



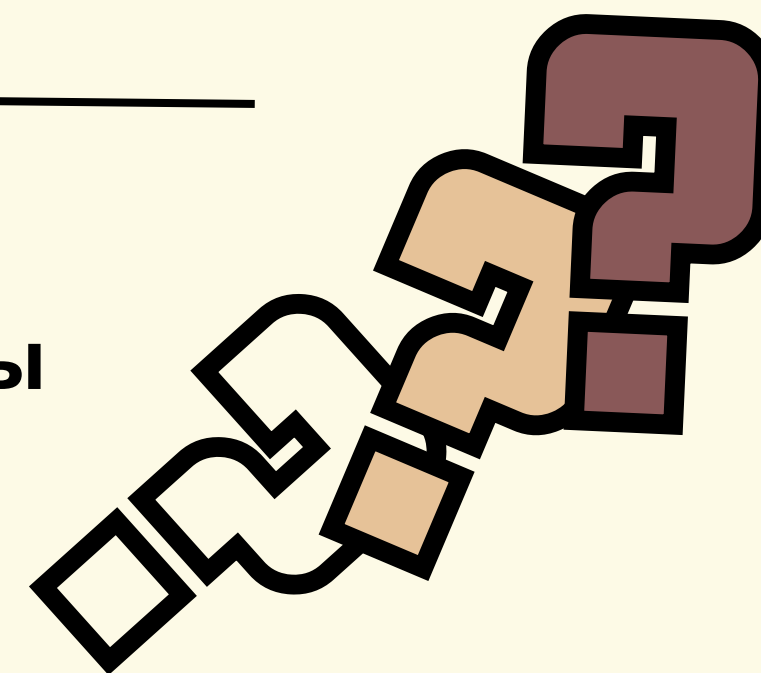
“Қазақстан–Американдық еркін университеті” ЖШС
Жоғарғы колледжі

Ағылшын тілін оқытуда геймификация әдістерін қолдану арқылы білім алушылардың оқу мотивациясын арттыру

Ержанқызы Диана

жалпы білім беру пәндер оқытушысы

Өскемен, 2026



Мақсаты:

Ағылшын тілі сабақтарында геймификация әдістерін қолдану арқылы білім алушылардың оқу мотивациясын арттыру және оқу процесіне белсенді қатысуын қамтамасыз ету.

Міндеттері:

- Геймификацияның мәнін түсіндіру
- Ойын элементтерін сабаққа тиімді енгізу
- Оқушылардың қызығушылығын арттыру
- Speaking, reading дағдыларын дамыту
- Сабақтағы белсенділікті күшейту

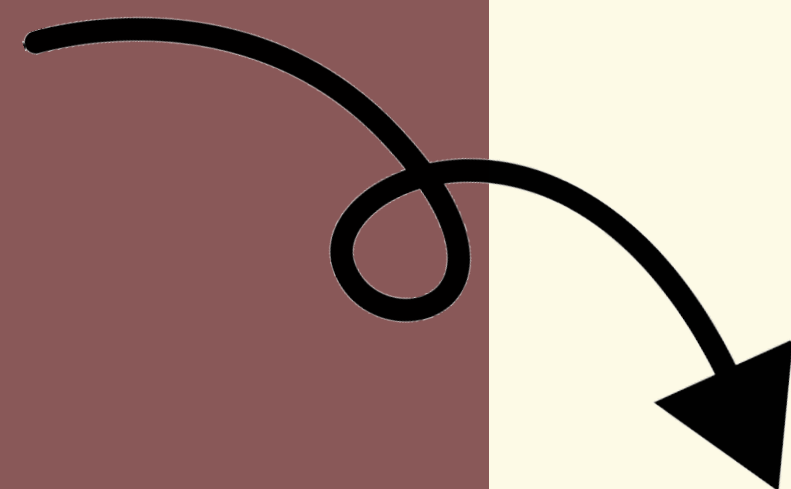
Қазіргі сабақтағы қиындықтар:

- Оқушылардың пәнге қызығушылығы төмен
- Сабақта пассивтілік байқалады
- Speaking кезінде қателесуден қорқу бар
- Дәстүрлі әдістер оқушыларды жалықтырады

Нәтижесінде:

- ➔ **Мотивация төмендейді**
- ➔ **Белсенділік азаяды**
- ➔ **Білім сапасы төмендейді**

Шешім:

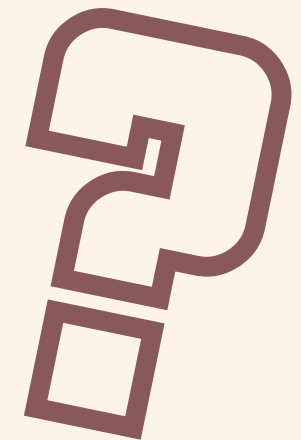


ГЕЙМІФИКАЦІЯ

Геймификация –
оқу процесіне ойын
элементтерін енгізу
арқылы
білім алушылардың
қызығушылығын
арттыру әдісі

Геймификация не береді?

- **Сабақ қызықты өтеді**
- **Оқушы белсенді болады**
- **Қатысу деңгейі артады**
- **Оқу процесі “ойынға” айналады**



ГЕЙМИФИКАЦИЯ ЭЛЕМЕНТТЕРІ

Points (ұпай) – әр тапсырма үшін беріледі

Badges (марапат) – жетістік үшін

Levels (деңгей) – даму кезеңдері

Competition (жарыс) – топтық/жеке

Missions (тапсырмалар) – мақсатқа жету

Әр элемент оқушыны ынталандырады

Оқушы өзін “ойын ішінде” сезінеді

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ҚҰРАЛДАРЫ



1. Kahoot! → викторина, тест
2. Quizizz → ойын форматтағы тест
3. Онлайн сөздік ойындар
4. Рөлдік ойындар

Артықшылығы:

1. Жедел кері байланыс
2. Қызығушылықты арттырады
3. Әр оқушы қатысады

Lesson: **Reading for pleasure**

Сабақ мақсаты:

- Мәтінді түсіну
- Жаңа сөздерді меңгеру
- Өз ойын білдіру

Дамитын дағдылар:

- Reading
- Vocabulary
- Speaking

Lesson: **Reading for pleasure**

1. Warm-up — “Word race”

- Сөздер → аударма табу
- Жылдам жауап → ұпай

2. Reading — “Find the treasure”

- Мәтінді оқу
- Сұрақтарға жауап
- Дұрыс жауап = “қазына”

3. Speaking — “Act it out”

- Рөлдік ойын
- Диалог құрастыру
- Сахналық көрініс

4. Final — Quiz

- Тест (ойын форматта)
- Жылдам жауап
- Жеңімпаз анықтау

Қорытынды

“Tell me and I forget, teach me and I remember, involve me and I learn.”

Геймификация арқылы:

- Оқушылардың мотивациясы артады
- Сабаққа қызығушылық күшейеді
- Белсенділік жоғарылайды
- Speaking және reading дағдылары дамиды

Тиімділігі:

Оқу процесі қызықты өтеді
Оқушы өзін еркін сезінеді
Білім сапасы артады



**НАЗАРЛАРЫҢЫЗҒА
РАҚМЕТ!**