

ӘОЖ 372.881.1

ҒТАХР 16.31.51

<https://doi.org/10.48371/PHILS.2026.1.80.031>

ҚАЗАҚ ТІЛІН ҮЙРЕТУ ҮРДСІНДЕ ГЕЙМИФИКАЦИЯ ЭЛЕМЕНТТЕРІН ҚОЛДАНУ

*Жақупова А.О.¹, Саметова Ф.Т.²

¹Халықаралық білім беру корпорациясы, Алматы, Қазақстан

²Есенов университеті, Ақтау, Қазақстан

Аңдатпа. Бұл мақалада қазақ тілін үйрету үдерісінде геймификация элементтерін қолдану қарастырылады. Қазіргі білім беру жүйесінде инновациялық технологиялар мен цифрлық құралдарды пайдалану оқу сапасын арттырудың маңызды шарты болып табылады. Осы тұрғыда геймификация - студенттің оқу мотивациясын, белсенділігін және тілдік дағдыларын дамытуға бағытталған заманауи әдіс ретінде қарастырылады.

Зерттеудің мақсаты - қазақ тілін екінші немесе шет тілі ретінде оқытуда ойын элементтерін тиімді қолданудың әдістемелік негіздерін айқындау және олардың оқу нәтижесіне ықпалын анықтау. Зерттеу барысында салыстырмалы талдау, бақылау, тәжірибелік қолдану және педагогикалық эксперимент әдістері пайдаланылды.

Негізгі идея оқу процесін геймификация арқылы эмоционалды және интерактивті ету, студенттің танымдық белсенділігін арттыру мен оқу материалын терең меңгеруіне жағдай жасауға бағытталған. Мақалада Duolingo, Memrise, Rosetta Stone, FluentU сияқты цифрлық платформалардағы геймификация элементтері және олардың қазақ тілін оқытудағы қолданылу жолдары қарастырылды.

Оқу үрдісінде ойын элементтерін қолдану студенттердің қызығушылығы мен белсенділігін арттырып, нәтижелі болуын көрсетті, тыңдалым, айтылым, оқылым және жазылым дағдыларын кешенді дамытуға мүмкіндік беретіні анықталды. Сонымен қатар, викторина, рөлдік ойындар, уақытты басқару тақырыбындағы интерактивті тапсырмалар сияқты тәсілдердің тәжірибелік тиімділігі дәлелденді.

Қорыта келе, геймификация әдісін жүйелі қолдану қазақ тілін оқытуда оқу процесін оңтайландырып, студенттің коммуникативтік құзыреттілігін және өзіндік даму қабілетін арттыратыны айқындалды. Зерттеудің ғылыми және практикалық маңызы - геймификацияны тіл үйретудің инновациялық тәсілі ретінде оқу бағдарламаларына мақсатты түрде енгізу қажеттігін негіздеуінде.

Тірек сөздер: геймификация, қазақ тілі, ойын технологиялары, мотивация, тілдік дағдылар, интерактивті әдістер, цифрлық платформалар, оқыту тиімділігі

Кіріспе

Қазіргі таңда білім беру жүйесінде инновациялық технологияларды пайдалану - оқыту сапасын арттырудың басты шарты. Білім беру үдерісінде геймификацияға, яғни сабаққа ойын элементтерін енгізу арқылы әр білім алушының белсенділігін арттыру бағытына ерекше назар аударылуда. Жоғары оқу орындарында геймификация әдісін енгізу қазіргі жоғары білім беру жүйесін сапалы түрде жаңғыртуды қажет ететін бірқатар мәселелермен байланысты.

Бұл әдіс дәстүрлі оқытудың мүмкіндіктерін толықтырып, кеңейтеді, оқыту процесіне ойын элементтерін енгізу арқылы студенттің қызығушылығы мен ынтасын арттырады, белсенділігін күшейтеді және тілді табиғи контексте меңгеру деңгейін көтереді.

Қазақ тілін екінші немесе шет тілі ретінде оқытуда геймификация әдісі тиімді әдістемелік құрал ретінде кеңінен қолданылып келеді. Бұл тәсіл студенттің оқу процесіне эмоционалды тұрғыдан қатысуын қамтамасыз етіп, тілдік орта қалыптастырады.

Геймификацияны қолдану оқу процесін басқару мен жоспарлауда жаңа мүмкіндіктер ашады, бұл өз кезегінде оқу нәтижелерін жақсартуға ықпал етеді. Ойынды жақсы түсінетін және оның тетіктеріне оңай бейімделетін қазіргі студентті ойын технологияларын қолданусыз оқыту мүмкін емес. Виртуалды орта мен компьютерлік ойындар білім алушылар үшін таныс әрі жайлы орта қалыптастырады, бұл оқытуды тиімді ұйымдастыру үшін маңызды фактор болып табылады [1].

Ойын техникасы мен электрондық ресурстарды күнделікті пайдалануға дағдыланған қазіргі буын үшін геймификация оқу үдерісін неғұрлым тартымды әрі «жақын» етеді. Осылайша, геймификацияны қолданудың өзектілігі жоғары оқу орындарындағы геймификация элементтерін белсенді және тиімді пайдаланумен айқындалады.

Соңғы жылдары геймификацияны білім беруде қолданудың түрлі аспектілері М.В. Василиженко, Е.А. Короткова, В.С. Мухаркина, И.В. Гаврилова, Е.В. Карманова, О.В. Орлова, В.Н. Титова, К.В. Чикризова, Ю.М. Хохрякова, Е.А. Николаева, Ю.Ю. Котляренко, У.А. Овезова, М.Л. Вагнер, Т.М. Лабушева, И.В. Ставцева, И.Аттали, Л.П. Варенина, Ю.П. Олейник, Л. Шелдон, Ф. Файелла, А. Тлеубердиев, А. Жанатова, А. Сайлаубекова, Г. Дүйсенбекова, Н. Ахметова сондай-ақ, J.F. Figueroa, Mchucha R. Issa, K. Carr, Chou Y. Points, K. Werbach, D. Hunter, S. Krishnan, H. Norman сияқты ғалымдардың еңбектерінде зерттелген.

Геймификация - бұл ойын элементтері мен динамикасын ойыннан тыс салада қолдану процесі. Яғни, оқыту процесіне ойындық механиканы енгізу арқылы студенттің ішкі мотивациясын арттыруға бағытталған. Тіл үйрету барысында геймификация студенттің белсенділігін, қызығушылығын және табандылығын арттырады. Мысалы, ұпай жинау, марапат алу, деңгей өту, рейтинг жүйесі сияқты элементтер студентті үздік

болуға ынталандырады. Сонымен қатар, геймификация оқытудағы кері байланыс жүйесін жетілдіреді: студент өз нәтижесін бірден көреді, бұл оның оқу мотивациясын тұрақтандырады.

Қазақ тілі сабақтарында ойындарды пайдалану, қазіргі білім беру тәжірибесіне белсенді түрде енгізіліп жатқан дәстүрлі емес оқыту әдісі болып табылады.

Материалдар мен әдістердің сипаттамасы

Геймификация (ағылшын тілінен *gamification* - «ойын элементтерін енгізу») - бұл ойынға қатысы жоқ қызмет түрлеріне, яғни осы жағдайда оқу үдерісіне, ойын элементтерін енгізу үдерісі.

К. Капптың анықтамасы бойынша, геймификация - бұл «адамдарды оқуға және түрлі міндеттерді шешуге тарту, олардың мотивациясын арттыру мақсатында ойын механикасын, эстетикасын және ойынға негізделген ойлау тәсілін пайдалану» [2, 156.].

Геймификация - бұл тек ойын механикасы мен элементтерін оқытуды тартымды ету үшін қолдану ғана емес, сонымен қатар білім алушылардың белсенді қатысуын арттыру, интерактивті оқу жағдайларын жасау және білім алушылардың оқу үдерісіндегі дербестігін дамыту идеясы болып табылады [3, 386.].

Педагогтардың геймификацияға жүгінуінің басты себебі - адамның ойынға деген қажеттілігімен байланысты, өйткені ойын еңбек пен оқумен қатар оның негізгі іс-әрекет түрлерінің бірі болып табылады [4, 88-916.].

Л.С. Выготский мен Д.Б. Элькониннің еңбектеріне сүйенсек, ойын адамдар арасындағы әлеуметтік қатынастарды бейнелейді; сонымен қатар ойын мотивациялық-қажеттілік саласын, танымдық қабілеттерді, ойлау әрекеттерін және ерікті мінез-құлықты дамытуға ықпал етеді [5, 65 б.; 6, 320-322 б.].

Л.С. Выготский еңбектерінен бастау алатын ойын ұғымы уақыт өте келе елеулі өзгерістерге ұшырап, қазіргі білім беру кеңістігінде геймификация феномені ретінде қалыптасты. Бүгінде геймификация пәнаралық сипатқа ие педагогикалық технология ретінде қарастырылады. Тілдерді оқыту үдерісінде ол білім алушылардың оқу мотивациясын арттыруға, сондай-ақ оқу әрекетін белсендіруге бағытталған құралдардың бірі болып табылады. Соңғы онжылдықтарда геймификация білім беру саласындағы өзекті бағыттардың бірі ретінде кеңінен қолданылып келеді.

Тілдерді оқытуда ойын тәсілдері мен жағдаяттарын қолдану білім алушылардың танымдық қажеттіліктеріне сай келеді. Ойын уақыт өте келе оқу, еңбек, шығармашылық және тәрбие үдерістеріндегі адамаралық қатынастардың моделіне айнала алады [7, 128-129 б.].

В.И. Безумянцева геймификация ұғымын тілді оқытуда «геймерлердің» ойынмен өзара әрекеттесу түрі ретінде қарастырады, ол

білім беру контексінде оқытуды жеңілдету және білім алушылардың мінез-құлқына әсер ету мақсатында қолданылады [8, 191 б.].

М.В. Василиженко, Е.А. Короткова және В.С. Мухаркинаның зерттеуінде геймификация тілдерді оқытуда білім алушылардың қызығушылығын, ынтасын, өзара әрекеттесуін және командалық жұмысын арттыру құралы ретінде сипатталады [9].

С.В. Титова мен К.В. Чикризованың пікірінше, тілдік емес жоғары оқу орындарында тіл оқыту үдерісінде геймификация жағдайында білім алушылардың эмоционалдық қатысу деңгейі артып, бұл өз кезегінде оқу материалының қабылдану сапасын жақсартады [10, 140 б.].

Шетелдік теория мен тәжірибеде геймификация тілді шет тілі ретінде оқытудағы тиімді және қызықты технология ретінде сипатталады. Шетелдік зерттеушілер бұл ұғымға әртүрлі тәсілдер ұсынады.

G. Zichermann мен J. Linder геймификацияны студенттердің пәнге деген танымдық қызығушылығын арттыру және болашақ мамандар алдында тұрған ағымдағы мәселелерді шешу үшін ойын механикасы мен ойындық ойлауды қолдану үдерісі деп анықтайды [11, 54 б.].

А.Ж. Kim геймификацияны тапсырмаларды неғұрлым тартымды әрі қызықты ету мақсатында ойын технологияларын пайдалану деп түсіндіреді [12].

Қазақ тілін оқытудағы геймификация деп әртүрлі тілдік әрекет түрлерінде белгілі бір мақсатқа жету үшін ойын механикасы элементтерін қолдануды түсінеміз.

Ойын механикасы - ойыншы мен ойын арасындағы интерактивті әрекеттесуді жүзеге асыратын ережелер мен тәсілдер жиынтығы. Ойын құрылымы мен динамикасы (мысалы, ойыншылар саны, ойынға жұмсалатын уақыт) үйретілетін тілдік материалға, атап айтқанда лексикалық бірліктерге, грамматикалық құрылымдарға және сөйлеу дағдыларын қалыптастыруға бағытталған тапсырмалар мазмұнына сәйкес келуі тиіс.

Геймификацияны тәжірибеде қолдануда студенттің эмоциялық жағдайына, ойынға қатысу деңгейіне және жетістіктеріне ерекше мән беріледі. Оқу материалды шағын «квесттерге» бөлу білім алушылардың назарын тиімді басқаруға және олардың оқуға деген мотивациясын арттыруға мүмкіндік берді. Бұл нәтиже «Қазақ тілі» пәні бойынша Халықаралық білім беру корпорациясының «Тұрғын үй және қоғамдық ғимараттар сәулеті» білім беру бағдарламасының 1 курс студенттерімен жүргізілген педагогикалық эксперимент барысында анықталды, оның мақсаты геймификация элементтерінің оқу уәжіне әсерін айқындау болды.

Зерттеушілер ойын әдістерінің, соның ішінде геймификацияның жалпы қағидаттарына мыналарды жатқызады: ойынның айқын мәртебесі, ойыншылардың әлеуметтік белсенділігі, таңдау еркіндігі, жеңілу еркіндігі және ойынға қатысушылар арасындағы жедел кері байланыс [13, 19-б.].

Геймификацияның басқа оқыту әдістерінен ерекшелігі - компьютерлік және басқа да интерактивті технологияларды пайдалану арқылы студенттердің танымдық белсенділігін арттыру және олардың оқу процесіне көбірек тартылуын қамтамасыз ету.

Мұндай сипаттағы ойындар көпшілікке арналған форматта болуы мүмкін, виртуалды шындық элементтерін және пайдаланушылар жасайтын бірегей контентті қамти алады.

Тіл оқыту үдерісінде геймификация әдісі ерекше тиімді, өйткені қазіргі студент тек теориялық немесе жалпыға қолжетімді ақпаратпен шектелгісі келмейді. Сонымен қатар, геймификация оқуға деген уәжді қалыптастыруда, тілді меңгеру дағдыларын жетілдіруде, студенттердің ынтымақтастығын нығайтуда және олардың шығармашылық ойлауын дамытуда зор әлеуетке ие.

Сонымен, геймификация не үшін қажет? Қарапайым тілмен айтқанда, геймификация - оқу үдерісіне ойын элементтерін енгізіп, студенттердің қызығушылықпен, ынтамен оқуына көмектесу. Нәтижесінде кәдімгі сабақ қызықты сынаққа, ал күнделікті жаттығулар қызықты тапсырмаларға айналады.

Қазіргі білім беру жүйесінде геймификация (ойын элементтерін оқу процесіне енгізу) тіл үйретудің тиімді әдістерінің бірі ретінде кеңінен қолданыс табуда, себебі білім алушылардың белсенділігін арттырып, мотивациясын күшейтеді және оқу процесін қызықты да нәтижелі етеді.

Тілді геймификация арқылы оқытуда келесі стратегиялар орын алады /қолданылады:

1. Нақты мақсаттар мен ілгерілеуді көрсету

Тілді меңгеру үдерісін кезеңдер мен деңгейлерге бөлу арқылы білім алушыларға өз жетістігін айқын көруге мүмкіндік беріледі. Мұндай тәсіл оқу процесінің құрылымын нақтылап, білім алушылардың мотивациясын арттырады.

2. Ұпайлар, белгілер және марапаттар жүйесін енгізу

Білім алушыларды ынталандыру мақсатында ұпай, белгі және марапат түріндегі жүйені қолдану тиімді. Бұл элементтер білім алушылардың жетістігін көрнекі түрде бағалап, олардың оқу белсенділігін арттырады.

3. Көшбасшылар кестесін пайдалану

Ойын элементтерінің бірі ретінде бәсекелестік ортаны қалыптастыру маңызды. Көшбасшылар кестесін жүйелі түрде жаңартып отыру, үздік нәтижелерді атап өту – білім алушылардың табысқа ұмтылысын күшейтеді.

4. Оқиғалық және баяндау тәсілдерін қолдану

Тілді оқыту процесінде сюжеттік желілер мен кейіпкерлер арқылы мазмұн құру білім алушылардың қызығушылығын арттырады. Оқиғаға негізделген тапсырмалар тілдік материалды нақты контексте қолдануға мүмкіндік береді.

5. Интерактивті тілдік ойындарды енгізу

Интерактивті ойындар білім алушылардың тілдік дағдыларын белсенді қолдануға жағдай жасайды. Мұндай ойындар сөздік қорды толықтыруға, грамматикалық білімді бекітуге және сөйлеу әрекеттерін дамытуға бағытталады.

6. Нақты өмірлік жағдайларды модельдеу

Тілді практикалық тұрғыда қолдану үшін шынайы өмірлік жағдаяттық тапсырмаларды ұсыну тиімді. Мысалы, мейрамханада тапсырыс беру, қонақүй брондау немесе виртуалды кейіпкерлермен диалог құру сияқты тапсырмалар білім алушылардың тілдік тәжірибесін арттырады.

7. Бірлескен оқу үдерісін ұйымдастыру

Топтық жұмыс, көп қолданылатын ойындар және тіл үйренуші қауымдастықтары арқылы білім алушылардың өзара әрекеттестігін дамытуға болады. Бұл тәсіл коммуникативтік құзыреттілікті және командалық жұмыс дағдыларын жетілдіреді.

8. Кері байланыс пен прогресті бақылау жүйесін қолдану

Білім алушыларға уақтылы және мазмұнды кері байланыс беру - геймификацияның маңызды элементі. Прогресті бақылау құралдары арқылы білім алушылар өз жетістіктерін саралап, әлсіз тұстарын анықтап, оқуды дербес жоспарлай алады.

9. Жекелендірілген және бейімделген оқыту технологияларын қолдану

Заманауи цифрлық құралдар мен интеллектуалды алгоритмдер әр студенттің жеке ерекшелігі мен даму қарқынына сәйкес оқу мазмұнын бейімдеуге мүмкіндік береді. Бұл тәсіл оқыту сапасын арттырып, тиімді нәтижеге қол жеткізуге жағдай жасайды.

10. Ойыннан тыс марапаттау жүйесі

Геймификация элементтерін виртуалды ортадан тыс қолдану да маңызды. Үлкен жетістіктерге жеткен білім алушыларды сертификаттармен, арнайы марапаттармен немесе нақты сыйлықтармен ынталандыру олардың оқу мотивациясын нығайтады.

Тілді оқытуда геймификацияны тиімді қолданудың ең танымал платформаларына тоқталып өтелік.

Duolingo, Rosetta Stone, Memrise, FluentU, LinguaLift және Drops сияқты платформаларда геймификация элементтері оқу материалының мазмұны мен білім алушылардың тілдік деңгейіне байланысты әртүрлі мақсатта қолданылады.

Бастапқы деңгейде (A1-A2) геймификация негізінен лексикалық бірліктерді меңгеруге, қарапайым грамматикалық құрылымдарды бекітуге және тыңдалым дағдыларын қалыптастыруға бағытталады. Бұл деңгейде қысқа ойын тапсырмалары, визуалды материалдар және ұпай жинау механизмі білім алушылардың назарын сақтап, тіл үйренуге деген қызығушылығын арттырады. Мысалы, Duolingo мен Drops платформаларындағы шағын ойындар күнделікті тілдік материалды жүйелі түрде қайталауға мүмкіндік береді.

Орта деңгейде (B1) геймификация элементтері сөйлем құрау, мәтінмен жұмыс істеу және айтылым дағдыларын дамытуға бағытталады. Memrise пен Rosetta Stone платформаларындағы сәйкестендіру жаттығулары, айтылым тапсырмалары және жедел кері байланыс беру тетіктері үйренілген тілдік материалды коммуникативтік жағдаяттарда қолдануға ықпал етеді.

Ал ортадан жоғары деңгейде (B2) геймификация мазмұнға негізделген оқыту құралы ретінде қолданылады. FluentU платформасында ұсынылатын аутентті бейнематериалдар, интерактивті тестілер мен сөздік тапсырмалар күрделірек лексика мен тұрақты тіркестерді контекст арқылы меңгеруге, сондай-ақ тыңдалым мен айтылым дағдыларын жетілдіруге мүмкіндік береді.

Сонымен қатар, LinguaLift платформасында геймификация оқу үдерісін құрылымдау және өзіндік жұмысты ұйымдастыру құралы ретінде көрініс табады. Деңгейлік тапсырмалар, тәжірибе ұпайлары және бірлескен әрекеттер білім алушылардың оқу белсенділігін арттырып, мақсатты түрде дамуына жағдай жасайды.

Нәтижелер және талқылау

Геймификацияның қазақ тілін үйретудегі маңызы неде деген сұраққа жауап беріп көрелік.

- *Мотивацияның артуы.* Тапсырманы орындағаны үшін ұпай немесе мадақтау алу арқылы білім алушылар өз жетістігін сезінеді. Бұл оларды әрі қарай ілгерілеуге ынталандырады.

- *Қатысу белсенділігі.* Ойын форматы қызығушылық тудырады. Студенттер процеске тартылып, сабақ ойынға айналғандықтан, белсенді түрде қатысқысы келеді.

- *Қателесуге қауіпсіз орта.* Ойын барысында қателесу қорқынышты емес. Қате жауап бердің бе, ештеңе етпейді, қайта ойнап көреміз. Мұндай формат шиеленісті азайтып, қазақ тілінде сөйлеуге деген қорқынышты жояды.

- *Сабақтардың әртүрлілігі.* Геймификация дәстүрлі тапсырмаларды түрлендіреді. Жаңа форматтағы тапсырмалар (квесттер, викториналар, рөлдік ойындар) сабақтарды қызықты етіп, материалдың есте жақсы сақталуына ықпал етеді.

Қазақ тілін оқытуда ойын әдісі – тілдік дағдыларды табиғи әрі қызықты жолмен қалыптастыру жолы.

Тіл үйрету процесінде ойындар айтылым, тыңдалым, оқылым және жазылым сияқты негізгі тілдік әрекеттерді кешенді дамытуға мүмкіндік береді.

Ойын әдістемесінің тиімділігі:

- студент белсенді оқу әрекетіне қатысады;
- грамматикалық құрылымдарды интуитивті түрде меңгереді;
- тілдік материал өмірлік жағдаймен байланысады;

• оқу процесі бәсекелестік және ынтымақтастық арқылы жанданады.

Енді, теориядан практикаға көшейік. Төменде «Қазақ тілі» сабағында тиімділігі дәлелденген ойын түрлері ұсынылады. Бұл идеяларды сабақтың тақырыбы мен деңгейіне қарай бейімдеуге болады:

Рөлдік ойын. Білім алушыларға шынайы өмірлік жағдайларды қазақ тілінде сахналауды ұсыну. Мысалы, іскерлік келіссөздер, жұмыс сұхбаты немесе әуежайдағы диалог сияқты жағдаяттар. Мұндай тапсырмалар білім алушыларды өздігінен сөйлесуге ынталандырып, тілді нақты контексте қолдануға үйретеді.

Викторина. Топты бірнеше командаға бөліп, өтілген материал бойынша шағын сұрақ-жауап ойынын ұйымдастыру. Сұрақтар грамматика мен лексикаға байланысты да, әзіл түрінде де болуы мүмкін. Бәсекелестік рухы білім алушыларды белсенді қатысуға итермелеп, қайталау процесін қызықты етеді.

Сөздік ойындар. Жаңа сөздерді бекіту үшін карточкалар немесе онлайн құралдарды қолдану. Мысалы, сөзді айтпай сипаттау, кроссворд құрастыру немесе ассоциациялар ойыны. Студенттер мұндай тапсырмаларға ерекше қызығып қатысады және жаңа лексиканы табиғи түрде меңгереді.

Сабақтағы үстел ойыны. Белгілі бір танымал үстел ойындарын тіл үйрету мақсатына бейімдеуге болады. Мысалы, қазақ тіліндегі карточкалары бар «Монополия» немесе әр қадамда сұрақ қою арқылы орындалатын қарапайым ойын. Кубик тастау секілді кездейсоқтық элементі ойынды қызықтырақ етеді, ал студенттер материалды байқамай қайталайды.

Бонус пен марапат жүйесі. Сабақ барысында ынталандыру элементтерін енгізу. Мысалы, белсенділік пен жетістіктері үшін студенттерге ұпай беру. Мұндай тәсіл ұзақ мерзімді мотивацияны сақтап, жетістік сезімін қалыптастырады.

Геймификация элементтерін қазақ тілі сабағында қолдану студенттердің танымдық белсенділігін арттырып, тілдік бірліктерді нақты контексте қолдануға үйретеді. Мысал келтіріп өтелік.

Сабақ тақырыбы «Уақыттың маңызы. Уақытты тиімді пайдалану жолдары». Қазақ тілі сабағында геймификация элементтері қолданылған, ойын түріндегі жаттығулардың үлгісі.

«Кімнің уақыты көп?» (сайыс түрінде).

Оқытушы карточкаларға түрлі әрекеттер жазады. Онда күндік немесе апталық әрекеттер жазылады, мысалы: таңғы жаттығу жасау (денсаулыққа байланысты сөздер); онлайн сабаққа қатысу (оқу процесі, техника сөздері); достармен кездесуге бару (әлеуметтік әрекеттер, эмоция сөздері); үй тапсырмасын орындау (оқу және жоспарлау сөздері); әзіл видеолар қарау (демалу, уақытты өткізу сөздері).

Студенттер бұл әрекеттерді екі топқа бөледі:

- уақытты тиімді пайдалану
- уақытты босқа өткізу

Бұл ойын А2 деңгейі студенттерінің уақытты басқару тақырыбындағы сөздік қорын кеңейту, сөйлем құру дағдыларын дамыту, пікірталас арқылы коммуникативтік дағдыларын жетілдіреді. Әр топ өз таңдауларын сөйлемдер мен толық пікір арқылы дәлелдейді, мысалы: «Мен таңғы жаттығуды тиімді деп санаймын, өйткені ол денсаулыққа пайдалы және энергия береді», «Онлайн сабаққа қатысу маңызды, өйткені жаңа сөздер мен грамматикалық құрылымдарды үйренемін».

Соңында студенттер топ ішінде жоспарлау стратегиясын сипаттап, уақыттың құндылығы туралы қорытынды пікір айтады.

Викторина (мақал-мәтелдер). Оқытушы В1 деңгейі студенттеріне өтілген материал бойынша шағын сұрақ-жауап ойынын ұйымдастырады. Студенттерге мақал-мәтелдердің бір бөлігін береді, олар оны тез әрі дұрыс толықтырып, өз ойымен түсіндіруі тиіс. Ойында сұрақтарға дұрыс жауап берген және мақал-мәтелдің мағынасын түсіндіре алған студент жеңіске жетеді. Бұл ойын студенттің сабаққа белсенді қатысуына, лексикалық қорын кеңейтуіне және сөйлем құру дағдыларын дамытуға көп көмегін тигізеді.

1. *Өлімнен ұят*

2. *Үлкенді сен сыйласаң, кіші сені*

3. *Аға әдепті болса, іні әдепті.*

Ана әдепті болса сіңлі

4. *Әдепті жігіт өсірсе, ауылдың*

5. *Әдептің не екенін әдепсіз адамды көргенде*

6. *Білмегенді сұраудың ұяты*

7. *Ұялу –*

8. *Ұяла білу де –*

Бұл ойындар студенттің сөйлеу белсенділігін арттырып қана қоймай, грамматикалық құрылымдарды табиғи контексте қолдануға үйретеді. Геймификация әдісі студенттің оқу процесін жандандырып, өзіндік рефлексия мен сыни ойлау қабілеттерін дамытады.

Сабақта геймификация элементтерін қолдану студенттердің мотивациясына оң әсерін тигізетінін байқауға болады. Студенттердің оқу үдерісіне деген қызығушылығы арта түседі. Геймификация элементтерін пайдалану кез-келген тапсырманы тартымды әрі қызықты етеді.

Қорытынды

Қорыта айтқанда, геймификация әдісін пайдалану студенттердің қазақ тілін меңгеру деңгейін арттыруға, оқытудың қолжетімділігі мен жағымды эмоциялық ортасын қамтамасыз етуге, оқу процесін оңтайландыруға және жеке ерекшеліктерді ескеруге мүмкіндік береді.

Сонымен қатар, бұл әдіс студенттердің танымдық белсенділігі мен қызығушылығын арттыруға, өздігінен білім алу және өзін-өзі дамыту дағдыларын қалыптастыруға, топта жұмыс істей білу қабілетін, коммуникация және ынтымақтастық дағдыларын жетілдіруге негіз болады.

Ойын механикасы, интерактивтілік, кері байланыстың болуы және

бірлескен тапсырмаларды орындау студенттердің қазақ тілін меңгеру процесіне деген мотивациясын күшейтеді, сондай-ақ өз деңгейін жетілдіруге ықпал етеді.

Геймификация - тіл үйретудің заманауи, тиімді, мотивациялық және инновациялық бағытына жатқызуға келеді.

Қазақ тілін үйретуде бұл әдісті жүйелі қолдану студенттің коммуникативтік құзыреттілігін, шығармашылық ойлауын және уақытты тиімді пайдалануға деген көзқарасын дамытады.

ӘДЕБИЕТ

[1] Figueroa J.F. Using Gamification to Enhance Second Language Learning // *Digital Education Review*. – 2015. – № 27. – P. 32-54. <https://www.researchgate.net/publication/278328067>

[2] Kapp K., Blair L., Mesh R. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas*

into Practice. – San Francisco: Wiley, 2013. – 480 p.

[3] Shortt M., Tilak S., Kuznetcova I., Martens B., Akinkuolie B. Gamification in mobile-assisted language learning: A systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020 // *Computer Assisted Language Learning*. – 2021. – 38 p.

[4] Быстрова Н.В., Уракова М.Н., Ермолаева Е.Л. Цифровые технологии в образовательном пространстве // *Профессиональное самоопределение молодежи инновационного региона: проблемы и перспективы*. – 2020. – С. 88-91.

[5] Выготский Л.С. Психологическое значение игры // *Педагогическая психология / Под ред. В.В. Давыдова*. - М.: Педагогика-Пресс, 1996. – 536 с. – С. 65.

[6] Эльконин Д.Б. Психология игры. - 2-е изд. - М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.

[7] Селевко Г.К. *Энциклопедия образовательных технологий*. Т. 1. – М.: Народное образование, 2005. – 556 с.

[8] Безымянцева В.И. *Методика преподавания иностранного языка в школе*. – М.: Куб, 2015. – 288 с.

[9] Василиженко М.В., Коротков Е.А., Мухаркина В.С. Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам // *Современная высшая школа: инновационный аспект*. – 2020. – № 2 (48). – С. 43-49.

[10] Титова С.В., Чикризова К.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // *Педагогика и психология образования*. – 2019. – № 1. – С. 135-153.

[11] Zichermann G., Linder J. *Game-based marketing: Inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests*. – New Jersey: John Wiley & Sons, 2010. – 211 p.

[12] Kim A.J. *Community Building on the Web: Secret Strategies for Successful Online Communities*. – Berkeley: Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc., 2000. DOI: 10.1145/1555619.1555634

[13] Dicheva D. Gamification in Education: A Systematic Mapping Study // *Journal of Educational Technology & Society*. – 2015. – Vol. 18, № 3. – 75 p.

[14] Абнасырова Ж.Р., Искакова Ж., Ескермесова Г. А., Сатбекова А.А. Қазақ тілін оқытудағы иновациялық тәсілдер: ашық білім беру платформаларының тіл үйретуде әсері // *Абылай хан атындағы ҚазХҚЖӘТУ Хабаршысы. Филология ғылымдары сериясы*. – 2024. – Том 72 № 1. – Б. 346-364.

[15] Бекқожанова Г.Қ., Пазилова Б., Агабекова Б.Н. Роль интерактивных методов в обучении английскому языку // *Известия КазУМОиМЯ имени Абылай хана. Серия: Филологические науки*. – 2021. – Том 63 № 4 (2021). – С.144-152.

REFERENCES

[1] Figueroa J.F. Using Gamification to Enhance Second Language Learning // *Digital Education Review (Digital Education Review)*. – 2015. – No. 27. – P. 32–54. <https://www.researchgate.net/publication/278328067>

[2] Kapp K., Blair L., Mesh R. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. – San Francisco: Wiley, 2013. – 480 p.

[3] Shortt M., Tilak S., Kuznetsova I., Martens B., Akinkuolie B. Gamification in mobile-assisted language learning: A systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020 // *Computer Assisted Language Learning*. – 2021. – 38 p.

[4] Bystrova N.V., Urakova M.N., Ermolaeva E.L. Tsifrovye tekhnologii v obrazovatel'nom prostranstve // *Professionalnoe samoopredelenie molodezhi innovatsionnogo regiona: problemy i perspektivy* [Professional self-determination of youth in an innovative region: problems and prospects]. – 2020. – S. 88-91. [in Rus.]

[5] Vygotsky L.S. *Psikhologicheskoe znachenie igry* // *Pedagogicheskaya psikhologiya* [Pedagogical psychology] / Ed. by V.V. Davydov. – Moscow: Pedagogika-Press, 1996. – 536 s. [in Rus.]

[6] Elkonin D.B. *Psikhologiya igry* [Psychology of play]. 2nd ed. – Moscow: Gumanitarnyy izdatelskiy tsentr VLADOS, 1999. – 360 s. [in Rus.]

[7] Selevko G.K. *Entsiklopediya obrazovatel'nykh tekhnologiy* [Encyclopedia of educational technologies]. Vol. 1. – Moscow: Narodnoe obrazovanie, 2005. – 556 s. [in Rus.]

[8] Bezymyantseva V.I. *Metodika prepodavaniya inostrannogo yazyka v shkole* [Methods of teaching a foreign language at school]. – Moscow: Kub, 2015. – 288 s. [in Rus.]

[9] Vasilizhenko M.V., Korotkova E.A., Mukharkina V.S. *Geymifikatsiya kak sovremennyy metod obucheniya inostrannym yazykam* [Gamification as a modern method of teaching foreign languages] // *Sovremennaya vysshaya shkola: innovatsionnyy aspekt* [Modern higher school: innovative aspect]. – 2020. – No. 2 (48). – S. 43-49. [in Rus.]

[10] Titova S.V., Chikrizova K.V. *Geymifikatsiya v obuchenii inostrannym*

yazykam: psikhologo-didakticheskiy i metodicheskiy potentsial [Gamification in teaching foreign languages: psychological, didactic and methodological potential] // Pedagogika i psikhologiya obrazovaniya [Pedagogy and psychology of education]. – 2019. – No. 1. – S. 135-153. [in Rus.]

[11] Zichermann G., Linder J. Game-based marketing: Inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests. – New Jersey: John Wiley & Sons, 2010. – 211 p.

[12] Kim A.J. Community Building on the Web: Secret Strategies for Successful Online Communities. – Berkeley: Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc., 2000. DOI: 10.1145/1555619.1555634

[13] Dicheva D. Gamification in Education: A Systematic Mapping Study // Journal of Educational Technology & Society. – 2015. – Vol. 18, No. 3. – 75 p.

[14] Abnassyrova Zh., Iskakova Zh., Eskermesova G. A., Satbekova A. A. Qazaq tilin oqytudagy innovatsiyalyq tāsilder: ashıyq bilim beru platformalarynyñ til üiretude äseri [Innovative approaches to teaching the Kazakh language: the impact of open educational platforms on Language Teaching] // Ablai Khan atyndagy QazHKHzhÄTU Khabarshysy. Filologiiä gylymdary seriiasy. – 2024. – Vol. 72, No. 1. – B.346-364. [in Kaz.]

[15] Bekkhozhanova, G. Q., Pazilova B., Agabekova B. N. Rol interaktivnykh metodov v obuchenii angliiskomu yazyku [The role of interactive methods in English language teaching] // Izvestija KazUMOimJa imeni Abylaj hana. Seriya: Filologicheskie nauki. – 2021. – Vol. 63, No. 4. – S.144-152. [in Rus.]

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ КАЗАХСКОМУ ЯЗЫКУ

*Жакупова А.О.¹, Саметова Ф.Т.²

*¹Международная образовательная корпорация, Алматы, Казахстан

²Есенов университет, Актау, Казахстан

Аннотация. В статье рассматривается использование элементов геймификации в процессе обучения казахскому языку. Использование инновационных технологий и цифровых средств обучения в современной системе образования является важным условием повышения его качества. В этом контексте геймификация рассматривается как современный метод, направленный на развитие учебной мотивации, активности и языковых навыков обучающихся.

Цель исследования – определить методические основы эффективного использования игровых элементов в обучении казахскому языку как второму или иностранному языку и определить их влияние на результат обучения. В ходе исследования были использованы метод сравнительного анализа, наблюдения, экспериментального применения и педагогического эксперимента.

Основная идея направлена на повышение познавательной активности студента, создание условий для глубокого усвоения учебного материала за

счет того, что геймификация делает учебный процесс эмоциональным и интерактивным. В статье рассмотрены элементы геймификации на цифровых платформах, таких как Duolingo, Memrise, Rosetta Stone, FluentU и способы их применения в обучении казахскому языку.

Результаты исследования показывают, что игровые элементы повышают интерес и обеспечивают активное участие обучающихся, позволяют комплексно развивать навыки аудирования, говорения, чтения и письма. Кроме того, доказана практическая эффективность таких форм работы, как викторина, ролевые игры, интерактивные задания по теме тайм-менеджмент.

В заключении было установлено, что системное применение метода геймификации оптимизирует учебный процесс при обучении казахскому языку, повышает коммуникативную компетентность и способность к самостоятельному развитию студента. Научное и практическое значение исследования заключается в обосновании необходимости целенаправленного включения геймификации в учебные программы как инновационного способа обучения языку.

Ключевые слова: геймификация, казахский язык, игровые технологии, мотивация, языковые навыки, интерактивные методы, цифровые платформы, эффективность обучения

THE USE OF GAMIFICATION ELEMENTS IN THE PROCESS OF TEACHING THE KAZAKH LANGUAGE

*Zhakupova A.O.¹, Sametova F.T.²

^{*1}International Educational Corporation, Almaty, Kazakhstan

²Yessenov University, Aktau, Kazakhstan

Abstract. This article examines the use of gamification elements in the process of teaching the Kazakh language. In the modern education system, the use of innovative technologies and digital tools is an important condition for improving the quality of education. In this context, gamification is considered a contemporary method aimed at enhancing students' learning motivation, increasing their engagement, and developing language skills.

The purpose of the study is to identify the methodological foundations for the effective use of game elements in teaching Kazakh as a second or foreign language and to determine their impact on learning outcomes. The research employed comparative analysis, observation, practical implementation, and pedagogical experiment methods.

The main idea of the study is that gamification, by making the learning process more emotional and interactive, contributes to increasing students' cognitive activity and deeper acquisition of learning material. The article analyzes gamification elements used on digital platforms such as Duolingo, Memrise, Rosetta Stone, and FluentU, as well as their application in teaching the Kazakh language.

The research results show that game elements increase students' interest and active participation and enable the comprehensive development of speaking,

listening, reading, and writing skills. In addition, the practical effectiveness of methods such as quizzes, role-playing games, and interactive tasks on the topic of time management has been demonstrated.

In conclusion the systematic use of gamification in teaching Kazakh optimizes the learning process and enhances students' communicative competence and self-development skills. The scientific and practical significance of the study lies in substantiating the necessity of purposefully integrating gamification into educational programs as an innovative approach to language teaching.

Keywords: gamification, Kazakh language, game technologies, motivation, language skills, interactive methods, digital platforms, teaching effectiveness

Мақала түсті / Статья поступила / Received: 15.12.2025.

Жариялауға қабылданды / Принята к публикации / Accepted: 26.03.2026.

Авторлар туралы мәлімет:

Жакупова Алия Омиржановна – филология ғылымдарының кандидаты, қауымдастырылған профессор, әлеуметтік-гуманитарлық ғылымдар кафедрасы, Халықаралық білім беру корпорациясы, Алматы, Қазақстан, <https://orcid.org/0000-0002-3389-0332>, e-mail: alia_zhakup@mail.ru

Саметова Фаузия Төлеушайховна – филология ғылымдарының кандидаты, қауымдастырылған профессор, Есенов университеті, Ақтау, Қазақстан, <https://orcid.org/0000-0002-5683-9978>, e-mail: sametova73@mail.ru

Сведения об авторах:

Жакупова Алия Омиржановна – кандидат филологических наук, ассоциированный профессор, кафедра социально-гуманитарных наук, Международная образовательная корпорация, Алматы, Казахстан, <https://orcid.org/0000-0002-3389-0332>, e-mail: alia_zhakup@mail.ru

Саметова Фаузия Төлеушайховна – кандидат филологических наук, ассоциированный профессор, Есенов университет, Ақтау, Казахстан, <https://orcid.org/0000-0002-5683-9978>, e-mail: sametova73@mail.ru

Information about the authors:

Zhakuova Aliya Omirzhanovna – Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Department of Social and Humanitarian Sciences, International Educational Corporation, Almaty, Kazakhstan, <https://orcid.org/0000-0002-3389-0332>, e-mail: alia_zhakup@mail.ru

Sametova Fauziya Toleushaikhovna – Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Yessenov University, Aktau, Kazakhstan, <https://orcid.org/0000-0002-5683-9978>, e-mail: sametova73@mail.ru