

ӨОЖ 378.147; 81'243; МҒТАР 14.29.00; 20.39.35

<https://doi.org/10.47526/3107-3123.332>Г. РИЗАХОДЖАЕВА¹, Ж. ӘБДІХАНОВА²¹Қожа Ахмет Ясауи атындағы Халықаралық қазақ-түрік университеті²Халықаралық туризм және меймандостық университеті

✉ e-mail: zhadyra.abdikhanova@mail.ru

ГЕЙМИФИКАЦИЯ: ТУРИЗМ САЛАСЫ ҮШІН ТІЛДІК ҚҰЗЫРЕТТІЛІКТІ ДАМУ ҚҰРАЛЫ

Аңдатпа. Бұл мақалада геймификация әдісін туризм саласына бағытталған тілдік пәндерге тиімді енгізудің ғылыми-әдістемелік негіздері қарастырылады. Зерттеу мақсаты – ойын элементтері арқылы болашақ туризм мамандарының тілдік құзыреттілігін дамыту тәсілдерін анықтау. Зерттеу үш негізгі сұрақ аясында аралас әдіс (сандық және сапалық) негізінде жүзеге асырылды.

Бірінші зерттеу нәтижесінде геймификацияны оқу мақсаттары мен мазмұнына бейімдеу қажеттігі және оны тиімді қолдану үшін оқытушылардың әдістемелік дайындығы маңызды екені анықталды. Екінші кезеңде сауалнама және рефлексивтік журнал деректері негізінде ойын элементтерін қолданған эксперименттік топтағы студенттердің мотивациясы мен белсенділігі бақылау тобына қарағанда жоғары болғаны көрсетілді (мысалы, мотивациялық индекс – 4.51 vs 3.13). Үшінші кезеңде paired sample t-test арқылы алынған нәтижелерге сәйкес, геймификация когнитивтік және коммуникативтік дағдылардың орташа деңгейде жақсаруына ықпал етті ($p < 0.05$). Студенттердің логикалық ойлау, есте сақтау, жазбаша және ауызша сөйлеу дағдылары жақсарып, олар бұл өзгерістерді рефлексивтік күнделіктерінде нақты мысалдармен сипаттады.

Зерттеу нәтижелері геймификация әдісінің тілдік сабақтардың мазмұнын байытып, студенттердің белсенділігін арттырып, кәсіби бағдарланған тілдік дағдыларды дамытудың тиімді құралы екенін дәлелдеді.

Кілт сөздер: геймификация, тілдік құзыреттілік, туризм, мотивация, когнитивтік дағдылар, коммуникативтік дағдылар, ойын элементтері, аралас әдіс.

Кіріспе

Қазіргі жаһандану жағдайында шет тілін меңгеру кәсіби табыстың және халықаралық еңбек нарығына бейімделудің негізгі алғышарттарының біріне айналды. Әсіресе, туризм саласы секілді мәдениетаралық коммуникацияға негізделген салаларда тілдік құзыреттілік тек қарым-қатынас құралы ғана емес, сонымен қатар кәсіби құзыреттіліктің маңызды құрамдас бөлігі ретінде танылады. Туризм мамандығы бойынша білім алушылар тек тілдік біліммен шектелмей, оны нақты коммуникативтік жағдаяттарда еркін және тиімді қолдана алуы тиіс.

* Бізге дұрыс сілтеме жасаңыз:

Ризаходжаева Г., Абдіханова Ж. Геймификация: туризм саласы үшін тілдік құзыреттілікті дамыту құралы // Yassawi Journal of Education Studies. – 2026. – №2 (140). – Б. 45-56. <https://doi.org/10.47526/3107-3123.332>

*Cite us correctly:

Rizahodzhaeva G., Abdikhanova Zh. Geimifikacia: turizm salasy ushin tildik quzyrettilikti damytu quraly [Gamification: a Tool for Developing Language Competence in the Field of Tourism] // Yassawi Journal of Education Studies. – 2026. – №2 (140). – Б. 45-56. <https://doi.org/10.47526/3107-3123.332>

Мақаланың редакцияға түскен күні 24.06.2025 / қабылданған күні 30.06.2026

Сонымен қатар, қазіргі тілдік пәндердегі оқыту тәжірибесі студенттердің тілге деген қызығушылығы мен белсенділігін арттыруда әрдайым тиімді бола бермейтінін көрсетеді. Дәстүрлі әдістерге негізделген сабақтар жиі түрде оқытушы – орталықты сипатта болып, білім алушылардың оқу үрдісіне толыққанды қатысуына мүмкіндік бере бермейді. Осыған байланысты тілдік сабақтарда инновациялық, мотивацияны күшейтетін, белсенді оқытуды қолдайтын педагогикалық тәсілдерді енгізу қажеттілігі туындайды. Солардың бірі – геймификация.

Геймификация – оқу процесіне ойын механикаларын енгізу арқылы білім алушылардың оқу белсенділігін арттыруға, мотивациясын күшейтуге және оқу материалын терең әрі мағыналы меңгеруге бағытталған тәсіл. Бұл әдіс білім алушының сабаққа деген қызығушылығын арттырып қана қоймай, тілдік ортадағы жағдаяттарды модельдеу арқылы шынайы коммуникация дағдыларын дамытуды көздейді. Туризм бағыты бойынша тіл үйренуде геймификация сөйлеу, тыңдау, оқу және жазу дағдыларын дамытумен қатар, коммуникативтік, когнитивтік және мәдениетаралық құзыреттерді қалыптастыруға ықпал етеді.

Туризм саласында геймификацияны қолдану мәселесі де соңғы жылдары бірқатар зерттеулерде қарастырылған. Мәселен, Sigala геймификацияны бірлесе оқытумен ұштастыру арқылы студенттердің коммуникативтік белсенділігін арттыру жолдарын ұсынса, Neuhofer пен Buhalis оны қонақжайлылық және туризм саласындағы тәжірибені байытудың концептуалдық негізі ретінде сипаттайды. Xu мен Gursoy туристік орындардағы геймификацияланған мобильді қосымшалардың клиенттердің қанағаттануына оң әсер ететінін анықтаған. Қазақстандық контексте Rizakhojayeva және әріптестері болашақ туризм мамандарына ағылшын тілін үйретуде геймификация элементтерін енгізудің тиімділігін тәжірибе жүзінде негіздеп, студенттердің мотивациясы мен тілдік құзыреттілігін арттыруға ықпал ететінін көрсетті.

Осы зерттеу жұмысы геймификацияны туризм саласына бағытталған тілдік пәндерде тиімді қолдану жолдарын анықтауға бағытталған. Аталған мақсатқа жету үшін зерттеу келесі сұрақтарға жауап іздейді:

1. Геймификацияны тілдік құзыреттілікті дамыту құралы ретінде туризм мамандарын даярлау үдерісіне қалай тиімді енгізуге болады?
2. Ойын элементтерін қолдану студенттердің ағылшын тілін меңгеруге деген мотивациясына және белсенділігіне қалай әсер етеді?
3. Туризм саласындағы тіл үйрету тәжірибесінде геймификация студенттердің қандай коммуникативтік және когнитивтік дағдыларын айтарлықтай жетілдіреді?

Зерттеу нәтижелері тілдік сабақтардың тиімділігін арттыруға бағытталған әдістемелік ұсынымдар әзірлеуге және болашақ туризм мамандарының кәсіби даярлығын жетілдіруге нақты үлес қосады деп күтілуде.

Бұл зерттеу Халықаралық туризм және меймандостық университетінің Институционалдық этикалық комиссиясының рұқсатымен жүргізілді. Зерттеуге қатысқан студенттер зерттеу мақсаты мен шарттары туралы алдын ала хабардар етіліп, олардың барлығы ерікті түрде жазбаша келісімін берді. Сауалнамаға туризм мамандығы бойынша білім алып жатқан 50 студент қатысты. Қатысушылардың жеке деректері құпия сақталып, зерттеу нәтижелері тек ғылыми мақсатта пайдаланылды.

Әдебиеттерге шолу

Білім берудегі заманауи бағыттар оқытудың тиімділігін арттыру жолдарын үздіксіз іздестірумен сипатталады. Соңғы онжылдықта оқытуда ойын элементтерін қолдануға негізделген геймификация тәсілі кеңінен таралып, шет тілін оқыту үдерісінде де белсенді түрде қолданыла бастады.

Геймификация ұғымы ғылыми айналымға алғашқылардың бірі болып енгізілген еңбектердің бірі – Deterding және авторлар ұжымы ұсынған анықтамада бұл термин ойыннан

тыс ортаға ойын элементтерін енгізу арқылы қолданушылардың қызығушылығы мен әрекетін арттыру әдісі ретінде сипатталады [1, 3-б.]. Карр бұл әдісті оқытудың мотивациялық компонентін күшейтудің бір жолы ретінде қарап, оны оқу стратегиясы ретінде қарастыруды ұсынады [2, 21-б.]. Ал Lee мен Hammer геймификацияның білім беру жүйесіндегі маңызын аша отырып, оның оқу мотивациясына және студенттердің өзін-өзі реттеуге қабілеттілігіне оң әсер ететінін атап өтеді [3, 5-б.].

Domínguez және әріптестері жүргізген эмпирикалық зерттеу барысында геймификацияны жүйелі түрде қолдану оқу жетістіктеріне оң әсер ететіні дәлелденген [4, 259-б.]. Reeves пен Read геймификацияны тек білім беру саласында емес, ұйымшiлiк оқытуда да кеңінен қолдануға болатынын негіздеп, оны жұмыс мотивациясын арттыру құралы ретінде қарастырады [5, 37-б.]. Ал Rehak пен Strohecker «серьезные игры» құрылымына талдау жүргізіп, ойынның мазмұндық ерекшеліктері мен дидактикалық мүмкіндіктеріне назар аударады [6, 29-б.].

Сонымен қатар, ойындардың ықтимал жағымсыз әсерлері де ғылыми назардан тыс қалмаған. Атап айтқанда, Anderson мен Dill зерттеуінде агрессивті мазмұндағы ойындардың когнитивтік және эмоционалдық реакцияларға әсері қарастырылып, білім беруде қолданылатын ойын мазмұнының маңыздылығы ескертіледі [7, 774-б.].

Туризм саласындағы тіл үйрету үдерісінде геймификацияның қолданылуын сипаттайтын зерттеулер де арта түсуде. Мысалы, Nurul Ghazali мен Subramaniam Малайзия университеттерінде жүргізген зерттеуінде геймификацияның ағылшын тілін меңгерудегі тиімділігін сипаттайды [8, 114-б.]. Sigala туристік білім беру контекстінде геймификацияны бірлесе оқытумен (collaborative learning) ұштастыру арқылы студенттердің қатысымдық белсенділігін арттыру жолдарын ұсынады [9, 66-б.]. Neuhofer пен Buhalis геймификацияны қонақжайлылық және туризм саласындағы тәжірибені байытудың концептуалдық негізі ретінде қарастырып, оның эмоционалдық әсерді арттыру мүмкіндігін көрсетеді [10, 210-б.]. Ал Xu мен Gursoy туристік орындарда геймификацияланған мобильді қосымшалардың клиенттердің қанағаттануына ықпал ететінін айқындайды [11, 913-б.].

Тіл үйренуге бағытталған теориялық негіздерді Gee ұсынған. Оның пікірінше, ойындар оқушылардың тілді меңгеру процесіне белсенді араласуын қамтамасыз етіп, оқу мен сауаттылықты терең ұғынуға ықпал етеді [12, 37-б.].

Қазақстандық зерттеулер қатарында Г.А. Ризаходжаева және әріптестерінің еңбектері ерекше орын алады. Мәселен, Rizakhojayeva, Abdikhanova және Bingol бірлескен мақаласында туризм мамандығында оқитын студенттерге ағылшын тілін үйретуде геймификацияның ролі мен тиімділігі сипатталады. Авторлар нақты әдістемелік мысалдар келтіре отырып, ойын элементтерінің оқыту нәтижесіне оң ықпалын көрсетеді [13, 410-б.]. Сонымен қатар, Rizakhojayeva, Shalabayeva және Jabbarova студенттердің цифрлық құралдарды қолдануға деген көзқарасын, соның ішінде олардың шығармашылық пен коммуникативтік дағдыларын дамытудағы ролін зерттеген [14, 188-б.].

Akeshova, Rizakhojayeva және Torbik бірлескен еңбегінде шет тілін оқытудағы мобильді қосымшалармен жұмыс істеудің әдістемелік аспектілері қарастырылып, олардың тиімділігі тәжірибе арқылы дәлелденеді [15, 273-б.]. Ризаходжаеваның PhD диссертациясында болашақ туризм мамандарының тілдік құзыреттілігін дамытуда қолданылатын әдістер, оның ішінде геймификация элементтері де жан-жақты талданады [16, 88-б.].

Соңғы жылдары отандық ғылыми басылымдарда да геймификацияға негізделген әдістемелік тәжірибелер жариялана бастады. Мәселен, Әбдіханова және әріптестері жүргізген пилоттық зерттеу Quizlet платформасын қолдану арқылы тіл үйретудің жаңа тәсілдерін қарастырып, оның тиімділігін тәжірибе негізінде сипаттаған [17, 91-б.].

Жоғарыда қарастырылған еңбектердің мазмұнына сүйене отырып, геймификацияны туризм саласындағы тілдік пәндерге енгізудің ғылыми-теориялық және практикалық негіздері жеткілікті түрде қалыптасып келе жатқаны байқалады. Дегенмен, нақты шынайы жағдаяттарға

негізделген жүйелі зерттеулер мен олардың әсерін бағалауға бағытталған эксперименттер әлі де өзектілігін жоғалтқан жоқ. Осы орайда зерттеу жұмысы тіл үйретудегі геймификацияның мотивациялық, танымдық және құзыреттілік тұрғысындағы әлеуетін тереңірек ашуды көздейді.

Зерттеу әдістері мен материалдар

Зерттеу барысында үш негізгі зерттеу сұрағы қойылып, оларды тереңірек түсіну үшін аралас (кешенді) зерттеу әдістері қолданылды. Яғни, сандық және сапалық тәсілдердің үйлесімі арқылы мәліметтер жинау және талдау жүргізілді. Бұл тәсіл зерттеу мәселесін жан-жақты қарастырып, нақты әрі сенімді қорытындылар жасауға мүмкіндік берді.

1-сұрақты зерттеу әдісі:

Геймификацияны тілдік құзыреттілікті дамыту құралы ретінде туризм мамандарын даярлау үдерісіне қалай тиімді енгізуге болады?

Бұл сұраққа жауап беру үшін алдымен отандық және шетелдік ғылыми әдебиеттерге шолу жүргізілді. Әдебиеттер шолуында геймификация ұғымының теориялық негіздері, тіл үйрету үдерісіндегі қолданысы, артықшылықтары мен шектеулері талданды.

Келесі кезеңде жартылай құрылымдалған сұхбат әдісі пайдаланылды. Сұхбатқа туризм саласында ағылшын тілі пәнінен сабақ беретін 5 тәжірибелі оқытушы қатысты. Сұхбат сұрақтары геймификацияны сабақ үдерісіне енгізу тәжірибесіне, қолдану тәсілдеріне, кездесетін қиындықтар мен артықшылықтарға бағытталды. Сұхбаттар аудиожазбаға жазылып, кейіннен тематикалық мазмұндық талдау әдісімен өңделді. Бұл әдіс арқылы негізгі қайталанатын идеялар мен тәжірибелік ұсыныстар айқындалып, талдау негізінде геймификацияны енгізудің тиімді жолдары жүйеленді.

2-сұрақты зерттеу әдісі:

Ойын элементтерін қолдану студенттердің ағылшын тілін меңгеруге деген мотивациясына және белсенділігіне қалай әсер етеді?

Бұл сұрақты зерттеу үшін екі негізгі әдіс қолданылды: сауалнама және рефлексивтік журнал.

Зерттеуге туризм мамандығы бойынша білім алып жатқан екі топтағы 50 студент қатысты: геймификацияланған әдіспен оқытылған эксперименттік топ ($n=25$) және дәстүрлі әдіспен оқытылған бақылау тобы ($n=25$).

Зерттеуге қатысқан студенттердің орташа жасы 18–21 жас аралығын құрады.

Қатысушылардың 32-сі әйел (64%), 18-і ер (36%) студенттер болды.

Барлық респонденттер бакалавриат деңгейінде, «Туризм» білім беру бағдарламасы бойынша

1–2 курс студенттері болып табылады.

Зерттеу аясында арнайы құрылымдалған сауалнама әзірленді. Сауалнама студенттердің оқу процесіне деген мотивациясын, қызығушылығын, белсенділігін және өзіндік реттелуін бағалауға бағытталды. Барлық сұрақтар 5 балдық Лайкерт шкаласы негізінде құрылды (1 – мүлдем келіспеймін, 5 – толық келісемін).

Сауалнаманың ішкі сенімділігі SPSS статистикалық бағдарламасы арқылы тексерілді. Cronbach's Alpha коэффициенті 0.801 мәнінде болып, бұл сауалнаманың жоғары сенімділік деңгейін көрсетті. Жиналған деректер сандық форматта өңделіп, екі топтың нәтижелері салыстырмалы түрде талданды.

Сонымен қатар, эксперименттік топтың студенттерінен рефлексивтік журнал жүргізу талап етілді. Апта сайынғы жазбаларда студенттер ойын элементтерімен өткізілген сабақтарға қатысты жеке әсерлерін, мотивациялық өзгерістерін, қатысу белсенділігін және ішкі күйзелістерін сипаттады. Бұл журналдар мазмұндық сапалық талдау әдісімен зерттеліп, сауалнама нәтижелерін толықтырды.

Нәтижесінде, геймификацияланған сабақтар студенттердің ішкі мотивациясын арттырып, сабаққа белсенді қатысуын ынталандыратыны анықталды.

3-сұрақты зерттеу әдісі:

Туризм саласындағы тіл үйрету тәжірибесінде геймификация студенттердің қандай коммуникативтік және когнитивтік дағдыларын айтарлықтай жетілдіреді?

Бұл сұрақты зерттеу үшін диагностикалық тесттер және рефлексивтік күнделік әдісі қолданылды.

Зерттеудің басында және соңында студенттерге арнайы дайындалған когнитивтік тестілер (логикалық ойлау, есте сақтау, шешім қабылдау) мен коммуникативтік тапсырмалар (жазбаша эссе, рөлдік ойындар, сұхбат жүргізу) ұсынылды. Бұл тапсырмалар студенттердің когнитивтік және коммуникативтік дағдыларын кешенді түрде бағалауға мүмкіндік берді.

Тест нәтижелері SPSS бағдарламасы арқылы өңделді. Paired sample t-test көмегімен зерттеу алдындағы және кейінгі көрсеткіштер салыстырылып, ойын арқылы оқытудың әсері сандық тұрғыдан бағаланды.

Сонымен қатар, студенттер оқу барысында рефлексивтік күнделік жүргізді. Бұл күнделіктерде олар өздерінің когнитивтік даму барысын, сабақтағы белсенділік деңгейін, тілдік тапсырмаларды орындаудағы өзгерістерін сипаттады. Күнделік жазбалары сапалық тематикалық талдау әдісі арқылы өңделіп, сандық нәтижелермен өзара байланысы қарастырылды.

Жалпы алғанда, алынған деректер геймификацияның студенттердің логикалық ойлау, есте сақтау, ауызша және жазбаша тілдік қарым-қатынас дағдыларын дамытуға оң әсер ететінін көрсетті.

Талдау мен нәтижелер

1-сұрақ нәтижелері мен талқылауы

(Геймификацияны тілдік құзыреттілікті дамыту құралы ретінде туризм мамандарын даярлау үдерісіне қалай тиімді енгізуге болады?)

1.1. Ғылыми әдебиеттерге шолу нәтижелері

Жүргізілген әдебиеттерге шолу барысында геймификацияның тіл үйрету процесіндегі әлеуеті мен қолданылу ерекшеліктері айқындалды. Зерттеулер геймификацияның оқу мотивациясын арттыруға, танымдық белсенділікті жандандыруға және тілдік дағдыларды тиімді дамытуға ықпал ететінін көрсетеді. Сонымен қатар, кейбір жағдайларда бұл әдістің шектеулері де байқалады — әсіресе дұрыс ұйымдастырылмаған немесе жеткілікті әдістемелік негізделмеген жағдайда.

Төменде әдебиеттерге шолу нәтижелері бойынша негізгі тұжырымдар мен оларды қолдаған авторлар жүйеленіп 1-кестеде ұсынылды.

1-кесте – Геймификацияның тіл үйретудегі тиімділігі мен шектеулері туралы әдебиеттерге шолу нәтижелері

№	Авторлар / дереккөз	Негізгі тұжырым	Геймификацияның әсері немесе шектеуі
1	2	3	4
1	Deterding et al. (2011)	Геймификация оқу мотивациясын арттырады	Артықшылығы: Мотивация мен зейінді арттыру құралы
2	Ризаходжаева Г.А. (2021)	Туризм саласындағы тілдік құзыреттілікті дамытуда тиімді	Артықшылығы: Кәсіби тілді үйренуге бейімдейді
3	Gee (2003)	Ойындар танымдық белсенділікті күшейтеді	Артықшылығы: Оқуға белсенді қатысу, қызығушылық
4	Zichermann & Cunningham (2011)	Сенімділік артады, бәсекелестік ынтасы дамиды	Артықшылығы: Коммуникативтік дағдыларды белсендіреді
5	Papastergiou (2009)	Лексиканы меңгеруге көмектеседі	Артықшылығы: Ақпаратты есте сақтау қабілетін арттырады

1-кестенің жалғасы

1	2	3	4
6	Lee & Hammer (2011)	Ұйымдастырылмаған жағдайда нәтиже бермейді	Шектеуі: Зейіннің шашырауы, мазмұннан ауытқу
7	Kapp (2012)	Мұғалімнің әдістемелік дайындығы маңызды	Шектеуі: Тиімсіз қолдану тәуекелі жоғары
8	Hamari et al. (2014)	Нәтижелілік контекстке байланысты	Түйін: Әр жағдайға бейімдеп қолдану қажет

Ескерту – Кесте ғылыми әдебиеттерге шолу негізінде құрастырылған. Авторлардың тұжырымдары мен әсерлер сипаттамалары синтезделген және интерпретацияланған түрде берілген.

Жоғарыдағы талдау негізінде геймификацияны оқу мазмұны мен студенттердің деңгейіне қарай бейімдеп енгізу қажеттігі туындайды. Сонымен қатар, мұғалімдер үшін әдістемелік семинарлар мен практикалық нұсқаулықтар әзірлеу ұсынылады.

1.2. Сұхбат нәтижелері (оқытушылардың тәжірибелік көзқарасы)

Жартылай құрылымдалған сұхбатқа туризм саласында ағылшын тілін оқытатын 5 тәжірибелі педагог қатысты. Сұхбат нәтижелері тематикалық мазмұндық талдау әдісімен сараланып, келесі кестеде ұсынылды.

2-кесте – Геймификацияны енгізу бойынша оқытушылар пікірлерінің тематикалық талдауы нәтижелері

Тақырып	Қайталану жиілігі (n=5)	Дәйексөздер және түйіндер
Оқушылар қызығушылығы	5/5	«Ұпай жинау, бәсекелесу – студенттерді бірден белсендіріп жібереді.»
Тілдік дағдылардың дамуы	4/5	«Геймификация – сөйлеу және лексикаға таптырмас құрал.»
Техникалық кедергілер	3/5	«Бәрінде бірдей смартфон бола бермейді, бұл – кедергі.»
Мұғалім дайындық деңгейі	4/5	«Кейбір әріптестерімізге әдістеме жағынан қолдау керек.»
Интеграция тәсілдері	5/5	«Ойын элементтерін сабақ басы мен соңында қолдану – өте тиімді.»

Ескерту: Кесте жартылай құрылымдалған сұхбат нәтижелеріне негізделген. Қатысқан респонденттер саны – 5.

Жүргізілген әдебиеттерге шолу мен оқытушылармен өткізілген сұхбат нәтижелеріне сүйене отырып, геймификацияны тілдік құзыреттілікті дамыту құралы ретінде тиімді енгізу үшін бірнеше маңызды бағыт ұсынылады. Ең алдымен, сабақтың мақсаты мен мазмұнына сәйкес келетін геймификация әдістерін тандау қажет. Мәселен, сөздік қорды дамытуға арналған тапсырмаларда Quizlet платформасын, ал сөйлеу дағдыларын жетілдіру үшін рөлдік ойындарды қолдану тиімді болмақ. Сонымен қатар, оқытушылардың әдістемелік және технологиялық дайындығын арттыру мақсатында арнайы оқыту семинарларын ұйымдастыру ұсынылады. Оқу процесіне Kahoot, Duolingo Classroom, Wordwall сияқты онлайн платформаларды жүйелі түрде енгізу де оқу сапасын арттыруға септігін тигізеді. Бұл ретте техникалық құрал-жабдықтардың жеткіліктілігі мен қолжетімділігі маңызды рөл атқарады. Соңында, геймификация элементтерін сабақ құрылымына алдын ала жоспарланған түрде енгізу арқылы оның тиімділігін барынша арттыруға болады.

2-сұрақ нәтижелері мен талқылауы

(Ойын элементтерін қолдану студенттердің ағылшын тілін меңгеруге деген мотивациясына және белсенділігіне қалай әсер етеді?)

Бұл сұрақты зерттеу барысында алынған деректер ойын элементтерінің студенттердің ағылшын тілі сабағына деген көзқарасына, мотивациясына және белсенді қатысуына айтарлықтай оң әсер ететінін көрсетті. Ең алдымен, қолданылған сауалнаманың ішкі шынайылығы тексерілді. Бұл мақсатта SPSS бағдарламасында Cronbach's Alpha коэффициенті есептеліп, оның мәні 0.801-ге тең болды. Бұл көрсеткіш сауалнаманың жоғары ішкі сенімділік деңгейін білдіреді және алынған деректердің өлшем біртектілігі мен тұрақтылығын дәлелдейді. Қолданылған шкаланың шынайылық көрсеткіштері төмендегі кестеде берілген.

3-кесте – Сауалнама шкаласының ішкі сенімділігі (Cronbach's Alpha)

Reliability Statistics	Мәні
Cronbach's Alpha	0.801
N of Items	10

Ескерту – Кесте SPSS Statistics бағдарламасы негізінде алынған. 0.801 мәні сауалнама сұрақтарының өзара байланысының жоғары екенін көрсетеді, бұл оның нәтижелерінің сенімділігі мен тұрақтылығын дәлелдейді.

Сауалнама нәтижелерін талдау барысында геймификация әдістері қолданылған эксперименттік топтағы студенттердің мотивация деңгейі мен сабаққа қатысу белсенділігі бақылау тобымен салыстырғанда әлдеқайда жоғары болғаны байқалды. Мысалы, эксперименттік топта сабаққа деген қызығушылықтың орташа бағасы 4.56 баллды құраса, дәл осы көрсеткіш бақылау тобында 3.12 балл болды. Бұл айырмашылық барлық көрсеткіштер бойынша байқалды. Төмендегі 4-кестеде екі топтың орташа нәтижелері ұсынылған.

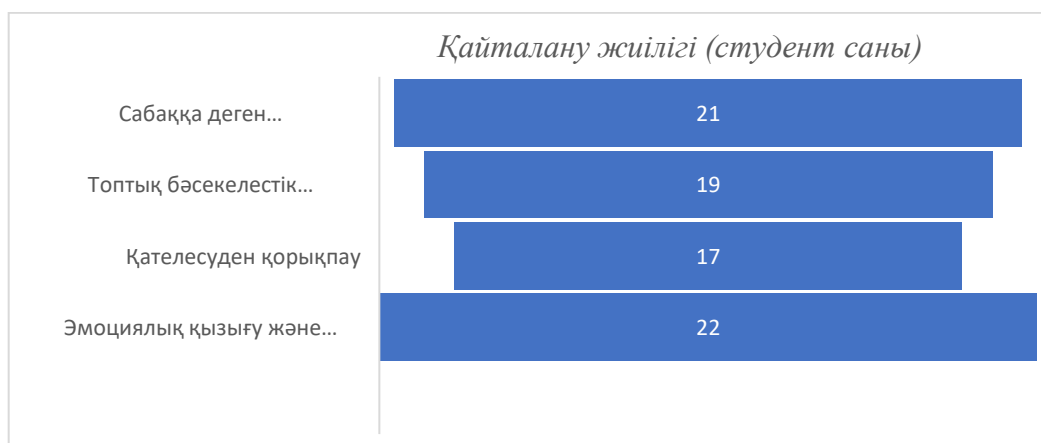
4-кесте – Студенттердің мотивациясы мен белсенділігі бойынша орташа балл көрсеткіштері (n=50)

Көрсеткіш	Эксперименттік топ (n=25)	Бақылау тобы (n=25)
Сабаққа деген қызығушылық	4.56	3.12
Ішкі мотивация деңгейі	4.44	3.28
Белсенді қатысу (жарыс, ойын, т.б.)	4.72	2.84
Өзіндік реттелу және бақылау	4.33	3.09
Жалпы мотивациялық индекс	4.51	3.13

Ескерту: Сауалнама 5 балдық Лайкерт шкаласы негізінде жүргізілді. Эксперименттік топ – геймификация қолданылған, ал бақылау тобы – дәстүрлі әдіспен оқытылған студенттерден құралған.

Бұл сандардан байқағанымыздай, ойын элементтері студенттерге жай ғана қызық емес, оларды шын мәнінде сабаққа тартып, ынталандыра алған. Студенттердің сөзінше, олар ойын форматындағы тапсырмалар кезінде өздерін еркін сезінеді, белсенді жауап береді және қателесуден қорықпайды.

Осы ойды нақтылай түсу үшін біз эксперименттік топтағы студенттердің рефлексивтік журналдарын да талдадық. Бұл журналдарда студенттер апта сайын өз ой-пікірлерін, сезімдерін және сабақтағы тәжірибелерін жазып отырды. Мазмұндық талдау нәтижесінде келесі негізгі тақырыптар 1-диаграммада көрсетілді.



1-диаграмма – Рефлексивтік журналдардағы негізгі тақырыптардың үлесі

Ескерту – Диаграмма эксперименттік топтағы студенттердің рефлексивтік журналдарына мазмұндық талдау негізінде құрылған. Әр сектор белгілі бір тақырыпты қанша студент қозғанын көрсетеді.

Бұл сапалық деректер сауалнама нәтижелерін толықтырып, ойын элементтерінің мотивациялық күшін нақты көрсетті. Студенттер геймификацияланған сабақтардан жағымды эмоциялар алып, сабаққа деген көзқарастарының өзгергенін мойындады.

Қорыта айтқанда, бұл зерттеу ойын элементтерін қолдану студенттердің тек мотивациясын ғана емес, сонымен қатар оқу процесіне белсенді араласуын арттыратынын нақты көрсетті. Геймификация – бұл тек ойын емес, ол жақсы жоспарланған кезде тиімді оқытудың қуатты құралы бола алады.

3-сұрақ нәтижелері мен талқылауы

(Туризм саласындағы тіл үйрету тәжірибесінде геймификация студенттердің қандай коммуникативтік және когнитивтік дағдыларын айтарлықтай жетілдіреді?)

Бұл сұрақ бойынша алынған нәтижелер геймификацияның студенттердің когнитивтік (логикалық ойлау, есте сақтау, шешім қабылдау) және коммуникативтік (жазу және сөйлеу) дағдыларына жағымды әсер еткенін көрсетті. Алайда бұл әсер өте жоғары емес, орташа деңгейде байқалды.

Зерттеудің басында және соңында студенттерге ұсынылған арнайы тесттер мен тапсырмалардың нәтижелері SPSS бағдарламасы арқылы paired sample t-test әдісімен салыстырылды. Салыстыру нәтижелері төмендегі 5-кестеде ұсынылған:

5-кесте – Геймификация әдісімен оқытудың когнитивтік және коммуникативтік дағдыларға әсері (t-test нәтижелері)

Бағаланатын дағды	Орташа балл (бастапқы)	Орташа балл (соңғы)	t-мәні	p-мәні
Логикалық ойлау	3.18	3.89	-2.684	0.011
Есте сақтау қабілеті	3.52	4.01	-2.477	0.017
Шешім қабылдау	3.27	3.88	-2.315	0.024
Жазбаша тілдік дағды (эссе)	3.10	3.87	-2.741	0.009
Ауызша қарым-қатынас (сұхбат)	3.34	3.95	-2.592	0.013

Ескерту – Бағалау 5 балдық шкала негізінде жүргізілді. $p < 0.05$ болған жағдайда айырмашылық статистикалық тұрғыдан мәнді деп есептеледі.

Кестеден көріп отырғанымыздай, барлық дағды түрлері бойынша көрсеткіштер едәуір жақсарған. Бұл айырмашылықтар статистикалық тұрғыдан орташа мәнді деп бағаланады.

Алынған нәтижелердің практикалық маңызы орташа деңгейде деп бағаланады, яғни геймификация әдісі студенттердің когнитивтік және коммуникативтік дағдыларын айтарлықтай, бірақ бірден емес, біртіндеп және тұрақты түрде жетілдіруге ықпал етеді.

Сапалық деректер (рефлексивтік күнделік талдауы)

Сандық мәліметтерді толықтыру үшін студенттердің апта сайын жазған рефлексивтік күнделіктері мазмұндық талдау әдісімен зерттелді. Бұл күнделіктер студенттердің жеке тәжірибесі, сезімдері мен жетістіктерін сипаттауға мүмкіндік берді (6-кесте).

6-кесте – Рефлексивтік күнделіктерге мазмұндық талдау нәтижелері

(эксперименттік топ, $n = 25$)

Негізгі тақырып	Қайталану жиілігі	Студент жазбасынан қысқа үзінділер
Логикалық ойлаудың жетілуі	14	«“Destination Dash” ойынында клиенттің талабына бір минутта үш түрлі тур-бағдарлама ойлап таптық – тез ойлануды үйрендім».
Есте сақтау мен терминология	12	«“Memory Match” картасында 30 жаңа авиа-терминді жаттадым, келесі сабақта бәрін есіме түсіре алдым».
Шешім қабылдау / проблема шешу	10	«Қонақ үй овербукингін шешетін симуляцияда топпен пікір таластық, соңында ең қысқа, бірақ пайдалы нұсқаны таңдадық».
Жазбаша құрылым мен сөздік қоры	13	«Таразыға салынған баллдық жүйе эссе жазғанда жоспар құруға көмектесті, абзацтарым тәртіпке келді».
Ауызша сөйлеу сенімділігі	15	«Рөлдік ойында “ақпараттық тур” сатып отырғанымда қателесем де, жүргізуші дос сияқты қолдап тұрды – ұялу азайды».

Бұл сапалық деректер геймификацияның тек мотивациялық емес, когнитивтік белсенділікті де дамытатын орта екенін дәлелдеді. Студенттер өз жазбаларында сөздік қоры артқанын, сөйлеуде сенімділік пайда болғанын, ойлау мен шешім қабылдау жылдамдығы жақсарғанын ашық жазған.

Сонымен қатар, зерттеу нәтижелерін талдауда геймификацияның қысқа мерзімді тиімділігінен бөлек, оның ұзақ мерзімді ықпалы мен белгілі бір шектеулерін де ескеру маңызды. Алынған деректер студенттердің бастапқы кезеңде жоғары мотивация танытып, оқу процесіне белсенді қатысқанын көрсеткенімен, ұзақ уақыт бойы бірдей ойын элементтерін қолдану олардың қызығушылығының бәсеңдеуіне алып келуі мүмкін екендігі байқалды. Бұл Sigala мен Xu және Gursoy еңбектерінде де атап өтілген: туризмдегі геймификация тиімді болғанымен, оның нәтижелілігі көбіне қолдану контекстіне, жаңартылып отыратын әдістерге және студенттердің жеке ерекшеліктеріне байланысты. Қазақстандық зерттеулерде де ұқсас қорытынды жасалып, геймификацияны үздіксіз дамытуды, студенттердің жас ерекшеліктері мен оқу қажеттіліктеріне қарай бейімдеуді ұсынған [16; 17;]. Демек, геймификация туризм студенттерінің тілдік және когнитивтік дағдыларын дамытуда тиімді болғанымен, оны ұзақ мерзімді оқыту тәжірибесінде тұрақты әрі нәтижелі ету үшін әдістемелік тұрғыдан жетілдіруді қажет етеді.

Қорытынды

Бұл зерттеу жұмысы геймификацияны туризм саласына бағытталған тілдік пәндерде қолданудың тиімділігін кешенді түрде бағалауға бағытталды. Зерттеу барысында геймификацияның тіл үйрену процесінде мотивацияны арттыруға, когнитивтік және коммуникативтік дағдыларды дамытуға елеулі әсер ететіні дәлелденді. Жүргізілген аралас әдісті зерттеу арқылы алынған деректер геймификацияны тек қосымша мотивациялық құрал

емес, білім алушының белсенділігін оятатын, оқыту мазмұнына тереңдей енуге мүмкіндік беретін пәрменді педагогикалық тәсіл екенін көрсетті.

Бірінші зерттеу сұрағы аясында алынған нәтижелер геймификацияны тиімді енгізу үшін оның теориялық негіздерін дұрыс түсіну, мақсатқа сәйкес әдіс-тәсілдерді таңдау және оқытушылардың әдістемелік даярлығын жетілдіру қажеттігін көрсетті. Оқытушылардың пікірлері мен әдебиеттерге сүйене отырып, геймификацияны оқу бағдарламасының мазмұнына бейімдеу арқылы ғана жоғары нәтиже беретіндігі айқындалды.

Екінші сұрақты зерттеу барысында ойын элементтері қолданылған топтағы студенттердің оқу мотивациясы мен белсенділігі дәстүрлі әдіспен оқытылған топқа қарағанда айтарлықтай жоғары болғаны анықталды. Сауалнамалық және рефлексивтік деректер геймификацияның оқу процесіне деген қызығушылықты арттырып, студенттердің өзіндік реттелуін, сабақтағы белсенді қатысуын қолдайтынын нақты көрсетті.

Үшінші сұрақ аясында алынған диагностикалық тест нәтижелері мен рефлексивтік күнделіктер геймификацияның когнитивтік және коммуникативтік дағдыларды – атап айтқанда, логикалық ойлау, есте сақтау, шешім қабылдау, жазбаша және ауызша тілдік қатысым – дамытуда оң ықпалын тигізетінін дәлелдеді. Бұл әсер бірден байқалмағанымен, уақыт өте келе жүйелі түрде қолданылғанда, орташа деңгейдегі, бірақ тұрақты нәтижелер беретіні белгілі болды.

Болашақ зерттеулерде геймификацияның ұзақ мерзімді әсерін әртүрлі елдер мен мәдениетаралық контекстерде қарастыру өзекті болып табылады. Мәселен, Nurul Ghazali & Subramaniam Малайзиядағы туризм студенттерімен жүргізген зерттеуінде, ал Sigala Еуропалық жоғары оқу орындарында жүргізген еңбегінде геймификация нәтижелері әлеуметтік-мәдени ортаға байланысты айтарлықтай ерекшеленетіні байқалды. Осыған байланысты Қазақстан тәжірибесін халықаралық зерттеулермен салыстыра талдау геймификацияның әмбебап тиімді жақтарын да, сондай-ақ жергілікті ерекшеліктерге бейімделу қажеттілігін де анықтауға мүмкіндік береді.

Жалпы алғанда, зерттеу нәтижелері геймификацияның туризм саласындағы болашақ мамандардың тілдік құзыреттілігін дамытуда өзектілігін және тиімділігін айқын көрсетті. Бұл әдіс тіл үйренуге деген ынтаны арттырумен қатар, практикалық дағдыларды өмірлік жағдаяттарда қолдануға мүмкіндік беретін оқыту ортасын қалыптастырады. Осыған байланысты геймификацияны жүйелі түрде оқу процесіне енгізу, педагогтардың оны тиімді қолдану бойынша әдістемелік дайындығын күшейту және білім беру платформаларын осы бағытта жетілдіру болашақ зерттеулер мен тәжірибелердің басты бағыты болмақ.

Қаржыландыру туралы ақпарат

Бұл зерттеу Қазақстан Республикасы Ғылым және жоғары білім министрлігінің Ғылым комитеті тарапынан қаржыландырылды (Грант №AP22787128).

REFERENCES

1. Deterding S. et al. From game design elements to gamefulness: defining “gamification” // Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments. – 2011. – P. 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
2. Kapp K.M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. – San Francisco: Pfeiffer; Wiley, 2012. – 336 p.
3. Lee J.J., Hammer J. Gamification in education: what, how, why bother? // Academic Exchange Quarterly. – 2011. – Vol. 15, №2. – P. 1–5.
4. Domínguez A., Saenz-de-Navarrete J., De-Marcos L., Fernández-Sanz L., Pagés C., Martínez-Herráiz J.-J. Gamifying learning experiences: practical implications and outcomes // Computers & Education. – 2013. – Vol. 63. – P. 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
5. Reeves B., Read J.L. Total engagement: using games and virtual worlds to change the way people work and businesses compete. – Boston: Harvard Business Press, 2009. – 274 p.

6. Rehak B.D., Strohecker C. Designing for critical thinking in serious games // *Computers & Education*. – 2006. – Vol. 46, №3. – P. 503–515. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2005.11.005>.
7. Anderson C.A., Dill K.E. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life // *Journal of Personality and Social Psychology*. – 2000. – Vol. 78, №4. – P. 772–790. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.78.4.772>.
8. Ghazali N.M.R., Subramaniam G. Using gamification in tourism education: a case study in Malaysian universities // *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*. – 2018. – Vol. 23. – P. 107–116. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2018.09.004>.
9. Sigala M. (ed.) *Big data and innovation in tourism, travel, and hospitality: managerial approaches, techniques, and applications*. – Singapore: Springer Singapore, 2019. – 223 p. <https://doi.org/10.1007/978-981-13-6339-9>.
10. Neuhofer B., Buhalis D., Ladkin A. Gamification as a means to enhance tourist engagement in hospitality and tourism experience // *Journal of Hospitality and Tourism Technology*. – 2015. – Vol. 6, №3. – P. 241–252. <https://doi.org/10.1108/JHTT-01-2015-0001>.
11. Xu F., Gursoy D. Influence of gamified mobile apps on tourist experience and satisfaction in destination experience // *Journal of Travel Research*. – 2019. – Vol. 58, №7. – P. 854–867. <https://doi.org/10.1177/0047287518773910>.
12. Gee J.P. *What video games have to teach us about learning and literacy*. – New York: Palgrave Macmillan, 2003. – 256 p.
13. Rizakhoyayeva G., Abdikhanova Zh., Bingol Z. The role of gamification in learning English for tourism students // *Iasau universitetinin habarshysy*. – 2025. – № 1(135). – B. 409–418. <https://doi.org/10.47526/2025-1/2664-0686.174>.
14. Rizakhoyayeva G., Shalabayeva L., Jabbarova S. Investigating the attitude of tourism students towards the use of digital tools in developing communicative skills and creativity // *Bulletin of the International University of Tourism and Hospitality*. – 2025. – № 1(7). – B. 187–196. <https://doi.org/10.62867/3007-0848.2025-1.16>.
15. Akeshova M., Rizakhoyayeva G., Torbik E.M. Towards using mobile applications in foreign language teaching // *Iasau universitetinin habarshysy*. – 2024. – №2(132). – B. 273–282. <https://doi.org/10.47526/2024-2/2664-0686.61>.
16. Ризаходжаева Г.А. Болашақ туризм мамандарының коммуникативтік құзыреттілігін қалыптастыру (ағылшын тілі материалында): PhD ... дис. – Түркістан, 2020. – 145 б. / Rizahodzhaeva G.A. Bolashaq turizm mamandarynyn kommunikativtik quzyrettiligin qalyptastyru (agylshyn tili materialynda): PhD ... dis. [Formation of communicative competence of future tourism specialists (in the material of the English language): dis.]. – Turkistan, 2020. – 145 b. [in Kazakh]
17. Әбдіханова Ж., Шоқпаров Ә., Нұрманова А. Тіл үйренудегі геймификация: туризм студенттеріне тілді оқытудың практикалық мысалы // *Bulletin of the International University of Tourism and Hospitality*. – 2024. – № IV(6). – B. 28-37. / Abdihanova Zh., Shoqparov A., Nurmanova A. Til uirenudegi geimifikacia: turizm studentterine tildi oqytudyn praktikalyq mysaly [Gamification in language learning: a practical example of Language Teaching for tourism students] // *Bulletin of the International University of Tourism and Hospitality*. – 2024. – № IV(6). – B. 28-37. [in Kazakh]

Gamification: a Tool for Developing Language Competence in the Field of Tourism

Abstract. This article explores the scientific and methodological foundations for effectively integrating gamification into language courses tailored for the tourism industry. The aim of the study is to identify strategies for developing the language competence of future tourism professionals through the use of game elements. The research was conducted using a mixed-methods approach (quantitative and qualitative) guided by three main research questions.

The first stage of the research revealed that it is essential to adapt gamification to the learning objectives and content, and that the methodological preparedness of instructors plays a critical role in its effective implementation. In the second phase, based on data from questionnaires and reflective journals, it was shown that students in the experimental group who were exposed to game-based elements demonstrated higher levels of motivation and engagement compared to the control group (e.g., motivation index – 4.51 vs 3.13). In the third stage, paired sample t-test results indicated that gamification moderately improved students' cognitive

and communicative skills ($p < 0.05$). Students showed improvements in logical thinking, memory, and both written and oral communication, which they described with specific examples in their reflective journals.

The findings confirm that gamification is an effective tool for enriching the content of language classes, increasing student engagement, and fostering professionally oriented language skills.

Keywords: gamification, language competence, tourism, motivation, cognitive skills, communicative skills, game elements, mixed-methods approach.

Геймификация: инструмент развития языковой компетенции в сфере туризма

Аннотация. В данной статье рассматриваются научно-методические основы эффективного внедрения метода геймификации в языковые дисциплины, ориентированные на сферу туризма. Цель исследования — определить способы развития языковой компетенции будущих специалистов в области туризма с помощью игровых элементов. Исследование было проведено с использованием смешанного метода (количественного и качественного анализа) на основе трёх основных исследовательских вопросов.

На первом этапе исследования было установлено, что геймификацию необходимо адаптировать к учебным целям и содержанию, а также что методическая подготовка преподавателей играет ключевую роль в её успешной реализации. На втором этапе на основе данных анкетирования и рефлексивных дневников, было показано, что студенты экспериментальной группы, в обучении которых использовались игровые элементы, продемонстрировали более высокий уровень мотивации и вовлеченности по сравнению с контрольной группой (например, мотивационный индекс – 4,51 против 3,13). На третьем этапе, согласно результатам t-критерия для зависимых выборок (paired sample t-test), геймификация способствовала умеренному улучшению когнитивных и коммуникативных навыков студентов ($p < 0.05$). Учащиеся показали прогресс в логическом мышлении, памяти, письменной и устной речи, подробно описав эти изменения в своих рефлексивных дневниках.

Результаты исследования подтверждают, что метод геймификации является эффективным средством обогащения содержания языковых занятий, повышения активности студентов и развития профессионально ориентированных языковых навыков.

Ключевые слова: геймификация, языковая компетенция, туризм, мотивация, когнитивные навыки, коммуникативные навыки, игровые элементы, смешанный метод.

Авторлар туралы мәлімет

Ризаходжаева Г. – PhD, қауымдастырылған профессор, Қожа Ахмет Ясауи атындағы Халықаралық қазақ-түрік университеті, e-mail: gulnara.rizahodjaeva@ayu.edu.kz, Қазақстан, Түркістан қ.

Әбдіханова Ж. – корреспондент-автор, Халықаралық туризм және меймандостық университеті, e-mail: zhadyra.abdikhanova@mail.ru, Қазақстан, Түркістан қ.

Information about the authors

Rizakhodjaeva G. – PhD, Associate Professor, Khoja Akhmet Yassawi International Kazakh-Turkish University, e-mail: gulnara.rizahodjaeva@ayu.edu.kz, Kazakhstan, Turkistan.

Abdikhanova J. – The Corresponding Author, International University of Tourism and Hospitality, e-mail: zhadyra.abdikhanova@mail.ru, Kazakhstan, Turkistan.

Сведения об авторах

Ризаходжаева Г. – PhD, ассоциированный профессор, Международный казахско-турецкий университет имени Ходжи Ахмеда Ясави, e-mail: gulnara.rizahodjaeva@ayu.edu.kz, Казахстан, г. Туркестан.

Абдиханова Ж. – автор-корреспондент, Международный университет туризма и гостеприимства, e-mail: zhadyra.abdikhanova@mail.ru, Казахстан, г. Туркестан.