

УДК 37.091.3

БИЛИМ БЕРҮҮЧҮ ОЮНДАРДЫН ОКУУЧУЛАРДЫН МОТИВАЦИЯСЫНА ЖАНА ИШ-АРАКЕТИНЕ ТИЙГИЗГЕН ТААСИРИ

Азимов Бектур Абдырахманович, ф.-м.и.к., доцент,
Ош мамлекеттик университети. Ош, Кыргызстан
ORCID: 0000-0001-5849-8583
azimov@oshsu.kg

Абдивоситова Айтолкун Газыбековна, ОшМУнун PhD докторанты
ORCID:0009-0004-4699-209X
aabdivositova@oshsu.kg
Ош мамлекеттик университети
Ош, Кыргызстан

Аннотация. Макалада заманбап билим берүү процессинде оюн технологияларын колдонуу маселеси каралат. Билим берүүчү оюндардын окуучулардын мотивациясына, когнитивдик өнүгүүсүнө жана окуу материалын өздөштүрүү процессине тийгизген таасири терең талдоого алынат. Оюн элементтери, мисалы, атаандаштык, сыйлыктар жана деңгээлдер, окуу процессин кызыктуураак жана жеткиликтүүрөөк кылат, ошондой эле окуучулардын көңүл буруу жана эс тутум жөндөмдөрүн өнүктүрүүгө көмөк көрсөтөт. Макалада Ediscaplay платформасынын мүмкүнчүлүктөрү да баяндалып, анын ар кандай интерактивдүү тапшырмалар аркылуу окуу процессин кантип жаакшыртарын көрсөтөт.

Курчап турган дүйнөнү таанып-билүүбүз жана инсан катары өнүгүүбүз көбүнчө оюн процессинде болгон. Оюн иш-аракеттеринде баланын психикалык сапаттары жана инсандык өзгөчөлүктөрү эң интенсивдүү түрдө калыптанат. Оюн иш-аракеттин башка түрлөрүн пайда кылат, алар кийин өз алдынча мааниге ээ болот. Оюн иш-аракеттери психикалык процесстердин ээнбаштыгынын калыптанышына таасирин тийгизет.

Изилдөөнүн жыйынтыктары көрсөтүп тургандай, оюн технологияларын колдонуу окуучулардын академиялык жетишкендиктерине оң таасирин тийгизет жана билим берүүнүн натыйжалуулугун жогорулатат.

Ачкыч сөздөр. Оюн технологиялары, билим берүүчү оюндар, мотивацияны жогорулатуу, когнитивдик өнүгүү, Ediscaplay платформасы, интерактивдүү окуу

ВЛИЯНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ИГР НА МОТИВАЦИЮ И УСПЕВАЕМОСТЬ УЧАЩИХСЯ

Азимов Бектур Абдырахманович, к.ф.-м.н., доцент,
Ошский государственный университет, Ош, Кыргызстан
ORCID: 0000-0001-5849-8583
azimov@oshsu.kg

Абдивоситова Айтолкун Газыбековна, PhD докторант ОшГУ
Ошский государственный университет, Ош, Кыргызстан
ORCID:0009-0004-4699-209X
aabdivositova@oshsu.kg

Аннотация. В статье рассматривается вопрос использования игровых технологий в современном образовательном процессе. Будет подробно проанализировано влияние образовательных игр на мотивацию учащихся, когнитивное развитие и процесс обучения. Игровые элементы, такие как соревнования, награды и уровни, делают процесс обучения более интересным и доступным, а также способствуют развитию внимания и памяти учащихся. В статье также описываются возможности платформы Ediscaplay и показано, как она улучшает процесс обучения с помощью различных интерактивных заданий. Наше понимание окружающего мира и наше развитие как личностей часто происходили в процессе игры. Именно в игровой деятельности наиболее интенсивно формируются психические качества и черты личности ребенка. Игра порождает другие виды

деятельности, которые впоследствии приобретают собственное значение. Игровая деятельность влияет на формирование автономности психических процессов. Результаты исследования показывают, что использование игровых технологий положительно влияет на успеваемость учащихся и повышает эффективность образования.

Ключевые слова: Игровые технологии, образовательные игры, мотивационное усиление, когнитивное развитие, платформа Educaplay, интерактивное обучение

THE INFLUENCE OF EDUCATIONAL GAMES ON STUDENTS' MOTIVATION AND ACHIEVEMENT

Azimov Bektur Abdyrakhmanovich, Candidate of Ph. and Math. Sciences
Osh State University, Osh, Kyrgyzstan
ORCID: 0000-0001-5849-8583
azimov@oshsu.kg

Abdivositova Aitolkun Gazybekovna, PhD doctoral student of OshSU
Osh State University, Osh, Kyrgyzstan
ORCID:0009-0004-4699-209X
aabdivositova@oshsu.kg

Abstract. The article discusses the use of gaming technologies in the modern educational process. The impact of educational games on student motivation, cognitive development and the learning process will be analyzed in detail. Game elements such as competitions, rewards and levels make the learning process more interesting and accessible, and also contribute to the development of students' attention and memory. The article also describes the capabilities of the Our understanding of the world around us and our development as individuals often took place in the process of play. It is in play activities that the mental qualities and personality traits of a child are most intensively formed. Play gives rise to other types of activity, which subsequently acquire their own meaning. Play activities influence the formation of the autonomy of mental processes.

Educaplay platform and shows how it improves the learning process through various interactive tasks. The results of the study show that the use of gaming technologies has a positive effect on student performance and increases the effectiveness of education.

Key words: Game technologies, educational games, motivational enhancement, cognitive development, Educaplay platform, interactive learning

Заманбап билим берүү процессинде оюн технологиялары активдүү колдонулат. Билим берүүчү оюндар окуунун ажырагыс бөлүгү болуп калууда, анткени алар мотивацияны жогорулатууга, окууну жакшыртууга жана окуучулардын когнитивдик жөндөмдүүлүгүн өнүктүрүүгө жардам берет. Бул макалада биз билим берүүчү оюндар мектеп окуучуларынын мотивациясына жана иш - аракетине кандай таасир тийгизерин карап чыгабыз.

В.А. Сухомлинский «Оюн — бул кызыгуунун жана билгичтиктин жалынын күйгүзгөн учкун» деп белгилеген.

Оюнду адамдар илгертен ойлоп табышкан. Арабызда ким бала кезде ойногон эмес? Курчап турган дүйнөнү таанып-билүүбүз жана инсан катары өнүгүүбүз көбүнчө оюн процессинде болгон. Оюн иш-аракеттеринде баланын психикалык сапаттары жана инсандык өзгөчөлүктөрү эң интенсивдүү түрдө калыптанат. Оюн иш-аракеттин башка түрлөрүн пайда кылат, алар кийин өз алдынча мааниге ээ болот. Оюн иш-аракеттери психикалык процесстердин ээнбаштыгынын калыптанышына таасирин тийгизет. Ошентип, оюнда балдардын ыктыярдуу көңүл буруусу жана ыктыярдуу эс тутуму өнүгүп баштайт. Аң-сезимдүү максат (көңүл буруу, эстеп калуу жана эстеп калуу) бала үчүн оюнда эрте жана оңой аныкталат. Оюндун шартынын өзү эле баладан оюндун кырдаалына кирген объектерге, ойнолуп жаткан аракеттердин мазмунуна жана сюжетине көңүл бурууну талап кылат. Коммуникацияга жана эмоционалдык стимулга муктаждык баланы максаттуу концентрацияга жана жаттоого мажбурлайт.

Оюндун абалы жана андагы иш-аракеттер баланын психикалык активдүүлүгүнүн өнүгүшүнө дайыма таасирин тийгизет. Оюндук ишмердүүлүктүн ичинде окуу иш-аракеттери калыптана баштайт, алар кийинчерээк алдыңкы болуп калат. Ойноп жатканда бала окууга белгилүү бир эрежелер менен ролдук оюндун бир түрү катары карайт. Бирок бул эрежелерди сактоо менен бала башталгыч окуу иш-аракеттерин сезилбестен өздөштүрүп алат. Окууга болгон каалоосун жана жөндөмүн өстүрөт [2].

Окутуучу оюндардын негизги артыкчылыктарынын бири окуучулардын мотивациясын жогорулатууда. Атаандаштык, сыйлыктар, деңгээлдер жана жетишкендиктер сыяктуу оюн элементтери окууга болгон кызыгууну стимулдайт жана окуучуларды окуу процессине тартат. Белгилей кетчү нерсе, оюндар окууну кызыктуураак кылат, ошондой эле окутуунун салттуу формаларынан стрессти жана чарчоону азайтууга жардам берет.

Мындан тышкары, билим берүүчү оюндар ички мотивацияны өнүктүрүүгө жардам берет. Окуучуларга мугалимдин же ата-энесинин кысымысыз өз алдынча көйгөйлөрдү чечүү, жаңы темаларды изилдөө жана ийгиликке жетүү мүмкүнчүлүгү берилет. Бул бизге окууга жана өзүн-өзү өркүндөтүүгө туруктуу кызыгууну өнүктүрүүгө мүмкүндүк берет.

Окутууда билим берүүчү оюндарды колдонуу окуу материалын өздөштүрүүнүн жакшырышына жардам берет. Маалымат берүүнүн интерактивдүү ыкмалары татаал темаларды жеткиликтүү жана түшүнүктүү кылат. Оюндар окуучуларга коопсуз чөйрөдө машыгууга, дароо пикир алышууга жана каталарды кетирүүдөн коркпостон ондоого мүмкүндүк берет [3].

Изилдөөлөр көрсөткөндөй, билим берүүчү оюндарды колдонгон студенттер салттуу ыкмалар аркылуу гана үйрөнгөн студенттерге караганда тесттерде жана экзамендерде жакшы көрсөткүчкө ээ болушат. Бул оюн технологиялары маалыматты жигердүү жаттап алууга, аналитикалык жөндөмдөрдү жакшыртууга жана логикалык ой жүгүртүүнү өнүктүрүүгө көмөктөшөт.

Окутуучу оюндар мотивацияга жана академиялык жетишкендикке таасир этүүдөн тышкары, эс тутум, көңүл буруу, чыгармачылык жана көйгөйлөрдү чечүү жөндөмдүүлүгү сыяктуу когнитивдик жөндөмдөрдү өнүктүрүүгө жардам берет. Көптөгөн оюндар окуучулардан логикалык ой жүгүртүүнү, стратегиялык пландоону жана тез чечим кабыл алууну талап кылат, бул алардын интеллектуалдык өнүгүүсүнө оң таасирин тийгизет.

Билим берүү оюндары ошондой эле социалдык көндүмдөрдү өнүктүрүүгө жардам берет. Топтук оюндар студенттерден кызматташууну, баарлашууну жана команда болуп иштөөнү талап кылат. Бул кийинки жашоодо жана карьерада зарыл болгон маанилүү компетенцияларды өнүктүрүүгө жардам берет.

Эмне үчүн дүйнө жүзү боюнча миллиондогон адамдар ай сайын миллиарддаган сааттарын компьютер оюндарына коротушат? Эмне үчүн компьютердик оюндар өспүрүмдөрдүн арасында гана эмес, чоңдор арасында, билимдүү жана ийгиликтүү адамдар арасында да популярдуу болуп калды, алар мындай куру сөзгө убакыт коротпосо керек? Жооп абдан жөнөкөй: анткени бул оюндар чебердик менен түзүлгөн. Алар катышуучулардын психологиялык өзгөчөлүктөрүн эске алуу менен, аларды түзүү үчүн иштеп чыгуучулардын зор иш жана тажрыйбасы бар;

Жакшы иштелип чыккан оюн - бул биздин мотивациябызга олуттуу таасир эте турган көп кырдуу психологиялык курал. Ал эми себеби абдан жөнөкөй. Оюндар бизге жеңиштин кубанычын тартуулаган "ырахат гормону" дофаминдин өндүрүшүн активдештирет. Бул геймификацияланган системаны түзүү менен биз тапшырманы аткаруу процессин ырахатка айланта алабыз дегенди билдирет [1].

Бул мугалим бул ыкманы колдонуу менен окуучуну, мисалы, математиканы "ырахат менен" окууга түрткү бере алат дегенди билдирет.

Ар кандай "олуттуу" сабакты оюнга айландырса болот. Оюн өзүнө тартып турат жана көңүлдү арттырат. Бүгүнкү күндө билим берүү тармагында геймификациянын мүмкүнчүлүктөрүн колдонуу мүмкүн жана зарыл.

Оюн ар дайым тигил же бул жол менен билим берүүдө болгон. Мисалы, математиктер ар дайым олуттуу жана түшүнүү кыйын предметине оюндун элементтерин киргизүүгө аракет кылышкан. математикалык эстафеталар; викториналар; кроссворддорду жана табышмактарды чечүү; сынактар: «Акылдуу кыздар жана зээндүү жигиттер», «Ким күлүк?», «Сүрөтчүлөр таймашы», «Математикалык балык уулоо»; оюндар: «Сыйкырдуу жомок», «Космоско саякат», «Математика өлкөсүнө саякат» ж.б.

Жашообузда компьютердик технологиялардын пайда болушу менен оюндар визуалдык, жагымдуу жана ар түрдүү болуп калды. Заманбап технологиялар билим берүү системасы үчүн жаңы горизонтторду ачып, окуу процессин кызыктуу жана жемиштүү кылат. Мындай куралдардын бири - Educaplay платформасы, ар түрдүү интерактивдүү окуу материалдарын түзүүгө жана пайдаланууга мүмкүндүк берген инновациялык ресурс. Анын жардамы менен мугалимдер жана студенттер билимди гана эмес, чыгармачылыкты, логикалык ой жүгүртүүнү жана окууга мотивацияны өнүктүрүүчү кызыктуу тапшырмаларга мүмкүнчүлүк алышат [4].

Educaplay деген эмне?

Educaplay – бул колдонуучуларга интерактивдүү окуу көнүгүүлөрүн түзүүгө жана колдонууга мүмкүндүк берген онлайн платформа. Бул платформада сиз тапшырмалардын кеңири спектрин таба аласыз: кроссворддор, викториналар, пазлдар, дал келген оюндар, тесттер, аудиовизуалдык көнүгүүлөр жана башка көптөгөн нерселер. Educaplay бир нече тилди колдойт жана мугалимдер менен студенттер үчүн ыңгайлуу.

Платформанын мүмкүнчүлүктөрү

1. Интерактивдүү көнүгүүлөрдү түзүңүз - Educaplay ар кандай форматтарды сунуштайт, мисалы:

- o Кроссворддор жана анаграммалар
- o Тесттер жана бир нече тандоо тесттери
- o Тапшырмаларды дал келүү жана иреттөө
- o Карталар жана локализация тапшырмалары
- o Аудиовизуалдык көнүгүүлөр

2. Даяр материалдарды колдонуу - Платформа сиздин муктаждыктарыңызга ыңгайлаштырылган мурунтан түзүлгөн тапшырмалардын кеңири китепканасына кирүү мүмкүнчүлүгүн берет.

3. LMS жана башка системалар менен интеграция - Educaplay Moodle, Google Classroom жана башка билим берүү платформалары сыяктуу системалар менен оңой интеграцияланат.

4. Аналитика жана прогресске көз салуу – Мугалимдер тапшырманын аткарылышын көзөмөлдөп, окуучуларынын жетишкендиктерин реалдуу убакыт режиминде талдай алышат.

Educaplay колдонуунун артыкчылыктары

- Окуучулардын мотивациясынын жогорулашы – Оюндаштыруу жана интерактивдүүлүк окууну кызыктуураак жана жеткиликтүү кылат.

- Ар кандай көндүмдөрдү өнүктүрүү – Educaplay боюнча тапшырмалар эс тутумдун, көңүл буруунун, логиканы жана чыгармачылык ой жүгүртүүнү өнүктүрүүгө жардам берет.

- Ийкемдүүлүк жана жеткиликтүүлүк – платформа дүйнөнүн каалаган жеринен жана Интернетке кирүү мүмкүнчүлүгү бар каалаган түзмөктөн жеткиликтүү.

- Мугалимдин убактысын үнөмдөө - Даяр материалдарды колдонуу жана өзүңүздүн көнүгүүлөрүңүздү тез түзө билүү сабакка даярданууну жеңилдетет.

Окутуучу оюндар окуучулардын мотивациясын жана окуудагы жетишкендиктерин жогорулатуунун эффективдүү куралы болуп саналат. Алар окуу процессин кызыктуураак кылып, материалдын жакшы өздөштүрүлүшүнө көмөктөшөт жана когнитивдик жана социалдык көндүмдөрдү өнүктүрөт. Бирок максималдуу эффектке жетүү үчүн оюндарды окутуунун салттуу ыкмалары менен айкалыштыруу менен окуу процессине туура киргизүү маанилүү. Ошентип, оюн технологиялары мотивациялуу жана ийгиликтүү студенттердин

калыптанышына салым кошуп, заманбап билим берүү чөйрөсүнүн ажырагыс бөлүгү болуп калышы мүмкүн.

Список литературы.

1. Абрамова Г.С. Деловые игры: теория и организация / Г.С. Абрамова, В.А. Степанович. — М: ИНФРА-М, 2018. — 189 с
2. Роль игры в психическом развитии ребенка. Здоровье и народная медицина. Медицина. Психология. [Электронный ресурс]: Режим доступа: http://medic.social/vozrastnaya-psihologiya_783/rol-igryi-psihicheskom-razviti39647.html.
3. Игра захватывает школу // кусочки утопии: нас ждет геймификация образования. [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://luckyea77.livejournal.com/831284.html>
4. <http://didaktor.ru/educaplay/>