

ГТАХР 16.21.21:

Ә.А. ДАНИЯР*Астана халықаралық университеті**(e-mail: ahmediyakzy.95@gmail.com)***ҚАЗАҚ ТІЛІН ОҚЫТУДАҒЫ ГЕЙМИФИКАЦИЯ ӘДІСІ:
«ТӨРТЕУ ТҮГЕЛ» ЖӘНЕ «СӨЗДІЛ» ПЛАТФОРМАЛАРЫН
ҚОЛДАНУ ТӘЖІРИБЕСІ МЕН ЛИНГВОДИДАКТИКАЛЫҚ
МҮМКІНДІКТЕРІ**

Аңдатпа. Мақалада қазақ тілі сабақтарында «Төртеу түгел» және «Сөзділ» платформалары білім алушының белсенді әрекетіне негізделген интерактивті цифрлық орта ретінде қарастырылады. Зерттеу барысында геймификация құралдарының оқытудағы маңызы және аталған екі цифрлық платформаның құрылымы, функционалдық ерекшеліктері және оларды қазақ тілі сабақтарында оқытудың цифрлық әдісі ретінде қолдану жолдары сипатталады. Зерттеуде ойын элементтерінің сөздік қорды дамытуға, логикалық ойлау қабілетін жетілдіруге, білім алушылардың сабаққа белсенді қатысуына және оқу үдерісіне қызығушылығын арттыруға ықпалы талданады. Сонымен қатар ойын элементтерінің сөздік қорды дамытуға, логикалық ойлау қабілетін жетілдіруге, білім алушылардың сабаққа белсенді қатысуына және оқу үдерісіне қызығушылығын арттыруға ықпалы талданады. Ойын элементтері білім алушыларды оқу үдерісіне саналы әрі қызығушылықпен қатысуға ынталандырып, қазақ тілін меңгерудің тиімділігін арттыруға ықпал етеді. Геймификация білім алушылардың өздігінен білім алу дағдыларын қалыптастыруға, оқу материалын жүйелі қайталауға және білім нәтижелерін тұрақты түрде бақылауға мүмкіндік береді. Сондай-ақ цифрлық платформалар жедел кері байланыс беріп, білім алушылардың жеке оқу қарқынына сәйкес жұмыс істеуіне жағдай жасайды. Зерттеудің эмпирикалық бөлігінде жоғары оқу орнындағы қазақ тілінде білім алатын әртүрлі мамандықтардағы 60 студенттен сауалнама алынып, ойын платформаларын пайдалануға қатысты пікірлері мен тәжірибелері анықталды. Зерттеу нәтижесі «Төртеу түгел» және «Сөзділ» платформаларының қазақ тілін меңгеру үдерісінің тиімділігін арттырып, оқу мотивациясын күшейтуге, білімді бекітуге, цифрлық құзыреттілікті дамытуға және интерактивті оқыту ортасын қалыптастыруға оң әсері жоғары екенін көрсетті.

Түйін сөздер: геймификация құралдары, тілдік дағдылар, цифрлық білім беру, ойын технологиялары, оқу мотивациясы

Кіріспе

Қазіргі қоғамдағы цифрландыру үдерісі білім беру жүйесіне де елеулі өзгерістер енгізіп жатыр. Ақпараттық-коммуникациялық технологиялардың қарқынды дамуы оқыту мазмұнын жаңартуға, білім беру әдістерін жетілдіруге және білім алушылардың жеке ерекшеліктеріне бейімделген жаңа білім беру ресурстарының қалыптасуына ықпал етуде. Ақпараттық технологияларды тиімді пайдалану оқу үдерісін интерактивті, қолжетімді және нәтижеге бағытталған ортаға айналдырып, білім алушылардың танымдық белсенділігі мен оқу мотивациясын арттыруға көмектеседі.

Интернет желісі мен заманауи технологиялардың көмегі арқылы оқу материалына қолжетімділік артып, білім алушылардың қажетті білім, білік және құзыреттерді тиімді меңгеруіне қолайлы жағдай қалыптасуда. Бүгінде білім беру тек дәстүрлі аудиториялық сабақтармен шектелмей, әртүрлі онлайн платформалар, мобильді қосымшалар және білім беру сервистері арқылы жүзеге асырылып келеді. Мұндай өзгерістер білім алушыларға оқу материалдарын кез келген уақытта және кез келген жерде меңгеруге, жеке оқу қарқынына сәйкес білім алуға, өздігінен ізденіп, білімін үздіксіз жетілдіруге мүмкіндік береді.

Цифрлық платформалардың маңызды ерекшеліктерінің бірі – геймификация элементтерін қолдану. Геймификация – ойынға тән механизмдер мен элементтерді ойыннан тыс ортада пайдалану арқылы білім алушылардың қызығушылығын, белсенділігін және ішкі уәжін арттыруға бағытталған әдіс. Білім беру саласында бұл тәсіл ұпай жинау, деңгейден өту, марапаттар, жетістік белгілері, рейтингтік жүйе, уақытпен жарысу және тапсырмаларды кезең-кезеңімен орындау сияқты элементтер арқылы жүзеге асырылады. Мұндай әдістер оқу үдерісін қызықтырып қана қоймай, білім алушылардың пәнге деген оң көзқарасын қалыптастырып, олардың тұрақты оқу әрекетіне ынталануына ықпал етеді.

Білім беру үдерістерінде геймификацияны қолдануды және білім алушылардың мотивациясын арттыру үшін ойын әдістерін әзірлеуді Л.Л. Отарбаева, Г.К. Утепбергенова, А.С. Муханова сынды ғалымдардың зерттеулерінде сөз етіледі [1]. Оған қоса, оқу процесіндегі геймификацияның әдістемелік жағынан жетілдіру бойынша Н.Л. Караваев пен Е.В. Соболеваның [2] зерттеу монографиясы бар. Геймификация элементтері арқылы білім алушылардың белсенділігін анықтауды А.Н. Токжигитова, М.А. Ермаганбетова, Н.К. Токжигитова зерттеген [3]. Ал Г.Ж. Ниязова мен С.Ф. Алханов – геймификация модельдері және оның білім берудегі әлеуеті саласында зерттеулер жүргізеді [4].

Педагогикада геймификация терминін американдық ғалымдар М.Поренский, К. Капп танымал етті. К. Капп Пенсильвания штатындағы Блумсбург

университетінің ойын конвергенциясы бойынша ғалымы және сарапшысы өзінің «Оқыту мен оқытуды геймификациялау: оқыту мен тәрбиелеудің ойын әдістері мен стратегиялары» кітабында геймификация ұғымына келесі анықтама береді: «ойын механикасы, эстетика және ойын ойнау, адамдарды тарту, әрекетке ынталандыру, оқуды ынталандыру және мәселелерді шешу» [5, 10].

Оқытуды геймификациялау – оқушылардың мотивациясын және белсенділігін арттыру үшін білім беру үдерістерінде ойын элементтері мен әдістерін пайдалану [6]. Осы орайда қазақ тілі сабақтарында оқытудың тиімді әдіс-тәсілдерін қолдана отырып, көптеген бағдарламалық білім беру ресурстары мен платформаларды қолданудың маңызы зор екенін айтқанымыз жөн. Себебі бұл ойын платформасы бірнеше функцияны қамтиды.

«Білім беруде жаңа инновациялық технологияларды қолдану – заман талабы. Әр мұғалім өз сабағын түрлендіріп өткізгісі келеді. Себебі қазіргі инновациялық технологияларды өз дәрежесінде пайдалану – білім сапасын арттырудың кепілі» [7, 1]. Осы орайда, қазіргі білім беру саласында цифрлық лингводидактика ұғымы да таралып келеді. «Цифрлық лингводидактиканың негізгі тенденцияларының бірі – репродуктивті оқыту моделінен конструктивтік модельге көшу» – деп анықтайды зерттеушілер [8, 290]. Жалғастыра келе, «Мұндай құралдар қазақ тілі мен қазақ әдебиетін оқыту үдерісін анағұрлым қызықты және нәтижелі етеді», - деп топшылайды [8, 292].

Қазақстандық зерттеулерде де цифрлық технологиялардың мемлекеттік тілді оқытудағы тиімділігіне ерекше назар аударылып келеді. Соның бір мысалы ретінде А. Ораздың докторлық диссертациясы аясында жүргізілген зерттеу нәтижелерін атауға болады. Ғалымның әріптестерімен бірлесіп жариялаған «The Effects of Voice Blogging on Upper Secondary Students' L2 Kazakh Speaking Performance» атты мақаласында дауыстық блог жүргізу әдісінің қазақ тілін екінші тіл ретінде меңгеретін жоғары сынып оқушыларының сөйлеу дағдыларына әсері эксперименттік тұрғыдан зерттелген [9]. Зерттеу нәтижелері аудиоблог жүргізу технологиясының білім алушылардың ауызша тілдік қатысымын дамытуға, коммуникативтік құзыреттілігін қалыптастыруға және оқу үдерісіндегі белсенділігін арттыруға оң ықпал ететінін көрсетті. Кей зерттеушілердің пікірінше, білім беру ойындарын әзірлеуде жобалық тапсырмаларға негізделген оқыту, білім алушыларды зерттеушілік әрекетке тарту, тәжірибе арқылы үйрету, командалық жұмысты ұйымдастыру және тұлғалық құндылықтарды дамыту сияқты қағидаттар басшылыққа алынуы тиіс [10, 2]. Аталған ерекшеліктердің басым бөлігі қазақ тілін оқытуға арналған «Төртеу түгел» және «Сөзділ» ойын платформаларында да көрініс тапқан.

Дәстүрлі оқыту әдістерімен салыстырып қарағанда ойын элементтері білім

алушылардың өзара әрекеттесуін күшейтіп, топтық және жеке жұмыс дағдыларын қалыптастырады. Сонымен қатар сыни ойлау, шығармашылық, коммуникация, көшбасшылық, шешім қабылдау, уақытты тиімді басқару және ынтымақтастық сияқты ХХІ ғасыр дағдыларының дамуына мүмкіндік береді. Сандық ойын платформалары білім алушылардың өздігінен білім алуына, оқу материалын бірнеше рет қайталауына, жіберген қателерін өзара талдауға және бірден кері байланыс алуына жағдай жасайды. Осы ерекшеліктер білім беру үдерісінің тиімділігін арттырып, алған білімін есте сақтауға ықпал етеді.

Осыған байланысты зерттеудің мақсаты – цифрлық және дәстүрлі білім беруде бұл екі ойын платформаларының құрылымын, қызметін анықтап, олардың қазақ тілі сабақтарында қолданудың лингводидактикалық әлеуетін анықтау. Осы арқылы білім алушылардың оқу мотивациясын, сыни және шығармашыл ойлау жүйесін дамыту, іздену, логикалық байланысты тез табу сынды қабілет-қасиеттерін арттырудағы үлесін де көрсетуге болады. Жалпы, бұл ойындардың функционалдық ерекшеліктері мен лингводидактикалық әлеуеті сараланады.

Зерттеу әдістері мен материалдары

Соңғы жылдары мемлекеттік тілді оқытуда сандық ресурстарды қолдану кеңінен таралып, білім алушылардың коммуникативтік құзыреттілігін дамытуға бағытталған жаңа платформалар пайда болды. Мұндай платформалар тілдік материалды көрнекі, қызықты және тәжірибеге бағытталған түрде ұсынуымен ерекшеленеді. Сонымен қатар олар оқу материалының жүйелі қайталануына, жедел кері байланыс алуға және білім нәтижесін тұрақты бақылауға мүмкіндік береді. Бұл ретте қазақ тілі мен әдебиеті сабақтарында лингвотанымдық «Төртеу түгел» (Connection-нің қазақша нұсқасы), «Сөзділ» (Wordle-дің қазақша нұсқасы) секілді цифрлық платформалары геймификация элементтері әртүрлі деңгейде қолданылып келе жатқанын атап өткен жөн. Аталмыш платформалардың мектептегі жоғары сынып оқушылары үшін де, жоғары оқу орнындағы білім алушылар үшін де маңызы бар. Сондықтан қазақ тілін оқытудағы цифрлық ресурстардың мүмкіндіктерін анықтау және геймификация элементтерінің рөлін бағалау қазіргі цифрлық дәуірде, атап айтқанда, ЖИ заманында өзекті ғылыми мәселелердің біріне айналды.

Қазақ тілін оқытуда қолданылатын цифрлық геймификация құралдарының тәжірибесін зерделеу негізінде оқу үдерісін жетілдіруге бағытталған әдістемелік тәсілдерді дамыту қажеттілігі туындайды. Зерттеу нысаны ретінде «Төртеу түгел» және «Сөзділ» платформалары таңдалды, өйткені олар қазақ тілін оқытуға арналған отандық цифрлық ресурстардың біріне жатады және геймификация элементтерін қолдану арқылы лексикалық және грамматикалық материалдарды меңгеруге мүмкіндік береді. Олардың ерекшелігі – сөздер

қорының үнемі жаңартылып отыруы және білім алушының оқу қажеттілігіне бейімделуі. Атап айтқанда, «Төртеу түгел» платформасында ойын авторлары тарапынан күн сайын (кезекпен) төрт санат бойынша 16 жаңа сөз енгізіліп тұрады. Ал «Сөзділ» платформасында пайдаланушы өзінің де қажетті сөздерін ұсына алатын мүмкіндік қарастырылған. Сондықтан меңгерілетін сөздердің нақты саны тұрақты көрсеткіш емес, ол сабақтың апталық жиілігіне, платформаларды пайдалану қарқындылығына және білім алушының жеке оқу траекториясына байланысты өзгереді.

Зерттеу жұмысында теориялық және эмпирикалық зерттеу әдістері қолданылды және бірнеше кезең бойынша жүзеге асырылды. Бірінші кезеңде геймификация, цифрлық білім беру платформалары және қазақ тілін оқыту әдістемесіне қатысты отандық және шетелдік ғылыми еңбектерге шолу жасалды. Бұл кезеңде ғылыми әдебиеттерді талдау, салыстыру, жүйелеу және жинақтау әдістері қолданылып, зерттеудің теориялық негізі айқындала түсті.

Екінші кезеңде зерттеу нысаны ретінде таңдалған «Төртеу түгел» және «Сөзділ» платформаларының құрылымы, функционалдық мүмкіндіктері және оқу мазмұны сипаттамалық және салыстырмалы талдау әдістері арқылы зерделенді. Платформалардағы геймификация элементтері, ұсынатын лексикалық және грамматикалық материалдары, интерактивті тапсырма түрлері және білім алушыға беретін мүмкіндіктері салыстырылып, түсіндірілді.

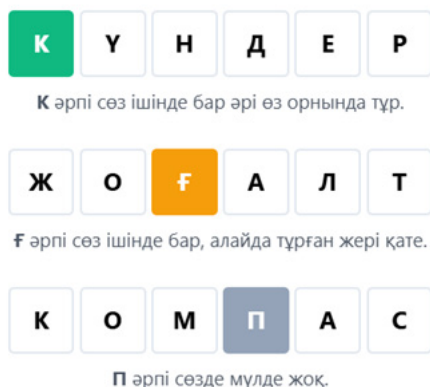
Үшінші кезеңде қазақ тілінде білім алатын 60 студент арасында сауалнама жүргізілді. Сауалнама білім алушылардың цифрлық платформаларды пайдалану тәжірибесін, оларды қолдану жиілігін, оқу үдерісіндегі тиімділігіне қатысты пікірлерін және геймификация элементтеріне көзқарасын анықтауға бағытталды.

Төртінші кезеңде сауалнама нәтижелері өңделіп, жауаптар пайыздық көрсеткіштер арқылы сандық талдаудан өткізілді. Алынған деректер салыстырмалы талдау және пікірлерді қорыту әдістері негізінде интерпретацияланып, зерттеу мақсатына сәйкес қорытындыланды.

Талқылау

«Төртеу түгел» және «Сөзділ» платформалары жөнінде қысқаша мәлімет беріп өтейік. «Сөзділ» – қазақ тілінде бар сөздерді енгізіп, жауабын табу керек ойынның бір түрі. Ойын шарты келесі: 6 рет байқап/талпынып, сөзді табыңыз. Әр талпыныстан кейін шаршы түсі өзгеріп, жауапқа қанша жақын екеніңізді көрсетеді. Бір күнде бір сөз. Алматы уақыты (GMT/UTC+5) бойынша, күн сайын жаңа сөз шығып тұрады [11]. Мысал ретінде «ҚАЗАН» сөзі жасырылған болсын. Егер ойыншы алғашқы әрекетте «ҚАЛАМ» сөзін енгізсе, жүйе әріптердің дұрыстығына қарай түрлі түспен белгі береді: жасыл түс – әріптің орны мен өзі дұрыс екенін, сары түс – әріптің сөзде бар, бірақ басқа

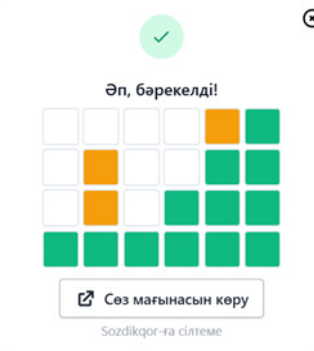
орында тұрғанын, ал сұр түс – мұндай әріптің жасырылған сөзде жоқ екенін көрсетеді (Сурет 1). Осы кері байланысқа сүйене отырып, білім алушы келесі нұсқаларын ұсынады (мысалы, «ҚАУЫН», «ҚАДАМ», «ҚАЗАН») және логикалық ойлау арқылы дұрыс жауапқа жетеді.



Сурет 1 – «Сөзділ»-дің ережесі

Жалпы бұл ойын ағылшынша Wordle ойынының қазақша нұсқасы. Қазақша нұсқа авторлары: Данияр Муханов, Ильяс Жолдасбай және Ержан Торғаев. «Жастар Wordle-дың қазақша нұсқасын құрастырып қана қойған жоқ, атауын да Сөзділ деп қазақшалады. Бұл туралы Илияс Жолдасбай былай дейді: «Wordle сөзінің түбірі word болғандықтан, біздің нұсқаның да түбірі сөз болуы орынды көрінді» [12, 1]. Демек, бұл ойын білім алушылардың сөздік қорын кеңейтіп қана қоймай, олардың орфографиялық сауаттылығын, логикалық талдау жасау қабілетін, зейінін және жаңа сөздердің мағынасын есте сақтау дағдыларын дамытуға ықпал етеді.

«Сөзділ»-ді сөздік қорды жүйелі түрде байытуға және қазақ тілінің лексикалық қорын меңгеруге ықпал ететін тиімді лингводидактикалық ресурс ретінде бағалауға болады. Ойын барысында пайдаланушы әріптердің сөздегі орнын анықтау арқылы жасырылған сөзді табуға тырысады, бұл оның тілдік интуициясы мен аналитикалық ойлауын қатар дамытады. Берілген ойын соңында, яғни ойын аяқталған соң, «Сөз мағынасын көру» деген батырма бар, сол арқылы «Сөздікқор» сайтына бағытталады және жасырылған сөздің мағынасымен терең танысуға болады.

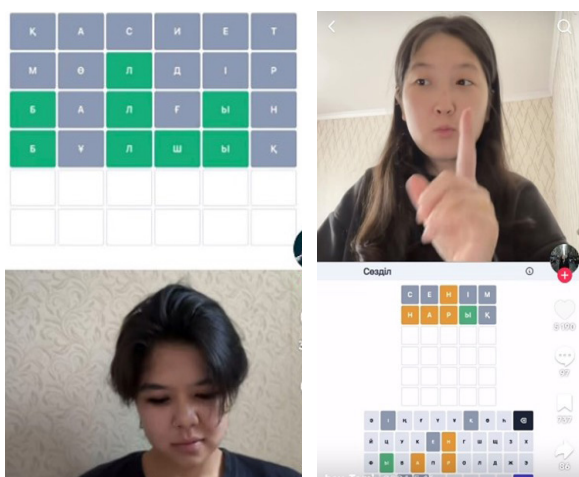


Келесі сөзге дейін қалған уақыт:

02:11:42

Сурет 2 – «Сөзділ»-ді жеңіспен аяқтағандағы көрініс

Әлеуметтік желіде, атап айтқанда, TikTok желісінде жастар өздерінің «Сөзділ» ойнап жатқан сәттерін, яғни сөз тапқанға, ойын аяқталғанға дейінгі кездерін салып отыратынын байқадық. Олар ойынның жасырын сөзін табуға тырысқан сәттерін, әріптерді іріктеу жолдарын, жеңіске жеткен немесе қиындыққа тап болған кезеңдерін қысқа бейнероликтер арқылы бөліседі. Мұндай жарияланымдар ойынның танымалдылығын арттырып қана қоймай, қолданушылар арасында қызығушылық пен бәсекелестік ортасын қалыптастырады. Бір жағынан, бұл жастардың бос уақытын мазмұнды әрі пайдалы өткізуге ұмтылысын көрсетсе, екінші жағынан, қазақ тіліндегі интеллектуалдық ойындарды кең аудиторияға насихаттаудың тиімді құралына айналып отыр. Оны төмендегі суреттермен дәйектей аламыз (Сурет 3):



Сурет 3 – Сөзділ-ді ойнауды әлеуметтік желіде көрсету

«Төртеу түгел» ойыны 2025 жылы жазда іске қосылды. Жалпы бұл ойынның атауына қатысты ойымызды айтар болсақ, қазақтың «Алтау ала болса, ауыздағы кетеді; *Төртеу түгел болса, төбедегі келеді*» деген мақал-мәтеліндегі «төртеу түгел» бөлігінен мағыналық жағынан ойын мақсатына сай алынды деп топшылаймыз. Себебі ойын барысында шашыраңқы берілген сөздерді белгілі бір логикалық байланысқа негіздеп, төрт топқа дұрыс біріктіру қажет. Бұл білім алушының тілдік білімін ғана емес, ойлау жүйесін, салыстыру, талдау және жинақтау қабілеттерін де дамытады. Ойын авторлары – Бибарыс Сейтақ, Данияр Муханов, Анель Талғат, Орынбасар Елтайұлы және Ұлбосын Дауылбайұлы. Бұл – әлемге танымал Connections ойынының қазақ тіліндегі бейімделген нұсқасы. Платформада күн сайын жаңа тапсырма жарияланып отырады. Ойынның шарты бойынша білім алушыға ұсынылған 16 сөзді мағыналық немесе құрылымдық ұқсастығына қарай төрт санатқа бөліп орналастыру қажет. Мәселен, *қасқыр, түлкі, қоян, аю, дүйсенбі, сейсенбі, сәрсенбі, бейсенбі, қызыл, көк, жасыл, сары, домбыра, қобыз, сырнай, жетіген* сөздері беріледі. Оларды былай топтастырамыз: *жабайы аңдар*: қасқыр, түлкі, қоян, аю; апта күндері: дүйсенбі, сейсенбі, сәрсенбі, бейсенбі; түстер: қызыл, көк, жасыл, сары; ұлттық аспаптар: домбыра, қобыз, сырнай, жетіген.

Қате жауап беру мүмкіндігі төртеумен шектелгендіктен, әрбір шешімді мұқият саралап қабылдау талап етіледі. Сөздер тақырыптық ұқсастығына, түбірлес болуына, қосымшалардың ерекшеліктеріне немесе басқа да тілдік заңдылықтарға сәйкес топтастырылады (Сурет 4).

ТӨРТЕУ ТҮГЕЛ

Төрт сөзден тұратын төрт санатқа бөліңіз

ТЕМІР	ШАЛҚҰЙРЫҚ	ЖЕЗТЫРНАҚ	ШОЙЫНҚҰЛАҚ
ТАРЛАН	ЕПТІ	МЫСТАН	НАРҚЫЗЫЛ
КӨЛТАУЫСАР	ҚҰБАС	ЖАЛМАУЫЗ	БЕКТОРЫ
ҚЫРАҒЫ	ЖЕЛАЯҚ	ПЕРІ	АЛБАСТЫ

Мүмкіндіктер саны:

Арапастыру

Таңдауды тазалау

Тапсыру



Сурет 4 – «ТӨРТЕУ ТҮГЕЛ»-дің басты беті және дұрыс жауабы



Сурет 5 – «ТӨРТЕУ ТҮГЕЛ»-ді ойнап болғандағы көрінісі

5-суретте көрсетілгендей, ойын соңында сөздердің топтасуына байланысты әртүрлі түсті белгілер экранға шығады, ойынмен бөлісуге және «Сөзділ» ойынына көшуге болады. Осы ойынның кей қызықтарын платформа авторларының бірі – Бибарыс Сейтақ qazaqbubble-дің (сапалы қазақша ғылыми контент) телеграм каналында жариялап, талқыға салып отырады. Сондай-ақ

«Төртеу түгел» ойыны бойынша да TikTok желісінде жастардың ойнап жатқан процесін, яғни топтастыру, жауап іздеу, сөз дұрыс тапқанға дейінгі сәттерін жарияланғанын көруге болады.

Нәтижелер

Бұл зерттеуде сауалнама арқылы қазақ тілі сабақтарында танымдық, лингво-дидактикалық тұрғыдан студенттердің «Төртеу түгел» және «Сөзділ» ойын платформалары туралы хабардарлық деңгейін, оларды пайдалану тәжірибесін, оқу үдерісіндегі тиімділігіне қатысты көзқарастарын және аталған платформалардың тілдік дағдыларды дамытудағы ықтимал мүмкіндіктерін біле алдық. Сонымен қатар сауалнама нәтижелері студенттердің ойын платформаларымен таныстығын, қолдану жиілігін, оларға қызығушылық тудыратын факторларды және оларды қазақ тілі сабақтарына енгізуге қатысты ұсыныстарын айқындап көрдік.

Зерттеуімізде жүргізілген сауалнамамызға жоғары оқу орнындағы қазақ тілінде білім алатын 60 студент қатысты. Респонденттердің 80%-ын (48 адам) әйелдер, 20%-ын (12 адам) ерлер құрады. Бұл зерттеуде әйел студенттердің үлесі басым екенін байқауға болады. Жас ерекшелігі бойынша барлық қатысушылар 17-25 жас аралығын қамтыды. Демек, зерттеу нәтижелері жоғары оқу орындарында білім алатын жастардың пікірлері негізінде алынған. Төменде студенттердің жауаптары бойынша құрылған диаграммаларға назар салайық.

"Төртеу түгел" және "Сөзділ" ойнап көрдіңіз бе?

60 ответов

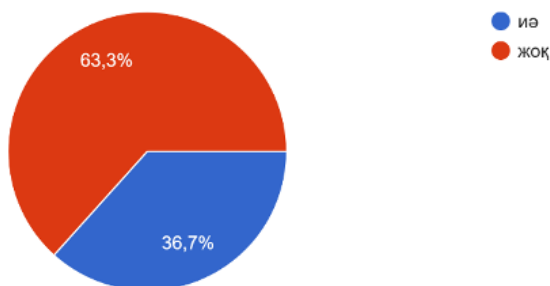


Диаграмма 1 – Студенттердің «Төртеу түгел» және «Сөзділ» платформаларын пайдалану тәжірибесі

Сауалнама нәтижесі бойынша респонденттердің 36,7%-ы «Төртеу түгел» және «Сөзділ» ойын платформаларын бұрын қолданып көргенін, ал 63,3%-ы бұл платформаларды қолданбағанын көрсетті. Бұл көрсеткіш аталған ойын платформалардың студенттер арасында әлі кеңінен таралмағанын және олар-

ды қазақ тілін оқыту үдерісінде қолдану мүмкіндіктерін кеңінен таныстыру қажеттігін аңғартады.

Қанша рет ойнайсыз?

60 ответов

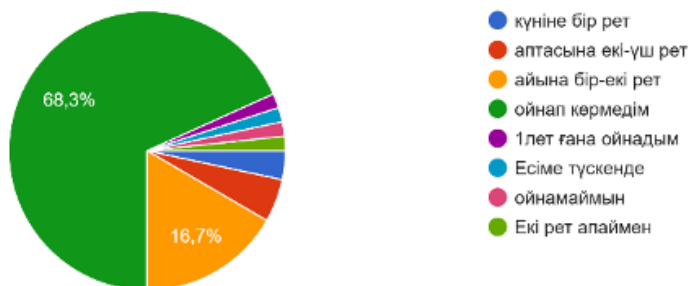


Диаграмма 2 – Студенттердің «Төртеу түгел» және «Сөзділ» ойындарын ойнау жиілігі

Бұл диаграмма бойынша талдау нәтижесі: респонденттердің 68,3%-ы «Төртеу түгел» және «Сөзділ» ойын платформаларын мүлде ойнап көрмегенін көрсеткен. Ал 16,7%-ы бұл платформаларды айына бір-екі рет пайдаланатынын айтқан. Қалған қатысушылар платформаларды күніне бір рет, аптасына екі-үш рет, жылына бір рет, естеріне түскенде немесе өте сирек қолданатынын көрсеткен. Бұл нәтижелер аталған ойын платформаларының студенттер арасында тұрақты қолданылу деңгейінің төмен екенін және оларды қазақ тілін оқыту үдерісінде жүйелі енгізу қажеттігін көрсетеді. Осыған байланысты қалай аталмыш ойын платформаларын қазақ тілі сабақтарында қай кезеңде және қалай пайдалануға болатыны жөнінде мынадай ұсыныс бар:

1. Сабақтың кіріспесінде, яғни жаңа сабақ басталмас бұрын сергіту түрінде экранға шығарып, бірге табу, тапқан жауап бойынша тілдік немесе мазмұндық талдау жүргізу, пікір алмасу.

2. Оқытушы немесе мұғалім сабақ барысында немесе үй тапсырмасы ретінде осы ойындардың мазмұн желісінде, ойынның барлық шартын қамтитын жаңа ойын құрастырып ұсынады.

3. Білім алушылар өздері ойынның мазмұн желісінде жаңа ойын нұсқасын құрастырып, қалған студенттерге/оқушыларға жасырады. Бұл аталғандар ойын платформаларын қазақ тілі сабақтарына жүйелі кіріктіру білім алушылардың оқу уәжілігін арттырып қана қоймай, олардың сөздік қорын байытуға, тілдік дағдыларын кешенді дамытуға, шығармашылық тапсырмалар орындауына және жаңа білімді тәжірибе жүзінде қолдануына жағдай жасайды.

Келесі диаграммада (Диаграмма 3) ойын платформаларымен таныс білім алушылардың ойынға қызығушылық себептерін көре аламыз.



Диаграмма 3 – Студенттердің аталмыш ойын платформаларына қызығушылық таныту себептері

Сауалнаманың соңғы «Бұл ойын сізге несімен қызықты?» деген сұрағына ойынды ойнап көрген студенттердің жауаптары бойынша мынадай нәтиже көрсете аламыз: Респонденттердің 31,7%-ы бұл платформалардың логикалық ойлауды дамытуға ықпал ететінін атап өткен. Жалғастыра келе, жауап берушілердің 25%-ы сөздік қорды байытуға, 21,7%-ы зейінді шоғырландыруға, 20%-ы қызықты ақпараттармен танысуға мүмкіндік беретінін таңдаған. Ал 18,3%-ы зияткерлік-танымдық қабілеттердің дамуына әсер ететінін, 16,7%-ы қазақ тілін тереңірек меңгеруге көмектесетінін және 15%-ы уақытты тиімді өткізу құралы ретінде бағалаған. Респонденттердің «білмеймін» деп жауап берген 53,3%-ы, алдыңғы сұраққа сәйкес, бұл зияткерлік ойындарды ойнап көрмегенін көрсетеді. Дегенмен, зерттеу сауалнамamız арқылы аталмыш екі ойынмен олардың да танысатынына сеніміміз бар.

Осыған байланысты, алдағы уақытта «Төртеу түгел» және «Сөзділ» ойын платформаларын қазақ тілі сабақтарында кеңінен қолдану тәжірибесін және тілдік әлеуетін студенттерге таныстыруды арттыру керек деген ойдамыз. Себебі қазақ тіліндегі заманауи цифрлық платформаларды пайдалану білім алушылардың коммуникативтік құзыреттілігін қалыптастыруға, тілдік дағдыларын жетілдіруге және оқу үдерісінің тиімділігін арттыруға мүмкіндік береді.

Қорытынды

Зерттеу нәтижелері цифрлық ойын платформаларының қазақ тілін оқытуда тек қосымша құрал емес, білім алушылардың оқу белсенділігін арттыратын тиімді дидактикалық ресурс екенін айқындады. Геймификация элементтері оқу тапсырмаларын қызықты форматта ұсыну арқылы білім алушылардың

ішкі уәжін күшейтіп, тілдік материалды қайталау мен бекітуді табиғи әрекетке айналдырады. Мұндай платформаларды жүйелі пайдалану білім алушылардың лексикалық қорын байытуға, тілдік бірліктерді дұрыс қолдануға, логикалық және сыни ойлау қабілеттерін жетілдіруге мүмкіндік береді. Сондықтан алдағы уақытта қазақ тілін оқыту тәжірибесінде осындай цифрлық ойын платформаларының санын көбейтіп, олардың мазмұнын оқу бағдарламасына сәйкес жетілдіру, сондай-ақ жасанды интеллект мүмкіндіктерімен ұштастыру қазақ тілін оқытудың тиімділігін одан әрі арттыра түседі.

Жүргізілген зерттеу нәтижелері қазақ тілін оқытуда геймификация элементтеріне негізделген «Төртеу түгел» және «Сөзділ» ойын платформаларының маңызды лингводидактикалық әлеуетке ие екенін көрсетті. Аталған платформалар ойын технологияларын оқу мазмұнымен ұштастыра отырып, білім алушылардың танымдық белсенділігін арттыруға, оқу мотивациясын күшейтуге, логикалық ойлауын дамытуға және сөздік қорын кеңейтуге мүмкіндік береді. Олар қазақ тілін меңгеру үдерісін интерактивті әрі қызықты ұйымдастыруға ықпал ете алады. Десек те, сауалнама нәтижелері студенттердің басым бөлігінің (63,3%) бұл платформалармен таныс еместігін анықтады. Алайда ойындарды қолданып көрген респонденттердің пікірлері олардың қазақ тілін үйренуге оң әсер ететінін атап өтті. Дегенмен бұл бағалаулар қатысушылардың субъективті пікірлеріне негізделгендіктен, платформалардың оқу жетістіктеріне нақты әсері туралы қорытынды жасауға негіз болмайды. Осыған байланысты, алынған нәтижелер ойын платформаларының қазақ тілін оқытудағы әлеуетін сипаттайтын сауалнамалық деректер ретінде қарастырылды.

Зерттеу барысында «Төртеу түгел» мен «Сөзділ» платформаларының өзара кіріктірілген жүйе ретінде жұмыс істейтінін де байқадық. Атап айтқанда, «Төртеу түгел» ойынын аяқтағаннан кейін пайдаланушының «Сөзділ» платформасына өту мүмкіндігі қарастырылған. Ал «Сөзділ» платформасында жасырылған сөзді тапқаннан кейін «Сөз мағынасын көру» батырмасы арқылы пайдаланушы «Сөздікқор» сайтына бағыттталып, сөздің мағынасы, қолданысы және тілдік ерекшеліктері жөнінде қосымша ақпарат ала алады. Мұндай өзара байланыс ойын элементтерін лексикалық біліммен ұштастырып, білім алушылардың сөздік қорын жүйелі түрде кеңейтуге және жаңа сөздердің семантикасын тереңірек меңгеруіне ықпал ететіні сөзсіз. Алдағы уақытта бұл ойындарды әлеуметтік желілерде, білім беру ордаларында кеңінен насихаттап, жоғары сыныптағы мектеп оқушылары мен қазақ тілі мен әдебиеті білім беру бағдарламасында оқитын студенттердің тіл мен әдебиет сабақтарында, сабақтан тыс уақыттарда да аталмыш платформаларды жиірек пайдаланып, тілдік мазмұн тұрғыдан талдап, өзара пікір алмасады деген үміттеміз.

Әдебиеттер

1. Отарбаева, Л.Л., Утепбергенова, Г.К., Муханова, А.С. (2020). Геймификация как интерактивное средство обучения в образовательном процессе. Методическое пособие. Актобе.
2. Караваев, Н.Л., Соболева, Е.В. (2019). Совершенствование методологии геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде. Киров: Вятский государственный университет.
3. Токжигитова, А.Н., Ермаганбетова, М.А., Токжигитова, Н.К. (2023). Геймификация элементтері арқылы білім алушылардың белсенділігін анықтау. Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университетінің Хабаршысы. Педагогика. Психология. Социология сериясы, 3(144), 253-261.
4. Ниязова, Г.Ж., Алханов, С.Ф. (2023). Геймификация модельдері және оның білім берудегі әлеуеті. Молодой ученый, 10 (457), 250-255.
5. Kapp, K., Blair, L., Mesch, R. (2013). The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice. San Francisco: Wiley.
6. Сыдыков, Б.Д., Сман, Г.Т. (2022). Геймификация білім беруді ұйымдастырудың құралы ретінде. Молодой ученый, 9(404), 251-255.
7. Электрондық ресурс: Тіл әлемі. (2018). Жаңа инновациялық әдістер мен оқыту технологияларын қолдану. <https://tilalemi.kz/kz/contemplation/jana-ynnovasyuualiq-adister-men-oqitu-technologyyalarin-qoldanu.html>
8. Серікқызы, Ж., Саткенова, Ш., Тлеубаев, С., Атаханова, Н. (2026). Цифрлық лингводидактика – білім берудің жаңа формасы. Eurasian Journal of Philology Science and Education, 202(2), 288-298. <https://doi.org/10.26577/EJPh2022202624>
9. Oraz A., Malikov K., Abenova G., Sametova Z., Almutova A. The effects of voice blogging on upper secondary students' L2 Kazakh speaking performance // International Journal of Education and Practice. 2024. Т. 12. No. 3. – С. 1040-1053.
10. Ковтонюк, П.И., Столбов, А.А., Новиков, М.Ю. (2022). Использование цифровых образовательных игр в учебном процессе школьников. Международный научно-исследовательский журнал, 8(122), 44.
11. Электрондық ресурс: Wordle.kz. <https://wordle.kz/>
12. Электрондық ресурс: Egemen Qazaqstan. (2022). Wordle-ды қазақша сөйлеткен жастар. <https://egemen.kz/article/319843-wordle-dy-qazaqsha-soyletken-dgastar>

А.А. ДАНИЯР

Международный университет Астана

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБУЧЕНИИ КАЗАХСКОМУ ЯЗЫКУ: ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ И ЛИНГВОДИДАКТИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПЛАТФОРМ «ТӨРТЕУ ТҮГЕЛ» И «СӨЗДІЛ»

Аннотация. В статье платформы «Төртеу түгел» и «Сөзділ» рассматриваются как интерактивная цифровая образовательная среда, основанная на активной деятельности обучающихся при изучении казахского языка. В ходе исследования раскрывается значение геймификации в образовательном процессе, а также описываются структура, функциональные особенности и способы использования данных цифровых платформ в качестве цифрового инструмента обучения казахскому языку. Кроме того, анализируется влияние игровых элементов на развитие словарного запаса, совершенствование логического мышления, повышение активности обучающихся на занятиях и их интереса к учебному процессу. Игровые элементы мотивируют обучающихся к осознанному и заинтересованному участию в учебном процессе, что способствует повышению эффективности овладения казахским языком. Геймификация также способствует формированию навыков самостоятельного обучения, систематическому повторению учебного материала и постоянному контролю образовательных результатов. Кроме того, цифровые платформы обеспечивают оперативную обратную связь и создают условия для обучения в индивидуальном темпе в соответствии с образовательными потребностями каждого обучающегося. Эмпирическая часть исследования основана на результатах анкетирования 60 студентов различных специальностей, обучающихся на казахском языке в высшем учебном заведении. В ходе опроса были выявлены их мнения и опыт использования игровых образовательных платформ. Результаты исследования показали, что платформы «Төртеу түгел» и «Сөзділ» оказывают значительное положительное влияние на эффективность процесса изучения казахского языка, способствуют повышению учебной мотивации, закреплению знаний, развитию цифровых компетенций и формированию интерактивной образовательной среды.

Ключевые слова: геймификация, языковые навыки, цифровое образование, игровые технологии, учебная мотивация.

A.A. DANIYAR

Astana International University

**GAMIFICATION IN KAZAKH LANGUAGE TEACHING:
EXPERIENCES AND LINGUODIDACTIC POTENTIAL OF THE
“TORTEU TUGEL” AND “SOZDIL” PLATFORMS**

Abstract. In the article, the platforms "Torteu Tugel" and "Sozdil" are considered as an interactive digital educational environment based on the active activity of students in learning the Kazakh language. The study reveals the importance of gamification in the educational process, as well as describes the structure, functional features and ways of using these digital platforms as a digital tool for teaching the Kazakh language. In addition, the influence of game elements on vocabulary development, improvement of logical thinking, increased activity of students in the classroom and their interest in the learning process is analyzed. Game elements motivate students to participate consciously and actively in the learning process, which helps to increase the effectiveness of mastering the Kazakh language. Gamification also contributes to the formation of independent learning skills, the systematic repetition of educational material and the constant monitoring of educational outcomes. In addition, digital platforms provide prompt feedback and create conditions for learning at an individual pace in accordance with the educational needs of each student. The empirical part of the study is based on the results of a survey of 60 students of various specialties studying in Kazakh at a higher educational institution. The survey revealed their opinions and experiences of using gaming educational platforms. The results of the study showed that the platforms "Torteu Tugel" and "Sozdil" have a significant positive impact on the effectiveness of the Kazakh language learning process, contribute to increased learning motivation, consolidation of knowledge, development of digital competencies and the formation of an interactive educational environment.

Keywords: gamification, language skills, digital education, game-based learning, learning motivation.

Reference

1. Otambaeva, L.L., Utepbergenova, G.K., Mukhanova, A.S. (2020). Gamification as an Interactive Teaching Tool in the Educational Process. Methodological Guide. Aktobe.
2. Karavaev, N.L., Soboleva, E.V. (2019). Improving the Methodology of

Gamification of the Educational Process in a Digital Educational Environment. Kirov: Vyatka State University.

3. Tokzhigitova, A.N., Yermaganbetova, M.A., Tokzhigitova, N.K. (2023). Determining Students' Engagement through Gamification Elements. Bulletin of L.N. Gumilyov Eurasian National University. Pedagogy. Psychology. Sociology Series, 3(144), 253-261.

4. Niyazova, G.Zh., Alkhanov, S. F. (2023). Gamification Models and Their Potential in Education. Young Scientist, 10(457), 250-255.

5. Kapp, K., Blair, L., Mesch, R. (2013). The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice. San Francisco: Wiley.

6. Sydykov, B.D., Sman, G.T. (2022). Gamification as a Tool for Organizing Education. Young Scientist, 9(404), 251-255.

7. Til Alemi. (2018). Application of Innovative Methods and Teaching Technologies. <https://tilalemi.kz/kz/contemplation/jana-ynnovasyyaliq-adistermen-oqitu-texnologyyalarin-qoldanu.html>

8. Serikkyzy, Zh., Satkenova, Sh., Tleubaev, S., Atakhanova, N. (2026). Digital Linguodidactics as a New Form of Education. Eurasian Journal of Philology Science and Education, 202(2), 288-298. <https://doi.org/10.26577/EJPh2022202624>

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

10. Kovtonyuk, P.I., Stolbov, A.A., Novikov, M.Yu. (2022). The Use of Digital Educational Games in the Educational Process of School Students. International Research Journal, 8(122), 44.

11. Wordle.kz. (n.d.). Wordle.kz. <https://wordle.kz/>

12. Egemen Qazaqstan. (2022). Young People Who Made Wordle Speak Kazakh. <https://egemen.kz/article/319843-wordle-dy-qazaqsha-soyletken-dgastar>

Автор туралы мәлімет:

Данияр Әлия Ахмедияқызы – PhD, аға оқытушы, Астана халықаралық университеті, Астана, Қазақстан;

Данияр Алия Ахмедияновна – PhD, старший преподаватель, Международный университет Астана, Казахстан, Астана;

Daniyar Aliya Ahmediyakyzy – PhD, senior lecturer, Astana International University, Astana, Kazakhstan.