


**БІЛІМ**

# ИННОВАЦИЯЛЫҚ ИДЕЯЛАР МЕКЕНІ

## Заманауи білім беруде IT-технологияның рөлі қандай?


**Балалар  
Жылы  
2022**

Мемлекет басшысы Қасым-Жомарт Тоқаев биылғы жылды елімізде «Балалар жылы» деп жариялағаны белгілі. «Балаларға ерекше назар аудару керек. Себебі, олардың амандығы – мемлекетіміздің жарқын болашағының сенімді кепілі... Өске-лең ұрпақтың үйлесімді дамуы мен бақытты балалық – бұл біздің жалпыұлттық міндетіміз», – деген еді Президент. Осыған орай, Халықаралық ақпараттық технологиялар университеті (ХАТУ) акционерлік қоғамы мен Біріккен Ұлттар Ұйымының ЮНИСЕФ балалар қоры бірлесіп ұйымдастырған «Нақты әлемді геймификациялау» атты семинар Қазақстан Республикасындағы балалар жылына арналды. Іс-шара ХАТУ-дың «ITU Innovation» орталығында офлайн, ZOOM платформасында онлайн-режимінде өтті.



жылды «Балалар жылы» деп жариялауы – өте маңызды зор өзекті әрі уақытылы бастама болды.

Жалпы, «ХАТУ» АҚ Ғылыми және халықаралық қызмет жөніндегі проректоры Е.А.Дайнеконың модераторлығымен өткен семинарға қатысушылар іс-шара бағдарламасына орай «Виртуалды әлемдердегі нақты оқыту», «Мектеп сабақтарында геймификацияны қолдану», «Геймификация құралдары: технология және әдістеме. ХАТУ тәжірибесі» тақырыптары аясында жан-жақты пікір алмасты.

Ақпараттық-цифрлық технологиялардың қарқынды өсуінің нәтижесінде қазіргі әлемде болып жатқан өзгерістер бүгінгінің адамынан ақылды қоғам жағдайында цифрлық сауаттылық пен өнімділіктің жеткілікті жоғары деңгейін талап етеді. Цифрлық революцияның және ақпараттық-техникалық құралдарды адам қызметінің барлық салаларына жаппай енгізудің әсерінен білім беру саласындағы көзқарастар мен жас ұрпақты оқыту процесін ұйымдастыруға сұраныс айтарлықтай өзгерді. Бүгінгі таңда мектеп мұғалімдері, колледждер мен жоғары оқу орындарының оқытушылары цифрлық дәуірде дүниеге келген заманауи білім алушылардың – «Z» және «A» ұрпақтарының өзіндік ерекшеліктерін ескере отырып, өз қызметтерін қайта бағдарлауы қажет. Компьютер ойындары мектепке не үшін қажет? Қазіргі білім беруде IT-технологияның рөлі қандай?

Қалыптасқан жағдайға орай қашықтан оқу форматына көшу әртүрлі салалардағы мамандардың өздерінің кәсіби әлеуетін толық көлемде іске асыруға дайындығының төмен деңгейін көрсетті. Пандемия кезеңінде қашықтан оқыту форматына көшу бірнеше проблемаларды ашты, олардың ең бастысы – ұстаздар қауымы сандық форматта қашықтан дәріс беруге дайын емес болып шықты. Өкінішке орай, жұмысты қашықтан ұйымдастыруға және іске асыруға дайындықтың төмендігі, әсіресе, әлеуметтік сала өкілдері: психолог-

тар, әлеуметтік қызметкерлер, мұғалімдер арасында нақты байқалды. Бұған не себеп?

Біріншіден, осы сала өкілдерінің (ең алдымен қазіргі мектеп мұғалімдерінің) цифрлық сауаттылығының төмен деңгейі қолбайлау болды.

Екіншіден, педагогтар тарапынан заманауи ақпараттық технологияларды, оқытудың цифрлық әдістерін жаңартуға, апробациялауға және тәжірибеге енгізуге ықтиярсыздығы немесе мүлдем дайын болмауы да әсер етті.

Бұл факторлар бүгінде балаларға білім беруде геймификацияның рөлі мен өзектілігін айқындап тұр. Сондықтан семинарды ұйымдастырушылар қазіргі балаларға білім беруде геймификация әдісін ұсынып отыр. Қазіргі кезеңде ойын көбінесе бос уақыттың қарапайым формасынан білім берудің маңызды құралына айнала бастағанын атап өткен жөн. Қарапайым тілмен айтқанда, ойын элементтері бүгінде дәріс беру уақытының маңызды бір бөлігіне айналып барады. Ойын – балалардың психикалық дамуын анықтайтын негізгі әрекет түрі екені белгілі. Жалпыға белгілі, ойын дегеніміз балалардың психикалық дамуын анықтайтын негізгі қажеттілік. Адамның балалық жасөспірімдік кезінде де, тіпті есейгенінде де ойын оның өмірінде маңызды рөл атқарады. Ойын балаға мотивация береді, қызықтырады, қызығушылығын туғызады, жігерлендіреді, оң эмоцияларға жетелейді, салауатты бәсеке-лестікті тудырады. Міне, сол себепті де қазіргі ойындар бос уақытты өткізудің қарапайым түрінен білім берудің маңызды құралына айналууда. Басқаша айтқанда, ойын элементтері оқу үрдісіне енгізілуде. Бүгінде балалардың психикалық және физикалық әлеуетіне ықпал ете отырып, сандық құралдарды (гаджеттерді) шебер пайдалану және оларды қолданудың пайдалы, тиімді шешімдерін ашу маңызды.

Мектептердің білім беру процесін геймификациялаудың ерекшелігі – онда әртүрлі ақпараттық технологиялар мен құралдар (тесттер, онлайн-жаттығулар,

квесттер) белсенді түрде енгізіле бастайды. Бұлардың нәтижелілігі мен табыстылығы – педагогтардың кәсібилігі мен цифрлық құзыреттілігіне тікелей байланысты болмақ.

Семинарға қатысушылардың пікірінше, білім беру саласындағы нақты оң өзгерістерге қол жеткізу үшін IT сфера мен психологиялық-педагогикалық ғылым және тәжірибе арасында тығыз байланыс қажет.

– Біздің қызметіміздің негізі – бұл білім беру үрдісінде компьютерлік графика мен осы технологиялардың виртуалды шынайылығына қатысты идеяларды ілгерілету, – дейді Vadfix Group негізін қалаушы және басшысы Владимир Баринов. Оның білім беру жүйесіне сәтті интеграцияланған жобаларының бірі – медициналық жоғары оқу орындары мен колледждердің студенттеріне арналған платформа. Өзірлеушілер студенттерді виртуалды науқастар негізінде оқытуды ұсынады. Сабақтың осы ойын нұсқасында студенттер науқастың тарихын қадағалап, науқасты толық қалпына келтіре алады. Мұндай платформа студенттерге қызықты ғана емес, сонымен қатар оларға виртуалды кеңістіктегі қателіктерді адамға зиян тигізбеу арқылы өңдеуге мүмкіндік береді.

Мектеп сабақтарында геймификацияны қолдану тәжірибесімен №8 мектептің информатика пәнінің мұғалімі Гүлжан Тойбаева бөлісті. Оның айтуынша, балалар мұндай сабақтарды әлдеқайда жақсы қабылдайды, ақпаратты қызығушылықпен сіңіреді және жаңа тақырыптарды зерттеуде белсенділік танытады.

Семинар қорытындысы бойынша заманауи білім беру мекемелерінің оқытушылары заманауи сай, бәсекеге қабілетті және ашық жаңа ұрпақты тәрбиелеуге мүмкіндік беретін біліммен қамтамасыз ету үшін бірқатар шаралар мен ұсыныстар әзірленді.

**Ж.СЕЙТЖАНОВА,**  
ХАТУ-дың  
ассистент-профессоры.

Семинардың басты мақсаты – мүмкіндіктерді талқылау, қазіргі заманғы балаларға білім беруде ақпараттық (ойын) технологияларды енгізу мен қолданудың нақты жолдарын айқындау. Онда мектептердің нақты оқу үрдісінде жүзеге асырылатын компьютерлік ойындардың тәсілдері таныстырылды, нақты өмірлік процестерге еліктейтін балалар ойындарын құру жолдары сөз болды, компьютерлік ойындарды жасаушылармен және ойыншылармен кездесу ұйымдастырылды, қазіргі заманғы балалардың білім алуына цифрландыруды енгізудің жаңа жолдары айтылды.

– Цифрлық революцияның және ақпараттық-техникалық құралдарды адам қызметінің барлық салаларына жаппай енгізудің әсерінен білім беру саласындағы көзқарастар мен жас ұрпақты оқыту процесін ұйымдастыруға сұраныс айтарлықтай өзгерді. Бүгінгі таңда мектеп мұғалімдері, колледждер мен жоғары оқу орындарының оқытушылары өз қызметін цифрлық дәуірде дүниеге келген ұрпаққа қайта құруға мәжбүр, – деп атап өтті ХАТУ ректоры Асқар Хикметов.

Қазіргі әлеуметтік, экономикалық, білім беру үрдісі COVID-19 вирусының тез таралуымен күрделене түскенін атап өткен жөн. Ол бүкіл әлемдегі адамдардың әдеттегі өмір салтын түбегейлі өзгертті және қазіргі әлеуметтік саланың дамуына елеулі түсетулер енгізді. Бұл жағдайда балалар ең оңал топ болып саналады. Өйткені, әлемде болып жатқанның бәрі олардың психоэмоционалды, әлеуметтік жағдайына және физикалық тұрғыда денсаулығына теріс ықпал етті. Міне, сондықтан да Қазақстан Республикасының Президенті Қасым-Жомарт Тоқаевтың бастамасы – елімізде 2022

**ТҰСАУКЕСЕР**

## ҰЛТТЫҚ САНА ҰЛЫҚТАЛДЫ



12 сәуір – Ғылым күніне орай ҚР БҒМ ҒК Философия, саясаттану және дінтану институтында философия ғылымының докторы, белгілі профессор Ғабитов Тұрсын Хафизұлының «Қазақтану сериясы» бойынша кітаптарының тұсаукесері өтті.



**Досбол  
АТАЖАН**

Ұлттық сананың негізі – зайырлы білімде. Аталмыш серия ауқымында соңғы жылдары «Қазақ философиясы», «Қазақ этикасы», «Қазақ мәдениеті», «Қазақ-

тану: тарих философиясы», «Философиялық энциклопедия» және орыс тілінде «Казахская культура», ағылшын тілінде «Kazakh culture» кітаптары жарық көрді. Тұсаукесердің мақсаты – дәстүрлі қазақ және қазіргі заманғы қазақстандық мәдениеттің әртүрлі мәселелерін ке-

шенді зерттеулерден өткенін көрсету, сондай-ақ ғылым мен білім беру жүйесін интеграциясын қамтамасыз етудің сипаттарын айқындап, отандық және шетелдік ғалымдардың күш-жігерін жасампаз бағытта біріктіруге ұмтылу.

«Қазақтану» сериясындағы кітаптардың тұсаукесері отандық ғалымдар арасындағы заманауи сұхбат пен ынтымақтастықтың маңыздылығын аңғартты. Өзара шығармашылық қатынастардың жаңа алаңына айналған осындай іс-шара – жалпы ғылымның және қазақ мәдениетінің мұрасын заманауи тұрғысынан түсінуге көмектесетіні және инновациялық тәсілдерге негізделген көптеген ғылыми бағыттардың дамуына жаңа серпін беретіні анық.