

ӨОЖ 371.322.9; МҒТАР: 14.25.09

<https://doi.org/10.47526/2024-2/2664-0686.62>М.М. ДУЙСЕНОВА¹, А.Н. ЖОРАБЕКОВА², Г.И. АБРАМОВА³¹PhD, Ө. Жәнібеков атындағы Оңтүстік Қазақстан педагогикалық университетінің постдокторанты(Қазақстан, Шымкент қ.), e-mail: duisenova.marzhan@oktri.kz²PhD, қауымдастырылған профессор, М. Әуезов атындағы Оңтүстік Қазақстан университеті (Қазақстан, Шымкент қ.), e-mail: ainur-zhorabekova@mail.ru³филология ғылымдарының кандидаты, доцентӨ. Жәнібеков атындағы Оңтүстік Қазақстан педагогикалық университеті (Қазақстан, Шымкент қ.), e-mail: nishgalina@mail.ru**БАСТАУЫШ МЕКТЕПТЕ АҒЫЛШЫН ТІЛІ САБАҒЫНДАҒЫ ГЕЙМИФИКАЦИЯ:
ТИІМДІЛІГІ МЕН ҚОЛДАНУ МҮМКІНДІГІ**

Аңдатпа. Геймификация – қазіргі уақыттағы білім беру технологиясындағы ең маңызды заманауи трендтердің бірі. Зерттеуде жалпы орта мектептегі бастауыш сыныптың ағылшын тілі сабақтарында геймификацияны қолданудың тиімділігін және оқушылардың мотивациясы мен олардың шетел тілін үйренуге деген қызығушылығын арттыру үшін геймификацияға негізделген цифрлық платформаларды қолданудың мүмкіндіктері қарастырылды. Kahoot+ premium және Quizizz цифрлық платформалардағы геймификацияға негізделген сабақтың нәтижесі және алдыңғы зерттеулердің де әсері салыстырылады.

Зерттеу жұмысымыздың эксперименттік бөлігі Шымкент қаласы және Түркістан облысындағы бастауыш сынып мұғалімдері мен бастауыш сынып оқушыларының қатысуымен өткізілді. Эксперименттік және бақылау топтарында жүргізілген бұл зерттеуге іріктемеге 30 бастауыш сынып оқушысы қатыстырылды. Және оның оң нәтиже берген көрсеткіштері кестелер және суреттер арқылы келтірілді.

Зерттеудің басты мақсаты ағылшын тілі сабақтарына геймификация элементтерін қосу арқылы оқушылардың белсенділігін, мотивациясын және жалпы оқу нәтижелерін жақсарту алады деген гипотезаны тексеру болып табылды. Осы зерттеуде қолданылған зерттеу әдістері сауалнамалар, бақылаулар және бағалаулар арқылы деректерді жинауды қамтитын сандық және сапалық тәсілдердің жиынтығын қамтиды. Талдау мен нәтижелер бөлімінде алынған мәліметтерге сәйкес кестелермен, диаграммалармен және статистикалық көрсеткіштермен толықтырылған теориялық талдаулар жасалды. Қорытынды бөлімінде бастауыш мектепте ағылшын тілін оқытуға геймификацияны енгізудің әлеуетті артықшылықтарын көрсететін зерттеу нәтижелеріне негізделген тұжырым берілген. Мақала зерттеудің нәтижесін талқылаумен және одан әрі зерттеу бағыттарын ұсынумен аяқталады.

Кілт сөздер: геймификация, ағылшын тілі сабағы, бастауыш мектеп, тиімділік, қолдану мүмкіндіктері, оқушылардың белсенділігі, мотивация.

***Бізге дұрыс сілтеме жасаңыз:**

Дуйсенова М.М., Жорабекова А.Н., Абрамова Г.И. Бастауыш мектепте ағылшын тілі сабағындағы геймификация: тиімділігі мен қолдану мүмкіндігі // *Ясауи университетінің хабаршысы*. – 2024. – №2 (132). – Б. 283–295. <https://doi.org/10.47526/2024-2/2664-0686.62>

***Cite us correctly:**

Duisenova M.M., Jorabekova A.N., Abramova G.I. Bastauysh mektepte agylshyn tili sabagyndagy geimifikacia: tiimdiligi men qoldanu mumkindigi [Gamification in English Lessons at Primary School: Effectiveness and Application Possibilities] // *Iasau universitetinin habarshysy*. – 2024. – №2 (132). – B. 283–295. <https://doi.org/10.47526/2024-2/2664-0686.62>

Мақаланың редакцияға түскен күні 22.01.2024 / қабылданған күні 05.06.2024

M.M. Duisenova¹, A.N. Zhorabekova², G.I. Abramova³

¹PhD, Postdoc of South Kazakhstan Pedagogical University named after U. Zhanibekov
(Kazakhstan, Shymkent), e-mail: duisenova.marzhan@okmpu.kz

²PhD, Associate Professor, M. Auezov South Kazakhstan University
(Kazakhstan, Shymkent), e-mail: ainur-zhorabekova@mail.ru

³Candidate of Philological Sciences, Associate Professor
South Kazakhstan Pedagogical University named after U. Zhanibekov
(Kazakhstan, Shymkent), e-mail: nishgalina@mail.ru

Gamification in English Lessons at Primary School: Effectiveness and Application Possibilities

Abstract. Gamification today is one of the most important modern trends in educational technologies. The study examined the effectiveness of using gamification in primary English lessons in high school and the possibilities of using digital platforms based on gamification to increase students' motivation and interest in learning a foreign language. The results of a gamification-based lesson on the digital platforms Kahoot+ premium and Quizizz are compared, and the effects of previous studies are compared.

The experimental part of our research work was carried out with the participation of primary school teachers and primary school students in the city of Shymkent and the Turkestan region. The sample of this study, which was conducted in experimental and control groups, included 30 primary school students. And its positive results are shown in tables and pictures.

The main purpose of the study was to test the hypothesis that adding gamification elements to English language lessons can improve student engagement, motivation and overall learning outcomes. The research methods used in this study include a combination of quantitative and qualitative approaches that involve data collection through surveys, observations and evaluations. Based on the data obtained in the "Analysis and Results" section, theoretical analyzes were performed, supplemented by tables, diagrams and statistical indicators. The final section presents a conclusion based on the research findings, highlighting the potential benefits of introducing gamification into English language teaching in primary schools. The article concludes with a discussion of the research findings and suggestions for future research directions.

Keywords: gamification, English language lesson, primary school, efficiency, possibilities, students' satisfaction, motivation.

М.М. Дуйсенова¹, А.Н. Жорабекова², Г.И. Абрамова³

¹PhD, постдокторант Южно-Казахстанского педагогического университета имени О. Жанибекова
(Казахстан, г. Шымкент), e-mail: duisenova.marzhan@okmpu.kz

²PhD, ассоциированный профессор, Южно-Казахстанский университет имени М. Ауезова
(Казахстан, г. Шымкент), e-mail: ainur-zhorabekova@mail.ru

³кандидат филологических наук, доцент, Южно-Казахстанский педагогический университет
имени О. Жанибекова (Казахстан, г. Шымкент), e-mail: nishgalina@mail.ru

Геймификация на уроках английского языка в начальной школе: эффективность и возможности применения

Аннотация. Геймификация сегодня является одним из важнейших современных трендов в образовательных технологиях. В ходе исследования была изучена эффективность использования геймификации на уроках начального английского языка в средней школе и возможности использования цифровых платформ на основе геймификации для повышения мотивации и интереса учащихся к изучению иностранного языка. Сравниваются результаты

урока, основанного на геймификации на цифровых платформах Kahoot+ premium и Quizizz, а также сравниваются эффекты предыдущих исследований.

Экспериментальная часть нашей исследовательской работы проводилась с участием учителей начальных классов и учащихся начальных классов города Шымкента и Туркестанской области. В выборку данного исследования, которое проводилось в экспериментальной и контрольной группах, вошли 30 учащихся начальной школы. А его положительные результаты показаны в таблицах и картинках.

Основная цель исследования заключалась в проверке гипотезы о том, что добавление элементов геймификации к урокам английского языка может улучшить активность, мотивацию и общие результаты обучения учащихся. Методы исследования, используемые в этом исследовании, включают комбинацию количественных и качественных подходов, которые включают сбор данных посредством опросов, наблюдений и оценок. По данным, полученным в разделе «Анализ и результаты», были выполнены теоретические анализы, дополненные таблицами, диаграммами и статистическими показателями. В заключительном разделе представлен вывод, основанный на результатах исследования, подчеркивающий потенциальные преимущества внедрения геймификации в преподавание английского языка в начальных школах. Статья завершается обсуждением результатов исследования и предложениями направлений дальнейших исследований.

Ключевые слова: геймификация, урок английского языка, начальная школа, эффективность, возможности, удовлетворенность учащихся, мотивация.

Кіріспе

Қазіргі таңда қоғам үнемі өзгеріс үстінде болғандықтан, технологиялық жаңалықтардың бізге ұсынатын жаңа жағдайлары оған барынша бейімделуді талап етеді. Сыныптағы оқыту мен оқу процесіне ойын сипаттамаларын қосу көптеген дидактикалық бағдарламалардың педагогикалық принциптерінің, сабақтарының және ресурстарының маңызды элементі болып табылады. Цифрлық білім беру қызметтерін әзірлеу және енгізу кезінде техникалық және педагогикалық құзыреттерін жетілдірудің кең мүмкіндіктері ашылады.

Геймификацияның анықтамасы мен мақсатына сәйкес ойын арқылы оқушылардың қызығушылығын арттыра отырып, оқуды нәтижелі ету мәселесі кез келген бастауыш сынып мұғалімінің басты міндеті. Геймификацияға негізделген қосымшалар мен технологиялық құралдарды әзірлеудің үлкен тәжірибесін ескере отырып, ақысыз негізде және ақылы негізде платформаларды пайдалану бастауыш сынып оқушысының ағылшын тілін меңгеруде қалыптасатын негізгі құзыреттіліктері мен дағдыларының дұрыс қалыптасуына ықпал етеді. Ағылшын тілінің мұғалімдері бастауыш сынып оқушыларына планшетпен цифрлық ойындарды қолданудың мүмкіндіктерін зерттеумен қатар, цифрлық медианы пайдалануға қатысты жалпы сұрақтарды да қарастырып, әртүрлі онлайн құралдарды оқу жағдайында пайдалану тұрғысынан ізденеді және олардың практикалық қолданылуын бағалайды. Бұл зерттеу барысында біз геймификация әдісін қолдану бастауыш сынып оқушыларының оқу үдерісіндегі мотивациясына, сабақ үлгеріміне және жұмыс ортасының сапасына қалай әсер ететінін талдауға мүмкіндік алдық.

Мақалада кері байланыс, қиындықтар, марапаттар, оқиға желісі, интерактивтілік сияқты элементтердің мотивация мен оқуға әсері талқыланады. Аталған элементтердің цифрлық ойынға негізделген тіл үйренуде оқушылардың белсенділігіне, ішкі мотивациясына, білімді меңгеруіне, дағдыларын дамытуға және жалпы оқу нәтижелеріне қалай ықпал ететіні зерттелді.

Бичен мен Кочакоюн жүргізген зерттеулер Kahoot секілді платформалар геймификация әдістерін қолдану оқушылардың сабаққа деген қызығушылығын арттырып, олардың табысқа деген ұмтылысын арттыратынын көрсетті [1]. Бастауыш мектеп оқушыларының ағылшын

тілін меңгеруін жақсарту үшін қолданбалар арқылы геймификация әдістерін пайдаланудың маңызы ерекше. Өйткені, геймификация әдістерінің ағылшын тілін мағыналы үйренуге қаншалықты ықпал ететінін анықтау, бұл өз кезегінде шет тілін меңгерудің айтарлықтай деңгейіне жетуді білдіреді.

Зерттеу әдістері мен материалдар

Теориялық әдістерді қолдана отырып, ғылыми және ғылыми-педагогикалық әдебиеттерді зерттеу негізінде цифрлық оқыту жағдайында геймификация әдісін ағылшын тілін бастауыш сыныпқа оқытудың тиімділігіне талдау жұмыстары жүргізілді. Чжан және Хасим жүргізген зерттеулер сияқты ағылшын тілін оқытуда геймификация бойынша эмпирикалық зерттеулерге жүйелі шолу жасалады [2], бұл оқушылардың геймификация тәсілдерінен тапқан жаңалығы мен қызығушылығын көрсетеді. Эмпирикалық әдістер ретінде компонентті талдау, эксперимент жасау, талдау және алынған деректерді салыстыру әдістері қолданылды. Мақсатты топ ретінде 8–10 жас аралығындағы 3 және 4 сыныптың 30 оқушысы іріктеліп таңдалды. Коллебаут пікірінше, бұл жаста (8-10 жас) оқушы жеткілікті деңгейде ойлана алады, оқу нәтижесін ой елегінен өткізе алады [3]. Эксперимент кезінде ақылы Kahoot+ premium және ақысыз Quizziz цифрлық платформаларында оқу бағдарламасына сәйкес «Smiles for Kazakhstan» оқулықтарындағы тапсырмаларды орындады. Зерттеу барысында платформада геймификацияға негізделген сабақтар жүргізілді. Quizziz онлайн геймификациясының ағылшын тілін онлайн оқудағы оқу белсенділігі мен өнімділігіне оң әсері анықталғандықтан [4], біз өз зерттеуімізде ақысыз негіздегі Quizziz платформадағы сабақтарды ұсындық.

Талдау мен нәтижелер

Цифрлық оқыту жағдайында геймификацияланған сабақты қолданбас бұрын оқушылар сөздік тесті мен сауалнамадан тұратын алдын ала тестілеуден өтіп, эксперименттің соңында пост-тестке қатысты. Нәтижесінде белсенділіктің артқанын, өнімділіктің жақсарғанын және мотивацияның жоғарылағанын көрсетті. Кабилан ұсынғандай, аралас әдістерді қолдану арқылы геймификация стратегияларын оқу нәтижелерімен тиімді сәйкестендіре алады [5]. Ақылы және ақысыз негіздегі платформаларды қарастыру арқылы білім берудегі дағдыларды дамытудың, бейімдеудің және технологиялық интеграцияның маңыздылығы мен беретін мүмкіндіктерін анықтауға мүмкіндік берді.

Ғылыми әдебиеттерді талдай отырып, бастауыш мектепте ағылшын тілі сабақтарында геймификация оқушылардың оқу тиімділігі мен мотивациясын арттыру үшін үлкен әлеуетке ие екендігін анықтадық. Мұғалімдердің сауалнамасы олардың көпшілігі ағылшын тілі сабақтарында геймификацияны қолдануға оң көзқараспен қарайтынын және оны өз жұмысында қолдануға дайын екенін көрсетті. Геймификация қолданылған сабақтардағы оқу процесін бақылау оқушылардың оқу процесіне көбірек қызығушылық танытып, белсенді бола бастағанын, сондай-ақ олардың ағылшын тілін үйренуге деген ынтасы мен қызығушылығы артқанын растады.

Қазіргі жаһандану кезеңінде ағылшын тілін білудің қарым-қатынас үшін маңыздылығы күн өткен сайын арта түсуде. Бүгінгі таңда мемлекетімізде мектеп жасындағы балалар мен жасөспірімдердің ағылшын тілін үйренуін жақсартуға көп күш жұмсалуда. Алайда, әзірге ағылшын тілін білу деңгейі төмен болып тұр, Education First жыл сайынғы есебіне сәйкес, Қазақстан ағылшын тілін меңгеру бойынша көптеген елдерден кенже қалып келеді. 2023 жылдың қорытынды есебіне сәйкес, 113 мемлекеттің ішінен Қазақстан 104 орында [6]. Бұл олқылықтың орынын жою үшін шетел тілін меңгертуде алдымен қызығушылықты ояту қажет.

Е. Уайдуллақызы және т.б. пікірінше, геймификация қолданбалары сабақтарды қызықты етеді және студенттердің мотивациясын арттырады, жалпы оқу тәжірибесін

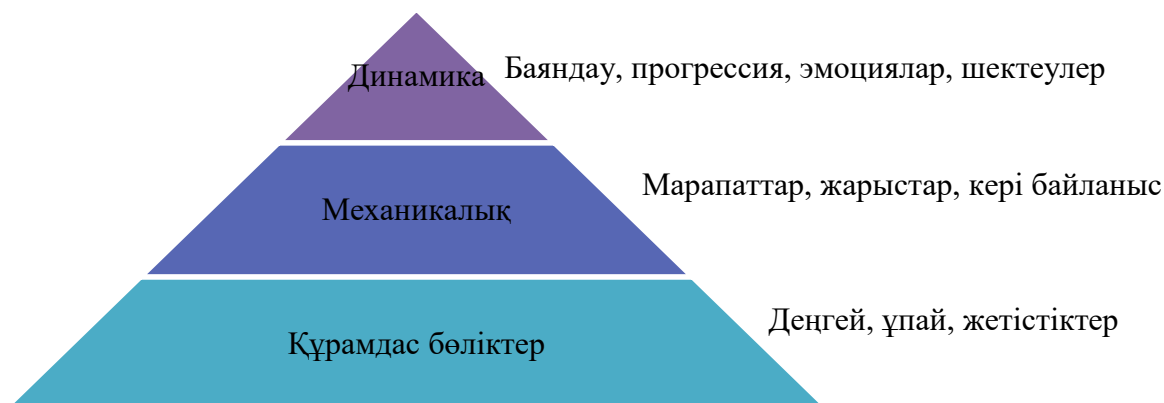
жақсарта алады [7]. Сонымен қатар, Андраде және т.б. зерттеуі оқушыларға оқуды қызықты ету арқылы білім беру тәжірибесін арттырудағы геймификацияның рөлін атап өтті [8]. Ойындарды негізгі білім берудің әртүрлі оқу бағдарламаларына біріктіру кез-келген мазмұнды, білімді, қабілеттерді қызықты байланыстыруға мүмкіндік береді. Мұғалім ойынды сыныпқа қосу арқылы оқушылардың зейінін, ережелерді есте сақтай алу, белсенді қатысуы мен қызығушылық танытуы, бағалануы, ұжымдық жақсы қарым-қатынас жасай алуы, шығармашылықпен айналысу сияқты танымдық процестерін кеңейте алады.

Сонымен қатар, Джи және басқалардың зерттеуі геймификация оқушылардың ағылшын тілінде еркін сөйлесу сабақтарына (speaking club) қатысуын және өнімділігін жақсартатынын көрсетеді [9]. Ағылшын тілі сабақтарына геймификация элементтерін енгізу оқушылардың нәтижелерін жақсартып қана қоймай, оқу процесінің әртүрлі аспектілерін жақсартатынын көрсетті. Chinar et al жүргізген зерттеулер сияқты онлайн ағылшын курстарындағы геймификация қолданбалары мен оқытуды басқару жүйелерінің тиімділігіне, әсіресе жоғары технологиялық міндеттемеге ие Z буын студенттері үшін [10], Латковска және т.б. зерттеуінде геймификация элементтері жас оқушыларды ағылшын тілінде қарым-қатынас жасауға қалай ынталандыратынын зерттеп, ойын әрекеттерін бастауыш мектеп оқушыларының қажеттіліктеріне бейімдеудің маңыздылығын атап көрсетті [11]. Бұл тұжырымдар ағылшын тілін оқытуға геймификацияны енгізудің ықтимал артықшылықтарын түсінуге негіз болады.

Сондай ақ, Аль Зухайыр және т.б. жүргізген зерттеуде геймификацияланған электрондық қосымшалар студенттердің оқу қабілеттерін дамытудағы тиімділігін көрсетеді, геймификация стратегиялары бойынша әрі қарай зерттеулер мен мұғалімдерді оқыту қажеттілігін ұсынады [12].

Аннамай және басқалар оқушылардың мотивациясын, ойының шоғырлануын және оқу белсенділігін арттыру үшін ағылшын тілі сыныптарында технологиялық емес ойын сабақтарын қолдану тиімді оқу құралы деп тұжырымдайды. Авторлар негізгі ойларды, құрылымдарды және ең жақсы тәжірибелерді көрсете отырып, геймификацияны тиімді енгізу бойынша ұсыныстар айтады. Сондай-ақ геймификация тәсілдерін енгізу кезінде ұйымдар тап болуы мүмкін ықтимал мәселелер мен қиындықтар да аталып көрсетілген [13].

Геймификацияның күрделі спектрін одан әрі тереңірек қарау үшін Werbat & Hunter ұсынысын талдау қажет, ол геймификация жүйесін үш түрлі өлшемнен тұратын пирамидалық құрылым ретінде орнатады: динамикалық, механикалық және құрамда. Бұл құрылым элементтердің әрқайсысын пирамиданың түбінде орналасқан қарапайымнан пирамиданың жоғарғы жағында орналасқан ең күрделі және дерексіз элементтерге дейін осы үш өлшемге жіктейді (1-сурет) [14].



1-сурет – Werbat & Hunter бойынша геймификация жүйесінің пирамидалық құрылымы

Құрамдас бөліктер – бұл механика мен динамиканың нақты іске асырылуы. Бұл өлшемде біз бірқатар элементтерді табамыз: жетістіктер, деңгейлер. Бұл механикалық іс-әрекеттің дамуына мүмкіндік беретін процестер ретінде түсіндіріледі. Алайда, механикалық іс-әрекеттің өзі үш түрге бөлінеді: мінез-құлық механикасы (адамның психологиясы мен мінез-құлқына қатысты), кері байланыс механикасы (ойын механикасы қамтамасыз ететін кері байланысқа қатысты) және даму механикасы (мағыналы дағдыларды біріктіру). Динамика ойынның жасырын құрылымын анықтайтын тұжырымдамалық типтегі элементтерге жатады. Келесі нұсқаларды табу: баяндау, шектеулер, жүйелілік, эмоциялар және көзқарастар.

Y.K. Chou «Octalysis» деп аталатын жоба аясында ұсынған толық ұсынысқа сәйкес, теориялық негіздің осы кезеңінде ойыншылар ұсынатын төрт кезеңді қарастырамыз [15]:

Ашу (discovery): сабақтағы ойын туралы есту немесе ақпарат алу арқылы білу, үйрену және ашу қажеттілігін түсінеді.

Бортта (onboarding): оқушы ойынның динамикасына ене бастайды, оның ережелерімен, сипаттамаларымен танысады және мүмкін болатын жетістіктерді елестетеді.

Бағдарламалық жасақтама (scaffolding): бұл кезеңде оқушылар ойында алға жылжу және жетістікке жету үшін алдыңғы сабақта үйренгендерін қайта еске түсіру арқылы пайдаланады.

Ойынның аяқталуы (endgame): ойыншы ойынға тән барлық элементтер мен динамиканы сезінеді.

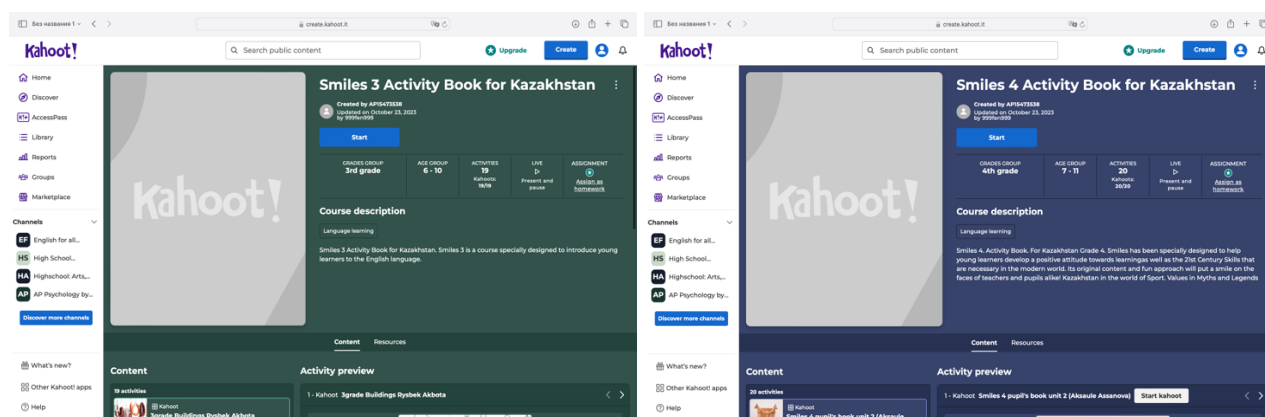
Шетелдік әдебиеттерді шолуды жалғастыра отырып, Койвисто және т.б. өз жұмысында геймификацияны мотивациялық ақпараттық жүйелерді құрудың бір жолы ретінде қарастырады. Геймификация оқушыларды ынталандыруы, олардың мотивациясын, қанағаттануын және шет тілдерін оқытудағы нәтижелерін жақсартуы мүмкін деген пікірде [16]. Геймификацияны оқытуды жекелендірудің тиімді әдісі ретінде қарастырады. Жұмыста әр түрлі деңгейдегі тілдік білімі және әр түрлі оқу стилі бар балаларға арналған ағылшын тілі сабақтарында геймификацияны қолдану мысалдары келтірілген [17].

Жоғарыда зерттелген еңбектердің нәтижелерін ескере отырып, бастауыш сынып оқушылардың мотивациясын жақсартудың, шет тілдерін оқытудағы нәтижелерді арттыруда қолжетімді және ақылы негіздегі цифрлық оқыту жағдайында геймификацияға негізделген Kahoot+ premium және Quizizz платформалардың тиімділігін қарастыру қажеттілігін айқындадық.

Эксперименттік зерттеу кезінде ең алдымен 3 және 4-сынып оқушыларынан деңгейін анықтау мақсатында сөздік бойынша жалпылама тест алынды және оқушылардың экспериментке дейінгі оқу үлгерімінің нәтижесімен салыстырдық.

Біз бұл зерттеу жұмысымызда геймификацияның артықшылықтары мен кемшіліктерін сауалнама нәтижесінен кейін ескере отырып, бастауыш сыныптың деңгейлеріне негізделген Kahoot+ premium платформасында тапсырмаларды әзірледік, яғни геймификация әдісін қолдана отырып, арнайы жаттығуларды қосу арқылы оқу материалын кеңейттік. 2-суретте көрсетілгендей, 3-сынып үшін 19 сабақ (<https://create.kahoot.it/course/121755a5-d6ec-4520-9bab-9c958544f4c6>), 4-сынып үшін 20 сабақ (<https://create.kahoot.it/course/411b509f-b805-426f-bc19-a4eb5015499d>) «Smiles» оқулығының негізінде дайындалды.

Kahoot+ premium бұл ойынға негізделген оқыту қолданбасы, онда оқушылар қызықты және деңгейге байланысты жаттығулар арқылы оқуға қатысатынын сезінеді, бұл қолданбада мұғалім бірнеше минут ішінде ойындар мен шағын емтихандарды жасай алады, бөлісе алады, сыныптан тыс уақытта оқушылар қолдана алады және оларды контексте тамаша қолдана алады.



2-сурет - Kahoot+ premium платформасындағы сабақтар

Платформада оқытушы тапсырманы ұсынады, онда оқушылар ұсынылған белгілі бір тапсырмада шындық және жалғандық арасында шешім қабылдауы керек, оған суреттер немесе сұрақтар мәтін түрінде енгізілуі мүмкін, бұл оқушыларға бірден нәтиже алуға мүмкіндік береді.

Бірнеше таңдау: оқушылар мұғалім ұсынған тапсырмаларды оқығаннан кейін бірнеше таңдау жаттығуларын жасай алады.

Бұл қалай қолданылады: Тыңдаңыз, сөйлеңіз, жазыңыз, ағылшын тілінде оқыңыз.

Оқыңыз: Оқушыдан етістіктерге баса назар аудару арқылы дұрыс жауап алу үшін сұрақтарға дайындалуға мүмкіндік беру керек, осылайша олардың сұрақтарға жауап беру және мәтіндегі маңызды әрі өзекті ақпаратты таңдау қабілетін жақсартады.

Жазу: Жазу дағдыларын дамытады, өйткені мұғалім оқушыдан белгілі бір сабақтарда үйренген және қиындықтарға тап болған жаңа сөздердің күнделікті есебін жүргізу арқылы портфолиосындағы жаңа сөздердің тізімін жасауды сұрайды.

Геймификация екінші тілді меңгеру деңгейін арттыруға, мектептегі үлгерімді жақсартуға мүмкіндік беретін белгілі бір дидактикалық стратегияларды, оқытудың белгілі бір әдістерімен оқуға деген ынта мен қызығушылығын арттыруға ұмтыла отырып, жақсы дидактикалық балама ретінде қолдануға мүмкіндік береді.

Дәстүрлі оқу материалын осы жаңа тәсілдермен және мысалы, цифрлық және интерактивті интерфейстерге негізделген оқу материалының тұжырымдамасымен, ойын жағдайларымен және ойындардың жұмыс істеу логикасына ұқсас мәселелермен, жоғары оқу деңгейіне немесе мағыналы оқытуға қол жеткізу және оқу деңгейін арттыру үшін өзгерту қажеттігін ескеру қажет.

Жобаның қаржыландырылуымен сатып алынған планшеттермен және оларды мектептегі ақылды тақталармен байланыстыра отырып, бастауыш сынып оқушыларына ағылшын тілі сабағы кезінде ақылы негізде Kahoot+ premium және ақысыз негіздегі Quizziz платформаларында арнайы эксперимент үшін дайындалған тапсырмалар бақылау тобында қолданылды (3-сурет).

Біздің зерттеуіміздің эксперименттік бөлігі 4 апта бойы іріктеме арқылы 3 және 4 сынып оқушыларымен Шымкент қаласы және Түркістан облысындағы жалпы орта мектептің бастауыш сыныптарында өтті. Зерттеу екі топта: эксперименттік және бақылау топтарында жүргізілді. Қатысушылардың жалпы саны - 30. Jenny Dooley, Series Consultant: Bob Obee, Translations by N. Mukhamedjanova ұсынған «Smiles» оқулығының тақырыптары іріктеліп, Kahoot+ premium және Quizziz платформасын қолдана отырып, тапсырмалар қосу арқылы ағылшын тілін оқытуда геймификация әдісі қолданылды.



3-сурет – Эксперимент тобындағы бастауыш сынып оқушылары

Pos-test бағалау нәтижелері оқытуды геймификациялау процесінде қолданбаларды тәжірибелік қолданғаннан кейін бағалау процесінде ағылшын тілін үйренудегі төрт дағдыны жетілдіруді егжей-тегжейлі сипаттау үшін төмендегі кестені қараңыз.

1-кесте – Оқу платформасына өтінім бергенге дейінгі және кейінгі үлгерім деңгейі

Дағдылар	Pre-test	Post-test
Тыңдалым	7,6	13,7
Оқылым	7,4	13,1
Жазылым	8,0	13,6
Сөйлеу	8,0	13,8
	7,8	13,6

Біздің мақсатымызға сәйкес, геймификация әдісін қолдану бастауыш мектеп оқушыларының ағылшын тілін үйренуін айтарлықтай жақсартады, бұл тестідегі қолданбалы геймификация стратегиясын қолданғаннан кейін бағалау журналында жасалған post-test бағалау нәтижелерімен көрсетілді.

Шынында да геймификация техникасын қолдану оқушылардың ағылшын тілін үйренуін едәуір жақсартты, postest-те жалпы орташа балл 13,67-ге жетті.

Орташа есеппен 7,79 балл жинаған біріктірілген алдын ала алынған тест нәтижелерін орта есеппен 13,67 балл жинаған біріктірілгеннен кейінгі тест нәтижелерімен салыстыра отырып, алдын ала және кейінгі тестілер арасындағы үлгерімнің 5,88 баллға жақсарғанын атап өтуге болады және бұл нәтижелерді 2-кестеден көре аласыз.

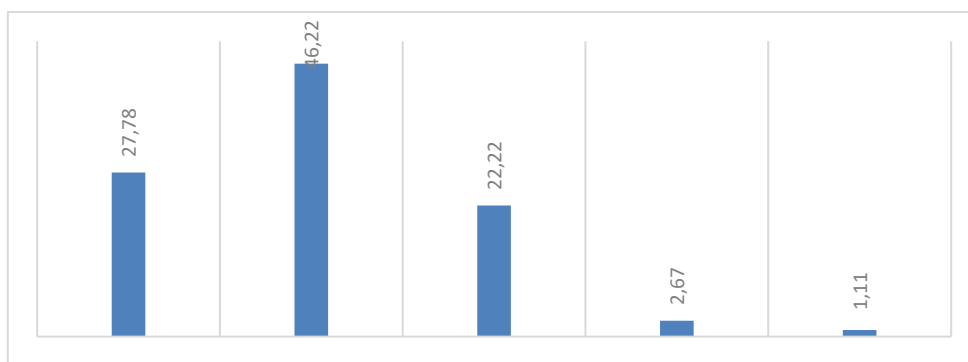
Нәтижелер бастауыш мектеп деңгейінде ағылшын тілі сабақтарында геймификация әдістерін қолдану оқушылардың тіл үйрену қабілетін айтарлықтай жақсартады деген гипотезаны қолдайды. Ағылшын тілін шет тілі ретінде оқытуда геймификация стратегияларын қолдану белсенді қатысуға және білімді сақтауға ықпал ететін тартымды және ынталандыратын оқу ортасын жасайды.

Бұл нәтижелер геймификацияның тілді меңгеруге ықпал ететін және бастауыш сынып оқушыларының жалпы білім беру дамуын қолдайтын тиімді педагогикалық құрал ретіндегі әлеуетін көрсетеді. Әр түрлі геймификация стратегияларын одан әрі зерттеу бастауыш мектепте ағылшын тілін үйренуді оңтайландыру туралы құнды ақпарат бере алады.

2-кесте – Алдын ала және кейінгі тестілеу арасындағы жақсарту пайызы

Pre-test	Post-test
7,79	43,95%
13,67	73,35%
Ілгерілеу	29,40%

Сауалнама геймификация компоненттеріне және оның көрсеткіштеріне, жетістіктерге, деңгейлерге және ұпайларға сәйкес ағылшын тілін үйрену үдерісінде оқушылардың қолданбалары арқылы геймификация әдісін қолдану барысында оқушылардың оқу үдерісіне қанағаттанатынын анықтауға бағытталған нәтижелер келесідей:



4-сурет – Платформалар мен мобильді қолданбалар тілді меңгеруге көмектеседі.

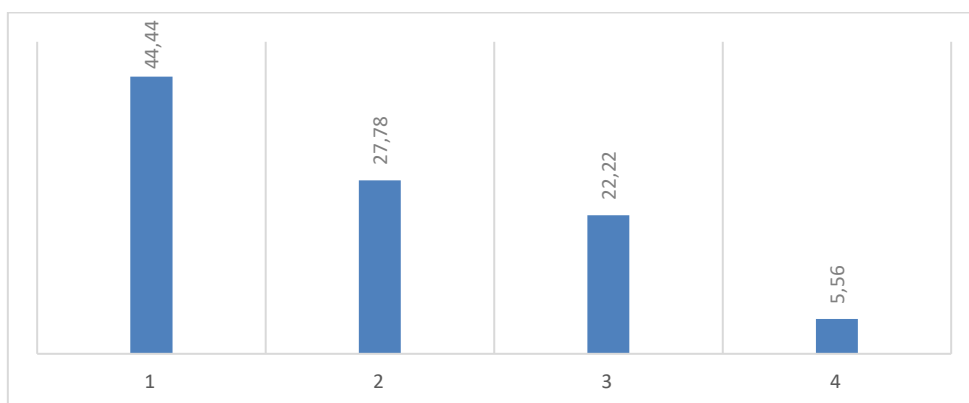
4-суреттен көріп отырғанымыздай, оқушылардың 27,78% – қосымшалардың ағылшын тілін үйренуге көмектесетіндігімен келісетіндерін, 46,22% – толығымен келісетіндерін, тағы 22,22% – немқұрайлы, 2,67% – келіспейтіндіктерін және ағылшын тілін үйренгісі келмейтіндіктерін айтса, 1,11% – қосымшалар оларға ағылшын тілін үйренуге көмектесетіндігімен келіспейді.

Қысқаша айтқанда, оқушылардың 74% – платформалар мен мобильді қолданбалар оларға ағылшын тілін үйренуге көмектеседі деп келіседі.

Қолданбаларды пайдаланудың көптеген артықшылықтары бар, өйткені олар кез келген контексте оқуға мүмкіндік береді, бұл оқу үшін қолайлы сценарий, өйткені уақыт пен кеңістіктік кедергілер жоғалады, оқушыларды ойынның құрамдас бөлігі ретінде ынталандырады, өйткені оқу мен ойын динамикасын біріктіреді және оқу мақсаттарына жету үшін марапаттайды.

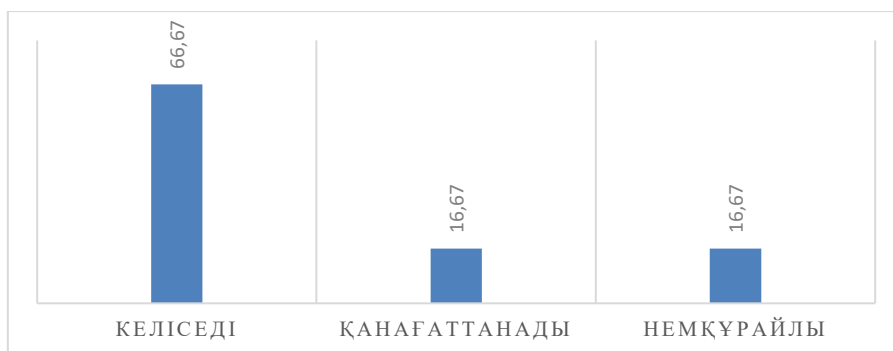
5-суреттен көріп отырғанымыздай, оқушылардың 44,44% – қосымшадағы деңгейдің жоғарылауы олардың қарым-қатынас дағдыларын жақсартатынына келіседі, 27,78% – толығымен келіседі, 22,78% – немқұрайлы қарайды, 5,56% – қолданбадағы деңгейдің жоғарылауы олардың қарым-қатынас дағдыларын жақсартады дегенге келіспейді.

Қысқаша айтқанда, оқушылардың 72,22%-ы қолданбадағы деңгейді көтеру олардың қарым-қатынас дағдыларын жақсартады деп келіседі немесе толық келіседі. Әрбір сабақта қолданылатын платформа немесе мобильді қолданбалар оқушылардың қарым-қатынас қабілеттерін дамытуға көмектесуге бағытталған.



5-сурет – Платформалар мен мобильді қолданбалар тілдік дағдыларды жақсартады

Осылайша, бастауыш сынып оқушыларының едәуір көпшілігі қолданбадағы деңгейдің жоғарылауы олардың қарым-қатынас дағдыларына оң әсер ететіндігімен келіседі немесе толық келіседі. Бұл бастауыш сынып деңгейінде ағылшын тілі сабақтарында платформалар мен мобильді қосымшаларды пайдалану оқушылардың тілді меңгеруі мен қарым-қатынас қабілеттерін арттырудың тиімді құралы болуы мүмкін екенін көрсетеді. Нәтижелер бастауыш мектепте ағылшын тілін оқытуға ойын элементтері мен технологиялық құралдарды қосу оң нәтиже беріп, тілдік дағдыларды дамытуға ықпал етеді деген идеяны қолдайды.



6-сурет – Платформалар мен мобильді қолданбаларды ағылшын тілі сабағында қолдануға ниеті

6-суреттен көріп отырғанымыздай, оқушылардың 66,67% - ағылшын тілі сабағында қосымша платформалар мен мобилді қосымшалармен жұмыс істеуге қуанышты екендігімен толық келісетіндіктерін, 16,67% - қанағаттанады, тағы 16,67% - ағылшын тілі сабағында қосымшалармен жұмыс істеуге немқұрайлы қарайтындықтарын айтты.

Осылайша, оқушылардың 83,34%-ы ағылшын тілі курсындағы қосымшалармен жұмыс істеуге қанағаттанғандық деңгейде келіседі немесе толық келіседі.

Нәтижелер оқушылардың технология мен ойын элементтерін ағылшын тілін үйрену процесіне біріктіруге деген оң көзқарасын көрсетеді. Бұл интерактивті және қызықты тіл үйрену ортасын құру үшін геймификация стратегиялары мен цифрлық құралдарды пайдаланудың тиімділігін одан әрі растайды.

Бұл нәтижелер оқушылардың ағылшын тілі сабақтарына деген ынтасы мен қызығушылығын арттыру үшін платформалар мен мобильді қосымшалардың әлеуетін көрсетеді, нәтижесінде оқу көрсеткіштері жақсарады. Оқушылардың оң жауабы арқылы оқу

ортасын құру және тіл дағдыларын дамытуға көмектесу үшін Бастауыш мектепте ағылшын тілін оқытуда технология мен геймификацияны қолданудың қаншалықты маңызды екендігін көрсетеді.

Геймификацияның дидактикалық техникасын мүмкін ететін қосымшалар зерттеушілер үшін де, білім беру мекемесінің мұғалімдері мен оқушылары үшін де өте пайдалы тәжірибе болды. Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар білім берудегі үлкен өзгерісті білдіреді және біз оларға бейімделуіміз керек.

Біз жасаған эксперимент нәтижелері оқушылар геймификация әдістемесіне негізделген қосымшалармен жұмыс істеуге өте риза болғанын білдірді. Оқушылардың төрттен үшінен астамы немесе орта есеппен 75% – қолданбаларда ұсынылған мультимедиялық іс-шаралар мен ресурстарға қызығушылық танытатындығымен келіседі, егер жүлделер немесе белгішелер алса, көбірек қатысқысы келеді, егер олардың тобы сыйлық немесе төсбелгі алса, бұл олардың үлгерімін арттырады. Платформалар мен мобилді қолданбалардағы бағалар енді шет тілін үйрене бастаған бастауыш сынып оқушысы үшін ағылшын тілін дамытуға жеткілікті көмек көрсетеді.

Қорытынды

Біз жүргізген ғылыми зерттеу жұмыстары бастауыш мектеп деңгейінде ағылшын тілі сабақтарында геймификацияны қолданудың тиімділігі мен мүмкіндіктерін саралады. Зерттеу нәтижелері геймификация әдістерінің оқушылардың қатысуына, мотивациясына және тілді үйрену нәтижелеріне әсері туралы құнды ақпарат берді.

Зерттеу нәтижелері ағылшын тілі сабақтарында геймификацияны қолдану оқушылардың тіл үйрену қабілетін айтарлықтай жақсартатынын анық көрсетеді. Тестіден кейінгі бағалау оқушылардың ағылшын тілін меңгеру деңгейінің айтарлықтай жақсарғанын көрсетті, бұл біріктірілген алдын ала тестілеу мен кейінгі тестілеуден орташа ұпайлардың жоғарылауынан көрінді. Байқалған 5,88 ұпайлық жақсарту геймификацияның оқушылардың үлгеріміне оң әсерін тигізгенін көрсетті.

Сонымен қатар, зерттеу көрсеткеніндей, оқушылардың көпшілігі (72,22%) геймификацияланған қосымшаларда біліктілікті арттыру олардың қарым-қатынас дағдыларын жақсартты деп келіскен немесе толық келіскен. Бұл тұжырым ағылшын тілі сабақтарында геймификация элементтерін қосу оқушылардың белсенділігі мен мотивациясын арттырады, бұл тіл дағдыларының дамуын жақсартуға әкеледі. Оқушылардың ағылшын тілі сабақтарында платформалармен және мобилді қосымшалармен жұмыс істеуге жоғары қанағаттану деңгейін (83,34%) білдіретінін көрсетті.

Бұл зерттеудің оң нәтижелері геймификация бастауыш мектеп деңгейінде ағылшын тілін үйренуді жақсартудың тиімді әдісі деген гипотезаны қолдайды. Геймификацияланған элементтер мен цифрлық құралдарды пайдалана отырып, мұғалімдер оқушылардың қатысуына, мотивациясына және тілді меңгеру деңгейін арттыруға ықпал ететін интерактивті және қызықты оқу жағдайларын жасай алады.

Ағылшын тілі сабақтарында геймификацияны қолдану мүмкіндіктері өте зор. Мұғалімдер оқу бағдарламасына сәйкес келетін және оқушылардың жеке оқу қажеттіліктерін қанағаттандыратын интерактивті іс-шараларды, виртуалды модельдеулерді және конкурстық тапсырмаларды әзірлеу үшін геймификацияланған платформалар мен мобилді қолданбаларды пайдалана алады. Геймификацияны енгізу оқуды жағымды етіп қана қоймайды, сонымен қатар оқушылардың сыни ойлауын, проблемаларды шешу дағдыларын және бірлесіп жұмыс істеуін дамытады.

Қорытындылай келе, бұл зерттеу бастауыш мектепте ағылшын тілін оқытуға геймификацияны қосудың маңыздылығын көрсетеді. Оқушылардың белсенді қатысуына, мотивациясына және тілді үйрену нәтижелеріне оң әсері ретінде геймификацияның

тиімділігін көрсетеді. Геймификация стратегияларын одан әрі зерттеу бастауыш мектеп деңгейінде ағылшын тілін оқытуды оңтайландыруға ықпал етеді, бұл сайып келгенде тіл үйренушілердің жан-жақты дамуына ықпал етеді.

Біздің зерттеуімізде мерзім қысқалығы мен жоба негізінде алынған планшеттер саны бойынша шектеулер болды. Болашақ зерттеулер кері байланыс тетіктері, бейімді оқыту мүмкіндіктері және баяндау құрылымдары сияқты ойын дизайнының нақты элементтерінің оқушылардың мотивациясы мен тілді меңгеруіне әсерін ұзақ мерзімде зерттеуіне болады. Жеке ойын компоненттерінің әсерін оқшаулау және зерттеу арқылы зерттеушілер тіл үйренудің мотивациялық құралдары ретінде цифрлық ойындардың тиімділігіне ықпал ететін негізгі факторларды да анықтауды қажет етеді.

Мақала Қазақстан Республикасы Ғылым және жоғары білім министрлігі Ғылым комитеті «Жас ғалым» гранттық жобасының қаржысы есебінен жүзеге асырылды (AP15473538).

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. – №02. – P. 72–93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
2. Zhang S., Hasim Z. Gamification in efl/esl instruction: a systematic review of empirical research // Frontiers in Psychology. – 2023. – Vol. 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>
3. Callebaut W. Piaget among the Evolutionary Naturalists // Philosophica. – 1994. – Issue 54. – P. 111–140.
4. Inayati N., Waloyo A. The influence of quizziz-online gamification on learning engagement and outcomes in online English language teaching // Journal on English as a Foreign Language. – 2022. – Vol. 12. – №2. – P. 249–271. <https://doi.org/10.23971/jefl.v12i2.3546>
5. 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. – №11. – P. 14249–14281. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11723-7>
6. EF English Proficiency Index. [Electronic resource]. URL: <https://www.ef.com/kz/epi/> (date of access 01.05.2023)
7. Uaidullakzy E., Rizakhojayeva G., Sartayeva K., Zeinep B., Turmanov R., Rysbayeva G. Creating integration situations of students' computer lesson and learning with gamification // International Journal of Emerging Technologies in Learning (Ijet). – 2022. – Vol. 17. – №19. – P. 207–223. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i19.32177>
8. Andrade P., Law E., Farah J., Gillet D. Evaluating the effects of introducing three gamification elements in STEM educational software for secondary schools // OzCHI '20: Proceedings of the 32nd Australian Conference on Human-Computer Interaction. December 2020. – P. 220–232. <https://doi.org/10.1145/3441000.3441073>
9. Jie Y., Zakaria A., Hassan H. The use of gamification in enhancing students engagement and performance in ESL speaking lessons // International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences. – 2023. – Vol. 13. – №1. – P. 479–503. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v13-i1/16205>
10. Çınar A., Erişen Y., Çeliköz M. A mixed-method research on the effectiveness of using gamification elements in an online English course // International Journal of Educational Research Review. – 2022. – Vol. 7. – №4. – P. 280–291. <https://doi.org/10.24331/ijere.1140960>
11. Latkovska E. Cine A. Gamification elements in english lessons to encourage young learners' communication in a foreign language // Human, Technologies and Quality of Education. Proceedings of Scientific. – 2022. – P. 650–659. <https://doi.org/10.22364/htqe.2022.46>
12. Al-Zuhair N., Alkhuzaim K. The effectiveness of a gamified electronic application in developing reading comprehension abilities among first-grade intermediate students in Saudi Arabia // Education Research International. – 2022. – Issue 2. – P. 1–12. <https://doi.org/10.1155/2022/7677140>

13. Annamalai N., Zakarneh B., Eltahir M., Alsalhi N., Zyoud S. An exploratory study of non-technological gamified lessons in a lithuanian esl classroom // *International Journal of English Language and Literature Studies*. – 2022. – Vol. 11. – №4. – P. 167–180. <https://doi.org/10.55493/5019.v11i4.4664>
14. Werbach K., Hunter D. *For the Win: How game thinking can revolutionize your business*. – Pennsylvania, EEUU: Wharton Digital Press, 2012. – 148 p.
15. Chou Y.K. *Gamification Design: 4 Phases of a Player’s Journey*. [Electronic resource]. URL: <https://yukaichou.com/gamification-examples/experience-phases-game/> (date of access 01.05.2023)
16. Jonna Koivisto, Juho Hamari, The rise of motivational information systems: A review of gamification research // *International Journal of Information Management*. – 2019. – Vol. 45. – P. 191–210, <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>
17. McCallum S. Gamification and serious games for personalized health // *Stud Health Technol Inform*. – 2012. – P. 85–96. doi.org/10.3390/sports12060168