

МЕКТЕПКЕ ДЕЙІНГІ ҰЙЫМДА ЕРЕСЕК ТОП БАЛАЛАРЫНЫҢ КӨШБАСШЫЛЫҚ ДАҒДЫЛАРЫН ДАМУДАҒЫ ГЕЙМИФИКАЦИЯ МҮМКІНДІКТЕРІ

*Аяпова Б.А.¹, Айтбаева А.К.², Алимбекова А.А.³

^{*1}докторант, Абай атындағы ҚазҰПУ, Алматы, Қазақстан

e-mail: bakyt_ayapova@mail.ru

²п.ғ.к., доцент, Абай атындағы ҚазҰПУ, Алматы, Қазақстан

e-mail: alma-arujan@mail.ru

³PhD, қауымдастырылған профессор, Абай атындағы ҚазҰПУ, Алматы,
Қазақстан

e-mail: aaalimbekova@mail.ru

Аңдатпа. Мақалада мектеп жасына дейінгі ересек топ балаларының көшбасшылық дағдыларын геймификация арқылы дамытудың теориясы негізделіп, практикалық тұрғыда эксперимент нәтижесі арқылы берілген. Мектепке дейінгі ұйымда ересек топ балаларының көшбасшылық дағдыларын дамытуда геймификацияны қолдану мүмкіндіктері қарастырылған. Балаларда көшбасшылық дағдыларды дамытудың маңыздылығы қазіргі қоғамда барған сайын таныла бастады. Төрт жастағы бала өміріндегі маңызды кезеңін оның жекебасы және әлеуметтік мінез-құлқының негізгі аспектілерін анықтауда авторлар ғылыми негізделген теорияларды қарастырып, оларда қандай көшбасшылық дағдыларды дамытуға болатынын, болашағына қалай оң әсер ететін іс-әрекеттер берілген. Қазіргі әлемде балаларға көшбасшылық дағдыларды үйрету маңызды міндетке айналуда. Көшбасшылық – қоғамға бейімделуге ықпал етіп қана қоймайды, сонымен қатар балаға өзінің әлеуеті мен айналасындағыларға әсерін түсінуге көмектеседі. Мақалада балалардың көшбасшылық дағдыларын дамытуда тиімді құрал ретінде геймификация қарастырылады. Қазақстандағы білім беруді дамытудың мемлекеттік бағдарламасы және тұжырымдамасы басшылыққа алынған. Балалардың көшбасшылық дағдыларын геймификация арқылы дамыту мақсатында таным, шығармашылық, әлеуметтік-эмоционалды, коммуникативтік, зерттеушілік, физикалық қасиеттерін анықтаудың ерекшеліктері көрсетіліп, құралдары анықталып, әдістері көрсетілген. Геймификация ересек топ балаларының жылдамдыққа, белсенділікке, бәсекелестікке, ынтымақтастыққа және жетістіктерге т.б. табиғи бейімділігінің дамуына жағымды әсер етеді. Геймификация балалардың білім алуға қызығушылықтарын арттыруға ынталандырады. Осы тұрғыдан авторлар тәжірибелік-эксперименттік жұмыс барысында алынған зерттеу нәтижелерін растайды және симуляциялық ойындардың дамыған кешенінің тиімділігін көрсетеді.

Тірек сөздер: мектепке дейінгі ұйым, бала, көшбасшылық дағды, геймификация, ойын, динамика, механика, элементтер

Кіріспе және негізгі ережелер

Адамзат санасының жаңаша пайымдауы – инновациялық ойлау мен инновациялық іс-әрекет, шынайы уақыттағы мәліметтерді талдау, нейроғылым, жасанды интеллект, тәуекелділікті анықтау, автоматтандыру сияқты болашақтың түбегейлі инновацияларын пайдалануында. Мектепке дейінгі ұйымда соңғы жылдары балаларға ойын түрінде таным көкжиегін арттыруда жиі айтыла бастаған инновациялық бағыт – геймификация. Геймификация – білім беру мақсатына жету үшін қолданылады, яғни ойын арқылы қызықсыз тапсырмаларға баланың қызығушылығын арттыру.

«Геймификация» терминін (ағылш. gamification) алғаш рет 2002 жылы Ник Пиллинг (Nick Pelling) қолданған.

Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың мемлекеттік жалпыға міндетті стандартында тәрбиелеу-білім беру процесінде: «Әр баланың қызығушылықтарын, ерекшеліктері мен қажеттіліктерін ескере отырып, жалпы адами және ұлттық құндылықтар негізінде оларды толыққанды дамыту мен әлеуетін ашу жүзеге асырылады» делінген [1].

Қазақстан Республикасында мектепке дейінгі, орта, техникалық және кәсіптік білім беруді дамытудың 2023 – 2029 жылдарға арналған тұжырымдамасы. (1-бағыт. 3-параграф) Мектепке дейінгі тәрбие мен оқыту саласын көшбасшылық негізінде басқару тиімділігін арттыру. «Өзгермелі әлемде педагогтің даму қабілеті, балаларды тыңдау және есту, сұрақтар қою, дәлелдер іздеу, оларды сыни тұрғыдан талдау және шығармашылық эксперимент жүргізу қабілеті маңызды. Педагогтер белсенді зерттеушілер және балалармен жұмыс істеудің жаңа түрлерін жасаушылар, жаңашыл және жауапты болуы тиіс. Мектепке дейінгі ұйымдардағы менеджмент деңгейін арттырудың маңызды шарты көшбасшылық қағидаттарын кеңінен енгізу болып табылады. Мектепке дейінгі ұйымдардағы менеджмент деңгейін арттырудың маңызды шарты көшбасшылық қағидаттарын кеңінен енгізу болып табылады делінген [2]. Мемлекетіміздің нормативтік құжаттарында көрсетілгендей патриотизм, ұлтжандылық, қызығушылық, шығармашылық, тапқырлық, креативтілік, әділдік, бәсекеге қабілеттік, жауапкершілік және т.б. адами құндылықтар әлеуметтік құбылыс ретінде қоғамның барлық саласында ерекше орынға ие көшбасшылық дағдылары дамыған тұлға бойында көрініс табады.

Қазіргі уақытта мектепке дейінгі ұйымда геймификация теориясы мен практикасы жаңа дамуға ие болды. ХХІ ғасырдың басында компьютерлік ойындардың пайда болуымен, олардың көпшілікке кеңінен енуімен, сондай-ақ балалардың арасында интернет ойындарының тез таралуымен байланысты.

Геймификация баланың танымдық және интерактивті қажеттіліктерін қанағаттандыруда, тәрбиешілердің де авторлық ойындарын құру мүмкіндіктерін пайдаланудан тұрады. Балаларға геймификация тапсырмаларын орындау кезеңдерін өтуге арналған көрнекі құралдарды жетілдіріп күшейту. Мысалы, ойын сандықтары, кубиктер, ертегі кейіпкерлері, жан-жануарлар бейнесі, дөңгелектер және т.б. Осы орайда К. Д. Ушинский *«...ойын – білім беру процесіне енгізу жаңалық болып табылмайды, өйткені ол мектепке дейінгі балалар қызметінің жетекші түрі болып табылады.ол шындықты алмастырып, оны қызықты әрі түсінікті етеді.өз әлемін құра отырып, бала оған толығымен, оның ішінде эмоциялық жағынан да батады және оны басқарады»* деген [3].

Мектепке дейінгі жастағы балалар арасында виртуалды ойындар, гаджеттерді пайдалану тәрбиешілер мен ата-аналарды баланы интернетке тәуелділіктерін арттырады деп алаңдатады. Геймификацияның тағы бір ерекшелігі интернетсіз ойнауға мүмкіндік беретін электронды құрылғыларға қосымшалар жүктеу және көптеген дидактикалық табиғи материалдарды қолдана отырып, баланың көшбасшылық дағдыларын дамытуға болады.

Мектепке дейінгі білім беру ұйымында балалардың физикалық, коммуникативтік, танымдық және зияткерлік, әлеуметтік-эмоционалды,

шығармашылық және зерттеу іс-әрекетін дамыту арқылы көшбасшы бала тәрбиелеудің маңызы туралы A.S. Alexis [4], Norah Lee Barney [5], S Movahedazarhouligh [6], т.б. ғалымдардың еңбектерінен көруге болады.

Геймификация балалардың көшбасшылық дағдыларын дамытуда бәсекелестікке, ынтымақтастыққа және жетістіктерге деген табиғи бейімділігін пайдалану арқылы мақсаттарға жетуге және өнімділікті арттыруға ынталандырады. Геймификация – көшбасшылық дағдыларын дамыту үшін күнделікті оқу-тәрбиелеу процестерде мотивацияны арттыру әдістері ретінде қолдану мүмкіндігі жоғары.

Материалдар мен әдістер

Геймификация – әртүрлі салаларда, соның ішінде қазіргі мектепке дейінгі білім беруде белсенді қолданыла бастаған инновациялық бағыт. Геймификация балалардың іс-әрекетін белсендіру, әртүрлі дағдыларын дамытуды ынталандыру мақсатында білім беру тапсырмаларын ойын элементтері арқылы жүзеге асырады. Геймификация және оның оқудағы рөлі:

- ойын емес жағдайларда ойын элементтері мен принциптерін қолдануға негізделген оқыту әдісі;

- ойынға қатысушыларды ынталандыру, қызығушылықтарын арттыру, оқу нәтижелерін жақсарту, әр баланың қабілетіне байланысты тапсырмалар ұсыну арқылы дамыту әдісі;

- баланың қабілеттерін ашу арқылы, көшбасшылық дағдыларын дамытудың бірегей мүмкіндіктерін береді.

Мектепке дейінгі ұйымда геймификация баланың жан-жақты дамуына жаңа мүмкіндіктер ашады, сонымен қатар білім беру процесіне қуаныш пен толқу элементтерін қосады. Іс-шаралар мен ойынның үйлесімі мектепке дейінгі ұйымнан және ынталандыратын орынға айналдырады, мұнда әр бала өзінің әлеуетін ашып, жеке өсуіне қол жеткізе отырып, көшбасшылық дағдылары арта түседі (1- сызба).



Сызба 1 - Мектеп жасына дейінгі ересек топ балаларының геймификация арқылы дамитын көшбасшылық дағдылары

Осыған орай мектепке дейінгі білім беру жүйесінде балалардың көшбасшылық дағдыларын дамытуда геймификацияның мәні, мазмұны, мақсат, міндеттері анықталды:

- геймификацияның мәні: электронды құрылғылар және әртүрлі

дидактикалық материалдарды қолдану әдістерін біріктіреді;

- геймификацияның мақсат, міндеттері: балалардың ойын мақсатына жету үшін міндеттерді шешуге деген ынтасын арттыру, оларды ойын іс-әрекетіне тарту, шешілетін тапсырманы орындау уақытын ұлғайту, тапсырмаларды орындау деңгейіне байланысты ойындарды күрделендіру.

- балалардың геймификацияға қызығушылықтарын, күрделенген ойын

түрлеріне танымдық белсенділіктерін ескеру.

Танымдық белсенділік – баланың қоршаған ортадан шындықты білуге бағытталған тәуелсіз, бастамашыл әрекеті, қызығушылықтың көрінісі ретінде және нақты өмірлік жағдайларда оған жүктелген тапсырмаларды шешу қажеттіліктерін анықтайтын көшбасшылық дағды. Көшбасшылық дағдыларды дамытуда танымдық белсенділік негіздері (Л.С. Выготский [7], П. Я. Гальперин [8], Г. Хоманс [9] және т.б.) когнитивтік, іс-әрекет, мақсат қою, міндеттерді жүзеге асыру құралдарды анықтауға байланысты жазылған ғылыми зерттеу жұмыстарына сүйене отырып анықталды. Негізделген теориялар тұрғысынан алғанда, геймификация баланың танымдық белсенділіктерін арттырып, көшбасшылық дағдыларының дамуына тиімді әсер етеді деп тұжырымдаймыз.

Зерттеу мәселемізге байланысты мектепке дейінгі ересек топ (*4 жастағы балалар*) балаларының психологиялық дамуыны ерекше мән беруіміз қажет. Мектеп жасына дейінгі ересек топ балаларының физикалық және психикалық дамуының жас кезеңдерін ескере отырып төрт жасар баланың психологиялық ерекшелігі – «сезім мен сезімталдықтың» айқын көрінісі. Осы жастан бастап балаларға басқалардың сезімін түсінуге, жанашырлық танытуға, қарым-қатынастағы қиын жағдайлардан шығуға үйренуге мүмкіндік беретін кез.

4-5 жасында бала әртүрлі психикалық процестері тез дамиды: есте сақтау, зейін, қабылдау және басқалар. Маңызды ерекшелігі – саналы, ерікті бола бастайды. Болашақта тұлға болып қалыптасуына жол ашатын ерікті, еркін болу қасиеттер дамиды. Қазір балаларға визуалды-бейнелі ойлау түрі тән. Визуалды-бейнелі ойлау балалардың практикалық іс-әрекетке бейімділіктерінің басымдылығын білдіреді.

Сонымен қатар 4-5 жас аралығы балалардың музыкалық, көркемдік, ақыл-ой, моторикасын дамытуға ең қолайлы уақыт. Егер бала бір нәрсеге ерекше назар аударса, оның қызығушылығын көтермелеп, қанағаттандыру керек, оған таңдаған іс-әрекетінде көмектесу керек. Қабілетсіз бала жоқ, тек әлеуеті байқалмаған және ашылмаған бала ғана бар. Сол сәтті жіберіп алмау және оны уақытында жасау маңызды.

Бала үшін көп нәрсені өзі жасау өте маңызды, ол өзіне қамқорлық жасай алады және ересектердің қамқорлығына мұқтаж еместігін көрсетеді. Бала өзінің қоршаған әлемін жасауға тырысады осы кезеңде бала тәуелсіздікке ұмтылады.

Бұл кезеңде баланың эмоциясы кеңейеді, басқа адамдардың сезімдерін түсіне бастайды, жанашырлық танытады. Бала ересектердің айтқандары арқылы емес, олардың қалай әрекет ететініне сүйене отырып қабылдайтын негізгі этикалық түсініктері қалыптаса бастайды.

Төрт жасында балалар шешім қабылдауға қызығушылық таныта бастайды. Шешім қабылдауда тәуелсіздікті дамыту оларға бірнеше нұсқаны таңдауға мүмкіндік беру арқылы ынталандырылуы мүмкін. Мысалы, балаға еркін ойнау

кезінде не істегісі келетінін немесе ұйықтар алдында қандай кітап оқығысы келетінін таңдау ұсынылуы мүмкін.

Балалардың көшбасшылық дағдыларын қалыптастыруда ынтымақтастық пен командалық жұмыс дағдыларын дамыту да маңызды рөл атқарады. Бірлескен ойын мен іс-шараларды өткізіңіз, онда балалар тапсырмаларды бірлесе шешуі керек. Мысалы, құрылыс блоктарынан құрылымның ұжымдық құрылысын ұйымдастыруға немесе үлкен қағазға сурет салуды бірлесіп жасауға болады. Бұл балаларды топта жұмыс істеуге, басқалардың көзқарасын құрметтеуге және ортақ мақсатқа жетуге үйретеді.

Эмоцияларды басқару көшбасшылық дағдылардың маңызды аспектісі болып табылады. Балаларға өз сезімдерін іс-әрекеттен гөрі сөзбен жеткізуге үйрету арқылы өзін-өзі реттеу дағдыларын дамытуға көмектесу керек. Олардың эмоцияларын талқылауға және қақтығыстарды агрессиясыз немесе дүрбелеңсіз шешудің жолдарын іздейміз. Балаларды өз мүдделері мен бастамаларын ұстануға шақырамыз. Өзіне деген сенімділік пен жетістікке жетуге, ынтаны дамытуға және мақсаттарына жетуге үйретеміз.

Көшбасшылық дағдыларды дамыту үшін геймификацияны қолдану:

Көшбасшылық дағдыларға топта жұмыс істеу, шешім қабылдау, қақтығыстарды шешу, қарым-қатынас жасау және басқаларды ынталандыру кіреді. Геймификация балаларда осы дағдыларды дамытудың бірегей мүмкіндіктерін ұсынады.

1. Таңдау және шешім жағдайларын жасау: ойынға негізделген іс-әрекеттер балаларға әртүрлі сценарийлерде шешім қабылдауға мүмкіндік береді. Бұл олардың жағдайды талдау, баламаларды өлшеу және негізделген шешімдер қабылдау қабілетін дамытуға көмектеседі.

2. Ынтымақтастық және топтық жұмыс: көптеген ойындарға көбінесе бәсекелестік пен ынтымақтастық элементтерін қамтиды. Балалар командалық форматта бәсекеге түсе алады, онда әр бала көшбасшы немесе команданың белсенді қатысушысы ретінде әрекет етуі керек. Балалар бір-бірін тыңдауды, идеяларымен бөлісуді, басқалармен тиімді қарым-қатынас жасауды, топта шешім қабылдауды, ортақ мақсатқа жету үшін бірге жұмыс істеуді үйренеді.

3. Шешім қабылдау. Геймификация ойындарында балалар тез шешім қабылдау қажет болатын жағдайларға жиі тап болады. Бұл ойын жағдайындағы әрекетті немесе мақсатқа жету стратегиясын таңдау болуы мүмкін. Қабылданған шешімдердің салдары бірден көрінуі мүмкін, бұл балаларға өз қателіктерін түсінуге және олардан сабақ алуға мүмкіндік береді.

4. Байланыс және мотивация. Геймификация – қарым-қатынас пен мотивация дағдыларын дамытуға ықпал етеді. Ойын кезінде балалар көбінесе өз әрекеттерін түсіндіруге, басқаларды өз көзқарастарына сендіруге және командаластарына қолдау көрсетуге мәжбүр болады. Бұл оларға қарым-қатынасқа сенімдірек болуға және өздерін және басқаларды өз өмірлеріне жетуге ынталандыруды үйренуге көмектеседі.

Көшбасшылық дағдыларды дамытудағы геймификацияның мысалдары

Рөлдік ойындар: балаларды рөлдік ойындарға қосу арқылы, олар көшбасшы немесе топ мүшелерінің рөлдерін ойнайды, шешім қабылдауға, әртүрлі жағдайларда қалай әрекет ету керектігін түсінуге және эмпатияны дамытуға көмектеседі.

Квесттер мен шытырман оқиғалар: бұл ойындар балаларға топтық жұмысты, шешім қабылдауды және шығармашылықты қажет ететін әртүрлі тапсырмаларды қояды.

Модельдеу: модельдеу ойындары нақты немесе ойдан шығарылған жағдайларды модельдейді, мұнда балалар көшбасшы ретінде әрекет етіп, жауапты шешімдер қабылдай алады.

Командалық ойындар мен жарыстар: командалық ойындар мен жарыстарды геймификация форматында ұйымдастыру балаларға ынтымақтастық, көшбасшылық және коммуникация дағдыларын дамытуға мүмкіндік береді.

Онлайн платформалар мен қосымшалар: уақытты басқару, тапсырмаларды беру және команданы ынталандыру сияқты көшбасшылық дағдыларды дамыту үшін ойын сценарийлерін ұсынатын бірқатар онлайн платформалар мен мобильді қосымшаларды пайдалану.

Осы жас кезеңінде есте сақтау қабілеті дамиды, ақыл-ой белсенділігінің негізі қаланады. Бала тәуелсіз пайымдаулар жасай алады, өз пікірін айта алады. 4-5 жасында баланың шығармашылық қиялы белсенді дамиды. Ол өзінің ертегілер елінде өмір сүреді, өзінің қиялына негізделген әлем жасайды.

Мектеп жасына дейінгі ересек топ балаларының көшбасшылық дағдыларын геймификация арқылы дамыту әдістері:

1. Динамика (аңызды құру – бұл процесті сүйемелдейтін драмалық техникамен жабдықталған оқиға, пайдаланушының назарын және нақты уақыттағы реакцияны қажет етеді).

2. Механика (марапаттар, мәртебелер, ұпайлар, виртуалды тауарлар сияқты геймплейге тән сценарий элементтерін пайдалану).

3. Элементтер құру (ұпайлар, деңгейлер, аватарлар, турнир кестелері, жетістіктер, марапаттар).

4. Эстетикалық (эмоционалды қатысуға ықпал ететін жалпы ойын тәжірибесін құру) және әлеуметтік өзара әрекеттесу (ойындарға тән қолданушылар арасындағы өзара әрекеттесуді қамтамасыз ететін көптеген әдістер) [10].

Мектепке дейінгі ұйымда геймификацияны пайдалануға қатысты интерактивті тақта, электронды құрылғы қосымшалар арқылы ойындар және қағаз, пластик, ағаштардан жасалған заттарды қолданылады. Геймификация арқылы балалардың қызығушылықтарын арттыру мақсатында ұйымдастырылған іс-әрекет нәтижелі және қызықты болады. Мектеп жасына дейінгі балалардың білім беру процесінде геймификацияның негізгі түрлерін пайдалануға болады:

- 1) сандық ойын қосымшалары;
- 2) виртуалды және кеңейтілген шындық элементтері бар ойындар;
- 3) интерактивті тақталар;
- 4) чатботтар және жасанды интеллект.

Цифрлық технологияның негізгі артықшылықтары:

- 1) оқу процесінің табиғилығы мектеп жасына дейінгі балалар үшін ойын жетекші қызмет түрі болып табылады;
- 2) баланың қателік жіберуі және оны түзету мүмкіндігі;
- 3) баланың қажеттіліктері мен мүмкіндіктеріне қарай білім беру форматын өз бетінше таңдау мүмкіндігі;

4) пайдаланудың ыңғайлылығы мен қарапайымдылығы.

Білім беруде геймификацияны дұрыс қолдану жолдары:

1. *Сюжетті нысықтау*. Ұйымдастырылған іс-әрекет ойынға айналуы үшін ең алдымен қызықты оқиға қажет.

2. *Мақсаттарды анықтау*. Балаларға нақты ойын мақсаттарын қойылу керек. Мысалы, «саяхат кезінде өзіңізбен бірге алып жүретін заттардың тізімін жасаңыз». Осы тәсілдің арқасында балалар теориядан көбірек есте қалады. Мұның бәрі ұйымдастырылған іс-әрекет барысында алған білімдері бірден белгілі бір ойын мәселесін шешуге көмектеседі.

3. *Балалар арасында рөлдерді бөлу*. Балаларды топтарға бөліп, әрқайсысына нақты рөл берілу керек. Математика әлемінде кейбіреулер шешім әдістерін, ал басқалары деректерді игере алады. Балалар жалықпайды және командада жұмыс істеуді үйренеді.

4. *Ойын әлемінің сынақтары мен ережелерін ойлап табу*. Бұл кез-келген математикалық есеп, ребус болуы мүмкін. Ең бастысы тапсырмаға қызықты контекст беру. Маңыздысы: әрбір сынақ алға жылжудың шарты болуы керек. Мысалы, әр сынақтан өткен сайын ойыншылар жаңа қабілеттерге ие болады. Немесе алға жылжу үшін белгілі бір ресурстарды жинау керек.

5. *Телефондар мен планшеттерді пайдалану*. Балаларды ойынға қалай қосуға болатынын ойластыру. Мысалы, телефондар мен планшеттерге миссияны орындаудың кілті болатын қосымшаны орнату маңызды болып табылады.

Балалардың жас ерекшеліктерін ескере отырып, қызықты және тартымды ойын жағдайлары мен тапсырмаларын жасау өте маңызды, осылайша олар оқудан ләззат алады және танымдық қабілеттерін дамытады.

Міне, мектеп жасына дейінгі балалардың көшбасшылық дағдыларын арттыру үшін геймификацияны пайдаланудың бірнеше мүмкіндіктері қарастырылған:

1) Ойын тапсырмаларын пайдалану. Мектеп жасына дейінгі балаларға белгілі бір тапсырмаларды шешуге немесе сұрақтарға жауап табуға мүмкіндік беретін ойын тапсырмаларын жасай аласыз. Мысалы, басқатырғыштардан сурет салу немесе логикалық басқатырғышты шешу.

2) Ойынның мақсаттары мен жетістіктерін дамыту. Мектеп жасына дейінгі балаларға тапсырмаларды орындауға және әр тапсырма үшін жұлдызшалар жинау немесе медаль алу сияқты таным жетістіктеріне ынталандыру үшін марапаттар мен жетістіктер жүйесін жасаңыз.

3) Командалық ойындар мен жарыстарды ұйымдастыру. Бәсекелестік элемент мектеп жасына дейінгі балалар үшін күшті ынталандыру болуы мүмкін. Оларды командаларға бөліп, тапсырманы шешуге немесе белгілі бір тапсырманы орындауға шақырыңыз. Мысалы, оқу тапсырмаларын орындау жылдамдығына викторина немесе жарыс өткізіңіз.

4) Интерактивті оқу материалдарын жасау. Интерактивті қосымшалар немесе бағдарламалар мектепке дейінгі білім беруді геймификациялаудың керемет құралы бола алады. Мысалы, балалар ойын элементтері арқылы әріптерді немесе сандарды үйрене алатын ойын қолданбаларын пайдалану олардың танымдық белсенділігін тиімді ынталандыруы мүмкін.

5) Рөлдік ойындар мен модельдеулерді қолдану. Рөлдік ойындар мен модельдеу мектеп жасына дейінгі балаларға белсенді қатысу және еліктеу арқылы ұғымдарды немесе процестерді жақсы түсінуге көмектеседі.

Ұйымдастырылған іс-әрекетте қандай ойын элементтерін қолдануға болады? Ұпайлар, деңгейлер, прогресс шкаласы, рейтинг жүйесі және басқа элементтер кез-келген геймификацияның негізі болып табылады.

- жинау-ойынға қатысты белгішелер мен басқа заттарды жинау;
- тосын сый және күтпеген қуаныш жоспарланбаған сыйақы алу;
- ұйымдастыру және тәртіп-элементтерді дұрыс ретпен орналастыру;
- сыйлықтар басқа ойыншыларға ұпай беру;
- тану және жетістіктер-жетістіктері үшін мақтау алу;
- басқаларды басқару мүмкіндігі-басқа ойыншыларға тапсырманы қалай орындау керектігін көрсету;

- батыр болу мүмкіндігі сәтсіз ойыншыны құтқару немесе нәтижені қалай жақсартуға болатынын анықтау.

Ойыншыға «қателік құқығын» қамтамасыз ету үшін келесілерді қолданамыз:

- балаға бірнеше әрекет беру;
- бала бірінші рет қателескенде, оған кері байланыс береміз: оның қателігі неде екенін және оны қалай түзетуге болатынын түсіндіреміз. Осыдан кейін балаға қайталап көруге мүмкіндік береміз.
- баланың оқу мақсаттарына қаншалықты қол жеткізетінін көрсететін ұпай жүйесін енгіземіз.

Осылайша, геймификацияның мақсаты – балалардың ойын әрекеті арқылы білім беру процесіне тарту, олардың танымдық міндеттерін шешуге және алған білімдерін одан әрі қолдануға қызығушылығын арттыру.

Нәтижелер және талқылау

Мектепке дейінгі ұйымда ересек топ балаларының көшбасшылық дағдыларын геймификация арқылы дамуының мүмкіндіктерін көрсете отырып, балаларға бірнеше әдістерді таңдадық. Балалардың көшбасшылық дағдыларын геймификацияның тиімділігін арттыру үшін дидактикалық әдістерді пайдалану арқылы балалардың көрсеткіштері анықталды. Пирс-Харрисон техникасына бақылау жүргізілді. Бақылауда балалардың тәуелсіздігі, өзін-өзі бағалауы, іс-әрекеттері көрсетілді. В.Г. Маралов және В.А. Ситаровтың әдістемесінде балалардың тапсырманы орындаушылығы, белсенділігі, мінез-құлқы айқын көрінді. В.И.Яшина тестілеуі мен Н.Л.Белопольская «Көңіл-күй алфавиті» әдістемесі бойынша балалар көшбасшылық дағдыларын көрсетті. Векслер субтест әдістемесін жүргізу барысында балалар тапсырманы қызығушылықпен жылдам әрі тез орындады. Розенцвейг сурет салу әдісін жүзгіргенде балалар өз идеяларымен қуана орындады.

М. К. Карл атап өткендей «Геймификация да, байсалды ойындар да бірдей мақсаттарды көздейді: мәселені шешу, ойлау және техника арқылы оқуды ынталандыру» [11]. Геймификация балалардың көшбасшылық дағдыларын дамытуға ықпал ететін құралдардың бірі. Балалар көшбасшы рөліне қатыса алатын немесе командадағы мәселелерді шеше алатын ойын жағдайларын құру арқылы балалар көшбасшылық дағдыларын игеріп, шындай алады.

Геймификация балалардың белгілі бір іс-әрекеттерді орындауға, демек, ойлаудың тиісті қасиеттерін дамытуға ішкі мотивациясын дамытуға мүмкіндік береді. Осыған байланысты, геймификация ойлаудың дамуына қалай әсер ететінін, қандай әрекеттер ойлаудың қандай да бір түрінің болуын немесе

дамуын талап ететінін және геймификация элементтері балалардың осы әрекеттерді жасауға деген ынтасына қалай әсер ететінін түсіну маңызды.

Геймификация ойындардың айқын ойын әдістерін қолдану сияқты қарапайым түрде түсіну мүмкін емес. Егер геймификация балалардың процеске қатысуын арттыру, олардың ішкі мотивтерін дамыту құралы ретінде қарастырылса, онда қолданылатын ойын элементтері олардың жеке ерекшеліктеріне сәйкес келуі керек. Әрбір бала білім беру процесінде өзгеруі мүмкін тиісті мотивтері мен ынталандырушы факторлары бар ойыншының бір немесе басқа түрін білдіреді.

Мектепке дейінгі ұйымда геймификацияны енгізу балалар бәсекеге түсетін, ынтымақтасатын және жетістіктерге қуанатын ынталандырушы орта құруға мүмкіндік береді. Оқытуда ойындар мен тапсырмаларды қолдану арқылы балалар шығармашылық ойлауды дамыта алады, шешім қабылдай алады және жаңа білімді шаршатпайтын міндет ретінде игере алады. Мектепке дейінгі ұйымда геймификацияны оқуға деген оң көзқарасты қалыптастыруға және өзін-өзі дамытуға үнемі ұмтылуға ықпал етеді.

Мектепке дейінгі ұйымда геймификацияны, ұйымдастырылған іс-әрекет барысында баланың оңтайлы дамуы арасындағы тепе-теңдікті қажет етеді. Сонымен қатар, оның артықшылықтары мектепке дейінгі ұйымдағы балалардың дамуын ынталандырудың тиімді құралына айналдырады.

Тәрбиешінің міндеті – балалардың белгілі бір ойлау түрлерін дамыту мақсатында оларды пән бойынша нақты мазмұнмен толтыру. Геймификацияланған білім беру процесінде әр бала өзіне қызықты нәрсе таба алады және әртүрлі әрекеттерді, қосымшаларды, әлеуметтік желілерді және т.б. тиімді орындай алады.

Анықтау экспериментіндегі 50 респонденттердің ойынға қатысуы келесідей нәтиже берді. Мектепке дейінгі ұйымның ересек топ балаларының көшбасшылық дағдыларына анықтама бере отырып, бағытталған сауалнаманың сандық және сапалық көрсеткіштерінің кездесу жиілігін контент-талдау әдісімен талдап жасалған интерпретациясын ұсынып отырмыз. БТ бойынша – 25, ЭТ-да 25 респонденттердің пайыздық көрсеткіштерінің кездесу жиіліктері сарапталды.

Тестті мектепке дейінгі ересек топ балаларына қолдануға болады. Үш тапсырмадан тұратын бұл тестің жауаптары суреттер мен бейнелер түрінде беріледі. Геймификация ойын компоненті арқылы еркін ұйымдастыруды көздейтіндіктен, тапсырманы орындау уақыты шектелмейді. Суреттерді салуда көркемдік деңгейі ескерілмейді.

1-субтест. «Мағынасы бойынша суретті сәйкестендір». Суреттегі бейне әртүрлі болып берілген, сол суреттерді бір-біріне сәйкестендіреді. Берілген суреттертің атын айту керек.

2-субтест. «Көлеңкесін тап». Бейнеде берілген суреттердің ұқсастықтарын табу.

3-субтест. «Қызыл пәтерге тотықұсты қоныстандыр». Әртүрлі түсті суреттер берілген тек қызыл түсті тотықұсты табу керек.

Жалпы тест нәтижелерін өңдеу «Шапшаңдық», «Жауапкершілік», «Ой ұтқырлығы», «Ұқыптылық» және «Атаулардың абстрактілігі» сияқты бес көрсеткішті бағалауды қамтиды.

«Шапшаңдық» – адамның шығармашылық өнімділігін сипаттайды. Ол төмендегі ережелерге сәйкес 2 және 3-субтесттерде ғана бағаланады:

1. Тестілеуге берілген жауаптардың жалпы санын шығару қажет.

2. Көрсеткішті есептеу кезінде тек адекватты тапсырмаға сай жауаптар ескеріледі. Егер сурет сәйкес еместігіне байланысты «шапшаңдықтан» балл ала алмаса, онда ол барлық кейінгі есептеулерден алынып тасталады.

Жұмыс барысында аяқталмаған бейне суреттер кескіннің құрама бөлігі ретінде қолданылмаған суреттер, мағынасыз атаулар берілген ойға қонымсыз абстракциялар сәйкес емес деп мағыналы, бірақ бірнеше рет қайталанған сызбалар бір жауап ретінде танылады.

3. Егер 2-субтесттегі берілген тапсырманы дұрыс тапса, онда пайдаланылған суреттер санына сәйкес ұпай саны беріледі, өйткені бұл әдеттен тыс жауап.

4. Егер 3-субтесттегі құсты дұрыс орналастырса бір балл беріледі, өйткені бір ойды ғана білдіреді.

«Шығармашылық» – көшбасшы болудың ең маңызды көрсеткіші. Шынайылық дәрежесі сыналатын адамның шығармашылық ойлауының бірегейлігі мен ерекшелігін көрсетеді. «Бірегейлік» нәтижесі ережеге сәйкес барлық үш субтест үшін есептеледі:

«Шығармашылық» үшін баға жауаптың статистикалық сиректігіне негізделген. Жиі кездесетін жауаптар 0, ал қалғандары 1 баллмен бағаланады.

Тестің нәтижесін интерпретациялау үшін алты фактор бойынша

(қызығушылық білімімен бөлісуге ұмтылыс, ізденістердегі тапқырлық, логикалық, командалық ынтымақтастық, қарым-қатынастағы икемділік, ізденістердегі тапқырлық) алынған ұпайларды қосып, оны беске бөлдік.

Анықтаушы эксперимент бойынша мектепке дейінгі ересек топ балалардың көшбасшылық дағдыларын анықтауға арналған әдістемелердің пайыздық көрсеткіштері төмендегі кестелерде көрсетілген (1-кесте).

Кесте 1 - Анықтау эксперименті бойынша мектепке дейінгі ересек топ балаларының көшбасшылық дағдыларын геймификация арқылы анықтаудың мотивациялық деңгейінің көрсеткіштерін зерттеу нәтижелері

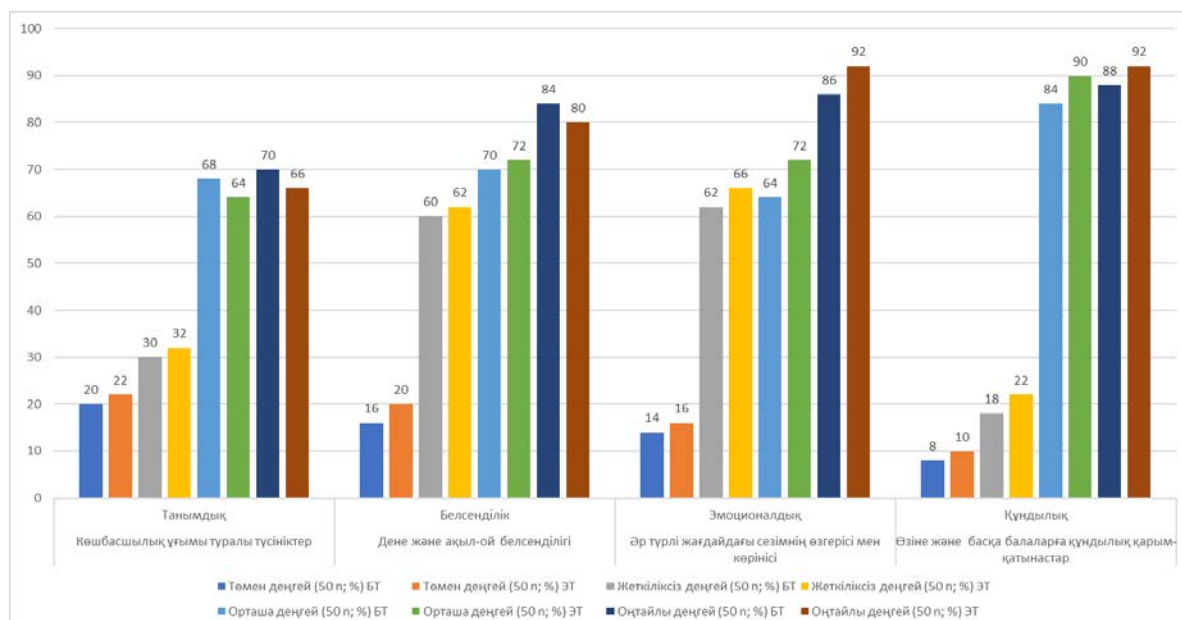
Көрсеткіштер	Дидактикалық әдістемелер	Бағаланатын сапаның көрініс беру дәрежесі	Ұпай саны	Зерттелушілер	
				ЭТ (№48 Береке) (n=25)	БТ (Жанерке б/б) (n=25)
Тәуелсіздік Өзін-өзі бағалау	- топ балаларын бақылау; - Пирс-Харрисон техникасы	Балалар іс-әрекеттерін көрсетуге ұмтылады	8-10	7 (28%)	6 (24%)
Белсенділік, көшбасшылық Бейімделу мінез-құлқы Бастама және орындаушылық	- «Мектеп жасына дейінгі балалардың әлеуметтік белсенділігі» В.Г. Маралов, В.А. Ситаров әдістемесі	Тәрбиешінің бақылауымен тапсырмаларды орындайды.	5-6	18 (72%)	15 (60%)
Коммуникативтілік	- топ балаларын бақылау - В.И.Яшина бойынша тестілеу Н.Л.Белопольская	Балалар көшбасшылық дағдыларын көрсетуге ұмтылады	1-4	24 (96%)	20 (80%)

	«Көңіл-күй алфавиті» әдістемесі				
Дивергентті ойлау Сөйлеуді дамыту	Векслер әдістемесі субтест «Сөздік»	Тапсырмаларды қызығушылықпен орындайды	0-1	7(28%)	4 (16%)
Басқа адамды түсіну қабілеті	Г. В. Солдатова және В.Н.Шляпниковтың сұхбатының модификациясы негізінде	Тапсырманы жылдам ойлана орындайды	1-2	8(32%)	5 (20%)
Баланың компьютерлік ойынға қызығушылығы, іс-қимыл шапшаңдығы	- сурет салу әдісі Розенцвейг	Ойластырылған идеяларды кезеңімен орындайды	1-5	10 (40%)	9 (36%)

Зерттеу аясында балалардың геймификация арқылы көшбасшылық дағдыларын дамыту негізінде әзірленген бірқатар симуляциялық ойындарды пайдаланғаннан кейін, бақылау және эксперимент топтарында диагностика жүргізілді. Қалыптастырушы кезеңде диагностика 2022-2023 оқу жылының соңында анықтаушы эксперимент жүргізу кезінде қолданылатын әдістерді қолдана отырып жүргізілді.

Кесте 2 - Геймификация арқылы мектеп жасына дейінгі балалардың көшбасшылық дағдыларын дамытудың тиімділігін анықтау мақсатында диагностикалық жұмыстардың нәтижесі.

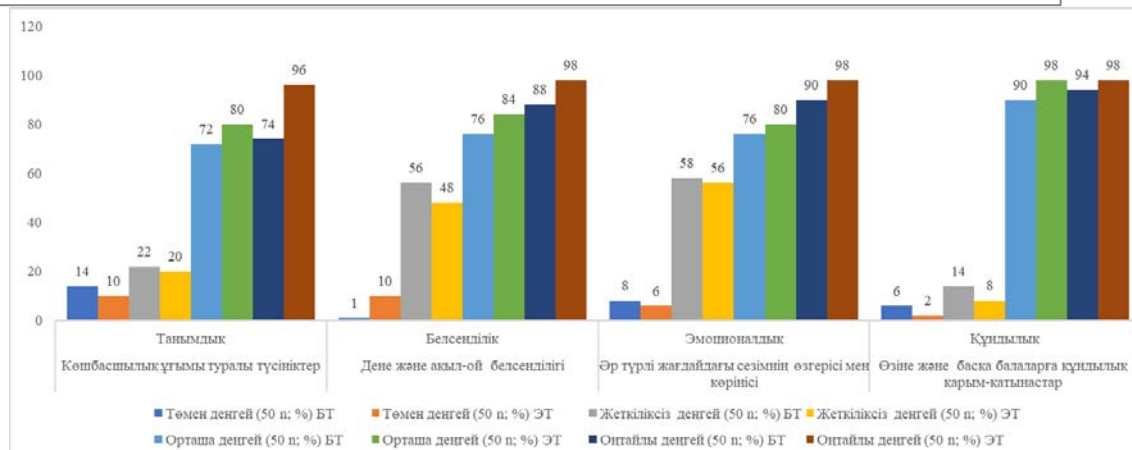
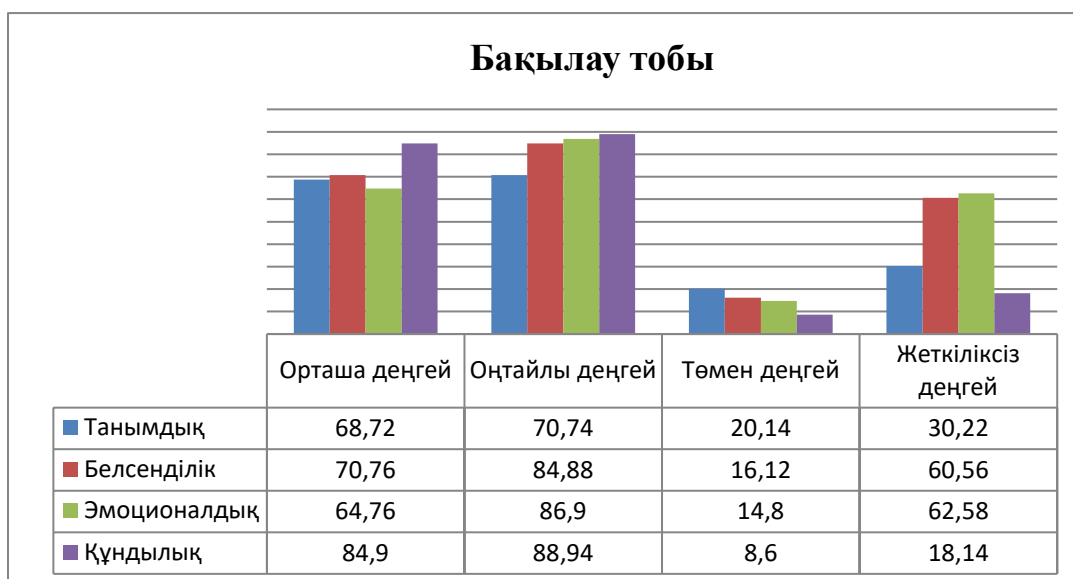
Компоненттер	Критерийлер	Төмен деңгей (50 n; %)		Жеткіліксіз деңгей (50 n; %)		Орташа деңгей (50 n; %)		Оңтайлы деңгей (50 n; %)	
		БТ	ЭТ	БТ	ЭТ	БТ	ЭТ	БТ	ЭТ
Көшбасшылық ұғымы туралы түсініктер	Танымдық	10; (20 %)	11; (22 %)	15; (30 %)	16; (32 %)	33; (68 %)	32; (64 %)	35; (70 %)	33; (66 %)
Дене және ақыл-ой белсенділігі	Белсенділік	8; (16 %)	10; (20 %)	30; (60 %)	31; (62 %)	35; (70 %)	36; (72 %)	42; (84 %)	40; (80 %)
Әр түрлі жағдайдағы сезімнің өзгерісі мен көрінісі	Эмоционалдық	7; (14 %)	8; (16 %)	31; (62 %)	33; (66 %)	32; (64 %)	36; (72 %)	43; (86 %)	46; (92 %)
Өзіне және басқа балаларға құндылық қарым-қатынастар	Құндылық	4; (8 %)	5; (10 %)	9; (18 %)	11; (22 %)	42; (84 %)	45; (90 %)	44; (88 %)	47; (92 %)



Сурет 1 - Геймификация арқылы мектеп жасына дейінгі балалардың көшбасшылық дағдыларын дамытудың тиімділігін анықтау мақсатында диагностикалық жұмыстардың нәтижесі

Кесте 3 - Геймификация арқылы мектеп жасына дейінгі балалардың көшбасшылық дағдыларын дамытудың тиімділігін қалыптастыру эксперимент нәтижесі.

Компоненттер	Критерийлер	Төмен деңгей (50n; %)		Жеткіліксіз деңгей (50n; %)		Орташа деңгей (50n; %)		Оңтайлы деңгей (50n; %)	
		БТ	ЭТ	БТ	ЭТ	БТ	ЭТ	БТ	ЭТ
Көшбасшылық дағды туралы түсініктер	Танымдық	7; (14%)	5; (10%)	13; (22%)	10; (20%)	34; (72%)	40; (80%)	37; (74%)	42; (96%)
Дене және ақыл-ой белсенділігі	Белсенділік	6; (1%)	5; (10%)	28; (56%)	24; (48%)	38; (76%)	42; (84%)	44; (88%)	49; (98%)
Әр түрлі жағдайдағы сезімнің өзгерісі мен көрнісі	Эмоционалдық	4; (8%)	3; (6%)	29; (58%)	28; (56%)	38; (76%)	40; (80%)	45; (90%)	49; (98%)
Өзіне және басқа балаларға құндылық қарым-қатынастар	Құндылық	3; (6%)	1; (2%)	7; (14%)	4; (8%)	45; (90%)	49; (98%)	47; (94%)	49; (98%)



Сурет 2 - Геймификация арқылы мектеп жасына дейінгі балалардың көшбасшылық дағдыларын дамытудың тиімділігін қалыптастырушы эксперимент нәтижесі

Бақылау тобында:

Танымдық – көшбасшылық ұғымы туралы түсініктер деңгейі орташа деңгейде 68% - дан 72% - ға дейін, оңтайлы деңгейде 70% - дан 74% - ға дейін шамалы өсті. Төмен деңгей 20% - дан 14% - ға дейін төмендеді, жеткіліксіз деңгей де 30% - дан 22% - ға дейін төмендеді.

Белсенділік – дене және ақыл-ой белсенділік деңгейі орташа деңгейде 70% - дан 76% – ға дейін, оңтайлы деңгейде 84% - дан 88% - ға дейін шамалы өсті. Төмен деңгей 16% - дан 12% - ға дейін төмендеді, жеткіліксіз деңгей де 60% - дан 56% - ға дейін төмендеді.

Эмоционалдық – әр түрлі жағдайдағы сезімнің өзгерісі мен көрінісі орташа деңгейінде 64% - дан 76% - ға дейін, оңтайлы деңгейде 86% - дан 90% - ға дейін шамалы өсті. Төмен деңгей 14% - дан 8% - ға дейін төмендеді, жеткіліксіз деңгей де 62% - дан 58% - ға дейін төмендеді.

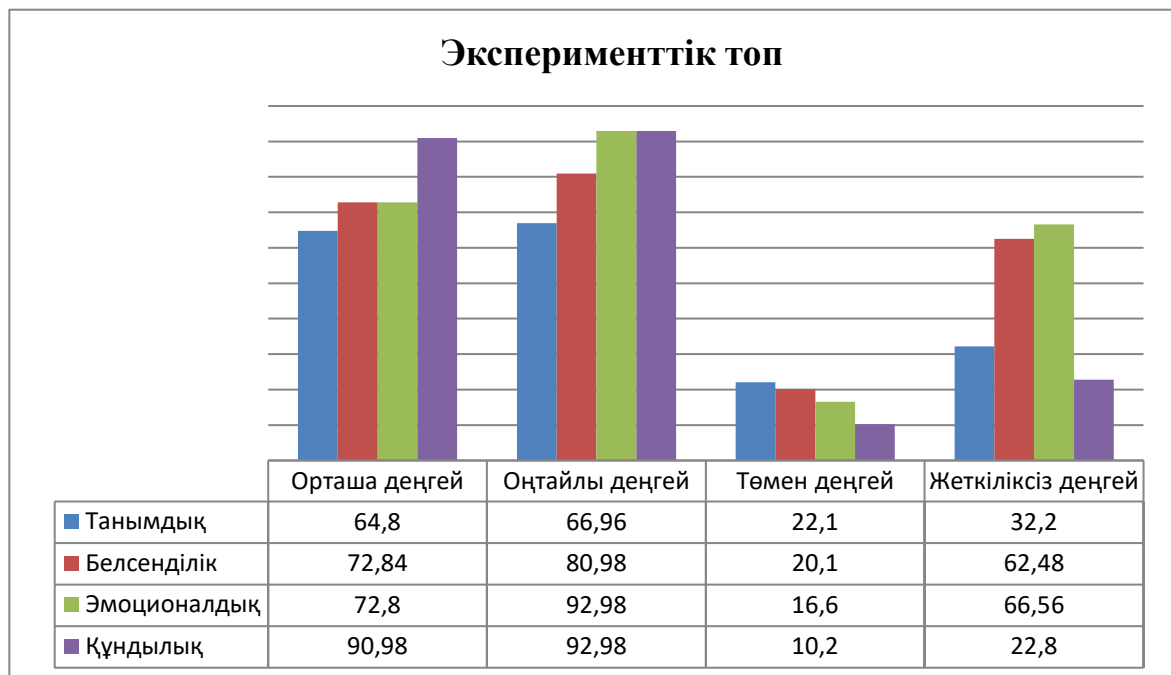
Құндылық – өзіне және басқа балаларға құндылық қарым қатынастардың орташа деңгейінде 84% - дан 90% - ға дейін, оңтайлы деңгейде 88% - дан 94% - ға дейін шамалы өсті. Төмен деңгей 8% - дан 6% - ға дейін шамалы төмендеді, жеткіліксіз деңгей де 18% - дан 14% - ға дейін төмендеді.

Сурет 3 - Бақылау тобының көрсеткіші

Сурет 4 - Эксперименттік тобының көрсеткіші

Эксперименттік тобында:

Танымдық – көшбасшылық ұғымы туралы түсініктер деңгейі орташа деңгейде 64% - дан 80% - ға дейін, оңтайлы деңгейде 66% - дан 96% - ға дейін



елеулі өсті. Төмен деңгей 22% - дан 10% - ға дейін елеуі төмендеді, жеткіліксіз деңгей де 32% - дан 20% - ға дейін төмендеді.

Белсенділік – дене және ақыл-ой белсенділік деңгейі орташа деңгейде 72% - дан 84% - ға дейін, оңтайлы деңгейде 80% - дан 98% - ға дейін шамалы өсті. Төмен деңгей 20% - дан 10% - ға дейін төмендеді, жеткіліксіз деңгей де 62% - дан 48% - ға дейін төмендеді.

Эмоционалдық – әр түрлі жағдайдағы сезімнің өзгерісі мен көрінісі орташа деңгейінде 72% - дан 80% - ға дейін, оңтайлы деңгейде 92% - дан 98% - ға дейін шамалы өсті. Төмен деңгей 16% - дан 6% - ға дейін төмендеді, жеткіліксіз деңгей де 66% - дан 56% - ға дейін төмендеді.

Құндылық – өзіне және басқа балаларға құндылық қарым-қатынастардың орташа деңгейінде 90% - дан 98% – ға дейін, оңтайлы деңгейде 92% - дан 98% -

ға дейін шамалы өсті. Төмен деңгей 10% - дан 2% - ға дейін төмендеді, жеткіліксіз деңгей де 22% - дан 8% - ға дейін төмендеді.

Нәтижелерді зерттеу барысында алынған нәтижелердің дұрыстығын тексеру диаграммасы жасалынды. Бұл тәсіл әр топтағы көрсеткіштердің өзгеру динамикасының дұрыстығын анықтау, БТ мен ЭТ айырмашылықтарының сенімді жаңалықтарын анықтау үлгісін талдау үшін қолданылды.

Геймификацияның көмегімен балалардың көшбасшылық дағдыларын дамытуда оңай және ыңғайлы кері байланысты қамтамасыз ете аламыз. Педагог балаға бір немесе басқа деңгейден өте алмағанын, қандай қателік жібергенін жедел түсіндіре алады. Сонымен қатар, бала шешім қабылдауда оның дербестігі мен тәуелсіздігін сақтайды.

Қорытынды

Геймификация арқылы баланың көшбасшылық дағдыларын дамыту туралы бірнеше мысалдар келтірдік. Механикаға тән геймификация оқуды жаңа деңгейде ұйымдастыруға мүмкіндік береді. Мектеп жасына дейінгі балалардың жаңалықтары белгілі бір іс-әрекетте баланың белсенділігін бастауға және осы әрекетке сәйкес ойлау түрлерін белсендіруге мүмкіндік береді. Әрі қарайғы зерттеулердің бағыты мектепке дейінгі ұйымда білім беру бағдарламасын жүзеге асыруда білім беру процесін геймификациялау бойынша тәрбиешілерге ұсыныстар әзірлеу, дидактикалық процесті геймификациялау алгоритмін құру, және пәндік білім беру нәтижелерін қалыптастыруға және бағалауға мүмкіндік беретін ең тиімді ойын элементтерін анықтау. Мектеп жасына дейінгі ересек топ балаларының көшбасшылық дағдыларына әсер ететін нақты белгілердің жиынтығы ретінде анықталған: когнитивті (білім, шығармашылық ойлау, сөйлеу, танымдық қабілеттер, ойды білдірудегі айқындық, жан-жақтылық), мотивациялық (мақсатқа ұмтылу, өзіне деген сенімділік, бастамашылдық, белсенділік, қазіргі уақытта қажет нәрсені жүзеге асыруға деген ұмтылыс), қабылдау (қарым-қатынас, эмпатия, төзімділік, сезімталдық, қабылдауға дайын болу – күш және қолдау, экстраверсия), операциялық (дағдылар, ұйымдастырушылық, коммуникативті, сондай - ақ өнімді), рефлексивті (адалдық, қатарластық және тікелей, адекватты өзін-өзі бағалау және өзара бағалау, өз қызметін, достарын бағалау, сондай-ақ бірлескен қызмет нәтижелерінің рефлексиясы және т.б.). Геймификация мектепке дейінгі ұйымдарда балалардың көшбасшылық дағдыларын дамытудың ең тиімді құралы болып табылады. Балаларға оқуға ғана емес, сонымен бірге болашақта пайдалы болатын құнды дағдыларды игеруге де мүмкіндік береді. Осының бәрін ескере отырып, геймификацияны білім беру процесіне енгізу ертеңгі көшбасшыларды сәтті қалыптастырудың кілті болмақ.

ӘДЕБИЕТ

[1] Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың, бастауыш, негізгі орта, жалпы орта, техникалық және кәсіптік, орта білімнен кейінгі білім берудің мемлекеттік жалпыға міндетті стандарттарын бекіту туралы. Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрінің 2022 жылғы 3 тамыздағы № 348 бұйрығы. Қазақстан Республикасының Әділет министрлігінде 2022 жылғы 5 тамызда № 29031 болып тіркелді. – Кіру режимі: URL: <https://adilet.zan.kz> [Қараған күні: 14.03.2024].

[2] Қазақстан Республикасында мектепке дейінгі, орта, техникалық және кәсіптік білім беруді дамытудың 2023 – 2029 жылдарға арналған тұжырымдамасын бекіту туралы.

Қазақстан Республикасы Үкіметінің 2023 жылғы 28 наурыздағы №249 қаулысы. – Кіру режимі: URL: <https://adilet.zan.kz> [Қараған күні: 14.03.2024].

[3] Ушинский, К. Д. Материалы к третьему тому «Педагогической антропологии». - Санкт-Петербург: Изд-во Лань. – 2013. - С. – 95. – Режим доступа: URL: <https://e.lanbook.com/book/3054> [Дата обращения: 14.03.2024].

[4] Alexis A. S. What is the nature of children’s leadership in early childhood educational settings? a grounded theory. Diss: Colorado State University. Fort Collins, Colorado. Summer, – 2011. – 148 с.

[5] Norah Lee Barney. Impact of leadership on early childhood education program. Diss: Montana state university. Bozeman, Montana. July. – 2018. – 154 с.

[6] Movahedazarhouligh S. Entitled: An Examination of Current Leadership Practices in Early Childhood and Early Childhood Special Education: A Mixed Methods Study. Diss: by the Scholarship & Creative Works @ Digital INC. Research Center. May, – 2020.– 204 с.

[7] Выготский Л. С. Собрание сочинений: В 6-ти т. Т.3 Проблемы развития психики/Под ред. А. М. Матюшкина. М.: Педагогика. – 1983. – С. 368

[8] Гальперин П. Я. Развитие исследований по формированию умственных действий. Психологическая наука. – М: Издательство Московского университета. – 2023. – С. 352-396

[9] Хоманс Дж. Возвращение к человеку //Американская социологическая мысль. /Под ред. В.И. Добренкова. – Москва, – 1994. – С. 46-61

[10] Геймификация образовательного процесса //Методическое пособие под ред. Томск, – 2015. – 39 с.

[11] Карл М. К. Геймификация обучения и инструктажа. электронная книга | игровые методы и стратегии обучения. Издатель: Wiley. 13. 04. 2012.

REFERENCES

[1] Mektepke deingi tärбие men oqytudyñ, bastauyş, negızgı orta, jalpy orta, tehnikalyq jäne käsıptık, orta bılınnen keingı bilim berudıñ memlekettık jalpyğa mindettı standarttaryn bekitu turaly. Qazaqstan Respublikasy Oqu-aǵartu ministrınıñ 2022 jylǵy 3 тамыздаǵy № 348 bııryǵy. Qazaqstan Respublikasynyñ Adilet ministrılıǵında 2022 jylǵy 5 тамызда № 29031 bolyp tırkeldi. – Кіру rejimi: URL: <https://adilet.zan.kz> [Қараған күні: 14.03.2024] [in Kaz]

[2] Qazaqstan Respublikasynda mektepke deingı, orta, tehnikalyq jäne käsıptık bilim berudı damytudyñ 2023 – 2029 jylдарға арналған түjyrymdamasyn bekitu turaly. Qazaqstan Respublikasy Ükımetinıñ 2023 jylǵy 28 наурыздаǵy №249 qaulysy. – Кіру rejimi: URL: <https://adilet.zan.kz> [Қараған күні: 14.03.2024]. [in Kaz]

[3] Ushinski, K. D. Materialy k tretemu tomu «Pedagogicheskoi antropologii». - Sankt-Peterburg: İzd-vo Län. – 2013. - S. – 95. – Rejim dostupa: URL: <https://e.lanbook.com/book/3054> [Data obrashenia: 14.03.2024] [in Rus]

[4] Alexis A. S. (What is the nature of children’s leadership in early childhood educational settings? a grounded theory). Diss: Colorado State University. Fort Collins, Colorado. Summer, – 2011. – 148 s.

[5] Norah Lee Barney. (Impact of leadership on early childhood education program). Diss: Montana state university. Bozeman, Montana. July, – 2018. – 154 s.

[6] Movahedazarhouligh S. Entitled: (An Examination of Current Leadership Practices in Early Childhood and Early Childhood Special Education: A Mixed Methods Study). Diss: by the Scholarship & Creative Works @ Digital INC. Research Center. May, – 2020.– 204 s. [in English.]

[7] Vygotski L. S. Sobranie sochineni: V 6-ti t. T.3 Problemy razvitia psihiki/Pod red. A. M. Matüşkina. M.: Pedagogika. – 1983. – S. 368 [in Rus]

[8] Galperin P. İa. Razvitie issledovani po formirovaniu umstvennyh deistvi. Psihologicheskaja nauka. – M: İzdatelstvo Moskovskogo universiteta. – 2023. – S. 352-396

[9] Homans J. Vozvraşenie k cheloveku //Amerikanskaia sosiologicheskaja mysl. /Pod red. V.İ. Dobrenkova. – Moskva, – 1994. – S. 46-61 [in Rus]

[10] Geimifikasia obrazovatelnoǵo prosesa //Metodicheskoe posobie pod red. Tomsk, – 2015. – 39 s. [in Rus]

[11] Karl M. K. Geimifikasia obuchenia i instruktaja. elektronnaia kniga | igrovye metody i strategii obuchenia. İzdatel: Wiley. 13. 04. 2012. [in Rus]

ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ В РАЗВИТИИ ЛИДЕРСКИХ НАВЫКОВ ДЕТЕЙ СТАРШЕЙ ГРУППЫ В ДОШКОЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

*Аяпова Б.А.¹, Айтбаева А.К.², Алимбекова А.А.³

^{*1}докторант, КазНПУ имени Абая, Алматы, Казахстан

e-mail: bakyt_ayapova@mail.ru

²к.п.н., доцент, КазНПУ имени Абая, Алматы, Казахстан

e-mail: alma-arujan@mail.ru

³PhD, асс. профессор, КазНПУ имени Абая, Алматы, Казахстан

e-mail: aaalimbekova@mail.ru

Аннотация. В статье обоснована теория развития лидерских навыков детей старшей группы дошкольного возраста через геймификацию и дана в практическом плане через результат эксперимента. В дошкольной организации предусмотрены возможности применения геймификации в развитии лидерских навыков детей старшей группы. Важность развития лидерских навыков у детей становится все более узнаваемой в современном обществе. Определяя важнейший этап в жизни четырехлетнего ребенка, основные аспекты его личностного и социального поведения, авторы рассматривают научно обоснованные теории и дают представление о том, какие лидерские навыки можно развить в них, как действия положительно влияют на его будущее. В современном мире обучение детей лидерским навыкам становится все более важной задачей. Лидерство не только способствует адаптации к обществу, но и помогает ребенку понять свой потенциал и влияние на окружающих. В статье рассматривается геймификация как эффективный инструмент для развития лидерских навыков у детей. Руководствуются государственной программой и концепцией развития образования в Казахстане. Авторы проанализировали научные труды отечественных и зарубежных ученых по развитию лидерских навыков, показали пути, возможности и методы использования геймификации в дошкольной организации. В целях развития лидерских навыков детей посредством геймификации отражены особенности выявления познавательных, творческих, социально-эмоциональных, коммуникативных, исследовательских, физических качеств, определены средства, показаны методы. Геймификация стимулирует детей к повышению интереса к образованию. С этой точки зрения авторы подтверждают результаты исследований, полученные в ходе опытно-экспериментальной работы, и демонстрируют эффективность разработанного комплекса симуляционных игр.

Ключевые слова: дошкольная организация, ребенок, лидерские навыки, геймификация, игра, динамика, механика, элементы

OPPORTUNITIES FOR THE USE OF GAMIFICATION IN THE DEVELOPMENT OF LEADERSHIP SKILLS OF CHILDREN OF AN ADULT GROUP IN A PRESCHOOL ORGANIZATION

*Ayapova B.A.¹, Aitbaeva A.K.², Alimbekova A.A.³

^{*1}doctoral student, Abai Kazakh National Pedagogical University, Almaty, Kazakhstan

e-mail: bakyt_ayapova@mail.ru

²c.p.s., docent, KazNPU named after Abai, Almaty, Kazakhstan

email: alma-arujan@mail.ru

³PhD, асс. professor, KazNPU named after Abai, Almaty, Kazakhstan

e-mail: aaalimbekova@mail.ru

Abstract. The article substantiates the theory of the development of leadership skills of children of the older preschool age group through gamification and is given in practical terms through the result of an experiment. The preschool organization provides opportunities for the use of

gamification in the development of leadership skills of older children. The importance of developing leadership skills in children is becoming increasingly recognized in modern society. Defining the most important stage in the life of a four-year-old child, the main aspects of his personal and social behavior, the authors consider scientifically based theories and give an idea of what leadership skills can be developed in them, how actions positively affect his future. In today's world, teaching leadership skills to children is becoming an increasingly important task. Leadership not only helps to adapt to society, but also helps the child to understand his potential and influence on others. The article considers gamification as an effective tool for developing leadership skills in children. They are guided by the state program and the concept of education development in Kazakhstan. The authors analyzed the scientific works of domestic and foreign scientists on the development of leadership skills, showed the ways, possibilities and methods of using gamification in preschool organizations. In order to develop children's leadership skills through gamification, the features of identifying cognitive, creative, socio-emotional, communicative, research, and physical qualities are reflected, means are identified, and methods are shown. Gamification stimulates children to increase their interest in education. From this point of view, the authors confirm the research results obtained during the experimental work and demonstrate the effectiveness of the developed complex of simulation games.

Keywords: preschool organization, child, leadership skills, gamification, game, dynamics, mechanics, elements

Статья поступила 14.03.2024