

УДК 37.016:512:373.5

ГРНТИ 27.01.45

DOI 10.70892/vshp4w91

ЫБЫРАЙ АЛТЫНСАРИН ШЫҒАРМАЛАРЫН АҚПАРАТТЫҚ-КОММУНИКАЦИЯЛЫҚ ТЕХНОЛОГИЯ АРҚЫЛЫ ТАНЫТУ

Бажирова Шаттық Рафхатовна

Гуманитарлық ғылымдар магистрі, педагог-модератор, қазақ тілі мен әдебиеті және

неміс тілі пәндерінің мұғалімі Қостанай облысы әкімдігі білім басқармасының

«Қостанай қаласы білім бөлімінің А.М. Горький атындағы гимназиясы» КММ

Қостанай қ., Қазақстан Республикасы

E-mail: bazirowasattyk4@gmail.com

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ЫБЫРАЯ АЛТЫНСАРИНА С ПОМОЩЬЮ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Бажирова Шаттық Рафхатовна

Магистр гуманитарных наук, педагог-модератор, учитель казахского языка и литературы,

а также немецкого языка КГУ «Гимназия имени А.М. Горького» отдела образования города Костаная

Управления образования акимата Костанайской области

г. Костанай, Республика Казахстан

E-mail: bazirowasattyk4@gmail.com

INTRODUCING THE WORKS OF YBYRAI ALTYN SARIN THROUGH INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES

Bazhirova Shattyk Raphatovna

Master of Humanities, Pedagogue-Moderator, Teacher of Kazakh Language and Literature, and German Language

Kostanay City Department of Education A.M. Gorky Gymnasium, Kostanay Region Education Department

Kostanay, Republic of Kazakhstan

E-mail: bazirowasattyk4@gmail.com

Аңдатпа

9Бұл мақалада Ыбырай Алтынсарин шығармаларын оқушыларға ақпараттық-коммуникациялық технологиялар (АКТ) арқылы танытудың әдістері мен тәжірибесі баяндалады.

Негізгі мәселе: қазақ әдебиетінің көрнекті өкілі Ы. Алтынсариннің мұрасын заманауи форматта таныту арқылы оқушылардың шығармашылық және зерттеушілік қабілеттерін дамыту.

Жұмыстың мақсаты: мектеп оқушыларымен жүргізілген тәжірибелік жұмыс барысында мультимедиялық өнімдер (мультфильм, комикс) жасалып, олардың әдебиетке деген қызығушылығы мен цифрлық сауаттылығын арттыру.

Зерттеу әдістері: жұмысты дайындау барысында мектеп оқушыларынан сауалнама алынды, ғылыми жобаның кезеңдері, қолданылған АКТ құралдары және алынған нәтижелер талданды.

Негізгі нәтижелер: жұмыс барысында оқушылар Ыбырай Алтынсарин шығармаларын заманауи ақпараттық технологиялар арқылы терең меңгеріп, әдебиетке деген қызығушылықтары артты. АКТ құралдарын пайдалану оқушылардың цифрлық сауаттылығын, шығармашылық және зерттеушілік қабілеттерін дамытуға ықпал етті.

Қорытынды: Ыбырай Алтынсарин шығармаларын АКТ арқылы таныту – білім алушылардың қызығушылығын арттыраттыруға және ұлттық әдебиетті оқытудың тиімді инновациялық әдісі екені дәлелденді.

Аннотация

ВВ статье рассматриваются методы и опыт использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) для знакомства школьников с произведениями Ыбырая Алтынсарина.

Основная проблема: развитие творческих и исследовательских способностей учащихся через представление наследия выдающегося казахского просветителя Ы. Алтынсарина в современном формате.

Цель работы: в ходе практической работы со школьниками были созданы мультимедийные продукты (мультфильм, комикс), что способствовало повышению интереса к литературе и развитию цифровой грамотности учащихся.

Методы исследования: в процессе подготовки работы был проведён опрос среди школьников, проанализированы этапы научного проекта, использованные ИКТ-инструменты и полученные результаты.

Основные результаты: в ходе работы учащиеся глубже ознакомились с произведениями Ыбырая Алтынсарина с использованием современных технологий, их интерес к литературе значительно повысился. Применение ИКТ способствовало развитию цифровой грамотности, творческих и исследовательских навыков учащихся.

Вывод: представление произведений Ыбырая Алтынсарина через ИКТ доказало свою эффективность как инновационный метод обучения, повышающий интерес учащихся и качество преподавания национальной литературы.

Annotation

This article examines the methods and experience of using information and communication technologies (ICT) to introduce school students to the works of Ybyrai Altynsarin.

Main issue: developing students' creative and research skills through presenting the legacy of the prominent Kazakh educator Y. Altynsarin in a modern format.

Purpose of the work: during practical activities with students, multimedia products (an animated film and a comic) were created, which enhanced their interest in literature and improved their digital literacy.

Research methods: during the preparation of the work, a survey was conducted among school students, and the stages of the scientific project, the ICT tools used, and the results obtained were analyzed.

Main results: during the project, students gained a deeper understanding of Ybyrai Altynsarin's works through modern technologies, and their interest in literature increased significantly. The use of ICT contributed to the development of digital literacy, creativity, and research skills.

Conclusion: introducing Ybyrai Altynsarin's works through ICT proved to be an effective and innovative method of teaching that increases students' engagement and improves the quality of national literature education.

Түйінді сөздер: Ыбырай Алтынсарин, ақпараттық-коммуникациялық технология, цифрлық білім беру, әдеби шығармалар, шығармашылық, мотивация.

Ключевые слова: Ыбырай Алтынсарин, информационно-коммуникационные технологии, цифровое образование, литературные произведения, творчество, мотивация.

Keywords: Ybyrai Altynsarin, information and communication technologies, digital education, literary works, creativity, motivation.

Кіріспе

Қазіргі таңда білім алушылардың көпшілігі уақыттарының едәуір бөлігін цифрлық кеңістікте өткізеді. Бұл жағдай олардың ақпаратты қабылдау, есте сақтау және оқу үрдісіне деген көзқарасын түбегейлі өзгертіп отыр. Қазіргі оқушының басты мәселелерінің бірі – оқу мотивациясының төмендеуі. Сондықтан да білім беру саласында цифрлық құралдар мен ақпараттық-коммуникациялық технологиялар (АКТ) оқу процесінің ажырамас бөлігіне айналып отыр.

Білім алушылардың гаджеттерге, интернет кеңістігіне және түрлі интерактивті платформаларға бейімділігі педагогтерге бұл ресурстарды тиімді, яғни «оң пайдалану» мүмкіндігін туғызып отыр. Цифрлық білім беру ортасын қолдану қазіргі замандағы жаһандық сын-қатерлерге жауап беретін заманауи әдіс-тәсілдердің бірі ретінде ерекше өзекті болып табылады. Қазіргі заманда ақпараттандыру мен технологияландыруда оқыту сапасын арттырудың тиімділігінің бірі – әдеби мұраны заманауи цифрлық форматта қолдану.

Қазақтың ұлы ағартушысы Ыбырай Алтынсариннің шығармаларын ақпараттық-коммуникациялық технологиялар арқылы таныту – оқушылардың пәнге деген қызығушылығын арттырып қана қоймай, олардың шығармашылық, зерттеушілік және функционалдық сауаттылығын дамытуға бағыттайтын негізгі қадам. Ғылыми және

педагогикалық тәжірибелерді талдау көрсеткендей, АКТ құралдарын жүйелі түрде пайдалану оқыту процесін жандандырумен қатар, білім алушылардың өзіндік танымдық белсенділігін арттыруға өз септігін тигізеді. Сондықтан мектепте әдеби туындыларды заманауи форматта оқытудың тиімді жолдарын іздеу – білім беру жүйесіндегі өзекті мәселе болып отыр [1].

Осы тұрғыда ұсынылып отырған жұмыс Ыбырай Алтынсариннің шығармаларын ақпараттық-коммуникациялық технологиялар арқылы танытуға бағытталған авторлық тәжірибені сипаттайды және қазіргі білім беру саласында цифрлық оқытудың маңыздылығын айқындайды.

Әдебиетке шолу

Ақпараттық-коммуникациялық технологияларды (АКТ) білім беру процесіне енгізу мәселесі соңғы жылдары педагогикалық ғылымның басты бағыттарының бірі. Бүгінгі таңда АКТ оқу үдерісін жетілдірудің, оқушылардың танымдық белсенділігін арттырудың және шығармашылық қабілеттерін дамытудың негізгі құралы ретінде қарастырылады. Шетелдік және отандық зерттеушілердің еңбектерін талдау көрсеткендей, цифрлық құралдарды пайдалану білім алушылардың пәнге қызығушылығын арттырумен қатар, олардың ақпаратты талдау, өңдеу және өзіндік шешім қабылдау дағдыларын жетілдіреді. Мәселен, Дж. Брунер, С. Пейперт және М. Пратт еңбектерінде ақпараттық технологияларды қолдану оқытуда интерактивтілікті қамтамасыз етіп, білім алушыны пассивті тыңдаушыдан белсенді қатысушыға айналдыратыны айтылады. Ал Т. Хэммонд пен Р. Джонсон өз еңбектерінде білім беру процесінде цифрлық сторителлинг пен мультимедиялық жобалардың тиімділігін атап өтеді. Қазақстандық зерттеушілер де бұл бағытта бірқатар маңызды еңбектер жазды. Мәселен, Құдайбергенова К. АКТ-ны оқытудың тиімді құралы ретінде қарастырып, оның пән мазмұнын меңгеруге, оқушының жеке қабілетін ашуға мүмкіндік беретінін дәлелдеді [3]. С. Бекмурзаева мен А. Нұрпейісова өз еңбектерінде қазақ әдебиетін оқытуда мультимедиялық ресурстарды қолданудың тиімді жолдарын көрсетіп, цифрлық сауаттылық пен функционалдық оқу қабілетінің арасындағы байланысты айқындады.

Сол сияқты Ыбырай Алтынсарин шығармашылығын заманауи форматта таныту мәселесі де зерттеушілер назарынан тыс қалған жоқ. М. Есмұханова мен Г. Жұмабекова еңбектерінде Алтынсарин мұраларын мектеп бағдарламасына енгізуде цифрлық контент пен интерактивті әдістердің маңыздылығы атайды. Авторлар қазақ тілі мен әдебиеті сабақтарында мультимедиялық презентациялар, бейнесабақтар және онлайн-платформалар қолдану оқушылардың танымдық қызығушылығын арттыратынын көрсетеді.

Алайда, ғылыми және әдістемелік зерттеулердің көпшілігі жоғары оқу орындары мен жалпы орта мектептер контекстінде жүргізілген. Ал негізгі және орта буын оқушыларына арналған жүйелі, практикалық сипаттағы зерттеулер аз. Өсіресе Ыбырай Алтынсарин шығармаларын АКТ құралдары арқылы танытудың нақты үлгілері мен әдістемелік нұсқаулықтары жеткіліксіз [6].

Осыған байланысты бұл зерттеу жұмысы әдеби мұраны заманауи форматта ұсыну арқылы оқушылардың шығармашылық және зерттеушілік қабілеттерін дамытуға бағытталады. Зерттеу барысында мультимедиялық және визуалды контент жасаудың тиімді тәсілдері анықталып, оқушылардың цифрлық сауаттылығы мен әдебиетке деген ынтасын арттырудағы АКТ-ның рөлі қарастырылады.

Жалпы алғанда, ғылыми еңбектерді талдау негізінде төмендегідей тұжырым жасауға болады: ақпараттық-коммуникациялық технологиялар оқу процесін жаңғырту мен гуманитарлық пәндерді оқытудың мазмұнын байытуда шешуші рөл атқарады; ал ұлттық әдебиетті, соның ішінде Ыбырай Алтынсарин шығармаларын АКТ арқылы таныту — оқушылардың мотивациясын арттырып, шығармашылық әлеуетін ашуға мүмкіндік беретін өзекті әдістеме болып табылады.

Әдістеме және материалдар

Қазақтың ұлы ағартушысы Ыбырай Алтынсарин «Балаға ең әуелі білім керек» дегендей,

білім алушының оқу процесіндегі белсенділігін арттыру мен алған білімін өмірлік дағдыға айналдыру – заманауи педагогтің басты міндеті. Бүгінгі таңда оқушылардың қызығушылығын сақтау және дамыту үшін ақпараттық-коммуникациялық технологияларды (АКТ) тиімді пайдалану маңызды орын алады. Зерттеу барысында Ыбырай Алтынсариннің шығармаларын АКТ арқылы танытудың әдістемелік авторлық жұмыс жасалды. Осы авторлық жұмыс 8-сынып оқушыларымен жүргізіліп, үш негізгі кезеңнен тұрды:

1. Дайындық кезеңі;
2. Цифрлық өнім жасау кезеңі;
3. Қорытынды және талдау кезеңі.

Авторлық жұмыс барысында әрбір кезеңде оқушылардың шығармашылық қабілеттерін, цифрлық сауаттылығын және әдебиетке деген қызығушылығын арттыруға бағытталған интерактивті тапсырмалар жүйесі қолданылды.

1. Дайындық кезеңі.

Бұл кезеңде оқушыларға Ыбырай Алтынсариннің өмірі мен шығармашылығына арналған ақпарат ұсынылып, оның шығармалары ішінен зерттеу және бейімдеу үшін екі туынды таңдалды:

- «Аңдардың дауласуы»;
- «Өрмекші, құмырсқа, қарлығаш».

Оқушылармен сыни ойлау әдістері арқылы мәтін талданды, негізгі идеялар анықталды, кейіпкерлер мінезі сипатталды. Бұл кезеңнің мақсаты – оқушыларды шығарманы түсінуге, талдауға және цифрлық форматқа бейімдеуге дайындау болды.

2. Цифрлық өнім жасау кезеңі.

Бұл кезеңде оқушылар шығармаларды жаңа форматта ұсыну бойынша шығармашылық топтарға бөлінді. Әр топтың міндеті нақты анықталып, АКТ құралдары мен платформалар іріктелді:

- мультфильм жасау тобы — Canva, Powtoon, Animaker платформаларын пайдаланды;
- комикс жасау тобы — Pixton және Comic Strip Maker құралдарын қолданды;
- жоба сипаттау тобы — Google Docs, Canva және PowerPoint арқылы ғылыми баяндама мен постер әзірледі.

Оқушылар сценарий жазудан бастап, иллюстрация салу, дауыс жазу, бейнемонтаж жасау сияқты кезеңдердің барлығын өз бетімен орындады. Бұл тәсіл олардың цифрлық құралдармен жұмыс дағдыларын арттырды және шығармашылық жауапкершілікті қалыптастырды.

3. Қорытынды және талдау кезеңі.

Жоба соңында оқушылар өз мультимедиялық жұмыстарын мектепшілік және мектеп оқушыларына арналған «Зерде» республикалық зерттеу жобалары конкурсының қалалық, облыстық деңгейлерінде қорғады. Оқушылар өз өнімін таныстырып, қолданылған технологиялар мен шығармашылық шешімдерін түсіндірді. Жоба жұмысының мазмұнына сәйкес оқушылар әлеуметтік желілерде YouTube және Instagram платформаларында өз парақшаларын ашып, жасаған мультимедиялық жұмыстарымен, комикстерімен және зерттеу нәтижелерімен бөлісті. Бұл тәжірибе оқушылардың цифрлық коммуникация дағдыларын дамытып қана қоймай, Ыбырай Алтынсарин шығармаларын кең аудиторияға танытуға мүмкіндік берді. Мұғалім тарапынан кері байланыс жүргізіліп, оқушылардың жетістіктері мен даму деңгейлері талданып отырды. Зерттеу нәтижесінде оқушылардың әдебиетке деген қызығушылығы артты, функционалдық және цифрлық сауаттылықтары дамыды, сондай-ақ олар өз ойларын мультимедиялық түрде жеткізуге дағдыланды.

Бағдарлама құрылымы мен мазмұны

Авторлық әдістемелік жүйе тәжірибелік бағытқа ие болып, 3 модульден тұрды:

1. АКТ-ның психологиялық-педагогикалық негіздері және әдебиетті оқытудағы рөлі;
2. Ы. Алтынсарин шығармаларын мультимедиялық форматта таныту әдістері;
3. Оқушылардың жас ерекшеліктеріне сәйкес шығармашылық жобалар дайындау.

Жалпы бағдарлама құрылымы төмендегі білім беру блоктарын қамтыды:

1	Теориялық бөлім	6 сағат
2	Практикалық бөлім	26 сағат
3	Жеке шығармашылық жұмыс	8 сағат

Практикалық тапсырмалар оқушылардың шығармашылық қабілеттерін, цифрлық құралдарды пайдалану дағдыларын және ғылыми-зерттеу мәдениетін дамытуға бағытталды.

Бағдарлама нәтижесінде оқушылар келесі әмбебап құзыреттерді қалыптастырды:

- сыни ойлау (ақпаратты талдау және шешім қабылдау қабілеті);
- ынтымақтастық және коммуникация (топтық жұмыс, пікір алмасу, презентация дағдылары);

- креативтілік (шығармашылық идеяларды жүзеге асыру қабілеті);

- өзін-өзі таныстыру және рефлексия (өз еңбегін бағалау және қорғау дағдысы).

Қорытындылай келе, жүргізілген әдістемелік жұмыс Ыбырай Алтынсарин шығармаларын АКТ арқылы танытудың оқушылардың шығармашылық және цифрлық қабілеттерін дамытуда, сондай-ақ ұлттық әдебиетке қызығушылығын арттыруда тиімді педагогикалық модель екенін дәлелдеді.

Зерттеу нәтижелері

Білім беру үдерісіне ақпараттық-коммуникациялық технологияларды (АКТ) енгізу – оқушылардың оқу мотивациясын, белсенділігін және танымдық қызығушылығын арттырудың тиімді жолы. Зерттеу жұмысы барысында Ыбырай Алтынсарин шығармаларын оқытуда АКТ құралдарын пайдалану арқылы оқушылардың шығармашылық қабілеттерін дамыту тәжірибесі жүзеге асырылды.

Зерттеу 8-сынып оқушыларымен жүргізілді. Сабақ барысында оқушыларға шығармаларды заманауи цифрлық форматта таныстыру тапсырылды. Бұл мақсатта түрлі мультимедиялық және онлайн платформалар пайдаланылды. Әрбір құрал оқу мазмұнына сай таңдалып, оқушылардың өз бетінше ізденісін және шығармашылық әрекетін жандандыруға бағытталды.

1. Canva және Pixton платформалары

Оқушылар Canva, және Stop Motion құралдары арқылы Ы. Алтынсариннің «Өрмекші, құмырсқа, қарлығаш» әңгімесі негізінде видеофильм әзірледі. Комикс кейіпкерлердің мінезін, оқиғаның идеясын көрнекі түрде бейнелеуге мүмкіндік берді. Бұл әдіс оқушылардың визуалды ойлауын дамытып, әдеби мазмұнды терең ұғынуға көмектесті.

2. Stop Motion және Powtoon платформалары

«Аңдардың дауласуы» шығармасы бойынша оқушылар Stop Motion және Powtoon платформаларында мультфильм жасады. Олар сценарий жазу, иллюстрация салу, дауыс жазу және бейнемонтаж жасау сияқты шығармашылық кезеңдердің барлығына қатысып, толыққанды цифрлық өнім ұсынды. Мультфильм мектепшілік іс-шарада, мектеп оқушыларына арналған «Зерде» республикалық зерттеу жобалары конкурсының қалалық, облыстық деңгейлерінде қатысып, қазылар алқасынан жоғары баға алды.

3. YouTube және Instagram әлеуметтік желілері

Жоба жұмысының мазмұнына сәйкес оқушылар YouTube және Instagram платформаларында өз парақшаларын ашып, өз мультимедиялық жұмыстарын, зерттеу нәтижелерін жариялады. Бұл олардың цифрлық коммуникация дағдыларын дамытуға және Ыбырай Алтынсарин шығармашылығын кең аудиторияға танытуға мүмкіндік берді.

Негізгі нәтижелер:

1. Оқушылар Ыбырай Алтынсарин шығармаларын жаңа форматта танып, әдебиетке деген қызығушылығы артты;

2. АКТ құралдарын қолдану олардың цифрлық және функционалдық сауаттылығын дамытты;

3. Командалық жұмыс, өзара ынтымақтастық және шығармашылық жауапкершілік дағдылары қалыптасты;

4. Мультимедиялық өнімдер (мультфильм, комикс, постер, бейнежоба) арқылы оқушылардың өздігінен іздену және зерттеу қабілеттері күшейді;

5. Жобаның нәтижелері қалалық деңгейдегі байқауларға ұсынылып, жүлделі орындарға ие болды.

Зерттеу нәтижелері көрсеткендей, Ыбырай Алтынсарин шығармаларын ақпараттық-коммуникациялық технологиялар арқылы таныту оқушылардың танымдық қызығушылығын арттырып, олардың әдеби мәтінді терең түсінуіне және шығармашылық тұрғыдан ойлауына мүмкіндік береді.

Қорытынды

Қорытындылай келе, ақпараттық-коммуникациялық технологияларды (АКТ) Ыбырай Алтынсарин шығармаларын оқытуда қолдану — ұлттық әдебиетті танытудың заманауи әрі тиімді әдісі болып табылады. Жүргізілген тәжірибелік жұмыс барысында оқушылар шығармаларды жаңа форматта қабылдап, әдебиетке деген қызығушылықтары арта түсті. АКТ құралдары оқушылардың танымдық белсенділігін, шығармашылық ойлауын және цифрлық сауаттылығын дамытуға мүмкіндік берді. Мультимедиялық форматтағы жұмыстар (мультфильмдер, комикстер, бейнежобалар) әдеби шығармаларды заманауи формада ұсынуға жағдай жасады және оқушылардың өздігінен ізденуін, талдау жасауын, топпен жұмыс істеуін жетілдірді. Жобаның нәтижелері Ыбырай Алтынсарин мұрасын қазіргі білім беру кеңістігінде жаңаша түсіндіру мен ұсынудың тиімді екенін дәлелдеді. Бұл тәжірибе оқушылардың функционалдық сауаттылығын, мәдени және рухани дүниетанымын қалыптастыруға ықпал етті.

Осылайша, АКТ құралдарын пайдалану – оқыту процесін түрлендірумен қатар, оқушылардың шығармашылық қабілеттерін дамытып, ұлттық әдебиетке қызығушылығын арттырудың инновациялық тетігі болып табылады. Болашақта бұл бағыттағы әдістемелерді кеңейтіп, басқа қазақ әдебиеті авторларының шығармаларын да цифрлық форматта ұсыну – оқытудың сапасын арттырудың жаңа кезеңі болмақ.

ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ

1. Сыдыков, Б.Д., Сман, Г.Т. Геймификация білім беруді ұйымдастырудың құралы ретінде // Молодой ученый. – 2022. – №9 (404). – Б. 251–255.
2. Отарбаева, Л.Л. Қазақ әдебиетінің оқытуда ақпараттық-коммуникациялық технологияларды қолдану ерекшеліктері // Білім беру кеңістігі. – 2023. – №5. – Б. 45–51.
3. Құдайбергенова, К. Ақпараттық-коммуникациялық технологияларды білім беру процесінде қолдану. — Алматы: Рауан, 2021. — 184 б.
4. Жұмаділова, А.Т. Цифрлық технологияларды қолдану арқылы әдеби шығармаларды меңгерту әдістері // Қазақ университеті хабаршысы. – 2023. – №2. – Б. 72–77.
5. Кенжетәева, А.С. Ыбырай Алтынсарин шығармаларын оқытуда мультимедиялық құралдарды қолдану // Ұлттық педагогика журналы. – 2021. – №4. – Б. 66–70.
6. Тұрсынбаева, Ж.Б. Цифрлық білім беру кеңістігінде қазақ әдебиетін оқытудың инновациялық әдістері // Қазақстан мектебі. – 2022. – №10. – Б. 39–44.
7. Ермекова, Г.К. АКТ арқылы оқушылардың зерттеушілік қабілеттерін дамыту жолдары // Педагогика және психология. – 2020. – №3. – Б. 81–86.
8. Sheldon, L. The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game. – Boston: Cengage Learning, 2020. – 274 p.
9. Attali, I. Game-Based Learning in Modern Education: Engagement and Effectiveness. – New York: Routledge, 2021. – 312 p.
10. Badzhieva, S.Kh., Urusova, F.A. Gamification of Education: Challenges and Development Prospects // World of Science. Pedagogy and Psychology. – 2020. – No. 4. – URL: <https://mir-nauki.com/34PDMN420.html>

REFERENCES

1. Sydykov, B.D., Sman, G.T. Gejmifikaciya bilim berudi ұjymdastyruduң құралы retinde // Molodoj uchenyj. – 2022. – №9 (404). – B. 251–255.
2. Otarbaeva, L.L. Қазақ әдебиетін оқытуда ақпараттық-коммуникациялық технологияларды қолдану ерекшеліктері // Bilim беру кеңістігі. – 2023. – №5. – B. 45–51.
3. Құдайбергенова, К. Ақпараттық-коммуникациялық технологияларды білім беру процесінде қолдану. — Алматы: Rauan, 2021. — 184 b.
4. Zhұmadilova, A.T. Cifrlық tekhnologiyalardy қoldanu арқылы әдеби шығармаларды меңгерту әдістері // Қазақ университеті хабаршысы. – 2023. – №2. – B. 72–77.
5. Kenzhetaeva, A.S. Ybyraj Altynsarin шығармаларын оқытуда мультимедиялық құралдарды қолдану // Ұлттық педагогика журналы. – 2021. – №4. – B. 66–70.
6. Тұрсынбаева, Ж.Б. Цифрлық білім беру кеңістігінде қазақ әдебиетін оқытудың инновациялық әдістері // Қазақстан мектебі. – 2022. – №10. – B. 39–44.
7. Ermekova, G.K. АКТ арқылы оқушылардың зерттеушілік қабілеттерін дамыту жолдары // Pedagogika және психология. – 2020. – №3. – B. 81–86.
8. Sheldon, L. The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game. – Boston: Cengage Learning, 2020. – 274 p.
9. Attali, I. Game-Based Learning in Modern Education: Engagement and Effectiveness. – New York: Routledge, 2021. – 312 p.
10. Badzhieva, S.Kh., Urusova, F.A. Gamification of Education: Challenges and Development Prospects // World of Science. Pedagogy and Psychology. – 2020. – No. 4. – URL: <https://mir-nauki.com/34PDMN420.html>