

И. УСЕМБАЕВА¹, Б. БАЙМУХАНБЕТОВ¹, Ш. АБДУРАХМАНОВА¹¹Қожа Ахмет Ясауи атындағы Халықаралық қазақ-түрік университеті²e-mail: bagdat.baimukhanbetov@ayu.edu.kz

ОҚУШЫЛАРДЫҢ ИКЕМДІ ДАҒДЫЛАРЫН ДАМУДА ГЕЙМИФИКАЦИЯ ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫН ҚОЛДАНУДЫҢ ӘСЕРІ

Аңдатпа. Қазіргі білім беру үдерісінде оқушылардың тек пәндік білімін меңгеруі жеткіліксіз болып, олардың коммуникативтік, әлеуметтік, сыни ойлау, командада жұмыс істеу, шығармашылық және өзін-өзі реттеу сияқты икемді (soft skills) дағдыларын дамыту ерекше маңызға ие болуда. Аталған дағдылар білім алушылардың оқу жетістігімен қатар, олардың болашақ кәсіби және әлеуметтік бейімделуінің негізгі алғышарттары ретінде қарастырылады. Дегенмен дәстүрлі оқыту тәсілдері оқушылардың белсенділігін, ішкі мотивациясын және тұлғалық дамуын қамтамасыз етуде шектеулі мүмкіндіктерге ие. Осыған байланысты білім беру тәжірибесінде геймификация технологияларын қолдану өзекті педагогикалық мәселе ретінде айқындалады. Бұл зерттеудің мақсаты – геймификация технологияларын оқу үдерісінде қолданудың оқушылардың икемді дағдыларын дамытуға тигізетін әсерін анықтау. Зерттеу барысында теориялық және практикалық әдістер кешені қолданылды. Зерттеу нәтижелері геймификация технологияларын жүйелі әрі мақсатты қолдану оқушылардың оқу мотивациясын арттырып, олардың коммуникативтік, әлеуметтік, командада жұмыс істеу, сыни ойлау және өзін-өзі реттеу дағдыларының дамуына оң әсер ететінін көрсетті. Геймификацияланған оқу ортасында оқушылардың белсенділігі мен оқу үдерісіне қатысу деңгейі жоғарылап, жағымды эмоциялық ахуал қалыптасты. Сонымен қатар ойын механикаларына негізделген тапсырмалар білім алушылардың дербестігін, жауапкершілігін және өз оқу әрекетін саналы түрде реттеу қабілетін күшейтті. Қорытындылай келе, геймификация технологиялары оқушылардың икемді дағдыларын дамытуға бағытталған тиімді педагогикалық құрал ретінде сипатталады және оны білім беру үдерісінде кеңінен қолдану оқыту сапасын арттыруға мүмкіндік береді.

Кілт сөздер: геймификация технологиялары, икемді дағдылар (soft skills), цифрлық білім беру, оқу мотивациясы, ойынға негізделген оқыту.

Кіріспе

Қазіргі білім беру жүйесінде оқушылардың тек пәндік білімін меңгеруімен шектелмей, олардың икемді дағдыларын (soft skills) дамыту өзекті міндеттердің біріне айналып отыр. ХХІ ғасырда білім алушылардан сыни ойлау, коммуникация, ынтымақтастық, шығармашылық, өзін-өзі реттеу және цифрлық сауаттылық сияқты әмбебап дағдыларды

* Бізге дұрыс сілтеме жасаңыз:

Усембаева И., Баймуханбетов Б., Абдурахманова Ш. Оқушылардың икемді дағдыларын дамытуда геймификация технологияларын қолданудың әсері // Yassawi Journal of Education Studies. – 2026. – №3 (141). – Б. 31-44. <https://doi.org/10.47526/3107-3123.54>

*Cite us correctly:

Usembaeva I., Baimukhanbetov B., Abdurahmanova Sh. Oqushylardyq ikemdi dagdylaryn damytuda geimifikacia tehnologialaryn qoldanudyn aseri [The Impact of Using Gamification Technologies on the Development of Students' Soft Skills] // Yassawi Journal of Education Studies. – 2026. – №3 (141). – B. 31-44. <https://doi.org/10.47526/3107-3123.54>

Мақаланың редакцияға түскен күні 08.02.2026 / қабылданған күні 30.09.2026

менгеру талап етіледі. Алайда дәстүрлі оқыту тәсілдері оқушылардың оқу үдерісіне белсенді қатысуын және ішкі мотивациясын жеткілікті деңгейде қамтамасыз ете бермейді [1].

Осы мәселеге жауап ретінде білім беру тәжірибесінде геймификация технологиялары кеңінен қолданыла бастады. Геймификация – оқу үдерісіне ойын элементтерін енгізу арқылы білім алушылардың мотивациясын, белсенділігін және оқу әрекетіне тартылуын арттыруға бағытталған педагогикалық тәсіл. Ananda және әріптестері геймификацияның білім алушылардың ішкі уәжін күшейтіп, оқу үдерісіне жағымды эмоционалдық қатынас қалыптастыратынын көрсетеді [2].

Бірқатар шетелдік авторлар геймификацияның икемді дағдыларды дамытудағы тиімділігін нақты оқу құралдары арқылы дәлелдейді. Атап айтқанда, Aibar-Almazán және тағы да басқа ғалымдар Kahoot! платформасын қолдану білім алушылардың коммуникация, бірлескен жұмыс және жедел шешім қабылдау дағдыларын дамытуға оң әсер ететінін атап өтеді [3]. Осыған ұқсас нәтижелер Bahar және әріптестерінің бастауыш мектеп мұғалімдерімен жүргізілген еңбектерінде де көрініс тапқан [4].

Balaskas және тағы да басқа ғалымдар геймификацияға негізделген оқыту барысында білім алушылардың сабаққа қатысу белсенділігі артып, оқу қанағаттануы мен мотивациясы едәуір жоғарылайтынын көрсетеді [5]. Сонымен қатар, Casanova-Mata еңбегінде ойынға негізделген геймификация білім алушылардың зейіні мен пәнге деген оң көзқарасын қалыптастырып, әлеуметтік өзара әрекетке ықпал ететіні айқындалған [6].

Геймификацияның заманауи білім беру кеңістігіндегі рөлі Lubguban және тағы да басқа ғалымдардың еңбектерінде де кеңінен талданады. Авторлар Kahoot құралын қолдану арқылы білім алушылардың шығармашылық ойлау, бәсекелестікке бейімделу және өзін-өзі бағалау дағдыларының дамитынын атап өтеді [7]. Ал Ifenatuora және әріптестері геймификация мен бірлескен оқытудың білім алуда тең мүмкіндіктерді қамтамасыз етудегі әлеуетін ерекше көрсетеді [8].

Геймификацияның тиімділігіне кешенді талдау жасаған Li, Ma және Shi еңбектерінде бұл технологияның оқу мотивациясы мен икемді дағдыларды дамытуға статистикалық тұрғыда мәнді әсер ететіні дәлелденген [9]. Сонымен қатар, Lumbantoruan мен Ditasona геймификация элементтері енгізілген оқыту үдерісінің білім алушылардың белсенді оқу әрекетін қалыптастыруда тиімді педагогикалық құрал екенін атап көрсетеді [10].

Осылайша, геймификация технологияларын білім алушылардың икемді дағдыларын дамытуда қолдану білім беру үдерісінің сапасын арттыруға мүмкіндік береді. Аталған технологиялар білім алушылардың оқу мотивациясын арттырып қана қоймай, олардың әлеуметтік, коммуникативтік және тұлғалық дамуына ықпал етіп, білім беру үдерісін жаңғыртудың тиімді құралы ретінде қарастырылады.

Әдеби шолу

Білім алушылардың оқу нәтижелерін бағалауда соңғы жылдары тұлғаның әлеуметтік өзара әрекетке түсу қабілеті, ойлау икемділігі және жаңа жағдайларға бейімделу деңгейі ерекше маңызға ие бола бастады. Коммуникация, сыни ойлау, проблеманы шешу, шешім қабылдау, шығармашылық және командалық жұмыс сияқты икемді (soft skills) дағдылар білім алушының оқу процесіндегі табыстылығын ғана емес, оның болашақ кәсіби әлеуетін айқындайтын маңызды көрсеткіштер ретінде қарастырылады. Осыған байланысты педагогикалық зерттеулерде аталған дағдыларды қалыптастырудың тиімді құралдары мен әдістерін айқындау өзекті бағыттардың біріне айналып отыр.

Икемді дағдыларды дамытуда цифрлық технологияларды қолдану мүмкіндіктері бірқатар ғылыми еңбектерде негізделген. Жабаев, Досымов және Хикматулла VR және AI технологияларына негізделген цифрлық платформалардың білім алушылардың коммуникация, көшбасшылық, эмоцияны басқару және бейімделгіштік қабілеттерін жетілдірудегі әлеуетін көрсетеді [11]. Авторлар цифрлық құралдар білім алушыларға

шынайы өмірлік жағдайларға жақын ортада тәжірибе жинақтауға мүмкіндік беретінін атап өтеді.

Геймификация элементтерінің педагогикалық ықпалын талдаған Мао мен Lucas ойын механикаларын оқу мазмұнына кіріктіру оқушылардың мотивациясын арттырып, олардың танымдық белсенділігін күшейтетінін дәлелдейді [12]. Авторлардың пікірінше, геймификация оқыту процесінде өзін-өзі реттеу мен рефлексия дағдыларын дамытуға қолайлы жағдай жасайды.

Nazneen геймификацияны оқу бағдарламасына интеграциялау жасөспірімдердің шешім қабылдау, проблеманы шешу және сыни ойлау қабілеттерінің дамуына оң әсер ететінін көрсетеді [13]. Бұл зерттеу геймификацияның когнитивтік және тұлғалық даму арасындағы өзара байланысты күшейтетінін айқындайды.

Párraga және әріптестері геймификацияны әлеуметтік пәндерді оқытуда қолдану оқушылардың оқу мазмұнын терең меңгеруіне және мәнді білім қалыптастыруға ықпал ететінін негіздейді [14]. Зерттеу нәтижелері геймификацияның білім мазмұнын игеруді қолдайтын тиімді дидактикалық құрал екенін көрсетеді.

Цифрлық білім беру ортасында геймификацияның рөлі Pobryzghaieva мен Nalyvaiko еңбектерінде бастауыш сынып оқушыларының оқу белсенділігі, дербестігі және ынтымақтастық дағдыларының артуымен сипатталады [15]. Бұл қашықтан оқыту жағдайында икемді дағдыларды дамыту мүмкіндіктерін кеңейтеді.

Ratinho мен Martins жүргізген жүйелі шолуда геймификацияға негізделген оқыту стратегияларының орта және жоғары білім деңгейінде білім алушылардың оқу мотивациясына тұрақты оң әсер ететіні көрсетіледі [16]. Авторлар геймификацияның оқу әрекетіне ұзақ мерзімді қызығушылық қалыптастыратынын атап өтеді.

Rayan мен Watted Kahoot платформасын қолдану арқылы ұйымдастырылған сабақтарда оқушылардың оқу үдерісіне қатысу белсенділігі, зейін деңгейі және өзара әрекеттесуінің артатынын анықтаған [17]. Бұл нәтиже Sabellano және әріптестерінің жаратылыстану пәндерін оқытуда геймификацияны қолданудың тиімділігі туралы қорытындыларымен үйлеседі [18].

Sarraile бастауыш мектеп жағдайында геймификация элементтерін қолдану оқушылардың оқу мотивациясын арттыратынын көрсетсе [19], Saputri Kahoot негізіндегі интерактивті ойындардың оқушылардың белсенділігіне, сыни ойлауына және коммуникативтік қабілеттеріне оң ықпал ететінін дәлелдейді [20].

Осылайша, талданған ғылыми еңбектер геймификация мен цифрлық технологияларды оқу процесіне енгізу икемді дағдыларды дамытуда жоғары педагогикалық әлеуетке ие екенін көрсетеді. Бұл зерттеулер геймификацияның мотивациялық, когнитивтік және әлеуметтік әсерін кешенді түрде айқындап, оны білім беру тәжірибесінде жүйелі қолданудың ғылыми негізін қалыптастырады.

Зерттеу әдістері мен материалдар

Зерттеу барысында геймификация технологиялары мен білім алушылардың икемді (soft skills) дағдыларын дамыту мәселесіне арналған ғылыми еңбектерге жүйелі талдау жасалып, зерттеу жұмысы жүргізілді. Ең алдымен зерттеу тақырыбына сәйкес негізгі кілт сөздер анықталды.

Ғылыми дереккөздерді іріктеу мақсатында Mendeley.com деректер базасы пайдаланылып, «геймификация технологиялары», «икемді дағдылар (soft skills)», «цифрлық білім беру», «оқу мотивациясы», «ойынға негізделген оқыту» сияқты кілт сөздер арқылы ғылыми мақалалар жинақталды. Іріктелген ғылыми еңбектерде геймификация технологияларының білім беру үдерісіндегі орны, олардың оқушылардың мотивациясына, коммуникативтік қабілеттеріне, командада жұмыс істеу, сыни ойлау және өзін-өзі реттеу дағдыларына әсері талданды. Жиналған материалдар теориялық тұрғыда зерделеніп, зерттеу тақырыбының ғылыми негізін қалыптастыру үшін жүйеленді. Ғылыми мақалаларды талдау

нәтижесінде геймификация технологияларын оқу үдерісінде қолданудың тиімді бағыттары анықталып, оларды икемді дағдыларды дамыту құралы ретінде пайдаланудың педагогикалық мүмкіндіктері айқындалды.

Зерттеудің практикалық кезеңінде геймификация технологияларын іске асыру мақсатында интерактивті оқу материалдарын әзірлеу үшін Genially платформасы қолданылды. Аталған платформа негізінде геймификацияланған тапсырмалар, квесттер, викториналар және үстел ойындары әзірленіп, оқу үдерісіне енгізілді. Genially платформасының интерактивті мүмкіндіктері оқу тапсырмаларын ойын механикаларына (ұпай жинау, деңгейден өту, миссиялар, визуалды кері байланыс) негіздеп құруға мүмкіндік берді.

Осылайша, қолданылған зерттеу әдістерінің кешені геймификация технологияларының оқушылардың икемді дағдыларын дамытудағы ықпалын жан-жақты қарастыруға және алынған нәтижелердің сенімділігін қамтамасыз етуге мүмкіндік берді.

Талдау мен нәтижелер

Геймификация – бұл ойын элементтері мен механикаларын (ұпай жинау, деңгейлер жүйесі, бейджер мен марапаттар, рейтингтер, миссиялар, бәсекелестік, жедел кері байланыс) ойыннан тыс білім беру ортасына мақсатты түрде енгізу арқылы оқу үдерісінің тиімділігін арттыруға бағытталған заманауи педагогикалық технология. Бұл тәсіл оқыту мазмұнын жеңілдету немесе ойынға айналдыру емес, керісінше, оқу әрекетін құрылымдаудың жаңа логикасын қалыптастырады.

Геймификацияның басты ерекшелігі – ол оқушыларды жай ғана ойын ойнауға емес, ойынға тән мотивациялық, танымдық және мінез-құлықтық механизмдер арқылы білім алуға жетелейді. Ойын логикасы оқу тапсырмаларын бірізді деңгейлерге бөліп, әрбір жетістікті айқын көрсетіп отырады, нәтижесінде оқушы өз дамуын нақты көре алады. Бұл өз кезегінде оқу үдерісіне деген қызығушылықты тұрақтандырып, ұзақ мерзімді ішкі мотивацияның қалыптасуына ықпал етеді.

Геймификация технологиясы оқушылардың белсенділігін арттырумен қатар, олардың оқу әрекетіне саналы түрде қатысуына, тапсырмаларды өз бетінше орындауына және нәтижесіне жауапкершілікпен қарауына жағдай жасайды. Оқушы өзін тек білім алушы ретінде емес, оқу үдерісінің белсенді қатысушысы, кей жағдайда ойын кейіпкері немесе команда мүшесі ретінде сезінеді. Бұл эмоциялық тұрғыдан жағымды оқу ортасын қалыптастырып, оқу үрейін төмендетеді.

Геймификация технологиясы білім беру үдерісінде маңызды педагогикалық мүмкіндіктерді қамтамасыз етеді. Ол оқу үдерісін интерактивті етіп, оқушылардың пассивті тыңдаушы емес, белсенді әрекет етуші рөлін қалыптастырады. Ойын элементтері арқылы жетістікке жету, деңгейден өту және марапат алу оқушылардың ішкі мотивациясын арттырып, оқу әрекетіне деген қызығушылығын күшейтеді (1-сурет).

Сонымен қатар геймификация оқу тапсырмаларын сценарий мен миссия түрінде ұсыну арқылы оқушының эмоциялық қатысуын арттырады және жағымды оқу ортасын қалыптастырады. Жедел кері байланыс пен жетістіктерді бағалау мүмкіндігі рефлексия мен өзін-өзі бағалауды қолдап, өзін-өзі реттеу дағдыларының дамуына ықпал етеді.

Бұдан бөлек, топтық тапсырмалар арқылы әлеуметтік өзара әрекеттестік, коммуникация және командада жұмыс істеу дағдылары дамиды. Әр оқушының жеке қарқынын ескеруге мүмкіндік беруі геймификацияны икемді, дербестендірілген оқытудың тиімді құралы ретінде сипаттайды.

Ойынға негізделген оқу ортасында оқушы тек білімді қабылдаушы ғана емес, белсенді әрекет етуші, шешім қабылдаушы және жауапкершілік алушы субъект ретінде қалыптасады. Мұндай ортада оқу тапсырмалары нақты жағдаяттармен байланыстырылып, оқушылардың әлеуметтік, танымдық және тұлғалық дағдыларын кешенді түрде дамытуға жағдай жасалады.

Геймификацияланған сабақтарда қолданылатын командалық ойындар, рөлдік тапсырмалар мен пікірталас элементтері оқушылардың коммуникативтік дағдыларының дамуына ықпал етеді. Бұл үдерісте білім алушылар өз ойын анық әрі жүйелі жеткізуді, өзгелердің пікірін тыңдап, талдауды және өзара пікір алмасуды үйренеді. Сонымен қатар ойындық өзара әрекеттестік әлеуметтік қарым-қатынасты нығайтып, оқушылардың бір-бірімен еркін байланыс орнатуына ықпал жасайды.



1-сурет – Білім беру үдерісіндегі геймификацияның оқушы дамуына ықпал ету мүмкіндіктері

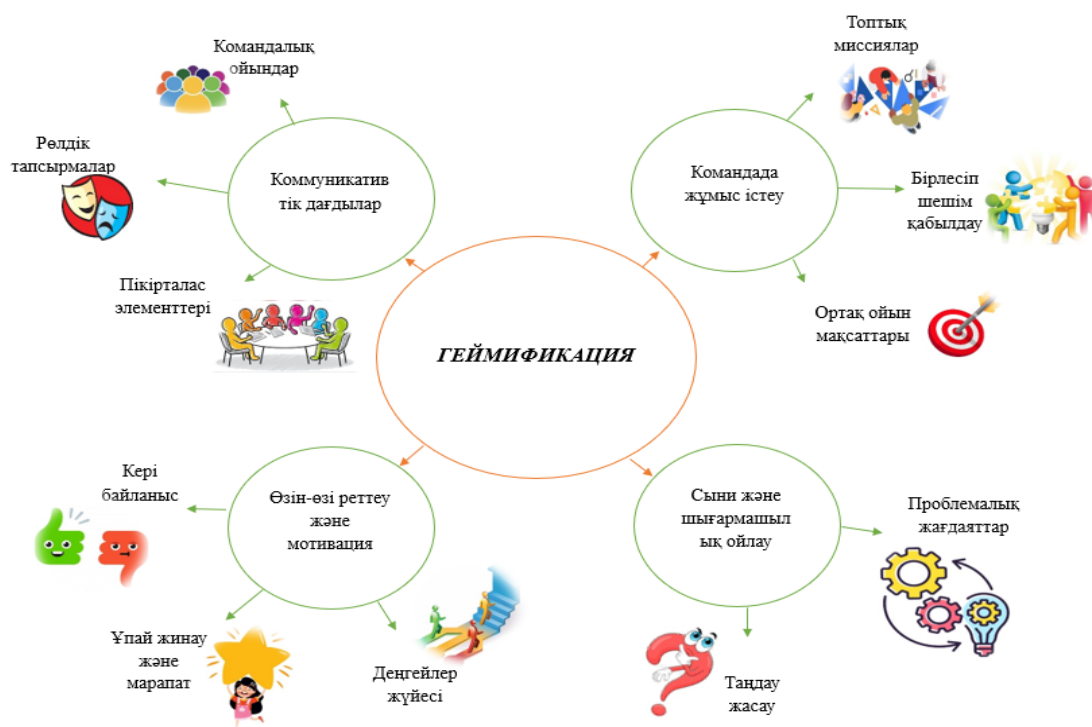
Ойын сценарийлерінің көпшілігі топтық тапсырмаларға негізделетіндіктен, геймификация командада жұмыс істеу дағдыларын қалыптастыруда да тиімді құрал болып табылады. Бірлескен миссияларды орындау барысында оқушылар өзара жауапкершілікті сезініп, ортақ шешім қабылдауға және бір мақсатқа жету үшін ынтымақтастықта әрекет етуге дағдыланады. Бұл дағдылар кейінгі оқу және кәсіби қызметте маңызды рөл атқарады.

Геймификацияланған тапсырмалар проблемалық жағдайларды шешуге, таңдау жасауға және стратегия құруға бағытталғандықтан, сыни және шығармашылық ойлаудың дамуына ықпал етеді. Мұндай тапсырмалар барысында оқушылар ақпаратты талдап, әртүрлі баламалы шешімдерді салыстырады және креативті идеялар ұсынуға ұмтылады.

Сонымен қатар ұпай жинау, деңгейден өту және жедел кері байланыс алу сияқты механизмдер оқушылардың өзін-өзі реттеу және мотивация дағдыларын дамытады. Оқушылар өз әрекеттерін бақылап, нақты мақсат қоя білуге, табандылық пен жауапкершілік танытуға үйренеді. Нәтижесінде геймификация технологиясы икемді дағдыларды жүйелі түрде қалыптастыруға бағытталған тиімді педагогикалық құрал ретінде сипатталады (2-сурет).

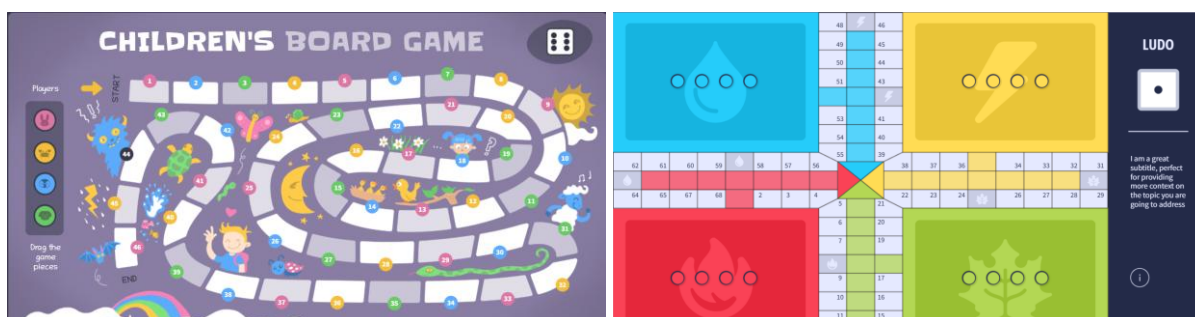
Геймификация технологияларын білім беру үдерісінде қолданудың нақты мысалдарының бірі ретінде Genially платформасын келтіруге болады [21]. Бұл платформа оқу мазмұнын интерактивті, ойын элементтеріне негізделген форматта ұсынуға мүмкіндік

береді. Genially ортасында жасалатын үстел ойындары, квесттер, викториналар мен сценарийлік тапсырмалар геймификацияның негізгі механизмдерін – деңгейлер жүйесін, ұпай жинауды, кері байланысты және бәсекелестік элементтерін қамтиды.



2-сурет – Білім беру үдерісінде геймификация арқылы икемді дағдыларды қалыптастыру құрылымы

3-суретте көрсетілгендей, Genially платформасында әзірленген ойындарда оқу үдерісі белгілі бір ойын алаңы арқылы ұйымдастырылады. Ойыншылар старт нүктесінен бастап кезең-кезеңімен алға жылжып, әр ұяшықта тапсырмалар орындайды. Мұндай құрылым оқушылардың оқу әрекетіне белсенді қатысуын қамтамасыз етіп, оларды пассивті тыңдаушыдан белсенді әрекет етуші субъект деңгейіне көтереді.



3-сурет – Genially платформасында әзірленген геймификацияға негізделген оқу ойынының үлгісі

Сонымен қатар бұл ойындар оқушылардың икемді дағдыларын дамытуға айтарлықтай ықпал етеді. Мысалы, ойын барысында пікір алмасу, ережелерді талқылау және тапсырмаларды бірлесіп орындау коммуникативтік дағдылардың қалыптасуына жағдай

жасайды. Топтық миссиялар мен ортақ мақсаттарға жету командада жұмыс істеу дағдыларын дамытса, проблемалық жағдаяттарға негізделген тапсырмалар сыни және шығармашылық ойлауды жетілдіреді.

Genially платформасында қолданылатын ұпай жинау, деңгейден өту және визуалды кері байланыс механизмдері оқушылардың өзін-өзі реттеу және ішкі мотивациясын арттыруға ықпал етеді. Әрбір қадамның нәтижесін бірден көру мүмкіндігі оқушыға өз жетістігін бағалауға, қателіктерін түсінуге және келесі әрекеттерін саналы түрде жоспарлауға жағдай жасайды.

Осылайша, Genially платформасында жасалған үстел ойындары мен интерактивті тапсырмалар геймификация технологиясының білім беру үдерісіндегі тиімділігін көрсететін көрнекі әрі практикалық мысал болып табылады. Бұл құрал оқу мазмұнын қызықты формада ұсынумен қатар, оқушылардың коммуникативтік, әлеуметтік, танымдық және тұлғалық икемді дағдыларын кешенді түрде дамытуға мүмкіндік береді.

Геймификация технологияларын білім беру үдерісінде қолданудың тағы бір мысалы ретінде сабақ барысында аналогтық (цифрлық емес) геймификацияға негізделген карточкалық және үстел ойындарының жүйелі түрде пайдаланылуын атауға болады (4-сурет). Аталған ойындар оқу мазмұнын ойындық формада ұйымдастыруға мүмкіндік беріп, оқушылардың оқу әрекетіне белсенді қатысуын қамтамасыз етті. Ойын ережелерінің болуы, кезектілік пен мақсатқа жету логикасы білім алушылардың тапсырмаларды саналы түрде орындауына және оқу үдерісін құрылымдық тұрғыда қабылдауына ықпал етті.



4-сурет – Сабақ үдерісінде геймификация технологиясын қолдану үлгілері

Карточкалық ойындар сабақ барысында білімді бекіту, жаңа ұғымдарды меңгеру және қайталау кезеңдерінде қолданылды. Бұл ойын түрі оқушылардың зейінін шоғырландыруға, ақпаратты жылдам өңдеуге және өз ойын қысқа әрі нақты жеткізуге жағдай жасады. Сонымен қатар карточкалармен жұмыс жасау оқушылар арасында өзара пікір алмасуды жандандырып, коммуникативтік дағдылардың дамуына ықпал етті.

Үстел ойындары негізінде ұйымдастырылған тапсырмалар оқушыларды бірлескен әрекетке тартуға бағытталды. Ойын барысында білім алушылар стратегия құрып, мүмкін болатын қадамдарды алдын ала болжауға және ортақ мақсатқа жету үшін бірлесіп шешім қабылдауға үйренді. Мұндай тапсырмалар командада жұмыс істеу, жауапкершілікті бөлісу және өз әрекетінің нәтижесін бағалау дағдыларын қалыптастыруға мүмкіндік берді.

Сонымен қатар ойындық орта оқушылардың эмоциялық қатысуын күшейтіп, оқу әрекетіне деген жағымды көзқарас қалыптастырды. Жеңіс пен жеңілісті қабылдау, ережелерді сақтау және кезекті күту сияқты элементтер білім алушылардың өзін-өзі реттеу, табандылық және эмоциялық тұрақтылық дағдыларын дамытуға ықпал етті. Ойын соңында

жүргізілген талқылау мен кері байланыс кезеңі оқушылардың рефлексия жасауына, өз жетістіктері мен қиындықтарын саралауға мүмкіндік берді.

Жалпы алғанда, аналогтық геймификацияға негізделген ойындарды қолдану оқу үдерісін жандандырып қана қоймай, оқушылардың коммуникативтік, әлеуметтік және тұлғалық икемді дағдыларын кешенді түрде дамытуға жағдай жасады. Бұл тәжірибе геймификация технологиясының цифрлық құралдармен шектелмейтінін, сондай-ақ дәстүрлі ойын формалары арқылы да тиімді жүзеге асатынын көрсетеді.

Жалпы алғанда, алынған нәтижелер геймификация технологияларын цифрлық (Genially платформасы) және аналогтық (карточкалық және үстел ойындары) форматта үйлестіре қолдану оқу үдерісінің тиімділігін арттырып, оқушылардың коммуникативтік, әлеуметтік, танымдық және тұлғалық икемді дағдыларын кешенді түрде дамытуға мүмкіндік беретінін дәлелдейді.

Зерттеу нәтижелері геймификация технологияларын оқу үдерісінде қолдану оқушылардың икемді (soft skills) дағдыларын дамытуға айтарлықтай оң әсер ететінін көрсетті. Атап айтқанда, геймификацияланған оқу ортасында оқушылардың оқу мотивациясы, белсенділігі, коммуникативтік қабілеттері, командада жұмыс істеу дағдылары және сыни ойлауының даму динамикасы байқалды. Бұл тұжырымдар заманауи ғылыми еңбектерде келтірілген нәтижелермен өзара үйлеседі.

Sarzosa мен Toaza зерттеулерінде цифрлық геймификация құралдарын қолдану оқу мотивациясын арттырып, білім алушылардың оқу үдерісіне эмоциялық тұрғыда тартылуын күшейтетіні көрсетілген [22]. Біздің зерттеу нәтижелері де осы тұжырымды растайды, себебі геймификация элементтері (ұпай жинау, деңгейден өту, марапаттау, кері байланыс) оқушылардың ішкі уәжін тұрақтандырып, оқу тапсырмаларын орындауға деген қызығушылығын арттырды.

Цифрлық оқу ортасын ойын технологиялары негізінде жобалау мәселесін Soboleva қарастырып, геймификацияланған орта білім алушылардың дербестігін, белсенді әрекетін және оқу үдерісіндегі субъектілік позициясын күшейтетініне назар аударады [23]. Бұл зерттеуде де оқушылардың пассивті тыңдаушыдан белсенді әрекет етуші рөлге ауысуы байқалды, яғни геймификация оқу әрекетінің құрылымын өзгертіп, оқушының оқу процесіндегі жауапкершілігін арттырды.

Suárez және әріптестерінің еңбектерінде геймификацияның бастауыш сынып оқушыларының сыни ойлау дағдыларын дамытуға ықпал ететіні дәлелденген [24]. Біздің зерттеу барысында да геймификацияланған тапсырмалар проблемалық жағдайларды талдауға, баламалы шешімдерді салыстыруға және стратегия құруға бағыттталып, оқушылардың сыни және шығармашылық ойлау қабілеттерінің дамуына жағдай жасады.

Kahoot платформасын қолдану тәжірибесін Tsarev өз зерттеуінде сипаттап, бұл құралдың оқушылардың оқу белсенділігін арттырумен қатар, оқу материалын жылдам меңгеруге және кері байланысты жедел алуға мүмкіндік беретінін көрсетеді [25]. Осы зерттеуде Kahoot және оған ұқсас геймификация құралдарын қолдану оқушылардың зейінін шоғырландыруға және оқу әрекетіне белсенді қатысуына ықпал етті. Сонымен қатар, Розлущка мен Назаров бастауыш білім беру жағдайында Kahoot онлайн-сервисін қолдану ойындық әрекет арқылы коммуникативтік және әлеуметтік дағдыларды дамытуға тиімді екенін атап өтеді [26]. Бұл нәтиже біздің зерттеу барысында алынған деректермен сәйкес келеді, өйткені геймификацияланған сабақтарда оқушылар арасында өзара пікір алмасу, бірлескен шешім қабылдау және командалық өзара әрекеттестік күшейді.

Жалпы алғанда, талқыланған ғылыми еңбектер мен зерттеу нәтижелерін салыстыру геймификация технологияларының икемді дағдыларды дамытудағы жоғары педагогикалық әлеуетін дәлелдейді. Геймификация оқу мазмұнын қызықты әрі қолжетімді формада ұсынумен қатар, оқушылардың тұлғалық, әлеуметтік және танымдық дамуына кешенді түрде әсер етеді.

Қорытынды

Жүргізілген зерттеу жұмысы геймификация технологияларын білім беру үдерісінде қолдану оқушылардың икемді (soft skills) дағдыларын дамытуда жоғары педагогикалық әлеуетке ие екенін көрсетті. Зерттеу барысында алынған нәтижелер геймификацияның оқу мотивациясын арттырумен қатар, білім алушылардың коммуникативтік, әлеуметтік, сыни ойлау, командада жұмыс істеу және өзін-өзі реттеу дағдыларының қалыптасуына кешенді түрде ықпал ететінін дәлелдейді.

Теориялық талдау нәтижелері геймификация технологияларының қазіргі педагогикалық ғылымда маңызды орын алатынын және оның тиімділігі көптеген отандық және шетелдік зерттеулермен расталатынын көрсетті. Әдеби шолу барысында геймификация элементтері енгізілген оқу ортасының білім алушылардың белсенділігін арттырып, оқу үдерісіне эмоционалдық тұрғыда тартылуын күшейтетіні анықталды. Бұл геймификацияның тек қызықтырушы құрал ғана емес, тұлғалық және әлеуметтік дағдыларды дамытудың тиімді педагогикалық тетігі екенін айқындайды.

Зерттеудің практикалық кезеңінде геймификация технологияларын іске асыру үшін цифрлық және аналогтық ойын элементтері жүйелі түрде қолданылды. Атап айтқанда, интерактивті оқу тапсырмаларын әзірлеуде Genially платформасын пайдалану оқу мазмұнын көрнекі, құрылымдалған және ойынға негізделген форматта ұсынуға мүмкіндік берді. Сонымен қатар карточкалық және үстел ойындарына негізделген аналогтық геймификация элементтері оқу үдерісін жандандырып, оқушылардың белсенді қатысуын қамтамасыз етті. Бұл тәжірибе геймификацияның тек цифрлық құралдармен шектелмей, дәстүрлі ойын формалары арқылы да тиімді жүзеге асатынын көрсетті.

Зерттеу нәтижелері геймификацияланған сабақтарда оқушылардың оқу әрекетіне қызығушылығы мен мотивациясының артқанын, өзара қарым-қатынас пен ынтымақтастықтың күшейгенін, сондай-ақ проблемалық жағдайларды шешу және шешім қабылдау қабілеттерінің дамығанын көрсетті. Ойын механикаларына негізделген тапсырмалар оқушылардың өзін-өзі бақылау, мақсат қою және нәтижесіне жауапкершілікпен қарау дағдыларын қалыптастыруға оң әсер етті.

Қорытындылай келе, геймификация технологияларын оқу үдерісінде жүйелі әрі мақсатты қолдану оқушылардың икемді дағдыларын дамытуға жағдай жасап, олардың тұлғалық, әлеуметтік және танымдық дамуын қолдайды. Аталған технология оқу мазмұнын қызықты әрі қолжетімді формада ұсынумен қатар, білім алушыларды оқу үдерісінің белсенді субъектісіне айналдырады. Сондықтан геймификация технологияларын білім беру тәжірибесіне кеңінен енгізу оқыту сапасын арттырудың және заманауи талаптарға сай тұлға қалыптастырудың тиімді жолдарының бірі болып табылады.

Қаржыландыру туралы ақпарат

Бұл зерттеу Қазақстан Республикасы Ғылым және жоғары білім министрлігінің Ғылым комитеті тарапынан қаржыландырылды (грант № BR28713097).

ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ

1. Bharti M. K. Exploring the impact of gamification on students' motivation and learning outcomes in secondary education // International Journal for Multidisciplinary Research. – 2023. – Vol. 5, №5. <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2023.v05i05.7877>.
2. Aibar-Almazán A., Castellote-Caballero Y., Carcelén-Fraile M. del C., Rivas-Campo Y., González-Martín A.M. Gamification in the classroom: Kahoot! as a tool for university teaching innovation // Frontiers in Psychology. – 2024. – Vol. 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1370084>.
3. Ananda N.P., Rahmah F.T., Ramdhani A.R. Using gamification in education: Strategies and impact // Hipkin Journal of Educational Research. – 2024. – Vol. 1, №1. – P. 1–10. <https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i1.7a>.

4. Bahar H., Setiyaningsih D., Nurmalia L., Astriani L. Efektivitas Kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar // Kacaneegara: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat. – 2020. – Vol. 3, №2. – P. 135–144. <https://doi.org/10.28989/kacaneegara.v3i2.677>.
5. Balaskas S., Zotos C., Koutroumani M., Rigou M. Effectiveness of game-based learning in the engagement, motivation, and satisfaction of 6th grade pupils: A Kahoot! approach // Education Sciences. – 2023. – Vol. 13, №12. <https://doi.org/10.3390/educsci13121214>.
6. Casanova-Mata I. Enhancing English acquisition: Effects of Among Us game-based gamification on language competence, motivation, attention, and attitude toward the English subject // Education Sciences. – 2023. – Vol. 13, №11. <https://doi.org/10.3390/educsci13111094>.
7. Ifenatuora G.P., Awoyemi O., Atobatele F.A. Advances in gamification and peer-based learning for promoting equity in secondary and tertiary education systems // International Journal of Social Science Exceptional Research. – 2022. – Vol. 1, №2. – P. 105–111. <https://doi.org/10.54660/ijsser.2022.1.2.105-111>.
8. Li M., Ma S., Shi Y. Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis // Frontiers in Psychology. – 2023. – Vol. 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>.
9. Lubguban N.S., Balili L.I., Elesio J.M. Kahoot: Sparking innovation and engagement in modern teaching // International Journal of Research and Innovation in Social Science. – 2025. <https://doi.org/10.47772/ijriss.2025.905000327>.
10. Lumbantoruan J.H., Ditasona C. Game-based learning in education // Journal of Education and Learning (EduLearn). – 2021. – Vol. 19, №4. <https://doi.org/10.11591/edulearn>.
11. Жабаев Е., Досымов Е., Хикматулла Ш. Білім алушылардың soft skills дағдыларын дамытуда цифрлық құралдардың әлеуеті // Математикалық модельдеу мен ақпараттық технологиялар білімде және ғылымда: мектеп информатикасының 40-жылдығына және педагогика ғылымдарының докторы, профессор Е.Б. Бидайбековтың 80 жылдық мерейтойына арналған X Халықаралық ғылыми-әдістемелік конференция материалдары. – Алматы, 2025. – Б. 793–796.
12. Mao J., Lucas T. Gamification elements and their impacts on education: A review // Multidisciplinary Reviews. – 2024. – Vol. 8, №5. <https://doi.org/10.31893/multirev.2025155>.
13. Nazneen S.S. Integrating gamification into curriculum design: Enhancing adolescent students' decision making, problem solving and critical thinking capacities // mLAC Journal for Arts Commerce and Sciences (m-JACS). – 2024. – Vol. 2, №3. <https://doi.org/10.59415/mjacs.v2i3.202>.
14. Párraga A.P.B., Nagua J.A.N., Bonifaz M.M.V., Sevillano N.D.C.S., Ordoñez J.P.R., Baldeón V.P.C., Pacheco C. Gamificación como estrategia innovadora para promover el aprendizaje significativo en estudios sociales // Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar. – 2025. – Vol. 9, №1. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15860.
15. Pobryzhaieva V., Nalyvaiko O. Digital tools for gamification of the educational process of junior school students in conditions of distance learning // Educological Discourse. – 2024. – Vol. 45, №2. <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2024.2.3>.
16. Ratinho E., Martins C. The role of gamified learning strategies in students' motivation in high school and higher education: A systematic review // Heliyon. – 2023. – Vol. 9, №8. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>.
17. Rayan B., Watted A. Enhancing education in elementary schools through gamified learning: Exploring the impact of Kahoot! on the learning process // Education Sciences. – 2024. – Vol. 14, №3. <https://doi.org/10.3390/educsci14030277>.
18. Sabellano L.J.C., Aliman A.B., Lim R., Matugas F.Y.M., Bandala G.E. The use of gamification approach in teaching science // International Journal of Research and Innovation in Social Science. – 2025. <https://doi.org/10.47772/ijriss.2025.909000650>.
19. Sappaile B.I. The impact of gamification learning on student motivation in elementary school learning // Sciencetechno Journal of Science and Technology. – 2024. – Vol. 3, №2. <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v3i2.1050>.
20. Saputri Z.I.A comprehensive exploration of effective learning strategies through engaging and interactive Kahoot games in educational setting // Indonesian Research Journal on Education. – 2024. – Vol. 4, №1. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.456>.
21. Genially: онлайн-платформа для создания интерактивного образовательного контента. [Электронный ресурс]. URL:

- <https://app.genially.com/teams/694384cb3be330bc83a6b279/spaces/694384cb3be330bc83a6b29a/templates/home> (дата обращения 15.09.2026).
22. Sarzosa S.M.Z., Toaza H.G.S. Gamificación con herramientas digitales para potenciar el aprendizaje y la motivación en el entorno educativo // *Revista Social Fronteriza*. – 2025. – Vol. 5, №1. [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(1\)620](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(1)620).
 23. Soboleva E.V. Characteristic features of designing digital learning environments based on gaming technology // *Science for Education Today*. – 2019. – Vol. 9, №4. – P. 107–121. <https://doi.org/10.15293/2658-6762.1904.07>.
 24. Suárez J.M.C., Ríos O.R.W., Reyes V.M., Morales A.G.S., Casana P.F.D. Effects of gamification on critical thinking in elementary school students // *Prohominum*. – 2024. – Vol. 6, №4. – P. 112–125. <https://doi.org/10.47606/acven/ph0289>.
 25. Tsarev R.Y. Применение Kahoot! при геймификации в образовании // *International Journal of Advanced Studies*. – 2017. – Vol. 7, №1. – P. 9–17. <https://doi.org/10.12731/2227-930x-2017-1-9-17>.
 26. Розлуцька Г.М., Назаров В. Користування цифрових інструментів онлайн-сервісу «Kahoot!» в організації ігрової діяльності здобувачів початкової освіти // *Освітні обрії*. – 2023. – Vol. 55, №2. – P. 41–45. <https://doi.org/10.15330/obrii.55.2.41-45>.

REFERENCES

1. Bharti M.K. Exploring the impact of gamification on students' motivation and learning outcomes in secondary education // *International Journal for Multidisciplinary Research*. – 2023. – Vol. 5, №5. <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2023.v05i05.7877>.
2. Aibar-Almazán A., Castellote-Caballero Y., Carcelén-Fraile M. del C., Rivas-Campo Y., González-Martín A.M. Gamification in the classroom: Kahoot! as a tool for university teaching innovation // *Frontiers in Psychology*. – 2024. – Vol. 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1370084>.
3. Ananda N.P., Rahmah F.T., Ramdhani A.R. Using gamification in education: Strategies and impact // *Hipkin Journal of Educational Research*. – 2024. – Vol. 1, №1. – P. 1–10. <https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i1.7a>.
4. Bahar H., Setiyaningsih D., Nurmalia L., Astriani L. Efektivitas Kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar // *Kacanegara: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. – 2020. – Vol. 3, №2. – P. 135–144. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>.
5. Balaskas S., Zotos C., Koutroumani M., Rigou M. Effectiveness of game-based learning in the engagement, motivation, and satisfaction of 6th grade pupils: A Kahoot! approach // *Education Sciences*. – 2023. – Vol. 13, №12. <https://doi.org/10.3390/educsci13121214>.
6. Casanova-Mata I. Enhancing English acquisition: Effects of Among Us game-based gamification on language competence, motivation, attention, and attitude toward the English subject // *Education Sciences*. – 2023. – Vol. 13, №11. <https://doi.org/10.3390/educsci13111094>.
7. Ifenatuora G.P., Awoyemi O., Atobatele F.A. Advances in gamification and peer-based learning for promoting equity in secondary and tertiary education systems // *International Journal of Social Science Exceptional Research*. – 2022. – Vol. 1, №2. – P. 105–111. <https://doi.org/10.54660/ijsser.2022.1.2.105-111>.
8. Li M., Ma S., Shi Y. Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis // *Frontiers in Psychology*. – 2023. – Vol. 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>.
9. Lubguban N.S., Balili L.I., Elesio J.M. Kahoot: Sparking innovation and engagement in modern teaching // *International Journal of Research and Innovation in Social Science*. – 2025. <https://doi.org/10.47772/ijriss.2025.905000327>.
10. Lumbantoruan J.H., Ditasona C. Game-based learning in education // *Journal of Education and Learning (EduLearn)*. – 2021. – Vol. 19, №4. <https://doi.org/10.11591/edulearn>.
11. Zhabaev E., Dosymov E., Hikmatulla Sh. Bilim alushylardyn soft skills dagdylaryn damytuda cifrlyq quraldardyn aleueti [The potential of digital tools for developing students' soft skills] // *Matematikalyq modeldeu men aqparattyq tehnologialar bilimde zhane gylymda: mektep informatikasynyn 40-zhyldygyna zhane pedagogika gylymdarynyn doktory, professor E.Y. Bidaibekovtyn 80 zhyldyq mereitoiyna arnalgan X Halyqaralyq gylymi-adistemelik konferencia materialdary*. – Almaty, 2025. – B. 793–796. [in Kazakh]

12. Mao J., Lucas T. Gamification elements and their impacts on education: A review // *Multidisciplinary Reviews*. – 2024. – Vol. 8, №5. <https://doi.org/10.31893/multirev.2025155>.
13. Nazneen S.S. Integrating gamification into curriculum design: Enhancing adolescent students' decision making, problem solving and critical thinking capacities // *mLAC Journal for Arts Commerce and Sciences (m-JACS)*. – 2024. – Vol. 2, №3. <https://doi.org/10.59415/mjacs.v2i3.202>.
14. Párraga A.P.B., Nagua J.A.N., Bonifaz M.M.V., Sevillano N.D.C.S., Ordoñez J.P.R., Baldeón V.P.C., Pacheco C. Gamificación como estrategia innovadora para promover el aprendizaje significativo en estudios sociales // *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. – 2025. – Vol. 9, №1. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15860.
15. Pobryzghaieva V., Nalyvaiko O. Digital tools for gamification of the educational process of junior school students in conditions of distance learning // *Educological Discourse*. – 2024. – Vol. 45, №2. <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2024.2.3>.
16. Ratinho E., Martins C. The role of gamified learning strategies in students' motivation in high school and higher education: A systematic review // *Heliyon*. – 2023. – Vol. 9, №8. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>.
17. Rayan B., Watted A. Enhancing education in elementary schools through gamified learning: Exploring the impact of Kahoot! on the learning process // *Education Sciences*. – 2024. – Vol. 14, №3. <https://doi.org/10.3390/educsci14030277>.
18. Sabellano L.J.C., Aliman A.B., Lim R., Matugas F.Y.M., Bandala G.E. The use of gamification approach in teaching science // *International Journal of Research and Innovation in Social Science*. – 2025. <https://doi.org/10.47772/ijriss.2025.909000650>.
19. Sappaile B.I. The impact of gamification learning on student motivation in elementary school learning // *Sciencetechno Journal of Science and Technology*. – 2024. – Vol. 3, №2. <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v3i2.1050>.
20. Saputri Z.I.A comprehensive exploration of effective learning strategies through engaging and interactive Kahoot games in educational setting // *Indonesian Research Journal on Education*. – 2024. – Vol. 4, №1. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.456>.
21. Genially: onlajn-platforma dlja sozdaniya interaktivnogo obrazovatel'nogo kontenta. [Elektronnyj resurs]. URL: <https://app.genially.com/teams/694384cb3be330bc83a6b279/spaces/694384cb3be330bc83a6b29a/templates/home> (data obrashheniya 15.09.2026).
22. Sarzosa S.M.Z., Toaza H.G.S. Gamificación con herramientas digitales para potenciar el aprendizaje y la motivación en el entorno educativo // *Revista Social Fronteriza*. – 2025. – Vol. 5, №1. [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(1\)620](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(1)620).
23. Soboleva E.V. Characteristic features of designing digital learning environments based on gaming technology // *Science for Education Today*. – 2019. – Vol. 9, №4. – P. 107–121. <https://doi.org/10.15293/2658-6762.1904.07>.
24. Suárez J.M.C., Ríos O.R.W., Reyes V.M., Morales A.G.S., Casana P.F.D. Effects of gamification on critical thinking in elementary school students // *Prohominum*. – 2024. – Vol. 6, №4. – P. 112–125. <https://doi.org/10.47606/acven/ph0289>.
25. Tsarev R.Y. Primenenie Kahoot! pri gejmifikacii v obrazovanii [Application of Kahoot! gamification in education] // *International Journal of Advanced Studies*. – 2017. – Vol. 7, №1. – P. 9–17. <https://doi.org/10.12731/2227-930x-2017-1-9-17>.
26. Rozlucka G.M., Nazarov V. Koristuvannia cifrovih instrumentiv onlain-servisu «Kahoot!» v organizacii igrovoi dijal'nosti zdobuvachiv pochatkovoï osviti [Using digital tools of the online service "Kahoot!" in the organization of game activities of primary education applicants] // *Osvitni obriï*. – 2023. – Vol. 55, №2. – P. 41–45. <https://doi.org/10.15330/obrii.55.2.41-45>. [in Ukrainian]

Влияние применения геймификационных технологий на развитие гибких навыков учащихся

Аннотация. В современном образовательном процессе овладение учащимися исключительно предметными знаниями становится недостаточным, в связи с чем особую значимость приобретает развитие у них гибких навыков (soft skills), таких как коммуникативные, социальные, критическое мышление, умение работать в команде, креативность и саморегуляция. Указанные навыки

рассматриваются как важнейшие предпосылки не только учебной успешности обучающихся, но и их будущей профессиональной и социальной адаптации. Вместе с тем традиционные методы обучения обладают ограниченными возможностями в обеспечении активности учащихся, их внутренней мотивации и личностного развития. В этой связи применение геймификационных технологий в образовательной практике определяется как актуальная педагогическая проблема. Целью данного исследования является выявление влияния применения геймификационных технологий в учебном процессе на развитие гибких навыков учащихся. В ходе исследования был использован комплекс теоретических и практических методов. Полученные результаты показали, что систематическое и целенаправленное использование геймификационных технологий способствует повышению учебной мотивации учащихся и оказывает положительное влияние на развитие их коммуникативных, социальных, командных, критических и саморегулятивных навыков. В геймифицированной образовательной среде отмечено повышение активности учащихся и уровня их вовлеченности в учебный процесс, а также формирование благоприятного эмоционального климата. Кроме того, задания, основанные на игровых механизмах, усиливают самостоятельность обучающихся, чувство ответственности и способность осознанно регулировать собственную учебную деятельность. Таким образом, геймификационные технологии могут быть охарактеризованы как эффективное педагогическое средство, направленное на развитие гибких навыков учащихся, а их широкое применение в образовательном процессе способствует повышению качества обучения.

Ключевые слова: геймификационные технологии, гибкие навыки (soft skills), цифровое образование, учебная мотивация, обучение на основе игр.

The Impact of Using Gamification Technologies on the Development of Students' Soft Skills

Abstract. In the modern educational process, mastering subject-specific knowledge alone is no longer sufficient; therefore, the development of students' soft skills—such as communication, social interaction, critical thinking, teamwork, creativity, and self-regulation—has become increasingly important. These skills are regarded as key prerequisites not only for students' academic achievement but also for their future professional and social adaptation. However, traditional teaching methods have limited capacity to ensure students' active engagement, intrinsic motivation, and personal development. In this context, the application of gamification technologies in educational practice is identified as a relevant pedagogical issue. The purpose of this study is to determine the impact of using gamification technologies in the educational process on the development of students' soft skills. A complex of theoretical and practical research methods was employed in the study. The results indicate that the systematic and purposeful use of gamification technologies increases students' learning motivation and has a positive effect on the development of their communication, social, teamwork, critical thinking, and self-regulation skills. In a gamified learning environment, students' activity levels and engagement in the learning process increase, while a positive emotional climate was established. In addition, tasks based on game mechanics enhance learners' autonomy, responsibility, and ability to consciously regulate their own learning activities. In conclusion, gamification technologies can be characterized as an effective pedagogical tool aimed at developing students' soft skills, and their widespread implementation in the educational process contributes to improving the quality of education.

Keywords: gamification technologies, soft skills, digital education, learning motivation, game-based learning.

Авторлар туралы мәлімет

Усембаева И. – PhD, Қожас Ахмет Ясауи атындағы Халықаралық қазақ-түрік университетінің қауымдастырылған профессоры, e-mail: indira.usembayeva@ayu.edu.kz, Қазақстан, Түркістан қ.

Баймұханбетов Б. – корреспондент-автор, PhD, Қожас Ахмет Ясауи атындағы Халықаралық қазақ-түрік университетінің қауымдастырылған профессоры, e-mail: bagdat.baimukhanbetov@ayu.edu.kz, Қазақстан, Түркістан қ.

Абдурахманова Ш. – Қожас Ахмет Ясауи атындағы Халықаралық қазақ-түрік университетінің PhD докторанты, e-mail: shakhnoza.abdurakhmanova@ayu.edu.kz, Қазақстан, Түркістан қ.

Сведения об авторах

Усембаева И. – PhD, ассоциированный профессор Международного казахско-турецкого университета имени Ходжи Ахмеда Ясави, e-mail: indira.usembayeva@ayu.edu.kz, Казахстан, г. Туркестан.

Баймуханбетов Б. – автор-корреспондент, PhD, ассоциированный профессор Международного казахско-турецкого университета имени Ходжи Ахмеда Ясави, e-mail: bagdat.baimukhanbetov@ayu.edu.kz, Казахстан, г. Туркестан.

Абдурахманова Ш. – PhD докторант Международного казахско-турецкого университета имени Ходжи Ахмеда Ясави, e-mail: shakhnoza.abdurakhmanova@ayu.edu.kz, Казахстан, г. Туркестан.

Information about the authors

Usembayeva I. – PhD, Associate Professor of Khoja Akhmet Yassawi International Kazakh-Turkish University, e-mail: indira.usembayeva@ayu.edu.kz, Kazakhstan, Turkistan.

Baimukhanbetov B. – The Corresponding Author, PhD, Associate Professor of Khoja Akhmet Yassawi International Kazakh-Turkish University, e-mail: bagdat.baimukhanbetov@ayu.edu.kz, Kazakhstan, Turkistan.

Abdurakhmanova Sh. – PhD Doctoral Student of Khoja Akhmet Yassawi International Kazakh-Turkish University, e-mail: shakhnoza.abdurakhmanova@ayu.edu.kz, Kazakhstan, Turkistan.