазмұны мен ойын механикаларының үйлесімділігін қамтамасыз етеді. Сонымен қатар, цифрлық платформаларды оқу үдерісіне кіріктіру білім алушылардың қызығушылығын арттырып, оқу әрекетінің интерактивтілігін күшейтеді. Оқу барысында шығармашылық тапсырмаларды жүйелі түрде енгізу білім алушылардың креативті ойлау қабілеттерін дамытуға ықпал етеді. Топтық және жеке жұмыстарды үйлестіру арқылы білім алушылардың ынтымақтастық дағдылары қалыптасады. Сонымен қатар, рефлексия мен кері байланыс ұйымдастыру білім алушылардың оқу нәтижелерін талдауға және өз жетістіктерін бағалауға мүмкіндік береді. Ал визуалды бағалау құралдарын қолдану (ұпай, жетістік белгілері, прогресс индикаторлары) оқу нәтижелерін көрнекі түрде бақылауға жағдай жасайды (1 сурет).



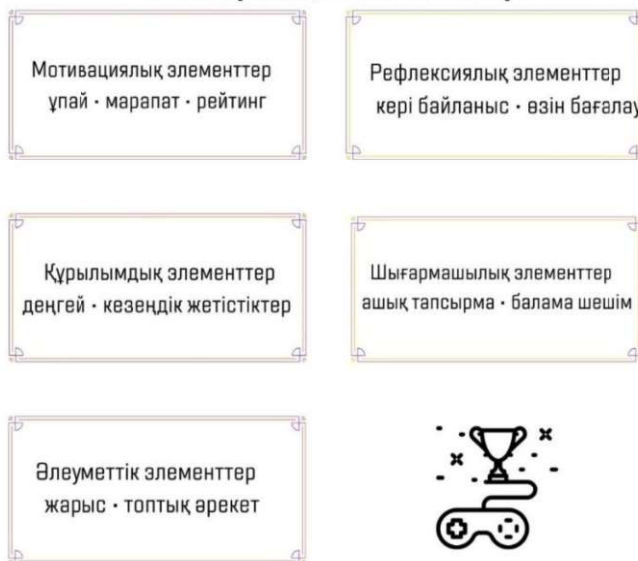
1 сурет - Әдістемелік ұсыныстар

Бұл ұсыныстар оқу үдерісін жандандырып, білім алушылардың шығармашылық әлеуетін дамытуға бағытталған.

Геймификация элементтерінің жіктелуі

Ойынға негізделген оқыту құралдарында қолданылатын элементтер бірнеше топқа бөлінеді. Оларға мотивациялық элементтер (ұпай, марапат, рейтинг), құрылымдық элементтер (деңгейлер, кезеңдік жетістіктер), әлеуметтік элементтер (жарыс, топтық әрекет), рефлексиялық элементтер (кері байланыс, өзін-өзі бағалау) және шығармашылық элементтер (ашық тапсырмалар, балама шешімдер) жатады. Бұл элементтер білім алушылардың оқу мотивациясын арттырып, белсенді қатысуын қамтамасыз етеді және шығармашылық ойлау қабілеттерін дамытуға ықпал етеді (2 сурет).

Геймификация элементтері



2 сурет- Геймификация элементтері

Геймификация оқушылардың қызығушылығы мен эмоционалды қатысуын арттыруға ықпал етеді, сабақтарда жағымды эмоционалды атмосфера жасайды. Ойын

элементтері стресс деңгейін төмендетеді және еркін қарым-қатынасқа ықпал етеді, бұл өз кезегінде ақпаратты қабылдау мен игерудің тиімділігін арттырады, сонымен қатар тұрақты оқу мотивациясын сақтауға көмектеседі. Сонымен қатар, геймификация өзін-өзі тексеру және рефлексия дағдыларын дамытады. Жедел кері байланыс жүйесі, ұпайлар мен жетістік белгілерін пайдалану білім алушыларға өздерінің үлгерімін бақылауға, өз қызметінің нәтижелерін талдауға және күшті және әлсіз жақтарын анықтауға мүмкіндік береді. Бұл саналы оқуды ынталандырады және өз жетістіктерін бағалау қабілетін қалыптастырады.

Ойын элементтерін пайдалану әлеуметтік дағдыларды дамытуға да ықпал етеді. Топтық ойындар мен бәсекелестік элементтер ынтымақтастықты, коммуникацияны және жауапкершілікті ынталандырады. Оқушылар бірлесіп шешім қабылдауға, пікір алмасуға және ортақ мақсаттарға жетуге үйренеді, бұл командалық дағдылар мен әлеуметтік бейімделуді нығайтады.

Геймификация шығармашылық және сыни ойлауды дамытады, өйткені ойын жағдайлары стандартты емес шешімдерді қажет етеді. Ашық тапсырмалар мен балама тәсілдерді іздеу шығармашылықты ынталандырады, ал ақпаратты талдау, салыстыру және бағалау сыни ойлау дағдыларын қалыптастырады және оқытуды жекелендіруге мүмкіндік береді. Сараланған тапсырмалар әр оқушының жеке қарқыны мен дайындық деңгейін ескереді, бұл жеке мүмкіндіктерге сәйкес алға жылжу мүмкіндігін қамтамасыз етеді, өз күшіне деген сенімділікті арттырады және тұрақты оқу нәтижелеріне ықпал етеді.

Нәтижелер және оларды талқылау. Жүргізілетін теориялық талдау нәтижесінде ойынға негізделген цифрлық оқыту құралдарының білім алушылардың шығармашылық ойлауын дамытуда маңызды педагогикалық әлеуетке ие екендігі айқындалатын болады. Ғылыми еңбектерді салыстырмалы зерттеу геймификация элементтерін қолдану білім алушылардың танымдық белсенділігін арттыруға, тапсырмаларды шығармашылық тұрғыда орындауға және баламалы шешімдер ұсыну қабілетін дамытуға ықпал ететінін көрсететін болады.

Әдеби деректерді жүйелеу барысында шығармашылық ойлаудың икемділік, түпнұсқалық, идеяларды дамыту және бастамашылық сияқты негізгі көрсеткіштері цифрлық ойын ортасында тиімді дамитыны анықталатын болады. Ойын элементтері енгізілген цифрлық платформалар білім алушылардың оқу мотивациясын күшейтіп, олардың белсенді әрекетке қатысуына және рефлексия жасауына жағдай жасайтыны талданатын болады.

Ғылыми зерттеулерді талдау нәтижелері геймификацияланған оқыту тәсілдері шығармашылық тапсырмаларды орындау барысында білім алушылардың дербестігін арттыруға және стандартты емес ойлау стратегияларын қалыптастыруға ықпал ететінін көрсететін болады. Бұл тұжырымдар ойын арқылы оқытудың педагогикалық тиімділігі жөніндегі отандық және шетелдік зерттеулермен сәйкес келетіні айқындалатын болады.

Сонымен қатар теориялық талдау негізінде ойынға негізделген цифрлық оқыту құралдарын жүйелі қолдану шығармашылық ойлауды дамытудың тиімді педагогикалық тәсілі ретінде қарастырылатыны негізделетін болады. Мұндай тәсіл оқу үдерісін жандандырып, білім алушылардың оқу әрекетіне саналы әрі белсенді қатысуын қамтамасыз етуге мүмкіндік беретіні көрсетілетін болады.

Қорытынды. Жүргізілетін теориялық зерттеу нәтижесінде ойынға негізделген цифрлық оқыту құралдарын оқу үдерісінде жүйелі және мақсатты қолдану білім алушылардың шығармашылық ойлауын дамытуда жоғары педагогикалық әлеуетке ие екендігі ғылыми тұрғыда негізделетін болады. Геймификация элементтері енгізілген цифрлық платформаларды пайдалану білім алушылардың идеяларды еркін ұсыну

кабілетін, тапсырмаларды стандартты емес тәсілдермен орындауын және шығармашылық белсенділігін арттыруға мүмкіндік беретіні айқындалатын болады.

Ұсынылатын әдістеме оқу үдерісін ұйымдастырудың дәстүрлі тәсілдерін толықтыра отырып, білім алушылардың танымдық белсенділігін күшейтуге, оқу мотивациясын арттыруға және олардың оқу әрекетіне саналы қатысуын қамтамасыз етуге бағытталатын болады. Теориялық тұжырымдар ойынға негізделген цифрлық оқыту құралдарын білім беру тәжірибесіне енгізудің педагогикалық негіздерін айқындауға ықпал ететін болады.

Сонымен қатар алынатын қорытындылар цифрлық оқыту ортасын жетілдіруде және шығармашылық ойлауды дамытуға бағытталған инновациялық педагогикалық технологияларды таңдауда әдістемелік негіз ретінде қарастырылатын болады. Ұсынылатын тәсілдерді жалпы білім беру жүйесінде және цифрлық білім беру платформаларын пайдалану барысында қолдану мүмкіндігі корсетілетін болады.

Болашақ зерттеулерде ұсынылған теориялық тұжырымдарды педагогикалық эксперимент арқылы тексеру, әртүрлі оқу пәндері аясында қолдану ерекшеліктерін анықтау және цифрлық ойын технологияларының шығармашылық дамуға ұзақ мерзімді әсерін зерттеу маңызды бағыттардың бірі болып табылатын болады.

ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ

1 Torrance, E.P. Torrance Tests of Creative Thinking: Norms and Technical Manual [Text] / E.P. Torrance. – Lexington: Ginn & Company, 1974. – 112 p.

2 Guilford, J.P. The Nature of Human Intelligence [Text] / J.P. Guilford. – New York: McGraw-Hill, 1967. – 538 p.

3 Kapp, K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education [Text] / K.M. Kapp. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – 336 p. – URL: <https://www.wiley.com/en-us/The+Gamification+of+Learning+and+Instruction-p-9781118096345>

4 Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification [Text] / S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, L. Nacke // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. – 2011. – P. 9–15. – DOI: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

5 Hamari, J., Koivisto, J., Sarsa, H. Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification [Text] / J. Hamari, J. Koivisto, H. Sarsa // Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences. – 2014. – P. 3025–3034. – DOI: <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

6 Абыканова, Б.Т. Білім беру жүйесіндегі инновациялық технологиялар [Текст] / Б.Т. Абыканова. – Алматы: Қазақ университеті, 2020. – 214 б.

7 Абдиқаримова, С.К. Цифрлық білім беру ресурстарын қолданудың педагогикалық негіздері [Текст] / С.К. Абдиқаримова. – Нұр-Сұлтан: Фолиант, 2021. – 186 б.

8 Сағындықова, Ж.Б. Интерактивті оқыту технологиялары және олардың педагогикалық мүмкіндіктері [Текст] / Ж.Б. Сағындықова // Педагогика және психология. – 2020. – № 3. – Б. 52–58.

9 Тажибаева, Ш.С. Цифрлық оқыту ортасының дамуы және білім беру сапасы [Текст] / Ш.С. Тажибаева. – Алматы: Рауан, 2019. – 198 б.

REFERENCES

1. Torrance, E.P. Torrance Tests of Creative Thinking: Norms and Technical Manual. Lexington: Ginn & Company, (1974): 112 p.

-
- 2 Guilford, J.P. The Nature of Human Intelligence. New York: McGraw-Hill, (1967): 538 p.
- 3 Kapp, K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer, (2012): 336 p. – URL: <https://www.wiley.com/en-us/The+Gamification+of+Learning+and+Instruction-p-9781118096345>
- 4 Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. (2011): P. 9–15. – DOI: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- 5 Hamari, J., Koivisto, J., Sarsa, H. Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences. (2014): P. 3025–3034. – DOI: <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- 6 Abykanova, B.T. Bilim beru zhyjesindegi innovatsiyalyk tehnologiyalar [Innovative Technologies in the Education System]. Almaty: Kazakh universiteti, (2020): 214 b. – (In Kaz)
- 7 Abdikarimova, S.K. Cifirlyk bilim beru resurstaryn koldanudyn pedagogikalyk negizderi [Pedagogical Foundations of Using Digital Educational Resources]. Nur-Sultan: Foliant, (2021): 186 b. – (In Kaz)
- 8 Sagyndykova, Zh.B. Interaktivti okytu tehnologiyalary zhane olardyn pedagogikalyk mumkindikteri [Interactive Teaching Technologies and Their Pedagogical Opportunities]. Pedagogika zhane psihologiya. (2020): No 3., B. 52–58. – (In Kaz)
- 9 Tazhibaeva, Sh.S. Cifirlyk okytu ortasynyn damuy zhane bilim beru sapasy [Development of the Digital Learning Environment and the Quality of Education]. Almaty: Rauan, (2019): 198 b. – (In Kaz)