

ISSN 2518-1467 (Online),
ISSN 1991-3494 (Print)



«ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ
ҰЛТТЫҚ ҒЫЛЫМ АКАДЕМИЯСЫ» РҚБ
«ХАЛЫҚ» ЖҚ

Х А Б А Р Ш Ы С Ы

ВЕСТНИК

РОО «НАЦИОНАЛЬНОЙ
АКАДЕМИИ НАУК
РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН»
ЧФ «Халық»

THE BULLETIN

OF THE ACADEMY OF SCIENCES
OF THE REPUBLIC OF
KAZAKHSTAN
«Halyk» Private Foundation

PUBLISHED SINCE 1944

5 (405)

SEPTEMBER-OCTOBER 2023

ALMATY, NAS RK



В 2016 году для развития и улучшения качества жизни казахстанцев был создан частный Благотворительный фонд «Халык». За годы своей деятельности на реализацию благотворительных проектов в областях образования и науки, социальной защиты, культуры, здравоохранения и спорта, Фонд выделил более 45 миллиардов тенге.

Особое внимание Благотворительный фонд «Халык» уделяет образовательным программам, считая это направление одним из ключевых в своей деятельности. Оказывая поддержку отечественному образованию, Фонд вносит свой посильный вклад в развитие качественного образования в Казахстане. Тем самым способствуя росту числа людей, способных менять жизнь в стране к лучшему – профессионалов в различных сферах, потенциальных лидеров и «великих умов». Одной из значимых инициатив фонда «Халык» в образовательной сфере стал проект *Ozgeris powered by Halyk Fund* – первый в стране бизнес-инкубатор для учащихся 9-11 классов, который помогает развивать необходимые в современном мире предпринимательские навыки. Так, на содействие малому бизнесу школьников было выделено более 200 грантов. Для поддержки талантливых и мотивированных детей Фонд неоднократно выделял гранты на обучение в Международной школе «Мирас» и в *Astana IT University*, а также помог казахстанским школьникам принять участие в престижном конкурсе «*USTEM Robotics*» в США. Авторские работы в рамках проекта «Тәлімгер», которому Фонд оказал поддержку, легли в основу учебной программы, учебников и учебно-методических книг по предмету «Основы предпринимательства и бизнеса», преподаваемого в 10-11 классах казахстанских школ и колледжей.

Помимо помощи школьникам, учащимся колледжей и студентам Фонд считает важным внести свой вклад в повышение квалификации педагогов, совершенствование их знаний и навыков, поскольку именно они являются проводниками знаний будущих поколений казахстанцев. При поддержке Фонда «Халык» в южной столице был организован ежегодный городской конкурс педагогов «*Almaty Digital Ustaz*».

Важной инициативой стал реализуемый проект по обучению основам финансовой грамотности преподавателей из восьми областей Казахстана, что должно оказать существенное влияние на воспитание финансовой

грамотности и предпринимательского мышления у нового поколения граждан страны.

Необходимую помощь Фонд «Халык» оказывает и тем, кто особенно остро в ней нуждается. В рамках социальной защиты населения активно проводится работа по поддержке детей, оставшихся без родителей, детей и взрослых из социально уязвимых слоев населения, людей с ограниченными возможностями, а также обеспечению нуждающихся социальным жильем, строительству социально важных объектов, таких как детские сады, детские площадки и физкультурно-оздоровительные комплексы.

В копилку добрых дел Фонда «Халык» можно добавить оказание помощи детскому спорту, куда относится поддержка в развитии детского футбола и карате в нашей стране. Жизненно важную помощь Благотворительный фонд «Халык» оказал нашим соотечественникам во время недавней пандемии COVID-19. Тогда, в разгар тяжелой борьбы с коронавирусной инфекцией Фонд выделил свыше 11 миллиардов тенге на приобретение необходимого медицинского оборудования и дорогостоящих медицинских препаратов, автомобилей скорой медицинской помощи и средств защиты, адресную материальную помощь социально уязвимым слоям населения и денежные выплаты медицинским работникам.

В 2023 году наряду с другими проектами, нацеленными на повышение благосостояния казахстанских граждан Фонд решил уделить особое внимание науке, поскольку она является частью общественной культуры, а уровень ее развития определяет уровень развития государства.

Поддержка Фондом выпуска журналов Национальной Академии наук Республики Казахстан, которые входят в международные фонды Scopus и WoS и в которых публикуются статьи отечественных ученых, докторантов и магистрантов, а также научных сотрудников высших учебных заведений и научно-исследовательских институтов нашей страны является не менее значимым вкладом Фонда в развитие казахстанского общества.

С уважением, Благотворительный Фонд «Халык»!

БАС РЕДАКТОР:

ТҮЙМЕБАЕВ Жансейіт Қансейітұлы, филология ғылымдарының докторы, профессор, ҚР ҰҒА құрметті мүшесі, Әл-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университетінің ректоры (Алматы, Қазақстан)

ҒАЛЫМ ХАТШЫ:

ӘБІЛҚАСЫМОВА Алма Есімбекқызы, педагогика ғылымдарының докторы, профессор, ҚР ҰҒА академигі, Абай атындағы ҚазҰПУ Педагогикалық білімді дамыту орталығының директоры (Алматы, Қазақстан), **Н = 2**

РЕДАКЦИЯ АЛҚАСЫ:

САТЫБАЛДЫ Әзімхан Әбілқайырұлы, экономика ғылымдарының докторы, профессор, ҚР ҰҒА академигі, Экономика институтының директоры (Алматы, Қазақстан), **Н = 5**

САПАРБАЕВ Әбдіжапар Жұманұлы, экономика ғылымдарының докторы, профессор, ҚР ҰҒА құрметті мүшесі, Халықаралық инновациялық технологиялар академиясының президенті (Алматы, Қазақстан), **Н = 6**

ЛУКЪЯНЕНКО Ирина Григорьевна, экономика ғылымдарының докторы, профессор, «Киево-Могилян академиясы» ұлттық университетінің кафедра меңгерушісі (Киев, Украина), **Н = 2**

ШИШОВ Сергей Евгеньевич, педагогика ғылымдарының докторы, профессор, К. Разумовский атындағы Мәскеу мемлекеттік технологиялар және менеджмент университетінің кәсіптік білім берудің педагогикасы және психологиясы кафедрасының меңгерушісі (Мәскеу, Ресей), **Н = 4**

СЕМБИЕВА Ләззат Мыктыбекқызы, экономика ғылымдарының докторы, Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университетінің профессоры (Нұр-Сұлтан, Қазақстан), **Н = 3**

АБИЛЬДИНА Салтанат Қуатқызы, педагогика ғылымдарының докторы, профессор, Е.А.Бөкетов атындағы Қарағанды мемлекеттік университеті педагогика кафедрасының меңгерушісі (Қарағанды, Қазақстан), **Н = 3**

БУЛАТБАЕВА Күлжанат Нурымжанқызы, педагогика ғылымдарының докторы, профессор, Б. Алтынсарин атындағы Ұлттық білім академиясының бас ғылыми қызметкері (Нұр-Сұлтан, Қазақстан), **Н = 2**

РЫЖАКОВ Михаил Викторович, педагогика ғылымдарының докторы, профессор, Ресей білім академиясының академигі, «Білім берудегі стандарттар және мониторинг» журналының бас редакторы (Мәскеу, Ресей), **Н = 2**

ЕСІМЖАНОВА Сайра Рафихевна, экономика ғылымдарының докторы, Халықаралық бизнес университетінің профессоры, (Алматы, Қазақстан), **Н = 3**

«Қазақстан Республикасы Ұлттық ғылым академиясы РҚБ-нің Хабаршысы».

ISSN 2518-1467 (Online),

ISSN 1991-3494 (Print).

Меншіктенуші: «Қазақстан Республикасының Ұлттық ғылым академиясы» РҚБ (Алматы қ.). Қазақстан Республикасының Ақпарат және коммуникациялар министрлігінің Ақпарат комитетінде 12.02.2018 ж. берілген

№ 16895-Ж мерзімдік басылым тіркеуіне қойылу туралы куәлік.

Тақырыптық бағыты: *әлеуметтік ғылымдар саласындағы зерттеулерге арналған.*

Мерзімділігі: жылына 6 рет.

Тиражы: 300 дана.

Редакцияның мекен-жайы: 050010, Алматы қ., Шевченко көш., 28, 219 бөл., тел.: 272-13-19

<http://www.bulletin-science.kz/index.php/en/>

© «Қазақстан Республикасының Ұлттық ғылым академиясы» РҚБ, 2023

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР:

ТУЙМЕБАЕВ Жансеит Кансеитович, доктор филологических наук, профессор, почетный член НАН РК, ректор Казахского национального университета им. аль-Фараби (Алматы, Казахстан)

УЧЕНЫЙ СЕКРЕТАРЬ:

АБЫЛКАСЫМОВА Алма Есимбековна, доктор педагогических наук, профессор, академик НАН РК, директор Центра развития педагогического образования КазНПУ им. Абая (Алматы, Казахстан), **Н = 2**

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ:

САТЫБАЛДИН Азимхан Абылкаирович, доктор экономических наук, профессор, академик НАН РК, директор института Экономики (Алматы, Казахстан), **Н = 5**

САПАРБАЕВ Абдижапар Джуманович, доктор экономических наук, профессор, почетный член НАН РК, президент Международной академии инновационных технологий (Алматы, Казахстан), **Н = 6**

ЛУКЪЯНЕНКО Ирина Григорьевна, доктор экономических наук, профессор, заведующая кафедрой Национального университета «Киево-Могилянская академия» (Киев, Украина), **Н = 2**

ШИШОВ Сергей Евгеньевич, доктор педагогических наук, профессор, заведующий кафедрой педагогики и психологии профессионального образования Московского государственного университета технологий и управления имени К. Разумовского (Москва, Россия), **Н = 4**

СЕМБИЕВА Лязат Мыктыбековна, доктор экономических наук, профессор Евразийского национального университета им. Л.Н. Гумилева (Нур-Султан, Казахстан), **Н = 3**

АБИЛЬДИНА Салтанат Куатовна, доктор педагогических наук, профессор, заведующая кафедрой педагогики Карагандинского университета имени Е.А.Букетова (Караганда, Казахстан), **Н=3**

БУЛАТБАЕВА Кулжанат Нурымжановна, доктор педагогических наук, профессор, главный научный сотрудник Национальной академии образования имени Ы. Алтынсарина (Нур-Султан, Казахстан), **Н = 3**

РЫЖАКОВ Михаил Викторович, доктор педагогических наук, профессор, академик Российской академии образования, главный редактор журнала «Стандарты и мониторинг в образовании» (Москва, Россия), **Н=2**

ЕСИМЖАНОВА Сайра Рафихевна, доктор экономических наук, профессор Университета международного бизнеса (Алматы, Казахстан), **Н = 3**

«Вестник РОО «Национальной академии наук Республики Казахстан».

ISSN 2518-1467 (Online),

ISSN 1991-3494 (Print).

Собственник: РОО «Национальная академия наук Республики Казахстан» (г. Алматы).
Свидетельство о постановке на учет периодического печатного издания в Комитете информации Министерства информации и коммуникаций и Республики Казахстан № **16895-Ж**, выданное 12.02.2018 г.

Тематическая направленность: *посвящен исследованиям в области социальных наук.*

Периодичность: 6 раз в год.

Тираж: 300 экземпляров.

Адрес редакции: 050010, г. Алматы, ул. Шевченко, 28, ком. 219, тел. 272-13-19

<http://www.bulletin-science.kz/index.php/en/>

© РОО «Национальная академия наук Республики Казахстан», 2023

EDITOR IN CHIEF:

TUIMEBAYEV Zhansait Kanseitovich, Doctor of Philology, Professor, Honorary Member of NAS RK, Rector of Al-Farabi Kazakh National University (Almaty, Kazakhstan).

SCIENTIFIC SECRETARY:

ABYLKASSYMOVA Alma Esimbekovna, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Executive Secretary of NAS RK, President of the International Academy of Innovative Technology of Abai Kazakh National Pedagogical University (Almaty, Kazakhstan), **H = 2**

EDITORIAL BOARD:

SATYBALDIN Azimkhan Abilkairovich, Doctor of Economics, Professor, Academician of NAS RK, Director of the Institute of Economics (Almaty, Kazakhstan), **H = 5**

SAPARBAYEV Abdizhapar Dzhumanovich, Doctor of Economics, Professor, Honorary Member of NAS RK, President of the International Academy of Innovative Technology (Almaty, Kazakhstan) **H = 4**

LUKYANENKO Irina Grigor'evna, Doctor of Economics, Professor, Head of the Department of the National University "Kyiv-Mohyla Academy" (Kiev, Ukraine) **H = 2**

SHISHOV Sergey Evgen'evich, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Head of the Department of Pedagogy and Psychology of Professional Education of the Moscow State University of Technology and Management named after K. Razumovsky (Moscow, Russia), **H = 6**

SEMBIEVA Lyazzat Maktybekova, Doctor of Economic Science, Professor of the L.N. Gumilyov Eurasian National University (Nur-Sultan, Kazakhstan), **H = 3**

ABILDINA Saltanat Kuatovna, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Head of the Department of Pedagogy of Buketov Karaganda University (Karaganda, Kazakhstan), **H = 3**

BULATBAYEVA Kulzhanat Nurymzhanova, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Chief Researcher of the National Academy of Education named after Y. Altynsarın (Nur-Sultan, Kazakhstan), **H = 2**

RYZHAKOV Mikhail Viktorovich, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, academician of the Russian Academy of Education, Editor-in-chief of the journal «Standards and monitoring in education» (Moscow, Russia), **H = 2**

YESSIMZHANOVA Saira Rafikhevna, Doctor of Economics, Professor at the University of International Business (Almaty, Kazakhstan), **H = 3**.

Bulletin of the National Academy of Sciences of the Republic of Kazakhstan.

ISSN 2518-1467 (Online),

ISSN 1991-3494 (Print).

Owner: RPA «National Academy of Sciences of the Republic of Kazakhstan» (Almaty). The certificate of registration of a periodical printed publication in the Committee of information of the Ministry of Information and Communications

of the Republic of Kazakhstan **No. 16895-Ж**, issued on 12.02.2018.

Thematic focus: *it is dedicated to research in the field of social sciences.*

Periodicity: 6 times a year.

Circulation: 300 copies.

Editorial address: 28, Shevchenko str., of. 220, Almaty, 050010, tel. 272-13-19

<http://www.bulletin-science.kz/index.php/en/>

© National Academy of Sciences of the Republic of Kazakhstan, 2023

BULLETIN OF NATIONAL ACADEMY OF SCIENCES
OF THE REPUBLIC OF KAZAKHSTAN
ISSN 1991-3494
Volume 5. Number 405 (2023), 46-59
<https://doi.org/10.32014/2023.2518-1467.575>

ГРПТИ 14.20.53

© **N. Baltabayeva***, **S. Adikanova**, **A. Kadyrova**, 2023

Sarsen Amanzholov East Kazakhstan University, Ust-Kamenogorsk, Kazakhstan.
E-mail: Naz.b.a@list.ru

GAME TECHNOLOGIES ON INTERNET RESOURCES FOR TRAINING

N. Baltabayeva — PhD student, East Kazakhstan University named after Sarsen Amanzholov, Ust-Kamenogorsk, Kazakhstan
E-mail: Naz.b.a@list.ru. ORCID ID <https://orcid.org/0009-0005-4177-3389>;
S. Adikanova — PhD doctor, East Kazakhstan University named after Sarsen Amanzholov, Ust-Kamenogorsk, Kazakhstan
E-mail: ersal_7882@mail.ru. ORCID ID <https://orcid.org/0000-0003-0085-8384>;
A. Kadyrova — Candidate of Pedagogical Sciences, East Kazakhstan University named after Sarsen Amanzholov, Ust-Kamenogorsk, Kazakhstan
E-mail: luiza-kas-2012@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-6897-9380>.

Abstract. The article discusses the innovative implementation of gamification technology in teaching, which needs to be investigated for the formation of competencies in the professional training of future teachers. The article analyzes online gaming platforms for educational purposes compiled for the formation of labor competencies of specialists, group work training, as well as features of training with elements of gamification. The lack of external supervision, strict deadlines, strict goals to force a person to perform tasks in the game affect the formation of positive motivation in learning. The research method is an analytical review of the game approach in teaching based on the research of scientific schools. A variety of gaming platforms are presented that have an algorithm of action according to the rules for analyzing obstacles, game rules. Research in the field of game educational technologies provides grounds for changes in the information and educational environment of the school at the level of all its components under the influence of gamification tools. Educational gaming applications The Internet and communication tools are changing the conditions for self-development of students in the information society. Students in educational gaming applications learn to analyze, synthesize, compare, generalize, classify, and set goals in the process of educational activity based on internally significant aspirations. Educational activity is organized as arbitrary, personally significant, with positive motivation of the student, accentuation of the processes of self-satisfaction and self-esteem. The implementation of gamification (competitions, game tasks, ratings) contributes to the development of motivation, the desire to study educational material. The article provides specific examples of online games for educational purposes.

Keywords: gamification, online gaming platforms, interactive applications, educational technologies, avatar games, online game, motivation

© Н. Балтабаева*, С. Адиканова, А. Кадырова, 2023

Сәрсен Аманжолов атындағы Шығыс Қазақстан университеті,

Өскемен, Қазақстан.

E-mail: E-mail: Naz.b.a@list.ru

ОҚЫТУҒА АРНАЛҒАН ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСТАРДАҒЫ ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫ

Н. Балтабаева — PhD докторант, Сәрсен Аманжолов атындағы Шығыс Қазақстан университеті, Өскемен, Қазақстан

E-mail: Naz.b.a@list.ru. ORCID ID <https://orcid.org/0009-0005-4177-3389>;

С. Адиканова — PhD доктор, Сәрсен Аманжолов атындағы Шығыс Қазақстан университеті, Өскемен, Қазақстан

E-mail: ersal_7882@mail.ru. ORCID ID <https://orcid.org/0000-0003-0085-8384>;

А. Кадырова — п.ғ.к., Сәрсен Аманжолов атындағы Шығыс Қазақстан университеті, Өскемен, Қазақстан

E-mail: luiza-kas-2012@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-6897-9380>.

Аннотация. Мақалада болашақ мұғалімдердің кәсіби дайындығында құзыреттілікті қалыптастыру үшін зерттеу қажет оқыту кезінде геймофикация технологиясын инновациялық енгізу қарастырылады. Мамандардың еңбек құзыреттерін қалыптастыру, топта жұмыс істеуге үйрету, сондай-ақ геймофикация элементтері бар оқыту ерекшеліктері үшін құрастырылған оқу мақсатындағы ойын Интернет-платформалары талданды. Сыртқы бақылаудың болмауы, қатаң мерзімдер, адамның ойындағы тапсырмаларды орындауы үшін қатаң мақсаттар оқудағы оң мотивацияның қалыптасуына әсер етеді. Зерттеу әдісі-бұл ғылыми мектептерді зерттеу материалында оқытудағы ойын тәсіліне аналитикалық шолу. Кедегілерді, ойын ережелерін талдауға арналған ережелер бойынша әрекет алгоритмі бар әртүрлі ойын платформалары ұсынылған. Ойын білім беру технологиялары саласындағы зерттеулер геймификация құралдарының әсерінен мектептің ақпараттық-білім беру ортасын оның барлық компоненттері деңгейінде өзгертуге негіз береді. Оқыту ойын қосымшалары Интернет және коммуникация құралдары білім алушылардың ақпараттық қоғамда өзін-өзі дамыту үшін жағдайларды өзгертеді. Білім алушылар оқу мақсатындағы ойын қосымшаларында Ішкі маңызды ұмтылыстар негізінде оқу іс-әрекеті процесінде талдауды, синтездеуді, салыстыруды, жалпылауды, жіктеуді, мақсат қоюды үйренеді. Оқу қызметі ерікті, жеке маңызды, оқушының оң уәждемесі, өзін-өзі қанағаттандыру және өзін-өзі бағалау процестеріне баса назар аудара отырып ұйымдастырылады. Геймофикацияны жүзеге асыру (жарыстар, ойын тапсырмалары, рейтингтер) мотивацияның дамуына, оқу материалын оқуға деген ұмтылысқа ықпал етеді. Мақалада оқу мақсатындағы онлайн ойындардың нақты мысалдары келтірілген.

Түйін сөздер: геймификация, онлайн ойын платформалары, интерактивті қосымшалар, білім беру технологиялары, аватар ойындары, онлайн ойын, мотивация

© **Н. Балтабаева***, **С. Адиканова**, **А. Кадырова**, 2023

Восточно-Казахстанский университет имени Сарсена Аманжолова,
Усть-Каменогорск, Казахстан.
E-mail: Naz.b.a@list.ru

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСАХ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ

Н. Балтабаева — PhD докторант, Восточно-Казахстанский университет имени Сарсена Аманжолова, Усть-Каменогорск, Казахстан

E-mail: Naz.b.a@list.ru. ORCID ID <https://orcid.org/0009-0005-4177-3389>;

С. Адиканова — PhD, Восточно-Казахстанский университет имени Сарсена Аманжолова, Усть-Каменогорск, Казахстан

E-mail: ersal_7882@mail.ru. ORCID ID <https://orcid.org/0000-0003-0085-8384>;

А. Кадырова — к.п.н., Восточно-Казахстанский университет имени Сарсена Аманжолова, Усть-Каменогорск, Казахстан

E-mail: luiza-kas-2012@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-6897-9380>.

Аннотация. В статье рассматривается инновационная реализация технологии геймификации при обучении, которую необходимо исследовать для формирования компетенций в профессиональной подготовке будущих учителей. Проанализированы игровые Интернет-платформы учебного назначения составленные для формирования трудовых компетенций специалистов, обучения работе в группе, а также особенности обучения с элементами геймификации. Отсутствие внешнего наблюдения, строгих сроков, жесткие цели, чтобы заставить человека выполнять задания в игре влияют на формирование положительной мотивации в обучении. Метод исследования представляет собой аналитический обзор к игровому подходу в обучении на материале исследований научных школ. Представлены разнообразные игровые платформы, имеющие алгоритм действия по правилам для анализа препятствий, правил игры. Исследования в области игровых образовательных технологий дают основания для изменения информационно-образовательной среды школы на уровне всех её компонентов под воздействием инструментов геймификации. Обучающие игровые приложения Интернет и инструменты коммуникации изменяют условия для саморазвития учащихся в информационном обществе. Обучающиеся в игровых приложениях учебного назначения учатся анализировать, синтезировать, сравнивать, обобщать, классифицировать, целенаправленно в процессе учебной деятельности на основе внутренне значимых устремлений. Учебная деятельность организуется как произвольная, лично значимая, при положительной мотивации обучающегося, акцентуации процессов самоудовлетворения и самооценки. Реа-

лизация геймификации (соревнования, игровые задания, рейтинги) способствует развитию мотивации, желанию изучать учебный материал. В статье приведены конкретные примеры онлайн-игр учебного назначения.

Ключевые слова: геймификация, игровые Интернет-платформы, интерактивные приложения, образовательные технологии, аватарные игры, онлайн-игра, мотивация

Введение

В последние несколько десятилетий наблюдается интерес к использованию приемов геймификации при изучении естественных дисциплин. Отношение преподавателей к игровой деятельности не всегда положительное, но ими признается востребованность этой технологии для организации мотивационной среды обучения среди школьников и студентов.

Игра, по мнению педагогов, является противоречивым средством обучения но при этом, они отмечают, что применение геймификации влияет на мотивацию обучающихся, на их результаты обучения. Нашей задачей является провести исследование в этом направлении для повышения качества подготовки будущих учителей – тема, которая недостаточно разработана в научно-методологическом аспекте, так как существует мало методик внедрения геймификации в процесс обучения.

Материалы и методы

Обсуждение процесса применения игровых технологий в образовательном процессе проводится учеными России (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, Н.Н. Богомолова, Н.А. Анисеева и др.), зарубежом (Gabe Zichermann, Kevin Werbach, Michael Barber, Johan Huizinga, Donald Clark, Bernard Suites, Randall Fujimoto, Lee Sheldon и др.) и Казахстана (Куандыкова Г.А., Абдыкеров Ж.С.) (Абдыкеров, 2018: 24). Авторы определили признаки сходства игрового обучения и обычной игры: целенаправленная развивающая деятельность под руководством учителя, участие учеников по желанию (В. Букатов); творческая, активная; эмоциональная, конкурентная; деятельность, проходящая по правилам взаимодействия, отражающих элементы социального опыта (Б. Сьютс) (Полякова, 2015: 14); имитация моделирования жизненной среды; ограниченная местом действия и продолжительностью поведение (В. Кругликов); совместные или коллективные усилия с особым смыслом при добровольном следовании правилам (Б. Сьютс). В педагогической науке различают игровые образовательные технологии (Россия), эдьютейнмент (игрофикация) и геймификация (зарубежом). Геймификация отличается от других образовательных технологий, основанных на принципах игры, применением компьютерных технологий для повышения вовлечённости обучающихся в процесс обучения. Первым примером геймификации являются образовательные игры (City, Civilisation), игра для детей Carmen Sandiego (1985 г.) по географии (А.Л. Столяревская) (Куандыкова, 2020: 4), World of Warcraft - многопользовательские онлайн-игры с элементами ролевой игры,

стратегиями; виртуальные миры с объектами, создаваемыми пользователем, Minecraft — обучение концепциям инженерно-строительного искусства, Dinner Dash (2003 г.) — игра на построение стратегии и умение управлять временем (Арбузова, 2016: 93); EVE Online, Knewton Math Readiness (2011 г.) - курс обучения математике с применением игровых механик (Арбузова, 2016: 93). Игры бывают массовыми, многопользовательскими (MMORPG-игры — *massively multiplayer online role-playing game*), включают виртуальную реальность и контент, создаваемый пользователями. Системные исследования образовательного потенциала портала Gamification.com не проводились (Ускова, 2016: 63).

Геймификация — это подход к обучению, который использует элементы игры для повышения мотивации и привлечения студентов к процессу обучения. Отличие геймификации от других технологий обучения заключается в следующем:

1) геймификация включает в себя использование игровых элементов, таких как баллы, уровни, достижения, рейтинги и т.д., чтобы сделать процесс обучения более интерактивным и увлекательным;

2) основная цель геймификации - повышение мотивации учащихся. Игровые элементы соревнования, достижения и награды могут стимулировать учеников к активному участию в обучении и достижению поставленных целей;

3) геймификация предоставляет учащимся возможность активно взаимодействовать с материалами обучения. Это может включать в себя игровые симуляции, задания в форме игр, обратную связь в режиме реального времени и другие элементы, которые делают обучение более интересным и вовлекающим;

4) геймификация может помочь удержать интерес студентов на протяжении всего процесса обучения, особенно в длительных курсах или при изучении сложных предметов. Игровые элементы могут создать ощущение прогресса и достижений, что помогает учащимся оставаться заинтересованными в процессе обучения;

5) геймификация может быть эффективным инструментом для достижения учебных целей. Задания и игровые механики могут быть разработаны таким образом, чтобы помочь ученикам усвоить новые знания и навыки, применить их на практике и получить обратную связь по результатам;

6) геймификация может способствовать сотрудничеству и взаимодействию между учениками. Многие игровые элементы геймификации могут быть разработаны в виде конкурсов, командных заданий или многопользовательских игр, чтобы стимулировать взаимодействие и обмен знаниями между студентами.

Геймификация отличается от других технологий обучения тем, что она активно использует игровые элементы, чтобы сделать процесс обучения интересным, мотивирующим и вовлекающим.

Мы перечислили признаки обучающейся игры. Наличие задач и упражнений с постепенно возрастающей сложностью, разработанных специально для обучения определенных навыков или знаний. Присутствие таких элементов как баллы, лидерские доски, что стимулирует мотивацию и участие игроков.

Возможность интерактивности, то есть игроки могут взаимодействовать с игрой и получать обратную связь на свои действия. Увлекательность и интересность сюжета или игровой механики, что способствует удержанию внимания игроков и повышает их желание продолжать играть. Индивидуальный подход к каждому игроку, например, уровни сложности, которые автоматически подстраиваются под навыки и успехи игрока. Возможность мгновенной обратной связи, чтобы игрок мог сразу узнать правильно ли он выполнил задание или ответил на вопрос. Интеграция с другими учебными материалами или онлайн-ресурсами, чтобы игроки могли расширять свои знания и навыки не только внутри игры, но и за ее пределами. Доступность для использования на разных устройствах, чтобы игроки могли играть в любом месте и в любое время. Гибкая система адаптации и персонализации обучения, чтобы каждый игрок мог развиваться в соответствии со своими потребностями и возможностями. Постоянное обновление и добавление новых задач или упражнений, чтобы игроки могли продолжать развиваться и помнить об игре как об актуальном обучающем инструменте.

Внешние признаки геймификации обучения могут включать:

1) игровую механику, как основной элемент геймификации. Она включает в себя задачи, цели, подсказки, уровни, лидер-таблицы и другие игровые элементы, которые делают процесс обучения интересным и захватывающим;

2) бейджи и достижения, это часто включается в игру, состоит из наград, которые участники могут заработать, выполняя определенные задания и упражнения или достигая определенных успехов. Это стимулирует обучающихся к участию и продвижению в обучении;

3) систему прогресса и уровней, которая позволяет обучающимся отслеживать прогресс и продвигаться на следующий уровень, когда они достигают определенных целей или выполненных задач. Это может привлечь интерес и мотивацию к продолжению обучения;

4) возможность взаимодействия с другими участниками через комментарии, чаты или формы обратной связи, что создает ощущение командного соревнования и общности среди обучающихся.

5) предоставление обратной связи обучающимся. Это может быть в виде подсказок, подсветки правильных ответов или анализа ошибок. Она помогает обучающимся самостоятельно понять ошибки и улучшить свои навыки;

6) возможность индивидуализации обучения. Это достигается через адаптивные задачи или подсказки, материалы, которые помогают каждому обучающемуся справиться с заданиями на своем уровне и темпе;

7) соревнования и коллаборация между участниками. Они могут соревноваться за достижения высокого рейтинга или работать в команде, чтобы достичь общей цели. Это может стимулировать мотивацию и развитие различных навыков;

8) создание историй и уникальных наград внутри обучения. Такие признаки могут помочь учащимся лучше погрузиться в процесс обучения и ощутить его ценность.

9) использование интерактивных элементов, например, видеоуроки, интерактивные тексты или виртуальные игровые сценарии, которые делают процесс обучения более вовлекающим для обучающихся;

10) систему аналитики и отслеживания прогресса обучающихся. Это позволяет преподавателям и обучающимся отслеживать свои успехи и выполнять анализ данных для улучшения обучения и достижения поставленных целей.

Неудачи в школе, непонимание целей нахождения в образовательных учреждениях, потеря интереса к обучению влекут к потере интереса к самообразованию (Полякова, 2015: 14). Обучающимся можно объяснить сложившуюся ситуацию и показать, как они могут повлиять на течение обстоятельств. Человек с удовольствием играет в игры, компьютерные и настольные, которые пробуждают интерес и стремление выиграть и добиться успеха. Дональд Кларк в своих исследованиях эффекта игр на формирование мотивацию в обучении обратил внимание на некоторые формы внешней мотивации, которые подавляют участников игры. К ним относится внешнее наблюдение, строгие сроки и сдерживающие рамки, навязанные цели, которые могут заставить человека выполнить работу (Ускова, 2016: 63).

Основатель портала Gamification.com Гейб Цикерманн (Gabe Zichermann) привел несколько примеров геймификации на игровых платформах. Foldit — это экспериментальный проект онлайн-игры (США), суть которого заключается в складывании протеинов. Лучшие решения анализируются и могут применяться в реальных экспериментах и настоящих медицинских исследованиях (рисунок 1).

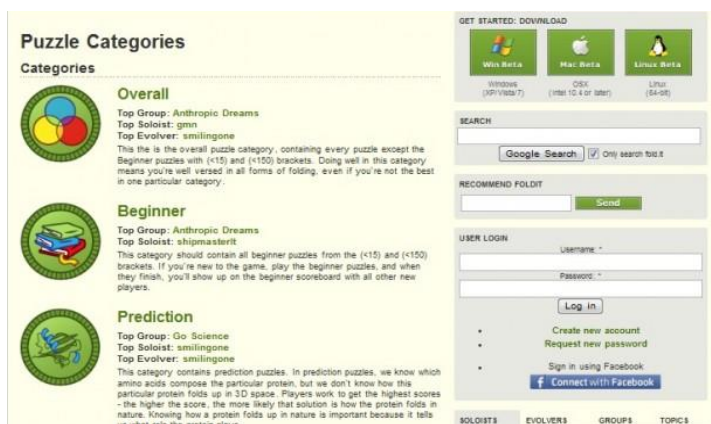


Рисунок 1 – Портал FOLDIT

Платформа Recyclebank, которая награждает людей за правильное поведение, разными акциями от предприятий бизнеса.

Re-Mission — видео игра в стиле shooter «Re-Mission» была разработана для подростков, страдающих раковыми болезнями (рисунок 2), в ней психологические и поведенческие факторы, ассоциируются с успешным лечением болезни (<https://te-st.org/2012/10/31/re-mission/>).

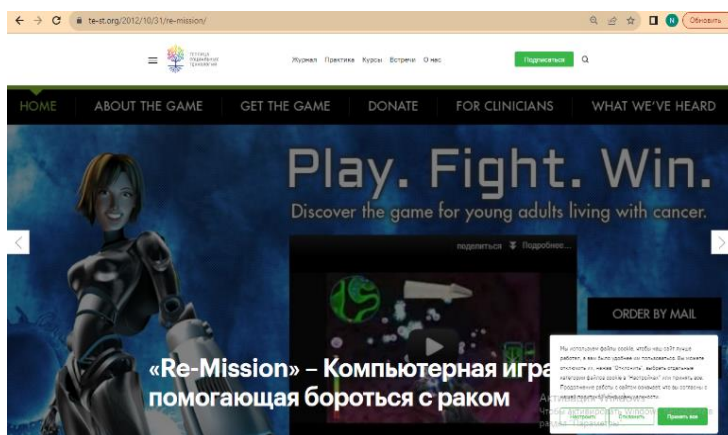


Рисунок 2 - Re-Mission

Tearfund — мобильное приложение, которое соединяет социальную сеть с игровой механикой. Приложение с помощью наград и прохождения уровней достижения побуждает участников заниматься волонтерской деятельностью, <https://www.tearfund.org> (рисунок 3).

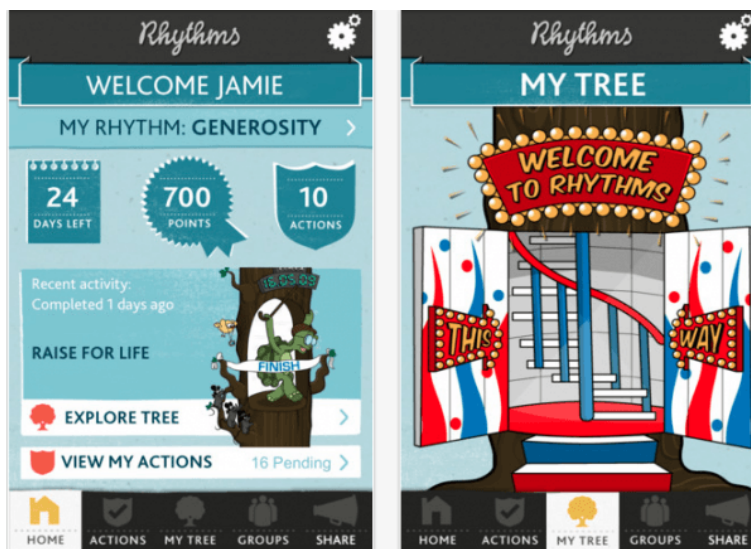


Рисунок 3 - Интерфейс мобильного приложения TEARFUND

Urgent Evoke («Срочно вызвать») — онлайн-курс в форме игры, который обучает и мотивирует людей находить креативные решения для самых срочных и угрожающих ситуаций (рисунок 4) (www.urgentevoke.com).



Рисунок 4 – Приложение URGENT EVOKE

Кевин Вербах (Kevin Werbach) считает, что геймификация может быть методом обмана людей для того, чтобы они думали, что они приобретают навыки для улучшения своей ситуации. Исследования по проблеме геймификации проводятся, но нет систематизации материала. Геймификация имеет свойства маркетинга, она имеет слабые стороны, но она может улучшить процесс обучения.

Включение элементов геймификации в образовательный процесс с применением дистанционных технологий являются средством обновления образовательного процесса. Методики игрового обучения недостаточно отработаны, но можно приводить удачные примеры.

Создаваемые платформы игрового обучения предназначены для повышения мотивации участников (Полякова, 2015: 14). Есть, например, на платформе <https://www.edapp.com/course-library> курсы обучения работников торговли на основе игр: курсы обучения розничной торговли, курсы обучения менеджеров, курсы обучения персонала. Например, курс «**Эргономика**» (для розничной торговли). Материал содержит правильные методы подъема, рекомендуемую рабочую позу, предпочтительные рабочие зоны и советы по хранению товаров для предотвращения заболеваний опорно-двигательного аппарата (MSDs), которые все чаще встречаются среди работников розничной торговли. Занятия разделено на мини-тренинги, на короткие 5 минутные модули. Программа «**Поднятие тяжестей**» (в розничной торговле) обучения сотрудников стандартам безопасности при подъеме тяжестей содержит геймифицированные викторины, такие как «правда или ложь», «перемешивание букв» и «лифт», чтобы сделать процесс обучения более увлекательным и захватывающим для учащихся (рисунок 5). Для стимулирования конкуренции между обучающимися можно включить систему подсчета очков.

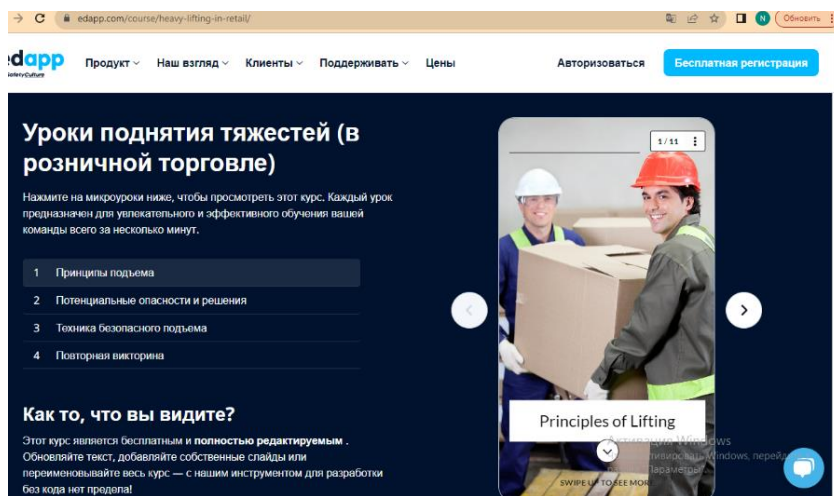


Рисунок 5– Курс игрового обучения в розничной торговле

Курс «Предотвращение кражи извне» посвящен темам, которые помогут понять обучающимся, как внешнее воровство может помешать успеху бизнеса, научит распознавать поддельные купюры, мошенничество с кредитными картами. Курс «Бизнес 101: Прогнозирование денежных потоков» показывает, как использовать Microsoft Excel для отслеживания движения денег в течение дня, месяца, года; есть 17 видеоуроков. Курс «Чуллок» по складированию познакомит ваших сотрудников с лучшими методами управления и контроля уровней и соотношений запасов, с формулами и диаграммами заказа у оптовика, чтобы предотвратить дефицит товаров. На платформе <https://www.edapp.com> есть курсы по строительству, сельскому хозяйству, транспорту и другие. Шаблоны геймификации EdApp трех видов: «правда или ложь», «память», «соответствие изображения и слова». Всего 80 шаблонов, созданных специально для мобильных устройств, для геймификации курса обучения. Разработчик курса на платформе EdApp добавляет свой контент после регистрации.

Игровые платформы обучения для школьников и студентов отличаются стратегией с сочетанием геймификации, учебная информация разделена на небольшие модули. Каждая часть содержит только ключевые элементы, позволяя ученикам быстро пройти курс, форма изложения в казуальных играх для смартфонов (компьютерные программы с яркой графикой и минимумом текста), чтобы учащиеся не чувствовали себя как при выполнении очередной рабочей задачи. Платформы genially, tinytap, quizzing, bamboozle, sway, emaze, flexiquiz, simpall, formative являются сайт-ресурсами для учителей. **Платформа для обучения на основе игр – Kahoot, Gametize, Central, Archy Learning, Hoopla, Raptivity, ProProfs, GoSkills, Hurix Digital** Например, **Gametize (Рисунок 6)** — платформа для обучения на основе игр корпоративного уровня и LMS-решение которое позволяет организациям повысить эффективность обучения своих сотрудников.

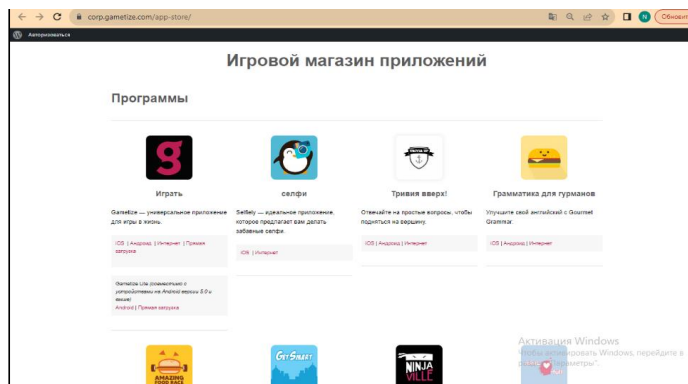


Рисунок 6 - Приложения для самостоятельного создания игры

Существует множество иностранных игровых платформ, которые можно использовать для обучения. Например, Kahoot, EdX, Udemу, Duolingo, Quizlet. Kahoot! — платформа позволяет создавать интерактивные викторины и опросы для обучения сотрудников. Она используется при обучении новому материалу и проверки знаний. EdX платформа предлагает широкий спектр бесплатных онлайн-курсов от ведущих университетов и организаций мира. Сотрудники предприятий или организаций могут выбирать курсы, которые наиболее соответствуют их интересам и профессиональным целям. Udemу сетевая платформа также предлагает онлайн-курсы, но отличается тем, что большинство из них создают самостоятельно опытные преподаватели. Она Платформа содержит курсы по различным навыкам и областям знаний. Платформа Duolingo нужна обучающимся, которые нуждаются в изучении или улучшению навыков иностранных языков. Это игровая платформа для изучения языков, которая делает обучения интересным и веселым. Quizlet – это платформа, которая позволяет создавать автоматизированные наборы карточек для запоминания информации. С ее помощью можно создавать карточки для обучения любым навыкам.

Внедрение геймификации в образовательный процесс — это подход, который помогает сделать образовательный процесс более привлекательным, вовлекающим и веселым для участников. Есть несколько способов, которые можно использовать для внедрения геймификации в образовательный процесс.

Преподаватель разрабатывает задания, которые будут вызывать у учащихся желание участвовать в процессе обучения, интересные и увлекательные задачи, которые будут сопровождаться наградами за правильное решение. Преподаватель ставит перед учениками цели, которые они смогут достигнуть в процессе обучения, разрабатывает систему наград. Награды - баллы и значки, виртуальная валюта. Соревнование в играх может стимулировать учащихся к активному участию и достижению лучших результатов, которые разместят на лидерские доски. Обучающиеся сравнивают свои успехи с успехами других участников, что способствует соревновательной мотивации. Преподаватель

предлагает учащимся образовательные игры, связанных с предметными областями. Например, для изучения истории обучающимся нужно будет проходить уровни, отвечая на вопросы и проходя различные испытания, связанные с историческими событиями. Обучающиеся должны видеть, какие цели они достигли, которые помогают осознать свои сильные и слабые стороны, развиваться и преодолевать трудности.

Геймификация должна быть дополнительным инструментом, который поддерживает и обогащает традиционные методы обучения.

Результаты и обсуждение

Начатая нами экспериментальная работа по опросу студентов контрольных и экспериментальных групп проведена с целью определить заинтересованность в изучении технологии геймификации. Мы проанализировали ответы участников опроса, которые дали положительный ответ — в обеих группах наблюдался примерно одинаковый процент обучающихся, которым интересно было изучение технологии геймификации. В течение второго семестра обучающиеся в экспериментальной группе изучали возможности технологии геймификации на Интернет-платформах, при этом повысилась активность и посещаемость студентов. Студенты отметили, что через выполнения упражнений они поняли недостатки геймификации в процессе обучения, риски обучения через такие платформы учебного назначения. Студенты контрольных групп не смотрели игровые Интернет-платформы, они прослушали материалы лекции, некоторым из них предлагались дидактические игры при закреплении учебного материала. Мы сравнили оценки промежуточного контроля студентов экспериментальных и контрольных групп (рисунок 7). Материал лучше усвоен в экспериментальной группе, в которой повысился уровень мотивации, на него оказало влияние чувство успеха обучающихся.

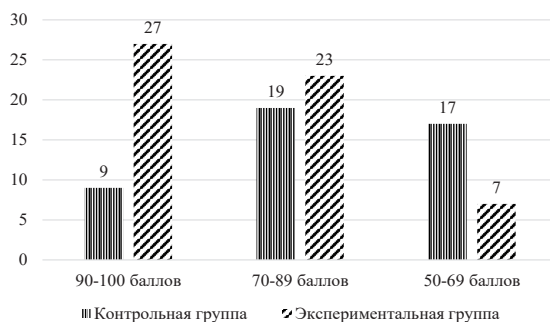


Рисунок 7 – Сравнительная оценка промежуточного контроля студентов экспериментальных и контрольных групп

Заключение

Исследования в области игровых образовательных технологий изучают, как использование игр и игровых элементов может повысить качество образования и учебного процесса. Одно из направлений исследований в этой области —

это изучение воздействия игр на когнитивные, психологические и социальные процессы учащихся. Множество исследований подтверждают, что игровая активность может способствовать развитию навыков, таких как усидчивость, концентрация внимания, решение проблем, стратегическое мышление, коммуникация и сотрудничество. Другое направление исследований в области игровых образовательных технологий — это изучение эффективности конкретных игровых приложений и программ в образовательной среде. Исследователи анализируют, какие типы игр и игровых элементов наиболее эффективны для достижения определенных учебных целей. Например, некоторые исследования показывают, что игры, которые включают элементы соревнования и награды, могут стимулировать мотивацию и интерес учащихся (Курило, 2019: 21). Также проводятся исследования, изучающие влияние игровых технологий на различные учебные предметы и области знаний. Например, исследования показывают, что использование игр научной и математической направленности может существенно улучшить понимание и совершенствование этих предметов.

Результаты этих исследований могут использоваться для разработки новых образовательных программ и игр, а также для повышения эффективности существующих игровых приложений в обучении. Обучающие игровые приложения Интернет и инструменты коммуникаций изменяет условия учебной деятельности, которая организуется как произвольная, лично значимая (Биджаева, 2020: 14). Реализация геймификации (соревнования, игровые задания, рейтинги) способствует развитию мотивации, желанию изучать учебный материал.

Проблема использования геймификации в обучении имеет несколько аспектов. Например, некоторые преподаватели рассматривают ее как простое добавление игровых элементов в учебный процесс, не понимая, как использовать их эффективно. Геймификация должна основываться на понимании принципов игры и того, как они могут способствовать активному обучению (Акчелов, 2019: 117).

Сейчас мало разработанных методических рекомендации по внедрению в учебную программу геймификации, связанной с образовательными целями (Wade-Jaimes, 2023: 885). Отсутствие ясной связи между игровыми элементами и содержанием учебной программы приводит к потере назначения игры, снижению эффективности обучения (Zhang, 2023: 258).

Некоторые проблемы использования геймификации возникают из-за ограниченных возможностей выбора игровых элементов. Если студентам используют один способ достижения целей, то это может привести к снижению мотивации и интереса. В игровой деятельности надо предоставить студентам разнообразные пути достижения целей и возможность выбора. При геймификации обучения иногда дают значимость наградам игры (баллы, счет), что может привести к потере внутренней мотивации обучения. Стремление зарабатывать очки может стать более важным, чем освоение содержания учебного материала.

Геймификация может не подходить всем обучающимся, поскольку люди имеют разные предпочтения, стили обучения и мотивации. Применение единого подхода к геймификации может не учитывать индивидуальные потребности обучающихся и способы, которыми обучающийся развивается.

При методически обоснованной интеграции геймификации в учебный процесс в соответствии с образовательными задачами эта технология становится инструментом, способствующим развитию интереса, мотивации обучающихся, и средством активного обучения.

ЛИТЕРАТУРЫ

Абдыкеров Ж.С. (2018). Геймификация в образовании // Высшее образование сегодня – 2018. – №2. – С. 24–27.

Акчелов Е.О. (2019). Новый подход к геймификации в образовании // Векторы благополучия: Экономика и социум. – 2019. – №1 (32). – С.117–132.

Арбузова А.А. (2016). Игрофикация как метод внедрения ИКТ во внеурочной деятельности учащихся начальной школы // Информационно-компьютерные технологии в экономике, образовании и социальной сфере – 2016. – №3. – С.93–101.

Биджаева С.Х. (2020). Геймификация образования: проблемы использования и перспективы развития // Мир науки, педагогика и психология. – 2020. – №4. – С.14–19.

Куандыкова Г.А. (2020). Геймификация учебного процесса магистратуры IT-направления. / Автореферат маг. дисс., 2020. – 24 с.

Курило Ю.А. (2019). Инновационные технологии по формированию ИКТ-компетенций студентов в педагогическом вузе // Обзор педагогических исследований. – 2019. – №2. – С.21–31.

Полякова В.А., Козлов О.А. (2015). Воздействие геймификации на информационно-образовательную среду школы // Современные проблемы науки и образования. - 2015. – №5. – С.14–17.

Ускова Н.Г. (2016). Геймификация в системе управления человеческими ресурсами как эффективная инновационная технология HR // Управление экономическими системами, – 2016. – № 2. – С.63–72.

REFERENCES

Abdykerov Zh.S. (2018). Gamification in education // Higher education today – 2018. - No. 2. - Pp. 24–27.

Akchelov E.O. (2019). A new approach to gamification in education // Vectors of well-being: economics and society. – 2019. -№1 (32). – Pp.117–132.

Arbuzova A. (2016). Gamification as a method of introducing ICT in extracurricular activities of primary school students // Information and computer technologies in economics, education and social sphere – 2016. - No. 3. – Pp. 93–101.

Bidzhaeva S.Kh. (2020). Gamification of education: problems of use and development prospects // World of science, pedagogy and psychology. – 2020. – No. 4. –Pp. 14–19.

Kuandykova G.A. Gamification of the educational process of a master's degree in IT. / Abstract mag. diss., 2020 24 p.

Kurilo Yu.A. (2019). Innovative technologies for the formation of ICT competencies of students in a pedagogical university // Review of pedagogical research. – 2019. – No. 2. – Pp.21–31.

Polyakova V.A., Kozlov O.A. (2015). The impact of gamification on the information and educational environment of the school // Modern problems of science and education. – 2015. – No. 5. –Pp. 14–17.

Uskova N.G. (2016). Gamification in the human resource management system as an effective innovative HR technology // Management of economic systems – 2016. –No. 2. – Pp. 63–72.

Wade-Jaimes K., Ayers K., Pennella R. (2023). A. Identity across the STEM ecosystem: Perspectives of youth, informal educators, and classroom teachers //Journal of Research in Science Teaching. – 2023. – T. 60. – №. 4. – Pp. 885–914. (in ENG).

Zhang P. et al. (2023). The relationships between maize (*Zea mays* L.) lodging resistance and yield formation depend on dry matter allocation to ear and stem //The Crop Journal. – 2023. – T. 11. – №. 1. – Pp. 258–268. (in ENG).

МАЗМҰНЫ

ПЕДАГОГИКА

Х.К. Абдрахманова, Қ.Б. Құдайбергенова МЕКТЕП МҰҒАЛІМДЕРІНІҢ STEM- БІЛІМ БЕРУ ӘДІСІМЕН ЖАРАТЫЛЫСТАНУ ПӘНДЕРІН ОҚЫТУҒА ДАЙЫНДЫҒЫ.....	7
Б.Ф. Әбжекенова, А.К. Мейрбеков, Е.Т. Бекіш, А.А. Куралбаева, Э.А. Сардарова АҒЫЛШЫН ТІЛІ САБАҒЫНДА СӨЗДІК ҚОРДЫ ДАМЫТУ ОҚУ-ҚҰРАЛДАРЫН ЭКСПЕРИМЕНТ НЕГІЗІНДЕ БАҒАЛАУ.....	20
М.А. Байдаулетова, К.Т. Жумагулов, Р.Ж. Мрзабаева РОЛЬ ДУХОВНО-РЫЦАРСКИХ ОРДЕНОВ В СТАНОВЛЕНИИ ВТОРОГО СРЕДНЕВЕКОВОГО РЕНЕССАНСА.....	34
Н. Балгабаева, С. Адиканова, А. Кадырова ОҚЫТУҒА АРНАЛҒАН ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСТАРДАҒЫ ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫ.....	46
Д. Белесова, А. Ибашова, Г. Шаймерденова, С. Момбекова АҚПАРАТТЫҚ БІЛІМ БЕРУ ОРТАСЫНДА ИНТЕРАКТИВТІ БЕЙНЕЛЕР МЕН ТАПСЫРМАЛАРДЫ ҚОЛДАНУ.....	60
П.К. Елубаева, Г.О. Беркинбаева, Г.К. Құлжанбекова, А.Х. Хамидова МЕДИАСАУАТТЫҚТЫ ТІЛ САБАҚТАРЫНДА ОҚЫТУ ЖАЙЫ: МӘСЕЛЕЛЕРІ МЕН МҮМКІНДІКТЕРІ.....	71
Б. Ермаханов, Б. Мухамеджанов, А. Исаев, Т.Данияров, М. Исаев ЖОҒАРЫ ОҚУ ОРНЫ БІЛІМГЕРЛЕРІНІҢ САЛАУАТТЫ ӨМІР САЛТЫН ҚАЛЫПТАСТЫРУДЫ ((WHOQOL-BREF) KAZ) КӨРСЕТКІШТЕРІ НЕГІЗІНДЕ ТАЛДАУ....	88
А.Ш. Ермекбаева АҒЫЛШЫН ТІЛІНДЕГІ ІСКЕРЛІК ҚАРЫМ-ҚАТЫНАС ЖАҒДАЙЫНДАҒЫ ИДИОМАЛАРДЫҢ РӨЛІ.....	103
С.Б. Заурова, А.Е. Сагимбаева, Ж.С. Мукатаева ВИРТУАЛДЫ ЗЕРТХАНАНЫ БІЛІМ БЕРУ ЖҮЙЕСІНДЕ ПАЙДАЛАНУДЫҢ МАҢЫЗДЫЛЫҒЫ.....	114
С.Н. Ибадулла, Қ.Ә. Жұмағұлова, А.Д. Майматаева, С.В. Суматохин STEM-БІЛІМ БЕРУ ПРОЦЕСІНДЕ АҚПАРАТТЫҚ–КОММУНИКАЦИЯЛЫҚ ТЕХНОЛОГИЯЛАРДЫ ПАЙДАЛАНУ.....	132
М.С. Исаев, Т.А. Апендиев, Т.А. Данияров ТАРИХТЫ ОҚЫТУДА АҚПАРАТТЫҚ-ЦИФРЛЫҚ ТЕХНОЛОГИЯЛАР МЕН INTERNET ЖЕЛІСІН ПАЙДАЛАНУ МӘСЕЛЕЛЕРІ.....	146
Г.Р. Кошанова, Э.А. Абдыкеримова, А.Б. Туркменбаев, Б.Т. Құлжагарова, С.Р. Шармуханбет СТЕРЕОМЕТРИЯ КУРСЫН ОҚЫТУДА GEOGEBRA БАҒДАРЛАМАСЫН ҚОЛДАНУДЫҢ ШАРТТАРЫ МЕН МЕХАНИЗМДЕРІ.....	161
А. Кыдырбекова, А. Карымсакова, С. Идрисов ИНКЛЮЗИВТІ БІЛІМ БЕРУДЕГІ ҚОЛДАНЫЛАТЫН ТЕХНОЛОГИЯЛАР: КЕШЕНДІ ТАЛДАУ ЖӘНЕ ӘДЕБИЕТКЕ ШОЛУ.....	174
К.М. Мухамедиева, Г.Ш. Нургазинова, Д.Б. Абыкенова, И.Ш. Абишева, Ж.Б. Копеев STEM ЖОБАЛАР ӨЗІРЛЕУ АРҚЫЛЫ БІЛІМ БЕРУДЕ ЖАСАНДЫ ИНТЕЛЛЕКТІНІ ЖҮЗЕГЕ АСЫРУ.....	190
А.К. Мыңжасар, Ж.М. Жаксибаева БІЛІМ БЕРУ ЖҮЙЕСІНДЕ ЦИФРЛЫ ТЕХНОЛОГИЯЛАРДЫ ПАЙДАЛАНА ОҚЫТУДЫҢ ПЕДАГОГИКАЛЫҚ АСПЕКТІЛЕРІ.....	205
А.К. Сагинтаева, П. Ричардсон, К. Плезент КОЛЛЕГИАЛДЫ БАСҚАРУ: ҚАЗАҚСТАН ЖӘНЕ АҚШ УНИВЕРСИТЕТТЕРІНДЕГІ КЕЙС-СТАДИ.....	221

А.А. Сейталиева, Н.Т. Шындалиев, Ж.Б. Копеев, Д.И. Кабенов, К.Р. Қусманов ДУАЛДЫ ОҚЫТУ ЖАҒДАЙЫНДА ПЕДАГОГ КАДРЛАРДЫ ДАЯРЛАУ ЖАҒДАЙЫ.....	234
Н.К. Токжигитова, Г.С. Джарасова, Н.Н. Оспанова, А.Н. Токжигитова, С.Д. Байжуманов IT КҰЗЫРЛЫЛЫ БІЛІМ АЛУШЫЛАРДЫ ДАЙЫНДАУДА ЖАСЫРЫН БАҒАЛАУДЫ ПАЙДАЛАНУ.....	246
Г.Т. Шериева, Ж.И. Исаева, Ж.Н. Сулейменова СТУДЕНТТЕРДІҢ ТІЛДІК-ЛИНГВИСТИКАЛЫҚ КҰЗЫРЕТТІЛІГІН ҚАЛЫПТАСТЫРУДЫҢ ДИДАКТИКАЛЫҚ ҚАҒИДАТТАРЫ.....	259
<i>Д.А. Шрымбай, Э.Т. Адылбекова</i> МҰҒАЛІМДЕРДЕҢ КӘСІБИ ДАЙЫНДЫҒЫН ЖАППАЙ АШЫҚ ОНЛАЙН КУРС ҚОЛДАНУ НЕГІЗІНДЕ АРТТЫРУ.....	270

ЭКОНОМИКА

Ә.А. Амангелді, А.К. Оразғалиева, Л.О. Абылкасимова, А.Б. Тлесова, Ж.Б. Кинашева ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫНДАҒЫ ЭКОТУРИЗМНІҢ ТАРТЫМДЫЛЫҒЫ.....	286
М. Баймаганбетова, С. Баймаганбетов, А. Исаев МҰНАЙ БАҒАСЫ ЖӘНЕ ЭКОНОМИКАЛЫҚ ӨСУ: ҚАЗАҚСТАН МЫСАЛЫНДА ТАЛДАУ.....	305
Г.И. Баймахамбетова, К.М. Камали, Э.С. Балапанова, М.Н. Нургабылов, М.Т. Баєтова ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫНДАҒЫ ШАҒЫН ИННОВАЦИЯЛЫҚ КӘСІПкерлікті МЕМЛЕКЕТТІК ҚОЛДАУДЫҢ ЭКОНОМИКАЛЫҚ МЕХАНИЗМДЕРІ.....	318
Э.С. Балапанова, Р.К. Арзикулова, А.Т. Исаева, Д.О. Оналтаев, К.Н. Тастанбекова ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫНЫҢ ЭНЕРГЕТИКАЛЫҚ ЖҮЙЕСІН ИННОВАЦИЯЛЫҚ ДАМУЫ ФАКТОРЫ РЕТІНДЕ ҚАРЖЫЛАНДЫРУ МЕН ИНВЕСТИЦИЯЛАРДЫ ТАРТУ.....	335
Ж.Қ. Басшиева, Г.М. Мухамедиева, К.Ш. Сыздықова, Ф.И. Бокижанова, Н.Х. Маулина ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫНДАҒЫ ЦИФРЛЫҚ ЭКОНОМИКА.....	348
Г.Н. Бисембаева ЦИФРЛЫҚ ЭКОНОМИКА ЖАҒДАЙЫНДА АУЫЛ ШАРУАШЫЛЫҒЫ ӨНДІРІСІН МЕМЛЕКЕТТІК БАСҚАРУДЫ ЖЕТІЛДІРУ (ҚЫЗЫЛОРДА ОБЛЫСЫ МЫСАЛЫНДА).....	365
А.Ж. Бұхарбаева, А.К. Оралбаева, Р.К. Айтманбетова ҚАЗАҚСТАНДА АГРАРЛЫҚ ӨНДІРІС ПЕН АУЫЛ ШАРУАШЫЛЫҒЫ ӨНІМІН ӨТКІЗУДІҢ ҚАЗІРГІ ЖАҒДАЙЫ МЕН ДАМУ ПРОБЛЕМАЛАРЫН БАҒАЛАУ.....	381
Л.М. Давиденко, С.К. Құнязова, М.А. Амирова, З.А. Арынова, Т.Я. Эрнazarov, А.Қ. Бакпаева ӨНЕРКӘСІПТІК КОМПАНИЯЛАРДЫҢ ЭКО БРЕНДИНГІН РЕСУРСТЫҚ ҚАМТАМАСЫЗ ЕТУ (ҚАЗАҚСТАНДЫҚ ЖӘНЕ ШЕТЕЛДІК ТӘЖІРІБЕ).....	398
З.О.Иманбаева, Ж.Б. Кенжин, С.М. Есенғалиева, К.У. Нурсапина, Р. А. Малаева, А.М. Оспанова ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫНДАҒЫ ҚАЗІРГІ МАРКЕТИНГТІ ДАМУ ЖОЛДАРЫ.....	419
Л.А. Қудабаева, К.А. Абдықұлова, Д.А. Джунусова, Э.С. Балапанова, Г.А. Саймаганбетова ҰЛТТЫҚ КОМПАНИЯЛАРДЫҢ АКТИВТЕРІН БАСҚАРУ ТИІМДІЛІГІ АУДИТІНІҢ ЕРЕКШЕЛІКТЕРІ.....	437
К.К. Мамутова, Б.К. Нурмаганбетова, Ш.А. Капанова, Г.Н. Аппақова, А.А. Махфудз КОММЕРЦИЯЛЫҚ БАНКТІҢ НЕСИЕЛІК ТӘУЕКЕЛДЕРІН БАСҚАРУ МӘСЕЛЕЛЕРІ ЖӘНЕ ОНЫ ШЕШУ ЖОЛДАРЫ.....	453
Г. Мауина, А. Жунусова, А. Жолмуханова, Б. Мустафаева, А. Құлмаганбетова ТУРИЗМ САЛАСЫНДАҒЫ ҚАЛАЛЫҚ МАРКЕТИНГ ҚҰРАЛДАРЫ (АСТАНА ЖӘНЕ АЛМАТЫ ҚАЛАЛАРЫ МЫСАЛЫНДА).....	471
К.Е. Мендигалиев ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫНЫҢ ҚҰРЫЛЫС САЛАСЫНЫҢ ҚАЗІРГІ ЖАҒДАЙЫ: СИПАТТАМАЛЫҚ ТАЛДАУ.....	484

Г.С. Мукина, Г.Е. Кайрлиева, А.Б. Тлесова, Ж.С. Карабаева, М.Т. Баймолдаева Өңірлерді даму мемлекеттік бағдарламаларын бағалау әдістемесі.....	495
А.А. Муталиева, М. Ускенов, М. Сапарбаев, А.Н. Исахметова, Б.Б. Оразова Қазақстанда жеке қосалқы шаруашылықтарыара кооперация негізінде тиімді инновациялық сүт өңдеу кооперативтерін қалыптастыру.....	509
Д.А. Рахметова, А.А. Нурғалиева, С. Дырка, Г.Ы. Бекенова, Г.А. Оспанова Қазақстан Республикасында туристік кәсіпкерлік қызметті дамыту бағыттары.....	524
М.Б. Тасқараева, Р.А. Алшанов, Ж.Т. Бекбергенова, Г.С. Еркулова, Г.М. Кадырова Аймақтық экономиканы өртараптандыру.....	542
Р.Ш. Тахтаева, М.Б. Молдажанов Туризмнің дамуының ел экономикасына әсері: мәселелер мен болашағы.....	556
С.М. Хасенова, Е.К. Қуязов, М.А. Амирова, Г.Е. Нурбаева, Д.С. Бекниязова Қазақстан Республикасында кәсіпкерлікті мемлекеттік қолдау жүйесін жетілдіру.....	570
Ұ. Юсупов, Г. Түсibaева, А. Оспанова, Г. Бермухамедова, Н. Тагайбекова Мемлекеттік басқару жүйесінде бизнес-процестерді талдау және оңтайландыруда VRM қолдану мүмкіндігі.....	589

СОДЕРЖАНИЕ

ПЕДАГОГИКА

Х.К. Абдрахманова, К.Б. Қудайбергенова ГОТОВНОСТЬ УЧИТЕЛЕЙ ШКОЛЫ К ПРЕПОДАВАНИЮ ЕСТЕСТВЕННОНАУЧНЫХ ДИСЦИПЛИН МЕТОДОМ STEM-ОБРАЗОВАНИЯ.....	7
Б.Г. Абжекенова, А.К. Мейрбеков, Е.Т. Бекиш, А.А. Куралбаева, Э.А. Сардарова ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ОЦЕНКА СРЕДСТВ РАЗВИТИЯ СЛОВАРНОГО ЗАПАСА НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА.....	20
М.А. Байдаулетова, Қ.Т. Жұмағұлов, Р.Ж. Мрзабаева ЕКІНШІ ОРТАҒАСЫРЛЫҚ ҚАЙТА ӨРЛЕУ ДӘУІРІНІҢ ДАМУЫНДАҒЫ РУХАНИ ЖӘНЕ РЫЦАРЬЛЫҚ ОРДЕНДЕРДІҢ РӨЛІ.....	34
Н. Балтабаева, С. Адиканова, А. Кадырова ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСАХ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ.....	46
Д. Белесова, А. Ибашова, Г. Шаймерденова, С. Момбекова ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ВИДЕО И ЗАДАНИЙ В ИНФОРМАЦИОННО- ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ.....	60
П.К. Елубаева, Г.О. Беркинбаева, Г.К. Құлжанбекова, А.Х. Хамидова СОСТОЯНИЕ ОБУЧЕНИЯ МЕДИАГРАМОТНОСТИ В ЯЗЫКОВЫХ АУДИТОРИЯХ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ.....	71
Б. Ермаханов, Б. Мухамеджанов, А. Исаев, Т. Данияров, М. Исаев АНАЛИЗИРОВАТЬ ФОРМИРОВАНИЕ НА ОСНОВЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ ((WHOQOL-BREF) KAZ) ЗДОРОВОГО ОБРАЗА ЖИЗНИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ВУЗА.....	88
А.Ш. Ермакбаева РОЛЬ ИДИОМ В СИТУАЦИИ ДЕЛОВОГО ОБЩЕНИЯ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ.....	103
С.Б. Заурова, А.Е. Сагимбаева, Ж.С. Мукагаева ЗНАЧИМОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ ЛАБОРАТОРИЙ В СФЕРЕ ОБРАЗОВАНИЯ.....	114
С.Н. Ибадулла, Қ.Ә. Жұмағұлова, А.Д. Майматаева, С.В. Суматохин ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ STEM-ОБРАЗОВАНИЯ.....	132
М.С. Исаев, Т.А. Апендиев, Т.А. Данияров ПРОБЛЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННО-ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ИНТЕРНЕТ СЕТИ В ОБУЧЕНИИ ИСТОРИИ.....	146
Г.Р. Коцанова, Э.А. Абдыкеримова, А.Б. Туркменбаев, Б.Т. Құлжағарова, С.Р. Шармуханбет УСЛОВИЯ И МЕХАНИЗМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРОГРАММЫ «GEOGEBRA» ПРИ ПРЕПОДАВАНИИ КУРСА СТЕРЕОМЕТРИИ.....	161
А. Кыдырбекова, А. Карымсакова, С. Идрисов ТЕХНОЛОГИИ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ В ИНКЛЮЗИВНОМ ОБРАЗОВАНИИ: КОМПЛЕКСНЫЙ АНАЛИЗ И ЛИТЕРАТУРНЫЙ ОБЗОР.....	174
К.М. Мухамедиева, Г.Ш. Нургазинова, Д.Б. Абыкенова, И.Ш. Абишева, Ж.Б. Копеев РЕАЛИЗАЦИЯ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ОБРАЗОВАНИИ ЧЕРЕЗ РАЗРАБОТКУ STEM ПРОЕКТОВ.....	190
А.К. Мыңжасар, Ж.М. Жаксибаева ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ОБУЧЕНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ.....	205
А.К. Сагинтаева, П. Ричардсон, К. Плезент КОЛЛЕГИАЛЬНОЕ УПРАВЛЕНИЕ: КЕЙС-СТАДИ УНИВЕРСИТЕТОВ КАЗАХСТАНА И США.....	221
А.А. Сейталиева, Н.Т. Шындалиев, Ж.Б. Копеев, Д.И. Кабенов, К.Р. Кусманов СОСТОЯНИЕ ПОДГОТОВКИ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ КАДРОВ В УСЛОВИЯХ ДУАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ.....	234

Токжигитова Н.К., Джарасова Г.С., Н.Н. Оспанова, А.Н. Токжигитова, С.Д. Байжуманов ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СКРЫТОЙ ОЦЕНКИ ПРИ ПОДГОТОВКЕ IT КОМПЕТЕНТНЫХ ОБУЧАЮЩИХСЯ.....	246
Г.Т. Шериева, Ж.И. Исаева, Ж.Н. Сулейменова ДИДАКТИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ ФОРМИРОВАНИЯ ЯЗЫКОВО-ЛИНГВИСТИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ СТУДЕНТОВ.....	259
Д.А. Шрымбай, Э.Т. Адылбекова ПОВЫШЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ УЧИТЕЛЕЙ НА ОСНОВЕ ПРИМЕНЕНИЯ МАССОВОГО ОТКРЫТОГО ОНЛАЙН-КУРСА.....	270

ЭКОНОМИКА

А.А. Амангелды, А.К. Оразгалиева, Л.О. Абылкасимова, А.Б. Тлесова, Ж.Б. Кинашева ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ ЭКОТУРИЗМА В РЕСПУБЛИКЕ КАЗАХСТАН.....	286
М. Баймаганбетова, С. Баймаганбетов, А. Исаев ЦЕНЫ НА НЕФТЬ И ЭКОНОМИЧЕСКИЙ РОСТ: АНАЛИЗ НА ПРИМЕРЕ КАЗАХСТАНА.....	305
Г.И. Баймахамбетова, К.М. Камали, Э.С. Балапанова, М.Н. Нургабылов, М.Т. Багетова ЭКОНОМИЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ ГОСУДАРСТВЕННОЙ ПОДДЕРЖКИ МАЛОГО ИННОВАЦИОННОГО ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА В РЕСПУБЛИКЕ КАЗАХСТАН.....	318
Э.С. Балапанова, Р.К. Арзикулова, А.Т. Исаева, Д.О. Оналтаев, К.Н. Тастанбекова ПРИВЛЕЧЕНИЕ ФИНАНСИРОВАНИЯ И ИНВЕСТИЦИЙ КАК ФАКТОР ИННОВАЦИОННОГО РАЗВИТИЯ ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЙ СИСТЕМЫ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН.....	335
Ж.К. Басшиева, Г.М. Мухамедиева, К.Ш. Сыздыкова, Ф.И. Бокижанова, Н.Х. Маулина ЦИФРОВАЯ ЭКОНОМИКА В РЕСПУБЛИКЕ КАЗАХСТАН.....	348
Г.Н. Бисембаева СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ ГОСУДАРСТВЕННОГО УПРАВЛЕНИЯ СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННЫМ ПРОИЗВОДСТВОМ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОЙ ЭКОНОМИКИ (НА ПРИМЕРЕ КЫЗЫЛОРДИНСКОЙ ОБЛАСТИ).....	365
А.Ж. Бухарбаева, А.К. Оралбаева, Р.К. Айтманбетова ОЦЕНКА СОВРЕМЕННОГО СОСТОЯНИЯ И ПРОБЛЕМ РАЗВИТИЯ АГРАРНОГО ПРОИЗВОДСТВА И СБЫТА СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННОЙ ПРОДУКЦИИ В КАЗАХСТАНЕ.....	381
Л.М. Давиденко, С.К. Кунязова, М.А. Амирова, З.А. Арынова, Т.Я. Эрнazarов, А.К. Бакпаева РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ЭКОБРЕНДИНГА ПРОМЫШЛЕННЫХ КОМПАНИЙ (КАЗАХСТАНСКИЙ И ЗАРУБЕЖНЫЙ ОПЫТ).....	398
З.О. Иманбаева, Ж.Б. Кенжин, С.М. Есенгалиева, К.У. Нурсапина, Р.А. Малаева, А.М. Оспанова ПУТИ РАЗВИТИЯ СОВРЕМЕННОГО МАРКЕТИНГА В РЕСПУБЛИКЕ КАЗАХСТАН.....	419
Л.А. Кудабеева, К.А. Абдыкулова, Д.А. Джунусова, Э.С. Балапанова, Г.А. Саймагамбетова ОСОБЕННОСТИ АУДИТА ЭФФЕКТИВНОСТИ УПРАВЛЕНИЯ АКТИВАМИ НАЦИОНАЛЬНЫХ КОМПАНИЙ.....	437
К.К. Мамутова, Б.К. Нурмаганбетова, Ш.А. Капанова, Г.Н. Аппакова, А.А. Махфудз ПРОБЛЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ КРЕДИТНЫМИ РИСКАМИ КОММЕРЧЕСКОГО БАНКА И ПУТИ ИХ РЕШЕНИЯ.....	453
Г. Мауина, А. Жунусова, А. Жолмуханова, Б. Мустафаева, А. Кулмаганбетова ИНСТРУМЕНТЫ ГОРОДСКОГО МАРКЕТИНГА В СФЕРЕ ТУРИЗМА (НА ПРИМЕРЕ ГОРОДОВ АСТАНЫ И АЛМАТЫ).....	471
К.Е. Мендигалиев СОВРЕМЕННОЕ СОСТОЯНИЕ СТРОИТЕЛЬНОЙ ОТРАСЛИ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН: ОПИСАТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ.....	484

Г.С. Мукина, Г.Е. Кайрлиева, А.Б. Тлесова, Ж.С. Карабаева, М.Т. Баймолдаева МЕТОДОЛОГИЯ ОЦЕНКИ ГОСУДАРСТВЕННЫХ ПРОГРАММ РЕГИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ.....	495
А.А. Муталиева, М. Ускенов, М. Сапарбаев, А.Н. Исахметова. Б.Б. Оразова ФОРМИРОВАНИЕ ЭФФЕКТИВНЫХ ИННОВАЦИОННЫХ МОЛОКОПЕРЕРАБАТЫВАЮЩИХ КООПЕРАТИВОВ НА ОСНОВЕ КООПЕРАЦИИ ЛИЧНЫХ ПОДСОБНЫХ ХОЗЯЙСТВ В КАЗАХСТАНЕ.....	509
Д.А. Рахметова, А.А. Нургалиева, С. Дырка, Г.Ы. Бекенова, Г.А. Оспанова НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ ТУРИСТСКОЙ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В РЕСПУБЛИКЕ КАЗАХСТАН.....	524
М.Б. Таскараева, Р.А. Алшанов, Ж.Т. Бекбергенова, Г.С. Еркулова, Г.М. Кадырова ДИВЕРСИФИКАЦИЯ РЕГИОНАЛЬНОЙ ЭКОНОМИКИ.....	542
Р.Ш. Тахтаева, М.Б. Молдажанов ВЛИЯНИЕ РАЗВИТИЯ ТУРИЗМА НА ЭКОНОМИКУ СТРАНЫ: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ.....	556
С.М. Хасенова, Е.К. Кунязов, М.А. Амирова, Г.Е. Нурбаева, Д.С. Бекниязова СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ СИСТЕМЫ ГОСУДАРСТВЕННОЙ ПОДДЕРЖКИ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА В РЕСПУБЛИКЕ КАЗАХСТАН.....	570
У. Юсупов, Г. Тусибаева, А. Оспанова, Г. Бермухамедова, Н. Тагайбекова ВОЗМОЖНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ВРМ В АНАЛИЗЕ И ОПТИМИЗАЦИИ БИЗНЕС-ПРОЦЕССОВ В СИСТЕМЕ ГОСУДАРСТВЕННОГО УПРАВЛЕНИЯ.....	589

CONTENTS

PEDAGOGYR

Kh.K. Abdrakhmanova, K.B. Kudaibergenova READINESS OF SCHOOL TEACHERS TO TEACH NATURAL SCIENCE DISCIPLINES BY THE METHOD OF STEM EDUCATION.....	7
B.G. Abzhekenova, A.K. Meirbekov, E.T. Bekish, A.A. Kuralbayeva, E.A. Sardarova EXPERIMENTAL EVALUATION OF VOCABULARY DEVELOPMENT TOOLS IN THE ENGLISH CLASS.....	20
M.A. Baidautetova, K.T. Zhumagulov, R.Zh. Mrzabayeva THE ROLE OF MILITARY ORDERS IN THE DEVELOPMENT OF THE SECOND MEDIEVAL RENAISSANCE.....	34
Н. Балгабаева, С. Адиканова, А. Кадырова GAME TECHNOLOGIES ON INTERNET RESOURCES FOR TRAINING.....	46
D. Belessova, A. Ibashova, G. Shaimerdenova, S. Mombekova USING INTERACTIVE VIDEOS AND TASKS IN AN INFORMATION EDUCATION ENVIRONMENT.....	60
P.K. Yelubayeva, G.O. Berkinbayeva, G.K. Kulzhanbekova, A.Kh. Khamidova STATE OF MEDIA LITERACY EDUCATION IN LANGUAGE CLASSROOMS: CHALLENGES AND OPPORTUNITIES.....	71
B. Yermakhanov, B. Mukhamedzhanov, A. Issayev, T. Daniyarov, M. Isayev ANALYSIS OF HEALTHY LIFESTYLE FORMATION OF HIGHER EDUCATION EDUCATORS (WHOQOL-BREF) KAZ) INDICATORS.....	88
A.Sh. Yermekbayeva THE ROLE OF IDIOMS IN THE SITUATION OF BUSINESS COMMUNICATION IN ENGLISH.....	103
S.B. Zaurova, A.E. Sagimbayeva, Zh.S. Mukataeva THE IMPORTANCE OF USING VIRTUAL LABORATORIES IN EDUCATION.....	114
S.N. Ibadulla, K.A. ZHumagulova, A.D. Maimatayeva, S.V. Sumatokhin THE USE OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF STEM EDUCATION.....	132
M.S. Issayev, T.A. Apendiyev, T.A. Daniyarov PROBLEMS OF USE OF INFORMATION-DIGITAL TECHNOLOGIES AND THE INTERNET NETWORK IN HISTORY TEACHING.....	146
G. Kochshanova, E. Abdykerimova, A. Turkmenbayev, B. Kulzhagarova, S. Sharmukhanbet CONDITIONS AND MECHANISMS OF USING THE GEOGEBRA PROGRAM WHEN TEACHING A STEREOOMETRY COURSE.....	161
A. Kydyrbekova, A. Karymsakova, S. Idrissov TECHNOLOGIES USED IN INCLUSIVE EDUCATION: COMPREHENSIVE ANALYSIS AND LITERATURE REVIEW.....	174
K.M. Mukhamediyeva, G. Sh. Nurgazinova, D.B. Abykenova, I.Sh. Abisheva, Zh.B. Kopeyev IMPLEMENTATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN EDUCATION THROUGH THE DEVELOPMENT OF STEM PROJECTS.....	190
A.K. Myngzhassar, Zh.M. Zhaxibayeva PEDAGOGICAL ASPECTS OF TEACHING USING DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE EDUCATION SYSTEM.....	205
A. Sagintayeva, P. Richardson, K. Pleasant COLLEGIAL GOVERNANCE: CASE STUDIES OF UNIVERSITIES IN KAZAKHSTAN AND THE USA.....	221
A.A. Seitalieva, N.T. Shyndaliev, Zh.B. Kopeyev, D.I. Kabenov, K.R. Kusmanov THE STATE OF TEACHER TRAINING IN THE CONDITIONS OF DUAL TRAINING.....	234

N. Tokzhigitova, G. Jarassova, N. Ospanova, A. Tokzhigitova, S. Baizhumanov THE USE OF STEALTH ASSESSMENTS IN THE PREPARATION OF IT COMPETENT STUDENTS.....	246
G.T. Sheriyeva, Zh.I. Issayeva, Zh.N.Suleimenova DIDACTIC PRINCIPLES OF FORMATION OF LINGUISTIC COMPETENCE OF STUDENTS.....	259
D. Shrymbay, E. Adylbekova IMPROVING THE PROFESSIONAL TRAINING OF TEACHERS BASED ON THE USE OF A MASSIVE OPEN ONLINE COURSE.....	270

EKONOMICS

A.A. Amangeldi, A. Orazgaliyeva, L.O. Abylkassimova, A.B. Tlessova, Z.B. Kinasheva ATTRACTIVENESS OF ECOTOURISM IN THE REPUBLIC OF KAZAKHSTAN.....	286
M. Baimaganbetova, S. Baimaganbetov, A. Issayev OIL PRICES AND ECONOMIC GROWTH: CASE OF KAZAKHSTAN.....	305
G.I. Baymakhambetova, K.M. Kamali, E.S. Balapanova, M.N. Nurgabylov, M. Bayetova ECONOMIC MECHANISMS OF STATE SUPPORT OF SMALL INNOVATIVE ENTREPRENEURSHIP IN THE REPUBLIC OF KAZAKHSTAN.....	318
E.S. Balapanova, R.K. Arzikulova, A.T. Issaeva, D.O. Onaltayev, K.N. Tastanbekova ATTRACTION OF FINANCING AND INVESTMENTS AS A FACTOR OF INNOVATIVE DEVELOPMENT OF THE ENERGY SYSTEM OF THE REPUBLIC OF KAZAKHSTAN.....	335
Zh. Bashieva, G. Mukhamediyeva, K. Syzdykova, F. Bokishanova, N. Maulina DIGITAL ECONOMY IN THE REPUBLIC OF KAZAKHSTAN.....	348
G.N. Bisembayeva IMPROVEMENT OF STATE MANAGEMENT OF AGRICULTURAL PRODUCTION IN THE DIGITAL ECONOMY (ON THE EXAMPLE OF THE KYZYLORDA REGION).....	365
A.Z. Bukharbayeva, A.K. Oralbayeva, R.K. Aitmanbetova ASSESSMENT OF THE CURRENT STATE AND PROBLEMS OF DEVELOPMENT OF AGRICULTURAL PRODUCTION AND MARKETING OF AGRICULTURAL PRODUCTS IN KAZAKHSTAN.....	381
L.M. Davidenko, S.K. Kunyazova, M.A. Amirova, Z.A. Arynova, T.Ya. Ernazarov, A.K. Bakpayeva RESOURCE SUPPORT OF ECO-BRANDING OF INDUSTRIAL COMPANIES (KAZAKHSTAN AND FOREIGN EXPERIENCE).....	398
Z.O. Imanbayeva, Zh.B. Kenzhin, S. Yessengaliyeva, K. Nursapina, R. Malayeva, A. Ospanova WAYS TO DEVELOP MODERN MARKETING IN THE REPUBLIC OF KAZAKHSTAN.....	419
L. Kudabayeva, K. Abdykulova, D. Junussova, E. Balapanova, N. Maulina FEATURES OF THE AUDIT OF THE EFFECTIVENESS OF ASSET MANAGEMENT OF NATIONAL COMPANIES.....	437
K. Mamutova, B. Nurmaganbetova, Sh. Kapanova, G. Appakova, A.A. Mahfudz COMMERCIAL BANK CREDIT RISK MANAGEMENT ISSUES AND WAYS TO SOLVE THEM.....	453
G. Mauina, A. Zhunusova, A. Zholmukhanova, B. Mustafayeva, A. Kulmaganbetova INSTRUMENTS OF URBAN MARKETING IN THE SPHERE OF TOURISM (ON THE EXAMPLE OF ASTANA AND ALMATY CITIES).....	471
K.Y. Mendigaliyev THE CURRENT STATE OF THE CONSTRUCTION INDUSTRY OF THE REPUBLIC OF KAZAKHSTAN: DESCRIPTIVE ANALYSIS.....	484
G. Mukina, G. Kairliyeva, A. Tlessova, Zh. Karabayeva, M. Baimoldaeva METHODOLOGY FOR EVALUATION OF STATE REGIONAL DEVELOPMENT PROGRAMS.....	495

A. Mutaliyeva, M. Uskenov, M. Saparbayev, A. Issakhmetova, B. Orazova FORMATION OF EFFECTIVE INNOVATIVE DAIRY PROCESSING COOPERATIVES BASED ON THE COOPERATION OF PRIVATE SUBSIDIARY FARMS IN KAZAKHSTAN.....	509
D. Rakhmetova, A.A. Nurgaliyeva, Dyrka Stefan, G. Bekenova, G.A. Ospanova DIRECTION OF TOURIST ENTREPRENEURIAL DEVELOPMENT IN THE REPUBLIC OF KAZAKHSTAN.....	524
M. Taskarayeva, R. Alshanov, Zh. Bekbergenova, G. Yerkulova, G. Kadyrova DIVERSIFICATION OF THE REGIONAL ECONOMY.....	542
R. Takhtayeva, M. Moldazhanov INFLUENCE OF TOURISM DEVELOPMENT ON THE COUNTRY'S ECONOMY: PROBLEMS AND PROSPECTS.....	556
S.M. Khassenova, E.K. Kunyazov, M.A. Amirova, G.E. Nurbayeva, D. Bekniyazova IMPROVING THE SYSTEM OF STATE SUPPORT FOR ENTREPRENEURSHIP IN THE REPUBLIC OF KAZAKHSTAN.....	570
U. Yussupov, G. Tussibayeva, A. Ospanova, G. Bermukhamedova, N. Tagaibekova THE ABILITY TO USE BPM IN THE ANALYSIS AND OPTIMIZATION OF BUSINESS PROCESSES IN THE PUBLIC ADMINISTRATION SYSTEM.....	589

Publication Ethics and Publication Malpractice in the journals of the National Academy of Sciences of the Republic of Kazakhstan

For information on Ethics in publishing and Ethical guidelines for journal publication see <http://www.elsevier.com/publishingethics> and <http://www.elsevier.com/journal-authors/ethics>.

Submission of an article to the National Academy of Sciences of the Republic of Kazakhstan implies that the work described has not been published previously (except in the form of an abstract or as part of a published lecture or academic thesis or as an electronic preprint, see <http://www.elsevier.com/postingpolicy>), that it is not under consideration for publication elsewhere, that its publication is approved by all authors and tacitly or explicitly by the responsible authorities where the work was carried out, and that, if accepted, it will not be published elsewhere in the same form, in English or in any other language, including electronically without the written consent of the copyright-holder. In particular, translations into English of papers already published in another language are not accepted.

No other forms of scientific misconduct are allowed, such as plagiarism, falsification, fraudulent data, incorrect interpretation of other works, incorrect citations, etc. The National Academy of Sciences of the Republic of Kazakhstan follows the Code of Conduct of the Committee on Publication Ethics (COPE), and follows the COPE Flowcharts for Resolving Cases of Suspected Misconduct (http://publicationethics.org/files/u2/New_Code.pdf). To verify originality, your article may be checked by the originality detection service Cross Check <http://www.elsevier.com/editors/plagdetect>.

The authors are obliged to participate in peer review process and be ready to provide corrections, clarifications, retractions and apologies when needed. All authors of a paper should have significantly contributed to the research.

The reviewers should provide objective judgments and should point out relevant published works which are not yet cited. Reviewed articles should be treated confidentially. The reviewers will be chosen in such a way that there is no conflict of interests with respect to the research, the authors and/or the research funders.

The editors have complete responsibility and authority to reject or accept a paper, and they will only accept a paper when reasonably certain. They will preserve anonymity of reviewers and promote publication of corrections, clarifications, retractions and apologies when needed. The acceptance of a paper automatically implies the copyright transfer to the National Academy of sciences of the Republic of Kazakhstan.

The Editorial Board of the National Academy of sciences of the Republic of Kazakhstan will monitor and safeguard publishing ethics.

Правила оформления статьи для публикации в журнале смотреть на сайте:

[www: nauka-nanrk.kz](http://www.nauka-nanrk.kz)

ISSN 2518–1467 (Online),

ISSN 1991–3494 (Print)

<http://www.bulletin-science.kz/index.php/en>

Подписано в печать 30.10.2023.

Формат 60x881/8. Бумага офсетная. Печать - ризограф.

38,5 п.л. Тираж 300. Заказ 5.

*РОО «Национальная академия наук РК»
050010, Алматы, ул. Шевченко, 28, т. 272-13-19*