

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ
БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУАЗИЯ
ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН
ЕВРАЗИЙСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Л.Н. ГУМИЛЕВА

MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE
OF THE REPUBLIC OF KAZAKHSTAN
L.N. GUMILYOV EURASIAN NATIONAL UNIVERSITY



16-18 маусым
Нұр-Сұлтан, 2022

«TURKLANG 2022»

«Түркі тілдерін компьютерлік өңдеу»
атты X халықаралық конференция
ЕҢБЕКТЕРІ

ТРУДЫ

X Международной конференции
«Компьютерная обработка тюркских языков»

«TURKLANG 2022»

PROCEEDINGS

of the X International Conference
on Computer processing of Turkic Languages

«TURKLANG 2022»

**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ
БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ**

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН
ЕВРАЗИЙСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Л.Н. ГУМИЛЕВА**

**MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE OF
THE REPUBLIC OF KAZAKHSTAN
L.N. GUMILYOV EURASIAN NATIONAL UNIVERSITY**

**«TURKLANG 2022»
«Түркі тілдерін компьютерлік өңдеу»
атты X халықаралық конференция
ЕҢБЕКТЕРІ
16-18 маусым 2022 ж.**

**ТРУДЫ
X Международной конференции
«Компьютерная обработка тюркских языков»
«TURKLANG 2022»
16-18 июня 2022 г.**

**PROCEEDINGS
of the X International Conference
on Computer processing of Turkic Languages
«TURKLANG 2022»
16-18 June 2022**

Нұр-Сұлтан, 2022

УДК 80/81:004
ББК 81.2:32-973
Т 90

Техникалық редакция:

Ергеш Б.Ж.
Елибаева Г.К.
Турсынова Н.А.

Т 90 ТҮРКІ ТІЛДЕРІН КОМПЬЮТЕРЛІК ӨНДЕУ. X халықаралық конференция: Еңбектері = КОМПЬЮТЕРНАЯ ОБРАБОТКА ТЮРКСКИХ ЯЗЫКОВ. X международная конференция: Труды. / - Нұр-Сұлтан: «Булатов А.Ж.» ЖК, 2022.= Нур-Султан: ИП «Булатов А.Ж.»

ISBN 978-601-326-645-9

Жинақта «Түркі тілдерін компьютерлік өңдеу» атты X халықаралық конференция қатысушыларының баяндамалары енген.

Компьютерлік лингвистика бағыты бойынша оқитын студенттерге, магистранттарға, докторанттарға және мамандарға арналған.

Жинақ «BR11765535» Қазақ тілі мәдениетін арттыру және функцияларды кеңейту бойынша ғылыми-лингвистикалық негіздер мен IT-ресурстарды әзірлеу» бағдарламасы есебінен жарияланды.

В сборнике представлены доклады участников X международной конференции «Компьютерная обработка тюркских языков».

Предназначен для студентов, магистрантов, докторантов и специалистов специализирующихся в областях компьютерной лингвистика.

Сборник издан за счет средств программы BR11765535 «Разработка научно-лингвистических основ и IT-ресурсов по расширению функций и повышению культуры казахского языка».

УДК 80/81:004
ББК 81.2:32-973

ISBN 978-601-326-645-9

© Л.Н.Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті, 2022

© Евразийский национальный университет им. Л.Н. Гумилева, 2022

**ТҮРКІ ЖӘНЕ ШЕТ ТІЛДЕРІН ОҚЫТУДЫҢ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛДЫ ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫ**

**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ
ТЮРКСКИМ И ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ**

**INTELLIGENCE TECHNOLOGIES FOR LEARNING TURKIC
AND FOREIGN LANGUAGES**

ӘОК 004.9

¹Абишева Ж.М., ²Разахова Б.Ш.

Л.Н.Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті

Нұр-Сұлтан, Қазақстан

¹zhanna0789@gmail.com, ²razakhova_bsh@enu.kz

БІЛІМ БЕРУДЕГІ ГЕЙМИФИКАЦИЯ

Андатпа. Бұл жұмыс геймификация қосымшаларының білім берудегі ықпалына шолу мақсатында жазылды. Ол үшін геймификация әдісін білім беру саласында қолдану бойынша зерттеулер жүргізілді. Ойын элементтерін пайдалану арқылы қандай жетістіктерге жетуге болатыны, оның артықшылықтары мен кемішіліктері көрсетілді. Геймификация арқылы ойынға айналдырылған оқыту жүйесін ұстану қазіргі заманауи технологияларды пайдалануға және білім беру процесін цифрландыруға алып келеді. Ойын элементтерінің бірдей құралдар жиынтығын қолданатын, бірақ бірдей элементтерді әртүрлі тәсілдермен қолданатын қосымша тәсілдер ретінде геймификацияның ойын дизайнын таңдау өте маңызды.

Түйін сөздер: Геймификация, білім берудегі тенденция, заманауи технология, қашықтықтан оқыту, ойын элементтері, білім беруді цифрландыру, ойын механикасы, оқыту әдісі, ойын сценарийлері

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация. Эта работа была написана с целью обзора влияния приложений геймификации в образовании. Для этого были проведены исследования по применению метода геймификации в образовательной области. Было показано, каких успехов можно достичь, используя игровые элементы, его преимущества и недостатки. Следование системе обучения, преобразованной в игру посредством геймификации, приводит к использованию современных технологий и цифровизации образовательного процесса. В качестве дополнительных подходов, использующих один и тот же набор инструментов для элементов игры, но использующих одни и те же элементы по-разному, очень важно выбрать игровой дизайн геймификации. Во-первых, мы определили концепцию геймификации и объяснили, как она используется для разработки высокопроизводительных процессов в различных областях обслуживания. Во-вторых, мы определили основные принципы и аспекты геймификации, эффективные концепции. В-третьих, мы изучили связь между геймификацией и образованием с целью обучения через игровые элементы. Геймификация дополняет и поддерживает уже существующий учебный контент. Следует отметить, что Геймификация включает в себя не только баллы, значения и уровни, но и набор подходов. С помощью этого метода можно получить положительные результаты в образовании. Игровой режим и ценность геймификации, а также правила мотивации могут быть использованы в качестве мощных инструментов для образования и обучения. Приобретение собственных полезных элементов игры, правил, условий выигрыша, наград, наказаний, статуса, вклада и других индивидуальных действий может выявить сильные и слабые стороны ученика.

Ключевые слова: геймификация, тренды в образовании, современные технологии, дистанционное обучение, игровые элементы, цифровизация образования, игровая механика, методика обучения, игровые сценарии.

GAMIFICATION IN EDUCATION

Abstract. This paper was written to review the impact of gamification applications in education. For this purpose, studies were conducted on the application of the gamification method in the educational field. It was shown what successes can be achieved using game elements, its advantages and disadvantages. Following a learning system transformed into a game through gamification leads to the use of modern technologies and digitalization of the educational process. As additional approaches using the same set of tools for game elements, but using the same elements in different ways, it is very important to choose a gamification game design. First, we defined the concept of gamification and explained how it can be used to develop high-performance processes in various service sectors. Secondly, we have identified the main principles and aspects of effective concepts of gamification. Third, we have studied the relationship between gamification and education to learn through game elements. Both are ultimately designed to influence the same criteria: learning and getting positive results about it. Gamification complements and supports existing educational content. It should be noted that gamification includes not only points, values, and levels, but also a set of approaches. Gamification is a powerful way to attract attention and increase enthusiasm. The game mode and value of gamification and the rules of motivation can be used as powerful tools for education and training. Acquiring its own useful elements of the game, rules, winning conditions, rewards, punishments, status, contributions, and other individual actions can reveal the student's strengths and weaknesses.

Keywords: gamification, trends in education, modern technologies, distance learning, game elements, digitalization of education, game mechanics, teaching methods, game scenarios.

Кіріспе

Негізінде, геймификация – назар аудартудың, зейін қоюдың және құлшынысты арттырудың күшті әдісі болып табылады. Геймификацияның ойын режимі мен құндылығын және ынталандыру ережелерін білім беру мен оқытудың мықты құралы ретінде пайдалануға болады. Ойынның өзіндік пайдалы элементтерін алу

арқылы ережелер, жеңіс шарттары, марапаттар, жазалар, мәртебе, үлестер және басқа да жеке әрекеттер білім алушының қарқынды және әлсіз тұстарын тауып бере алады. Испандық ғалым Сержи Вильяграсаның пікірінше, маркетингтің негізгі тұжырымдамасы тартымды, бірақ бір біріне ұқсамайтын идеяларды бір арнаға біріктіру болып табылатындықтан, денсаулық пен спорт, білім және мансап - сол сияқты, геймификацияда да көңіл көтеру мен білім алу идеясын бір арнада тоғыстыру [Вильяграса, 2014, б.40]. Білім беруді заманауи тұрғыда технологияландыру арқылы ойынның неше түрлі элементтерін пайдалана отырып, ойынсыз мәнмәтінді ойын түріне айналдыру болып табылады. Миннесота Университетінің доценті, зерттеуші Ричард Ландерстің пікірінше, геймификация ұғымы қазіргі заманғы қашықтықтан электронды білім беруді дамытудың негізгі тенденцияларының бірі болып табылады [Ландерс, 2014, б.760]. Негізінде, білім алушы ойын идеясына ілігіп, көбірек білуге немесе жеңуге деген қызығушылықпен алға ұмтылады, соңында ойын элементтері арқылы өзіне қажетті ой түйіп, идея немесе әрекеттің әсерінен өзіне қарқынды білім алу мүмкіндігін ашады.

Геймификация ұғымы

Ойындар еліктеуді тудыртады - ол кез келген оқу тәжірибесіндегі ең басты қажеттілік. Белгілі бір стратегияны өту, сайыстық есептерді шешу, кодтық алгоритмдерді ойын арқылы меңгеру немесе ойын элементтерімен қазақ тілін үйрену сияқты тәжірибені геймификация әдісі арқылы бейімдеуге болады.

Қазіргі таңда, алдыңғы қатарлы мемлекеттердің көпшілігі сандық ойындарды ұстанады. Американдық ғалым Брайан Арнольдтың жүргізген зерттеуі бойынша ойыншылардың жас диапазоны жыл сайын жасарып, ал ересек ойыншылар болса бұрыннан да әлдеқайда жақсы ойнайды [Брайан Арнольд, 2014, б.32]. Планшеттер мен смартфондардың көбейе түсуіне байланысты, бұдан былай үстелдік және портативті компьютерлер, теледидарлар және ойын консольдері онлайн ойын жүйесіне қосылудың жалғыз жолы болып табылмайды. Ойын өз кезегінде туризм аймағын қамтып, сауда, өндірістік және білім әлеміне еніп, пайдалы білім алу әрі адамды оқуға жігерлендіретін құрал ретінде өзін көрсете білді. Көптеген оқу орындары мен дамыту орталықтары ойын арқылы білім беру тәжірибесін дамытып жатқандықтан, ойын сценарийі мен ойын элементтерін, механикаларын және ойыннан тыс кездегі фреймворктарды интеграциялау сияқты геймификация әдісіне көбірек көңіл бөліне бастады. Білім алу құқығынан айырылған жастар арасында білім беруді сақтау мен

дағдыларды меңгеруді жақсарту үшін оқуға қатысуды ынталандырушы бірден бір құрал ретінде геймификацияны қалай және қандай деңгейде пайдалануға болады деген сұрақ туындайды.

Көптеген кәсіпорындар қызметкерлерді сыйақы мөлшерімен марапаттау, көшбасшылар тақтасы және төсбелгілер арқылы жұмысқа деген қызығушылығын арттыру мақсатында ынталандыру бағдарламалары мен мобильді қолданбаларды әзірлеу үшін геймификация әдісін кеңінен қолдануда. Әлі де қалыптасу сатысында болса да, білім беру саласында геймификациялауды зерттеушілер мен оны пайдаланатын педагогтар арасында геймификация әдісі үлкен қолданысқа ие, өйткені олар білім алушылардың нәтижелілігі мен шығармашылық ізденісін ынталандырудың бірден бір жолы ойын элементтері екенін біледі. Геймификацияның негізгі құндылығы – оқыту процесіне ерікті түрде қатысудың жоғарғы көрсеткіші болып табылады. Бұл өзара әрекеттесу жаңа қатысушыны тартып қана қоймай, сонымен қатар білім алушының күнделікті қолдануын ынталандыратын жаңа әдетке және мәдениетке әкелуі мүмкін. Ойынның қызығушылығына бір кірген соң, онымен өткізілетін уақыт мөлшері де ұлғаяды, жеткен жетістіктермен қоса сол ойынға деген сенімділік те арта түспек.

Мобильді технология жетістіктерінің арқасында ойын мүмкіндіктерінің өрісі одан әрі кеңейіп, білім алушыларға кез келген уақытта, кез келген жерден жүйеге қосылуға мүмкіндік бар. Смартфоны немесе планшеті бар кез келген адам ойыншы бола алады. Қазіргі таңда көптеген тегін мобильді ойындар бар және олардың ішіндегі ең танымалдылары отбасымен, достарымен әлеуметтік өзара әрекеттесу және қарым қатынас құралы болып табылады. Мобильді ойындардағы әлеуметтік желі функциялары барлық уақытта желіде болуды қамтамасыз ететін ойынның кеңінен таралуын қолдайды; онлайн ойынның тартымдылығы тек кім ойнайтынында ғана емес, сонымен қатар жеке желіде басқа ойыншылармен сайысқа түсіп, бақ сынасу болып табылады. Бұл қолжетімді ойын технологияларының кең таралуы, барлық жерде болуы өзара әрекеттесуге ыңғайлы жаңа уақыт шеңберлерін ашады.

Геймификация әдісі және оның негізгі аспектілері

Геймификация әдісі білім беру саласында қолданылған кезде, тәжірибелік, өзін-өзі басқару және өмір бойы білім алу мүмкіндіктері шегін экспоненциалды түрде кеңейте түседі.

Геймификация мидың атқарылған жұмыс үшін сыйақы алуға ұмтылу қасиетін пайдаланады. Әрбір әрекеттен кейін әртүрлі

жетістіктер түрінде берілетін марапаттарды кез келген онлайн ойындардан байқауға болады.

Геймификациядағы негізгі ұстаным – мінез-құлықты интерактивті реттеуді қамтамасыз ету және ойынның барлық функционалдығын тез меңгеру үшін білім алушыдан тұрақты түрде өлшенетін кері байланыс алып отыру болып табылады.

Геймификацияның тағы бір ұстанымы – ойын немесе әрекеттің басталу тарихы және сол туралы аңыз құру. Білім алушы ойын технологияларының көмегімен өзінің білім алу барысында жеткен жетістіктерінің хронологиясын құра алады, оларға шолу жасай алады. Бұл білім алушылар арасында іске араласушылық, бәсекелестік, ортақтастық сезімін, қандай да бір ойластырылған мақсаттарға жетуге деген қызығушылықты тудырады. Сонымен қатар, білім алушының ойынға қатысу дәрежесін сақтай отырып, ойын дағдыларының дамуын қамтамасыз ететін жаңа дағдылар мен қабілеттіліктерді меңгеруіне байланысты тапсырмалардың кезең-кезеңімен өзгеруі және күрделенуі қолданылады.

Ресейлік зерттеуші Вадим Матониннің мақаласында аталып өткендей, геймификацияның ескеру қажет негізгі аспектілері мынандай [Матонин, 2017, б.37]:

- динамикалық компонент – нақты уақытта білім алушының назарын және реакциясын қажет ететін әртүрлі сценарийлерді пайдалану;

- ойын механикасы – ойын сыйақылары, атақ-мансап, бонустар, элементтер сияқты геймплейге тән сценарийлерді пайдалану;

- эстетикалық компонент – эмоционалды түрде еліктіретін ойын графикасынан көрнекі әсер жасау;

- әлеуметтік компонент – білім алушылар арасындағы өзара әрекеттесуді, коммуникацияны және тәжірибе мен ақпарат алмасуды қамтамасыз ету.

Геймификацияның тиімді тұжырымдамасы – білім алушылардың назарын аудару, қызықтыру, сергіту, сынақтан өткізу және тәрбиелеу болып табылады. Румыниялық зерттеуші Юлиан Фурдудың мәлімдеуінше, оқыту процесінде геймификацияны қолданудың кейбір артықшылықтары мыналар [Фурду, 2017, б.59]:

Ойын кезінде «ойын-сауық» терминін оқытумен біріктіру арқылы үздік оқу тәжірибесіне қол жеткізуге болады.

Жақсы ұйымдастырылған ойын стратегиясы білім алушыларды белсендірек етеді, ал қатысудың жоғары деңгейі кері байланысты, есте сақтауды арттыруға көмектеседі.

Кері байланыс. Геймификация метриканы қолданатындықтан, білім алушының қаншалықты жетістікке жетіп жатқанын бақылап отыруға болады. Білім алушының көзқарасы бойынша, тесттер мен тапсырмалар және басқа да іс әрекеттер кері байланыстың әртүрлі деңгейлерін қамтамасыз етеді, осылайша білім алушылар не үйренгенін немесе нені үйрену керек екеніне өздігінен сараптама жасай алатын болады.

Ең жақсы оқу ортасы. Оқу тәжірибесі дербестендірілген; білім алушылар оңтайлы әдіс арқылы өздігінен дами алады. Марапаттау жүйесі білім алушыларға шынайы өмірлік жағдайлар мен тапсырмаларды орындауға көмектесетін тиімді бейресми оқу ортасын қамтамасыз етеді.

Геймификация ұпайлар, белгілер және атақ-мансап деңгейлерімен қамтамасыз етілген беткі деңгейдің артықшылықтарынан әлдеқайда жоғары, өйткені циклдік оқытудың ғылыми принциптері мен есте сақтау қабілеті бір жүйеде тоғысқанда мінез-құлықтың өзгеруіне септігін тигізбей қоймайды. Геймификация жан-жақты болып табылады, өйткені ол арқылы көптеген оқыту қажеттіліктерін қанағаттандырып қана қоймай, өнімді сату, тұтынушыларды қолдау, әлеуметтік дағдылар, хабардарлықты арттыруға болады, нәтижесінде ұйымдардың өнімділігі артады.

Сонымен қатар, шетел ғалымдарының пікірінше, геймификация білім алушылардың оқу-тәрбие процесіне жақсырақ араласуына ықпал етеді. Мысалы, Диан Шаффхаузер оқу іс-әрекетінде ойын әдістерін қолданудың келесі артықшылықтарын атап көрсетті [Шаффхаузер, 2009, б.28]:

-білім алушының жеке тәжірибесінің оқумен байланысы (ойын ортасын зерттелетін құбылыстарды, объектілерді, жағдайларды визуализациялау арқылы пайдалану);

- оқу барысында бәсекеге қабілеттілік пен салауатты бәсекелестік рухын қалыптастыру;

- топтық жұмыс;

- жүйелі ойлауды дамыту;

- білім алушының үздік нәтижеге қол жеткізуі үшін итерацияны қолдану.

Дегенмен, ағылшындық зерттеуші Себастьян Детердингтің мақаласында көрсетілген мәліметтерге сүйенсек, геймификацияны шамадан тыс көп немесе теріс пайдалануда ескеру қажет кейбір кемшіліктері бар [Детердинг, 2011, б.13]. Ойын элементтерін пайдалануды міндетті ету арқылы белгілі бір ережеге негізделген тәжірибе жинақталуы мүмкін. Шеберлікті емес, күш-жігерді марапаттау керек және білім алушылар әрбір сәтсіздікті жеңіске жетудің тағы бір

мүмкіндігі ретінде қабылдауды үйренуі тиіс. Ойын арқылы білім беру құрылымы, сәтсіз талпыныс орын алған жағдайда, білім алушылар тапсырманы қайта қайталай алатындай етіп жасалуы керек. Кері байланыс білім алушылардың іс-әрекетін түзету және олардың келесі іс-әрекетіне ынталандыру мақсатында болуы қажет. Сонымен қатар, ойын барысында қолданылатын метрикалар мен сабаққа нақты қатысу деңгейі теңестірілуі керек. Тапсырмалар дизайны мен контент қойылымы мүмкіндігінше бейтарап болуы үшін мұқият ойластырылған болуы керек, бірақ сонымен бірге зеріктіргіш және қызықсыз болып көрінбеуі керек.

Геймификацияның білім беру саласындағы тигізер пайдасы

Кәсіпкерлер, студенттер, пациенттер, қызметкерлер немесе тұтынушылар болсын, барлық ұйымдар мүдделі тараптарды ынталандыруы және қызықтыра білуі керек. Білім беру саласында да білім алушының қызығушылығын оятып, оқуға деген ынтасын арттыру ең алғы мақсаттардың бірі болмақ. Ойын элементтерін пайдалану - мақсатқа жетудің бірден бір тәсілі. Канадалық ізденуші Карен Робсонның жүргізген зерттеулеріне сүйене отырып, геймификация жүйесін пайдалану арқылы білім беру саласында пайда әкелетін мынандай нұсқаулықтарды ұсынамыз [Робсон, 2015, б.411]:

1. Ойынның мақсаты қандай? Оқыту процесін геймификациялау үшін біз қол жеткізгіміз келетін мақсатты анықтау. Ол қаржылық, әлеуметтік немесе экологиялық мақсаттарға негізделуі керек. Жоғары оқу орындары осы мақсаттарға жету үшін қажетті мінез-құлық пен нәтижелерді жасау және түзету үшін геймификацияны пайдалану әлеуетін бағалауы керек. Екі немесе үш мақсатқа емес, бір мақсатқа назар аудару күрделілікті және ұйымдастыру кезеңдері, динамикалық, эмоциялық әсерлердің бір-біріне қайшы келу мүмкіндіктерін азайтады. Білім беру орындары сонымен қатар геймификацияның басқа да әдіс тәсілдерін пайдалану арқылы әртүрлі шаралары мен мақсаттарын анықтауы керек. Ойынға айналдыру шаралары мен оқу орнының білім берудегі мақсаттары арасындағы себепті байланысты анықтау өте маңызды.

2. Ойын ойнау. Адамдар ойын процесін алдап көргісі келеді. Ойыншылар да, бақылаушылар да, көрермендер де сөз байласып, ережелерді бұзу арқылы ойын нәтижесін өз пайдасына шешуге тырысады. Осындай адами әрекеттердің оң және теріс жақтарын түсіну. Бір жағынан, ол басқа ойыншыларды, бақылаушыларды және көрермендерді ығыстыруы мүмкін жағымсыз эмоцияларға, әділетсіздікке әкелетін динамика жасай алады. Дегенмен, ережелерді

бұзу процесінен алынған оң білім мен өзгерістер болуы мүмкін. Мысалы, бұл мінез-құлық геймификацияланған процестің механикасын өзгертуге негіз бола алады, осылайша әділдік пен шыншылдық принциптерін тереңдетуге және нәтижелерді жақсартуға болады.

3. Тәжірибені жаңарту және бекіту. Күнделікті қолданысқа енгізіліп отырған заманауи жаңа ойын технологияларын пайдалану, трендтік ойындармен ілесіп жүру білім алушының білімге деген көзқарасын өзгертпек. Әр түрлі ойын құралдары қолданылған кезде ойын тәжірибесі де өзгереді. Кез келген стратегиялық инвестиция сияқты, басқарушылық міндеттер мен стратегиялық мақсаттарға назар аудару маңызды. Бұл ойынға айналдырылған тәжірибенің ішкі және сыртқы құрылымы, мазмұны үнемі бақыланатынын білдіреді.

4. Барлық әртүрлі рөлдерді тану. Көптеген геймификация мысалдары тек дизайнер мен ойыншылар арасындағы байланысқа бағытталған. Бұл маңызды, себебі ойыншыға қатысты нәтижелер арасындағы байланыстарды терең түсінуге ықпал етеді. Дегенмен, бір желіде бірнеше ойыншының болуы және олардың ойынға қатысуы процесте әртүрлі мінез-құлық пен нәтижелерді қалай қуаттандырып, бағыттай алатынын түсіну маңызды.

5. Ойын немен аяқталды? Соңында ойын тәжірибесі өз мәресіне жетіп, нәтиже алынуы тиіс. Тәжірибені үнемі жаңарту және оны қолданысқа енгізу барысында алынған нәтиженің ұйымға тигізер пайдасы зор. Ойынның соңы – геймификацияланған процестің өміріндегі соңғы кезең деп аталады. Дизайнерлер бұл фазаның бар екенін білуі керек және олар қатысып отырған көрермендер мен бақылаушылардың қайта оралуға, жаңа ойын процестеріне қатысуға дайын болатындай етіп баптай алуы тиіс.

Қорытынды

Біз бұл жұмыста геймификация әдісін білім беру саласында қолдану арқылы қандай жетістіктерге жетуге болатынын көрсете отырып, сонымен қатар кемшіліктерін де атап өттік. Біріншіден, біз геймификация ұғымын анықтап, оның әртүрлі қызмет көрсету салаларында жоғары өнімділік процестерін дамыту үшін қалай қолданылатынын түсіндірдік. Екіншіден, геймификацияның негізгі ұстанымдары мен аспектілерін, тиімді тұжырымдамаларын анықтадық. Үшіншіден, ойын элементтері арқылы оқыту мақсатында геймификация мен білім беру арасындағы байланысты зерттедік. Геймификация бұрыннан бар оқу мазмұнын толықтырады және қолдайды. Геймификация ұпайларды, мәндерді және деңгейлерді ғана емес, сонымен қатар тәсілдер жиынтығын да қамтитынын атап өткен жөн. С

ПОМОЩЬЮ ЭТОГО МЕТОДА МОЖНО ПОЛУЧИТЬ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ В ОБРАЗОВАНИИ.

Әдебиеттер тізімі

1. Arnold, B. J. (2014). Gamification in education. *Proceedings of the American Society of Business and Behavioral Sciences*, 21(1), 32-39.
2. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
3. Furdu, I., Tomozei, C., & Kose, U. (2017). Pros and cons gamification and gaming in classroom. *arXiv preprint arXiv:1708.09337*, 56-62.
4. Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & gaming*, 45(6), 752-768.
5. Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, I., & Pitt, L. (2015). Is it all a game? Understanding the principles of gamification. *Business horizons*, 58(4), 411-420.
6. Schaffhauser, D. (2009). Which came first--The technology or the pedagogy?. *The Journal*, 36(8), 27-32.
7. Villagrasa, S., Fonseca, D., Redondo, E., & Duran, J. (2014). Teaching case of gamification and visual technologies for education. *Journal of Cases on Information Technology (JCIT)*, 16(4), 38-57.
8. Матонин, В. В. (2017). Тренды современного образования: геймификация. *Вестник Бурятского государственного университета. Образование. Личность. Общество*, (2), 36-40.