





References:

1. *Zakon Respubliki Kazahstan «O vnesenii izmenenij i dopolnenij v Zakon RK "Ob obrazovanii" Zakon RK ot 24 oktyabrya 2011 goda № 487-IV*
2. *Zakon Respubliki Kazahstan «O vnesenii izmenenij i dopolnenij v nekotorye zakonodatel'nye akty Respubliki Kazahstan po voprosam inklyuzivnogo obrazovaniya» ot 26 iyunya 2021 goda № 56-VII ZRK*
3. *OECD. 2017. Early Childhood Education and Care Policy Review.*
4. *Agency for Strategic planning and reforms of the Republic of Kazakhstan Bureau of National statistics, section on "Education". Accessed October 28 2022. <https://bala.stat.gov.kz/en/category/obrazovanie/>*
5. *OECD IV S. S. Early Childhood Education and Care Data Country Note: Australia. – 2016.*
6. *Sejsembek A. Dva vospitatel'ya v gruppe detskogo sada: chto izmenit pilotnyj proekt? // Informburo.kz. – 2022 – 25 noyabrya / [Elektronnyj resurs]. – Rezhim dostupa: URL: <https://informburo.kz/novosti/dva-vospitatel'ya-v-gruppe-detskogo-sada-cto-izmenit-pilotnyi-proekt>.*
7. *Makoelle T. M. Schools' transition toward inclusive education in post-Soviet countries: Selected cases in Kazakhstan // Sage Open. – 2020. – T. 10. – №. 2. – С. 2158244020926586.*
8. *Scalcione V. N., Bibigul A., Orynkyl S. The Peculiarities of Training in a Comprehensive School of Kazakhstan and Italy // Universal Journal of Educational Research. – 2016. – T. 4. – №. 5. – С. 1016-1023.*
9. *Soukakou E. P. Inclusive classroom profile (ICP): Research edition. – Paul H. Brookes Publishing Company, 2016.*
10. *Harms T., Clifford R. M., Cryer D. Early childhood environment rating scale. – Teachers College Press, Columbia University, 1234 Amsterdam Avenue, New York, NY 10027, 1998.*
11. *Ibragimova G. K. i dr. Vozmozhnosti ocenki kachestva doshkol'nogo obrazovaniya s pomoshch'yu metodiki ECERS-R v Kazahstane // Science for Education Today. – 2018. – T. 8. – №. 5. – S. 191-208.*
12. *Lundqvist J., Larsdotter Bodin U. Inclusive Classroom Profile (ICP): a cultural validation and investigation of its perceived usefulness in the context of the Swedish preschool // International Journal of Inclusive Education. – 2021. – T. 25. – №. 3. – С. 411-427.*
13. *Tipovaya uchebnaya programma doshkol'nogo vospitaniya i obucheniya, utverzhennaya Prikazom i.o. MON RK ot 12 avgusta 2016 goda № 499 (s uchetom izmenenij, utverzhennykh prikazom MON RK ot 24 sentyabrya 2020 goda № 412).*
14. *Nogajbaeva G., ZHumazhanova S., Korotkih E. Ramka monitoringa inklyuzivnogo obrazovaniya v Respublike Kazahstan // Astana: AO IAC. – 2017.*

МРНТИ 14.23.09

<https://doi.org/10.51889/2959-5762.2024.83.3.033>

М.М.Дүйсенова,^{1*}  Т.А.Айнабекова,¹  Г.И.Абрамова,¹  Г.М.Мышбаева² 
¹Өзбекәлі Жәнібеков атындағы Оңтүстік Қазақстан педагогикалық университеті,
Шымкент қ., Қазақстан
²SDU UNIVERSITY, Қаскелен қ., Қазақстан

ЦИФРЛЫҚ БІЛІМ БЕРУДЕ БАСТАУЫШ СЫНЫП ОҚУШЫЛАРЫНА ГЕЙМИФИКАЦИЯ ӘДІСІ АРҚЫЛЫ АҒЫЛШЫН ТІЛІН МЕҢГЕРТУ

Аңдатпа

Мақалада білім берудегі геймификация оқыту теориясы, әдісі туралы талдаулар беріледі. Геймификация әдісін бастауыш сынып оқушыларына ағылшын тілін меңгертуде цифрлық білім жағдайында қолданудың пост-талдаулары, яғни Wiki энциклопедиясы, Scopus, Web Of Science халықаралық зерттеулерге талдаулар ұсынылады. Сондай-ақ, бастауыш сынып оқушыларына ағылшын тілін меңгертуді геймификациялаудың актілері: junior – ағылшын тілін меңгеруге үйренуге талапкер, middle – ағылшын тілін үйренуші, senior – ағылшын тілін үйретуші, lead – геймификацияның элементтерін ағылшын тілін меңгертуде ұйымдастырушы статустарының мәні сипатталады. Күнделікті сабақта қолданылатын әдістер топтамасының геймификацияға байланысы көрсетіледі. Геймификацияның білім алушылардың мотивациясын басқаратын бірнеше қажеттіліктері айтылады. Олар: білімді сезіну, табысқа жету, шығармашылықты дамыту, бақылау, қоғамдық ықпал, шыдамсыздықты жою, қызығушылық, шығынға ұшырамау секілді қажеттіліктер болады. Ойын сценарийін құрудағы геймификацияның элементтері: мақсат, ережелер, міндеттер, рөлдік функциялар, механика, марапаттар (виртуалды) болып табылады, әр элемент жеке талдаулармен беріледі. Әлемдік зерттеулер бойынша геймификацияның құрамдас бөліктері графикаланады. Геймификацияны тиімді жүзеге асыруда бастауыш сыныптарда ағылшын тілін меңгертуге арналған цифрлық білім ресурстарының мазмұны сипатталады. Бастауыш сынып оқушыларына ағылшын тілін меңгертудегі Wordwall, Quizizz, Kahoot, Flippity цифрлық платформалары қарастырылады.

Эмпирикалық бөлімде тәжірибелік-эксперименттік жұмыстар екі кезеңді қамтыды. Бірінші анықтау кезеңінде 4-сынып оқушыларының ағылшын тілінде сөйлеу дағдыларының деңгейін және геймификация элементтеріне қызығушылығын анықтау мақсатында авторлық сауалнама (google-сауалнама) 80 оқушыдан алынды. Қалыптастыру кезеңінде «Journey into space» атты тақырыпта бастауыш сынып оқушыларына геймификация әдісі арқылы ағылшын тілін меңгерудің сценарий-жобасы ұсынылды. Қорытынды бөлімде ғылыми-әдістемелік ұсыныстар берілді.

Түйін сөздер: геймификация, цифрлық білім, геймификация оқыту теориясы, экспозиция, мотивация.

Дүйсенова М.М.,^{1} Айнабекова Т.А.,¹ Абрамова Г.И.,¹ Мышбаева Г.М.²*
¹Южно-Казахстанский педагогический университет имени Өзбекәлі Жәнібеков,
г.Шымкент, Казахстан
²SDU UNIVERSITY, г.Каскелен, Казахстан

ИЗУЧЕНИЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА С ПОМОЩЬЮ МЕТОДА ГЕЙМИФИКАЦИИ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ В ЦИФРОВОМ ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация

В статье дается анализ теории, метода обучения геймификации в образовании. Постанализ применения метода геймификации в условиях цифровых знаний при овладении английским языком для учащихся начальных классов представлен в энциклопедии Wiki, Scopus, Web Of Science. Также для учащихся начальных классов характерны акты геймификации владения английским языком: junior – абитуриент-ученик на изучение английского языка, middle – изучающий английский язык, senior – преподаватель-ученик английского языка, lead – сущность организационных статусов в освоении элементов геймификации английского языка. Показано отношение к геймификации серии методов, используемых на ежедневном занятии. Упомянуто несколько потребностей геймификации, которые управляют мотивацией учащихся. Это будут такие потребности, как: осознание знаний, успех, развитие творчества, контроль, общественное влияние, устранение нетерпения, любопытство, отсутствие потерь. Элементами геймификации при создании игрового сценария являются: цель, правила, задачи, ролевые функции, механика, награды (виртуальные), каждый элемент статьи дается с индивидуальным анализом. Согласно мировым исследованиям, компоненты геймификации графизируются. Для эффективной реализации геймификации характерно содержание цифровых образовательных ресурсов для освоения английского языка в начальных классах. Для учащихся начальных классов рассматриваются цифровые платформы Wordwall, Quizizz, Kahoot, Flippity в освоении английского языка.

В эмпирическом разделе опытно-экспериментальные работы охватывали два этапа. На первом этапе выявления авторский опрос (google-опрос) был взят у 80 учащихся с целью определения уровня речевых навыков учащихся 4-х классов и их интереса к элементам геймификации. На этапе формирования учащимся начальных классов на тему «Journey into space» был предложен сценарий-проект освоения английского языка методом геймификации. В заключительной части даны научно-методические рекомендации.

Ключевые слова: геймификация, цифровое образование, теория обучения геймификации, экспозиция, мотивация.

Duisenova M.,¹ Ainabekova T.,¹ Abramova G.,¹ Myshbayeva G.²
¹O.Zhanibekov South Kazakhstan Pedagogical University, Shymkent, Kazakhstan
²SDU UNIVERSITY, Kaskelen, Kazakhstan

LEARNING ENGLISH USING THE GAMIFICATION METHOD FOR PRIMARY SCHOOL STUDENTS IN DIGITAL EDUCATION

Abstract

The article provides an analysis of the theory, method of learning gamification in education. Post-analysis of the use of the gamification method in the conditions of digital education for Primary School students in mastering the English language Wiki encyclopedia, Scopus, Web of Science analyzes of international studies are offered. Also, the acts of gamification of English language proficiency for Primary School students are described: junior – applicant for English language proficiency, middle – English learner, senior – English learner, lead – organizer of the elements of gamification in English. The relationship of the series of methods used in the daily lesson to gamification is shown. Several gamification needs are mentioned that control the motivation of students. These will be needs such as: awareness of knowledge, success, development of creativity, control, social influence, elimination of impatience, curiosity, non-loss. The elements of gamification in creating a game scenario are: goal, rules, tasks, role-playing functions, mechanics, awards (virtual), each

element of the article is given by individual analysis. According to world studies, the components of gamification are graphed. In the effective implementation of gamification, the content of digital educational resources for mastering the English language in primary grades is characterized. The digital platforms Wordwall, Quizizz, Kahoot, Flippity in mastering the English language for Primary School students are considered.

In the empirical part, experimental work included two stages. In order to determine the level of English speech skills and interest in the elements of gamification of students in Grade 4 at the first stage of detection, an author's questionnaire (google-survey) was taken from 80 students. At the stage of formation, on the topic "Journey into space", a script-project for mastering the English language by the method of gamification was presented to primary school students. In the final part, scientific and methodological recommendations were given.

Keywords: gamification, digital education, gamification learning theory, exposure, motivation.

Кіріспе. Қоғамның жаһандану мен инновациялық ұтқырлық, ақпараттық пен технократтық, цифрлық өзгерістерінің ықпалымен күн артқан сайын қарқынды дамуы мен рухани жаңғыруы жағдайында заманауи міндеттерді жүзеге асыру қажеттілігі артып отыр.

Бастауыш сынып оқушыларының жан-жақты дамуын жоғары деңгейге көтеру мемлекеттің ұлттық саясатының құнды басымдықтарының бірі болып табылады. Осы орайда Қазақстан Республикасының Президенті Қ.К.Тоқаевтың Халыққа Жолдауында: «...сапалы білім беру – Қазақстанның индустриясы мен инновациялық дамуының негізіне айналуы тиістігін» атап өткен. Ендеше бұл ретте оқушылардың бәсекеге қабілетті болуы, пәндік, тілдік құзыретті, практикалық тәжірибеге бейім келуі, өзінің болашақтағы кәсіби іс-әрекетін тануы, қызығуы, дағдыларының қалыптасуы яғни оның инновациялық дамуының алғышарттары бола алады, дегенмен де бүгінгі сұранысқа сай тұлғаның даму компоненттері геймификациялау негізінде ақпараттық білім арқылы жүзеге асады [1].

Бұл мәселе Қазақстан Республикасының «Білім туралы» Заңының 11-бап 5-тармағында: «отандық және әлемдік мәдениеттің жетістіктеріне баулу; қазақ халқы мен республиканың басқа да халықтарының тарихын, әдет-ғұрпы мен дәстүрлерін зерделеу; мемлекеттік тілді, орыс, шетел тілдерін меңгерту»; 9-тармағында: «...оқытудың жаңа технологияларын, оның ішінде білім беру бағдарламаларының қоғам мен еңбек нарығының өзгеріп отыратын қажеттеріне тез бейімделуіне ықпал ететін кредиттік, қашықтан оқыту, ақпараттық-коммуникациялық технологияларды енгізу және тиімді пайдалану», – деген міндеттер көрсетілген. Мұндағы оқушыларды тиімді түрде оқытудың жаңа технологияларын қолдану, заман талабына сай, қоғам өзгерісіне лайықты құзыретті, өзгерістерге бейімделу деңгейі жоғары, ақпараттық технологияларды енгізуге қабілетті болуын, сол арқылы шет тілін үйренуге мүмкіндік алуын көздейді [2].

Бастауышта білім берудің мемлекеттік жалпыға міндетті стандарттарын бекіту туралы" Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрінің 2022 жылғы 3 тамыздағы № 348 бұйрығы бойынша құжатта білім алушылардың қазіргі таңда АКТ-ның өзектілігі қарастырылған [3]. Сонымен қатар, әдістемелік нұсқау хатта 2023-2024 оқу жылына бастауыш сыныпқа ағылшын тілі пәнінен оқушылардың сөйлеу дағдысын дамытуға арналған ұсыныстар негізінде әдістемесі қарастырылған [4]. Өз кезегінде цифрлық білім және оны геймификация әдісі арқылы жеткізу білім алушыларға өздерінің түсініктерін тереңдетіп, цифрлық білім ресурстарымен жұмыс жасау жолдарын және білімдік ақпаратты бір жүйеге түсіру заңдылықтарын, ағылшын тілі арқылы өзіндік даму траекториясына сай дамуды басты құрал ретінде алға шығарды [5].

Болашақтың ұрпағы ойшыл, ақылды, жан-жақты, цифрлы ғалым, технологияларды тез меңгере алатын ұрпақ болуы тиіс. Цифрлық жағдай арқылы бала тілдік төрт дағды бойынша (айтылым, тыңдалым, жазылым, оқылым) тез үйренеді. Заманауи технологиялар оқу үрдісінің құрамдас бөлігіне айналып, білім беру дағдыларын дамытудың жаңа перспективаларын ашуда. Дегенмен, бастауыш сынып оқушыларының ағылшын тілінде сөйлеу дағдысын дамыту мәселесі өзекті болып отыр Бұл ғылыми-зерттеу жобасы ағылшын тілін меңгеруді жақсарту үшін цифрлық технологияларды пайдалану арқылы геймификация әдісінің тиімділігін зерттеуге бағытталады.

Зерттеу жұмысының тақырыбына қатысты ғылыми еңбектер мен әдебиеттер талданып, шетелдік, қазақстандық ғалымдардың зерттеулері келесі қырларынан қарастырылды:

- ақпараттық технологияға» түсінік және оны оқыту үдерісінде қолдану мәселесі Е.Ы. Бидайбеков [6], Ж.А.Қараев [7], С.М.Кеңесбаев [8], Б.Б.Баймуханов [9], Ж.Ы.Сардарова [10] т.б. еңбектерінде терең қарастырылған;

- бастауыш мектепте оқушылардың сөйлеу дағдылары бойынша әдіснамалық, технологиялық, дидактикалық және әдістемелік аспектілері С.Р.Рахметова [11], А.Е.Жұмабаева [12], Ә.С.Әмірова [13], Г.И.Уәйісова [14] және т.б ғалымдардың зерттеулерінде көрініс тапқан;

- жаңа форматтағы докторлық зерттеулерде (PhD) бастауыш білім саласы бойынша ағылшын тілін меңгерту мәселелерін М.Т.Мулдабекова [15], және т.б.;

- білім берудегі геймификация жайлы F.S.Al-Hafdi, W.S.Alhalafawy [16] т.б. ғалымдар қарастырған;

Ғылыми-теориялық зерттеулер пен бастауыш сынып тәжірибесін талдау барысы бізге бастауыш сыныптарда қалыптасқан білім беру жүйесі, ең алдымен, жекелеген пән мазмұнын дамытуға бағытталғанын анықтап көрсетті. Бастауыш сынып оқушыларының цифрлық білім беру жағдайында жұмыс істеу тәжірибесі жеткіліксіз екені, оған қажетті әдістемелік жүйе толыққанды қалыптаспағаны анықталды. Осындай себептердің салдары бастауыш сынып оқушыларының ағылшын тілін меңгеруде бұл ортаны таным мен дамытудың қажетті құралы ретінде қалай қабылдау керектігін әлі де болса қажет деп санамауы, оқушылардың білім алу қабілетін қалыптастыру мақсатында жетекші әрекеттер арқылы мұғалімдердің геймификацияны тиімді пайдаланбауы арасында қарама-қайшылықтар бар. Сондықтан біздің көтеріп отырған зерттеу мәселеміз өте өзекті болмақ. Бұл мақалада бастауыш сыныптарда ағылшын тілін меңгертудегі геймификация әдісін цифрлық жағдайда ұйымдастырудың теориялық зерттеулері, пост-талдаулар, диагностикасы мен әдістемесі түсіндірілетін болады.

Негізгі ережелер. -геймификация – бұл көбінесе білім беру, техникалық оқыту немесе гуманитарлық білім беруде қолданылатын ойын сценарийі. Сценарий бойынша ойыншыларға сарапшы немесе қандай да маман рөлінде ойнап үйренуге және нақты өмірде туындайтын мәселелерді шешуге мүмкіндік береді;

- бастауыш сынып оқушыларына ағылшын тілін меңгертудегі геймификацияның жіктелуі: оқу нәтижелерін жақсартудағы өзін-өзі реттейтін оқыту тәсілі; ағылшын тілін үйренудегі балама тәсілдер; әр тапсырманы орындауға ынталандырушы тәсіл және геймификация оқушылардың ынта-жігерін арттырудың күшті құралы ретінде қызмет етеді. Дерек кері байланыс ұсынады және оқушылардың танымдық қажеттіліктерін қанағаттандыратын оқыту түрі; геймификация мазмұнға назар аудару үдерістерін және оқушылардың үлгерімін жақсартуға мүмкіндік беретін, алынған ақпаратты сақтаудың кешенді ортасы. Цифрлық жағдайда ағылшын тілін үйрену дизайн сипаттамаларына негізделіп, білім берудегі ортаны құру параметрлерін дамыту механикаларының жиыны;

-«Journey into space» атты тақырыпта бастауыш сынып оқушыларына геймификация әдісі арқылы ағылшын тілін меңгертудің сценарий-жобасы.

Материалдар мен әдістер. Мақалада қолданысқа түсетін зерттеу әдістері екі бөлімді камтиды, теориялық бөлімде *жинақтау, сыни талдау, анализ-синтез, құрылымдау, жіктеу* болса, ал эмпирикалық бөлімде *ойша эксперимент, сауалнама, диагностикалау, математикалық статистикалық есептеу, сандық және сапалық өңдеу, нәтижелерді талдау* және т.б. зерттеу әдістері қолданылады.

Бұл бөлімде бастауыш сынып оқушыларына ағылшын тілін меңгертудегі геймификация әдісінің жалпы сипаттамасының мәнін ашуға мүмкіндік беріледі.

Ең алдымен, бастауыш сыныптарда ағылшын тілін меңгертудің негізі бола алатын баланың сөйлеуі, ойлауы және тілдік қарым-қатынасқа түсуі (коммуникация) бойынша зерттеулерді қарастыратын болсақ, ағылшын тілі – әлемдегі тілдер арасынан көркемдігі мен бейнелілігі, тазалығы мен сөздік құрамының молдығы жөнінен ойып орын алған тілдердің бірі. Тіл

адамның қарым-қатынас құралы болғандықтан, ол адам баласы сөйлеу әрекетінің арқауы болып табылады [17].

Андреас Шлейхер өзінің тұжырымдамаларында: «Адамзатқа және қоғамға орасан зор проблема әкелетін жаһандану мен жаңғыртудың әсерінен айналадағы әлем түбегейлі өзгеріске ұшырады. Мектептер оқушыларды түрлі мәдениет өкілдерімен әріптестік қарым-қатынас жасауды, алуан түрлі идеяларды, көзқарастар мен құндылықтарды ескеруді, адамдар өздерінің алуан түрлілігіне қарамастан, технологиялардың көмегімен кеңістік пен уақыт кедергілерін жеңе отырып, бір-біріне сенім білдіруін және әріптестікте жұмыс істеуін қажет ететін әлемде, адамдардың өмірі ұлттық шекаралар аумағынан тыс мәселелерге байланысты болатын әлемде өмір сүруге және жұмыс істеуге дайындауы керек. ХХІ ғасырдың мектептері оқушыларды өмірде, жұмыста және азаматтық ұстанымында өзгелермен ынтымақтастыққа өмір сүруге дайындай отырып, ұлттық және жаһандық пікір алуандығының шынайылығын ұғына отырып, өзіндік дербестігі мен ерекшелігін дамытуға көмектесуі керек», деп түсіндіреді [18].

Ендеше, бастауыш сынып оқушыларына ағылшын тілін меңгертуде тиімді әдістердің бірі – геймификация әдісі. «Геймификация», «геймификация әдісі» ұғымдарының мазмұнын ғылымның бірнеше аспектілерінде ашуды жөн санаймыз.

Батыс философиясында «адам – ол, ең бастысы сана» деп тұжырым жасалады. Аристотель ғылымдарды үш үлкен бөлімге бөлді: 1) теоретикалық ғылымдар, яғни өзі үшін білім іздеу; 2) практикалық ғылымдар, бұлар моральдық жетілу үшін алынатын білімдер; 3) нәтижеге негізделген ғылымдар, оның мақсаты – белгілі бір объектілердің өндірісі. Құндылығы және бағалануы бойынша білімнен (соның ішінде психологиядан) шығатын теоретикалық ғылымдар басқалардан жоғары тұрады [19].

Аристотель бойынша, өмір феномендері белгілі бір тұрақты операцияларды ұсынады, сол үшін жан өмірлік ұстаным секілді қабілетке, қызметтер мен бөліктерге ие, бұлар түрлі операциялар мен оларды реттеуіштерге жауап береді. Сондықтан өмірдің іргелі қызметтері мен феномендері келесідей: «...сезіну және қозғалыс секілді сезімдік-қозғаушы сипатта; таным, дәлелдеу және таңдау секілді интеллектуалдық сипатта болады [19, 1716]. Ұлы ғұламаның ілімінде нәтижеге негізделген ғылымдар белгілі бір өнімге қарасты делінген. Біздің ойымызша, бастауыш сынып оқушыларына ағылшын тілін меңгертуде ойын – бұл жетекші әрекет екенін білеміз, алайда бүгінгі таңда жай ойыннан гөрі сценарийі арнайы жазылып ұйымдастырылатын ойынның маңызы аса жоғары. Осы тұста арнайы сценарийді талап ететін ойындар геймификациядан шығатыны негізге алынады.

Ашық Уикипедияда: «геймификация – бұл көбінесе білім беру, техникалық оқыту немесе гуманитарлық білім беруде қолданылатын ойын сценарийі. Сценарий бойынша ойыншыларға сарапшы немесе қандай да маман рөлінде ойнап үйренуге және нақты өмірде туындайтын мәселелерді шешуге мүмкіндік береді» деп көрсетіледі [20].

«Геймификация» ұғымын 2002 жылы американдық бағдарламашы және өнертапқыш Nick Pelling ғылымға енгізді, жалпы геймификация 2010 жылға қарай танымал болды, ал бүгінде сенімді түрде тәжірибеге ендіріліп, адам қызметінің көптеген салаларында (білім беру, бизнес, персоналды басқару, денсаулық сақтау т.б.) және әртүрлі мәселелерді шешудің ерекше әдісін көрсету үшін қолданылатын белгілі бір қиындық дәрежелерінен тұратын әдістің түрі. Ірі әлемдік брендтер (Microsoft, Volkswagen, Nike) өз клиенттерін ойынға тарту және ынталандыру арқылы өз өнімдерін сатуда ойын технологиясын қолданатын болған, демек ағылшын тілінде ойын дизайнерлері ойыншыларды сабақтағы мәселелерді шешуге қосу арқылы маңызды тақырыптар бойынша ойындар әзірлейді, ағылшын тілін игеруге деген ынтасын арттырады [21].

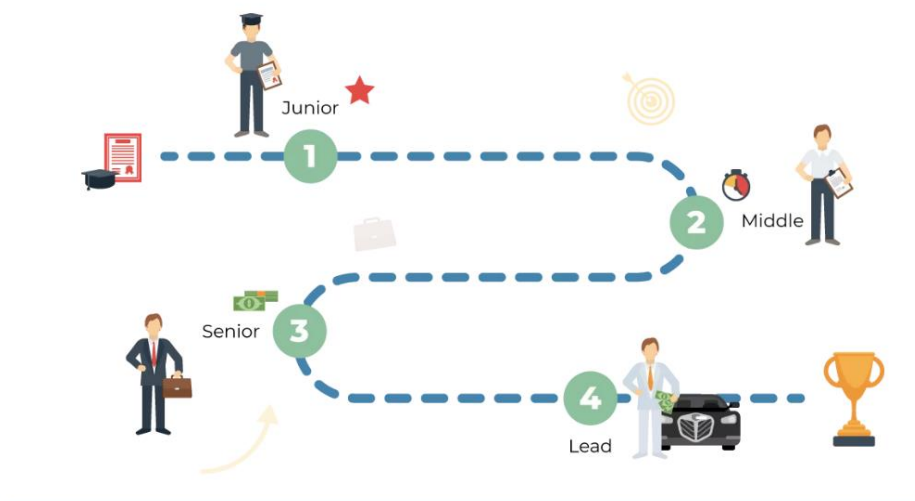
Білім беруде тек геймификация мәселелеріне арналған мамандандырылған *Wiki энциклопедиясы* жұмыс жасайды, оны пайдаланушылардың мінез-құлқын басқару үшін ойын дизайн құралдарын контекстке енгізеді [21, 176]. Алайда, бұл тәжірибе қазірдің өзінде кең таралған,

сондай-ақ ол энциклопедияда «ойын элементтерінің көмегімен нақты проблемалардың шешіміне қарай техник-ойындарды қолдану» ұсынылады, яғни ағылшын тілінде қолданбалы мәселелерді шешуге қатысуын арттыру мақсатында компьютерлік ойындарды, цифрлық білім беруді іске қосу өз тиімділігін беретіндігін түсіндіреді.

Білім берудегі геймификация құралдарының бірі классикалық оқыту сюжеті ең алдымен ескеретін жайт, геймификация оқу жылының алғашқы айларындағы сабақтардан бастап оқу жылына арналып жасалғаны тиімдірек. Геймификация құралдарының жыл бойы ұйымдас-тыру бастауыш сынып оқушыларындағы енжарлықты жойып, тіл үйренудегі *жеке күш пен жігерленуді* үйретеді. Сценарий жазу барысындағы ең жақсы танылған Сид Филдтің парадигмасы оқытудың геймификацияланған сюжетін құруға көмектеседі. Ол классикалық үш актілі құрылымды ұстанады, бірақ бұл актілер геймификация кезінде бірін-бірі толықтырып отырады. Сид Филдтің парадигмалық актілерін жеке талдап көрейік [22].

Геймификациялаудағы бірінші акт – сценарий құрастырудағы *экспозиция (junior)*, яғни тарихи ізденістерден бастау алады. 1-суретте берілгеніндей геймификацияны ұйымдас-тыруда *«junior»*, яғни бастапқы кезеңдегі берілетін статус. Бұл әрекеттің міндеті – оқырман-ды немесе көрерменді контекстпен қаруландыру, ойындағы басты кейіпкермен таныстыру және пайда болатын қақтығыстардың шешімін ауызша белгілеу. Мұндағы бірінші және екінші актілер арасындағы байланыстар бірінші бұрылыс нүктесін немесе оқиға түйінін білдіреді. Бастауыш сынып оқушылары ағылшын тілін кейіпкердің шытырман оқиғалары-мен танысудан бастап меңгереді, сценарийдегі оқиғаның шындығын түсініп, өзгертуге атсалысады және оны өзгеру жолына түсуге өз пікірлерін білдіреді.

Геймификациядағы екінші акт – бұл қызыққа толы *шытырман оқиға (middle)*. Мұндағы *«middle»*, геймификациялаудағы орта деңгейдегі статус деуге келеді. Мысалы, кейіпкер рөліндегі батырымыз батыл әрекет етеді, мақсатына жету жолындағы кедергілерді жеңеді. Бұл ретте екінші акттің өзі екі бөлімді құрайды, яғни екінші актінің бірінші жартысында негізгі нүктені – *кейіпкердің бастапқы позициясын өзгертетін*, оны екінші бұрылыс нүктесіне қарай бұратын сюжетті қалыптастыратын оқиғаны өздері енгізеді. Екінші актінің екінші бөлімінде жаңа бетбұрыс пайда болады, ол қақтығысты барынша күшейтеді және соңғы қақтығысқа алып келіп, жеңіс не жеңілісті ойлап табуға ұмтылады.



1-сурет. Бастауыш сынып оқушыларына ағылшын тілін меңгертудегі сценарий алгоритмі

Геймификациядағы үшінші акт – оқиғаның аяқталуы (*senior, lead*). Бұл реттегі *«senior»* – үйренушіден үйретушіге ауыспалы кезеңдегі білім алушының статусы болады, ал *«lead» (leader)* ұғымы лидер, көшбасшы, басқарушы статусын білдіріп тұр. Қақтығыстар шарықтау

шегіне жетеді, содан кейін бастауыш сынып оқушыларының ойын сценарийі бойынша барлық сұрақтарына жауап беретін түйісу нүктесі басталады. Зерттеулерге сүйенсек, психологиялық тұрғыда оқыту сюжетіндегі осындай бұрылыс нүктелерінің қажеттілігі аса маңызды. Мысалы, оқу жылы бастала салғандағы қыргүйектің алғашқы үш аптасындағы жаңа іс-әрекетке деген алғашқы қызығушылық төмендеуі мүмкін және бастауыш сынып оқушылары ағылшын тілін меңгере бастауы әлі де төмен деңгейде болғаны үшін ашулана бастайды немесе тіпті ауырып та қалуы ықтимал. Ал енді 6-8 аптадан кейін, егер жаңа идеялар болмаса, баладағы қызығушылық іс жүзінде жоғала бастайды, сондықтан оны цифрлық білім беру арқылы жасанды түрде көтеру керек. Бастауыш сынып оқушыларындағы қызығушылықты арттыру үшін сюжеттік бұрылыстарды жүйелі енгізу керек [21, 566].

Актілердің сипаттамасынан байқасақ, геймификация бұл тіпті ойын емес, оқуға арналған да ойын емес, тиісінше, ойын элементтерін оқу әрекетіне енгізу, сол арқылы ағылшын тілін меңгерту, осы орайда бастауыш сынып оқушылары өздерінің қиналып оқитын немесе күрделі деп санайтын ағылшын тілін геймификация арқылы оңай әрі тез қабылдауға дағдыланады. Сондай-ақ, үш актідегі білім алушылардың (*junior – ағылшын тілін меңгеруге үйренуге талапкер, middle – ағылшын тілін үйренуші, senior – ағылшын тілін үйретуші, lead – геймификацияның элементтерін ағылшын тілін меңгертуде ұйымдастырушы*) статусының өзі геймификациялауда ағылшын тілін сол статуста меңгереді дегенді аңғартады.

Қазіргі геймификацияны зерттеушілердің бірі Ю-Кай Чоу өзінің тұжырымдамасында адамдардың мотивациясы мен мінез-құлқының жағымды жақтары ынталандырушы талдаудан туындайтынын алға тартады. Ол адамның мотивациясын басқаратын 8 қажеттілікті сипаттайды:

- өзінің маңыздылығын сезіну қажеттілігі;
 - табысқа жету қажеттілігі;
 - шығармашылық қабілеттерін дамыту қажеттілігі;
 - бақылау сезіміне ие болу қажеттілігі;
 - қоғамдық ықпал ету және әлеуметтік байланыстар қажеттілігі;
 - ресурстардың шектеулілігі және туындаған шыдамсыздықты қанағаттандыру қажеттілігі;
 - қатысу, қызығушылықты қанағаттандыру қажеттілігі;
 - шығындардан аулақ болуға ұмтылу [21, 586].
- Алайда, егер адам осы қажеттіліктерге ойын механикасын сауатты енгізсе, бұл оқу үдерісінде жоғары деңгейде білім сапасының артуына әсер етеді.

Бүгінге дейін қолданылып келген бастауыш сыныптарда ағылшын тілі меңгеруге қызығушылығын, белсенділіген арттыру мақсатында жүргізілетін жұмыстарға 1-суретте көрсетілген төмендегідей әдістерді жатқызуға болады:

1. *Ауызша әдіс* – теория және фактіге негізделген білімді қалыптастыруда, үй тапсырмасын және жаңа сабақты пысықтауда, ережелерді қайталауда пайдаланылады.

2. *Көрнекі әдіс* – бақылау қабілетін дамыту, оқылатын мәселеге ықыласын көтеру және оқу материалының мазмұнын көрнекілік арқылы түсіндіруде қолданылады.

3. *Практикалық әдіс* – практикалық іскерлік пен әдетті дамыту үшін және тақырып мазмұнына сәйкес практикалық жұмыстарды жүргізу үшін түсіндірілген материалды оқушылардың қаншалықты меңгергенін бақылау үшін пайдаланылады. Мысалы, 4- сыныпта *What do you want to be?* тақырыбындағы сабақта жаңа сөздер және жаңа сөз тіркестерімен танысқан соң, жұптық тапсырма беруге болады, яғни әрбір оқушы көршісінің қимыл қозғалыстары арқылы сабақта үйренген жаңа сөз тіркестерін пайдалана отырып қандай мамандық иесі екенін табу керек. Оқушылардың белсенді жұмыс жасауына жақсы септігін тигізеді.

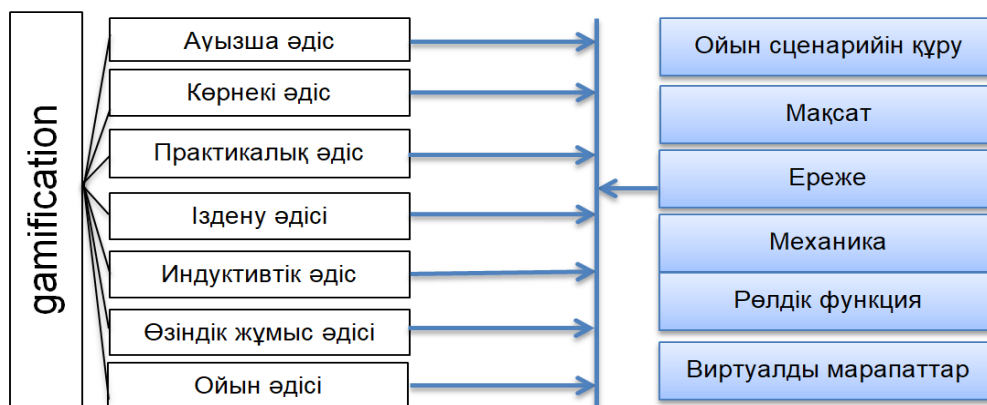
4. *Іздену әдісі* – өзінше ойлануды және зерттеу қабілеттерін дамыту үшін оқушыларды тақырыпты проблемалық оқытуға әзірлеуде қолданылады.

5. *Индуктивтік әдіс* – қорытынды жасау қабілетін дамыту күрделендіре оқыту үшін, ойлау қабілетін қалыптастыру үшін пайдаланылады

6. *Өзіндік жұмыс әдісін* – оқу әрекетінде жұмыс істеуде қабілетті дамыту және оқу еңбегінде дағдыны қалыптастыруда жеңіл тақырыптарды өз бетінше дайындауға, дидактикалық материалдармен тиімді жұмыс жасай білуге баулу үшін қолданылады.

7. *Ойын әдісі* – бастауыш сынып оқушыларының сабаққа деген қызығушылығын оятып, белсенділіктерін арттыра түседі, сонымен қатар оқушылардың сөйлеу-білік дағдыларын қалыптастырады [22].

Аталған әдістерді пайдалана отырып, түрлі тапсырмалар мен жаттығуларды, теориялық мәселелер мен қағидаларды оқушыға меңгерту тиімді болып табылады. Ауызша сөйлеуге үйретудің, *біріншіден*, белгілі бір көлемде диалогты түрде және монологты түрде сөйлеудің арасында айтарлықтай формасы жағынан да, мазмұны жағынан да қандай да бір байланыстың болуы; *екіншіден*, бастауыш сынып оқушыларының өзіне тиісті пәнді жетік меңгеруімен; *үшіншіден*, қандай да бір мәтін материалдары мен ауызша сөйлеуде едәуір байланысты болуы. Оқудың бірінші кезеңінде іштей оқуға көңіл бөлу керек. Сонымен қатар оқушылардың ағылшын тілінде ауызекі сөйлеу қабілеттерін дамыту бағытында түрлі іс-әрекет ұйымдастыруға болады. Шетел тілі пәні бойынша оқушы ереже мен ұғымдар анықтамасын тек жаттап алғаннан гөрі, оларды іс жүзінде саналы түрде қолдана алуы қажет. Бұл әдістерге геймификация элементтерін байланыстыру бастауыш сынып оқушыларының ағылшын тілін оқып-білуге ынталарын арттырады.



2-сурет. Геймификация элементтерінің байланысы

Жоғарыда 2-суретте көрсетілген әдістер қатарын геймификация арқылы ұйымдастырып өткізу бастауыш сынып оқушыларының ағылшын тілін жеңіл меңгеруіне тиімділігін береді.

Ойын сценарийін құрудағы геймификацияның элементтерін атап айтсақ, олар: сценарийленген *мақсат*, *ережелер*, *міндеттер*, *рөлдік функциялар*, *механика*, *марапаттар* (виртуалды) және т.б. Әзірлеушілер оларды оқушылар үшін қызықты орта жасап біріктіреді. Педагогикада қолданылатын ойын сценарийлерінің элементтерін жеке талдап өтейік. Геймификацияда *мақсат* қою білім алушылардың дамуы, жаңа білім, мотивация алуы, жұмыста немесе күнделікті өмірде қажет болатын практикалық дағдыларды қалыптастыру үшін қойылады.

Ал бұл ретте *ережелер* геймификацияның өткізілу форматына қарай құрылады. Дайындалған ережелер мақсатқа жету үшін дәйекті түрде шешілуі керек өзара байланысты ойын тапсырмаларының орындалу шарттарынан тұрады. Бұл педагогикалық әдіс гибриді түрдегі оқуда да тиімділігін береді. Белгілі бір ережеге негізделген тапсырмалар бастауыш сынып оқушыларын ағылшын тілін меңгеруде қызығушылығын оятып, кейіпкерлердің тіршілігіне жеке қатысуға мүмкіндік береді, мотивация мен топта жұмыс істеу қабілетін дамытады. Мысалы, геймификациялауда байқаулар ұйымдастыру да жақсы нәтижеге жеткізеді, себебі байқауларда бәсекелестік элементі өте дамыған. Ағылшын тілін меңгеруде бастауыш сынып оқушылары жеке немесе командаларға қатыса алады. Сондай-ақ, модельдеу де білім берудегі

танымал ойындар қатарында тұр. Әр қатысушыға сарапшы рөлі беріледі. Ол нақты тәжірибеде жиі кездесетін ойын мәселелерін шешеді. Осы орайдағы ойын сценарийінің мақсаты – қызықты контекст құру, ұзақ уақыт бойы жобаға қызығушылық таныту.

Геймификацияның келесі элементі міндеттер болады, қойылатын *міндеттер* оқу кезіндегі қабылданатын әр шешімді, нәтижеге жетудегі жағдайларды, оқушының таңдауын ескеруді, қарапайымнан күрделіге (Блум таксономиясының кезеңдері) ауысуды, субъективтілікті, кері байланысты қамтитындай болуы шарт.

Келесі, *рөлдік функциялар* – геймификациялаудағы берілетін тапсырмалардың орайында кездесетін кейіпкерлердің және т.б. рөлін сомдаудан, соның орнына өзін қоя отырып, ағылшын тілінде өз ойын, пікірін, кейіпкердің рөліндегі көзқарасын білдіруден тұрады. Геймификацияны ұйымдастырудағы *механика*, бұл педагогикалық, лингвистикалық тұрғыдан келеді. Бастауыш сынып оқушыларының ағылшын тілін меңгерудегі әрекеттерінің барлығы дерлік механикалық тұрғыдан басымдық танытуы қажет.

Виртуалды марапаттар. Медальдар, бейдждер – бұл профильде көрінетін виртуалды белгілер. Олар барлық қатысушыларға көрініп тұруы керек. Геймификацияға қатысушы оқушылардың қиын тапсырманы шешкені, келесі деңгейге тез ауысқаны және т.б. үшін марапаттауға болады. Егер олар бастауыш сынып оқушыларының нақты өмірдегі іс-әрекетімен байланысты болса, оның өмір сүру салтында да айқын көрінеді. Марапаттарды цифрлық жағжайға безендіру геймификация элементі ретінде әдемі визуализациямен байланысты болғаны дұрыс. Өйткені, бастауыш сынып оқушыларының мотивациясына шебер ойластырылған дизайн, түсінікті интерфейс және мазмұнмен ыңғайлы өзара әрекеттесу арқылы әсер етеді.

Геймификация әдісінде *бәсекелестік элементі* міндетті түрде орын алады. Нақтырақ айтсақ, бастауыш сынып оқушылары дайындалған геймификация арқылы өздерінің ағылшын тілін меңгеріп жатқанынан және бәсекелестікте екендігінен хабардар болуы қажеттігі бар. Ойын жаттығуларында салауатты бәсекелестік құру маңызды. Барлық оқушылар үшін бірыңғай рейтинг жасалса, онда әр оқушы бірінші қатарға шығуға тырысады, екінші жағдайда, мотивацияға оң әсер ететін бірыңғай рейтингке қарағанда көшбасшы болу екендігіне ұмтылыс жасап отырады.

Нәтижесінде білім алушы үнемі алға жылжиды және геймификациядағы өзінің үлгерімін объективті бағалай алады. Геймификацияланған ойын сценарийлерін өткізу кезінде бастауыш сынып оқушыларының бірнеше әрекеттері іске асады. Айтар болсақ, шешім қабылдауға, тәуекелге баруға, тәжірибе жасауға еркіндік береді, егер сәтсіз болса, деңгейді қайтадан аяқтауға болады. Әр кезеңінде жедел кері байланыс жасап, кез келген уақытта аяқтай алады және уақытында кері байланыс алады. Осының арқасында геймификацияланған үдеріс жеделдейді, өткен материал оңай бекітіледі.

Ал бұл бастауыш сынып оқушыларының сөйлеу дағдысын дамыту үшін: оқушы меңгерген лексикалық материалдар бойынша талқылауға қатысып, мәтін бойынша түсінгенін еркін жеткізе білуге дағдыланады. Қойылған сұрақтарға тез және нақты жауап беру және сурет бойынша әңгіме құрастыру, әр түрлі жағдаяттарға байланысты сұрақ қоя білу мен схема бойынша сөйлемдер құрастырып айту жұмыстары басты рөл атқарады.

Оқу біліктілігін меңгеру мақсатында ортадан жоғары деңгейде жұмысты күрделендіріп, көптеген жұмыстарды іске асыруға мүмкіндік туады. Сондықтан ауызша сөйлеуді меңгеруде мәтінмен жұмыстың да маңызы зор. Мәтінді ауызша мазмұндау үшін тіл үйренушілерді жазбаша сұрақтарға жауап беруге дағдыландыру, жоспар құруға, сондай-ақ белгілі бір суретке тақырып қоя білуге, сол суретке қарап сөйлем құрауға, өздерінің ойларын, қызықты іс-әрекеттерін әңгімелеуге үйрету, жаңа технологиялар және тәсілдерді қолдана отырып, ауызша сөйлеу дағдыларын дамыту әдістері қолданылады.

Көлемді мәтінді оқып қана қоймай, көру арқылы мазмұнын түсініп мәтіннің мазмұны бойынша түсінгенін айта білу. Сондай-ақ өз бетімен әңгіме құрап, мәтінге байланысты

қанатты сөздерді, мақал-мәтелдерді пайдалану арқылы сөйлеуге дағдыландыру. Бұқаралық, ақпараттық хабарларды оқып түсіну мен талқылауда белсенділік танытып, біліктілікті жоғарылату жұмыстары басшылыққа алынады. Сөйлеу дағдысын дамыту үшін, оқыған үзінділері бойынша негізгі кейіпкерлерге сипаттама беру, әңгіме, эсселердің тақырыбын, идеясын талқылау, пікірсайыс, дебат барысында өз ойын ағылшын тілінде еркін жеткізе білуге дағдыландыру басты мақсат болып табылады.

Қазіргі кезде ағылшын тілін меңгеруде (есту, тыңдау, оқу арқылы) ағылшынша цифрлық контенттер және тағы басқа мүмкіншіліктері өте көп. Шетел мамандарының сөйлеуімен жазылған бейнематериалдар көптеп саналады. Тыңдау қабілетін ұнтаспа көмегімен дамыту үшін арнайы бейнежаттығулар мен аудиомәтіндер қажет. Осы орайда мәтінді тыңдау, оқып отырудың мәні зор. Тыңдауға үйренуді сөйлеумен бетпе-бет отырып тыңдаудан бастаған жөн. Аудиториялық сабақтарда сөйлеуі, геймификация түріндегі цифрлық білім арқылы көрсете отырып үйрету оқушы үшін үлкен қызығушылықтарды ортасы болады.

Ауызша сөйлеуге үйрету шетел тілін оқытудың ең қиын аспектісі болып саналатындықтан, ең негізгі мақсат – естігенін түсіне білуге үйрету. Түсіруді тексерудің ең басты бөліктерін – сурет арқылы, екіншіден – жазбаша жауап беру арқылы жүргізуге болады.

Геймификациялаудағы сурет арқылы үйрету кезінде қажетті суретті таңдау – алдымен айтылған фразаға, диалогқа, мәтінге, әңгімеге, одан соң тыңдалған материал мен суреттегі айырмашылықты табуға байланысты болады. Бастауыш сынып оқушыларына ағылшын тілін геймификациялау арқылы ұйымдастыруда бізге қажеттісі, цифрлық білімге негіздеп, оны барлық кезеңдерде пайдаланған тиімді.

Бастауыш сынып оқушыларына ағылшын тілін меңгертудегі геймификацияның талдануы келесідей болып жіктеледі:

- *геймификацияны зерттеушілердің бірінші тобы*, оқу нәтижелерін жақсартудағы өзін-өзі реттейтін оқыту тәсілі; ағылшын тілін үйренудегі балама тәсілдер; әр тапсырманы орындауға ынталандырушы тәсіл және т.б.;

- *екіншілері*, геймификация оқушылардың ынта-жігерін арттырудың күшті құралы ретінде қызмет етеді. Дерек кері байланыс ұсынады және оқушылардың танымдық қажеттіліктерін қанағаттандыратын оқыту түрі;

- *үшінші топ зерттеушілері*, геймификация мазмұнға назар аудару үдерістерін және оқушылардың үлгерімін жақсартуға мүмкіндік беретін, алынған ақпаратты сақтаудың кешенді ортасы. Цифрлық жағдайда ағылшын тілін үйрену дизайн сипаттамаларына негізделіп, білім берудегі ортаны құру параметрлерін дамыту механикаларының жиыны.

Талдаулардан байқағанымыздай, геймификация көпқырлы ұғым. Өзін-өзі реттеуші құрал, тәсіл, танымдық оқыту түрі, ақпаратты сақтаушы, оқушыны дамыту механика жиынтықтарына қызмет етеді.

Біз мақаламызда әлемдік деңгейдегі статистикалар бойынша пост-талдау жасап көруді жөн санадық. «Scopus» рецензияланған ғылыми әдебиеттердің бірыңғай библиографиялық дерекқорларында командалық көшбасшылар, интерактивті едендерде берілетін геймификацияланған викторина, геймификацияланған флип-сыныптардағы іс-шаралар шеңберінде оқу процесінің нәтижелеріне және қолдануға бағытталған білімге қаншалықты әсер ететіндігі айқындалған терең зерттеулер кездеседі. Бұл көрсетілгендер ішкі мотивацияға, құзыреттіліктерін және әлеуметтік қарым-қатынас қажеттіліктерін қанағаттандыруға оң әсер етеді.

Білім алушылардың ағылшын тілін меңгеруіндегі эмпирикалық зерттеулер геймификацияның оқушылардың үлгеріміне әсері туралы перспективалы нәтижелер көрсететіндігіне дәлелдер келтірілген. Мысалы, теориялық тұрғыдан алғанда, геймификацияланған оқыту теориясы (Landers, 2024) геймификация оқу үдерісінің өнімділігін арттыруы мүмкін деп болжайды [23]. Геймификация теориясы өзін-өзі анықтау теориясына сүйенеді.

«Scopus» зерттеулерінде байқағанымыз, «...геймификация сабақты жүргізу механизміндегі тапсырмалар арқылы жедел кері байланыс (Hattie & Timperley, 2017)» деп көрсеткен. Ал

Бұл тұста айта кету керек, әрбір түйін сөз өзінің синонимдік ғылыми шеңберімен көрсетіледі. Шеңбердің диаметрі кілт сөздің қайталануын білдіреді. Шеңбер неғұрлым үлкен болса, соғұрлым жиі түйін сөз пайда болады. Шеңберлер арасындағы екі түйін сөздің қашықтығы ассоциацияны білдіреді. Суреттегі түйін сөздердің барлығы дерлік белгілі бір деңгейде геймификацияға құрамдас бөлік болып табылады.

Кесте 1. Бастауыш сыныптарда ағылшын тілін меңгертуге арналған цифрлық білім ресурстары

Цифрлық білім ресурсы сілтемелері	Сипаттамасы
Speechify https://speechify.com/	Мәтіндерді дауыстап оқу және айтылымдарды жаттықтыру арқылы сөйлеу дағдыларын жақсартуға көмектесетін қолданба. Бұл платформа ағылшын тілі пәнінде жиі қолданылады.
Busuu https://www.busuu.com/	Білім беру платформасы, белсенді сөйлесу стилі, ана тілінде сөйлейтіндермен қарым-қатынас жасау қолданбасы және ондағы қате айтылымды түзету. Бұл платформада білім алушылар ағылшын тілімен қоса, өз ана тілдерін де меңгереді.
Cambly https://www.cambly.com/	Сөйлеу дағдыларын үйренуге мүмкіндік беретін ана тілінде сөйлейтіндермен онлайн сөйлесуге арналған платформа.
Memrise https://www.memrise.com/	Ана тілінде сөйлейтіндерді айту және бақылау кезінде суреттері бар тіл үйрену қолданбасы.
Pronunciation Power https://englishsoftware.org/	Аудио және бейне материалдарды пайдалана отырып, ағылшын тілінде айтылымды үйретуге арналған бағдарлама.
Rosoka https://www.rosettaproject.org/	Сөйлеу және диалог дағдыларын қамтамасыз ететін көп тілді оқыту платформасы.
Speaking Practice https://www.ets.org/toefl/test-takers/ibt/tips/speaking	Оқу тапсырмалары мен сөйлеу дағдыларын үйренуге мүмкіндік беретін ресми TOEFL ресурсы.
Speech Blubs https://speechblubs.com/	Қызықты ойындар арқылы балалардың сөйлеу дағдыларын дамыту үшін арнайы әзірленген қолданбалы материал.
Drops / https://languagedrops.com/	Қысқа ойын сеанстары арқылы сөздік қорын кеңейтуге және коммуникация функцияларын жақсартуға бағытталған қолданбалы құрал.
Voxy / https://voxy.com/	Ағылшын тіліндегі қарым-қатынас дағдыларын дамытуға арналған жеке сабақтар мен әрекеттерді ұсынатын білім беру платформасы.
Speechling / https://speechling.com/	Айтылым бойынша кері байланыс ұсынатын және сөйлеу дағдыларыңызды жақсартуға көмектесетін платформа.
Сила произношения https://www.englishlearning.com/	Ағылшын тілінің айтылуын жаттықтыруға арналған материалдар мен жаттығуларды қамтамасыз ететін ресурс.
Verbling https://www.verbling.com/	Тәжірибелік қарым-қатынасқа баса назар аудара отырып, әртүрлі тілдегі репетиторлармен онлайн сабақтарға арналған платформа.

1-кестеде берілген цифрлық платформалар айтылым, оқылым, жазылым және тыңдалым дағдылары арқылы бастауыш сынып оқушыларына ағылшын тілін меңгертуге мүмкіндік туғызады, алайда бұл цифрлық білім ресурстары геймификациялау бойынша ұйымдастырылатын болса, оқушыларға ағылшын тілін меңгертудің тиімділігі артатыны беретіні белгілі.

Әдіс-тәсілдер мен платформалар. (әдістер + АКТ+wordwall) (электрондық жинақ QR-мен) Біз өз сабағымызда оқушылардың сөйлеу дағдысын дамыту үшін көптеген әдіс-тәсілдер мен платформалар пайдаланамыз. Соның ішінде: «wordwall» платформасы, quizizz, kahoot, fliprity платформалары арқылы, сонымен қоса, «ақпарат», «бір минут», «аяқталмаған сөй-

лем», «баяндау» сынды әдістер жиі қолданылады. Бұлар балалардың сөйлеу дағдысын дамытуда, сөздік қорын көбейтуге үлкен әсерін тигізеді. Енді оларға жеке-жеке тоқталып өтеміз.

Wordwall платформасы. Сөйлеу дағдысын дамытуда қиял, ұшқыр ой қалыптастыру қажет. Бұл платформада оқушыға ертегі, әңгімені жалғастырып айту және аяқтау тапсырылады. Оқушы қиялға ерік бере отырып оқиғаны жалғастыра отырып шығармашылық жұмыс істейді. Өз бетінше іздену-шығармашылық және өз ойын жеткізе алудың көзі. Берілген тапсырманы түрлендіру бойынша жұмыс түрлерін, мысалы: мәтінді өңдеу, диалог құрастыру, өз ойынан өлең, ертегі, әңгіме құрастыруда оқушының ойы арқылы сөйлеу дағдысын дамыта түседі.

Quizizz платформасы. Онлайн платформа, оқушыларға интерактивті тесттер, сауаттылық және басқа оқу процесін қолдану арқылы оқу жүйесін қалыптастыруға мүмкіндік беретін платформа. Оқушылар оқушылардың қатысуы мен жауаптарын тексеру мүмкіндігі бар тесттерге қосылу арқылы оқудың болжамды ақпаратты қалыптастыруы мүмкін. Бұл платформаның сөйлеу дағдыны дамытуға пайдасы – оқушылар осы жерден жаңа тақырыптың сөздігін қарай, жаттай алады.

Kahoot платформасы. Бұл қолданба интерактивті аралас тесттер мен оқу жүйелерін жасауға арналған. Сонымен қатар, сөйлеу дағдысының көмегімен оқушылар ойлау, демеу, жауап беру және талдау мәселелерін шешу мүмкіндігі бар. Бұл платформа оқушылардың қатысуын, ойлауын және білімділігін дамытуға көмектеседі.

Flipity платформасы. Көмекші программа арқылы келесілерді жасауға мүмкіндік береді: карточкалар, тесттер, тақталар, тізімдер және басқалар. Бұл платформа интерактивті жұмыс жасауға, оқушылардың білімін тексеруге, оқу басқаруға көмектеседі. Қолданба үй жұмысын тексеруде, жаңа сабақты бекітуде, оқушыларға сауал жолдай отырып, олардың сөйлеу дағдысын дамытады.

Нәтижелер. Тәжірибелік-эксперименттік жұмыстарды жүргізуге эксперименттік алаң Түркістан облысының адами әлеуетті дамыту басқармасы Шымкент қаласының №12 жалпы орта мектебі КММ базасы болып саналады. Тәжірибелік-эксперименттік жұмыстарға бастауыш сынып оқушыларының ағылшын тілін меңгеру деңгейін эксперименттен өткізуге флип-сыныптар (4-сынып оқушылары) іріктеліп алынды. Барлығы 80 оқушы қатысты. Бақылау тобында – 34, ал эксперименттік топта – 46 оқушы алынды.

Эксперименттік жұмыстардың диагностикалық кезеңінде бастауыш сынып оқушыларының ағылшын тілін меңгеру деңгейін анықтау жұмыстары ұйымдастырылды.

Диагностиканы ұйымдастыру мақсаты – бастауыш сынып оқушыларының ағылшын тілін меңгеру деңгейін тәжірибе жүзінде анықтау және геймификация әдісінің маңызын анықтау.

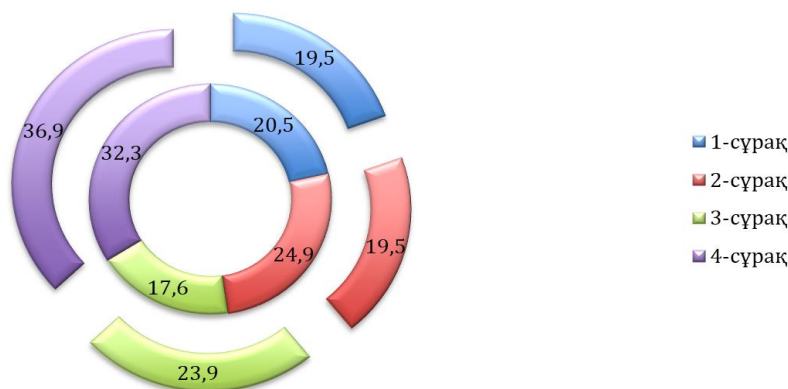
Тәжірибелік-эксперименттік жұмыстың бірнеше маңызды кезеңдері анықталды. Олар:

- тәжірибелік-эксперименттік жұмыстар бойынша нақыт бір уақытты белгілеу (яғни, басталуы және аяқталуы);
- зерттеудегі болжамдарға сүйену;
- бастауыш мектеп оқушыларының ағылшын тілін меңгерудегі геймификация элементтерін қолдауды анықтау, негіздеу және тиімділігін айқындау;
- педагогикалық эксперименттің мақсаттары мен міндеттеріне қарай жұмыс кезеңдерін ұйымдастыру.

Ғылыми мақалада бастауыш сыныптардың ағылшын тілі сабағында геймификацияны цифрлық ресурстар арқылы бастауыш сынып оқушыларының ағылшын тілінен сөздік қорын арттыру әдістемесінің тиімділігін дәлелдеуге байланысты эксперименттік алаң құрылды. Эксперименттік алаңның бір ерекшелігі эксперименттік топтағы бастауыш сынып оқушылары флип-сынып оқушылары деп белгіленді.

Кесте 2. Сауалнаманың анықтау кезеңінде сандық және пайыздық көрсеткіштері

Сұрақтар	Ойын сценарийлері арқылы өткізілген сабақ ұнайды		Ағылшын тілін жай форматта үйренген ұнайды		Сабақта платформалар қолданған ұнайды		Ағылшын тілінде сөйлеуге қиналамын	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Эксперименттік топ -46	9	19,5	9	19,5	11	23,9	17	36,9
Бақылау тобы -34	7	20,5	10	24,9	6	17,6	11	32,3



4-сурет. Анықтау кезеңіндегі бақылау және эксперименттік топтардың сауалнама жауаптарының пайыздық нәтижелері

Тәжірибелік-эксперименттік жұмыстар екі кезеңді қамтыды. Бірінші анықтау кезеңінде 4-сынып оқушыларының ағылшын тілінде сөйлеу дағдыларының деңгейін және геймификация элементтеріне қызығушылығын анықтау мақсатында авторлық сауалнама (google-сауалнама) 80 оқушыдан алынды (<https://forms.gle/QpAEPJTfnFoiNoSK9>).

Нәтижелер мен талқылау. Сауалнамадан байқағанымыздай, 4-сынып оқушыларының цифрлық жағжайға геймификация әдісін арқылы ағылшын тілін меңгерудегі қызығушылықтары бар, әлі де толықтай түсіне бермейді. Ал ағылшынша сөйлеуге басым көпшілігі тәуекелге бара бермейтіндігі анықталды. Диаграммадағы ішкі шеңберде бақылау тобының нәтижелері, ал сыртқы шеңберде эксперименттік топтың нәтижелері берілген.

Ендеше біз, тәжірибелік-эксперименттік жұмыстардың келесі кезеңі қалыптастырушы кезеңді ұйымдастыруға 4-сынып оқушыларына ағылшын тілін меңгертудің әдістемесінің мазмұнын ұсынамыз.

4-сынып Ағылшын тілі пәнінен «Journey into space» деген тақырыпта цифрлық жағжайда геймификацияны ұйымдастыратын болсақ, біріншіден, алгоритмделген сценарий-жоба құрылады. Ең алдымен оқушыларды QR арқылы 3 топқа бөлеміз. Әр топтың өзіндік аты-жөні жазылған бейджик таратылады. Жаңа сабақты ашу мақсатында бөлімді таныстыру үшін «Space World» туралы бейнематериал көрсетіледі. Білім алушыларға бейнематериалды түсіндіріп, видеоға сәйкес ақпараттар бойынша келесі кезеңде «Wordwall» платформасы арқылы топтық жарыс ұйымдастырылады. Топтық жарыста кейіпкерлердің рөлдерінде оқушы ойнап береді. Рейтинг жүргізу арқылы көп ұпай жинаған топ марапатталады.

Осы тақырыптағы 2-ойын «Kahoot» интербелсенді платформасы арқылы жасалады. Бұл ойынды оқушылар жеке, жұппен, топпен немесе кіші топта ойнай алады. Ал біздің сабағымызда оқушылар «Space bodies» туралы бұл ойынды кіші топта ойнайды. Әр топта 3 оқушыдан отырады. Ақпараттық генерация арқылы оқушыларды өздері топталады. АКТ арқылы сұрақ қойылады, ал оқушылар берілген уақыт ішінде өздерінің смартфондары

арқылы сұраққа жауап береді. Ал сайт өзі автоматты түрде жеңімпаз топтың атын көрсетеді. Сәйкесінше, жеңімпаздар марапатталады.

Келесі 3-ойын «Flippity» цифрлық ресурсы арқылы жүзеге асады. Цифрлық ресурста ойындардың алуан түрлісі бар. Кез-келген материалды ойынға айналдыратын бұл біздің сабағымызда терминдерді салыстыру бойынша көрініс тапты. Planet, telescope, astronaut, spacesuit т.б. сөздердің сыңарларын картаның көмегімен табуы қажет. Әрине, көп терминді тапқан топ жеңімпаз атанады. Сабақ соңында барлық балл есептеліп, тақырыпты толыққанды түсінген топ марапатталады.

«Journey into space» атты тақырыпта бастауыш сынып оқушыларына геймификация әдісі арқылы ағылшын тілін меңгертудің сценарий-жобасы.

Дайындалған сценарийдің мақсаты: бастауыш сынып оқушыларына ағылшын тілін меңгертуді мотивациялық түрде жүзеге асыру, жаңа білім алуға ынталандыру, алған білімін өмірде қолдануға үйрету.

Міндеттері:

- бастауыш сынып оқушыларына ағылшын тілін меңгерту;
- ағылшын тіліндегі сөздік қорын арттыру;
- цифрлық біліммен қаруландыру, көшбасшылыққа тәрбиелеу.

Ережелер:

- 1) Топқа бөліну (QR арқылы 27 оқушы 3-топқа бөлінді);
- 2) Бейджик тарату (әр топқа аты жазылған бейджик таратылды);
- 3) Бейнематериал («Space World» тақырыбы туралы бейнематериал көрсету);
- 4) «Wordwall» платформасы арқылы ойын (видеодағы ақпаратқа сай «Wordwall» платформасы арқылы топтық жарыс ұйымдастыру, ғарыш деген не, ғарыштың адам өміріне әсері қандай, ғарышта не бар деген сынды сұрақтарға жауап береді);
- 5) Ғарыштағы тіршілік иелерінің ролін сомдап, айтылым дағдысы бойынша баяндап беру;
- 6) Марапаттау (Көп ұпай жинаған топты мадақтау);
- 7) «Kahoot» платформасы (Кіші топта «Kahoot» платформасы арқылы «Space bodies» тақырыбында сұрақ-жауап ұйымдастыру, ғарыш денелері деген не, ғарыш денелеріне не жатады, ғарышта адам қалай тамақтанады т.б. сауалдарға қойылым арқылы жауап береді);
- 8) Дайындық (оқушылар QR арқылы өтіп, өз смартфондары арқылы жауап береді);
- 9) Марапаттау (жоғары балл жинаған топты марапаттау);
- 10) Жеке ойын – «Flippity» платформасы («Flippity» платформасымен ғарышқа байланысты терминдер жарасын ұйымдастыру, planet, telescope, astronaut, spacesuit т.б. сөздердің сыңарларын картаның көмегімен табады);
- 11) Терминмен танысу (оқушылар терминдердің сыңарларын табады);
- 12) Марапаттау (сабақ соңында тақырыпты толық түсінген, жарыста жеңіске жеткен оқушылар марапатталады).

Барлық айтылған түрлері көп жағдайда сөйлемдерді байланыстыратын мезгіл үстеу (*lately, then, next, soonafterthat*), *себен-салдар үстемей (thus, therefore, firstly, secondly)*, сонымен қатар сөздердің сөйлемдегі орын тәртібі, жалғаулық сөздерді қолдана отырып оқиғалар, деректерді, ойды дұрыс жеткізуді ұсынылған әдістеменің негізінде меңгерді деп қорытындыланады.

Қорытынды. *Геймификациялау – көрінетін прогресс.* Оқушылардың ағылшынша сөйлеу дағдысын дамыту үшін сөйлеудің дұрыс үлгісін көрсету керек. Бастауыш сынып оқушыларының сөйлеу дағдысын дамыту үшін: сөзді, сөз тіркестерін дұрыс айтуға үйрету, мәтінді, өлең сөздерді айтқанда дауыстың анық болуын қадағалау, сұрақтарға жауап беру, дұрыс сөйлеуге үйрету, сұрақ қоя білу мен әңгімені бастау, жалғастыру, аяқтай білу қабілетін қалыптастыру сияқты жұмыстар қатар жүргізіледі. Сондай-ақ берілген мәтіннің мазмұнын айту мен сөйлеу үлгілерін сауатты түрде құрастыра білуге, диалог арқылы сұхбаттасу сияқты жұмыстар кеңінен жүргізіледі. Геймификациялау арқылы бастауыш сынып оқушыларының сөйлеу ерекшелігі күннен күнге дамып, жан-жақты артып отырады. Цифрлық білім жағдайында бастауыш сынып оқушыларына ағылшын тілін меңгертудің білім беру үдерісінде

еніп жатқан геймификацияны басшылыққа алып, практика жүзінде ауызша сөйлеуді іске асыруға болады. Балалар сөйлеу арқылы өз ойындағысын жеткізу үшін, ең біріншіден, оқушылардың сөздік қорын байытып, содан соң жаңа өткен сөздердің есте сақтап және де әр жағдайда қандай мағынаны беретінін түсіндіру қажет. Содан соң осы жаңа сөздері бар YouTube білім беру каналдарынан материалдар көрсету, өлеңдер тыңдату, диалог және монолог құрастыру арқылы жұмыстар жүргізуге мүмкіндік беретіндігі айқындалды.

Жоғарыдағы талдауларды қорыта келе, келесідей ғылыми-әдістемелік ұсыныстар беруге болады:

- геймификация арқылы ағылшын тілін меңгерудің әдістемесін 1-4 сыныптар аралығында жүйелі дайындау;

- геймификацияны бастауышта басқа да пәндерді оқытуда пайдалануды тәжірибеге кең талдаулармен енгізу.

Ағылшын тілі сабағында геймификацияны қолдану арқылы бастауыш сынып оқушыларының ағылшынша сөйлеуінің барлық мүмкіндіктерін теориялық және әдістемелік тұрғыда негіздеп, тиімділігі тәжірибелік-эксперименттік жұмыстар барысында дәлелденді. Ақпаратты алу блогы және ақиқаттың материалдарға негізделуі және сюжеттік желіні құрудағы реттілік графикасы жүйеленді.

Мақала AP15473538 – «Бастауыш мектептің білім беру үдерісінде ағылшын тілі сабақтарындағы геймификация: цифрлық ойындар арқылы шет тілін меңгеруге ынталандыру» тақырыбындағы жоба негізінде дайындалды.

Пост-талдауларды жүргізуге мағлұматтар қоры болып саналатын *Bibliometric* сайтына және тәжірибелік-эксперименттік жұмыстарды жүргізуге өз қолдауларын білдірген Түркістан облысының адами әлеуетті дамыту басқармасы Шымкент қаласының №12 жалпы орта мектебі КММ әкімшілігіне алғыс айтамыз.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі:

1 «Халық бірлігі және жүйелі реформалар – ел өркендеуінің берік негізі» ҚР Президентінің Жолдауы 2020 жылғы 1 қыркүйек №700 Заңы («Егемен Қазақстан» 02.09.2021 ж., №165 (30144)). (қаралған күні 06.02.2024ж)

2 Қазақстан білім туралы заңы №319-III, 27 шілде 2007 жыл, ҚР 2018 жылғы 4 сәуірдегі №171-VI Заңын қараңыз (2019 ж. 1 қаңтардан бастап қолданысқа енгізілген), (2011.10.24 № 487-IV). (қаралған күні 09.01.2024ж)

3 «Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың, бастауыш, негізгі орта, жалпы орта, техникалық және кәсіптік, орта білімнен кейінгі білім берудің мемлекеттік жалпыға міндетті стандарттарын бекіту туралы» Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрінің 2022 жылғы 3 тамыздағы № 348 бұйрығы

4 «2023-2024 оқу жылында Қазақстан Республикасының орта білім беру ұйымдарындағы оқу-тәрбие процесінің ерекшеліктері туралы» әдістемелік нұсқау хат. – Астана: Ы. Алтынсарин атындағы ҰБА, 2023. – 104 б.

5 Нұрлыбай А.М., Ниязбекова А. А. Ағылшын тілі сабағындағы интернет-ресурстарын қолдану тәсілдері. Алматы. – 2021ж. 130б.

6 Бидайбеков Е.Ы. Информатизация образования в Казахстане. – Алматы: АГУ им.Абая, 1998. – 64 с.

7 Қараев Ж.А. Компьютерді оқыту процесінде пайдалануға кіріспе: көмекші оқу құралы. – Алматы: Экспресс 2002. – 103 б.

8 Кырбасова Э.А., Кеңесбаев С.М., Дюскалиева Г.У. ЖОО педагогикалық мамандықтарының бітіруші курс студенттерінің АКТ сауаттылығы //Вестник Казахского национального педагогического университета. – 2019. – №. 1. – С. 7-11.

9 Баймұханов Б.Б., Барсай Б. Оқытудың жаңа технологияларының негізгі ерекшеліктері // Журнал «Бастауыш мектеп». – 2000. – №8-9. – Б. 3-7.

10 Сардарова Ж.Ы. Білім беруді жаңарту жағдайында бастауыш мектепті ақпараттандырудың теориясы мен практикасы. пед. ғыл. док. ... дис.: 13.00.02. – Алматы, 2008. – 34 б.

11 Рахметова С.Р. Бастауыш класс оқушыларының тілін дамытудың ғылыми әдістемелік негіздері (ауызша және жазбаша дамыту әдістемесі): пед.ғыл.док. ... автореф. – Алматы, 1998. – 43 б.

12 Жұмабаева А.Е., Омарова Г.Ж. Бастауыш сынып оқушыларының сөздікпен жұмыс істеу білігінің құрылымдық-мазмұндық болмысы // «Педагогика және психология» журналы, Абай атындағы ҚазҰПУ, №2, 2019. 13-21 б.

13 Амирова А.С. Шығармашылық – педагог кәсібiнiң негiзi. Монография. – Алматы, 2020. – 113 б.

14 A. Manzano-León, P. Camacho-Lazarraga, M. A. Guerrero, L. Guerrero-Puerta, J. M. Aguilar-Parra, R. Trigueros, et al., "Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education," *Sustainability*, vol. 13, no. 4, p. 2247, 2021. <https://doi.org/10.3390/su13042247>

15 Таженова А.С., Есмұратова Г.Ж., Мұлдабекова К.Т. Formation of lexical skills based on the use of documentaries in foreign language lessons //Актуальные научные исследования в современном мире. – 2021. – №. 2-6. – С. 154-157.

16 Al-Hafdi F.S., Alhalafawy W. S. Ten Years of Gamification-Based Learning: A Bibliometric Analysis and Systematic Review //International Journal of Interactive Mobile Technologies. – 2024. – Т. 18. – №. 7.

17 Zourmpakis A.I., Kalogiannakis M. and Papadakis S. "Adaptive gamification in science education: An analysis of the impact of implementation and adapted game elements on students' motivation," *Computers*, vol. 12, no. 7, p. 143, 2023. <https://doi.org/10.3390>

18 Schleicher A. Pisa tests to include 'global skills' and cultural awareness: [сайт] [Электронный ресурс].

19 Дж.Реале., Д.Антисери Батыс философиясы: бастауынан бүгінгі күнге дейін. – Алматы, 2012. – 167 б.

20 Варенина Л.П. Геймификация в образовании //Историческая и социально-образовательная мысль. – 2014. – №. 6-2. – С. 314-317.

21 Long P. The primary code: The meanings of John Peel, radio and popular music //Radio Journal: International Studies in Broadcast & Audio Media. – 2007. – Т. 4. – №. 1-2. – С. 25-48.

22 Мазелис А.Л. Геймификация в электронном обучении //Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. – 2013. – №. 3 (21). – С. 139-142.

23 Чоу Ю.К. Геймифицируй это. Как стимулировать клиентов к покупке, а сотрудников – к работе. – Litres, 2021.

Reference:

1 "Halyq birligi jáne júeli reformalar – el órkendeyiniń berik negizi" QR Prezidentiniń Joldaýy 2020 jylǵy 1 qyrkúiek №700 Zańy ("Egemen Qazaqstan" 02.09.2021 j., №165 (30144)). (qaralǵan kúni 06.02.2024 j)

2 Qazaqstan bilim týraly zańy №319-III, 27 shildede 2007 jyl, QR 2018 jylǵy 4 sáyirdegi №171-VI Zańymyz (2019 j. 1 qańtardan bastap qoldanysqa engizilgen), (2011.10.24 № 487-IV). (qaralǵan kúni 09.01.2024 j)

3 "Mektepke deingi tárбие мен оқытýdyń, bastaýysh, negizgi орта, jalpy орта, tehnikaлық jáne kásiptik, орта bilimnen keingi bilim berýdiń memlekettik jalpyǵa mindetti standarttaryn bekítý týraly" Qazaqstan Respýblikasy Oqý-aǵartý ministriniń 2022 jylǵy 3 tamyzdaǵy № 348 buıyǵy

4 "2023-2024 oqý jylynda Qazaqstan Respýblikasynyń орта bilim berý uıymdaryndaǵy oqý-tárбие prosesiniń erekshelikteri týraly" ádistemelik nusqay hat. – Astana: Y. Altynsarin atyndaǵy UBA, 2023. – 104 b.

5 Nurlybaı A.M., Niazbekova A.A. Áǵylshyn tili sabaqyndaǵy internet-resýrstaryn qoldaný tásilderi. Almaty. – 2021j. 130b.

6 Bidaıbekov E.Y. Informatizatsia obrazovania v Kazahstane. – Almaty: AGÝ im. Abaıa, 1998. – 64 s.

7 Qaraev J.A. Kompúterdi oqytý prosesinde paidalanýǵa kirispe: kómekshi oqý quraly. – Almaty: Ekspres 2002. – 103 b.

8 Kyrbasova E.A., Keńesbaev S.M., Dúskalieva G.Ý. JOO pedagogikaлық mamandyqtarynyń bitirýshi kýrs stýdentteriniń AKT saıattılyǵy //Vestnik Kazahskogo natsionalnogo jenskogo pedagogicheskogo ýniversiteta. – 2019. – №. 1. – S. 7-11.

9 Baımuhanov B.B., Barsaı B. Oqytýdyń jańa tehnologialarynyń negizgi erekshelikteri // Jýrnal "Bastaýysh mektep". – 2000. – №8-9. – B. 3-7.

10 Sardarova J.Y. Bilim berýdi jańartý jaǵdaynda bastaýysh mektepti aqparattandyrydyń teorıasy men praktıkasy. ped. ǵyl. dok. ... dis.: 13.00.02. – Almaty, 2008. – 34 b.

11 Rahmetova S.R. Bastaýysh klass oqyshylarynyń tilin damytýdyń ǵylymi ádistemelik negizderi (aıyzsha jáne jazbasha damytý ádistemesi): ped. ǵyl. dok. ... avtoref. – Almaty, 1998. – 43 b.

12 Jumabaeva A.E., Omarova G.J. Bastaýysh synyp oqyshylarynyń sózdikpen jumys isteý biliginiń qurylymdyq-mazmundyq bolmysy // "Pedagogika jáne psihologia" jýrnaly, Abai atyndaǵy Qazupý, №2, 2019. 13-21 b.

13 Amirova A.S. Shyǵarmashylyq – pedagog kásibiniń negizi. Monografia. – Almaty, 2020. – 113 b.

14 Manzano-Leon A., Kamacho-Lazarraga P., Guerrero M.A., Guerrero-Puerta L., Aguilar-Parra D.J.M., Trigueros R. jáne basqalar., "Deńgeidi kóterý men oıyndy aiaqtaý arasyndaǵy: bilim berýdegi geimifikatsia týraly júelik ádebietterge sholý", Turaqtylyq, tom. 13, № 4, b. 2247, 2021. <https://doi.org/10.3390/su13042247>

15 Tajenova A.S., Esmýratova G.J., Mýldabekova K.T. Formation of lexical skills based on the use of documentaries in foreign language lessons // qazirgi álemdedi Ózekti ǵylymi zertteýler. – 2021. – №. 2-6. – S. 154-157.

16 Al-Hafdi F.S., Alhalafawy V. S. Gamifikatsiǵa Negizdelgen On Jyldyq Oqytý: Bibliometriaлық Talday jáne Júeli Sholý //Halyqaralyq Interaktivti Mobildi Tehnologialar Jýrnaly. – 2024. – Т. 18. – №. 7.

17 Zýrmpakis A.I., Kalogiannakis M. jáne Papadakis S., "ǵylymi bilim berýdegi Adaptivti geimifikatsia: iske asyrydyń jáne beıimdelgen oıyn elementteriniń oqyshylardyń motivatsiasyna áserin talday", Kompúterler, tom. 12, № 7, b. 143, 2023. <https://doi.org/10.3390>

18 Schleicher A. Pisa testileri "jahandyq daǵdylar" men mádeni habardarlyqty qamtidy: [Elektronnyq pecpс].

19 Reale Dj, Antuseri D. Batys filosofiasy: bastaýynan búgingi kúnge deuin. – Almaty, 2012. – 167 b.

20 Varenina L.P. Geimifikasia v obrazovanu //Istoricheskaia i sosialno-obrazovatelnaia mysl. – 2014. – №. 6-2. – S. 314-317.

21 Long P. negizgi kod: Djon Pildiń maǵynalary, radio jáne tanyymal múzyka //Radio Jýrnaly: Habar Taratý Jáne Áydio Medhadaǵy Halyqaralyq Zertteýler. – 2007. – T. 4. – №. 1-2. – S. 25-48.

22 Mazelis A.L. Geimifikasia v elektronnom obyčheni //Teritoria novyh vozmožnosti. Vestnik Vladivostokskogo gosýdarstvennogo ýniversiteta ekonomiki i servisa. – 2013. – №. 3 (21). – S. 139-142.

23 Choý Iy.K. Geimifisirýi eto. Kak stimýlirovat klientov k pokýpke, a sotrydnikov–k rabote. – Litr, 2021 jyl.

МРНТИ 14.25.09

<https://doi.org/10.51889/2959-5762.2024.83.3.034>

Сейсова А.Б.^{1*} , Хамзина Ш.Ш.¹ , Муканова Р.Ж.¹ 

¹Павлодарский педагогический университет им. Әлкей Марғұлана
г.Павлодар, Казахстан

ПРИМЕНЕНИЕ ПРОБЛЕМНОГО ПОДХОДА ПРИ ФОРМИРОВАНИИ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ В СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫХ ШКОЛАХ

Аннотация

В статье рассматривается вопрос актуальности формирования функциональной грамотности в условиях современных тенденций образования у учащихся специализированных школ. Способность применять знания на практике, в современных ситуациях повседневной деятельности является отражением функциональной грамотности. Также в статье рассматривается роль педагога в формировании функциональной грамотности учащихся. Задача педагога – создать педагогические условия, организовать обучение так, чтобы максимально привлечь школьников в образовательный процесс, через развитие и повышение познавательной активности. Внутренняя мотивация ребенка, интерес к изучаемому материалу позволит достичь положительного результата. Правильный выбор педагогического подхода, методического аспекта, организации деятельности учащихся, использование электронных образовательных ресурсов, технических средств обучения при планировании урока ведет к получению ожидаемых результатов.

Авторами приводятся данные анализа анкетирования на определение уровня методической компетенции, предпочтений в применении педагогами методов и приемов на уроках химии для формирования химической грамотности. Также особое внимание уделяется применению на уроках химии в музыкальной специализированной школе практико-ориентированному методу обучения и методу кейс-study. Решение поставленных задач перед учащимися через проблемные ситуации формируют и развивают творческий потенциал, активизируется познавательная активность, а значит и мыслительная, поисковая деятельность, способности анализировать и аргументировать полученных знаний и навыков.

Ключевые слова: функциональная грамотность, специализированные школы, педагогический подход, метод кейс-study, практико-ориентированный метод.

А.Б.Сейсова,^{1*} Ш.Ш.Хамзина,¹ Р.Ж.Муканова¹

¹Әлкей Марғұлан атындағы Павлодарлық педагогикалық университеті
Павлодар қ., Қазақстан

МАМАНДАНДЫРЫЛҒАН МЕКТЕПТЕРДЕ ФУНКЦИОНАЛДЫҚ САУАТТЫЛЫҚТЫ ҚАЛЫПТАСТЫРУДА ПРОБЛЕМАЛЫҚ ТӘСІЛДІ ҚОЛДАНУ

Аңдатпа

Мақалада мамандандырылған мектеп оқушыларында білім берудің қазіргі тенденциялары жағдайында функционалдық сауаттылықты қалыптастырудың өзектілігі қарастырылады. Білімді практикада, күнделікті іс-әрекеттің қазіргі жағдайында қолдану мүмкіндігі функционалды сауаттылықтың көрінісі болып табылады. Сондай-ақ, мақалада оқушылардың функционалдық сауаттылығын қалыптастырудағы мұғалімнің рөлі қарастырылады. Мұғалімнің міндеті-педагогикалық жағдай жасау, оқушыларды білім беру процесіне барынша тарту үшін, танымдық белсенділікті дамыту және арттыру арқылы оқытуды ұйымдастыру. Баланың ішкі