

БӨЛІМ: UNIVER / ҚАЗҰҚПУ / СТУДЕНТ

## Сценарий жазу шеберлігін қалыптастырудың заманауи әдістемелері

ЖАРИЯЛАНДЫ  
04.12.2025СІЛТЕМЕ  
<https://bilimger.kz/185524/>**Манап Гульмира Баймуканқызы****Джалгасбаева Молдир**

Қазақ Ұлттық Қыздар Педагогикалық университеті

6B11102-мәдени-тынығу жұмысы

Жетекші: **Коспагарова Асем Кабидолдаевна**, магистр, аға-оқытушы

### Аңдатпа

Қазіргі цифрлық заманда медиа өнімдер, қысқа метражды фильмдер, анимациялар, әлеуметтік роликтер мен интерактивті контенттің қарқынды дамуы сценарий жазу шеберлігін жаңа деңгейге көтеруді талап етеді. Осыған байланысты білім алушылардың шығармашылық ойлауын, сюжет құру қабілетін, кейіпкер психологиясын түсінуін және мәтіндік, визуалды сауаттылығын дамыту – педагогикалық білім берудің маңызды бағыттарының біріне айналып отыр. Дәстүрлі оқыту әдістері көбіне теорияны меңгеруге бағытталғандықтан, заманауи білім алушылардың креативтілігін, дербестігін және жобалық құзыреттіліктерін толық деңгейде дамыта алмайды.

Сценарий жазу шеберлігін қалыптастыру – тек мәтін құрастыру емес, ол студенттің аналитикалық ойлауын, эмпатиясын, проблеманы шешу дағдыларын, топпен жұмыс істеу қабілетін жетілдіретін кешенді педагогикалық процесс. Сондықтан сценарий жазуды оқытуда жобалық оқыту, digital storytelling, кейс-стади, ойын технологиялары, коллаборативті оқыту сияқты инновациялық әдістемелерді қолдану қажеттілігі туындап отыр. Бұл тәсілдер білім алушылардың белсенділігін арттырып қана қоймай, олардың шығармашылық әлеуетін ашуға, кәсіби құзыреттерін дамытуға мүмкіндік береді.

### Аннотация

В современную цифровую эпоху интенсивное развитие медиапродуктов, короткометражных фильмов, анимации, социальных роликов и интерактивного контента

требует нового уровня мастерства в сценарном писательстве. В связи с этим развитие творческого мышления обучающихся, умения строить сюжет, понимания психологии персонажей, а также текстовой и визуальной грамотности становится одной из ключевых задач педагогического образования. Традиционные методы обучения, ориентированные преимущественно на усвоение теории, не всегда позволяют в полной мере развить креативность, самостоятельность и проектные компетенции современных студентов.

Формирование мастерства сценарного письма — это не просто создание текста, а комплексный педагогический процесс, который развивает аналитическое мышление, эмпатию, навыки решения проблем и умение работать в команде. Поэтому в обучении сценарному мастерству возникает необходимость применения инновационных методов, таких как проектное обучение, digital storytelling, кейс-стади, игровые технологии и коллаборативное обучение. Эти подходы не только повышают активность обучающихся, но и способствуют раскрытию их творческого потенциала и развитию профессиональных компетенций.

### **Abstract**

In the modern digital era, the rapid development of media products, short films, animations, social videos, and interactive content requires a new level of skill in screenwriting. Accordingly, fostering students' creative thinking, narrative construction abilities, understanding of character psychology, and textual and visual literacy has become one of the key priorities in pedagogical education. Traditional teaching methods, primarily focused on theoretical knowledge, often do not fully support the development of creativity, independence, and project-based competencies in contemporary learners.

Developing screenwriting skills is not merely about text creation; it is a comprehensive pedagogical process that enhances analytical thinking, empathy, problem-solving skills, and teamwork abilities. Therefore, the teaching of screenwriting necessitates the application of innovative methods such as project-based learning, digital storytelling, case-study, gamification, and collaborative learning. These approaches not only increase student engagement but also facilitate the realization of their creative potential and the development of professional competencies.

### **Кіріспе**

Ақпараттық дәуірде білім беру жүйесі технологиялық трансформацияның жаңа толқынына тап болды. Заманауи технологиялардың (Web 2.0 құралдары, цифрлық платформалар) кеңінен қолданыла бастауы педагогтарды дәстүрлі әдістерден инновациялық, медиатілге және жобалық тәсілдерге көшуге итермеледі. Ғылым мен тәжірибе көрсеткендей, Web 2.0 құралдарын интеграциялау оқыту үдерісін кеңейтіп, сынып шеңберінен тыс оқу кеңістігін — мектеп, үй, әрі қауымдастықты біріктіретін орта

қалыптастыруға мүмкіндік береді; мұндай құралдар оқушының белсенді қатысуын, өзара әрекеттестігін, өзіндік және бірге үйренуін күшейтеді [1;2;3;4].

Осы логикаға сүйене отырып, зерттеу тақырыбы ретінде «Әдебиетті оқытуда заманауи педагогикалық технологиялардың (digital storytelling, project-based learning, case-study, gamification, XR, collaborative learning) қолданылуының тиімділігі» анықталды. Зерттеу пәні — орта және жоғары білім беру жүйесінде әдебиетті оқыту үдерісі. Зерттеу мақсаты — әдебиет сабақтарында көрсетілген инновациялық әдістердің оқушылардың шығармашылық, сыни және коммуникативтік құзыреттерін дамытудағы тиімділігін теориялық-әдіснамалық және практикалық тұрғыдан негіздеу.

Осы мақсатты жүзеге асыру үшін зерттеу мына міндеттерді шешеді:

- (1) Web 2.0 және digital storytelling әдістерінің әдеби білім берудегі рөлін анықтау;
- (2) проектік оқытудың мәтін жазу және шығармашылық қабілеттерді дамытудағы әсерін талдау;
- (3) кейс-стади мен коллаборативті оқытудың әдеби талдау және интерпретация дағдыларына ықпалын зерттеу;
- (4) XR және геймификация элементтерінің мәтінге деген қызығушылық пен білім нәтижелерін арттырудағы мүмкіндіктерін бағалау;
- (5) аталған әдістерді оқу бағдарламасына енгізудің педагогикалық шарттарын және практикалық ұсыныстарын айқындау.

### **Негізгі ережелер**

Сценарий жазу шеберлігін қалыптастыру әдебиет сабағында шығармашылық және сыни ойлау дағдыларын дамытуға бағытталған негізгі үрдістердің бірі болып табылады. Нарративтік мәтіннің құрылымы әдетте үш бөлімнен тұрады: кіріспе, негізгі бөлім және қорытынды. Бұл құрылым оқушыға сюжет желісін логикалық тұрғыда құруға, кейіпкерлерді дұрыс орналастыруға және сюжеттің шиеленісін тиімді көрсетуге мүмкіндік береді. Digital storytelling технологиясы осы құрылымды визуалды және аудио элементтер арқылы толықтырады. Зерттеулер көрсеткендей, оқушылар digital storytelling әдісін қолданғанда сюжет мақсаттарын айқын анықтап, драмалық сұрақты дұрыс орналастырады, контентті таңдауда шығармашылық көрсетеді және мәтіннің ритмі мен визуалды сапасын жақсартады [5,6].

Осы контекстінде цифрлық сторителлинг (digital storytelling) — маңызды педагогикалық құралдардың біріне айналды. Халықаралық зерттеулерден белгілі болғандай, цифрлық сторителлинг балабақша және мектеп жасындағы оқушылардың тәрбиелік және оқу көрсеткіштерін жақсартуға мүмкіндік береді: Ойо штатындағы кейбір мектептерде ол міндетті тәрбиелік бағыттағы нәтижелерді оң әсерлендіргені анықталды [7];

Португалияда мультимодальды сауаттылықты дамытуға септігін тигізгені байқалды [8]; Тайваньдағы зерттеулерде digital storytelling-ке негізделген жобалық әдіс бастауыш сынып оқушыларының мотивациясы, проблема шешу дағдылары және үлгерімі жақсарғанын көрсетті [9]. Дегенмен бірқатар зерттеулер цифрлық сторителлингтің мектепте кең қолданылмауын, мұғалімдердің технологияны енгізуге қатысты сақтық танытатындығын, техникалық және ұйымдастырулық кедергілердің бар екенін көрсетеді — уақыттың көп кетуі, LCD және проектор секілді жабдықтардың жетіспеуі, техниканы орнатудың күрделігі сияқты практикалық мәселелер мұғалімдердің технологияны пайдалануын тежейді [10;11;12]. Сол уақытша кедергілерге қарамастан, оқушылардың цифрлық сторителлингке белсенді қатысып, сабаққа қызығушылық танытқаны есептерде айқын көрініс тапты.

Қазіргі білім беру парадигмасы — Education 4.0, оқу процесіндегі цифрлық трансформацияны, оқушының активті рөлін және технологиялармен үйлескен педагогикалық стратегияларды талап етеді [13]. Осыған байланысты жобалық оқыту (Project-Based Learning, PBL) әдебиет сабағында және жазу дағдыларын дамытуда ерекше мүмкіндік ұсынады: PBL арқылы оқушылар тек тілдік дағдыны меңгеріп қана қоймай, сыни ойлау, шығармашылық және командада жұмыс істеу қабілеттерін де дамытады. Белгілі зерттеу көрсеткендей, жобалық тапсырмалар студенттердің нарративтік мәтін жазудағы қабілетін арттырып, тақырыпты түсіну, жанрдың әлеуметтік функциясы, мәтін құрылымы мен тілдік ерекшеліктерді дұрыс тануға ықпал етеді; сонымен қатар студенттер өздерінің сюжет желісін құруда, иллюстрация жасауда шығармашылық көрсеткен және PBL-ге оң пікір білдірген (PBL жобасы нәтижелері студенттердің желілік өзара әрекеттестігін, бірлескен оқуды және командалық жұмыс дағдыларын нығайтты). Осылайша PBL жоғары және орта білім деңгейінде жазуға үйретудің тиімді альтернативаларының біріне айналуы мүмкін.

Сондай-ақ білім беру үрдісіне енгізілген XR (VR/AR/MR) технологиялары мен геймификация оқу талаптарының өзгерген жағдайында оқушыларға иммерсивті, мотивациялық және тартымды оқу тәжірибесін ұсынады [14]. XR-дың интерактивті және иммерсивті табиғаты көркем мәтіннің бейнелі әлеміне терең енуге, оқушының қабылдауын визуалдандыруға мүмкіндік береді; ал геймификация арқылы оқу процесіне ойын элементтерін енгізу оқу белсенділігін, инклюзивтілікті және студент-орталық оқытуды күшейтеді. Пандемия жағдайы бұл үрдістерді жеделдетіп, цифрлық қосымшаларды, виртуалды оқыту құралдарын кеңінен қабылдауды талап етті [15].

Әдебиетті оқыту жүйесінде кейс-стади әдісінің маңызы — мәтіндік жағдаяттарды өмірлік контекстпен байланыстыра талдау жүргізіп, оқушылардың аналитикалық, интерпретациялық және сыни дағдыларын дамыту. Бұл әдіс оқушыны мәтіннің әлеуметтік және мәдени мәнін анықтауға, автордың идеясын нақты өмірлік тәжірибе арқылы түсінуге үйретеді. Ал коллаборативті оқыту (Writers' Room моделі) ортақ

шығармашылық өнім жасау арқылы ұжымдық ойлауды, жауапкершілікті және коммуникативтік құзыреттілікті қалыптастырады, сондықтан әдеби мәтіндерді интерпретациялау мен сценарийлік шығармашылықты дамытуда аса тиімді.

### **Материалдар мен әдістер**

Бұл зерттеу сценарий жазу шеберлігін қалыптастырудың заманауи әдістемелерін әдебиет және халықаралық зерттеулер негізінде талдау арқылы жүргізілді. Материал ретінде негізінен шетелдік авторлардың еңбектері қолданылды, оның ішінде Robin & Pierson (2005), Hughes, Thomas & Scharber (2006), Hung, Hwang & Huang (2012), Majuri, Koivisto & Namari (2018), Swacha (2021) сияқты ғалымдардың зерттеулері басты рөл атқарды. Бұл еңбектерде digital storytelling, проектік оқыту, кейс-стади, коллаборативті оқыту және геймификация әдістерінің білім беру үдерісіндегі тиімділігі, оқушылардың шығармашылық және коммуникативтік құзыреттерін дамытудағы рөлі жан-жақты қарастырылған.

Зерттеу әдістері ретінде теориялық талдау, контенттік талдау және салыстырмалы талдау қолданылды. Теориялық талдау заманауи әдістердің педагогикалық мәнін анықтауға, олардың сценарий жазу шеберлігін дамытудағы әлеуетін зерттеуге мүмкіндік берді. Контенттік талдау арқылы әдебиеттердегі негізгі идеялар, әдістемелік ұсыныстар және оқу үдерісінде қолдану ерекшеліктері жүйеленді. Салыстырмалы талдау әдісі әртүрлі тәсілдердің тиімділігі мен шектеулерін айқындап, олардың оқу бағдарламасына енгізу мүмкіндіктерін бағалауға мүмкіндік берді.

Осы әдістер арқылы зерттеу логикалық құрылымға ие болып, инновациялық сценарийлік әдістердің білім беру процесінде интеграциялық және практикалық әлеуетін ғылыми тұрғыдан көрсету мүмкіндігі туды.

### **Нәтижелер мен талқылау**

Center for Digital Storytelling (Цифрлық сторителлинг орталығы) зерттеулері бойынша, тиімді digital story (цифрлық оқиға) жасау үшін жеті негізгі элемент бар деп көрсетілген. Кейінгі зерттеулер [16] бұл элементтерді онға кеңейтіп, қазіргі студенттердің жасайтын цифрлық оқиғаларына бейімдеген.

Осы зерттеуде оқушылардың жасаған digital story (цифрлық оқиғаларын) бағалау үшін арнайы бағалау кестесі/критерийлері қолданылды [17]. Нәтижесінде, баға беру критерийлері оннан сегіз элементке қысқартылды, себебі кейбір элементтер (мысалы, Clarity of Voice (дауыстың анықтығы) және Use of a Meaningful Audio Soundtrack (мағыналы аудио тректің қолданылуы)) таңдалған Storybird (Storybird платформасында) аудио қолдауы болмағандықтан алынып тасталды. Әр элемент 1–4 ұпайлық шкала бойынша бағаланды, ал жоғары ұпай оқушының сол элементті story (оқиғасында) жақсы қолданғанын көрсетеді.

15 студенттің қатысуымен өткізілген төрт сабақтағы бақылау нәтижелері Фридман тесті арқылы талданды. Нәтижелер көрсеткендей, «Overall Purpose of the Story (оқиғаның негізгі мақсаты)», «Dramatic Question or Questions (драмалық сұрақтар)», «Choice of Content (мазмұнды таңдау)», «Pacing of the Narrative (әңгіме ритмі)», «Quality of the Images (суреттердің сапасы)», «Good Grammar and Language Usage (грамматика мен тіл қолданудың дұрыстығы)» элементтері оқушылардың жазу дағдыларын дамытуда статистикалық маңызды болып шықты ( $p < 0.05$ ). Ал «Narrator's Point of View (әңгімешінің көзқарасы)» және «Economy of the Story Detail (оқиғаның мазмұндық экономиясы)» элементтері статистикалық маңызды емес, яғни олардың оқушылардың жазу шеберлігін арттыруға әсері аз.

Бұл нәтижелер digital storytelling (цифрлық сторителлинг) элементтерінің кейбірінің әсіресе жазу дағдыларын дамытуға тиімді екенін көрсетеді және әдебиет сабақтарында сценарий жазу шеберлігін қалыптастыруға нақты практикалық бағыт ұсынады.

Project-Based Learning (Жобалық оқыту, PBL) — студенттерге белгілі бір уақыт аралығында collaboration (қатысу, бірлесіп жұмыс жасау) арқылы нақты өнім жасауға және оны present (тапсыру, көрсету) мүмкіндігін беретін әдіс. Бұл әдіс оқытушыларға authentic assessments (нақты бағалау) жүргізуге мүмкіндік береді [18]. PBL студенттердің жалпы қабілетін бағалап, келесі оқыту әрекеттерін жақсартуға мүмкіндік береді.

Жалпы, PBL үш кезеңге бөлінеді: planning (жоспарлау), implementing (жобаны орындау), presenting (тапсыру/көрсету) [19].

- Жоспарлау кезеңі: студенттер топтарға бөлінеді, тақырыпты таңдайды, әдебиетке шолу жүргізеді, қажетті ақпарат көздерін іздейді және ресурстарды реттейді.
- Орындау кезеңі: студенттер жобалық идеяларын дамытады, деректер жинайды, топ ішінде рөлдерді бөліседі және жобаны жүзеге асырады.
- Тапсыру кезеңі: топ жобаның нәтижесін көрсетеді, алынған feedback (кері байланыс) жеке рефлексия үшін пайдаланылады.

Зерттеулер (Hasani, Hendrayana & Senjaya, 2017; Larasati, 2015; Zaki & Rosa, 2014) көрсеткендей, PBL студенттердің жазу қабілеттерін дамытуға мүмкіндік береді. Осы зерттеу студенттердің writing narrative essay (әңгімелік эссе жазу қабілеті) және шығармашылық қабілеттерін дамытуға PBL қолданылуы мүмкін екенін тексеруге бағытталған.

Геймификация— оқу үдерісіне ойын элементтері мен механизмдерін енгізіп, мотивацияны, қатысуды және оқытудың инклюзивтілігін арттыруға бағытталған педагогикалық тәсіл. Бұл тұжырымдама білім беру тәжірибесіне ұпайлар, деңгейлер, міндеттер, марапаттар және бәсекелестік секілді ойындық құрылымдарды енгізу арқылы

дәстүрлі оқытуды қайта жобалауды көздейді. Әдебиеттегі талдауларға сәйкес, геймификация оқыту процесін эмоционалды тұрғыдан тартымды әрі қызықты ету арқылы студенттердің сабаққа деген ынтасын күшейтіп, белсенді оқуды және студент-орталық тәсілді қолдайды.

Педагогикалық теориялар тұрғысынан геймификация мотивация теориялары мен конструктивтік оқыту принциптерімен үйлеседі: ойын элементтері оқу мақсаттарын айқын әрі қолжетімді етеді, студенттердің автономиясы мен жасалған өнімге жауапкершілігін арттырады. Сонымен бірге геймификация әлеуметтік өзара әрекеттестік пен командалық жұмысты ынталандыратындықтан, оның эффектісі оқытудың коллаборативті форматтарында (мысалы, жобалық оқыту, *writers' room*) айқын көрінеді. Сондай-ақ, геймификация оңай интеграцияланатын және өлшенетін элементтерді ұсынатындықтан, оқытушыларға бағалау мен кері байланысты әртараптандыруға мүмкіндік береді [20].

Қазіргі технологиялық контексте геймификацияның ықпалы XR (*Extended Reality* — кеңейтілген шындық) платформаларымен бірігінде күшейеді. Иммерсивті виртуалды ортадағы ойындық механизмдер оқу тәжірибесінің мазмұнын байытып, материалды меңгеруді тереңдетіп, ұзақ мерзімді есте сақтауды жақсарта алады. Бірлескен түрде қолданылған геймификация мен виртуалды шындық білім беру процесін қызықты, иммерсивті және практикалық бағытталған оқытуға айналдырып, цифрлық трансформация талаптарына жауап береді [21]. Сонымен қатар, геймификацияны енгізу оқу процесін инклюзивті етіп, әр түрлі деңгейдегі оқушыларға бейімдеуге мүмкіндік береді — миссиялар мен тапсырмалар индивидуалдық қабілеттерге сәйкес реттелуі мүмкін.

Эмпирикалық зерттеулер мен шолулар геймификацияның оң әсерін көрсеткенімен, оның тиімділігі контекстке тәуелді және мұғалімнің әдістемелік қауқары, курс мазмұны мен техникалық қолдау деңгейіне байланысты өзгереді. Кейбір зерттеулерде геймификацияның қысқа мерзімді мотивацияны арттырғанымен, сапалы білім нәтижелеріне әсері әрдайым айқын емес екені айтылды; сондықтан геймификацияны оқу мақсаттары мен бағалау критерийлерімен үйлестіріп, сыни тұрғыдан жобалау қажет [22]. Пандемиялық кезең (*COVID-19*) бұл үрдістерді жеделдетіп, онлайн және гибриді оқытуда ойын элементтерінің практикалық маңызын арттырды [15].

Кейс (*case / кейс*) — нақты практикалық жағдайды сипаттайтын мәтіндік немесе мультимедиялық материал, онда белгілі бір мәселе немесе проблема ұсынылып, оның шешімдерін модельдеп, талдап шығу талап етіледі. Кейс-стади (*case-study / кейс-әдіс*) — бұл нақты жағдайларды зерттеу арқылы оқыту техникасы: студенттер теориялық білімдерін практикалық контексте қолданады, мәселені аналитикалық тұрғыдан талдап, альтернативті шешімдер ұсынады және қорғайды. Бұл әдіс жоғары кәсіби құзыреттілікті қалыптастыруға, сыни ойлауды және шешім қабылдау дағдыларын дамытуға

бағытталған.

Кейс-әдіс өзінің кең қолданылуын АҚШ-та, әсіресе Гарвард университетінің бизнес мектебінде бастаған. Қазақстанда кейс-әдіс ХХІ ғасырдың басынан бері университеттерде, атап айтқанда КИМЕР, Назарбаев Университеті, НИШ және басқа жоғары оқу орындарында енгізіліп, кәсіптік және академиялық білім беру бағдарламаларында қолданылады. Қазақстандық контекстте кейстер көбіне нақты салалық проблемаларға негізделеді: бизнес, экономика, құқық, әлеуметтік жобалар және мемлекеттік басқару салалары.

Кейс-сабақты ұйымдастырудың стандартты кезеңдері келесі тәртіпте жүргізіледі:

1. Студент жеке кейстің мәтінімен танысады (баспа, электронды немесе ауызша нұсқа).
2. Оқытушы түсінуді тексеру мақсатында сұрақтар қояды, бірақ бастапқы талқылау әлі ұйымдастырылмайды.
3. Оқытушы студенттерді 4–6 адамдық микротоптарға бөледі; топтар қабілеттер бойынша теңестірілуі тиіс — бұл активті студенттер бір топқа жиналып, басқа топ пассив қалмауы үшін маңызды (әдістемелік ұсыну).
4. Топтық талқылау кезінде оқытушы фасилитатор ретінде бағыттап, негізгі мәселелерді айқындауға көмектеседі, алайда шешімді тікелей бермейді.
5. Әр топ ұйғарған шешімді презентант (презентатор) арқылы жариялайды; презентация түрі — ауызша, графикалық, мультимедиялық болуы мүмкін.
6. Барлық топтардың ұсыныстары бойынша жалпы дискуссия ұйымдастырылады; оқытушы дискуссияны бағыттайды, «провокациялық» сұрақтар қойып, талқыланды шешімдерді салыстырады.
7. Соңында жұмыстың нәтижелері жинақталып, алынған білімдер рефлексия мен бағалауға жіберіледі.

Кейс-әдіс келесі қабілеттер мен дағдыларды дамытады: аналитикалық ойлау, практикалық мәселелерді шешу, шығармашылық және альтернативті шешімдер ұсыну, коммуникативтік шеберлік, әлеуметтік және этикалық дағдылар, сондай-ақ өзіндік рефлексия. Осы функцияларды әртүрлі авторлар ерекше атап өткен: мысалы, кейс-талдау студенттің теорияны практикалық жағдайда қолдануға мүмкіндік беретіні, әрі практикалық ақпарат қорының қалыптасуына ықпал ететіні көрсетілген. Бұл пікірлер әдістеме әдебиетінде кеңінен расталады.

Коллаборативті (collaborative) оқу — бірлескен әрекет негізінде білім алуды ұйымдастыру, яғни оқушылардың немесе студенттердің бірге жұмыс істеуі арқылы ортақ мақсатқа жетуі. Н. В. Павельеваға сүйенсек, коллаборативті оқыту — «оқыту процесінің тікелей өзара әрекеттесуге құрылған тәсілі, онда қатысушылар белсенді

түрде ақпарат іздеу, талқылау және мазмұнды түсіну арқылы білім игереді» [23]. Ж. Фрайсин бұл тәсілді «өзара жауапкершілік пен бірлескен әрекет философиясы» деп сипаттайды [24], ал А. В. Куликов оны «білім беру философиясы — бірге жұмыс істейміз, бірге үйренеміз, бірге жетілеміз» деп бағалайды [25]. Осы тұжырымдар коллаборативті оқытуды гуманитарлық және жобалық сабақтарда, соның ішінде кейс-технологиямен үйлестірудің маңыздылығын негіздейді.

Коллаборативті оқу қағидаларының практикалық көрінісі ретінде мына элементтер анықталады: позитивті өзара тәуелділік (әр қатысушының үлесі топқа әсер етеді), «бетпе-бет» өзара әрекет (face-to-face interaction), топтық бағалау және әлеуметтік дағдыларды меңгеру (тілдік, коммуникациялық дағдылар) — бұл қағидалар оқыту үрдісінің өнімділігін арттырады.

Кесте - 1. Сценарий жазу шеберлігін дамытудағы заманауи әдістердің салыстырмалы талдауы

Әдіс/ Технология	Артықшылықтары	Кемшіліктері	Шығармашылыққа әсері	Белсенділік пен ынтымақтастық	Педагогикалық әлеуеті
<b>Цифрлық сторителлинг (DS)</b>	Студенттердің мәтіндік және визуалды сауаттылығы дамиды; сюжет құру мен кейіпкер психологиясын түсінуді жетілдіреді	Уақыт талап етеді, техникалық құрал қажет	Өте жоғары – студенттер өз идеяларын визуалды түрде көрсетеді	Орташа – кейде жеке жұмыс	Мәтін жазу, сыни ойлау және эмоциялық интеллектті дамыту
<b>Жобалық оқыту, (PBL)</b>	Проблемалық шешу, жоспарлау, топтық жұмысқа дағдыландыру	Ұзақ мерзімді, бағалау қиын	Жоғары – сценарий жазу жобалары арқылы	Өте жоғары – топтық интерактивтілік	Оқу нәтижелерін кеңінен дамыту, интеграцияланған тапсырмалар
<b>Кейс—стади</b>	Нақты жағдайларды талдау арқылы аналитикалық ойлауды дамыту	Кейде шығармашылыққа шектеу қоюы мүмкін	Орташа – текст пен сценарийді нақты контекстке бейімдеу	Орташа – кейде топтық талдау	Шынайы өмірлік мысалдар арқылы сценарий құру қабілетін арттырады
<b>Коллаборативті оқу</b>	Студенттердің коммуникациялық дағдылары мен топтық жұмыс қабілеті дамиды	Қақтығыстар немесе теңсіздік болуы мүмкін	Орташа – сценарийді бірлесіп жасау	Өте жоғары – бірлескен шығармашылық	Педагогикалық интеграция мен әлеуметтік құзыреттілікті арттырады
<b>Геймификация</b>	Мотивацияны арттырады, қызығушылық тудырады, оқу процесін көңілді етеді	Барлық оқушыларға бірдей қызық болмауы мүмкін, кейде құралдардың жетіспеушілігі	Жоғары – сценарий жазу ойын форматына бейімделсе	Жоғары – белсенділік пен қатысу	Педагогикалық инновацияларды енгізуге мүмкіндік береді

Аталған әдістерді оқу бағдарламасына енгізу үшін педагогикалық дайындығы жоғары мұғалім, дұрыс құрылымдалған тапсырмалар және оқу мақсаттарына сәйкестендіру қажет. Әдістер оқушылардың жас ерекшелігі мен пәндік сипатына бейімделуі тиіс, ал қолданылатын цифрлық құралдар педагогикалық тұрғыда негізделген болуы маңызды.

Оқу процесінде ынтымақтастық, белсенді қатысу және шығармашылық атмосфера қалыптастыру әдістердің нәтижелілігін арттырады. Практикалық тұрғыдан, мұғалімдерге тапсырмаларды кезең-кезеңімен жоспарлау, бағалау критерийлерін әзірлеу және рефлексия тетіктерін қолдану ұсынылады. Әдістерді үйлестіріп қолдану оқушылардың сыни ойлау, зерттеу және шығармашылық дағдыларын дамытуға мүмкіндік береді.

### **Қорытынды**

Зерттеу нәтижелері көрсеткендей, заманауи педагогикалық әдістер — digital storytelling, project-based learning, case-study, геймификация және коллаборативтік оқыту — оқушылардың оқу процесіне белсенді қатысуын арттыруға, олардың шығармашылық, аналитикалық және коммуникативтік дағдыларын дамытуға мүмкіндік береді. Бұл әдістерді үйлестіре қолдану оқу процесін тек теориялық білім беруден шығып, практикалық және өмірлік құзыреттіліктерді қалыптастыру деңгейіне көтереді.

Қазақстандағы білім беру контекстінде оларды тиімді енгізу үшін педагогтардың кәсіби дайындығы, материалдық-техникалық қамтамасыз ету, сабақ жоспарларының икемділігі және локальды мазмұнның сәйкес келуі маңызды болып табылады. Практикалық тұрғыда бұл әдістерді қолдану үшін мектептер мен жоғары оқу орындарында пилоттық жобалар ұйымдастыру, мұғалімдерге тренингтер өткізу, топтық және жеке жұмыстардың бағалау критерийлерін нақтылау ұсынылады. Сонымен қатар, студенттердің өз өнімдерін презентациялау және қорғай білуін қамтамасыз ету, олардың өз тәжірибесіне талдау жасауын ынталандыру арқылы оқыту сапасын арттыруға болады. Осы тәсілдер оқушылардың оқу мотивациясын көтеріп қана қоймай, олардың сыни ойлау, топпен жұмыс жасау және шығармашылық шешім қабылдау қабілеттерін нығайтуға ықпал етеді, бұл Қазақстандағы білім беру жүйесін заман талабына сай жаңартуға және білім берудің практикалық бағыттарын күшейтуге мүмкіндік береді.

### **ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР:**

1. P. A. Grammatikopoulou, "Benefits, barriers, and prerequisites for Web 2.0 learning activities in the classroom," *Interactive Technology, and Smart Education*, vol. 13, no. 1, pp. 2-18, 2016. <https://doi.org/10.1108/itse-09-2015-0028>
2. Mallia, *The Social Classroom: Integrating Social Network Use in Education*. Hershey, PA: IGI Global, 2014.
3. Jimoyiannis, "TPACK 2.0: Towards a framework guiding Web 2.0 integration in educational practice," pp. 83-108, 2015.

4. S. McDougald, "The use of new technologies among in-service Colombian ELT teachers," *Colombian Applied Linguistics Journal*, vol. 15, no. 2, pp. 247-264, 2013. <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.calj.2013.2.a07>
5. Robin, B. R., & Pierson, M. E. (2005). *The educational uses of digital storytelling*. In *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference* (pp. 709-716). Chesapeake, VA: AACE.
6. Hughes, J., Thomas, P., & Scharber, C. (2006). *Digital storytelling as a 21st century literacy*. *Computers in the Schools*, 23(1-2), 49-65. [https://doi.org/10.1300/J025v23n01\\_05](https://doi.org/10.1300/J025v23n01_05)
7. L. Abiola, "The effect of digital storytelling on kindergarten pupils' achievement in moral instruction in basic schools in Oyo State," *IOSR Journal of Research & Method in Education*, vol. 4, no. 5, pp. 26-34, 2014. <https://doi.org/10.9790/7388-04552634>
8. Gregori-Signes, "Digital storytelling and multimodal literacy in education," vol. 22, pp. 237-250, 2014.
9. -M. Hung, G.-J. Hwang, and I. Huang, "A project-based digital storytelling approach for improving students' learning motivation, problem-solving competence and learning achievement," *Educational Technology & Society*, vol. 15, no. 4, pp. 368-379, 2012.
10. Robin, "The effective uses of digital storytelling as a teaching and learning tool," *Handbook of Research on Teaching Literacy Through the Communicative and Visual Arts*, vol. 2, New York: Lawrence Erlbaum Associates, 2008.
11. Saeed, et al. "Recent trends in information and communication technology," In *Proceedings of the 2nd International Conference of Reliable Information and Communication Technology (IRICT 2017)*. Volume 5 of *Lecture Notes on Data Engineering and Communications Technologies*. Springer, 2017. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-59427-9>
12. K. Ranjit Singh, and K. Muniandi, "Factors affecting school administrators' choice in adopting ICT tools in schools — The case of Malaysian schools," *International Education Studies*, vol. 5, no. 4, pp. 21-30, 2012. <https://doi.org/10.5539/ies.v5n4p21>
13. Shahroom, A. A., & Hussin, N. (2018). *Industrial Revolution 4.0 and Education*. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8, 314-319. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v8-i9/4593>
14. Lampropoulos, G.;Keramopoulos, E.; Diamantaras, K.;Evangelidis, G. *Augmented Virtual Reality and Gamification in Education: A Systematic Literature Review of Research, Applications, and Empirical Studies Sci*. 2022,12, 6809 <https://doi.org/10.3390/app12136809>
15. Ratten, Vanessa & Jones, Paul. (2020). *Entrepreneurship and management education: Exploring trends and gaps*. *The International Journal of Management Education*. 19. 10.1016 /j.ijme.2020.100431.

16. Robin, and M. Pierson, "A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom," in *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2005*, C. Crawford et al. (Eds.), pp. 708-716, Chesapeake, VA: AACE, 2005.
17. Barrett, "The Educational Uses of Digital Storytelling," 2010. [Online]. Available: <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/archive/rubrics.html>. [Accessed June 22, 2018].
18. Collier, L. D. (2017). *Using a project-based language learning approach in the high school Spanish classroom: Perceived challenges and benefits*. Brigham Young.
19. Essien, A. M. (2018). *The effects of project-based learning on students' English language ability (pp. 438-443)*. The 2018 International Academic Research Conference, Vienna
20. Majuri, J., Koivisto, J., & Hamari, J. (2018). *Gamification of education and learning: A review of empirical literature*. The 2nd International GamiFIN conference.
21. Beck, D. (2019). *Augmented and virtual reality in education: Immersive learning research*. *Journal of Educational Computing Research*, 57(7), 1619-1625. <https://doi.org/10.1177/0735633119854035>.
22. Swacha, J. (2021). *State of research on gamification in education: A bibliometric survey*. *Education Sciences*, 11(2), 69. <https://doi.org/10.3390/educsci11020069>.
23. Павельева Н. В. Коллаборативное обучение как модель эффективной реализации образовательного процесса // *Образование. Карьера. Общество*. Кемерово, 2010. № 3 (29). С. 30-37.
24. Фрайсин Ж. Обучение в цифровых сетях: кооперативное обучение, коллаборативное обучение и педагогические инновации // *Непрерывное образование XXI век*. Петрозаводск: ПетрГУ, 2016. № 4 (16). С. 1-18.
25. Куликов А. В. Системы дистанционного коллаборативного обучения и некоторые аспекты технологии их разработки // *Инновации и современные технологии в системе образования: материалы II Международной научно-практической конференции 20-21 февраля 2012 г. Пенза-Ереван-Шадринск*: Научноиздательский центр «Социосфера», 2012. С. 105-107.

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

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