Әлеуметтік және қоғамдық ғылымдар
Социальные и общественные науки
Social and Public Sciences

МРНТИ: 14.25.09 https://doi.org/10.65247/3105-3432-2026-2.06

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ҚҰРАЛДАРЫ ОҚУШЫЛАРДЫҢ БІЛІМ БЕРУ ҮДЕРІСІНЕ ҚАТЫСУ БЕЛСЕНДІЛІГІН АРТТЫРАДЫ

*[1]Н.САНСЫЗБАЙ, [1]К.М.МУХАМЕДИЕВА
[1]Ә.Марғұлан атындағы Павлодар педагогикалық университеті
(Павлодар, Қазақстан)
*nuraisansyzbai26@gmail.com, kymbatsha@gmail.com

Аңдатпа
Бұл мақалада біз геймификацияны жалпы білім беретін мектептерде қалай қолдануға болатынын қарастырамыз. Геймификация ұғымының мәні ашылып, оның балаларды оқытудағы тиімділігі түсіндіріледі. Сондай-ақ оқу үдерісінде ойын элементтерін пайдаланудың артықшылықтары жан-жақты сипатталады: олардың оқушылардың білім алуға деген ынтасын арттыруға, белсенділігін күшейтуге және оқу материалын тереңірек меңгеруіне қалай ықпал ететіні көрсетіледі. Мақалада сабақ барысында геймификацияны қолданудың нақты мысалдары беріліп, оның мұғалімдер үшін ашатын мүмкіндіктері айқындалады. Сонымен қатар, зерттеуде геймификацияның оқушылар арасында салауатты бәсекелестік ортаны қалыптастырып, ұжымдық жұмыс істеу дағдыларын дамытудағы рөліне ерекше назар аударылады. Білім беру үдерісін ойын форматына көшіру тек сыртқы мотивацияны ғана емес, сонымен қатар білім алушының өзіндік танымдық қызығушылығын арттыратын маңызды фактор ретінде қарастырылады.
Түйін сөздер: геймификация, цифрлық құралдар, Kahoot, Gynzy, Classmana, Joyteka.

Кіріспе

Қазіргі кезеңде білім беру жүйесі жаһандық цифрлық трансформация жағдайында сапалық тұрғыдан жаңа даму сатысына қадам басуда. Ақпараттық-коммуникациялық технологиялардың қарқынды дамуы, білім беру стандарттарының жаңартылуы және құзыреттілікке негізделген оқыту моделіне көшу педагогикалық үдерісті ұйымдастырудың мазмұны мен формасын қайта қарауды талап етеді. Осы өзгерістер аясында білім алушылардың оқу мотивациясын арттыру, олардың танымдық белсенділігін күшейту және оқу үдерісіне саналы қатысуын қамтамасыз ету өзекті ғылыми-әдістемелік мәселе ретінде айқындалады.

Қазіргі мектеп тәжірибесінде байқалатын негізгі проблемалардың бірі - оқушылардың когнитивтік қызығушылығының төмендеуі және оқу әрекетіне формалды қатысуының артуы. Дәстүрлі оқыту тәсілдері цифрлық ортада қалыптасқан жаңа буынның танымдық ерекшеліктеріне толық жауап бере бермейді. Сандық технологияларға бейімделген білім алушылар динамикалық, интерактивті және жедел кері байланысқа негізделген оқу форматтарын тиімді қабылдайды. Осы тұрғыдан алғанда, геймификация білім беру үдерісін жаңғыртудың перспективалы бағыты ретінде қарастырылады.

Негізгі бөлім

Геймификация - ойындарға тән элементтер мен механикаларды ойындық емес контексте, соның ішінде білім беру саласында қолдануға негізделген педагогикалық тәсіл. Бұл ұғым оқу мазмұнын ойын форматына көшіруді емес, керісінше, оқу мақсаттарына сәйкес ойындық ынталандыру тетіктерін жүйелі түрде кіріктіруді білдіреді. Ұпай жинау, деңгейлік жүйе, миссиялар, марапаттар, рейтингтер және жедел кері байланыс сияқты механизмдер білім

алушылардың ішкі уәжін арттырып, оқу әрекетін белсенді және мағыналы үдеріске айналдыруға мүмкіндік береді.

Ғылыми-педагогикалық әдебиеттерде геймификацияның мотивациялық, когнитивтік және әлеуметтік-эмоционалдық даму аспектілеріне оң ықпал ететіні атап көрсетіледі. Ойын элементтері білім алушылардың қызығушылығын арттырып қана қоймай, олардың сыни ойлау, шешім қабылдау, ынтымақтастық және өзін-өзі реттеу дағдыларын дамытуға жағдай жасайды. Сонымен қатар, цифрлық платформалардың кеңінен қолданылуы геймификацияны тәжірибеде тиімді іске асыруға мүмкіндік береді.

Осы мақалада геймификацияның теориялық негіздері мен педагогикалық әлеуеті талданып, оны жалпы білім беретін мектеп жағдайында қолданудың әдістемелік ерекшеліктері қарастырылады. Сонымен қатар, оқу үдерісінің әр кезеңінде ойын элементтерін енгізудің практикалық мысалдары ұсынылып, цифрлық құралдардың мүмкіндіктері сипатталады. Мақаланың мақсаты – геймификацияны білім беру кеңістігінде жүйелі және ғылыми негізделген түрде қолданудың тиімділігін айқындау және оның оқушылардың оқу мотивациясы мен танымдық белсенділігіне ықпалын кешенді түрде көрсету.

Бұл зерттеудің ғылыми жаңалығы – жалпы білім беретін мектептің қазіргі цифрлық білім беру ортасы жағдайында геймификацияны қолдану мүмкіндіктерін кешенді түрде қарастыруда және оның білім алушылардың когнитивтік белсенділігін дамытуға әсерін анықтауда болып табылады.

Шетелдік ғылыми әдебиеттерде геймификация білім алушылардың мотивациясы мен оқу үдерісіне тартылуын арттырудың тиімді құралы ретінде қарастырылады. Kevin Werbach пен Dan Hunter еңбектерінде ойын механикаларының (ұпайлар, деңгейлер, жетістіктер, рейтингтер) оқу әрекетіне тұрақты қызығушылық қалыптастыруға және студенттердің білім беру үдерісіне қатысу деңгейін арттыруға ықпал ететіні көрсетіледі. Қазіргі зерттеулер сонымен қатар геймификацияның ынтымақтастық дағдыларын, сыни ойлауды және өз бетінше шешім қабылдау қабілетін дамытудағы рөлін атап өтеді.

Соңғы жылдары шетелдік зерттеулер геймификацияны түсінуді кеңейтіп, оны тек мотивация құралы ретінде ғана емес, сонымен қатар білім алушылардың когнитивтік қабілеттерін дамыту құралы ретінде де қарастырады. Бірқатар зерттеулер ойын тапсырмалары, проблемалық сценарийлер мен квест форматтары аналитикалық ойлауды, зейінді және күрделі мәселелерді шешу қабілетін дамытуға ықпал ететінін көрсетеді.

Сонымен қатар кейбір елдердің білім беру саясатында цифрлық технологиялар мен дәстүрлі оқыту құралдарының арасындағы тепе-теңдікті сақтау үрдісі байқалады. Мысалы, Швеция елінде соңғы жылдары қағаз оқулықтарды, дәптерлерді және жазбаша жаттығуларды қайта қолдану мәселесі белсенді түрде талқылануда. Зерттеулер қолмен жазу және баспа материалдарымен жұмыс істеу ақпаратты жақсы есте сақтауға, зейінді шоғырландыруға және оқу материалын терең когнитивтік тұрғыдан түсінуге ықпал ететінін көрсетеді. Осылайша, қазіргі педагогика тек цифрландыруға ғана емес, сонымен қатар дәстүрлі және инновациялық оқыту әдістерінің оңтайлы үйлесімін табуға ұмтылуда.

Қазақстандық педагогикалық ғылымда да геймификация мәселелері соңғы жылдары белсенді зерттеле бастады, алайда көптеген зерттеулер негізінен білім алушылардың мотивациясын арттыруға және жекелеген цифрлық сервистерді қолдануға бағытталған. Бұл ретте геймификацияны мектеп сабағының құрылымына жүйелі түрде енгізудің әдістемелік аспектілеріне және оның білім алушылардың когнитивтік дамуына әсеріне жеткілікті көңіл бөлінбей келеді.

Ұсынылып отырған зерттеудің ғылыми жаңалығы төмендегілерден тұрады:
- білім беруде геймификацияны қолдану бойынша шетелдік және отандық зерттеулерге талдау жүргізу;

- білім берудің цифрлық трансформациясы жағдайында ойынға негізделген педагогикалық технологиялардың дамуындағы қазіргі тенденциялар анықтау;
- сабақтың әртүрлі кезеңдерінде геймификацияны енгізуге арналған әдістемелік ұсыныстар жүйелендіру;
- геймификацияның тек мотивациялық құрал ғана емес, сонымен қатар білім алушылардың когнитивтік қабілеттерін дамыту құралы ретіндегі рөлі көрсету;
- мектеп тәжірибесінде ойын механизмдерін жүзеге асыру үшін цифрлық білім беру платформаларын қолдану мүмкіндіктері қарастыру.

Осылайша, зерттеу геймификацияның педагогикалық әлеуеті туралы қалыптасқан түсініктерді кеңейтіп, оның қазіргі мектеп жағдайында оқытудың тиімділігін арттырудың кешенді құралы ретіндегі мүмкіндіктерін көрсетеді.

Геймификация дегеніміз не және ол білім беруде неліктен маңызды

Геймификация - әдетте ойындарда қолданылатын элементтер мен механикаларды ойынмен тікелей байланысты емес салаларда пайдалану арқылы үдерісті неғұрлым қызықты әрі ынталандырушы етуге бағытталған тәсіл. Білім беру контексінде бұл ұпай жинау, деңгейлер беру, жетістіктерді тағайындау, марапаттар ұсыну, жарыстар ұйымдастыру, тапсырмалар (миссиялар) қою және рейтингтер жүргізу түрінде көрініс табуы мүмкін.

Геймификацияның басты артықшылығы - оқытуды пассивті үдерістен белсенді әрі саналы әрекетке айналдыруында. Оқушылар тапсырмаларды жай орындаушылар емес, әр қадамы кері байланыспен және жеке дамуды сезінумен қатар жүретін оқу «саяхатының» белсенді қатысушыларына айналады. Геймификация білім беру саласындағы маңыздылығын оқыту процесіне мотивация, таным және әлеуметтік аспектілерді бірге кіріктіру қабілеті арқылы көрсетеді. Ойын элементтерін қолдану арқылы студенттердің ішкі ынтасы артады, бұл оқу материалына деген қызығушылықты арттырып, оны игеруге деген ұмтылысты нығайтады. Әсіресе, цифрлық технологияларға бейім жас ұрпақ үшін ойынға тән динамика, өзара әрекеттесу және тез арадағы кері байланыс оқуды жеңілдетіп, қабылдауды жақсартады.

Сонымен қатар, геймификация оқытуды әр студенттің жеке қажеттіліктеріне бейімдеуге мүмкіндік береді. Деңгейлер, тапсырмалардың күрделілігін реттеу және жетістіктер жүйесі әрбір білім алушының жеке қарқынын, қабілетін және бұрынғы жетістіктерін ескеруге жағдай жасайды. Бұл студенттердің өздерінің мүмкіндіктерін бағалауына, ойлануына және оқу мақсаттарын саналы түрде белгілеуіне көмектеседі.

Геймификацияның тағы бір маңызды аспекті – ол тұрақты және уақтылы кері байланысты қамтамасыз етеді. Ұпайлар, белгілер рейтингтер және марапаттар студенттерге өздерінің жетістіктерін нақты көруге және оқу әдістерін жақсартуға мүмкіндік береді. Бұл ашықтық оқу нәтижелерінің айқын болуына және жауапкершілік сезімінің қалыптасуына ықпал етеді.

Әлеуметтік өзара әрекеттесу де геймификация аясында маңызды рөл атқарады. Топтық тапсырмалар, командалық жарыстар және бірлескен жобалар оқушылардың қарым-қатынас дағдыларын дамытып, бірлесіп жұмыс істеу мәдениетін қалыптастырады. Бұл тәсіл білім беру процесін тек білім алу орны ғана емес, сонымен қатар әлеуметтік тәжірибе алмасу кеңістігіне айналдырады.

Білім беруде ойын элементтерін қолданудың негізгі артықшылықтарының бірі - білім алушылардың ішкі уәжінің артуы. Дәстүрлі жүйеде негізгі назар бағалауға аударылса, геймификация білім алу үдерісінің өзіне деген шынайы қызығушылықты оятады. Бұл өз кезегінде өзін-өзі дамытуға және жеке білім беру мақсаттарына қол жеткізуге деген ұмтылысты күшейтеді. Нәтижесінде студенттер өз оқу нәтижелері үшін жауапкершілік алуға және өзін-өзі реттеу дағдыларын дамытуға үйренеді.

Геймификация оқытуда жеке тәсілді жүзеге асыруға да мүмкіндік береді. Әртүрлі күрделілік деңгейіндегі тапсырмалар, жетістіктер жүйесі және бейімделетін сценарийлер арқылы әр

оқушының оқу материалын меңгеру қарқыны, танымдық қабілеттері мен қызығушылықтары ескеріледі. Бұл білім беру үдерісін икемдірек етіп, әр студенттің жеке ерекшеліктеріне бағыттауға жағдай жасайды.

Сондай-ақ геймификациялық тәсілдердің оқу барысындағы эмоционалдық ахуалға ықпалы да маңызды. Ойын элементтері күйзеліс деңгейін төмендетуге, өз күшіне деген сенімді нығайтуға және топта жағымды психологиялық орта қалыптастыруға көмектеседі. Бірлескен ойын әрекеттері мен командалық жұмыс форматтары қарым-қатынас, ынтымақтастық және өзара қолдау дағдыларын дамытуға ықпал етеді.

Осылайша, ойын элементтерін оқыту үдерісіне енгізу студенттердің когнитивтік, мотивациялық және әлеуметтік-эмоционалдық даму салаларына жан-жақты оң әсерін тигізіп, оқу үдерісінің жалпы тиімділігін арттырады әрі белсенді, дербес және ынталы тұлғаны қалыптастыруға мүмкіндік береді.

Әдебиеттік шолу

Соңғы онжылдықтарда геймификация педагогикалық зерттеулердің белсенді дамып келе жатқан бағыттарының біріне айналды. Геймификация деп ойын элементтері мен механикаларын ойынға жатпайтын білім беру контекстінде қолдану арқылы білім алушылардың мотивациясын арттыру және оқытудың тиімділігін күшейту түсініледі. Kevin Werbach пен Dan Hunter геймификацияны білім беру ортасында ойындық ойлау мен ойын механизмдерін (ұпайлар, деңгейлер, жетістіктер, рейтингтер) қолдану арқылы білім алушылардың белсенділігін ынталандыру тәсілі ретінде қарастырады [Robles E.V.C., 2024].

Қазіргі шетелдік зерттеулер геймификацияның білім беру үдерісінің әртүрлі аспектілеріне оң әсер ететінін көрсетеді. 37 ғылыми жұмысты және 182 эмпирикалық нәтижені қамтыған мета-талдау нәтижелері бойынша, оқытуда ойын элементтерін қолдану дәстүрлі әдістермен салыстырғанда оқытудың когнитивтік және практикалық нәтижелеріне орташа деңгейде оң әсер етеді.

Зерттеулер сонымен қатар геймификацияның тиімділігі ойын элементтерінің үйлесіміне байланысты екенін көрсетеді. Ең тиімді механикаларға мақсаттар, қиындықтар және жұмбақ элементтері кіретін ойындық тәсілдер жатады, себебі олар білім алушылардың қызығушылығын, зейінін және аналитикалық ойлауын ынталандырады [Dai W.-A. et al., 2025]. Зерттеулердің жеке бір бағыты геймификацияны цифрлық білім беру орталарында қолданумен байланысты. Жүйелі шолулар ойын механикаларының білім алушылардың мотивациясын, оқу үдерісіне тартылуын және өзін-өзі реттеуін арттыратынын, сондай-ақ олардың оқу процесіне белсенді қатысуын қалыптастыратынын көрсетеді [Khaldi A. et al., 2023].

Кейбір зерттеулерде геймификация XXI ғасыр дағдыларын дамыту құралы ретінде қарастырылады. Мұндай дағдыларға сыни ойлау, ынтымақтастық және мәселелерді шешу қабілеті жатады. Әсіресе STEM-білім беру саласында ойын әдістері кеңінен қолданылып, зерттеушілік және аналитикалық дағдыларды дамытуға ықпал етеді.

Қазіргі зерттеулердің маңызды бағыттарының бірі - геймификацияның әртүрлі білім алушылар топтарына әсерін зерттеу. Мысалы, кейбір зерттеулер ойын элементтері ерекше білім беру қажеттіліктері бар оқушылардың зейінін шоғырландыруға және мотивациясын арттыруға көмектесетінін көрсетеді, өйткені ойын құрылымы тапсырмаларды жүйелеуге және жедел кері байланыс беруге мүмкіндік береді. Осылайша, шетелдік зерттеулер геймификацияның педагогикалық құрал ретінде тиімділігін дәлелдейді, алайда оны әдістемелік тұрғыдан негізделген және педагогикалық мақсатқа сай қолданудың қажеттілігін атап көрсетеді.

Қазақстандағы геймификация бойынша зерттеулер

Қазақстанда білім берудегі геймификацияға қызығушылық соңғы жылдары білім беру

жүйесінің цифрландырылуына және заманауи білім беру технологияларының енгізілуіне байланысты белсенді түрде дамып келеді.

Қазақстандық зерттеушілер геймификацияны ең алдымен білім алушылардың оқу мотивациясын және оқу процесіне тартылуын арттыру құралы ретінде қарастырады. Көптеген ғылыми жұмыстар шетел тілі, информатика және басқа пәндер сабақтарында ойын платформалары мен цифрлық сервистерді қолдануға арналған. Зерттеулерде ойын тапсырмаларын, онлайн-викториналарды және интерактивті платформаларды қолдану оқушылардың оқу әрекетіне деген қызығушылығын арттырып, оқу нәтижелерін жақсартатыны атап өтіледі [Машкина О., 2017].

Отандық зерттеулер сондай-ақ ұпайлар, деңгейлер, рейтингтер, квест-тапсырмалар және жарыс элементтері сияқты ойын механизмдерін қолданудың маңыздылығын көрсетеді. Бұл элементтер оқушылардың белсенділігін арттырып, білім беру ортасын неғұрлым динамикалық етеді. Алайда ғылыми жарияланымдарды талдау көрсеткендей, қазақстандық зерттеулердің басым бөлігі геймификацияның мотивациялық аспектісіне көбірек назар аударады. Ал оның оқушылардың когнитивтік дамуына, сыни ойлауын қалыптастыруға және метапәндік құзыреттерін дамытуға әсері жеткілікті деңгейде зерттелмеген (1-кесте).

1-кесте

Шет елдік және Қазақстандағы зерттеулердің салыстырмалы талдауы

Зерттеу бағыты	Шетелдік зерттеулер	Қазақстандағы зерттеулер	Негізгі тенденциялар
Білім берудегі геймификация	Kevin Werbach және Dan Hunter зерттеулерінде геймификация білім беру үдерісінде ойын элементтерін (ұпайлар, деңгейлер, жетістіктер, рейтингтер) қолдану арқылы білім алушылардың қызығушылығы мен белсенділігін арттыру құралы ретінде қарастырылады	Қазақстандық зерттеулерде геймификация көбіне оқушылардың оқу мотивациясын арттыру және оқу үдерісіне қызығушылығын күшейту құралы ретінде қарастырылады	Ойын элементтерін білім беру үдерісіне белсенді енгізу және олардың педагогикалық мүмкіндіктерін кеңейту
Когнитивтік қабілеттерге әсері	Pam A. Mueller және Daniel M. Oppenheimer зерттеулері ақпаратты өңдеу тәсілдері (мысалы, қолмен жазу) материалды тереңірек түсінуге және есте сақтауға ықпал ететінін көрсетеді	Қазақстандық зерттеулерде геймификацияның когнитивтік үдерістерге әсері әлі де жеткілікті деңгейде зерттелмеген; негізінен мотивациялық аспектілерге басымдық беріледі	Білім беру технологияларының оқушылардың есте сақтау, назар аудару және аналитикалық ойлау қабілеттеріне әсерін зерттеу бағытындағы жұмыстардың кеңеюі
Білім беруді цифрландыру	Көптеген елдерде цифрлық білім беру платформалары мен интерактивті технологиялар кеңінен енгізілуде. Сонымен қатар, цифрлық және дәстүрлі оқыту әдістері арасындағы оңтайлы тепе-теңдікті анықтауға бағытталған зерттеулер жүргізілуде	Қазақстанда білім беруді цифрландыру білім беру жүйесін жаңғыртуға бағытталған мемлекеттік бағдарламалар аясында жүзеге асырылуда	Цифрлық құралдар мен дәстүрлі педагогикалық әдістерді үйлестіретін гибридті оқыту модельдерінің қалыптасуы
Дәстүрлі оқу құралдарына қайта назар аудару	Кейбір елдерде, мысалы Швеция, оқушылардың зейінін шоғырландыру және когнитивтік дағдыларын дамыту мақсатында қағаз оқулықтар, дәптерлер және қолмен жазу тапсырмаларын қолдануға қайта көңіл бөлінуде	Қазақстанда дәстүрлі оқыту әдістері цифрлық технологиялармен қатар қолданылып келеді, алайда олардың когнитивтік дамуға әсерін зерттеу әлі де жеткіліксіз	Инновациялық технологиялар мен дәстүрлі оқыту әдістері арасындағы тиімді тепе-теңдікті табу арқылы оқушылардың когнитивтік қабілеттерін дамыту

Әдістер

Шетелдік зерттеулер геймификацияны білім берудің кешенді құралы ретінде қарастырып, оның когнитивтік және зерттеушілік мүмкіндіктерін кеңінен зерттейді. Ал қазақстандық зерттеулер негізінен мотивациялық аспектілерге бағытталған және геймификацияның когнитивтік дамуға әсерін зерттеу әлі де өзекті ғылыми бағыт болып табылады.

Оқытуға ойын элементтерін енгізудің артықшылықтары

Геймификацияның негізгі артықшылықтарының бірі - оқу үдерісіне деген қызығушылықтың айтарлықтай артуы. Ойын элементтері танымдық қызығушылықты оятып, қойылған мақсаттарға жетуге жетелейді және білім алуға деген оң көзқарасты қалыптастырады. Тіпті күрделі тақырыптардың өзі ойын формасында ұсынылса, түсініктірек бола түседі.

Геймификация оқушылардың оқу үдерісіне белсенді түрде тартылуын күшейтеді. Олар дербестігін арттырып, тапсырмаларды ықыласпен орындайды және өз жұмысының нәтижесіне шынайы қызығушылық танытады. Сонымен қатар, ойындық механикалар сыни ойлау, талдау, шешім қабылдау және топта жұмыс істеу дағдыларының дамуына ықпал етеді.

Маңызды аспектілердің бірі - қателік жасаудан қорқу деңгейінің төмендеуі. Ойын ортасында сәтсіздіктер оқытудың табиғи бөлігі ретінде қабылданады, бұл оқушыларға тәжірибе жасауға, жаңа тәсілдерді сынап көруге және күрделі тапсырмалардан қашпауға мүмкіндік береді.

Геймификация оқытуды әрбір оқушының жеке ерекшеліктеріне бейімдеуге мүмкіндік береді. Тапсырмаларды таңдау, оқу үдерісінің жеке бағытын айқындау және қиындық деңгейін реттеу мүмкіндігі білім беру үдерісін неғұрлым дараланған сипатқа ие етеді. Бұл әр білім алушының жеке ерекшеліктерін, қызығушылықтарын және ақпаратты меңгеру қарқынын ескеруге жағдай жасап, олардың оқу үдерісіне белсенді қатысуын арттырады әрі үлгермеушілік қаупін төмендетеді [Быстрова Н.В. және т.б., 2022].

Білім беруде ойын механикаларын қолдану - жай ғана тренд емес, оны жетілдіру мен нәтижелілігін арттырудың тиімді әдісі болып табылады. Мұндай тәсілдің негізгі артықшылықтарының бірі - оқу мотивациясының едәуір күшеюі. Ұпайлар жүйесі, деңгейлер, жетістіктер мен рейтингтер сияқты ойын элементтерін пайдалану білім алуға деген терең әрі тұрақты қызығушылықты қалыптастырып, сыртқы ынталандыруды таным мен өзін-өзі жетілдіруге деген ішкі қажеттілікке айналдырады.

Геймификация танымдық белсенділіктің қуатты катализаторы болып табылады. Ойын форматтары білім алушылардың зейінін, сабаққа қатысу белсенділігін және бастамашылдығын тиімді түрде ынталандырып, оларды шешімдерді өз бетінше іздеуге және оқу материалын тереңірек түсінуге жетелейді. Ойын жағдайында студенттер мақсатқа жетуде табандылық танытып, жоғары деңгейдегі шоғырлану қабілетін көрсетеді және зияткерлік қиындықтарды еңсеруге дайын болады.

Сонымен қатар, геймификация әмбебап оқу құзыреттерінің кең ауқымын дамытуға ықпал етеді. Ойын тапсырмалары сыни талдау жасау, негізделген шешім қабылдау және стратегиялық жоспарлау дағдыларын қалыптастырады. Ал командалық ойындар коммуникативтік қабілеттерді, тиімді ынтымақтастық орнату мен міндеттерді бөлу дағдыларын дамытады, бұл қазіргі құзыреттілікке негізделген білім беру тәсілі үшін аса маңызды.

Ойын элементтерінің білім алушылардың эмоционалдық жағдайына оң ықпалы да айрықша мәнге ие. Ойын ортасы бағалаумен байланысты алаңдаушылық деңгейін төмендетіп, тәжірибе жасау мен қателесу үшін қолайлы әрі қауіпсіз кеңістік қалыптастырады. Бұл өз күшіне деген сенімді нығайтып, оқу әрекетіне жағымды көзқарас қалыптастырады [Putz L.M. et al., 2020].

Нәтижелер және пікір алмасу

Геймификацияны оқу үдерісіне енгізу оқушылардың ішкі уәжін арттырады. Ойын

элементтерін қолдану нәтижесінде оқушылар пассивті тыңдаушыдан оқу үдерісінің белсенді қатысушысына айналады. Эмпирикалық бақылаулар геймификацияның қателік жасаудан қорқу деңгейін төмендетіп, тәжірибе жасауға қолайлы психологиялық орта қалыптастыратынын көрсетеді:
- ішкі мотивацияның артуы: ойын элементтерін қолдану оқу әрекетін сыртқы бағалаудан ішкі танымдық қызығушылыққа ауыстырады;
- когнитивтік нәтижелер: зерттеулер геймификацияның оқу материалын терең түсінуге, есте сақтау қабілетін жақсартуға және күрделі мәселелерді шешуде аналитикалық ойлауды белсендіруге ықпал ететінін дәлелдейді;
- әлеуметтік құзыреттілік: командалық ойын форматтары ынтымақтастық, коммуникативтік дағдылар және өзара қолдау мәдениетін қалыптастырады.

Осылайша, ойын элементтерін білім беру үдерісіне кіріктіру білім алушылардың мотивациялық, когнитивтік және әлеуметтік даму салаларын қамтитын кешенді әрі көпқырлы әсер береді. Нәтижесінде оқыту тиімділігі артып, жан-жақты дамыған тұлғаны қалыптастыруға мүмкіндік туады.

Маңызды нәтижелердің бірі – өзін-өзі реттеу және өзін-өзі бағалау дағдыларының дамуы. Үздіксіз кері байланысты қамтамасыз ететін ойын механикалары білім алушыларға өз әрекеттерін талдауға, тапсырмаларды орындау стратегияларын түзетуге және оқу қызметін саналы түрде жоспарлауға мүмкіндік береді. Бұл рефлексия жасау қабілетін және оқу үдерісін дербес басқару дағдысын қалыптастырады.

Сонымен қатар, ойын элементтері оқу ортасында жағымды психологиялық ахуал қалыптастыруға ықпал етеді. Мақсаттарға жету және ойындық кедергілерді еңсеру барысында туындайтын жағымды эмоциялар оқу материалын тиімді меңгеруге және танымға деген тұрақты қызығушылықтың қалыптасуына әсер етеді.

Сабақтарда ойын элементтерін қолданудың мысалдары

Сабақ үдерісінде геймификация элементтерін қолдану әртүрлі дидактикалық мақсаттарға сәйкес ұйымдастырылуы мүмкін. Ойын тәсілдері оқу мазмұнына кіріктіріле отырып, білім алушылардың танымдық белсенділігін арттыруға және оқу материалын тиімді меңгеруге жағдай жасайды.

Сабақтың бастапқы кезеңінде білімді өзектендіру мақсатында ойын форматындағы сұрақ-жауап әдістерін қолдану тиімді болып табылады. Қысқа викториналар, интерактивті тесттер немесе «жылдам жауап» форматындағы тапсырмалар оқушылардың алдыңғы білімін анықтауға және жаңа тақырыпқа логикалық көшуге мүмкіндік береді. Мұндай тәсілдер білім алушыларды белсенді ойлауға ынталандырып, оқу әрекетіне жедел тартылуын қамтамасыз етеді.

Жаңа оқу материалын меңгеру барысында тапсырмаларды ойын сценарийі негізінде ұйымдастыру жоғары нәтижелілік көрсетеді. Мысалы, оқу тапсырмаларын «миссиялар» немесе «деңгейлер» жүйесі арқылы ұсыну білім алушылардың кезең-кезеңімен ілгерілеуін қамтамасыз етеді. Әрбір орындалған тапсырма келесі кезеңге өтуге мүмкіндік беріп, оқу үдерісінің құрылымдылығын сақтай отырып, оны мазмұндық және эмоционалдық тұрғыдан тартымды етеді.

Материалды бекіту және қайталау кезеңінде командалық жарыстар, топтық жобалар немесе проблемалық ойын тапсырмалары ұйымдастырылуы мүмкін. Бұл форматта оқушылар бірлескен әрекет арқылы тапсырмаларды орындап, ортақ нәтижеге қол жеткізуге ұмтылады. Мұндай тәсіл ынтымақтастық мәдениетін қалыптастырып, өзара көмек көрсету, жауапкершілік пен коммуникативтік дағдыларды дамытуға ықпал етеді.

Сонымен қатар, сабақ барысында білім алушылардың белсенділігі мен жетістіктерін ынталандыру мақсатында виртуалды марапаттар, жетістік белгілері немесе рейтингтік

жүйелер қолданылуы мүмкін. Мұндай механизмдер үздіксіз кері байланысты қамтамасыз етіп, оқушылардың оқу жетістіктерін айқындауға және өз нәтижелерін бағалауға мүмкіндік береді. Нәтижесінде білім алушылардың ішкі мотивациясы күшейіп, оқу әрекетіне деген жағымды көзқарас қалыптасады.

Осылайша, сабақ барысында ойын элементтерін жүйелі және мақсатқа бағытталған түрде қолдану оқу үдерісінің тиімділігін арттырып, білім алушылардың белсенді, жауапты және ынталы қатысуын қамтамасыз етеді.

Сабақ кезеңдері бойынша геймификацияны қолданудың әдістемелік нұсқаулары

Геймификацияны сабақ құрылымына кіріктіру барысында педагог әрбір кезеңнің дидактикалық мақсаты мен мазмұндық ерекшеліктерін жүйелі түрде ескеруі тиіс. Ойын элементтері оқу үдерісінің формасын өзгерту құралы ғана емес, оның мазмұндық нәтижелілігін арттыруға бағытталған педагогикалық тетік ретінде қарастырылуы қажет. Сондықтан геймификациялық тәсілдер нақты оқу мақсаттарына сәйкестендіріліп, білім беру міндеттерін шешуге қызмет етуі маңызды.

Сабақтың мотивациялық-ұйымдастыру кезеңінде ойын элементтері білім алушылардың зейінін шоғырландыруға және жағымды эмоционалдық ахуал қалыптастыруға бағытталады. Қысқа интерактивті тапсырмалар, блиц-сұрақтар немесе викториналық форматтар оқушылардың оқу әрекетіне жедел тартылуын қамтамасыз етеді. Бұл кезеңде геймификация оқу үдерісіне бастапқы қызығушылық тудыратын ынталандырушы фактор ретінде қызмет атқарады [Li M. et al., 2023].

Білімді өзектендіру кезеңінде ойын механикалары алдыңғы тақырыптарды қайталау мен бекітуге тиімді қолданылады. Ұпай жинау, жарыс элементтері немесе уақытқа шектеулі тапсырмалар білім деңгейін жедел диагностикалауға және оқушылардың белсенді қатысуын арттыруға мүмкіндік береді. Мұндай тәсілдер білім алушылардың когнитивтік белсенділігін күшейтіп, танымдық үдерісті жандандырады.

Жаңа оқу материалын меңгеру кезеңінде геймификация проблемалық жағдаяттар, квесттер, рөлдік модельдеу және деңгейлік тапсырмалар арқылы жүзеге асырылуы мүмкін. Бұл білімді пассивті қабылдаудан гөрі, әрекет арқылы меңгеруге жағдай жасайды. Ойын сценарийлері оқушылардың зерттеушілік, талдау және шешім қабылдау қабілеттерін дамытуға ықпал етеді. Сонымен қатар, тапсырмалардың күрделілік деңгейін біртіндеп арттыру оқу мазмұнын жүйелі игеруге мүмкіндік береді.

Бекіту және білімді қолдану кезеңінде командалық ойындар, жобалық форматтар және симуляциялық тапсырмалар ерекше маңызға ие. Бұл тәсілдер теориялық білімді практикалық жағдайда қолдануға жағдай жасап, коммуникативтік және ынтымақтастық дағдыларын дамытады.

Бағалау және рефлексия кезеңінде геймификация кері байланыс құралы ретінде көрінеді. Жетістіктер жүйесі, жинақталған ұпайлар және өзін-өзі бағалау элементтері оқушыларға өз оқу нәтижелерін саралауға, алға қойған мақсаттарын нақтылауға және оқу стратегияларын түзетуге мүмкіндік береді [Smiderle R. et al., 2020].

Осылайша, геймификацияны сабақ құрылымына ғылыми-әдістемелік тұрғыдан негізделген түрде енгізу оқыту үдерісінің тиімділігін арттырып, білім алушылардың танымдық, мотивациялық және әлеуметтік дамуын қамтамасыз етеді. Алайда ойын элементтері мақсатқа бағындырылған, жүйелі және жас ерекшеліктеріне сәйкес ұйымдастырылған жағдайда ғана жоғары педагогикалық нәтижеге қол жеткізуге болады.

Ойын элементтерін қолдануға арналған цифрлық құралдар

Білім беру үдерісінде геймификация элементтерін тиімді іске асыруда арнайы цифрлық платформалардың рөлі айрықша. Мұндай ресурстар оқу мазмұнын интерактивті форматта

ұсынуға, білім алушылардың белсенділігін арттыруға және оқу нәтижелерін жедел бағалауға мүмкіндік береді.

Kahoot! платформасы ойын форматындағы интерактивті викториналар мен тесттер ұйымдастыруға арналған кеңінен таралған құралдардың бірі болып табылады. Бұл сервис арқылы мұғалімдер жылдам кері байланыс алып, оқушылардың білім деңгейін жедел бағалай алады. Платформа жарыс элементтері мен уақыт шектеуін қолдану арқылы білім алушылардың зейінін шоғырландырып, олардың оқу әрекетіне деген қызығушылығын арттырады [Kahoot, 2026].

Gynzy платформасы бастауыш және орта буын сыныптарына арналған интерактивті жаттығуларды, визуалды тапсырмаларды және ойын элементтері кіріктірілген оқу материалдарын ұсынады. Бұл ресурс мұғалімге оқу мазмұнын көрнекі түрде ұйымдастыруға, күрделі ұғымдарды визуализация арқылы түсіндіруге және сабақ құрылымын әртараптандыруға мүмкіндік береді [Gynzy, 2026].

Classmana платформасы ойын механикаларын қолдану арқылы сыныптағы тәртіп пен белсенділікті басқаруға бағытталған. Жүйеде ұпай жинау, марапаттау және рейтинг жүргізу құралдары қарастырылған. Мұндай тәсіл оқушылардың жауапкершілік сезімін арттырып, тәртіпті сақтау мен оқу тапсырмаларын уақтылы орындауға ынталандырады [Classmana, 2026].

Joyteka платформасы квесттер, викториналар және командалық ойын сценарийлерін құруға мүмкіндік береді. Бұл құрал оқу материалын сюжеттік желі арқылы ұсынуға жағдай жасап, білім алушылардың танымдық белсенділігін күшейтеді және оқу процесіне тереңірек тартылуын қамтамасыз етеді [Joyteka, 2026].

Осылайша, цифрлық білім беру платформалары геймификацияны жүйелі және мақсатқа бағытталған түрде жүзеге асыруға мүмкіндік береді. Олар мұғалімнің әдістемелік құралдарын кеңейтіп қана қоймай, білім алушылардың мотивациялық және когнитивтік белсенділігін арттыруға ықпал етеді.

Геймификация мұғалімге не береді

Педагогтер үшін геймификация оқытуда жаңа мүмкіндіктер ашады. Ол сабақтарды әртараптандыруға, оқу материалының меңгерілу тиімділігін арттыруға және сыныпта жағымды психологиялық ахуал қалыптастыруға жағдай жасайды. Бұл ретте мұғалім тек білім көзі ғана емес, оқу әрекетінің ұйымдастырушысы, тәлімгері және шабыттандырушысы ретінде көрінеді.

Геймификациялық тәсілдерді қолдану оқушылар арасындағы өзара әрекеттестікті жақсартуға және олардың коммуникативтік дағдыларын дамытуға ықпал етеді. Сонымен қатар, мұғалім үшін бұл тәсіл оқу үдерісін жүйелі түрде мониторинг жасауға және жедел кері байланыс алуға мүмкіндік береді. Ұпайлар жүйесі, деңгейлер мен жетістіктер көрсеткіштері арқылы педагог әрбір білім алушының ілгерілеу динамикасын бақылап, оқыту стратегиясын дер кезінде түзете алады [Zainuddin Z. et al., 2020].

Геймификация мұғалімнің шығармашылық әлеуетін жүзеге асыруға да жағдай жасайды. Сабақ құрылымын ойын сценарийі негізінде құру, квесттер мен миссиялар әзірлеу педагогтің әдістемелік қорын байытып, кәсіби құзыреттілігін арттырады. Бұл өз кезегінде мұғалімнің кәсіби мотивациясын күшейтіп, педагогикалық қызметке деген қызығушылығын қолдайды.

Сондай-ақ геймификация сыныпты басқарудың тиімді құралы бола алады. Ойын элементтері арқылы тәртіпті реттеу, жауапкершілік мәдениетін қалыптастыру және ынталандыру жүйесін енгізу оқу ортасының ұйымдасқан әрі нәтижелі болуына ықпал етеді. Нәтижесінде мұғалім оқыту процесін икемді басқарып, әр оқушының жеке ерекшеліктерін ескеруге мүмкіндік алады.

Осылайша, геймификация педагогке тек әдістемелік құрал ғана емес, сонымен қатар білім

беру үдерісін жаңаша ұйымдастыруға, кәсіби рөлін кеңейтуге және оқу сапасын арттыруға бағытталған стратегиялық ресурс ретінде қызмет етеді.

Қорытынды

Қорытындылай келе, геймификацияны жалпы білім беретін мектептің оқу үдерісіне енгізу қазіргі цифрлық трансформация жағдайында білім беруді жаңғыртудың тиімді бағыттарының бірі болып табылады. Ойын элементтері мен механикаларын мақсатты әрі жүйелі қолдану оқытудың мазмұнын ғана емес, оның ұйымдастырылу формасын да сапалы деңгейге көтеруге мүмкіндік береді.

Зерттеу мазмұны көрсеткендей, геймификация білім алушылардың танымдық белсенділігін арттырып, ішкі уәжін күшейтеді және оқу материалына деген тұрақты қызығушылық қалыптастырады. Ұпай, деңгей, миссия, марапат және рейтинг сияқты ойындық құралдар білім алушыларға жедел кері байланыс алуға, өз жетістіктерін бағалауға және оқу әрекетін саналы түрде жоспарлауға жағдай жасайды. Нәтижесінде оқушылардың өзін-өзі реттеу, рефлексия жасау және жауапкершілік дағдылары дамиды.

Сонымен қатар, геймификация оқу ортасында жағымды психологиялық ахуал қалыптастыруға ықпал етеді. Салауатты бәсекелестік пен командалық жұмыс форматтары оқушылардың коммуникативтік құзыреттерін жетілдіріп, ынтымақтастық мәдениетін нығайтады. Қателікті табиғи оқу кезеңі ретінде қабылдау білім алушылардың сенімділігін арттырып, шығармашылық белсенділігін ынталандырады.

Цифрлық білім беру платформаларын қолдану (интерактивті викториналар, квесттер, виртуалды марапаттар жүйесі) геймификациялық тәсілдердің практикалық жүзеге асуын қамтамасыз етіп, сабақ мазмұнын көрнекі, динамикалық және қолжетімді етеді. Бұл педагогтің кәсіби қызметін жаңаша ұйымдастыруға, оқыту процесін дараландыруға және білім сапасын арттыруға мүмкіндік береді.

Осылайша, геймификация - тек қосымша әдіс емес, білім беру үдерісін тиімді ұйымдастырудың, оқушылардың жан-жақты дамуын қамтамасыз етудің және заманауи құзыретті тұлға қалыптастырудың маңызды педагогикалық құралы. Алдағы зерттеулер геймификацияның ұзақ мерзімді әсерін, оның әртүрлі жас ерекшелік топтарындағы нәтижелілігін және цифрлық ортадағы интеграциялау модельдерін тереңірек талдауға бағытталуы тиі.

Геймификацияны жалпы білім беретін мектептің оқу үдерісіне кіріктіру – білім беруді жаңғыртудың тиімді стратегиясы. Зерттеу геймификацияның оқушылардың танымдық белсенділігін, өзін-өзі реттеу және ынтымақтастық дағдыларын дамытудағы маңызды рөлін растайды. Алдағы зерттеулер геймификацияның ұзақ мерзімді әсерін және оның цифрлық ортадағы интеграциялау модельдерін тереңірек талдауды қажет етеді.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі

Robles E.V.C. (2024) Effect of Gamification on the Development of Digital Competencies of Regular Basic Education Teachers. *International journal of learning, teaching and educational research*, 23, 11, 444-463. DOI: https://doi.org/10.26803/ijlter.23.11.23 [Электрондық ресурс]: URL: https://ijlter.net/index.php/ijlter/article/view/2135/2168 (өтінім берілген күні: 11.01.2026).

Dai W.-A., Xu W., Xing Q.-W. (2025) Gamified learning impact: a meta-analysis of game element combinations on students' learning outcomes. *Educational technology research and development*, 73, 2617-2643. DOI: https://doi.org/10.1007/s11423-025-10493-y [Электрондық ресурс]: URL: https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-025-10493-y?utm_source (өтінім берілген күні: 11.01.2026).

Khaldi A., Bouzidi R., Nader F.(2023) Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart Learn. Environ*, 10, 3-7. DOI: https://doi.org/10.1186/s40561-023-

00227-z [Электрондық ресурс]: URL: https://link.springer.com/article/10.1186/s40561-023-00227-z?utm_source (өтінім берілген күні: 15.01.26).

Машкина О. (2017) Назарбаев Интеллектуальные школы как инновационный проект развития школьного образования в Республике Казахстан. *Вестник Московского университета. Серия 20: Педагогическое образование,* 4, 82-87 [Электрондық ресурс]: URL: https://cyberleninka.ru/article/n/nazarbaev-intellektualnye-shkoly-kak-innovatsionnyy-proekt razvitiya-shkolnogo-obrazovaniya-v-respublike-kazahstan/viewer (өтінім берілген күні: 20.01.2026).

Быстрова Н.В., Бакулина Н.А., Гнездин А.В., Угарова А.В. (2022) Геймификация в современном образовательном процессе. *Журнал прикладных исследований,* 6, 416-425. DOI: https://doi.org/10.47576/2712-7516_2022_6_5_416 [Электрондық ресурс]: URL: https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-sovremennom-obrazovatelnom-protsesse/viewer (өтінім берілген күні: 17.01.2026).

Putz L.M., Hofbauer F., Treiblmaier H. (2020) Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study. *Computers in human behavior*, 110, 106392. DOI: https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106392 [Электрондық ресурс]: URL: https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S074756322030145X (өтінім берілген күні: 20.01.2026).

Li M., Ma X., Shi Y. (2023) Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: a meta-analysis. *Frontiers in psychology,* 14, 1253549. DOI: https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549 [Электрондық ресурс]: URL: https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2023.1253549/full (өтінім берілген күні: 25.01.2026).

Smiderle R., Rigo S.J., Marques L.B., Coelho J.A.P.M., Jaquez P.A. (2020) The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *International journal of educational technology in higher education*, 7, 3. DOI: https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x [Электрондық ресурс]: URL: https://link.springer.com/article/10.1186/s40561-019-0098-x (өтінім берілген күні: 25.01.2026).

Kahoot (2026) *The ultimate workforce engagement platform* [Web-site]: URL: https://kahoot.com/ (өтінім берілген күні: 20.01.2026).

Gynzy (2026) *Online whiteboard platform for students and teachers* [Web-site]: URL: https://www.gynzy.com/en (өтінім берілген күні: 20.01.2026).

Classmana (2026) *Ambassador Program* [Web-site]: URL: https://classmana.com/ (өтінім берілген күні: 20.01.2026).

Joyteka (2026) *Образовательная платформа* [Сайт]: URL: https://joyteka.com/ru (өтінім берілген күні: 20.01.2026).

Zainuddin Z., Chu S.K.W., Shujahat M., Perera C.J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100325. DOI: https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326 [Электрондық ресурс] URL: https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1747938X19301058?via%3Dihub (өтінім берілген күні: 27.01.2026).

References

Robles E.V.C. (2024) Effect of Gamification on the Development of Digital Competencies of Regular Basic Education Teachers. *International journal of learning, teaching and educational research,* 23, 11, 444-463. DOI: https://doi.org/10.26803/ijlter.23.11.23 [Electronic resource]: URL: https://ijlter.net/index.php/ijlter/article/view/2135/2168 (date of access: 11.01.2026).

Dai W.-A., Xu W., Xing Q.-W. (2025) Gamified learning impact: a meta-analysis of game element combinations on students' learning outcomes. *Educational technology research and development,* 73, 2617-2643. DOI: https://doi.org/10.1007/s11423-025-10493-y [Electronic resource]: URL: https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-025-10493-y?utm_source (date of access: 11.01.2026).

Khaldi A., Bouzidi R., Nader F.(2023) Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart Learn. Environ*, 10, 3-7. DOI: https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z [Electronic resource]: URL: https://link.springer.com/article/10.1186/s40561-023-00227-z?utm_source (date of access: 15.01.26).

Mashkina O. (2017) Nazarbaev Intellektual'nye shkoly kak innovacionnyj proekt razvitiya shkol'nogo obrazovaniya v Respublike Kazahstan. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 20: Pedagogicheskoe obrazovanie,* 4, 82-87 [Electronic resource]: URL: https://cyberleninka.ru/article/n/nazarbaev-intellektualnye-shkoly-kak-innovatsionnyy-proekt razvitiya-shkolnogo-obrazovaniya-v-respublike-kazahstan/viewer (date of access: 20.01.2026).

Bystrova N.V., Bakulina N.A., Gnezdin A.V., Ugarova A.V. (2022) Gejmifikaciya v sovremennom obrazovatel'nom processe. *Zhurnal prikladnyh issledovanij,* 6, 416-425. DOI: https://doi.org/10.47576/2712-7516_2022_6_5_416 [Electronic resource]: URL: https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-sovremennom-obrazovatelnom-protsesse/viewer (date of access: 17.01.2026).

Putz L.M., Hofbauer F., Treiblmaier H. (2020) Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study. *Computers in human behavior,* 110, 106392. DOI: https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106392 [Electronic resource]: URL: https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S074756322030145X (date of access: 20.01.2026).

Li M., Ma X., Shi Y. (2023) Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: a meta-analysis. *Frontiers in psychology,* 14, 1253549. DOI: https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549 [Electronic resource]: URL: https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2023.1253549/full (date of access: 25.01.2026).

Smiderle R., Rigo S.J., Marques L.B., Coelho J.A.P.M., Jaquez P.A. (2020) The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *International journal of educational technology in higher education,* 7, 3. DOI: https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x [Electronic resource]: URL: https://link.springer.com/article/10.1186/s40561-019-0098-x (date of access: 25.01.2026).

Kahoot (2026) *The ultimate workforce engagement platform* [Web-site]: URL: https://kahoot.com/ (date of access: 20.01.2026).

Gynzy (2026) *Online whiteboard platform for students and teachers* [Web-site]: URL: https://www.gynzy.com/en (date of access: 20.01.2026).

Classmana (2026) *Ambassador Program* [Web-site]: URL: https://classmana.com/ (date of access: 20.01.2026).

Joyteka (2026) *Obrazovatel'naya platforma* [Web-site]: URL: https://joyteka.com/ru (date of access: 20.01.2026).

Zainuddin Z., Chu S.K.W., Shujahat M., Perera C.J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review,* 30, 100325. DOI: https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326 [Electronic resource] URL: https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1747938X19301058?via%3Dihub (date of access: 27.01.2026).

Инструменты геймификации повышают вовлеченность учащихся в образовательный процесс

[1]Н.Сансызбай, [1]К.М.Мухамедиева
[1]Павлодарский педагогический университет имени Ә.Маргулана (Павлодар, Қазақстан)

Аннотация
В данной статье рассматриваются способы применения геймификации в общеобразовательных школах. Раскрывается сущность понятия «геймификация» и объясняется её эффективность в обучении

детей. Также подробно описываются преимущества использования игровых элементов в учебном процессе: показано, как они способствуют повышению мотивации учащихся к обучению, усилению их активности и более глубокому усвоению учебного материала. В статье приводятся конкретные примеры применения геймификации на уроках и раскрываются возможности, которые она открывает для учителей. Кроме того, в исследовании особое внимание уделяется роли геймификации в формировании здоровой конкурентной среды среди учащихся и развитии навыков командной работы. Перевод образовательного процесса в игровую форму рассматривается не только как средство внешней мотивации, но и как важный фактор повышения внутреннего познавательного интереса обучающихся.
Ключевые слова: геймификация, цифровые инструменты, Kahoot, Gynzy, Classmana, Joyteka.

Gamification tools increase student engagement in the educational process

[1]N.Sansyzbay, [1]K.M.Mukhamediyeva
[1]A.Margulan Pavlodar Pedagogical University (Pavlodar, Kazakhstan)

Abstract
This article examines ways of implementing gamification in general secondary schools. The concept of gamification is defined, and its effectiveness in teaching children is explained. The advantages of using game elements in the educational process are described in detail, demonstrating how they increase students' motivation to learn, enhance their engagement, and contribute to deeper understanding of learning materials. The article provides specific examples of applying gamification in classroom practice and highlights the opportunities it creates for teachers. In addition, the study emphasizes the role of gamification in fostering a healthy competitive environment among students and in developing teamwork skills. Transforming the educational process into a game-based format is viewed not only as a tool for external motivation but also as an important factor in strengthening learners' intrinsic cognitive interest.
Keywords: gamification, digital tools, Kahoot, Gynzy, Classmana, Joyteka.

Поступила в редакцию: 18.03.2026
Одобрена: 31.03.2026
Первая публикация на сайте: 16.06.2026

МРНТИ: 14.25.09 https://doi.org/10.65247/3105-3432-2026-2.07

PROJECT-BASED LEARNING (PBL) - АҒЫЛШЫН ТІЛІН ОҚЫТУДА ҚҰЗЫРЕТТІЛІККЕ НЕГІЗДЕЛГЕН ОҚЫТУДЫҢ НЕГІЗГІ ТЕТІГІ

**[1]М.А.АБЕЕВА, [2]Ж.Р.НУРБАЕВА*
[1]№ 63 орта мектеп, [2]С.Нұрмағамбетов атындағы № 10 орта мектеп
(Тараз, Қазақстан)
**marzhanabeeva@gmail.com, zanagul809@gmail.com*

Аңдатпа
Бұл мақала ағылшын тілін оқыту тәжірибесінде Project-Based Learning (PBL) әдісін қолданудың тиімді қырларын жан-жақты талдауға арналған. Зерттеудің негізгі мақсаты - жобалық оқыту арқылы білім алушылардың коммуникативтік қабілеттерін дамыту, олардың оқу әрекетіне деген қызығушылығын арттыру және дербес жұмыс жасау дағдыларын қалыптастыру мүмкіндіктерін айқындау. Зерттеу жұмысы теориялық деректерді талдау мен педагогикалық тәжірибе элементтерін қамтитын аралас әдіснама негізінде жүргізілді. Зерттеу нәтижелері көрсеткендей, жобалық тапсырмаларды жүйелі қолдану оқушылардың сөйлеу белсенділігінің айтарлықтай артуына, бірлескен әрекетке бейімделуіне және шетел тілін практикалық жағдаяттарда тиімді пайдалануына ықпал етеді. Алынған қорытындылар Project-Based Learning әдісін ағылшын тілін оқыту үдерісінде кеңінен қолданудың өзектілігін нақты дәлелдейді, сонымен қатар оқушылардың шығармашылық ойлау қабілеттерін дамытуға маңызды үлес қосатынын көрсетеді.
Түйін сөздер: Project-Based Learning, ағылшын тілін оқыту, конструктивизм, сыни ойлау, коммуникативтік құзыреттілік, оқу уәжі, білім алушының дербестігі, критериалды бағалау.