

## БӨЛІМ: БАСТАУЫШ СЫНЫП

## Сабақта ойын технологиясын қолданудың маңызы

ЖАРИЯЛАНДЫ 04.11.2025	ТІРЕК СӨЗДЕР bilimger, бағалау, бастауыш мектеп, геймификация, қазақ тілі, қатысымдық құзыреттілік, мотивация, ойын технологиясы, Цифрлық білім беру	СІЛТЕМЕ <a href="https://bilimger.kz/183686/">https://bilimger.kz/183686/</a>
--------------------------	---	--

**Шахметова Диана Багдатовна**

Бастауыш сынып мұғалімі

## АННОТАЦИЯ

Бұл мақалада бастауыш сыныптағы оқу-тәрбие үдерісіне ойын технологиясын ғылыми-тәжірибелік негізде кіріктірудің маңызы талданады. Ойынның оқушы мотивациясына, танымдық белсенділігіне, оқу нәтижелерінің тұрақтылығына және тілдік-қатысымдық құзыреттердің қалыптасуына әсері отандық (қазақ және орыс тілдеріндегі) және халықаралық дереккөздерге сүйене отырып жүйеленді. Автор бастауыш сынып мұғалімі ретінде сабақ құрылымына ойындық механикаларды мақсатқа сәйкестендіріп енгізудің қағидаттарын, бағалау мен кері байланысты ұйымдастырудың жолдарын, цифрлық және офлайн форматтардың тепе-теңдігін сақтаудың шарттарын ұсынады. Нәтижесінде ойын технологиясы «қызықтыру құралы» ғана емес, оқу мақсаттарына бағытталған дәлелді педагогикалық стратегия ретінде пайымдалады.

## КІЛТ СӨЗДЕР

ойын технологиясы, геймификация, бастауыш мектеп, қазақ тілі, мотивация, қатысымдық құзыреттілік, бағалау, цифрлық білім беру

## КІРІСПЕ

XXI ғасырдағы бастауыш білім беру парадигмасы оқушыны белсенді, дербес және бірлескен әрекетте үйренетін субъект ретінде көреді; сол себепті сабақ форматы оқушының тәжірибе арқылы білім құрастыруына жағдай жасауға тиіс. Ойын

технологиясы дәл осындай тәжірибені ұйымдастыратын қуатты құрал саналады: ойында мақсат айқын, кері байланыс жедел, ереже түсінікті, жетістік өлшемі көрнекі. Жүйелі шолулар мен мета-талдаулар геймификация мен ойынға негізделген оқытудың оқу жетістіктерін және қатысуды статистикалық тұрғыдан мәнді көтеретінін көрсетеді. Қазақстан мен Ресейдің бастауыш мектеп контекстіндегі жұмыстарында ойын элементтері тілдік дағдыларды белсендіру, оқушының сабаққа қызығушылығын ұстап тұру және өзін-өзі реттеуін дамыту құралы ретінде дәлелденген. Халықаралық деңгейде технологияның (оның ішінде оқу ойындарының) тиімділігі мақсатқа сәйкестендірілген қолдануға және инклюзивтілікке тәуелді екені ерекше атап өтіледі. Сондықтан ойын технологиясын енгізу «ойын үшін ойын» емес, оқу мақсаттарына жетудің саналы жобаланған жолы ретінде қарастырылуға тиіс.

## **МОТИВАЦИЯНЫ АРТТЫРУ ЖӘНЕ ЭМОЦИЯЛЫҚ-ТАНЫМДЫҚ БЕЛСЕНДІРУ**

Бастауыш жастағы балалардың жетекші әрекеті — ойын; сол себепті оқу материалы ойын құрылымына енгізілгенде, ішкі уәж күшейіп, «ағым» күйі пайда болады, ал бұл назардың тұрақтылығын қамтамасыз етеді. Сабақта жинақталатын ұпай, деңгей, бейдж сияқты геймификациялық атрибуттар сыртқы ынталандырумен шектелмей, нақты оқу критерийлерімен байланыстырылғанда ғана құнды болады: мысалы, «сөйлемді дәл және толық құру» үшін берілетін бейдж оқушыға мақсатты мінез-құлықты түсіндіріп, кері байланысты айқындайды. Мета-аналитикалық деректер геймификацияның оқу жетістіктері мен қатысуын арттыратынын дәлелдейді, ал жергілікті әдістемелік мақалалар ойынның бастауыш сынып оқушылары назарын ұстап тұрудағы әсерін, сөздік қор мен ауызша айтылым белсенділігін өсіретінін нақты мысалдармен көрсетеді; орыс тіліндегі бастауыш мектеп тәжірибесі де ойын арқылы оқу-әрекетін кезеңдеп ұйымдастыру нәтижесінде пәнге қызығушылықтың тұрақтылығын арттырғанын растайды. Осылайша, сабақ басындағы қысқа «жылыту ойыны» немесе жаңа тақырыпты ашудағы рөлдік жағдаят оқушыларды оқу мақсатына жұмылдырып, эмоциялық фонды қолайлы деңгейде ұстайды.

## **ОҚУ НӘТИЖЕЛЕРІНІҢ БЕРІКТІГІ ЖӘНЕ ҰЗАҚ МЕРЗІМДІ ЕСТЕ САҚТАУ**

Ойын барысында білім «әрекет арқылы» игеріледі: оқушы грамматикалық үлгіні ереже ретінде емес, жеңіске жеткізетін құрал ретінде қолданады; осы сәтте білім әрекеттік (procedural) сипат алып, ұзақ мерзімді жадқа орнығады. Геймификацияға арналған 2018–2022 жылдар аралығындағы эмпирикалық жұмыстарды талдаған зерттеулерде әсер мөлшерінің оң екені көрсетілген; қазақ тілді зерттеулерде ойын технологиясы мәтінмен, сөздік қормен және сөйлеу жағдаяттарымен жұмыс істеуді «қозғалысқа»

келтіретіні, нәтижесінде тілдік бірліктердің қолданылу жиілігі артатыны баяндалады. Бастауыш сынып тәжірибесінде мен ойыннан кейін 2–3 минуттық рефлексияны («не ұнады, не үйрендім, келесі раундта нені өзгертемін?») міндетті рәсім ретінде енгізгенде, оқушылардың келесі сабақта сол тілдік құрылымдарды өздігінен пайдалану ықтималдығы күрт артатынын байқаймын; бұл тәсіл халықаралық есептерде ұсынылатын дәлелді педагогикалық тәжірибемен үйлеседі.

## **ҚАТЫСЫМДЫҚ ЖӘНЕ МЕТАТАНЫМДЫҚ ҚҰЗЫРЕТТЕРДІ КЕШЕНДІ ДАМУ**

Ойын форматы баланы келіссөз жүргізуге, ортақ стратегия құруға, шешімнің салдарын бағалауға итермелейді; осылайша қатысымдық құзыреттілік, сыни ойлау және өзін-өзі реттеу дағдылары бір мезгілде шыңдалады. Қазақ тілі сабақтарында рөлдік ойындар, «қалалық квест» немесе «сөз аукционы» типіндегі тапсырмалар тілдік әрекеттерді (тыңдалым, айтылым, оқылым, жазылым) табиғи жағдаятта іске қосады және дәл осы тұтастық бастауыш жастағы бала үшін мағыналы тәжірибе тудырады. OECD-нің ойын мен «ойнақылық» мәдениетін қолдау жөніндегі құжаты да оқудың мәнділігін арттыру жолында ойын тәжірибесінің әлеуетін айқындайды; алайда ойын мақсат пен критерийлерге нақты байланғанда ғана құнды болатынын ескертеді. Менің тәжірибемде жұптық «рөлдік диалог» тапсырмасында бағалау парағы қысқа әрі түсінікті болса (мысалы, «сәлемдесу – 1, сұрақ қою – 1, нақтылау – 1, қоштасу – 1 балл»), оқушы өз әрекетін бақылайды, қателерін өзі тауып түзетуге бейімделеді; бұл метатанымдық бақылауды күшейтеді және оқу жауапкершілігін біртіндеп оқушының өзіне көшіреді.

## **ПЕДАГОГИКАЛЫҚ ЖОБАЛАУ: ОҚУ МАҚСАТЫНА СӘЙКЕС ОЙЫН МЕХАНИКАСЫН ТАҢДАУ ЖӘНЕ БАҒАЛАУ**

Ойын технологиясын енгізудің басты қағидасы — оқу мақсатынан бастау: лексиканы меңгертуде «matching/аукцион/бинго» тәрізді тез ырғақты механикалар сөздік қорды белсендіруді қамтамасыз етсе, грамматиканы бекітуде «ереже құрастыру» және «қателерді аңду» ойыны тиімді; қатысымдық дағдыны шыңдауда «рөлдік дебат» немесе «квест» оқу мақсатына сай келіп, дәлелді аргументацияны талап етеді. Бағалау ойынның табиғи бөлігі болуы керек: ұпай мен бейдж оқу критерийін «көрінетін» етеді (мысалы, «дәл және толық жауап» немесе «сөйлем байланысы мықты»). Формативті кері байланыс әр раунд соңында қысқаша беріледі, ал ойын артефактілері (карта, диалог сызбасы, сөздік кесте) портфолиоға жиналып, оқу дәлелі ретінде тіркеледі. Мұндай жобалау тәсілдері халықаралық есептердегі технологияны дәлелге негізделіп қолдану талаптарымен үндеседі және бастауыш мектептің инклюзивті ортасына бейімделгенде нәтижелі болады. Практика көрсеткендей, деңгейі әртүрлі оқушыларға жеңіске жетудің бірнеше жолын ұсыну (мысалы, аз сөзбен, бірақ дәл жауап беріп ұпай алу не күрделі

сөйлеммен «бонус» жинау) сабақтағы әділет сезімін сақтап, бірлескен оқу мәдениетін қалыптастырады.

## **ЦИФРЛЫҚ ОЙЫНДАР МЕН ДЕРЕКТЕР ЭТИКАСЫ: ТЕПЕ-ТЕҢДІК ЖӘНЕ ҚАУІПСІЗДІК**

Цифрлық орта ойын сценарийлерін байытады: прогресті қадағалау, бейімделмелі деңгейлеу, жедел кері байланыс, үйде жалғастыру мүмкіндігі — бәрі оқу динамикасын қолдайды. Дегенмен халықаралық есептер пандемия кезеңі тәжірибесінің біржақты технологиялық шешімдер теңсіздікті күшейтуі мүмкін екенін ескертеді; сондықтан цифрлық ойындарды мақсатты әрі жауапты қолдану маңызды. Мен өз тәжірибемде экран уақытына шектеу қойып, цифрлық раундтарды офлайн рөлдік тапсырмалармен алмастырып отырамын; ойын платформаларын таңдағанда жеке деректерді минималды жинайтын, құпиялылық саясаты айқын сервистерге басымдық беремін, ал ата-аналарға түсіндірме хат арқылы деректерді өңдеу тәртібін ашық жеткіземін. Бұл ұстанымдар бастауыш сынып оқушысының жас ерекшеліктеріне және мектеп қауымдастығының қауіпсіздік стандарттарына сай келеді; сонымен қатар жергілікті зерттеулер геймификацияны тілдік дағдыларды қалыптастыруға бағыттағанда, құрал емес, мақсат үстем болуы тиіс екенін көрсетеді.

## **ҚАЗАҚ ТІЛІ САБАҚТАРЫНДАҒЫ ТИІМДІ ОЙЫНДЫҚ ҮЛГІЛЕР: ӨМІРЛІК ЖАҒДАЯТ ПЕН ТІЛДІК МАҚСАТ БІРЛІГІ**

Қазақ тілін екінші тіл ретінде оқытқанда ойындық жағдаят өмірлік қарым-қатынас үлгілерін модельдеуге мүмкіндік береді: мысалы, «дүкенде сатып алу» немесе «жол сұрау» тақырыптарында квест форматындағы тапсырмалар оқушыны нақты рөлге енгізіп, тілдік тіректерді мақсатқа сай қолдануға итермелейді. Отандық публикациялар «сөз аукционы», «диалог құрастыру», «рөлдік интервью», «QR-квест» сияқты үлгілердің бастауыш жаста сөздік қорды кеңейту, сөйлем құрылымын нақтылау және дискурс маркерлерін орынды қолдану дағдыларын күшейтетінін айғақтайды. Мұнда бағалау критерийлері («дәлдік», «байланыстылық», «әдеп нормасы») алдын ала ұғынықты берілгенде, бала өз әрекетін бақылауды үйренеді, ал мұғалім үшін ойын артефактілері қалыптастырушы бағалаудың көрнекі дәлеліне айналады. Орыс тіліндегі бастауыш мектеп тәжірибесі де ұқсас қорытындыға келеді: ойын формалары функционалдық сауаттылық пен пәндік нәтижелерді жүйелі арттырады, әсіресе тілдік қателерді қауіпсіз сынауға мүмкіндік беретін «тәжірибелік алаң» ретіндегі құндылығы зор. Демек, қазақ тілі сабақтарында ойын — тілдік мақсаттың дәлелді тасығышы: әр ұпай нақты критерийді білдіреді, әр жеңіс — қатысымдық мақсаттың орындалғанының белгісі.

## ҚОРЫТЫНДЫ

Бастауыш сыныптағы ойын технологиясы — сабақтың қызықтылығын арттырудан әлдеқайда кең құбылыс: ол оқу мақсаттарымен тығыз байланысқан, дәлелге негізделген, инклюзивті және қауіпсіз орта құратын педагогикалық стратегия. Метаталдаулар мен тәжірибелік зерттеулер геймификацияның оқу жетістіктеріне, қатысуға, тілдік-қарым-қатынас дағдыларына оң әсерін растайды, ал халықаралық есептер технологияны — соның ішінде оқу ойындарын — дәлел мен мақсатқа тәуелді құрал ретінде қарастыруды ұсынады. Мұғалім үшін прагматикалық түйін: ойын механикасы оқу мақсатына сай таңдалсын; кері байланыс қысқа, жиі және түсінікті берілсін; ұпай мен бейдж оқу критерийін «көрсетіп» тұрсын; цифрлық және офлайн формат тепе-тең сақталсын; бағалау дәлелі ретінде ойын артефактілері портфолиоға жүйелі жиналсын. Осындай ұстанымдармен жоспарланған ойындық сабақ оқушының ішкі уәжін оятады, білімді ұзақ мерзімге бекітеді және қазақ тілінде еркін қатыса алатын тұлғаның қалыптасуына нақты үлес қосады.

## ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР

1. Қуандықова Д.Қ. (2021). *Қазақ тілі сабағында ойын технологиясын қолдану. ҚазҰУ Хабаршысы*. Мақала беті: [https://vestnik.ku.edu.kz/jour/article/view/182?locale=kk\\_KZ](https://vestnik.ku.edu.kz/jour/article/view/182?locale=kk_KZ) . vestnik.ku.edu.kz
2. Смаилова А.Ш. (2022). *Ойын қазақ тілін оқытудың тиімді әдісі ретінде. Букетов атындағы Қарағанды университеті, Филология вестнигі*. PDF: <https://philology-vestnik.buketov.edu.kz/index.php/philology-vestnik/article/download/423/377/743> . philology-vestnik.buketov.edu.kz
3. Дьякова Н.Н. (2021). *Использование игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе*. Қостанай Өңірлік университеті репозиторийі: <https://dspace.kspi.kz/items/259eb6e3-b58c-44d5-b384-6919e900eabe> . dspace.kspi.kz
4. *Ойын технологиясы* (2021). **Adisteme.kz** әдістемелік платформасы: <https://adisteme.kz/oiyn-tehnologiiiasy.html> . Adisteme.kz
5. Ораз А.Н., Маликов Қ.Т. (2023). *Геймификация әдісін қолдану арқылы лексикалық дағдыларды қалыптастыру (қазақ тілі контексті). Торайғыров университетінің Хабаршысы. Филологиялық серия*. PDF: [https://vestnik-philological.tou.edu.kz/storage/articles/7bf27a222cb5ef2961d7d76b181d4f49/%D0%9E%D1%80%D0%B0%D0%B7\\_%D0%90.\\_%D0%9D.%2C\\_%D0%9C%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%B2\\_%D2%9A.\\_%D0%A2.%2C\\_%D0%92%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%BD%D0%B8%D0%BA\\_%D0%A4%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F\\_3-2023.pdf](https://vestnik-philological.tou.edu.kz/storage/articles/7bf27a222cb5ef2961d7d76b181d4f49/%D0%9E%D1%80%D0%B0%D0%B7_%D0%90._%D0%9D.%2C_%D0%9C%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%B2_%D2%9A._%D0%A2.%2C_%D0%92%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%BD%D0%B8%D0%BA_%D0%A4%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F_3-2023.pdf) . vestnik-

philological.tou.edu.kz

6. Díaz, A. F. (2024). *A Meta-Analysis on the Effectiveness of Gamification on Student Learning Achievement*. **ERIC**. Толық мәтін (PDF):  
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1452851.pdf> . files.eric.ed.gov
7. UNESCO (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in education – A tool on whose terms?* Негізгі құжаттың қысқаша нұсқасы (PDF):  
[https://www.unesco.org/gem-report/sites/default/files/medias/fichiers/2023/07/Summary\\_v5.pdf](https://www.unesco.org/gem-report/sites/default/files/medias/fichiers/2023/07/Summary_v5.pdf) ; толық нұсқаға сілтеме:  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723> . unesco.org+1
8. OECD (2019). *Play!* (Policy brief). Бет:  
[https://www.oecd.org/en/publications/play\\_a4115284-en.html](https://www.oecd.org/en/publications/play_a4115284-en.html) . OECD

**ҚМ АА** Күәлік нөмірі: **KZ45VPY00102718** — ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі

© 2026 **Bilimger.kz** Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық мазмұн авторлық құқықпен қорғалған.