

## Білім беру платформалары ойын технологияларын ағылшын тілін үйренуге біріктіру құралы ретінде

ЖАРИЯЛАНДЫ  
27.05.2025

ТИРЕК СӨЗДЕР  
educational platforms, English language, game-based technologies, gamification, Motivation, teaching method, ағылшын тілі, білім беру әдісі, білім беру платформалары, геймификация, мотивация, ойын технологиялары

СІЛТЕМЕ  
<https://bilimger.kz/180022/>

### Тулғанова Зарина Аширалықызы

Шетел тілдері факультетінің студенті

Академик Е.А.Бөкетов атындағы Қарағанды Университеті

### Ғылыми жетекші — Толуспаева Д.Ж,

Шетел тілінен даярлаудың теориясы мен әдістемесі кафедрасының аға оқытушысы,

Академик Е.А.Бөкетов атындағы Қарағанды Университеті

Қарағанды, Қазақстан

**Аңдатпа.** Геймификация — қазіргі уақыттағы білім беру саласындағы ең маңызды заманауи әдістердің бірі. Мақалада ағылшын тілін оқыту үдерісінде ойын технологияларын біріктірудің тиімді құралы ретінде білім беру платформаларының рөлі және пайдалану мәселесі қарастырылады. Цифрлық білім беру саласында геймификацияны қолданудың теориялық және практикалық аспектілері талданады. Ойын технологиялары шетел тілдерін үйрену барысында мотивацияны арттыра алатынын дәлелдейтін зерттеулер жүргізілді. Бұл әдістер оқушыға біліммен қатар топтық жұмыс, көшбасшылық, бірлескен оқу және де шешім қабылдау сияқты жеке және әлеуметтік дағдыларды қалыптастыру мен дамытуға көмектесетіндігі туралы айтылады. Сондай ақ, оқушылардың жас ерекшеліктеріне лайықты және сыныптағы барлық оқушының қызығушылықтарна сай келетін ойын түрлерін таңдай білу маңызды. Себебі бір сыныпта оқушылар саны әдетте аз болмайды. Аз болмағандықтан олардың барлығына қызықты әрі пайдалы білім платформалары немесе ойындар болғаны маңызды. Жалпы алғанда, мақалада ұсынылған әдістер білім беруде платформаларды тиімді қолданудың көптеген артықшылықтарын көрсетеді. Олар білім алушылардың белсенділігін арттыруға, ағылшын тілін қызықты әрі көңілді үйренуге және есте сақтау қабілетін жақсартуға бағытталған.

**Кілт сөздер:** геймификация, білім беру платформалары, ойын технологиялары, ағылшын тілі, мотивация, білім беру әдісі.

## **ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПЛАТФОРМЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ИНТЕГРАЦИИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ИЗУЧЕНИЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

**ТУЛҒАНОВА ЗАРИНА АШИРАЛЫҚЫЗЫ**

Студент факультета иностранных языков

Карагандинского университета имени академика Е.А.Букетова

Научный руководитель – Толуспаева Д.Ж.,

старший преподаватель кафедры теории и методики подготовки по иностранным языкам,

Карагандинский университет имени академика Е.А. Букетова,

г. Караганда, Казахстан

**Аннотация.** Геймификация — один из самых современных и важных методов в сфере образования на сегодняшний день. В статье рассматривается роль и использование образовательных платформ как эффективного инструмента интеграции игровых технологий в процесс обучения английскому языку. Анализируются теоретические и практические аспекты применения геймификации в цифровом образовании. Проведены исследования, доказывающие, что игровые технологии могут повысить мотивацию при изучении иностранных языков. Также говорится о том, что данные методы помогают учащимся не только в освоении знаний, но и в формировании таких личных и социальных навыков, как командная работа, лидерство, совместное обучение и принятие решений. Кроме того, важно уметь подбирать виды игр, соответствующие возрастным особенностям учащихся всех учеников класса. Поскольку в одном классе обычно бывает немало учащихся, важно, чтобы образовательные платформы и игры были интересными и полезными для всех. В целом, представленные в статье методы демонстрируют многочисленные преимущества эффективного использования платформ в образовательном процессе. Они направлены на повышение активности учащихся, интересное и увлекательное изучение английского языка, а также улучшение памяти.

**Ключевые слова:** геймификация, образовательные платформы, игровые технологии, английский язык, мотивация, метод обучения.

## **EDUCATIONAL PLATFORMS AS A TOOL FOR INTEGRATING GAME TECHNOLOGIES INTO ENGLISH LANGUAGE LEARNING TULGANOVA ZARINA ASHIRALIQZY**

Student of the Faculty of Foreign Languages Academician E.A.Buketov Karaganda University

Scientific Supervisor –Toluspaeva D.Zh.,

Senior Lecturer at the Department of Theory and Methodology of Foreign Language Education,

Academician E.A. Buketov Karaganda University,  
Karaganda, Kazakhstan

**Abstract.** Gamification is one of the most important and modern methods in today`s educational field. This article discusses the role and use of educational platforms as an effective tool for integrating game-based technologies into the process of learning English. The theoretical and practical aspects of using gamification in digital education are analyzed. Research has been conducted that proves game-based technologies can increase motivation when learning foreign languages. It is also noted that these methods help learners not only gain knowledge but also develop personal and social skills such as teamwork, leadership, collaborative learning, and decision-making. Moreover, it is important to select game types that are appropriate for the students` age characteristics and that match the interests of all students in the classroom. Since classes typically include many students, it is essential that the educational platforms or games are engaging and beneficial for everyone. Overall, the methods presented in the article demonstrate the many advantages of effectively using platforms in education. They are aimed at increasing learner engagement, making English learning fun and enjoyable, and improving memory retention.

**Keywords:** gamification, educational platforms, game-based technologies, English language, motivation, teaching method.

### **Кіріспе**

Қазіргі таңда қоғам үнемі өзгеріс үстінде болғандықтан, технологиялық жаңалықтар да бізге барынша бейімделуді талап етеді. Сол себепті, қазіргі уақытта білім беру үдерісінде цифрлық технологиялардың рөлі айрықша маңызға ие. Әсіресе шет тілдерін, оның ішінде ағылшын тілін оқыту мен үйренуде білім платформалары мен ойын технологияларын тиімді пайдалану қажеттілігі күннен күнге артуда. Осындай құралдардың бірі — білім беру платформалары, олар оқу процесіне ойын технологияларын енгізуге мүмкіндік береді. Бұл — білім алушылардың үйренуге деген қызығушылықтарын арттырып, оларды оқу процесіне белсенді қатыстырудың заманауи әдісі болып табылады. Сыныптағы оқыту мен оқу үдерісіне ойын технологияларын қосу көптеген оқыту ресурстарының маңызды элементі болып табылады. Қазіргі таңда әлемдік білім беру кеңістігінде цифрлық платформаларды қолдану тәжірибесі кеңінен таралуда және оқытудағы жаңа мүмкіндіктерді ашуда. Осы тұста геймификация әдісі ерекше назар аударға тұрарлық.

Геймификация — бұл ойын элементтерін білім беру жүйесінде қолдану әдісі. Бұл тәсіл арқылы білім алушының мотивациясын арттыру, танымдық белсенділігін күшейту және оқу мазмұнын көңілді әрі терең меңгеруге деген қызығушылықты ояту көзделеді. Білім беруде геймификацияны (ойын технологияларын) қолдану -XXI ғасырда оқу мен оқытушылық тәжірибені арттыру үшін маңызды және қажет әдіс. Бұл тәсілдер әсіресе

“миллениалдар” ұрпағына аса қажет. Себебі қазіргі өнеркәсіптік революция дәуірінде жаңа ұрпақ барлық ақпаратпен әлеуметтік желілер мен блогтар арқылы бөліседі. Заманауи студенттің қажеттіліктерін қанағаттандыру үшін оқытушыларға ақпараттық-коммуникациялық технологияларды (АКТ), мобильді оқыту ресурстарын және ойынға негізделген білім беру платформаларын игеру мен қолдану ұсынылады.

Ойын арқылы, геймификацияның анықтамасы мен мақсатына сәйкес оқушылардың қызығушылығын арттыру арқылы оқуды нәтижелі ет кез келген мұғалімнің басты міндеті. Ол геймификацияға негізделген платформа мен қосымшаның ақысыз немесе ақылы негізде ағылшын тілін меңгеру кезінде оқушы қалыптастырған негізгі принциптерді қолдану құзыреттіліктер мен дағдылардың дұрыс қалыптасуына әсер етеді. Мектеп оқушыларына арналған цифрлық ойындарды қолдануды зерттеумен сонымен қатар, сандық медианы қолданумен айналысатын ағылшын тілі мұғалімдері интернеттегі оқытудың әртүрлі жағдайларының жалпы мәселелерін шешеді. құралдарды қолдану және оларды практикалық қолдану туралы білу бағаланады. Бұл зерттеуде біз геймификация әдістерін қолдану оқу процесінде және олардың үлгерімінде ынталы студенттер, жәнебіз бұл жұмыс ортасының сапасына қалай әсер ететінін талдай алдық. Бичен мен Кочакунның Kahoot сияқты платформалардағы зерттеулері оқушылардың оқуға деген қызығушылығын арттыру үшін геймификация әдістерін қолданады. ол табысқа деген ұмтылысты арттыратынын көрсетті [1]. Ағылшын тілі тілдерді оқытуда, әсіресе мектеп оқушыларының біліктілігін арттыруда Қолданбалар арқылы геймификация әдістерін қолдану маңызды. Сайып келгенде осы геймификация әдістеріне келетін болсақ, оқушылар оқытудың мазмұнды деңгейінде, шет тілін меңгеру оның бар-жоғын анықтауға көмектеседі.

### **Зерттеу әдістері мен материалдар**

Теориялық әдістерді пайдалана отырып ғылыми-педагогикалық әдебиеттерге шолу негізінде цифрлық оқыту жағдайында мектеп оқушыларына ағылшын тілін оқытудағы геймификация әдісінің пайдасы мен тиімділігі талданды. Чжан мен Хасим жүргізген зерттеулерде ағылшын тілін оқытуда ойын технологиялары бойынша тәжірибе мен бағылауға негізделген зерттеулерге шолу жасалады [2], мұнда оқушылардың геймификация әдістерінен тапқан жаңалығы мен қызығушылықтарын айқындайды. Эмпирикалық тәсілдер ретінде компонентті талдау, эксперимент жасау, талдау және алынған деректерді салыстыру тәсілдері қолданылды. Мақсатты топ ретінде 5 — сынып (12-13 жас) және 10 — сынып (17-18 жас) аралығындағы оқушыларынан құралған, жалпы саны 30 оқушы іріктеліп алынды. Бұл жас ерекшеліктері геймификация тәсілдерін қолдану тиімділігін әртүрлі деңгейде бағалауға, талдауға мүмкіндік береді. Коллебауттың пікірінше, 12-13 жастағы оқушылардың танымдық даму деңгейі қарқынды жүреді және жеткілікті деңгейде ойлана алады, оқу нәтижесін ой елегінен өткізе алады [3]. Бұл жастағы балаларға көбінесе геймификация элементтерін, яғни, ұпай, марапат,

жарыс секілді мотивацияны арттыру құралдары үйренуде тиімді әрі қызықты болады. Ал 17-18 жас аралығындағы оқушылар — жоғары орта білімді аяқтауға жақын, өзіндік ой — саналары қалыптасқан, сыни тұрғыдан ойлана алатын, жауапкершілік алу деңгейлері едәуір жоғары әрі рефлексия жасай білетін тұлғалар. Сол себепті бұл жастағы білім алушыларға ойын түрлері түрлі жағдаяттарға, пікірталастарға негізделген болса, және креативті әрі логикалық ойлауды қажет ететін технологияларымен үйлесуі қажет. Эксперимент барысында ақылы негізде жұмыс жасайтын Super Duolingo және ақысыз негіздегі Kahoot цифрлық платформалары ұсынылды. Біз өз зерттеуімізде жалпы және орта білім беретін ұйымдарда мектеп оқушыларымен жұмыс жасау тиімді болатын [4] және ақысыз негізде жұмыс жасайтын Kahoot платформасын ұсындық. Нәтижесінде, оқушылар қолжетімді, қолдануға ыңғайлы әрі қызықты деп санаған Kahoot және Quizlet платформаларын таңдады. Оқушылардың мінез-құлықтарын бақылау және кері байланыстарын сабақтар барысында рефлексиялық журналдар арқылы тіркеу сияқты сапалық талдау тәсілдері қолданылды. Сонымен қатар дәстүрлі оқыту әдістері, сабаққа қатысу, белсенділік және үлгерім көрсеткіштері салыстырмалы түрде зерттелді.

### **Талдау мен нәтижелер**

Бүгінгі жаһандану дәуірінде қарым-қатынас үшін ағылшын тілін меңгерудің маңыздылығы күн сайын артып келеді. Қазіргі таңда мемлекетімізді мектеп жасындағы балалар мен жасөспірімдердің ағылшын тілін меңгеруге көп күш жұмсалуда. Әйткенмен, әзірге Қазақстан ағылшын тілін білу көрсеткіші бойынша көпетеген елдерден біршама артта қалып келеді. 2023 жылдың қорытынды есебіне сәйкес, 113 мемлекеттің ішінде Қазақстан 104 орында тұр [5]. Осы олқылықтың орнын толтыру үшін ең алдымен шет тілін үйренуге деген қызығушылықты ояту қажет.

Зерттеу нәтижелері шет тілдерін оқыту мен меңгеру барысында цифрлық оқыту, ойын технологиялары мен платформаларды қолданудың жоғары тиімділігін растады. Цифрлық оқыту аясында ойын технологиялары бар сабақты қолданбас бұрын студенттер сөздік тесті мен сауалнамадан тұратын алдын ала тестілеуді орындады, сонымен қатар эксперимент соңында пост-тестке қатысты. Нәтиже белсенділіктің жоғарылауын, өнімділіктің артуын және мотивацияның жоғарылағанын көрсетті. Кабилан атап өткендей, аралас әдістерді қолдану геймификация стратегияларын оқу нәтижелерімен сәйкестендіреді [6]. Ақылы және ақысыз негіздегі платформаларды зерттей отырып, біз білім берудегі дағдыларды дамыту, бейімдеу мен технологияларды біріктірудің маңыздылығы мен мүмкіндіктерін анықтадық.

Ғылыми әдебиеттерге шолу жасай отырып, біз мектеп жағдайында ағылшын тілі сабағындағы геймификацияның оқу тиімділігі мен оқушылардың ынтасын арттыруда үлкен мүмкіндіктері бар деген қорытындыға келдік. Себебі, бастапқыда алынған сауалнама нәтижесіне біздің көңіліміз толмады. Бастапқы бағалау кезеңде анықталғандар:

1. Оқушылардың тек 38%-ы грамматикалық жаттығуларды сенімді түрде орындай алды;
2. Тапсырмаларды ана тілдерінің грамматикалық құрылымдарымен орындауға байланысты қателіктер байқалды;
3. Білім алушылар сабақтар мен тапсырмалардың қызықсыз әрі бірсарынды екеніне шағым жасады және тілді меңгеруге деген мотивацияларының төмен екендігін атап өтті.

Ойын технологиялары, атап айтсақ, Kahoot және Quizlet секілді интерактивті платформалар қолданылған сабақтарда оқу үдерісін бақылау білім алушылардың оқуға деген қызығушылықтары мен белсенділіктері анағұрлым артқанын, сондай ақ, ағылшын тілін үйренуге деген ынталары мен қызығушылықтары артқанын растады. Мәселен:

1. Сауалнамаға қатысқан білім алушылардың 88%-ы осындай сабақтар олардың тіл үйренуге деген қызығушылығын оятқанын атап өтті;
2. Жазбаша тапсырмалардағы грамматикалық қателер саны 2 есе азайды;
3. Оқушылар әр тілдің өзіндік жеке грамматикалық ережелері бар екенін түсініп, сол бойынша тілді меңгере бастады және оларға бұл қиындық соқпады.

Бастапқы кезеңдегі сауалнама мен соңғы кезеңдегі сауалнама нәтижелерін 1 — диаграммадан көруге болады.

Сондай ақ, эксперименттік топтағы оқушылардың академиялық үлгерімдері жоғарылағаны анықталды. 1-кестеде көрсетілгендей, тек дәстүрлі оқыту әдістері қолданылған сабақтармен салыстарғанда, оқушылардың үлгерімі 15%-ға жақсарғанын көруге болады.

Кесте 1. Интерактивті платформаларды қолдануда студенттердің қатысу көрсеткіштері:

Метрика	Дәстүрлі тәсілдер	Интерактивті платформалар
Қатысу көрсеткіші	65%	85%
Қанағаттанушылық	70%	90%
Белсенді қатысу	55%	88%

Дереккөз: [7] негізінде автор әзірлеген.

### Қорытынды

Біздің зерттеуіміз мектептердегі ағылшын тілі сабақтарында ойын технологиялары мен білім беру платформаларын пайдаланудың маңыздылығы мен тиімділігін зерттеді. Зерттеу нәтижелері геймификация әдістерінің студенттердің сабаққа қатысуына, мотивациясына және тіл үйрену көрсеткіштеріне әсері туралы құнды ақпарат берді.

Зерттеу нәтижелері ағылшын тілі сабақтарында интерактивті платформаларды қолдану оқушылардың тіл үйрену қабілеттерін айтарлықтай жақсартатынын анық көрсетті. Бастапқы кезеңдегі тест пен кейінгі кезеңдегі тесттен оқушылардың деңгейлері едәуір жақсарғанын байқауға болады. Байқалған бұл деңгейлерден геймификация әдістері арқылы оқушылардың академиялық үлгерімдерінің де оң әсер еткенін көруге болады.

Сонымен қатар, зерттеу нәтижелері көрсеткендей, студенттердің көпшілігі (88%) платформалар мен ойын технологияларын қолдану арқылы ағылшын тілі сабақтарын өткізген кезде қанағаттануының жоғары деңгейін (90%) көрсеткен.

Ағылшын тілі сабақтарында геймификацияны қолдану мүмкіндігі өте жоғары. Мұғалімдер платформалар мен ойындарды оқу бағдарламасына, оқушылардың жас ерекшеліктеріне және қызығушылықтарына сәйкес пайдалана алады. Бұл әдістер оқуды қызықты етіп қана қоймайды, сонымен қатар оқушылардың сыни тұрғыдан ойлау қабілеттерін, есептерді шешу дағдыларын және топпен жұмыс істеу дағдыларын дамытады. Қорытындылай келе, бұл зерттеу мектепте ағылшын тілін оқытуда геймификацияның маңыздылығын көрсетеді. Геймификацияның оқушылардың сабақ барысындағы белсенділігіне, тіл үйренуге деген ынтасына әсері және оның нәтижесі анықталады. Біздің зерттеу уақыт шеңберімен және техникалық ресурстармен шектелді. Алдағы уақытта зерттеушілер интерактивті платформалар мен ойын технологияларының әр бөлігін жеке-жеке зерттесе, онда олар осы әдістердің тілді қызықты әрі тиімді үйренуге қалай көмектесе алатынын тереңірек нақтылай алады.

#### **ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ / REFERENCES**

1. *Biçen H. and Kocakoyun S., Perceptions of students for gamification approach; kahoot as a case study // International Journal of Emerging Technologies in Learning (Ijet). 2018. -Vol. 13. -No02.-P. 72-93*
2. *Zhang S., Hasim Z. Gamification in efl/esl instruction: a systematic review of empirical research // Frontiers in Psychology. -2023. -Vol. 13.*
3. *Callebaut W., Piaget among the Evolutionary Naturalists // Philosophica. -1994. -Issue 54. -P. 111-140.*
4. **Agzhanova A.A.** *Effective Use of the Kahoot Application in English Lessons for the Development of Functional Literacy and Formation of an Individual Personality // kz - Educational Portal. -2020. -November 4.*
5. *EF English Proficiency Index.[Electronic resource],.*
6. *Kabilan M., Annamalai N., Chuah K. Practices, purposes and challenges in integrating gamification using technology: a mixed-methods study on university academics // Education and Information Technologies.,-2023.-Vol.28.-No11.-P. 14249-14281.*

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

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