

Торайғыров университетінің
ҒЫЛЫМИ ЖУРНАЛЫ

НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ
Торайғыров университета

**ТОРАЙҒЫРОВ
УНИВЕРСИТЕТІНІҢ
ХАБАРШЫСЫ**

Филологиялық серия
1997 жылдан бастап шығады



**ВЕСТНИК
ТОРАЙҒЫРОВ
УНИВЕРСИТЕТА**

Филологическая серия
Издается с 1997 года

ISSN 2710-3528

№3 (2023)

Павлодар

**НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ
ТОРАЙГЫРОВ УНИВЕРСИТЕТА**

Филологическая серия
выходит 4 раза в год

СВИДЕТЕЛЬСТВО

О постановке на переучет периодического печатного издания,
информационного агентства и сетевого издания

№ KZ30VPY00029268

выдано

Министерством информации и общественного развития
Республики Казахстан

Тематическая направленность
публикация материалов в области филологии

Подписной индекс – 76132

<https://doi.org/10.48081/GLPR6468>

Бас редакторы – главный редактор

Жусупов Н. К.

д.ф.н., профессор

Заместитель главного редактора

Анесова А. Ж., *доктор PhD*

Ответственный секретарь

Уайханова М. А., *доктор PhD*

Редакция алқасы – Редакционная коллегия

Дементьев В. В., *д.ф.н., профессор (Российская Федерация)*

Еспенбетов А. С., *д.ф.н., профессор*

Трушев А. К., *д.ф.н., профессор*

Маслова В. А., *д.ф.н., профессор (Белоруссия)*

Пименова М. В., *д.ф.н., профессор (Российская Федерация)*

Баратова М. Н., *д.ф.н., профессор*

Аймухамбет Ж. А., *д.ф.н., профессор*

Шапауов Ә. Қ., *к.ф.н., профессор*

Шокубаева З. Ж., *технический редактор*

За достоверность материалов и рекламы ответственность несут авторы и рекламодатели

Редакция оставляет за собой право на отклонение материалов

При использовании материалов журнала ссылка на «Вестник Торайгыров университета» обязательна

<https://doi.org/10.48081/PKZD3588>***А. Н. Ораз¹, Қ. Т. Маликов²**^{1,2}Л. Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті,

Қазақстан Республикасы, Астана қ.

*e-mail: Aydana.oraz.1997@mail.ru

ЛЕКСИКАЛЫҚ ДАҒДЫЛАРДЫ ҚАЛЫПТАСТЫРУДА ГЕЙМИФИКАЦИЯ ӘДІСІНІҢ МҮМКІНДІКТЕРІ (ҚАЗАҚ ТІЛІН ЕКІНШІ ТІЛ РЕТІНДЕ ОҚЫТУДА)

Ұсынылып отырған мақалада қазақ тілін екінші тіл ретінде оқытуда, соның ішінде лексикалық дағдыларды қалыптастыруда геймификацияны тиімді қолдану мүмкіндігі мәселесі қарастырылады. Жұмыстың өзектілігі қазақ тілін оқытудың әдістемелік жүйесін модернизациялаудың заманауи процестерімен тікелей байланыстылығын ашу болып табылады. Мақаланың мақсаты оқушылардың лексикалық дағдыларын қалыптастыру құралы ретінде геймификацияны пайдаланудың тиімділігін негіздеуден тұрады. Зерттеу барысында ғылыми әдебиеттерді талдау негізінде «геймификация» терминінің анықтамасы мен тілді оқытуда геймификацияның мүмкіндігі туралы бірқатар зерттеулерге шолу жасалады. Сонымен қатар қазіргі кезеңде геймификация әдісінің танымалдылығының себептері түсіндіріледі, оны қолданудың негізгі принциптері мен әдістері қарастырылып, оқыту ойындарының мысалдары келтіріледі. Зерттеу жұмысында қазақ тілін екінші тіл ретінде оқытатын сыныптарда геймификацияны қолданудың болжамды моделі жасалады. Бұл технология білім алушылардың оқуға деген ынтасын арттыру мақсатында мазмұнды, ойынды және педагогикалық технологияларды біріктіреді. Бұл түсінік геймификацияны инновациялық педагогикалық технология ретінде қарастыруға мүмкіндік береді, оны әр түрлі жас ерекшеліктеріне, оқытудың әртүрлі кезеңдерінде және әртүрлі жұмыс түрлерінде сәтті қолдануға болады. Зерттеу нәтижесінде мектеп оқушылары арасында лексикалық дағдыларды қалыптастыру үшін геймификация әдісін қолдану әдістемесінің тиімділігі талданып, аталмыш әдісті пайдаланып, тілді оқыту іс-әрекетінің болжамды моделі құрылды.

Кілтті сөздер: лексикалық дағдылар, қазақ тілі, оқыту әдістемесі, геймификация, лексика, ойын технологиясы.

Кіріспе

Қазіргі кезде елімізде білім берудің жаңа жүйесі жасалып, әлемдік білім беру кеңістігіне еруге бағыт алууда. Өйткені білім беру парадигмасы өзгерді, оқытудың мазмұны жаңарып, жаңа көзқарас пайда болуда. Келер ұрпаққа қоғам талабына сай білім беруде оқытушылардың инновациялық іс-әрекетінің ғылыми-педагогикалық негіздерін меңгеруі маңызды мәселелердің бірі болып тұр. Мақалада отандық педагогика үшін тың термин ретінде қабылданып жатқан геймификация әдісін тілді оқыту процесінде пайдаланудың артықшылықтары қозғалмақ.

Бүгінгі таңда қазақ тілін екінші тіл ретінде оқытатын мектептерде тілді оқытуда педагогикалық процестер маңызды өзгерістер енгізуді қажет етеді. Отандық ғалымдар мемлекеттік тілді үйретуде тілге толық ену (метод погружения), жасанды табиғи орта тудыру, қызығушылыққа орай оқыту (обучение на интересе) сияқты бірқатар әдістерді ұсынуда. Аталған әдістер арқылы тіл үйренуде, негізінен, жекеленген лексикалық бірліктерді автоматтандыруға болады дейді зерттеушілер [1]. Шынында да, білім алушының жеке қызығушылығын ояту – оқытуда маңызды факторлардың бірі. Білім берудің заманауи әдістері мен технологияларын қолдану, сабақты басқа компоненттермен қызықты ұйымдастыру пәнге деген қызығушылықтың пайда болуына ықпал етеді. Осы тұрғыдан алғанда, оқу процесіне геймификациялау әдісін қосу мектеп оқушыларының сұраныстарына толық жауап береді деп айта аламыз. Бұл жұмыста біз қазақ тілі сабағының тиімділігін арттыру мүмкіндіктерін, атап айтқанда, қазақ тілін екінші тіл ретінде оқытатын сыныптарда білім беруде лексикалық дағдыларды қалыптастыруды көздейміз. Тілді меңгерудің тиімділігі кез келген тілдің жекелеген аспектілерін игеру көрсеткіштеріне тікелей байланысты. Олардың ішінде ең маңыздысы – лексикалық дағдыларды қалыптастыру. Зерттеу жұмысының теориялық маңыздылығы қазақ тілін оқытуда лексикалық дағдыларды қалыптастыру, геймификация, ойын әдістерінің ұғымын нақтылаудан тұрады. Ал практикалық маңыздылығы мектеп оқушыларына лексикалық дағдыларды қалыптастыру құралы ретінде геймификация әдісін қолдану әдістемесінің тиімділігін талдау болып табылады.

А. Байтұрсынұлы, Ж. Аймауытов, Ш. Сарыбаев, Т. Шонанов, С. Жиенбаев, Ғ. Бегалиев, И. Ұйықбаев сынды ғалымдар ХХ ғасырдың бірінші жартысынан бастап қазақ тілін оқытудың негізін салды. «А. Байтұрсынұлының сапалы оқытудың кілті – іздену, тиімді әдістерді тауып, пайдалана білу, сабақ барысында үнемі түрліше әдістерге сүйеніп отыру керек деген ой-пікірі кез келген әдіскерге қажет» [6]. Бұл көзқарастар, әсіресе, қазіргі уақытта қазақ тілін екінші тіл ретінде оқытуды көздеген көп еңбектерге қажет ұстаным. Ал ХХ ғасырдың отызыншы жылдарынан

кейін тілді оқыту әдістемесі ауқымды еңбектермен толықты. Атап айтар болсақ: Ә. Хасанов, Д. Әлімжанов, Ы. Маманов, Х. Арғынов, Б. Кәтенбаева, Ф. Оразбаева, Н. Оралбаева, Т. Аяпова т.б. ғалымдар тілді оқыту әдістемесіне тың зерттеулер алып келді. Аталмыш еңбектерде қазақ тілін оқыту әдістемесі тереңінен зерттелген, десек те тілді оқытудың әдістемесі қоғам талабына сай үнемі толығып отыруды қажет ететіндіктен, біздің зерттеу жұмысымыздың мақсаты мектеп оқушыларына, оның ішінде қазақ тілін екінші тіл ретінде оқытатын сыныптарда лексикалық дағдыларды қалыптастыру үшін геймификация әдісін қолданудың тиімділігін дәлелдеу болып табылады.

Педагогикада танымал классиктер (Л. С. Выготский, Г. П. Щедровицкий, Д. Б.Эльконин және т.б.) білім беру мен тәрбие процесінде ойын мен ойын іс-әрекетінің ерекшеліктері мен артықшылықтарын зерттеді. «Білім беру процесінде қолданылатын ойын технологиясы өте тиімді, әмбебап, оңай шығарылатын, кез келген оқу пәні мен іс жүзінде барлық білім беру және дамыту мәселелерін шешуге жарамды деп танылады» [2]. Ағылшын тіліндегі «gamification» сөзінен шыққан «геймификация» термині (немесе басқаша «геймизация» деп те аударылады) педагогикалық ортада белсенді қолданылатын жаңа әдістің түрі. Ол алғаш рет 2002 жылы американдық Ник Пеллингтің (Nick Pelling) «Искусство переговоров» кітабында қолданылған [3]. О. В. Орлова, В. Н. Титова «Геймификация как способ организации обучения» еңбегінде геймификацияның оқу процесінде бұрыннан белгілі және сәтті қолданылатын ойын технологияларынан негізгі айырмашылығын былай атап көрсетеді: «Суть этого отличия в том, что реальность остается реальностью, не превращаясь в игру» [4]. Яғни ойын барысында оқушы өзіне басқа рөлді таңдап алып, өзін ойын кейіпкері ретінде сезінеді, алайда шындық шындық күйінше қалады. Сондықтан да авторлар геймификацияны үлкен педагогикалық әлеуетке ие оқытуды ұйымдастырудың тәсілі деп атап көрсетіп, оның оқушыларға нақты білім беру мәселелерін шешуге септігін тигізіп, қызығушылық пен ынталарын оятуға мүмкіндік беретіндігін айтады. [4]. «Оқытудағы геймификация – оқушыларды ынталандыру және оқу пәнін оқу курсына нақты білім беру мақсаттарына жету үшін заманауи онлайн ойындарда қолданылатын ойын ережелерін пайдалану», –деп анықтама береді зерттеуші П.В.Храмкин [5]. Сонымен «геймификация» терминін ойын технологиясына негізделген оқу процесін ұйымдастыруда қолданылатын әдіс ретінде қабылдаймыз. Осы негізде зерттеу жұмысымыздың мақсаты – қазақ тілін екінші тіл ретінде оқытатын сыныптарда лексикалық материалды меңгеруде қазақ тілін оқыту процесіне геймификация әдісін енгізудің тиімділігін анықтау.

Материалдар мен әдістер

Зерттеудің теориялық бөлімінде лексикалық дағдыларды қалыптастыруда геймификация әдісінің тиімділігі мәселесі аясында әдебиеттерге, соңғы отандық және шетелдік зерттеулерге шолу жасалып, талдау, тұжырымдарды саралау, жүйелеу және болжам жасау әдістері қолданылды.

Зерттеудің практикалық негізінде тілді оқытуда лексикалық дағдыларды қалыптасыруға бағытталған ойын түрлері жіктеліп, топтастырылды. Жіктелген ойын түрлеріне байланысты күтілетін нәтижелер талданды. Сондай-ақ зерттеу нәтижесін көрсету үшін модель құру әдісі пайдаланылды. Модельдеудің гносеологиялық мәні – ол зерттеу нысаны, оның функциялары, параметрлері және т.б. туралы білімді жүйелі және көрнекі түрде көрсетуге мүмкіндік береді. Ал, модельдің негізгі мақсаты – зерттеу пәніне қатысты деректердің жиынтығын түсіндіру болып табылады.

Зерттеу жұмысының объектісі – қазақ тілінде оқытпайтын жоғары сынып оқушылары болса, зерттеу материалы – қазақ тілін екінші тілі ретінде оқытатын сыныптардағы оқу үдерісіндегі ойын түрлері. Зерттеу материалы ретінде оқыту ойындарын, гаджеттік ойындарды, ойын мазмұнына қарай сюжетті-рөлдік ойындар, дидактикалық ойындар, интерактивті (викторина, сөздік ойын, веб-квест) ойындар таңдап алынды.

Нәтижелер мен талқылаулар

Біздің ойымызша, қазіргі кезеңде геймификацияланған тәсілдің танымалдылығының артуы бірқатар факторларға байланысты. Біріншіден, қоғамды цифрландырудың бүгінгі жағдайында халықтың едәуір бөлігінің соның ішінде, ең алдымен жастардың компьютерлерге, смартфондарға және басқа да гаджеттерге тәуелділігінен болуы ықтимал. Екіншіден, психологиялық факторларды да ескермеуге болмайды, олар өте маңызды. Ойын дәстүрлі түрде оқу процесінде оқушының жеке қызығушылығына ықпал ететін оқу іс-әрекетінің психологиялық ыңғайлы түрі ретінде қабылданады. Алайда компьютерлік ойындардың пайда болуына және олардың кең таралуына байланысты соңғы онжылдықтарда «ойын» ұғымы сәл өзгеше мағынаға ие болды. Білім беру процесіне геймификацияны енгізу, бір жағынан, дәстүрлі әдістер, оқыту құралдары мен, екінші жағынан, жаңа білім беру парадигмасы арасындағы қайшылықты жоюға арналған деп айтуымызға да болады. Геймификацияны қолдану білім беру жүйесіне бірқатар өзгерістер алып келмек, мысалы: оқытудың құзыреттілік моделіне көшу, өзіндік жұмыстың көлемін ұлғайту және сонымен бірге оқытушының рөлі мен функцияларын қайта қарау. Шынында да, оқыту ойындары, оқушыға, ең алдымен қойылған міндеттерді өз бетінше шешуге мүмкіндік береді. Бұл жағдайда мұғалімнің рөлі де түбегейлі өзгеріп кетуі мүмкін. Мысалы, оқытушы нұсқаушыға айналады, негізгі міндеті – ойын ережелерін нақты

тұжырымдап және қажет болған жағдайда түсіндіру, сонымен қатар білім алушыларды алға қойған мақсатқа жетуге ынталандырып отыру. Осы пікірге байланысты отандық ғалым Б. Д. Сыдықов: «Геймификацияның ережелері мен мақсаты бар, сахнада немесе ойын жағдайында емес нақты әлемде орын алады, мүлдем өздігінен емес, ойыншының барлық қимылдары жазылған және құрылымдалған», – деп, геймификация ұғымы тек гаджеттік ойындар арқылы бір сабақта қолдану түсінігімен шектелмейтінін, оның тұтас процесс екендігін айтады [2]. Яғни геймификация жүйеленген білім берудің мақсаты мен міндеттеріне сәйкес белгілі бір бөлімді, үлкен тақырыптарды игеру барысында оқыту процесін жалпы ойын әдісі арқылы мотивацияландырып, түрлі бағалау тәсілдерімен жеңімпазды анықтап нәтижеге жету деген тұжырымға келуге болады. Сондықтан да, ең алдымен мұғалім осы кезеңде оқытудың мақсаттары мен міндеттерін анықтап, соған сүйене отырып, ойын сценарийін әзірлеп, сюжетті, қатысушылардың рөлдерін ойластырып, содан кейін оқушылар орындауы керек тапсырмаларды егжей-тегжейлі әзірлеуге кірісуі керек. Яғни геймификацияның бағдарламасын әзірлеу қажет. Ойынды дайындау кезінде мұғалім ескеруі қажет: білім алушының өз деңгейін бақылап отыруын (ұпайлық есептеулермен келесі деңгейге өтті деген сияқты), қатысушы өзінің ойын процесіндегі маңыздылығын түсінуі керек (топтық, жұптық, өзіндік жұмыс түрлерінде), қосымша тапсырмалар үшін қосымша бонус балл жүйесінде марапат ұйымдастырылуы қажет. Сонымен қатар геймификацияның құрылымдық моделін үш компонентті құрауы тиіс. Олар: ойын элементтері (қатысушылар, деңгейлер, тапсырмалар, ресурстар және т.б.), ойын механикасы (ойын элементтерінің өзара әрекеттесу принциптерін анықтайтын сценарий), ойын динамикасы.

Қазіргі уақытта оқу процесінің тиімділігі үшін ойын әрекеттерінің маңыздылығын әлемнің көптеген елдеріндегі шетелдік зерттеушілер дәлелдеп жатыр. А.Гхани бастаған зерттеушілер оқушылардың қатысуын жеңілдету үшін проблемалық-бағдарланған оқыту жағдайында геймификацияланған элементтерді қолдану әлі жүйелі түрде сипатталмаған деп санайды. Авторлар 14 мақалаға талдау жүргізіп және берілген оқу процесі үшін геймификацияның бірнеше маңызды элементтерін анықтады. «Талдау қорытындысы бойынша оқу нәтижелеріне қол жеткізуде тиімділігі дәлелденген геймификация элементтерінің алты негізгі категориясы анықталды: жоғары дәлдіктегі модельдеу, іздеу жүйесі ауқымды зерттеу, бірлескен оқыту, интерактивті оқыту, көшбасшылық және кері байланыс, ынталандыру. Бұл нәтижелер білім алушылардың оқуға деген қызығушылығын арттыру үшін енгізілуі мүмкін геймификацияның нақты элементтерін көрсетеді, осылайша оқушыларды өмір бойы өз бетінше жұмыс жасауға үйренуге дайындайды» [7]. Түрік лингвистері А. Майрам мен С. Явуз өз зерттеулерінде «Gamified Question

and Answer» қосымшасы арқылы лексиканы игеру мүмкіндіктерін зерттеген. Тіл үйренуде лексика ең күрделі және маңызды компоненттердің бірі болып табылатындықтан, бұл зерттеудің мақсаты – неміс тілін екінші шет тілі ретінде оқитын түрік студенттерінің геймификацияланған неміс тілі сөздігі енгізілген қосымшаны қолданудың әсерін зерттеу болған. Зерттеу нәтижелері геймификацияланған қосымшаның көмегімен оқушылардың 97 %-ы неміс тілін, әсіресе сөздік қорын үйренуге дайын және теске дейінгі және кейінгі студенттердің сөздік қорын бағалау арасында айтарлықтай айырмашылық бар екендігін дәлелдеген [8]. Түрік зерттеушілері Дж. Мезе мен О. Дурсун аралас оқыту жағдайында геймификацияны қолданудың тиімділігін талдайды. Авторлардың зерттеуінің мақсаты геймификация элементтерін қолдануда аралас оқу ортасының әлеуетін анықтау болды. Зерттеу бақылау және эксперименттік топтарға бөлінген 63 білім алушының қатысуымен жүргізілді. Эксперименттік топта бақылау тобынан айырмашылығы геймификация элементтері қолданылды. Зерттеу нәтижелері ойын технологиясының оң әсері туралы гипотезаны растаған [9]. Сонымен тілді оқытуда лексикалық дағдыларды қалыптастыру үшін геймификация әдісін пайдалану, жұмыс нысаны ретінде алынған зерттеушілер тұжырымдары бойынша оң нәтиже көрсеткенін байқауға болады. Алайда геймификация әдісін қазақ тілін оқытуда қолдану әдістемесі төңірегінде отандық зерттеулер өте аз болғандықтан, геймификацияны жаңа әдіс ретінде жан-жақты зерттеп, ғылыми тұрғыдан толықтыру әлі де әдіскер-тілшілердің еншісінде жатыр.

Талданған зерттеулер нәтижесінде қазақ тілін оқытуда лексикалық дағдыларды қалыптастыруға бағыттап геймификацияны қолдану мысалдарын қарастырып көрейік. Геймификацияны тәсіл ретінде түрлі формада және оқытудың әртүрлі кезеңдерінде және әртүрлі жұмыс түрлерінде қолдануға болады. Мысалы, лексикаға қатысты ойындарды кез келген формада құрастыруға болады: командалық жарыс, викторина, сөздік ойын, веб-квест және т.б. Ең қарапайым мысал – вокабулярды жаттықтыру және лексикалық дағдыларды қалыптастыру үшін сөздік ойындар («жұпты табу», «сөзді тап» және т.б.). Геймификация технологиясын жүзеге асырудың ең танымал формаларының бірі – интернет-викторина. Викториналардың әртүрлі нұсқалары бар. Мысалы, «Жұптарды сәйкестендір», «Пазл сөздер», «Аудио сұрақтар», «Миллион кімге бұйырады?» және т.б. викториналар студенттердің өткен материалды қызықты түрде игеруін тексеруге мүмкіндік береді. Оларды жеке және топтық (командалық) ойында аудиториялық сабақтарда қолдануға болады. Ойынның дайын интерфейс әртүрлі мазмұнда болуы мүмкін болғандықтан, бір ойынды әртүрлі практикалық мәселелерді шешу үшін пайдалануға болады. Мысалы, жаңа лексиканы жаттықтыру, лексикалық дағдылардың қалыптасуын бақылау, арнайы лексиканы

аудару дағдыларын қалыптастыру және т.б., басқаша айтқанда интернет-викториналар оқытудың әртүрлі кезеңдерінде, соның ішінде бақылау құралы ретінде де қолданыла алады. Геймификацияның заманауи түрлерінің бірі – веб-квест. Оны білім беру процесінде қолдануға болатын компьютерлік ойын нұсқаларының бірі ретінде қарастыруға болады. Өйткені веб-квесттер – бұл ғаламторда орналастырылған өзінің ойын сценарийі, рөлдері мен шарттары бар проблемалық тапсырма [10]. Квесттер – оқу процесінің мазмұнына байланысты белгілі бір мәселені, әдетте практикалық сипатта шешуге бағытталған танымдық ойынның түрі. Веб-квестті оқу үдерісінде аудиториядан тыс жұмыс барысында пайдалануға болады. Мысалы, тілдерді оқытуда өз бетінше дайындық кезінде тиімді.

Геймификацияны қолдану, кез келген басқа педагогикалық технология сияқты, негізгі дидактикалық принциптерді жүзеге асыруға негізделуі керек. Сондай-ақ белгілі бір пәнді зерттеудің нақты ерекшеліктерін ескеруі керек. Мысалы, қазақ тілін оқытуда лексикалық дағдыларды қалыптастыруға қатысты бұл технология белсенді және интерактивті оқыту принциптерін біріктіруге мүмкіндік береді. Сонымен, геймификацияны лексикалық дағдыларды қалыптастыруда қолданудың келесідей шарттарын атап көрсетейік: оқушылардың дайындық деңгейін, жас ерекшеліктерін және жеке ерекшеліктерін ескере отырып, міндеттер қою және оқу бағдарламасы негізінде геймификацияның сценарийін әзірлеу; оқушылардың ойын оқу іс-әрекетін дұрыс ұйымдастыру, оның барысында оқылатын материалды жандандыру және жүйелеу; нақты тапсырмаларды орындау барысында тиісті лексикалық дағдыларды қалыптастыру бойынша кезең-кезеңмен жұмыс түрлерін ұйымдастыру; оқытушының да, білім алушылардың да ақпараттық-коммуникативтік құзыреттілігінің жеткілікті жоғары деңгейі.

Осылайша қазақ тілін оқытуда лексикалық дағдыларды қалыптастыруда геймификацияны тиімді қолдану моделін жалпы кесте түрінде төмендегідей етіп ұсынуға болады (1-кесте). Біз ұсынып отырған кесте геймификацияны қолданудың тиімділігін арттыруға ықпал ететін факторлардың жиынтығын көрсетеді. Бұл модельді практикалық іске асыру әртүрлі тәсілдермен жүзеге асырылуы мүмкін.

Кесте 1 – Геймификация әдісін тиімді қолданудың моделі

Мақсаты – қазақ тілін оқытуда лексикалық дағдыларды қалыптастыру.			
Практикалық міндеттері (жаңа сабаққа кіріспе, өтілетін материалды игеру, оны бекіту, білімді бақылау және т.б.)		Геймификация	
Тәсілдер: - интерактивті; - белсенділік; - тұлғалық-бағдарланған; - коммуникативтік.	Принциптері: - жүйелілік; - мақсат қою; - қолжетімділік; - пәнаралық; - проблемалық.	Оқыту құралдары: - Акт; - электрондық білім беру ресурстары; - мультимедиялық оқыту бағдарламасы; - компьютерлік ойын.	Оқыту формалары: - аудиториялық жұмыс; - топтық жұмыс; - жеке жұмыс; - аудиториядан тыс жұмыс; - өзін-өзі дайындау

Қорытынды

Оқыту процесінде геймификация әдісі – тиімді әдістердің бірі. Оны нақты білім беру мақсаттары мен міндеттеріне, білім алушылардың жас ерекшеліктеріне немесе білім беру бағыттарына қарай бейімдеуге болады. Білім беру процесінде геймификацияның мынадай артықшылықтарын бөліп көрсетуге болады: оқыту ойындарын қолдану оқушылардың толық қатысуын қамтамасыз етеді; ойлаудың, шешім қабылдаудың дербестігін ынталандырады; оқу процесінің өзіне және жоғары нәтижелерге қол жеткізуге қызығушылығын арттырады; қолайлы психологиялық жағдай жасайды; лингвистикалық қана емес, жалпы мәдени және кәсіби құзыреттіліктерді дамытуға мүмкіндік береді. Мета-пәндік сипатының арқасында бұл технология білім алушылардың ой-өрісін кеңейтуге, пәнаралық байланыстарды қолдауға және нығайтуға үлкен мүмкіндіктер береді.

Қорытындылай келе, кез келген педагогикалық технология немесе оқыту әдісі сияқты, геймификацияның да өзіндік ерекшеліктері, артықшылықтары және қажет болса шектейтін жерлері де бар. Оны білім беру процесінде қолдану нәтижелі болуы үшін, ең алдымен қазақ тілін оқытудың жалпы дидактикасы мен әдістемесінің принциптерін қатаң сақтау қажет. Өйткені инновациялық тәсілдерді қолданудың негізгі мақсаты педагогиканың классикалық негіздерін жокқа шығару емес, керісінше, оларды толықтыру және жетілдіру болып табылады. Жақсы ойластырылған және дұрыс ұйымдастырылған оқытуда геймификация тәжірибелі мұғалімнің қолында әмбебап құрал бола алады. Бұл оқытушыға дәстүрлі тәсілдер мен инновациялық әдістерді заманауи техникалық оқыту құралдарымен үйлестіруге мүмкіндік береді.

Пайдаланылған деректер тізімі

1 **Ермекова, Т. Н., Рысқұлбек, Д. Ж., Молдағали, Б.** Қазақ тілін екінші тіл немесе шет тілі ретінде оқытудың онтайлы жолдары [Текст] // Торайғыров университетінің хабаршысы. Филологиялық сериясы. – №4(2022). – Павлодар, 2022. – Б. 76–87. [Электронды ресурс]. – <https://doi.org/10.48081/MHAL8884>

2 **Сыдықов, Б. Д., Сман, Г. Т.** Геймификация білім беруді ұйымдастырудың құралы ретінде [Текст] // МОЛОДОЙ УЧЕНЫЙ Учредители: ООО «Издательство Молодой ученый». – 2022. – № 9(404). – С. 251–255.

3 **Peeling, N.** Brilliant Negotiations: What the Best Negotiators Know, Do and Say, Harlow, England; New York: Prentice Hall, 2011. [Электронды ресурс]. – URL: <https://archive.org/details/brilliantnegotia0000peel> (қаралған күні: 10.12.2022).

4 **Орлова, О. В., Титова, В. Н.** Геймификация как способ организации обучения [Текст] // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2015. – № 9(162). – С. 60–64. – [Электронды ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sposob-organizatsii-obucheniya/viewer> (қаралған күні: 14.12.2022).

5 **Храмкин, П.В.** Геймифицируй это: как урок превратить в игру [Электронды ресурс] / Онлайн-обучение iSpring. – URL: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool> (қаралған күні: 04.01.2023).

6 **Оразбаева, Ф. Ш.** Қазақ тілін оқыту әдістемесінің тарихы. [Электронды ресурс] – URL: <http://88.204.166.9/en/publications/view/1636> (қаралған күні: 24.01.2023).

7 **Abdul Ghani, A. S. Et al.** Developing an interactive PBL environment via persuasive gamify elements: a scoping review // Research and Practice in Technology Enhanced Learning. – 2022. – № 1. – Т. 17. – С. 1–22. – [Электронды ресурс]. – URL: <https://telrp.springeropen.com/articles/10.1186/s41039-022-00193-z> (қаралған күні: 15.01.2023).

8 **Kayseroğlu, M. A., Samur, Y.** Vocabulary learning through a gamified question and answer application // Journal of Learning and Teaching in Digital Age. – 2018. – № 2. – Т. 3. – С. 27–41. – [Электронды ресурс]. – URL: <http://joltida.org/index.php/joltida/article/view/60> (қаралған күні: 17.01.2023).

9 **Can, M., Dursun, O. O.** Effectiveness of gamification elements in blended learning environments // Turkish Online Journal of Distance Education. – 2019. – № 3. – Т. 20. – С. 119–142. – [Электронды ресурс]. – URL: <https://dergipark.org.tr/en/pub/tojde/issue/47406/601914> (қаралған күні: 19.01.2023).

10 Корнилов, Ю. В., Левин, И. П. Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе [Текст]. //Современные проблемы науки и образования. – 2017. – №. 5. – С. 268–268.

References

1 **Ermekeva, T. N., Ryskulbek, D. Zh., Moldagali, B.** Kazak tilin ekinshi til nemese shet tili retinde okytudyn ontajly zholdary [Optimal ways of teaching Kazakh as a second or foreign language] [Text] // Torajgyrov universitetinin Habarshysy. Filologiyalyk seriyasy. №4. (2022). – Pavlodar, 2022. – P.76–87. – [Electronic resource]. – <https://doi.org/10.48081/MHAL8884>

2 **Sydykov, B. D., Sman, G. T.** Gejmifikaciya bilim berudi uymdastyrudyn kuraly retinde [Gamification as an educational organization tool] [Text] // MOLODOJ UCHENYJ Uchrediteli: OOO «Izdatel'stvo Molodoy uchenyj». – 2022. – № 9(404) – P. 251–255.

3 **Peeling, N.** Brilliant Negotiations: What the Best Negotiators Know, Do and Say, Harlow, England; New York: Prentice Hall, 2011 [Electronic resource]. – URL: <https://archive.org/details/brilliantnegotia0000peel> (Accessed: 10.12.2022).

4 **Orlova, O. V., Titova, V. N.** Gejmifikaciya kak sposob organizacii obucheniya [Gamification as a way of organizing learning] [Text] // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta. – 2015. – № 9(162). – С. 60–64. – [Electronic resource]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/gejmifikatsiya-kak-sposob-organizatsii-obucheniya/viewer> (Accessed: 14.12.2022).

5 **Hramkin, P. V.** Gejmificiruj eto: kak urok prevratit' v igrу [Gamify It: How to Turn a Lesson into a Game] [Electronic resource]. – Onlajn-obuchenie iSpring. – URL: <https://www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool> (Accessed: 04.01.2023).

6 **Orazbaeva, F. Sh.** Kazak tilin okytu adistemeginin tarihy [History of the Kazakh language teaching methodology] [Electronic resource]. – URL: <http://88.204.166.9/en/publications/view/1636> (Accessed: 24.01.2023).

7 **Abdul Ghani, A. S. et al.** Developing an interactive PBL environment via persuasive gamify elements: a scoping review //Research and Practice in Technology Enhanced Learning [Text]. – 2022. – №1. – Т. 17. – P. 1–22. – [Electronic resource]. – URL: <https://telrp.springeropen.com/articles/10.1186/s41039-022-00193-z> (Accessed: 15.01.2023).

8 **Kayseroglu, M. A., Samur, Y.** Vocabulary learning through a gamified question and answer application // Journal of Learning and Teaching in Digital Age [Text]. – 2018. – № 2. – Т. 3. – P. 27–41. – [Electronic resource]. – URL: <http://joltida.org/index.php/joltida/article/view/60> (Accessed: 17.01.2023).

9 **Can, M., Dursun, O. O.** Effectiveness of gamification elements in blended learning environments [Text] // Turkish Online Journal of Distance Education. –

2019. – № 3. – Т. 20. – P. 119–142. – [Electronic resource]. – URL: <https://dergipark.org.tr/en/pub/tojde/issue/47406/601914> (Accessed: 19.01.2023).

10 Kornilov, Ju. V., Levin, I. P. Gejmifikacija i veb-kvesty:razrabotka i primenenie v obrazovatel'nom processe [Gamification and web quests:development and application in the educational process] [Текст]. //Sovremennye problemy nauki i obrazovanija. – 2017. – №. 5. – P. 268–268

Басып шығаруға 08.09.23 қабылданды.

*А. Н. Ораз¹, Қ. Т. Маликов²

^{1,2}Евразийский национальный университет

имени Л. Н. Гумилева,

Республика Казахстан, г. Астана.

Принято к изданию 08.09.23.

ВОЗМОЖНОСТИ МЕТОДА ГЕЙМИФИКАЦИИ В ФОРМИРОВАНИИ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ (В ПРЕПОДАВАНИИ КАЗАХСКОГО ЯЗЫКА КАК ВТОРОГО ЯЗЫКА)

Данная статья рассматривает возможность эффективного применения геймификации в преподавании казахского языка как второго языка, в том числе в формировании лексических навыков. Актуальность работы заключается в анализировании прямой связи с современными процессами модернизации методической системы обучения казахскому языку. Цель статьи заключается в обосновании эффективности использования геймификации как инструмента формирования лексических навыков учащихся. В ходе исследования на основе анализа научной литературы будет проведен обзор определения термина «геймификация» и ряда исследований о возможности геймификации в изучении языка. В том числе, на данном этапе объясняются причины популярности метода геймификации, рассматриваются основные принципы и способы его применения, приводятся примеры обучающих игр. В исследовательской работе разрабатывается предполагаемая модель применения геймификации в классах, изучающих казахский язык как второй язык. Эта технология объединяет содержательные, игровые и педагогические технологии в целях повышения мотивации учеников к обучению. Предложенное понятие позволяет рассматривать геймификацию как инновационную педагогическую технологию, которую можно успешно применять на различных возрастных особенностях,

различных этапах обучения и различных видах работы. В результате исследования была проанализирована эффективность способа применения метода геймификации для формирования лексических навыков среди школьников, создана предполагаемая модель деятельности по обучению языку с использованием данного метода.

Ключевые слова: лексические навыки, казахский язык, методика обучения, геймификация, лексика, технология игры.

*A. N. Oraz¹, K. T. Malikov²

^{1,2}L. N. Gumilyov Eurasian National University,
Republic of Kazakhstan, Astana.

Accepted for publication on 08.09.23.

OPPORTUNITIES OF THE GAMIFICATION METHOD IN LEXICAL SKILLS FORMATION (IN TEACHING THE KAZAKH LANGUAGE AS A SECOND LANGUAGE)

This article considers the possibility of effective application of gamification in teaching the Kazakh language as a second language, including the formation of lexical skills. Relevance of work consists in analyzing the direct connection with modern processes of modernization on methodological system of teaching the Kazakh language. Purpose of the article is to justify the effectiveness of gamification use as a tool for the formation of student's lexical skills. The study, based on an analysis of scientific literature, will review the definition of term named "gamification" and a number of studies on the means of gamification in language learning. In particular, at this stage, the reasons for gamification popularity method are explained, the basic principles and approaches of its application are considered, examples of training games are given. Research paper develops a proposed model for the application of gamification in classes that study the Kazakh language as a second language. This technology combines meaningful, game and pedagogical technologies in order to increase the motivation of students to learn. The proposed concept allows you to consider gamification as an innovative pedagogical technology that can be successfully applied to various age characteristics, different stages of training and various types of work. As a result of study, the effectiveness of method on applying the gamification method in order to form lexical skills among schoolchildren was analyzed, an alleged model of language study using this method was created.

Keywords: lexical skills, Kazakh language, teaching methodology, gamification, vocabulary, game technology.

Теруге 08.09.2023 ж. жіберілді. Басуға 29.09.2023 ж. қол қойылды.

Электронды баспа

3,32 МБ RAM

Шартты баспа табағы 23,77. Таралымы 300 дана. Бағасы келісім бойынша.

Компьютерде беттеген: А. К. Темиргалинова

Корректорлар: А. Р. Омарова, Д. А. Кожас

Тапсырыс № 4138

Сдано в набор 08.09.2023 г. Подписано в печать 29.09.2023 г.

Электронное издание

3,32 МБ RAM

Усл. печ. л. 23,77. Тираж 300 экз. Цена договорная.

Компьютерная верстка: А. К. Темиргалинова

Корректоры: А. Р. Омарова, Д. А. Кожас

Заказ № 4138

«Toraighyrov University» баспасынан басылып шығарылған

Торайғыров университеті

140008, Павлодар қ., Ломов к., 64, 137 каб.

«Toraighyrov University» баспасы

Торайғыров университеті

140008, Павлодар қ., Ломов к., 64, 137 каб.

67-36-69

e-mail: kereku@tou.edu.kz

www.vestnik.tou.edu.kz