

# **Мұғалімге арналған нұсқаулық порталдың ғылыми-әдістемелік негіздемесі**

## **1. Порталдың мақсаты**

Порталдың негізгі мақсаты – болашақ информатика мұғалімдерін геймификация технологияларын тиімді пайдалана отырып, оқушыларды оқытуға кәсіби тұрғыдан даярлау. Бұл жүйе оқыту үдерісін заманауи цифрлық білім беру талаптарына сай ұйымдастыруға, оқушылардың танымдық белсенділігін арттыруға және мұғалімнің әдістемелік шеберлігін жетілдіруге бағытталған.

## **2. Міндеттері**

- информатика пәнін оқытуда ойын технологиялары мен геймификация элементтерін әдістемелік тұрғыдан қолдау;
- оқушылардың оқу жетістіктерін Bloom таксономиясы негізінде бағалау және олардың жеке даму траекториясын аналитикалық құралдар арқылы бақылау;
- мұғалімдерге сабақ барысында қолдануға арналған ойындар, бейдждер, пазлдар, жұлдыздар және квесттер сияқты геймификация элементтерін ұсыну;
- оқытушы мен оқушы арасындағы интерактивті өзара әрекеттестікті дамыту;
- оқушылардың пәндік білімдерімен қатар, креативтілік, сыни ойлау және ынталылық сияқты құзыреттерін қалыптастыруға жағдай жасау.

## **3. Оқыту бойынша күтілетін нәтижелер**

- оқушылардың информатика пәніне қызығушылығы артып, пән бойынша тұрақты мотивация қалыптасады;
- білім алушылардың оқу жетістіктері геймификацияға негізделген әдістемелік құралдар арқылы артады;
- мұғалімдер ойын технологияларын тиімді қолданудың тәжірибесін меңгеріп, өз әдістемелік құзыреттілігін кеңейтеді;
- оқыту үдерісінде оқушылардың жеке жетістіктерін, сыныптың жалпы прогресін және тақырыптық нәтижелерді аналитикалық диаграммалар арқылы көру мүмкіндігі қалыптасады;
- оқушылардың логикалық ойлау қабілеті, алгоритмдік мәдениеті және ақпараттық сауаттылығы дамиды.

## **4. Қолданылған әдістер мен тәсілдер**

- геймификация элементтері (бейдждер, жұлдыздар, пазлдар, квесттер) арқылы оқыту;

- ойын технологиялары (сәйкестендіру, пазл құрастыру, деңгейлік тапсырмалар, жарыс элементтері) негізінде білімді бекіту;
- диагностикалық әдістер (сауалнама, тест, бақылау тапсырмалары) арқылы оқу нәтижелерін бақылау;
- аналитикалық құралдар (сынып бойынша, тақырып бойынша және оқушы бойынша диаграммалар) арқылы оқыту сапасын бағалау;
- жеке траекторияны дамыту тәсілі – әр оқушының жетістігін, прогрессін жеке талдау және ұсыныстар беру.

### **5. Геймификация арқылы оқытудың артықшылықтары**

- оқыту процесін қызықты әрі мотивациялық тұрғыдан тартымды етеді;
- оқушылардың білімді меңгеруіне эмоционалдық әсер етеді;
- оқушының белсенді қатысуына жағдай жасайды;
- білім нәтижесін тек дәстүрлі тест немесе баға арқылы емес, ойындық тәжірибе арқылы да көрсетуге мүмкіндік береді;
- мұғалім үшін оқушылардың білімін бақылау және бағалау үдерісін автоматтандырады;
- білім алушылардың шығармашылық қабілеттерін және командалық жұмыс дағдыларын дамытады.