

ISSN 1999-4214 (print)
ISSN 2957-5095 (online)

ЕУРАЗИЯ ГУМАНИТАРЛЫҚ ИНСТИТУТЫНЫҢ

ХАБАРШЫСЫ

ВЕСТНИК

ЕВРАЗИЙСКОГО
ГУМАНИТАРНОГО
ИНСТИТУТА

BULLETIN

OF THE EURASIAN
HUMANITIES
INSTITUTE

№4/2024

Жылына 4 рет шығады
2001 ж. шыға бастаған

Выходит 4 раза в год
Начал издаваться с 2001 г.

Published 4 times a year
Began to be published in 2001

Астана, 2024

Бас редактор **Дауренбекова Л.Н.**
А.Қ. Құсайынов атындағы Еуразия гуманитарлық институтының доценті,
филология ғылымдарының кандидаты
Жауапты редактор **Алимбаев А.Е.**
А.Қ. Құсайынов атындағы Еуразия гуманитарлық институтының доценті,
философия докторы (PhD)

Редакция алқасы

Аймұхамбет Ж.Ә.	филология ғылымдарының докторы, профессор, Л.Н. Гумилев атындағы ЕҰУ, Астана, Қазақстан
Ақтаева К.	филология ғылымдарының докторы, профессор, А. Мицкевич атындағы Польша университеті, Познань, Польша.
Әбсадық А.А.	филология ғылымдарының докторы, профессор, А. Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университеті, Қостанай, Қазақстан
Бредихин С.Н.	филология ғылымдарының докторы, профессор, Солтүстік Кавказ федералды университеті, Ставрополь, РФ
Гайнуллина Ф.А.	филология ғылымдарының кандидаты, доцент Ә. Бөкейхан атындағы университеті, Семей, Қазақстан
Ермекова Т.Н.	филология ғылымдарының докторы, профессор, Қазақ ұлттық қыздар педагогикалық университеті, Алматы, Қазақстан
Есиркепова К.Қ.	филология ғылымдарының кандидаты, қауымдастырылған профессор, А. Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университеті, Қостанай, Қазақстан
Жүсіпов Н.Қ.	филология ғылымдарының докторы, профессор, Торайғыров университеті, Павлодар, Қазақстан
Курбанова М.М.	филология ғылымдарының докторы, профессор, Алишер Навои атындағы Ташкент мемлекеттік өзбек тілі мен әдебиеті университеті, Ташкент, Өзбекстан
Қамзабекұлы Д.	ҚР ҰҒА академигі, филология ғылымдарының докторы, профессор, Л.Н. Гумилев атындағы ЕҰУ, Астана, Қазақстан
Құрысжан Л.Ә.	филология ғылымдарының кандидаты, профессор, Ханкук шетелтану университеті, Сеул, Оңтүстік Корея
Онер М.	философия докторы (PhD), профессор, Эгей университеті, Измир, Туркия
Пименова М.В.	филология ғылымдарының докторы, профессор, Шет ел тілдері институты, Санкт-Петербург, РФ
Сайфулина Ф.С.	филология ғылымдарының докторы, профессор, Қазан федералды университеті, Қазан, Татарстан, РФ
Сенмез О.Ф.	философия докторы (PhD), профессор, Токат Газиосманпаша университеті, Токат, Туркия

Редакцияның мекенжайы: 010009, Астана қ., Жұмабаев даңғ., 4
Телефон/факс: (7172) 561 933; e-mail: eagi.vestnik@gmail.com, сайт: ojs.egi.kz

Еуразия гуманитарлық институтының Хабаршысы.
Меншіктенуші: «А.Қ. Құсайынов атындағы Еуразия гуманитарлық институты»
Қазақстан Республикасы Ақпарат және қоғамдық даму министрлігі Ақпарат комитетінде қайта есепке қойылды. Тіркеу № KZ92VPY00046970 17.03.2022
Басуға 24.12.2024 ж. қол қойылды. Пішімі 60*84 1\8. Қағаз офсеттік Көлемі. БТ.
Таралымы 200 дана. Бағасы келісім бойынша. Тапсырыс № 89
«Ақтаев У.Е.» баспасында басылып шықты

Главный редактор **Дауренбекова Л.Н.**
Кандидат филологических наук, доцент Евразийского гуманитарного института имени
А.К. Кусаинова
Ответственный редактор **Алимбаев А.Е.**
Доктор философии (PhD), доцент Евразийского гуманитарного института имени
А.К. Кусаинова

Редакционная коллегия

Аймухамбет Ж.А.	доктор филологических наук, профессор, ЕНУ имени Л.Н. Гумилева, Астана, Казахстан
Актаева К.	доктор филологических наук, профессор, университет имени Адама Мицкевича, Познань, Польша.
Абсадық А.А.	доктор филологических наук, профессор, Костанайский региональный университет имени А.Байтурсынова, Костанай, Казахстан
Бредихин С.Н.	доктор филологических наук, профессор, Северо-Кавказский федеральный университет, Ставрополь, РФ
Гайнуллина Ф.А.	кандидат филологических наук, доцент университет имени А. Бокейхана, Семей, Казахстан
Ермекова Т.Н.	доктор филологических наук, профессор, Казахский национальный женский педагогический университет, Алматы, Казахстан
Есиркепова К.К.	кандидат филологических наук, профессор, Костанайский региональный университет имени А. Байтурсынова, Костанай, Казахстан
Жусипов Н.К.	доктор филологических наук, профессор, Торайгыров университет, Павлодар, Казахстан
Курбанова М.М.	доктор филологических наук, профессор, Ташкентский государственный университет узбекского языка и литературы им. Алишера Навои, Ташкент, Узбекистан
Камзабекулы Д.	академик НАН РК, доктор филологических наук, профессор, ЕНУ имени Л.Н. Гумилева, Астана, Казахстан
Курсыжан Л.А.	кандидат филологических наук, профессор, Университет иностранных языков Ханкук, Сеул, Южная Корея
Онер М.	доктор философии (PhD), профессор, Эгейский университет, Измир, Турция
Пименова М.В.	доктор филологических наук, профессор, Институт иностранных языков, Санкт-Петербург, РФ
Сайфулина Ф.С.	доктор филологических наук, профессор, Казанский федеральный университет, Казань, Татарстан, РФ
Сенмез О.Ф.	доктор философии (PhD), профессор, Университет Токат Газиосманпаша, Токат, Турция

Адрес редакции: 010009, г. Астана., пр. Жумабаева, 4
Телефон/факс: (7172) 561 933; e-mail: eagi.vestnik@gmail.com, сайт: ojs.egi.kz

Вестник Евразийского гуманитарного института.
Собственник: «Евразийский гуманитарный институт имени А.К. Кусаинова».
Министерством информации и общественного развития Республики Казахстан Комитет информации постановлено на переучет № KZ92VPY00046970 17.03.2022
Подписано в печать 24.12.2024 ж. Формат 60*84 1\8. Бум. Типопр.
Тираж 200. Цена согласовано. Заказ № 89
Напечатано в издательстве «У.Е. Актаева»

Chief Editor **Daurenbekova L.N.**

Candidate of Philological Science, Associate Professor of the A.K. Kussayinov Eurasian Humanities Institute

Editor-in-Chief **Alimbayev A.E.**

Doctor of Philosophy (PhD), Associate Professor of the A.K. Kussayinov Eurasian Humanities Institute

Editorial Board

- Aimuhambet Zh.A.** Doctor of Philological Sciences, Professor, L.N. Gumilyov ENU, Astana, Kazakhstan
- Aktayeva K.** Doctor of Philological Sciences, Professor, Poznan Adam Mitskevich University, Poznan, Poland
- Absadyk A.A.** Doctor of Philological Sciences, Professor, Kostanay Regional University named after A.Baitursynov, Kostanay, Kazakhstan
- Bredikhin S.N.** Doctor of Philological Sciences, Professor, North-Caucasus Federal University, Stavropol, RF
- Гайнуллина Ф.А.** Candidate of Philological Sciences, Associate Professor Alikhan Bokeikhan University, Semey, Kazakhstan
- Yermekova T.N.** Doctor of Philological Sciences, Professor, Kaz. National Women's Pedagogical University. Almaty, Kazakhstan
- Yesirkerova K.K.** Candidate of Philological Sciences, Professor, Kostanay Regional University named after A.Baitursynov, Kostanay, Kazakhstan
- Zhusipov N.K.** Doctor of Philological Sciences, Professor, Toraighyrov University, Pavlodar, Kazakhstan
- Kurbanova M.M.** Doctor of Philological Sciences, Professor, Tashkent State University of the Uzbek Language and Literature named after Alisher Navoyi, Tashkent, Uzbekistan
- Kamzabekuly D.** Academician of NAS RK, Doctor of Philological Sciences, Professor, L.N. Gumilyov ENU, Astana, Kazakhstan
- Kuryshzhan L.A.** Candidate of Philological Sciences, Professor, Hankuk University of Foreign Studies Seoul Korea
- Oner M.** Doctor of Philological (PhD), Professor, Aegean University, Izmir, Turkey
- Pimenova M.V.** Doctor of Philological Sciences, Professor, Foreign Languages Institute, St-Petersburg, RF
- Seifullina F.S.** Doctor of Philological Sciences, Professor, Kazan Federal University, Kazan, Tatarstan, RF
- Senmez O.F.** (PhD), Professor, Tokat Gaziosmanpasa University, Tokat, Turkey

Editorial address: 010009, Astana., 4, Prospect Zhumabayev

Tel/Fax: (7172) 561 933: e-mail: eagi.vestnik@gmail.com, сайт: ojs.egi.kz

Bulletin of the Eurasian Humanities Institute.

Owner: «A.K. Kussayinov Eurasian Humanities Institute».

The Ministry of Information and Public Development of the Republic of Kazakhstan Information Committee decided to re-register No. KZ92VPY00046970 17.03.2022

Signed for printing 24.12.2024 Format 60 * 84 1 \ 8. Paper. Printing house

Circulation 200. Price agreed. Order No. 89

Printed in the publishing house of «U.E. Aktaev»

МАЗМҰНЫ / СОДЕРЖАНИЕ / CONTENTS

ТІЛ БІЛІМІ / ЯЗЫКОЗНАНИЕ / LINGUISTICS

АКИЖАНОВА Д.М., ОМАРОВА А.С., ЧЕШМЕДИЕВА-СТОЙЧЕВА Д.С.	Вопросы межъязыковой передачи топонимов Республики Казахстан	7
АҚЖІПТОВА А.О., САЛҚЫНБАЙ А.Б., СӘРСЕНБАЙ Ж.А.	Абай өлеңдеріндегі окказионалды субстантиваттар	18
АУБАКИРОВА А.Е., ҚҰРМАНБАЙҰЛЫ Ш., ЖУАНЫШПАЕВА С.Ж.	Новые термины на казахском языке: история и опыт	32
ӘЛІСЖАН С.Қ.	Термин қалыптастырудың өзекті мәселелері	44
БЕКЕНОВА Г.Ш.	Тұрақты тіркестердегі «төрт түлік мал» концептісі	53
ДАВЛЕТОВА С.Е., БИЖКЕНОВА А.Е.	Вернакулярлық контенттерді жер атауларында қолдану және оның тілдік-танымдық ерекшеліктері	61
ДОЛДИНОВ С.А. ЖУСУПОВА Г.М. ВЕРБА Е.А.	Аргументация и убедительная речь в политике Казахстана	76
ЖАКУПОВ Ж.А., ТҮЙЛЕБАЕВА Қ.Б.	Сөз семасиологиясындағы синергетика	88
ИБРАЕВА М.Б.	Постсубмәдениет өкілдерінің тілдік бейнесі	98
ISKAKOVA G.ZH., RYSPAYEVAD S.	Language and emotions: emotional lexicon in a literary text (based on the works of A. Kekilbayev, Ch. Aitmatov)	107
ИСПАНДИЯРОВА А.Т.	Қазақ халық лирикасындағы когнитивті метафораның семантикалық сипаты	121
SAGIDOLDA G., RAINBEKOVA G.S.	On lexicography of antonyms in the kazakh language	130
ТҮРҒАНБАЕВА Қ.М., САРЕКЕНОВА Қ.Қ.	Қазақ-түрік тілдеріндегі баланың дүниеге келуіне қатысты фразеологизмдердің этнографиялық сипаты	138
УРАЗАЕВА Қ.Б., ЖАРҚЫНБЕКОВА Ш.Қ., ЕРІК Г.	Языковая личность бия и эффективная коммуникация	147

ӘДЕБИЕТТАНУ / ЛИТЕРАТУРОВЕДЕНИЕ / LITERATURE STUDIES

АБДРАСИЛ Н.С., ЖАПАРОВА А.Ж.	Мұхтар Әуезовтің «Көксерек» повесіндегі метафораларды салыстырмалы талдау (түпнұсқа және аударма нұсқалары негізінде)	158
АЙМҰХАМБЕТ Ж.Ә., ДАУЫЛБАЙ М.	Әбіш Кекілбайдың «Ханша-дария» хикаясындағы Гүрбелжін бейнесі	171
АСАН Н.Б., ХАЛИКОВА Н.С.	Әлішер Рахаттың «Параллель» романының қазіргі қазақ прозасының дамуындағы орны	179
БАЙТУРИНА У.К.	Русский социализм Н.Г. Чернышевского и русская идея Ф.М. Достоевского	189

КӘРІМХАН З.Т., ӘУБӘКІРОВА Қ.Ә., ТОҚТАРБАЙ Е.Н. МАНСУРОВА Ә.Ж. ОРДА Г.Ж.	Қазақ әдебиетіндегі мемуаристика. Отыншы Әлжанұлы жазған қазанама естелік ретінде	199
НЕСИПБЕКОВА А.С., СМАГУЛОВ Ж.К.	Мағжан мен Сәкен: тұлғалар тұтастығы	216
СҰЛТАНҒАЛИЕВА Р.Б., БІРЛЕСОВА Б.Б.	Қазақ әңгімелеріндегі бақсы сарыны	225
TASNEKOVA A.T., ZHURUSSOV N.K., SHARAUOV A.K	Ideological and thematic basis of children's folklore in the research of Bekmurat Uakhatov	238
ТУРСЫНХАНОВА Қ.Қ., МУКАЖАНОВА Р.М. *ХУСАИНОВА А.К.	Шәкәрімнің ақындық кітапханасы Түркі фольклорындағы «әйел» бейнесінің гендерлік аспектісі	249 260

**ТІЛ ЖӘНЕ ӘДЕБИЕТТІ ОҚЫТУ ӘДІСТЕМЕСІ /
МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ /
METHODOLOGY OF TEACHING LANGUAGE AND LITERATURE**

JANDILDINOV M.K., ZHAPAROVA A.ZH., TUSSUPBEKOVA M. ZH.	The role of online resources in the process of english learning	270
КЕРІМБЕКОВА Б.Д. ОТАРБАЕВА Ғ.Н.	Әдебиет сабағында оқушылардың креативті ойлауын қалыптастыра отырып шығармашылыққа баулу жолдары	281
ҚУАНБАЕВА Ж.С., БАЙҒҰТОВА Д.Н., ИБРАГИМОВА У.Б.	Цифрлық білім беруде геймификация оқытудың жаңа тәсілі ретінде	291

Ж.С. ҚУАНБАЕВА¹ Д.Н. БАЙҒҰТОВА² У.Б. ИБРАГИМОВА³ 

Ө. Жәнібеков атындағы Оңтүстік Қазақстан педагогикалық университеті,
Шымкент, Қазақстан^{1,2}

М. Әуезов атындағы Оңтүстік Қазақстан университеті, Шымкент, Қазақстан³
(e-mail: Janar-kuanbaeva@mail.ru¹, dinar_1378@mail.ru², ulbala83@mail.ru³)

ЦИФРЛЫҚ БІЛІМ БЕРУДЕ ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОҚЫТУДЫҢ ЖАҢА ТӘСІЛІ РЕТІНДЕ

Аңдатпа. Мақалада геймификация ұғымы, геймификация әдісі және оның негізгі аспектілері, геймификацияның білім беру саласында қолданыс табу мәселелері қарастырылған. Геймификацияның білім беру үдерісіне енгізілуі қазіргі педагогикалық практикада жаңа мүмкіндіктер мен инновациялық шешімдер ұсынады. Мақалада геймификацияның негізгі принциптері мен әдістері, сондай-ақ олардың қазақ тілі мен әдебиетін оқытудағы артықшылықтары талданады. Зерттеу барысында геймификацияның оқу мотивациясын арттыруға, білім алушылардың қызығушылығын оятуға және шығармашылық қабілеттерін дамытуға ықпал ететіндігі анықталады. Ойын элементтері арқылы теориялық материалды әр түрлі деңгейлерде (оңайдан күрделіге) ұсыну – оқушылардың білім алуын қамтамасыз ететін тиімді әдістердің бірі. Оқу процесінде геймификацияны қолдану теориялық білімді меңгеру процесін жеңілдетеді. Білім алушылар теориялық материалды үйренуге ынталанып, оқу процессінде белсенділік танытады. Сондай-ақ, қазақ тілі мен әдебиетін оқытуда геймификацияны пайдалану білім алушылардың тілдік дағдыларының да дамытатыны белгілі. Геймификация білім алушылардың білімін тексеруге, бағалауға және оларды жақсартуға арналған кері байланыс алуға мүмкіндік береді. Геймификация әдісі арқылы оқушылардың когнитивті қабілеттерін (зейін, назар аудару, логика, есте сақтау) дамытуға ықпал етеді. Ойын барысында олар тез шешім қабылдап, ақпаратты өңдеуге үйренеді.

Мақаланың мақсаты – қазақ тілі мен әдебиетін оқытуда геймификацияның тиімді құралы ретінде қолданылуын зерттеу және оның оқу үдерісіне ықпалын анықтау. Осыған орай, мақалада геймификацияның білім беру саласындағы негізгі принциптері мен әдістері анықталды. Қазақ тілі мен әдебиеті пәндерінде геймификацияны қолдану тиімділігі бағаланды. Сонымен қатар, геймификацияның білім алушылардың оқу мотивациясын және қызығушылығын арттырудағы рөліне баға берілді. Қазақ тілі мен әдебиетін оқытуда геймификацияны тиімді қолдану бойынша әдістемелік ұсынымдар мен практикалық кеңестер ұсынылды. Зерттеудің нәтижесі геймификацияны қазақ тілі мен әдебиетін оқытуда тиімді пайдалану арқылы оқу процесін жетілдіру мен оның педагогикалық аспектілерін қарастыруды көздейтінін көрсетеді.

Түйін сөздер: геймификация, ойын арқылы оқыту, тиімді, интернет ресурстар, мотивация, оқу үдерісі, оқу нәтижесі, педагогика.

Кіріспе. Заманауи цифрлық технологиялардың қарыштап дамуы білім беруде жаңаша оқыту әдістерін іске асырудың қажеттілігін тудырып отыр. Білім беру процесінде оқушылар мен білім алушылардың белгілі бір уақыт пен орынға тәуелді болмай, ақпараттық жүйелер мен басқа да байланыс құралдары негізінде ақпараттарды онлайн форматта

алуы бүгінгі күннің негізгі талаптарының бірі. Бүгінгі таңда білім алушы мен оқытушы кеңістік пен уақыттық қашықтыққа қарамастан АКТ мен интернет арқылы өзара байланыс жасауы көптеген мүмкіндіктерге қол жеткізуде. Білім, дағды, күзiреттiлiктi толығымен алуға мүмкіндік бетерін аралас оқыту заманның талабынан туындап отырған білім берудің заманауи әдіс-тәсілдері. Бүгінгі таңда оқытуды интерактивті нысанада қамтамасыз ететін видеосабақтар, бейнефрагменттер, интерактивті тақталар, анимациялық жазбалар, жасанды интеллект арқылы оқыту, лингвистикалық корпустар, геймификация (оқу ойындары) және өзге де цифрлық білім ресурстарының оқу үдерісінде қажеттілігі басым.

Білім беру жүйесінің цифрлануы – бұл білім беру процесінде заманауи ақпараттық технологияларды қолдану арқылы оқыту мен басқаруды жақсартуды білдіреді. Білім беруді цифрландыру оқу материалдарын жаңарту, білім алушылардың білім сапасын көтеру мақсатында қажет. Цифрлық технологияларды тиімді пайдалану білім алушылардың жеке қабілеттерін дамытуға, оқу процесін қызықты әрі интерактивті етуге мүмкіндік береді. Бұл өзгерістер білім беру саласындағы жаңа мүмкіндіктер мен тенденцияларды қалыптастырып, білім сапасын арттыруға ықпал етеді. Заманауи технологиялардың адам өміріне тұрақты түрде енуі ғылымның қарқынды дамуына тікелей байланысты. Қазіргі ақпараттық технологиялар дегеніміз – цифрлық сана мен заманауи технологияларға қол жеткізудің басты ағышарттары. Әлемдік тәжірибе көрсеткендей, білім беру процесін цифрландыру өте қажет.

Қазіргі білім беру жүйесінде инновациялық әдістер мен тәсілдерді қолдану білім алушылардың оқу процесіне деген қызығушылығын арттыруда маңызды рөл атқарады. Сондай әдістердің бірі – геймификация, яғни ақпаратты оқу ойындары арқылы жеткізу. Бұл термин ойын элементтерін оқу процесіне енгізу арқылы оқушылар мен студенттердің белсенділігін, мотивациясын арттыруды білдіреді. Ақпараттық технологиялардағы геймификация – компьютерлік ойындарға тән әдістерді білім беруде қолдану, қолданбалы бағдарламаларды пайдалану. Қазақ тілі мен әдебиеті пәндерінде геймификацияны қолдану білім алушылардың шығармашылық және танымдық қабілеттерін, логикалық ойлауын дамытуға, пәнге деген қызығушылығын оятуға мүмкіндік береді. Дәстүрлі оқыту әдістері көбінесе біржақты болып табылса, ал геймификация білім алушылардың өзара әрекеттесуін, топта, жеке жұмыс жасау дағдыларын дамытуға бағытталған. Сондай-ақ оқу процесіне геймификация әдісін қолдану білім алушылардың тілдік дағдыларын қалыптастыруға бірден-бір мүмкіндік туғызады. Олай болса, білім беру үдерісін геймификациялау тәжірибесі мектеп оқушылары мен студенттердің «икемді дағдылардың» (soft skills) дамытуға көмектеседі. Икемді дағдыларға адалдық, қарым-қатынас, шығармашылық ойлау, логикалық ойлау, топпен жұмыс, шешім қабылдау, ынталандыру, проблемаларды шешу, сыни тұрғыдан ойлау, өз пікірін дәлелдей білу, көшбасшылық сияқты тағы басқа дағдыларды жатқызуға болады.

Қазіргі уақытта зерттеушілер геймификацияның тұжырымдамалық негіздерін, оның білім беру саласындағы мүмкіндіктерін анықтауда көптеген зерттеулер жүргізіп жатқаны белгілі. Осыған байланысты, оқу процесіне ойын тәжірибесін енгізуге бірінғай оң көзқарас қалыптасуда. Білім беруде геймификация әдісін қолдану мәселесі бойынша зерттеу жүргізіп жүрген ресей ғалымдары О.В. Орлова., В.Н. Титованың «Геймификация как способ организации обучения» [1], С.И. Никитиннің «Геймификация, игрофикация, игроизация в образовательном процессе» [2], Ю.Ш. Капкаев, В.В. Лешинина, Д.С. Бенцтердің «Геймификация образовательного процесса» [3], В.Д. Чиряевтың «Геймификация как способ мотивации» [4], Е.А. Носковтың «Технологии обучения и геймификация в образовательной деятельности» [5] атты мақалаларында геймификацияны білім беру мақсатында қолдаудың өзіндік ерекшеліктеріне тоқталып өтеді. Геймификацияны білім беруді ұйымдастырудың құралы ретінде шетелдік ғалымдар да зерттеу нысаны ретінде қарастырып, эмпирикалық және теориялық зерттеулер жүргізуде. Ал С. Дичев, Д. Дичева «Геймификационное образование: что известно, во что верят и что остается неопределенным: критический обзор» атты мақаласында білім беру ортасына ойын

дизайны элементтерін енгізу арқылы білім алушылардың ынтасын және белсенділігін арттыру дамып келе жатқан тәсіл екендігі айтылады [6].

Шетелдік ғалымдар Кэти Сиборн мен Дебора Фелс авторлығымен шыққан «Теория мен әрекеттегі геймификация: сауалнама» [7] атты мақаласында адам мен компьютер әрекеттесуі арылы білім берудің теориялық және әдістемелік негізі қарастырылған. Мақалада ойын дизайны арқылы интерактивті жүйелерді пайдаланудың тиімді жолдары эмпирикалық зерттеулер негізінде талдады. Цифрлық технологияларды білім беру мақсатында пайдалану мәселелерін отандық ғалымдар назардан тыс қалдырмай, зерттеу жұмыстарының нысанына айналдыруда. Соның бір мысалы ретінде А. Ораздың «Дауыстық блог жүргізудің жоғары сынып оқушыларының L2 қазақ тілінде сөйлеу үлгеріміне әсері» [8] атты мақаласын атап өтсек болады. Бұл мақала қазақ тілін екінші тіл ретінде оқытуда L2 дауыстық блок жүргізу курсының қазақ тілінде сөйлеу деңгейіне әсерін зерттеуге бағытталған. Аталмыш зерттеу мақаласында аудио-блоггинг әдісін оқу процесінде пайдалануға эксперименттік зерттеу жүргізіліп, нәтижесінде аталған әдістің тіл үйренудегі тиімділігі айқындалған. Демек, оқу процесіне бұл әдісті ендіру уақытты тиімді пайдалануға, коммуникациялық құзыреттілікті қалыптастыруға ықпал етеді.

Білім беру үдерісіндегі геймификация мәселесіне арналған талдаулар нәтижелері бірқатар отандық зерттеушілердің ғылыми мақалаларында көрініс тауып келеді. Атап айтатын болсақ, Б. Сыдықов, Г. Сманның «Геймификация білім беруді ұйымдастырудың құралы ретінде» [9], А. Ораз, Қ. Маликовтың «Лексикалық дағдыларды қалыптастыруда геймификация әдісінің мүмкіндіктері» [10], Ж. Абишева, Б. Разаховалардың «Білім берудегі геймификация» [11], А. Тоқжігітова, М. Ермағанбетова, Н. Токжигитованың «Геймификация элементтері арқылы білім алушылардың белсенділігін анықтау» [12], Г. Ниязованың «Геймификация модельдері және оның білім берудегі әлеуеті» [13] атты мақалалары оқу процесіндегі геймификацияның тиімді жақтарын қарастырады. Бүгінгі таңда цифрлық технологиялар, онлайн ресурстар мен онлайн сервистер, білім беру мақсатындағы платформалар оқу процесін тиімді пайдалануға, білім алушылардың білімін жетілдіруге көп жағдай туғызады. Осыған орай, геймификация әлемдік білім беру жүйесінде көптеген ұстаздар мен оқытушылар қолданатын тиімді әдістерінің бірі ретінде қалыптасып келеді.

Әдістеме және зерттеу әдістері. Педагогикалық зерттеулер – бұл білім саласында болып жатқан өзгерістерді, білім заңдылықтары мен олардың құрылымы, механизмі, мазмұны, принциптері мен технологиясы жөніндегі жаңа мәліметтерді алуға бағытталған ғылыми ізденіс процесі мен оның нәтижесі. Мақалада көтерілген мәселе бойынша эмпирикалық зерттеу жүргізілді. Эмпирикалық зерттеудің негізінде білім алушылардан сауалнама алынып, оған бақылау, талдау жұмыстары жасалынды. Педагогикалық зерттеулерде кеңінен қолданылатын маңызды әлеуметтік әдістер қатарына сауалнаманы жатқызуға болады. Сауалнама алу алдын ала жоспарланып, анкета түзілді. Сауалнаманы жоспарлау барысында негізгі жиынтық және іріктеме /респондент/ қатысушылар анықталды. Сауалнамаға қатысушылар ретінде Шымкент қаласы Ө. Жәнібеков атындағы ОҚПУ Филология факултеті 6B01701 – Қазақ тілі мен әдебиеті мұғалімін даярлау білім беру бағдарламасында білім алатын 3-курс студенттері таңдап алынды. Зерттеу сұрағымыздың негізінде анкета құруға бастапқы деректер жинақталды. «Геймификация әдісінің оқу үдерісіндегі тиімділігі» тақырыбында анкета жасалынып, респондентке ескерту нәтижесінде таратылды. Сауалнама анкетасы Лайкерт шкаласы бойынша жасалынды. Анкетаға жауап беретін білім алушылардың саны 50 студент анықталып, деректер өңделді. Сауалнама деректері статистикалық сандық зерттеу негізінде талданды.

Талқылау мен бақылау. Геймификация қазақ тілі мен әдебиеті сабақтарын қызықты етіп өтуге мүмкіндік береді. Сондай-ақ, оқу ойындары білім алушылардың сабаққа белсенді қатысуын және оқу материалдарын тереңірек түсінуін қамтамасыз етеді. Геймификация топтық жобалар мен командалық тапсырмалар арқылы білім алушылар арасындағы ынтымақтастықты арттырады. Білім алушылар бірлесіп жұмыс

істей отырып, олардың коммуникативтік дағдылары мен проблемаларды шешу дағдылары дамиды. Геймификация арқылы оқу процесі практикалық тәжірибемен толықтырылады. Білім алушылар теориялық білімдерін ойын сценарийлері мен кейс-стадилер арқылы нақты жағдайларда қолдана алады. «Геймификация ұғымы алғаш 2002 жылы американдық бағдарламашы және өнертапқыш Ник Пеллинг (Nick Pelleng) қолданған. Геймификация (gamification) термині 2010 жылға қарай танымал болды және бүгінде адам қызметінің көптеген салаларында (бизнес, персоналды басқару, денсаулық сақтау, білім беру) және әртүрлі күрделілік деңгейіндегі әртүрлі мәселелерді шешудің ерекше әдісін белгілеу үшін қолданылды» [9]. Шынында да, геймификация әдістері арқылы қызықты тапсырмаларды ойын түрінде беру білім алушылардың оқуға деген ынтасын жоғарылатады. Геймификация арқылы оқу материалдарын меңгеру процесі тиімдірек болады. Білім алушыларға пәнге байланысты интербелсенді тапсырмалар мен ойындарды ұсыну олардың оқу материалдарын терең меңгеруіне көмектеседі. Білім алушылар арасында бәсекелестік жағдайын жасау, олардың оқу тапсырмаларына деген жауапкершілігін арттырады. «Біздің ойымызша, қазіргі кезеңде геймификацияланған тәсілдердің танымалдылығының артуы бірқатар факторларға байланысты. Біріншіден, қоғамды цифрландырудың бүгінгі жағдайында халықтың едәуір бөлінің соның ішінде, ең алдымен жастардың компьютерлерге, смартфондарға және басқа да гаджеттерге тәуелділігінен болуы ықтимал. Екіншіден, психологиялық факторларды да ескермеуге болмайды, олар өте маңызды. Ойын дәстүрлі түрде оқу процесінде білім алушылардың жеке қызығушылығына ықпал ететін оқу іс-әрекетінің психологиялық ыңғайлы түрі ретінде қабылданады. Алайда компьютерлік ойындардың пайда болуына және олардың кең таралуына байланысты соңғы онжылдықта «ойын» ұғымы сәл өзгеше мағынаға ие болды. Білім беру процесіне геймификацияны енгізу, бір жағынан, дәстүрлі әдістер, оқу құралдары мен, екінші жағынан, жаңа білім беру парадигмасы арасындағы қайшылықты жоюға арналған деп айтуымызға болады» [10, 262 б.]. Оқу процесіне геймификация тәсілін пайдалану білім алушылардың тұлғалық қасиеттерін де дамытуға өз септігін типізеді. Оқу ойындары арқылы қойылған сұрақтар мен тапсырмалар білім алушылардың ойлау, түсіну, еске сақтау қабілеттерін қалыптастырып, тұлғалық даралық болмысын дамытады.

Геймификацияның негізгі компоненттері ретінде ойын ережелерін, мақсаттар мен міндеттер қоюды, балл жинау мен марапаттар, бәсекелестік пен ынталандыруды айтамыз. Геймификацияның теориялық негіздері психология мен педагогика саласындағы зерттеулерге сүйенеді.

1) Геймификацияның теориялық негіздері:

Ойын теориялары оқу процесінде ойын элементтерін қолдануға мүмкіндік береді. Бұл теория ойын құрылымдарының адам мінез-құлқына және эмоцияларына әсер ететінін көрсетеді. Конструктивтік (құрастырушы) білім – зерттеу, іздену, тану, ой-толғау секілді білім алушылардың өзіндік белсенді іс-әрекеттері негізінде игерілетін білім. Конструктивтік білімде басты назар білім алушыға аударылады, яғни студентке бағдарланған тәсіл мен белсенді оқытуға ықпал ететін әдістемелер қолданылады.

2) Геймификацияның психологиялық аспектілері:

- Геймификация әдістері мотивацияны арттыруға бағытталған. Бұл жерде Э. Деси мен Р. Райанның ішкі және сыртқы мотивация теориясы (Self-Determination Theory) маңызды рөл атқарады. Геймификация білім алушылардың ішкі мотивациясын оятып, оқу процесіне қызығушылығын арттырады.

- Геймификация әдістері «өзін-өзі анықтауға» арналған. «Өзін-өзі анықтау» теориясы өзін-өзі тану, өзін-өзі дамыту сияқты ұғымдармен байланысты.

3) Геймификацияның педагогикалық аспектілері:

- Білім алушылардың белсенділігі мен ынтасын күшейтеді. Оқу материалдарын меңгеруге қызығушылығын оятады.

- Білім алушылардың когнитивті ойлау қабілеттерін дамытады. Логикалық ойындар мен тапсырмалар білім алушылардың алған білімдерін әртүрлі контекстерде талдау, бағалау және қолдануға дағдыландырады.

- Ынтымақтастық пен топта жұмыс жасау дағдыларын дамытады. Топта жұмыс істеу, қарым-қатынас орнату және ортақ мақсаттарға жетуге қалыптастырады.
- Геймификация әдісін оқу процесінде қолданудың төмендегідей тиімді жақтары бар:
 - геймификация білім алушылардың когнитивтік ойлауына әсер етеді;
 - геймификация арқылы білім алушылардың тілдік дағдыларын дамытуға мүмкіндік туады;
 - геймификация әдістері білім алушылардың сыни ойлау және проблемаларды шешу дағдыларын дамытады;
 - ойындар мен тапсырмалар арқылы білім алушылар нақты мәселелерді шешуге үйренеді;
 - ойын элементтері арқылы ұсынылған ақпарат білім алушылардың ойлау, түсіну, есте сақтау қабілеттерін жақсартады;
 - геймификация платформалары білім алушыларға оқу нәтижелерін талдауға және жақсартуға мүмкіндік туғызады;
 - геймификация платформалары арқылы білім алушылар өз жетістіктері мен қателіктері туралы кері байланыс ала алады;
 - геймификация оқушыларға жетістіктерін нақты бағалауға мүмкіндік береді, бұл олардың сенімділігін арттырады;
 - ойындар арқылы білімді игеру білім алушылардың ақпаратты ұзақ мерзімді есте сақтауына ықпал етеді.

Геймификацияның тиімді тұжырымдамасы білім алушылардың назарын аударып, қызығушылықтарын, ынтасын арттыру, сергіту және тәрбиелеу мақсатын көздейді. Ойын элементтері арқылы ұйымдастырылған оқу процесі білім алушылардың сабаққа белсенді қатысуына мүмкіндік береді. «Геймификацияның тиімді тұжырымдамасы – білім алушылардың назарын аудару, қызықтыру, сергіту, сынақтан өткізу және тәрбиелеу болып табылады» [11, 347]. Оқу процесіне геймификацияны қолданудың тиімділігі педагогикалық оқытуды ұйымдастырудың жаңа әдісі ретінде негізделген. Сабақтарда компьютерлік ойындар құралдарын қолдану бүгінгі заманның талабынан туындап отырған қажеттілік екендігі анық.

Геймификация әдісінің тиімділігін анықтау мақсатында Шымкент қаласында орналасқан Ө. Жәнібеков атындағы Оңтүстік Қазақстан педагогикалық университеті 6В01701 – Қазақ тілі мен әдебиеті мұғалімін даярлау білім беру бағдарламасы 3-курс студенттерінен бастапқы дерек жинау мақсатында сауалнама алынды. Сауалнамаға аталмыш университеттің 50 студенті қатысты. Сауалнама онлайн Гугл (Google форма) форма онлайн-инструменті арқылы алынды. Эмпирикалық зерттеудің негізі болып саналатын сауалнама О. Лири Зина «Зерттеу жұмысын жүргізу» атты еңбегінің негізінде жүргізілді. Бұл еңбекте зерттеу жобасын дайындау, зерттеу сұрақтарын әзірлеу, дерек жинау мен оларды талдау сияқты зерттеу жүргізуге қажетті қадамдар жайлы ақпараттар берілген. Ғалым зерттеу жұмысына бастапқы дерек жинау туралы былай деп тұжырымдайды: «Бастапқы дерек – ғалымның зерттеу мақсатына сәйкес жинайтын арнайы дерегі. Бұл деректі зерттеу процесінен бөліп қарауға болмайды. Бастапқы дерек – өзекті әрі зерттеушінің толық меншігіндегі дерек, ең маңыздысы, ол зерттеуші зерделейтін нақты бір мәселеге арналады» [14, 278]. Зерттеу жұмысына байланысты бастапқы дерек жинау сауалнама жүргізу, сұхбат алу, бақылау сияқты жұмыс түрлерімен тікелей байланысты. Сауалнама жүргізу – белгілі бір зерттеу сұрағына байланысты бірдей сұрақтарды жеке адамдарға қою арқылы сауалнама арқылы деректер жинау. Зерттеу жұмысын жүргізуде кросс-секциялық сауалнама, дескриптив сауалнама, түсіндірме сауалнама, тренд сауалнама, бетпе-бет сауалнама, телефон сауалнама, почта, электрондық почта сауалнамасы, әлеуметтік желі арқылы алынған сауалнама немесе онлайн сауалнама деп сауалнамалардың түрлерін бөліп қарастыруымызға болады. Сауалнама барысында төмендегі 1-кестеде келтірілген анкета сұрақтары таратылды. Бұл сауалнама сұрақтары геймификацияның оқу процесіне әсерін, білім алушылардың пәнге деген қызығушылығының арту деңгейін және топтық жұмысқа

қатысуын, тиімді кері байланыстың орнауын бағалауға мүмкіндік берді. Сауалнаманы өткізу арқылы геймификацияның тиімділігін нақтылап, оның білім берудегі қажеттілігі анықталды.

Зерттеу тақырыбына байланысты сауалнама Лайкерт шкаласы арқылы алынды. Жақсы сауалнама жүргізу бірнеше кезеңдерді қамтиды. Сауалнама жүргізуде ең бірінші кезең оны жоспарлау. Келесі кезең сауалнама құралдарын жетілдіру, сауалнама әдістерін таңдап алу, оларға қажетті өзгертулер енгізу, ұйымдастыру және жиналған деректерді бақылау/талдау жұмыстарын жүргізеді. Зерттеу тақырыбына байланысты Лайкерт шкаласы бойынша сауалнама жүргізу үшін әртүрлі пікірді білдіретін бірнеше сұрақ дайындалып, олардың ішінен ең қажетті деп табылған сұрақтар ғана таңдалып алынды. Лайкерт шкаласы арқылы алынған сауалнама үлгісі 1-кестеде берілген. Таңдалып алынған сұрақтарды 1-ден 5-ке дейінгі аралықтағы шкалаға салып, сауалнама соңында жалпы жауаптардың саны қосылып есептелінді.

Кесте 1 – Лайкерт шкаласы арқылы алынған сауалнама үлгісі

Сұрақтар	Келісу деңгейі және оған берілген балл				
	Толық- тай келісе- мін «Өте қызықты»	Келісе- мін «Қызық- ты»	Жауап беруге қина- лып тұр- мын «Орташа»	Келіспей- мін «Қызығушы- лығым төмен- деді»	Мүлдем келіспей- мін «Мүлдем қызықты емес»
	5	4	3	2	1
1)Сабақтағы қызығушылық Сұрағы: Геймификация элементтері бар сабақтар оқу қызығушылығын арттыра ма?	5	4	3	2	1
2)Оқу процесіндегі әсері Сұрағы: Геймификация әдісін қолдану барысында оқу материалын түсіну жеңілдей ма?	5	4	3	2	1
3)Ынтымақтастықты арттыру Сұрағы: Геймификация әдісі арқылы білім алушылар арасында ынтымақтастық арта ма?	5	4	3	2	1
4) Сабаққа белсенділікті арттыру Сұрағы: Геймификация элементтері (марапаттар, балл жинау, ойындар) сабаққа деген белсенділікті арттырады ма?	5	4	3	2	1
5) Кері байланыстың орнауы Сұрағы: Геймификация әдісі арқылы кері байланыс жақсарады ма?	5	4	3	2	1

1) Сауалнама нәтижесінде «Геймификация элементтері бар сабақтар сіздің оқу қызығушылығыңызды арттыра ма?» деген бірінші сұраққа:

- Толықтай келісемін «өте қызықты» деп 32 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (32*5) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 160-ты құрайды.
- Келісемін «қызықты» деп 16 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (16*4) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 64-ті құрайды .
- Жауап беруге қиналып тұрмын «орташа» деп 2 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (2*3) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 6-ны құрайды.
- Келіспеймін «Қызығушылығым төмендеді» деп 0 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (0*2) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 0-ді құрайды.
- Мүлдем келіспеймін «Мүлдем қызықты емес» деп 0 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (0*1) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 0-ді құрайды.

Лайкерт шкаласын есептеу бойынша әр шкалада шыққан қосындыларды қосып, оны сауалнамаға қатысқан студент санына бөлеміз. $(160+64+6+0+0=230/50=4,6)$. Бірінші сұрақ нәтижесі бойынша жалпы балл 4,6-ны құрады.

1) Сауалнама нәтижесінде «Геймификация әдісін қолдану барысында оқу материалын түсіну жеңілдейді ме?» деген екінші сұраққа:

- Толықтай келісемін «өте қызықты» деп 35 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (35*5) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 175-ті құрайды.
- Келісемін «қызықты» деп 12 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (12*4) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 48-ді құрайды .
- Жауап беруге қиналып тұрмын «орташа» деп 0 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (0*3) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 0-ді құрайды.
- Келіспеймін «Қызығушылығым төмендеді» деп 3 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (3*2) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 6-ны құрайды.
- Мүлдем келіспеймін «Мүлдем қызықты емес» деп 0 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (0*1) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 0-ді құрайды.

Лайкерт шкаласын есептеу бойынша әр шкалада шыққан қосындыларды қосып, оны сауалнамаға қатысқан студент санына бөлеміз. $(175+48+0+6+0=229/50=4,58)$. Екінші сұрақ нәтижесі бойынша жалпы балл 4,58-ді құрады.

2) Сауалнама нәтижесінде «Геймификация әдісі арқылы білім алушылар арасында ынтымақтастық арта ма?» деген үшінші сұраққа:

- Толықтай келісемін «өте қызықты» деп 37 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (37*5) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 185-ті құрайды.
- Келісемін «қызықты» деп 6 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (6*4) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 24-ті құрайды.
- Жауап беруге қиналып тұрмын «орташа» деп 4 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (4*3) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 12-ні құрайды.
- Келіспеймін «Қызығушылығым төмендеді» деп 2 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (2*2) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 4-ті құрайды.
- Мүлдем келіспеймін «Мүлдем қызықты емес» деп 1 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (1*1) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 1-ді құрайды.

Лайкерт шкаласын есептеу бойынша әр шкалада шыққан қосындыларды қосып, оны сауалнамаға қатысқан студент санына бөлеміз. $(185+24+12+4+1=226/50=4,52)$. Үшінші сұрақ нәтижесі бойынша жалпы балл 4,52-ні құрады.

3) Сауалнама нәтижесінде «Геймификация элементтері (марапаттар, балл жинау, ойындар) сабаққа деген белсенділікті арттырады ма?» деген төртінші сұраққа:

- Толықтай келісемін «өте қызықты» деп 39 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (39*5) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 195-ті құрайды.
- Келісемін «қызықты» деп 9 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (9*4) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 36-ны құрайды .
- Жауап беруге қиналып тұрмын «орташа» деп 2 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (2*3) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 6-ні құрайды.

- Келіспеймін «Қызығушылығым төмендеді» деп 0 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (0*2) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 0-ді құрайды.

- Мүлдем келіспеймін «Мүлдем қызықты емес» деп 0 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (0*1) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 0-ді құрайды.

Лайкерт шкаласын есептеу бойынша әр шкалада шыққан қосындыларды қосып, оны сауалнамаға қатысқан студент санына бөлеміз. $(195+36+6+0+0=237/50=4,74)$. Төртінші сұрақ нәтижесі бойынша жалпы балл 4,74-ті құрады.

4) Сауалнама нәтижесінде «Геймификация әдісі арқылы кері байланыс жақсарады ма?» деген бесінші сұраққа:

- Толықтай келісемін «өте қызықты» деп 33 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (33*5) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 165-ті құрайды.

- Келісемін «қызықты» деп 10 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (10*4) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 40-ті құрайды.

- Жауап беруге қиналып тұрмын «орташа» деп 4 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (4*3) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 12-ні құрайды.

- Келіспеймін «Қызығушылығым төмендеді» деп 2 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (2*2) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 4-ті құрайды.

- Мүлдем келіспеймін «Мүлдем қызықты емес» деп 1 студент жауап берді. Лайкерт шкаласын есептеу бойынша (1*1) бұл сұрақтың жалпы көрсеткіші 1-ді құрайды.

Лайкерт шкаласын есептеу бойынша әр шкалада шыққан қосындыларды қосып, оны сауалнамаға қатысқан студент санына бөлеміз. $(165+40+12+4+1=222/50=4,44)$. Бесінші сұрақ нәтижесі бойынша жалпы балл 4,44-ті құрады.

Лайкерт шкаласы бойынша алынған сауалнама нәтижесінің орта балы 4,57-ні құрады. Сауалнама бойынша жасалынған сандық зерттеу білім беру үдерісінде геймификация тәсілінің білім алушылардың қызығушылығын тудырып, оқу нәтижесіне оң ықпал ететіндігін байқадық.

Геймификация әдісін қолдану үшін көптеген платформалар мен интернет құралдары бар. Бұл платформалар ойын элементтерін оқу процесін интерактивті және қызықты ету үшін арнайы әзірленген. Қазіргі таңда білім беруді геймификациялауға арналған қолжетімді платформалар көбеюде. Әйтсе де, цифрлық оқыту мазмұнын қалыптастыруда интернет желісіндегі кәсіби платформаларды қолданған дұрыс. Білім беру процесін геймификациялауға арналған Kahoot, Quizizz, Worldwall, Joyteka.com т.б. интерактивті оқу платформалары мен онлайн сервистер білім алушыларға геймификация элементтерімен байытылған сабақтарды ұсынады. Kahoot, Quizizz – мобильді құрылғыларда дұрыс жауабы бар қызықты білімділік мақсатта викторина құруға мүмкіндік туғызатын сервис. Worldwall – интерактивті жаттығулар жасау сервисі. Joyteka.com – білім алушылардың қызығушылығын арттыратын білім беру платформасы.

Цифрлық технологияларды оқу үдерісінде қолдану білім алушылардың оқуға деген ынтасын, белсенділігін арттыруға және шығармашылық қабілеттерін дамытуға ықпал етеді. Бұл технологиялар интерактивті оқу орталарын қалыптастырып, білім алушылардың өз бетімен зерттеу жүргізуіне, ақпаратты талдауға және проблемаларды шешуге мүмкіндік береді. Нәтижесінде, білім алушылардың оқу процесіне қатысу деңгейі жоғарылайды, ал шығармашылық жұмыстарды жүзеге асыру үшін жаңа мүмкіндіктер ашылады. «Цифрлық технологияларды оқыту үдерісінде қолдану барысында білім алушылардың оқуға деген ынтасы, белсенділігі артып және шығармашылық жұмыста жаңа мүмкіндіктер ашылады. Саналылық пен белсенділік ұстанымына сәйкес өз ынтасымен, қызығушылығымен меңгерілген білім арқылы тұлғаның танымдық, шығармашылық және цифрлық күзінеттілік деңгейін арттыруға көмектеседі. Белсенділіктің негізгі компоненттеріне: бастама, жауапкершілік және өздігінен жұмыс істеу кіреді» [15, 63].

Бүгінгі таңда қазақ тілін үйренудің жаңа тәсілі ретінде геймификация әдісі кең қолданыс тауып жатыр. Отандық білім беру жүйесінде тіл үйренудің онлайн платформалары жасалынып ұсынылуда. Мысалы, үш жастан асқан балаларға арналып

жасалынған Balatili.kz онлайн ресурсы, Bala.soyle атты мектеп жасына дейінгі балаларға арналған онлайн қашықтықтан оқыту қызметі және қазақ тілін үйренуге арналған QazOnline платформалары ойын арқылы тіл үйренудің жақсы үлгісі. Ересектерге арналған өзін-өзі оқытуға бағытталған нтерактивті курс Tilqural.kz деп аталады. Tilmedia.kz – қазақ тілін үйренудің ең қызықты және тиімді тәсілі. Қазақ тілімен қатар Қазақстан елін насихаттауда Abai.institute онлайн платформалары жасалынған. Сонымен қатар, Soyle.kz, Ana tili, Kaz-tili.kz сияқты қазақ тілінің онлайн курстары қазақ тілін үйретудің тиімді тәсілі ретінде қолданыс табуда. Қазақ тілін үйрену үшін геймификацияны қолданатын көптеген қосымшалар мен сервистер бар. Жоғарыда аталған қосымшалар қазақ тілінде сөйлеу, оқу және жазу дағдыларын дамытуға көмектесу үшін ойындар, тапсырмалар мен сынақтар ұсынады.

Қазақ тілі мен әдебиетін оқытуда геймификация әдісін қолданудың нақты жолдары білім алушылардың сабаққа деген қызығушылығын арттыруға және оқу процесін тиімді әрі қызықты етуге бағытталған. Геймификация әдістерін қазақ тілі мен әдебиетін оқытуда қолдану оқу процесін интерактивті және қызықты етеді. Әдеби квесттер, интерактивті викториналар, оқу карталары, интерактивті платформалар және геймификацияланған дебаттар мен талқылаулар білім алушылардың тілді меңгеру мен әдеби шығармаларды тереңірек түсінулеріне, оқу материалдарын жан-жақты меңгеруге мүмкіндік береді. «Әрбір оқытушы және білім алушы оқу үдерісінде жұмыс істеу тәсілдерін таңдай алады. Осыған байланысты, геймификацияны таңдағанда, білім беру үдерісінің субъектілері инновациялық шешімдер деңгейінде өзіндік және жарқын білім алу, дағдылар мен кәсіби қасиеттер дамыту үдерісіне қосыла алады. Егер геймификация ресурстарын барынша пайдаланатын болсақ, мінез-құлықты басқару, мотивация мен белсенділікті арттыру құралдарын қосуға болады. Оқушылардың ерекше назарын қажет ететін ойын элементтерінің тағы бір маңызды аспектісі – білім алушылармен білгілі бір мінез-құлық стратегиялары мен тактикаларын құру» [12, 266]. Геймификация әдістерін оқу үдерісіне қосу білім алушылардың оқу жетістіктерін арттыруға және оқу материалын игеруді жеңілдетуге ықпал етеді.

Ғылыми зерттеу геймификацияның оқу үдерісіне әсерін анықтау және оның тиімділігін бағалау мақсатында жүргізілді. Осыған орай төмендегідей зерттеу нәтижелерін ұсынамыз:

- геймификация әдістерін қолдану білім алушылардың оқу мотивациясын айтарлықтай арттырады;
- геймификация әдістерін қолдану білім алушылардың топтық белсенділікті және білім алушылардың өзара әрекеттесуін арттырады, тұлғалық қалыптасуларына жағдай жасайды;
- геймификацияны қолдану әдеби шығармалар мен мәтіндерді тереңірек түсінуге көмектеседі;
- білім алушылардың ойын элементтері арқылы тілдік дағдылары қалыптасады; геймификация әдістері оқу материалын игеруді жеңілдетеді және оқу нәтижелерін жақсартады;
- білім алушы мен оқытушы, мұғалім мен оқушы арасындағы кері байланыстың икемді моделі жасалынады.

Зерттеу нәтижелері геймификацияның қазақ тілі мен әдебиетін оқытуда тиімді құрал ретінде қолданылуы оқу мотивациясын, шығармашылық қабілеттерді дамыту және әдеби шығармаларды тереңірек түсіну тұрғысынан оң әсерін көрсетеді. Бұл әдіс педагогикалық практиканы инновациялық жолмен байыта отырып, оқу үдерісінің сапасын жақсартуға және білім алушылардың оқу жетістіктерін арттыруға қол жеткізуге жағдай жасайды.

Қорытынды. Цифрлық технологиялардың қарқынды дамуымен, білім беру жүйесі де жаңа заманауи талаптарға сай өзгерістерге ұшырап отыр. Цифрлық трансформация – бұл білім беру процесін технологиялық жаңартулар мен инновацияларды енгізу арқылы жетілдіру мен жаңартудың жалпы тәсілі. Цифрлық трансформация білім беру үдерісіне заманауи технологияларды интеграциялауды білдіреді. Бұл ақпараттық-

коммуникациялық технологиялар мен білім беру технологияларын қолдану арқылы жүзеге асырылады. Технологиялық интеграция оқу материалдарының интерактивтілігі мен қолжетімділігін арттырады, сонымен қатар, оқушылар мен мұғалімдер арасында тиімді коммуникация мен ынтымақтастықты қамтамасыз етеді. Цифрлық трансформация оқыту мен оқу үшін электрондық платформа мен құралдардың дамуын қамтиды. Бұл оқытудың басқару жүйелері (Learning Management Systems, LMS), цифрлық контент пен ресурстар, сондай-ақ виртуалды және кеңейтілген шындық құралдарының (VR, AR) интеграциясын білдіреді. Бұл платформалар оқыту әдістерін дифференциациялауға және инновациялық оқу жүйесін қалыптастыруға жол ашады. Машиналық оқыту моделі (Machine Learning) және жасанды интеллект (Artificial Intelligence) арқылы оқыту бүгінгі күннің өзекті мәселелеріне айналып отыр.

Қорытындылай келе, білім беруді цифрландыру заман талабынан туындап отырған өзекті мәселе. Соның ішінде геймификация, яғни оқу процесінде ойын элементтерін қолдану, қазіргі заманғы технологияларды тиімді пайдаланудың бірден-бір жолы. Ойын элементтерінің бірдей құралдар жиынтығы болғанымен, оларды әртүрлі тәсілдермен енгізу білім алушылардың қызығушылығын арттырып, оқу нәтижелерін жақсартуға мүмкіндік береді. Геймификацияның тиімділігі үшін ойын дизайнының сапасы мен мазмұны шешуші рөл атқарады. Бұл өз кезегінде, білім беру процесін жан-жақты әрі интерактивті етіп, білім алушылардың белсенді қатысуын қамтамасыз етеді. Мақалада қазақ тілі мен әдебиетін оқытуда геймификация әдісінің тиімділігін көрсету арқылы педагогикалық практикада жаңа шешімдерді енгізу қажеттілігі мен мүмкіндігі анықталды.

Әдебиеттер

1. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2015. №. 9 (162). – С. 60-64.
2. Никитин С.И. Геймификация, игрофикация, играизация в образовательном процессе // Молодой ученый. 2016. №. 9. – С. 1159-1162.
3. Капкаев Ю.Ш., Лешинина В.В., Бенц Д.С. Геймификация образовательного процесса // Проблемы современного педагогического образования. 2019. №.63-2. – С. 213-216.
4. Чиряев В.Д. Геймификация как способ мотивации // Современная наука: актуальные проблемы и пути их решения. 2013. №. 5. – С. 24-26.
5. Носков Е.А. Технологии обучения и геймификация в образовательной деятельности // Ярославский педагогический вестник. 2018. №6. – С. 138-143.
6. Dichev C., Dicheva D. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review // International journal of educational technology in higher education. 2017. T. 14. – С. 1-36. DOI: 10.1186/s41239-017-0042-5
7. Seaborn K., Fels D.I. Gamification in theory and action: A survey // International Journal of human-computer studies. 2015. T. 74. – С. 14-31. DOI:10.1016/j.ijhcs.2014.09.006
8. Oraz A., Malikov K., Gulmira A., Sametova Z., Almutova A. The effects of voice blogging on upper secondary students' L2 Kazakh speaking performance // International Journal of Education and Practice. 2024. T. 12. №. 3. – С. 1040-1053.
9. Сыдыков Б.Д., Сман Г.Т. Геймификация білім беруді ұйымдастырудың құралы ретінде // Молодой ученый Учредители: ООО «Издательство Молодой ученый». №. 9. – С. 251-255.
10. Ораз А., Маликов Қ. Лексикалық дағдыларды қалыптастыруда геймификация әдісінің мүмкіндіктері (Қазақ тілін екінші тіл ретінде оқытуда) // Торайғыров университетінің Хабаршысы. Филология сериясы. № 3. 2023. – 262 б.
11. Абишева Ж., Разахова Б. Білім берудегі геймификация // «TURKLANG 2022» «Түркі тілдерін компьютерлік өңдеу» атты Х халықаралық конференция ЕҢБЕКТЕРІ, 16-18 маусым, 2022 ж. 347 б. Merged-20221208-114255.pdf (enu.kz)

12. Токжигитова А.Н., Ермаганбетова М.А., Токжигитова Н.К. Геймификация элементтері арқылы білім алушылардың белсенділігін анықтау. Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті Хабаршысы. Педагогика. Психология. Социология сериясы. № 3(144)/2023. – 265-273 бб.

13. Ниязова Г. Геймификация модельдері және оның білім берудегі әлеуеті // Молодой ученый. 2023. № 10 (457). – С. 250-255 <https://moluch.ru/archive/457/100644/>

14. Лири Зина. Зерттеу жобасын жүргізу: негізгі нұсқаулық. – Алматы: «Ұлттық аударма бюросы» қоғамдық қоры, 2020. – 472 б.

15. Нурманова Г.Н. Қазақ тілін оқытуда филолог-студенттердің цифрлық құзыреттілігін қалыптастырудың ғылыми-әдістемелік негіздері. 6D011700 – Қазақ тілі мен тілі Философия докторы (PhD) дәрежесін алу үшін дайындалған диссертация. 2022 – 200 б.

Ж.С. ҚУАНБАЕВА, Д.Н. БАЙГУТОВА

Южно-Казахстанский педагогический университет
имени О. Жанибекова, Шымкент, Казахстан

У.Б. ИБРАГИМОВА

Южно-Казахстанский университет имени М. Ауэзова, Шымкент, Казахстан

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК НОВЫЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ В ЦИФРОВОМ ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация. В статье рассматривается понятие геймификации, метод геймификации и его основные аспекты, проблемы использования геймификации в сфере образования. Внедрение геймификации в образовательный процесс открывает новые возможности и инновационные решения в современной педагогической практике. В статье анализируются основные принципы и методы геймификации, а также их преимущества при обучении казахскому языку и литературе. В ходе исследования определено, что геймификация способствует повышению мотивации обучения, вызывает интерес учащихся и развивает их творческие способности. Представление теоретического материала разного уровня (от простого до сложного) посредством игровых элементов является одним из эффективных способов обеспечения обучения учащихся. Использование геймификации в образовательном процессе облегчает процесс приобретения теоретических знаний. Студенты мотивированы к изучению теоретического материала и активны в процессе обучения. Также известно, что использование геймификации при обучении казахскому языку и литературе улучшает языковые навыки учащихся. Геймификация позволяет учащимся тестировать, оценивать и предоставлять обратную связь для улучшения своего обучения. Способствует развитию познавательных способностей учащихся (внимания, фокуса, логики, памяти) посредством метода геймификации. В ходе игры они учатся быстро принимать решения и обрабатывать информацию.

Цель статьи – изучить использование геймификации как эффективного инструмента в обучении казахскому языку и литературе и определить ее влияние на процесс обучения. В связи с этим в статье обозначены основные принципы и методы геймификации в сфере образования. Оценена эффективность использования геймификации по предметам казахский язык и литература. Кроме того, была оценена роль геймификации в повышении учебной мотивации и интереса обучающихся. Были представлены методические рекомендации и практические советы по эффективному использованию геймификации в обучении казахскому языку и литературе. Результат исследования показывает, что он призван усовершенствовать процесс обучения и учесть его педагогические аспекты за счет эффективного использования геймификации в преподавании казахского языка и литературы.

Ключевые слова: геймификация, обучение через игры, эффективность, интернет-ресурс, мотивация, процесс обучения, результат обучения, педагогика.

Z.S. KUANBAEVA, D.N. BAYGUTOVA

O. Zhanibekov South Kazakhstan Pedagogical University, Shymkent, Kazakhstan

U.B. IBRAGIMOVA

M. Auezov South Kazakhstan University, Shymkent, Kazakhstan

GAMIFICATION AS A NEW METHOD OF LEARNING IN DIGITAL EDUCATION

Annotation. The article discusses the concept of gamification, the gamification method and its main aspects, the problems of using gamification in education. The introduction of gamification in the educational process opens up new opportunities and innovative solutions in modern pedagogical practice. The article analyzes the basic principles and methods of gamification, as well as their advantages in teaching the Kazakh language and literature. The study determined that gamification helps to increase learning motivation, arouses students' interest and develops their creativity. Presentation of theoretical material of different levels (from simple to complex) through game elements is one of the effective ways to ensure student learning. The use of gamification in the educational process facilitates the process of acquiring theoretical knowledge. Students are motivated to study theoretical material and are active in the learning process. It is also known that the use of gamification in teaching the Kazakh language and literature improves students' language skills. Gamification allows students to test, evaluate and provide feedback to improve their learning.

The purpose of the article is to study the use of gamification as an effective tool in teaching the Kazakh language and literature and to determine its impact on the learning process. In this regard, the article outlines the basic principles and methods of gamification in education. The effectiveness of using gamification in the subjects of Kazakh language and literature was assessed. In addition, the role of gamification in increasing the learning motivation and interest of students was assessed. Methodological recommendations and practical advice on the effective use of gamification in teaching the Kazakh language and literature were presented. The result of the study shows that it is designed to improve the learning process and take into account its pedagogical aspects through the effective use of gamification in teaching the Kazakh language and literature.

Keywords: gamification, learning through games, efficiency, Internet resource, motivation, learning process, learning outcome, pedagogy.

References

Orlova O.V., Titova V.N. Geimifikatsia kak sposob organizatsii obucheniia // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta. 2015. №. 9 (162). – S. 60-64.

2. Nikitin S.I. Geimifikatsia, igrofikatsia, igraizatsia v obrazovatel'nom prosese // Molodoi uchenyi. 2016. №. 9. – S. 1159-1162.

3. Kapkaev İ.Ş., Leşinina V.V., Bens D.S. Geimifikatsia obrazovatel'nogo prosesa // Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniia. 2019. №.63-2. – S. 213-216.

4. Chiräev V.D. Geimifikatsia kak sposob motivatsii // Sovremennaiia nauka: aktuäl'nye problemy i puti ih reşeniia. 2013. №. 5. – S. 24-26.

5. Noskov E.A. Tehnologii obucheniia i geimifikatsia v obrazovatel'noi deiatel'nosti // İaroslavski pedagogicheski vestnik. 2018. №6. – S. 138-143.

6. Dichev C., Dicheva D. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review // International journal of educational technology in higher education. 2017. T. 14. – S. 1-36. DOI: 10.1186/s41239-017-0042-5

7. Seaborn K., Fels D.I. Gamification in theory and action: A survey // International Journal of human-computer studies. 2015. T. 74. – S. 14-31. DOI:10.1016/j.ijhcs.2014.09.006

8. Oraz A., Malikov K., Gulmira A., Sametova Z., Almutova A. The effects of voice blogging on upper secondary students' L2 Kazakh speaking performance // International Journal of Education and Practice. 2024. T. 12. №. 3. – S. 1040-1053.

9. Sydykov B.D., Sman G.T. Geimifikatsia bilim berudi üiymdastyrudyñ qūraly retinde // Molodoi uchenyi Uchrediteli: OOO «İzdatelstvo Molodoi uchenyi». №. 9. – S. 251-255.

10. Oraz A., Malikov Q. Leksikalyq daǵdylyardy qalyptastyruda geimifikasia ädısiniñ mümkindikteri (Qazaq tilin ekinshi til retinde oqytuda) // Toraiǵyrov universitetiniñ Habarşysy. Filologia seriasy. № 3. 2023. – 262 b.

11. Abişeva J., Razahova B. Bilim berudeǵı geimifikasia // «TURKLANG 2022» «Türkı tilderin kömpüterlik öñdeu» atty X halyqaralyq konferensia EÑBEKTERI, 16-18 mausym, 2022 j. 347 b. Merged-20221208-114255.pdf (enu.kz)

12. Tokjigitova A.N., Ermaganbetova M.A., Tokjigitova N.K. Geimifikasia elementteri arqyly bilim aluşylardyñ belsendiligin anyqtau. L.N. Gumilyev atyndaǵy Eurazia ülttyq universiteti Habarşysy. Pedagogika. Psihologiya. Sosiologia seriasy. № 3(144)/2023. – 265-273 bb.

13. Niazova G. Geimifikasia modelderi jáne onyñ bilim berudeǵı äleueti // Molodoi uchenyi. 2023. № 10 (457). – S. 250-255 <https://moluch.ru/archive/457/100644/>

14. Liri Zina. Zertteu jobasyn júrgizu: negizgi núsqaulyq. – Almaty: «Ülttyq audarma bürosy» qoǵamdıy qory, 2020. – 472 b.

15. Nurmanova G.N. Qazaq tilin oqytuda filolog-studentterdiñ sifrlıyq qūzyrettiligin qalyptastyruydyñ ǵylymi-ädistemelik negizderi. 6D011700 – Qazaq tili men tili Filosofia doktory (PhD) дәrejesin alu üşin daiyndalǵan disertasia. 2022 – 200 b.

Авторлар туралы мәлімет:

Қуанбаева Жанар Султанбековна – Ө. Жәнібеков атындағы Оңтүстік Қазақстан педагогикалық университетінің докторанты, Шымкент, Қазақстан.

Қуанбаева Жанар Султанбековна – докторант Южно-Казахстанского педагогического университета имени О. Жанибекова, Шымкент, Казахстан.

Kuanbaeva Zhanar Sultanbekovna – doctoral student **O. Zhanibekov South Kazakhstan Pedagogical University, Shymkent, Kazakhstan.**

Байғұтова Динара Нышановна – филология ғылымдарының кандидаты, Ө. Жәнібеков атындағы Оңтүстік Қазақстан педагогикалық университетінің доценті, Шымкент, Қазақстан.

Байғұтова Динара Нышановна – кандидат филологических наук, доцент Южно-Казахстанского педагогического университета имени О. Жанибеков, Шымкент, Казахстан.

Baigutova Dinara Nyshanovna – candidate of philological sciences, associate professor, **O. Zhanibekov South Kazakhstan Pedagogical University, Shymkent, Kazakhstan.**

Ибрагимова Ұлбала Бахтиярқызы – филология ғылымдарының кандидаты, М. Әуезов атындағы Оңтүстік Қазақстан университетінің доценті, Шымкент, Қазақстан.

Ибрагимова Улбала Бахтияровна – кандидат филологических наук, доцент Южно-Казахстанского университета имени М. Ауэзова, Шымкент, Казахстан.

Ibragimova Ulbala Bakhtiyarovna – Candidate of Philological Sciences, Associate Professor of M. Auezov South Kazakhstan University, Shymkent, Kazakhstan.

Техникалық редакторлар: **М. Аманғазықызы, А.Т. Жұмсақбаев**
Компьютерде беттеген: **Ж.Қ. Оспан**

Еуразия гуманитарлық институтының ХАБАРШЫСЫ. 2024. – 4.
– Астана: А.Қ. Құсайынов атындағы Еуразия гуманитарлық институты.
– 304 б.

Жарияланған материалдар автордың көзқарасын білдіреді, олар журналдың редакциялық алқасының пікірімен сәйкес келмеуі мүмкін. Жарияланымдардағы деректер мен мәліметтердің дұрыстығына автор жауап береді.