

**Есейқызы Ұлжалғастың 8D01504 – «Информатика» білім беру бағдарламасы бойынша философия докторы (PhD) дәрежесін алу үшін дайындаған «Болашақ информатика мұғалімдерін оқытуда геймификация элементтерін қолданудың әдістемелік ерекшеліктері» тақырыбындағы диссертациялық зерттеуіне**

**ПІКІР**

Еліміздің әлеуметтік-экономикалық дамуы мен білім беру жүйесінің жаңару талаптары білім беру технологияларын жетілдіруді және олардың бәсекеге қабілеттілігін арттыруды маңызды міндеттердің қатарына шығарып отыр. Бүгінгі таңда педагог кадрларды даярлау сапасы білім беру мазмұнының өзектілігімен қатар, оны жүзеге асыруда қолданылатын технологиялар мен әдістердің тиімділігіне де тікелей байланысты. Осыған байланысты білім алушылардың оқу мотивациясын дамыту олардың халықаралық білім беру талаптарына сәйкес келетін құзыреттіліктерін қалыптастырудың маңызды шарты болып саналады. Сондықтан оқу мотивациясын арттыруға бағытталған заманауи әдістерді қолдану қазіргі педагогтердің кәсіби қызметіндегі маңызды құралдардың біріне айналып отыр. Осындай әдістердің бірі - геймификация әдісі болып табылады.

Геймификацияны қолданудың теориялық және әдіснамалық негіздері білім беру процесіне инновациялық, цифрлық және білім алушыға бағдарланған технологияларды енгізуді көздейтін бірнеше маңызды құжаттарда көрініс тапқан. Атап айтсақ, оны қолдану Қазақстан Республикасының «Білім туралы» Заңында айқындалған білім беру процесіне оқытудың жаңа технологияларын енгізу және білім беруді ақпараттандыру қағидаттарына сәйкес жүзеге асырылады.

Қазақстан Республикасының жоғары білімді және ғылымды дамытудың 2023–2029 жылдарға арналған тұжырымдамасында жоғары білім беру жүйесінде студентке бағдарланған оқыту, цифрлық трансформация, инновациялық білім беру технологияларын енгізу, интерактивті оқыту әдістерін пайдалану міндеттері қойылған. Геймификация осы талаптарды іске асыратын заманауи педагогикалық технологиялардың қатарына жатады.

Осыған орай, Есейқызы Ұлжалғастың диссертациялық жұмысы болашақ информатика мұғалімдерін даярлау процесінде геймификация элементтерін қолданудың ғылыми-теориялық негіздерін айқындауға, әдістемелік негіздерін әзірлеуге және оның тиімділігін эксперименттік тұрғыдан дәлелдеуге арналған. Бұл зерттеу тақырыбының өзектілігін айқындайды.

*Зерттеу жұмысының мақсаты* болашақ информатика мұғалімдерін даярлау процесінде геймификация элементтерін қолданудың әдістемелік ерекшеліктерін анықтау, олардың кәсіби құзыреттілігін қалыптастыруға бағытталған әдістемені әзірлеу және тәжірибелік-эксперименттік жұмыс арқылы тиімділігін негіздеу.

Диссертациялық жұмыстың *«Оқытуда геймификация элементтерін қолданудың ғылыми-теориялық негіздері»* атты бірінші бөлімінде докторант психологиялық-педагогикалық және әдістемелік әдебиеттерге жан-жақты талдау жасаған, соның негізінде геймификация ұғымының мәнін нақтылап, болашақ информатика мұғалімдерін даярлау контексіне сәйкес авторлық тұжырым ұсынған. Геймификация элементтерінің педагогикалық мәні мен жіктемелерін жүйелеген.

*«Болашақ информатика мұғалімдерін оқытуда геймификация элементтерін қолданудың әдістемелік негіздері»* атты екінші бөлімінде оқытуда геймификация элементтерін қолданудың ерекшеліктерін, әдістемелік принциптері мен педагогикалық шарттарын анықтап, олардың кәсіби даярлыққа ықпалын ғылыми тұрғыдан негіздеген. Болашақ информатика мұғалімдерін оқытуда геймификация элементтерін қолданудың моделі әзірленіп, оның құрылымдық компоненттері мен өзара байланыстары айқындалған. Докторант ұсынған «қос рөлдік практика» форматына негізделген әдістеме білім алушылардың бір мезгілде әрі білім алушы, әрі болашақ педагог ретіндегі тәжірибесін қалыптастыруға бағытталғандығымен ерекшеленеді.

*«Педагогикалық эксперимент және оның нәтижелері»* атты үшінші бөлімде педагогикалық эксперименттің мазмұны баяндалып, алынған нәтижелерге статистикалық талдау жүргізілген.

Зерттеу жұмысының мақсаты мен міндеттеріне сай Есейқызы Ұлжалғас келесі *нәтижелерге* қол жеткізді:

1. Психологиялық-педагогикалық және әдістемелік әдебиеттерді талдау негізінде болашақ информатика мұғалімдерін даярлауда геймификация элементтерін қолданудың теориялық негіздерін анықтады;

2. Болашақ информатика мұғалімдерін даярлау процесінде геймификация элементтерін қолданудың әдістемелік ерекшеліктерін, принциптерін және педагогикалық шарттарын негіздеді;

3. Болашақ информатика мұғалімдерін оқытуда геймификация элементтерін қолданудың моделін әзірледі;

4. «Қос рөлдік практика» форматына негізделген кәсіби құзыреттілікті қалыптастыруға бағытталған геймификация элементтерін қолданудың әдістемесін әзірледі.

*Зерттеудің практикалық маңыздылығы* ұсынылған әдістеменің жоғары оқу орындарының оқу процесіне енгізілуімен айқындалады. Автор әзірлеген

Blockland.kz платформасы, «Бағдарламалауға кіріспе» пәніне арналған геймификацияланған оқу материалдары мен тапсырмалар жүйесі, сондай-ақ «Blockly ортасында программалау негіздері» элективті курсы білім беру тәжірибесіне енгізілген.

Диссертациялық зерттеудің негізгі нәтижелері ғылыми басылымдарда жарияланған. Зерттеу тақырыбы бойынша 12 ғылыми еңбек жарық көрді.

Диссертацияның мазмұны қойылған мақсат пен міндеттерге толық сәйкес келеді, түсінікті тілде жазылған, алынған нәтижелердің сенімділігі педагогикалық эксперимент және статистикалық өңдеу әдістері арқылы дәлелденген. Бөлімдер арасында логикалық бірізділік сақталған.

Есейқызы Ұлжалғастың «Болашақ информатика мұғалімдерін оқытуда геймификация элементтерін қолданудың әдістемелік ерекшеліктері» тақырыбындағы диссертациялық жұмысы толық аяқталған, өз бетінше орындалған ғылыми зерттеу жұмысы деп бағалаймын және арнайы мамандандырылған диссертациялық кеңесте қорғауға болады деген қорытынды жасаймын және ұсынамын.

Отандық ғылыми кеңесші  
педагогика ғылымдарының кандидаты,  
қауымдастырылған профессор (доцент)  
І.Жансүгіров атындағы  
Жетісу университеті



А.О. Алдабергенова

