

- обеспечить интенсификацию обучения;
- активизировать учебную и познавательную деятельность;
- совершенствовать визуальное мышление;
- повысить образное представление знаний и учебных действий;
- развил мотивацию, усилил интерес, в том числе к способам приобретения знаний;
- обеспечил индивидуализацию и дифференциацию обучения с учетом знаний английского языка.

Список использованной литературы

1 Рахматуллин Р. Ю., Рахматуллин Т. Р., Сафронова Л. В. Образы и образцы в научной и педагогической деятельности. – М.: ШколаПресс, 2016. – 153с

МЕТОДИКА ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИЙ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Тагаева С.К., Горбунова Н.А.

Карагандинский университет имени академика Е.А. Букетова, Караганда, Казахстан
E-mail: symbat.tagaeva.lrk.kz@gmail.com

В нынешнем цифровом мире задачи, стоящие перед предметным учителем, побуждают к поиску нестандартного представления образовательного материала и находят новые пути стимуляции заинтересованности к получению знаний в той или иной области.

На сегодняшний день процесс вовлечения и мотивации получил название «геймификация образования». Под геймификацией понимается применение технологий игровых методик в школьном образовании. В геймификации используются такие игровые элементы, как постановка задач, обратная связь, уровни, творчество. Учащиеся набирают очки и баллы, что, в свою очередь, является стимулом для дальнейшего овладения предметом и материалом. Поэтому существует важность изучения, развития и применения этого подхода в условиях школьного образования.

Геймификация в образовании сосредоточена на использовании основных желаний учащихся, в целях более глубокого вовлечения в процесс и достижения сильных показателей и высоких результатов. Учащиеся предпочитают азарт, историю, игру, а значит это – естественный путь приобретения навыков. Интересно, что в геймифицированной системе игрок проявляет истинного себя, попадая в стрессовые или любопытные ситуации. Это может стать хорошим методом подборки специалистов, не основываясь на оценках или дипломах, полученных ранее. Геймификация упрощает достижение многих образовательных целей. А ведь само образование – и есть упрощение сложных жизненных ситуаций [1].

Использование геймификации в обучающем процессе, призвано решать следующие задачи:

- Развитие познавательного интереса к предмету;
- Глубокое усвоение материала даже слабоуспевающим учащимся;
- Активизация познавательной деятельности;
- Создание условий для самовыражения личности;
- Повышение творческого потенциала учащихся;
- Разнообразие учебной деятельности;
- Развитие навыков коммуникации, чувство коллективизма, отношение доброжелательности [2].

Принципы геймификации

Мотивация. Любая игра содержит в себе мотивацию, это необходимо для того, чтобы игрок не забросил прохождение на одном из этапов. Перед ним должна стоять конкретная цель, которая двигает его вперед.

Статус. На протяжении игры у учащихся развивается его герой, растут «уровни». Чем дальше он идет, тем сильнее становится его персонаж. Тот же принцип работает в геймификации.

Вознаграждение. Во многих играх после прохождения уровня персонажу начисляют золотые монеты, дают награды и виртуальные бриллианты. Чем сложнее уровень, тем больше поощрений. Вознаграждение — один из ключевых принципов геймификации.

Есть разные способы *реализовать метод* геймификации в школьном образовании. Ниже перечислены самые основные инструменты, которые наиболее подходят для внедрения в модель школьного образования.

Правила. Учащиеся должны знать правила. Прозрачность и ясность относительно того, как работает игра, будут поддерживать вовлеченность и мотивацию учащихся. За какие задания начисляются баллы? Что означают баллы? Возможно, они превращаются в значки или открывают новый контент. Какие критерии для достижения следующего уровня или награды? Что означают награды на самом деле? Возможно, они превращаются в материальные выгоды, например, их можно обменять на книги и т.д.

Сюжетная линия. Создайте интересную сюжетную линию — историю, которая будет увлекать учащихся по мере знакомства с ней. Обучение должно напоминать увлекательное путешествие.

Игровые уровни. Используйте различные уровни, которые открываются по мере выполнения заданий. Тогда у учащихся появляется интерес «А что же произойдет дальше?». Уровни помогают им почувствовать прогресс, как они продвигаются по игре. Чтобы усилить этот эффект, указывайте в процентах, какую часть пути прошел ученик.

Соревнование. Рейтинги отлично подходят для создания здоровой конкуренции между учащимися. Каждый стремится быть лучшим, видеть свое имя на вершине списка, поэтому учится активнее. Можно разбить всех учащихся на несколько групп и сделать отдельные рейтинги для каждой группы. Это усилит мотивацию учащихся, поскольку у них появится больше шансов возглавить таблицу.

Временные рамки. Это стимулирует: собрался, настроился, сел – прошел. Плюс, запускается доля азарта. На примере к каждому заданию можно ставить лимит по времени выполнения.

Баллы. Игровая валюта – один из основных элементов мотивации во всех играх. За выполненные задания пользователь получает премиальные баллы. Необходимо, чтобы баллы ощущались учеником, и он точно знал, за что они даются: скорость, точность, количество использованных попыток и так далее.

Возможность использовать баллы. Можно использовать в виде оценки, которые влияют на итоговую.

Чат. Учащимся нравится общаться внутри игры или курса, появляется ощущение «я здесь не один». Польза в том, что учащиеся могут помочь друг другу разобраться с материалом. Такая функция очень важна для проектных заданий [3].

Примеры применения геймификации в образовании: Lingualeo, Khan Academy, школа Quest to learn, образовательные игры на основе Майнкрафта, Edmodo, Lumosity, «Соло на клавиатуре», Ratatype, classcraft, stepik и другие.

В заключение следует отметить, что геймификация не обозначает отказ от таких традиционных источников как информации, лекции и учебники, геймификация является важным дополнением к учебному процессу и даёт возможность учащимся закрепить полученные теоретические знания на практике.

Список использованной литературы

1. Итепберг А. Школьные игры: как мотивировать новое поколение к учебе. - URL: <https://www.forbes.ru/tehnologii/347717-shkolnye-igry-kak-motivirovat-novoe-pokolenie-k-uchebe> (дата обращения: 28.08.2022).

2. Геймификация - новый тренд интернет маркетинга. - URL: <http://content-marketingpro.ru/gamification/gejmifikaciya-novuj-trend-internet-marketinga/> (дата обращения: 28.08.2022).

ИННОВАЦИОННЫЙ АСПЕКТ В РАЗВИТИИ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Турдыбекова¹ К.М., Турдыбеков² М.К., Таращук¹ Н.О.

¹Карагандинский университет имени академика Е.А. Букетова, Караганда, Казахстан

²Карагандинский технический университет имени А. Сагинова, Караганда, Казахстан

E-mail: kenzhesh_t@mail.ru, madiyar0502@gmail.com, nikitaot@mail.ru

Решающее значение в современную эпоху приобрела интенсификация инновационных процессов, которая достигла национального уровня и выразилась в создании национальных инновационных систем (НИС). В настоящее время образование считается одним из важнейших компонентов НИС. Обращается внимание на общеэкономическое значение сектора образования, а также на несколько групп функций в следующих сферах: подготовка специалистов; генерирование новых знаний; организация инновационного процесса; поддержка инноваций; коммерциализация инноваций; обеспечение связи с окружающей средой. Структура НИС объединяет науку, образование и инновации, что предполагает гармоничное взаимодействие, развитие и баланс. Интеграция науки, образования и инноваций требует качественно новой инновационной инфраструктуры, новых форм организации научной, образовательной и инновационной деятельности.

Требуется сосредоточить внимание на:

- формировании и развитии инновационной инфраструктуры вузов с упором на создание благоприятной среды для обмена идеями, разработки адекватных проектов и бизнес-планов. Создать команду из студентов, ученых, преподавателей, сотрудников университета и партнеров университета.

- формировании и развитии университетских малых инновационных фирм (стартапов) не только как ключевых субъектов коммерциализации НИОКР (научно-исследовательских и опытно-конструкторских работ), а также как объектов мониторинга и исследования инновационных процессов и платформ инновационных практик для студентов, магистрантов, докторантов и преподавателей вузов. В связи с этим необходимо практически реализовать следующие принципы учебного процесса.

1. Постепенное формирование соответствующих навыков и компетенций будущих специалистов на всех этапах обучения от решения образовательных задач к обучению, основанному на решении реальных производственных и научных задач в рамках реализации конкретных проектов.

2. Комплексный подход к развитию навыков и компетенций, предполагающий межпредметное и междисциплинарное взаимодействие студентов, преподавателей и ученых.

3. Формирование этих навыков и компетенций на постоянной основе посредством создания организационных структур, платформ, лабораторий, инженерных мастерских, способствующих осуществлению мероприятий по развитию этих навыков и компетенций, включая способы их формирования (дизайн-сессия, аналитическая сессия, организационно-деятельностные игры, семинары) в образовательные программы и планирование, наряду с традиционной академической работой.

Развитие сектора высшего образования ознаменовалось интенсивными и масштабными изменениями, вызванными тремя основными векторами. Во-первых, это необходимость социально-экономического развития стран, связанного с формированием нового технологического уклада экономики. Во-вторых, это усиление интеграционных процессов в системе высшего образования и формирование глобального образовательного пространства. В-третьих, это увеличение среднего возраста формирования профессиональных компетенций и распространение концепции «непрерывного обучения».