



BAITURSYNULY
UNIVERSITY

«АХМЕТ БАЙТҰРСЫНҰЛЫ
АТЫНДАҒЫ ҚОСТАНАЙ ӨңІРЛІК
УНИВЕРСИТЕТІ» КЕАҚ



ҚМПИ ЖАРШЫСЫ

КӨПСАЛАЛЫ
ҒЫЛЫМИ ЖУРНАЛЫ
МНОГОПРОФИЛЬНЫЙ
НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ

№ 3
2025

ISSN 2310-3353



2025 ж., шілде, №3 (79)
Журнал 2005 ж. қаңтардан бастап шығады
Жылына төрт рет шығады

Құрылтайшы: *Ахмет Байтұрсынұлы атындағы Қостанай өңірлік университеті*

Бас редактор: *Куанышбаев С.Б.*, география ғылымдарының докторы, Ахмет Байтұрсынұлы атындағы ҚОУ, Қазақстан.

Бас редактордың орынбасары: *Жарлыгасов Ж.Б.*, ауыл шаруашылығы ғылымдарының кандидаты, Ахмет Байтұрсынұлы атындағы ҚОУ, Қазақстан.

РЕДАКЦИЯ АЛҚАСЫ

Әлімбаев А.Е., философия докторы (PhD), А.Қ. Құсайынов атындағы Еуразия гуманитарлық институты, Қазақстан.

Балтабаева А.С., Қостанай облысы әкімдігі білім басқармасының «Әдістемелік орталығы» КММ, Қостанай қ., Қазақстан.

Бережнова Е.В., педагогика ғылымдарының докторы, профессор Ресей Федерациясы Сыртқы істер министрлігінің Мәскеу мемлекеттік Халықаралық қатынастар институты (университеті), Ресей.

Емин Атасой, PhD докторы, Улудаг университеті, Бурса қ., Түркия.

Зоя Микниене, докторы, (PhD) Литва денсаулық туралы ғылым университеті, Каунас қ., Литва Республикасы.

Качеев Д.А., философия ғылымдарының кандидаты, тарих магистрі, «Челябі мемлекеттік университеті» ЖББ ФМББМ Қостанай филиалы, Қазақстан.

Ксембаева С.К., педагогика ғылымдарының кандидаты, «Торайғыров университеті» КЕАҚ, Қазақстан.

Лина Анастасова, әлеуметтану ғылымдарының докторы, Бургас еркін университеті, Бургас қ., Болгария.

Медетов Н.А., физика-математика ғылымдарының докторы, «Ш. Уалиханов атындағы Көкшетау университеті» КЕАҚ, Қазақстан.

Мишулина О.В., экономика ғылымдарының докторы, «Челябі мемлекеттік университеті» ЖББ ФМББМ Қостанай филиалы, Қазақстан.

Рахимова Э.Е., «№ 1 мектеп-лицей» КММ мұғалімі, «Үздік педагог-2023 жыл», Қостанай қ., Қазақстан.

Соловьев С.А., биология ғылымдарының докторы, Новосібір мемлекеттік экономика және басқару университеті, Ресей.

Скороходов Д.М., техника ғылымдарының кандидаты, «Ресей мемлекеттік аграрлық университеті – К.А. Тимирязев атындағы Мәскеу ауыл шаруашылық академиясы» ЖББ ФМББМ, Ресей.

Скударева Г.Н., педагогика ғылымдарының докторы, профессор, Мемлекеттік гуманитарлық-технологиялық университетінің ректоры, Орехово-Зуево қ., Ресей

Сычева И.Н., ауыл шаруашылығы ғылымдарының кандидаты, «Ресей мемлекеттік аграрлық университеті – К.А. Тимирязев атындағы Мәскеу ауыл шаруашылық академиясы» ЖББ ФМББМ, Ресей.

Ташев А.Н., экология бойынша биология ғылымдарының кандидаты, орман шаруашылығы университеті, София қ., Болгария.

Уразбоев Г.У., физика-математика ғылымдарының докторы, Ургенч мемлекеттік университеті, Өзбекстан.

Тіркеу туралы куәлік №5452-Ж

Қазақстан Республикасының ақпарат министрлігімен 17.09.2004 берілген.

Мерзімді баспа басылымын қайта есепке алу 07.11.2023 ж.

Жазылу бойынша индексі 74081

Редакцияның мекен-жайы:
110000, Қостанай қ., Байтұрсынов к., 47
(Редакциялық-баспа бөлімі)
Тел.: 8(7142) 51-11-76

© Ахмет Байтұрсынұлы атындағы
Қостанай өңірлік университеті

№3 (79), июль 2025 г.
Издается с января 2005 года
Выходит 4 раза в год

Учредитель: *Костанайский региональный университет имени Ахмет Байтұрсынұлы*

Главный редактор: *Куанышбаев С.Б.*, доктор географических наук, КРУ имени Ахмет Байтұрсынұлы, Казахстан.

Заместитель главного редактора: *Жарлыгасов Ж.Б.*, кандидат сельскохозяйственных наук, КРУ имени Ахмет Байтұрсынұлы, Казахстан.

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

Алимбаев А.Е., доктор философии (PhD), Евразийский гуманитарный институт имени А.К.Кусаинова, Казахстан.

Балтабаева А.С., директор КГУ «Методический центр» Управления образования Костанайской области, г. Костанай, Казахстан.

Бережнова Е.В., доктор педагогических наук, профессор, Московский государственный институт международных отношений (университет) Министерства иностранных дел Российской Федерации, Россия.

Емин Атасой, доктор PhD, Университет Улудаг, г. Бурса, Турция.

Зоя Микниене, доктор (PhD), Литовский университет наук здоровья, г. Каунас, Республика Литва.

Качеев Д.А., кандидат философских наук, магистр истории, Костанайский филиал ФГБОУ ВО «ЧелГУ», Казахстан.

Ксембаева С.К., кандидат педагогических наук, НАО «Торайгыров университет», Казахстан.

Лина Анастасова, доктор социологии, Бургасский свободный университет, г. Бургас, Болгария.

Медетов Н.А., доктор физико-математических наук, НАО «Кокшетауский университет им. Ш.Уалиханова», Казахстан.

Мишулина О.В., доктор экономических наук, Костанайский филиал ФГБОУ ВО «ЧелГУ», Казахстан.

Рахимова Э.Е., учитель, КГУ «Школа-лицей № 1», «Лучший педагог-2023 года», г. Костанай, Казахстан.

Соловьев С.А., доктор биологических наук, Новосибирский государственный университет экономики и управления, Россия.

Скороходов Д.М., кандидат технических наук, ФГБОУ ВО РГАУ-МСХА имени К.А. Тимирязева, Россия.

Скударева Г.Н., доктор педагогических наук, профессор, ректор Государственного гуманитарно-технологического университета, г. Орехово-Зуево, Россия.

Сычева И.Н., кандидат сельскохозяйственных наук, ФГБОУ ВО РГАУ-МСХА имени К.А. Тимирязева, Россия.

Ташев А.Н., кандидат биологических наук по экологии, Лесотехнический университет, г. София, Болгария.

Уразбоев Г.У., доктор физико-математических наук, Ургенчский государственный университет, Узбекистан.

Свидетельство о регистрации № 5452-Ж
выдано Министерством информации Республики Казахстан 17.09.2004 г.
Переучёт периодического печатного издания 07.11.2023 г.
Подписной индекс 74081

Адрес редакции:
110000, г. Костанай, ул. Байтұрсынұлы, 47
(Редакционно-издательский отдел)
Тел.: 8(7142) 51-11-76

© Костанайский региональный университет
имени Ахмет Байтұрсынұлы

Сведения об авторах:

Баубекова Гаухар Коныспаевна – магистр педагогического образования, заведующая кафедрой естественно-научных дисциплин, Костанайский региональный университет имени Ахмет Байтұрсынұлы, г. Костанай, Республика Казахстан.

Бухаршина Элина Тимуровна – студент 4 курса образовательной программы «География», Костанайский региональный университет имени Ахмет Байтұрсынұлы, г. Костанай, Республика Казахстан.

Жумабаев Кенжебек Кайдолдаевич – студент 4 курса образовательной программы «География», Костанайский региональный университет имени Ахмет Байтұрсынұлы, г. Костанай, Республика Казахстан.

Баубекова Гаухар Коныспаевна – педагогикалық білім беру магистрі, жаратылыстану-ғылыми пәндер кафедрасының меңгерушісі, Ахмет Байтұрсынұлы атындағы Қостанай өңірлік университеті, Қостанай қ., Қазақстан Республикасы.

Бухаршина Элина Тимуровна – «География» білім беру бағдарламасының 4 курс студенті, Ахмет Байтұрсынұлы атындағы Қостанай өңірлік университеті, Қостанай қ., Қазақстан Республикасы.

Жумабаев Кенжебек Кайдолдаевич – «География» білім беру бағдарламасының 4 курс студенті, Ахмет Байтұрсынұлы атындағы Қостанай өңірлік университеті, Қостанай қ., Қазақстан Республикасы.

Baubekova Gaukhar Konyspayevna – Master of Pedagogical Education, Head of the Department of natural sciences, Akhmet Baitursynuly Kostanay Regional University, Kostanay, Republic of Kazakhstan.

Bukharshina Elina Timurovna – 4th-year student, “Geography” educational program, Akhmet Baitursynuly Kostanay Regional University, Kostanay, Republic of Kazakhstan.

Zhumabayev Kenzhebek Kaidoldayevich – 4th-year student, “Geography” educational program, Akhmet Baitursynuly Kostanay Regional University, Kostanay, Republic of Kazakhstan.

УДК 372.8

Данильченко, Г.И.,

кандидат педагогических наук,
старший преподаватель кафедры
дошкольного и начального образования,
КРУ имени Ахмет Байтұрсынұлы,
г. Костанай, Республика Казахстан

Зенченко, Я.И.,

выпускница ОП «Педагогика и методика
начального обучения»,
КРУ имени Ахмет Байтұрсынұлы,
г. Костанай, Республика Казахстан

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ЕСТЕСТВОЗНАНИИ: КАК ЦИФРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ ДЕЛАЮТ НАУКУ ИНТЕРЕСНОЙ

Аннотация

В статье рассматривается применение геймификации на уроках естествознания в начальной школе с использованием цифровых платформ. Показано, что игровые формы обучения повышают мотивацию, вовлечённость и способствуют лучшему усвоению материала. Представлены результаты педагогического эксперимента с использованием платформы Interacty.

Ключевые слова: геймификация, цифровая платформа, естествознание, начальная школа, мотивация, интерактив, обучение.

1 Введение

Интерес к учебному предмету у младших школьников возрастает, когда обучение становится не только понятным, но и увлекательным. Одним из эффективных способов повышения мотивации к изучению естествознания является внедрение **геймификации** – использования игровых элементов в образовательном процессе. Еще Джон Дьюи подчеркивал, что обучение должно опираться на опыт учащегося, а игра, как форма деятельности, является близкой и естественной для детей младшего школьного возраста [1]. Именно поэтому цифровые образовательные ресурсы, предлагающие игровые и интерактивные форматы подачи материала, активно внедряются в современную педагогическую практику. В условиях цифровой трансформации Казахстана особое внимание уделяется развитию ИКТ в начальном образовании. Программы, такие как «Цифровой Казахстан», способствуют улучшению инфраструктуры школ, обучению учителей и внедрению цифровых ресурсов. Образовательный процесс требует современных подходов и инструментов, основанных на возможностях информационных технологий [2].

Применение геймифицированных цифровых инструментов позволяет сделать уроки естествознания более наглядными, динамичными и вовлекающими. Такие подходы способствуют формированию устойчивого познавательного интереса, развитию критического мышления и практических навыков. Однако, несмотря на растущую популярность цифровых решений, вопросы их целесообразного и педагогически обоснованного использования в начальной школе остаются открытыми. Это и определяет актуальность темы: «Геймификация в естествознании: как цифровые платформы делают науку интересной».

2 Материалы и методы

Термин «геймификация в образовании» ввёл в научный оборот в 2002 году программист и криптолог Ник Пеллинг. Он стремился адаптировать игровые интерфейсы на электронные устройства, такие как банкоматы и мобильные телефоны, для улучшения пользовательского взаимодействия и повышения эффективности транзакций и операций [3]. **Геймификация в образовании** – внедрение игровых элементов и методик в учебный процесс с целью повышения мотивации, вовлечённости и интереса учащихся к обучению. Такой подход помогает превратить традиционное освоение учебного материала в более увлекательное и эмоционально окрашенное занятие. Ключевые элементы геймификации включают в себя:

1. **Баллы и рейтинги** – учащиеся получают баллы за выполнение заданий, правильные ответы или активность на уроках. Накопленные «очки опыта» могут использоваться для составления личного или командного рейтинга.

2. **Достижения и награды** – система виртуальных поощрений, таких как значки, медали или грамоты, которые выдаются за успешное выполнение заданий или достижение определённых результатов, например – безошибочную сдачу контрольной работы.

3. **Уровни и квесты** – учебный материал структурируется в виде последовательных этапов, каждый из которых необходимо «пройти», чтобы перейти к следующему. В финале курса может быть предусмотрено итоговое задание в виде проекта или экзамена, образно представленного как «финальный босс».

4. **Соревнования и командная работа** – учащиеся вовлекаются в соревновательные формы работы: командные игры, викторины на время, групповое решение задач. Это способствует развитию сотрудничества и здоровой конкуренции.

5. **Сюжетные линии и персонажи** – элементы повествования и воображения позволяют сделать процесс обучения частью захватывающей истории. Учащиеся могут выступать в роли исследователей, спасателей или путешественников, выполняя учебные задания как миссии в рамках сюжета [4-5].

Таким образом, геймификация становится мощным инструментом повышения интереса и мотивации учащихся. Однако реализация игровых методов обучения в полном объёме возможна только при поддержке современных технологий. Именно здесь ключевую роль начинают играть **цифровые образовательные платформы**, которые предоставляют широкий спектр возможностей для внедрения игровых элементов в учебный процесс.

Цифровая образовательная платформа – это онлайн-инструмент, обеспечивающий цифровую среду для обучения, включающую в себя средства коммуникации, контроля знаний, интерактивных заданий и геймифицированных элементов. Она позволяет интегрировать игровые механики (баллы, рейтинги, квесты, награды и др.) в учебный процесс, тем самым повышая мотивацию и вовлечённость учащихся. Целью этих технологий в образовании является усиление интеллектуальных возможностей учащихся в информационном обществе, а также гуманизация, индивидуализация, интенсификация процесса обучения и повышение качества обучения на всех ступенях образовательной системы [6]. Например, работа Т.Ж. Батыровой акцентирует внимание на том, что игровой формат заданий делает процесс обучения более увлекательным и способствует более глубокому пониманию материала [7].

Так, казахстанский ученый Ж.А. Кулекеева проводила исследования, связанные с внедрением цифровых образовательных ресурсов в школьное образование. Она отмечала, что использование интерактивных технологий в начальной школе не только способствует повышению интереса учащихся к обучению, но и развивает у них навыки критического мышления и самостоятельного поиска информации [8]. Ниже представлена таблица с названиями онлайн-платформ для начальной школы, используемых в Казахстане, и их кратким описанием (см. таблицу 1).

Таблица 1 – Список цифровых образовательных платформ

Платформа	Описание
BilimLand	образовательная платформа с интерактивными уроками по различным предметам, соответствующая школьной программе Казахстана
Daryn.Online	платформа с видеолекциями, тестами и учебными материалами для поддержки школьников и подготовки к экзаменам
Umaigra	универсальный учебный ресурс как средство формирования познавательного интереса к учебной деятельности
Interacty	платформа для создания интересных и полезных материалов, которые помогают улучшить восприятие информации и повысить вовлеченность аудитории
AlserOnlineSchool	онлайн-школа с курсами по основным школьным предметам, включая подготовку к олимпиадам и экзаменам
Uchi.ru	образовательная платформа с интерактивными курсами и заданиями по основным предметам для самостоятельного обучения и контроля знаний

Таким образом, усложнение содержания курса естествознания в начальной школе требует от педагогов поиска новых, более эффективных подходов к подаче материала. Использование цифровых образовательных платформ становится одним из таких решений, позволяя сделать учебный процесс более наглядным, интерактивным и соответствующим возрастным особенностям младших школьников [9].

С целью проверки эффективности применения цифровых технологий в обучении был проведён практический эксперимент, в рамках которого была использована цифровая образовательная платформа **Interacty** (см. рисунок 1). Эта платформа позволяет создавать интерактивные и геймифицированные задания, что делает её особенно подходящей для реализации игровых форм обучения на уроках естествознания.

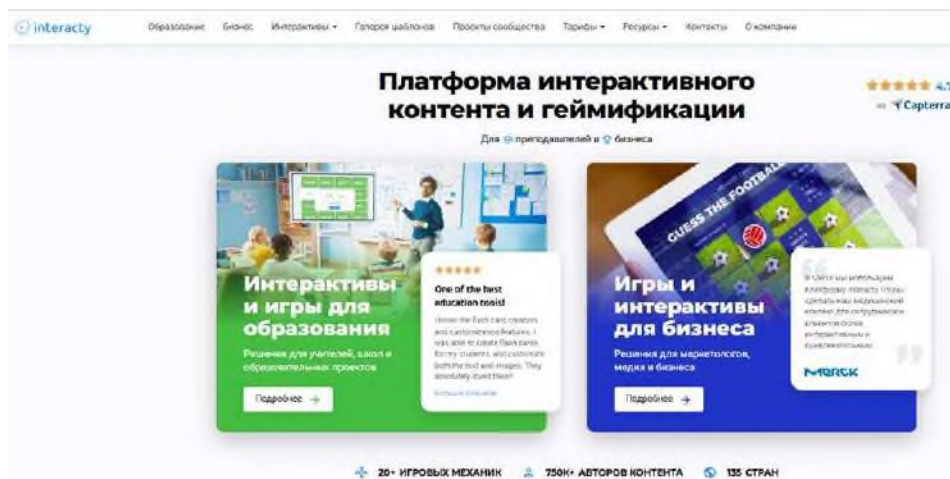


Рисунок 1 – Главная страница платформы Interacty

Эксперимент проводился в рамках уроков естествознания в 1 «А» (29 человек) и 1 «Б» (29 человек) классах КГУ «Школа-лицей №1 отдела образования города Костаная» Управления образования акимата Костанайской области. И был направлен на выявление влияния таких заданий на уровень усвоения учебного материала и интерес учащихся начальных классов к предмету естествознание. Для определения уровня качества знаний учащихся мы провели анкетирование с учащимися 1 «А» и 1 «Б» классов отдельно. По методике Л.В. Моисеевой учащиеся должны были ответить на 8 вопросов, за каждый правильный ответ начислялся 1 балл, за неправильный – 0 баллов.

В результате проведенного анкетирования мы получили следующие данные (см. таблицу 2).

Таблица 2 – Результаты первичной диагностики уровня сформированности знаний младших школьников по методике Л.В. Моисеевой

Группы	Высокий уровень		Средний уровень		Низкий уровень	
	Уч.	%	Уч.	%	Уч.	%
1 «А»	8	28	19	65	2	7
1 «Б»	9	31	18	62	2	7

На основе данных, приведённых в таблице, составлен рисунок, отражающий сравнение уровней сформированности знаний учащихся двух классов (см. рисунок 2).

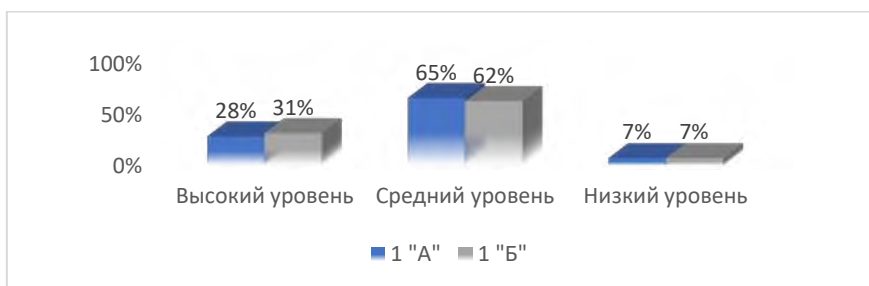


Рисунок 2 – Результаты первичной диагностики уровня сформированности знаний младших школьников по методике Л.В. Моисеевой

На платформе Interacty нами был разработан и апробирован комплекс заданий, включающий познавательные, творческие, практические и исследовательские упражнения. В соответствии с планом работы был составлен тематический план, в котором отражены темы уроков и задания (см. таблицу 3).

Таблица 3 – Тематический план проводимых занятий

Раздел	№	Тема урока	Задание
Земля и космос	1	Космос и астрономия	Игра-путешествие «Космос»
	2	Изучение космоса	Игра «Мемори»
	3	Земля-планета	«Пазлы»
	4	Время	«Предсказания»
	5	Что такое магнит	«Мэтч – игра на соответствие»
	6	Что такое свет	«Кроссворд»
Физика природы	7	Естественные источники света	«Колесо фортуны»

Игра-путешествие «Космос»



Цель игры заключается в том, чтобы заинтересовать детей в изучении окружающей действительности. Игра-путешествие представлена игровым полем из 4-х квест-вопросов, связанных с изучением нового материала. Перед учащимися появлялся вопрос, ответ на который им необходимо вписать в пустое поле. После этого открывался фрагмент картинки. Ответы на вопросы по новой теме ребята находили в учебнике, на дополнительных карточках и слышали от учителя. Таким образом, учащиеся с интересом читали и изучали новую информацию, чтобы найти нужный ответ. В завершение игры перед учащимися появилась полная картинка, иллюстрирующая тему следующего урока. Это дало им возможность пофантазировать и выдвинуть собственные предположения о том, что их ждёт на следующем занятии.

«Мемори»



Задание представлено карточками с изображением картинок и фактов, которые нужно сопоставить. Перед началом игры предоставлялось 15 секунд для изучения содержимого карточек. По истечении времени все карточки переворачиваются рубашкой вверх. Игроки по очереди открывали по две карточки. Если картинка и факт совпадали, ученик зарабатывал балл, а карточки исчезали с поля. Если карточки оказывались разными, они возвращались на игровое поле, и ход переходил к следующему игроку. После того как все факты были собраны, игра завершилась. Таким образом, учащиеся повторили изученный материал в игровой форме и лучше запомнили его.

Задание «Пазлы»



QR-код №1 QR-код №2 QR-код №3

Пазлы – это **игровые головоломки**, в которых нужно собрать целое изображение из множества отдельных фрагментов. Детям эта игра знакома с детства и не вызовет затруднений. Задание состоит из трёх пазлов с различными изображениями, каждое из которых иллюстрирует историческое представление о форме и устройстве Земли. Эти образы дают ответ на общий вопрос: «Какими в прошлом были представления людей о нашей планете?».

Каждому ряду (группе) был предоставлен уникальный пазл, который они собирали, а после этого учитель давал дополнительную информацию об изображении. Так ребята самостоятельно поучаствовали в работе с компьютером и получили новые знания по теме урока.

«Предсказания»



Цель заключается в том, чтобы ученики, изучая новую тему, не просто слушали информацию, но и выдвигали предположения по поводу того или иного вопроса на основе уже имеющихся знаний. Задание реализовалось в интерактивной форме: ученик выбирал на экране печенье, за которым скрыт вопрос. После обсуждения своих предположений и идей одноклассников, он вместе с учителем находил правильный ответ и подробно его анализировал. Таким образом, ребята не только получили новые знания, но и учились самостоятельно предполагать, выдвигать свою мысль и аргументировать её.

«Мэтч – игра на соответствие»



Мэтч – игра, которая отлично подходит для обучения в игровой форме. В этой игре можно сопоставлять изображения – достаточно просто перетащить карточку в нужное место. Игра разработана для урока на тему «Что такое магнит». Задача учащихся заключалась в том, чтобы вспомнить и проанализировать, между какими предметами и магнитом возникает магнетизм, а между какими – нет. Затем учащиеся сопоставляли соответствующие картинки на экране. Таким образом, ребята быстро запомнили свойство магнита и легко справились с поставленной задачей.

«Кроссворд»



Кроссворд – это отличное образовательное задание, которое помогает ученикам активно закреплять знания, развивать память, мышление и внимание к деталям. Форма игры знакома детям, поэтому в процессе не возникло трудностей. Учащимся было необходимо по подсказкам вписать правильные ответы в клетки. Все слова связаны с темой урока. Кроссворд может быть выполнен индивидуально или в парах. После выполнения задания проводилось обсуждение и проверка ответов. Такая доступная форма очень заинтересовала детей в поисках полезной информации и подарила положительные эмоции от урока.

«Колесо фортуны»



Колесо фортуны в образовании – это весёлый и эффективный приём для повышения мотивации учащихся, вовлечения в учебный процесс и создания элемента неожиданности. Оно подходит как для повторения материала, так и для введения новых тем, проведения рефлексии, викторин, игровых заданий и многого другого. Управлять игрой может как учитель, так и ученик. Задача первого игрока (или учителя) запустить колесо на сенсорной

панели, тем самым выбирая вопрос, а задача второго игрока – ответить на выпавший вопрос. Если учащийся отвечал неверно, право ответа переходило к тому, кто крутил колесо. Таким образом, учитель оперативно оценил уровень усвоения темы учащимися и выявил остающиеся затруднения [10-12].

3-4 Результаты и обсуждение

Анализ данных повторного анкетирования, проведённого по методике Л.В. Моисеевой позволил выявить следующие результаты (см. таблицу 4).

Таблица 4 – Результаты повторной диагностики уровня сформированности знаний младших школьников по методике Л.В. Моисеевой

Группы	Высокий уровень		Средний уровень		Низкий уровень	
	Уч.	%	Уч.	%	Уч.	%
1 «А»	11	38	17	58	1	4
1 «Б»	9	31	19	65	1	4

На основе данных, приведенных в таблице составлен рисунок сравнения уровней сформированности знаний учащихся двух классов (см. рисунок 3).

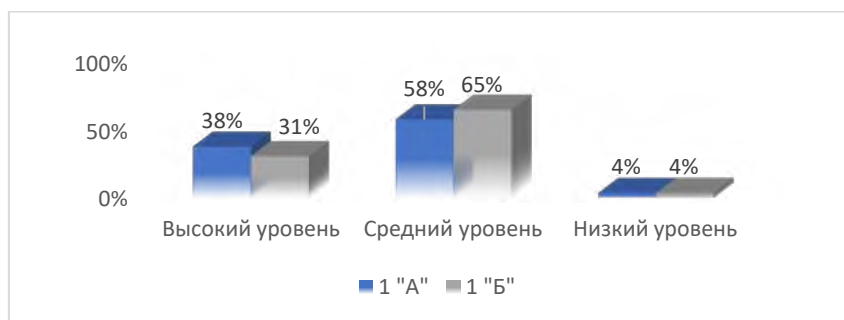


Рисунок 3 – Результаты повторной диагностики уровня сформированности знаний младших школьников по методике Л.В. Моисеевой

В ходе проведения педагогического эксперимента на уроках естествознания с использованием разработанного комплекса заданий на платформе Interacty у учащихся 1 «А» класса были получены следующие результаты:

1. **Повысился уровень познавательной активности учащихся.** Большинство школьников проявляли устойчивый интерес к заданиям, выполняли их с энтузиазмом и вовлечённостью, охотно участвовали в командной работе и обсуждениях.

2. **Увеличилось качество усвоения учебного материала.** Результаты контрольных заданий показали положительную динамику: учащиеся стали лучше понимать и запоминать научные термины и явления, что свидетельствует о повышении уровня естественнонаучной грамотности.

3. **Универсальные учебные действия.** Геймифицированные задания способствовали формированию навыков анализа, сравнения, классификации, а также развитию творческого и логического мышления.

4. **Улучшилась эмоциональная атмосфера на уроках.** Игровой формат заданий снизил уровень тревожности, способствовал созданию доброжелательной и мотивирующей среды, где каждый ученик мог проявить себя.

5. **Повысился уровень самостоятельности и ответственности.** Учащиеся стали более активно изучать новый материал и стремиться к достижению учебных целей.

В 1 «А» классе после внедрения комплекса заданий наблюдается статистически значимое увеличение уровня мотивации и сформированности предметных знаний по сравнению с 1 «Б» классом, обучавшимся по традиционной методике.

Таким образом, результаты эксперимента подтверждают, что использование цифровой платформы Interacty и комплекса заданий на уроках естествознания способствует более эффективному усвоению материала, повышению мотивации и развитию учебной самостоятельности младших школьников.

5 Выводы

Геймификация в обучении естествознанию начальных классов является действенным средством повышения интереса и мотивации учащихся. Использование цифровых образовательных платформ позволяет реализовать игровые элементы в учебном процессе – такие как баллы, уровни, квесты и виртуальные награды – это делает освоение даже сложных научных понятий более доступным и увлекательным. Применение игровых технологий особенно актуально в условиях усложнённой школьной программы, когда младшим школьникам трудно воспринимать абстрактные термины и процессы. Цифровая среда обеспечивает наглядность, интерактивность и возможность самостоятельной работы, что соответствует возрастным и психолого-педагогическим особенностям учащихся.

Практический эксперимент с использованием платформы Interacty подтвердил, что геймифицированные задания способствуют лучшему усвоению материала, повышают активность детей на уроке и создают позитивную эмоциональную атмосферу. Кроме того, такой подход развивает универсальные учебные навыки, включая логическое мышление, исследовательскую деятельность и работу в группе.

В целом, геймификация на базе цифровых платформ открывает новые возможности для повышения качества естественнонаучного образования в начальной школе и актуальна в контексте цифровой трансформации современной образовательной среды.

6 Благодарности

Авторы выражают благодарность администрации школы за содействие в проведении эксперимента, а также классным руководителям и учащимся 1 «А» и 1 «Б» классов за активное участие.

Список литературы

- 1 Дьюи Дж. Опыт и образование / пер. с англ. – М., 2000. – 96 с.
- 2 Министерство образования и науки РК. Влияние цифровизации на образовательный процесс: успехи и вызовы. – Астана, 2022. – 110 с.
- 3 Pelling N. The (slightly inaccurate) birth of gamification [Электронный ресурс]. – 2011. – URL: <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-first-use-of-the-word-gamification/> (дата обращения: 18.07.2025).
- 4 Конысбаева Л.С. Интеграция цифровых образовательных ресурсов в учебный процесс школ Казахстана. – Караганда: КарГТУ, 2022. – 164 с.
- 5 Сулейменова Д.К. Современные интерактивные методы обучения в начальной школе Казахстана. – Нур-Султан: Национальная академия образования, 2023. – 198 с.
- 6 Геймификация в образовании: методические рекомендации для учителей / под ред. И.И. Иванова. – Астана: НИЦ образования, 2022. – 72 с.
- 7 Батырова Т.Ж. Геймификация в образовательной среде Казахстана: теоретические аспекты и практика. – Караганда: КарГТУ, 2020. – 145 с.
- 8 Кулекеева Ж.А. Цифровая трансформация начального образования в Казахстане. – Алматы: КазНПУ, 2021. – 154 с.
- 9 Данильченко С.Л., Лаврик В.В., Львова С.Н. Управление качеством образования: теория и практика. – Уфа, 2023. – 316 с.
- 10 Кучербаева С.З., Темникова И.С., Ташенова Г.К. Естествознание: учебник для 1 класса общеобразовательных школ. – Алматы: Атамұра, 2021. – 112 с.
- 11 Инструктивно-методическое письмо «Об особенностях образовательного процесса в общеобразовательных школах Республики Казахстан в 2024–2025 учебном году». – Астана: НАО им. И. Алтынсарина, 2024. – 116 с.
- 12 Интерактивная образовательная платформа Interacty [Электронный ресурс]. – URL: <https://interacty.me/ru> (дата обращения: 18.07.2025).

ДАНИЛЬЧЕНКО, Г.И., ЗЕНЧЕНКО, Я.И.

ЖАРАТЫЛЫСТАНУ ҒЫЛЫМДАРЫНДАҒЫ ГЕЙМИФИКАЦИЯ: САНДЫҚ ПЛАТФОРМАЛАР ҒЫЛЫМДЫ ҚАЛАЙ ҚЫЗЫҚТЫ ЕТЕДІ

Мақалада бастауыш сыныптағы «Жаратылыстану» пәні сабақтарында геймификацияны цифрлық платформалар арқылы қолдану қарастырылады. Оқушылардың мотивациясы мен танымдық қызығушылығын арттыру, күрделі ғылыми терминдерді меңгеруді жеңілдету мақсат етілді. Interacty платформасында әзірленген тапсырмалар кешені бойынша эксперимент жүргізіліп, оң нәтижелер байқалды.

Түйінді сөздер: геймификация, цифрлық платформа, жаратылыстану, бастауыш сынып, мотивация, интерактивтілік, оқу.

DANILCHENKO, G.I., ZENCHENO, Ya.I.

GAMIFICATION IN NATURAL SCIENCES: HOW DIGITAL PLATFORMS MAKE SCIENCE INTERESTING

The article examines the use of gamification during natural science lessons in primary school through digital platforms. The aim is to increase students' engagement, motivation and understanding of complex scientific concepts. An experiment was conducted using tasks developed on the Interacty platform.

Key words: gamification, digital platform, natural science, primary school, motivation, interactivity, learning.

Сведения об авторах:

Данильченко Галина Ивановна – кандидат педагогических наук, старший преподаватель кафедры дошкольного и начального образования, Костанайский региональный университет имени Ахмет Байтұрсынұлы, г. Костанай, Республика Казахстан.

Зенченко Яна Игоревна – выпускница ОП «Педагогика и методика начального обучения», Костанайский региональный университет имени Ахмет Байтұрсынұлы, г. Костанай, Республика Казахстан.

Данильченко Галина Ивановна – педагогика ғылымдарының кандидаты, мектепке дейінгі және бастауыш білім беру кафедрасының аға оқытушысы, Ахмет Байтұрсынұлы атындағы Қостанай өңірлік университеті, Қостанай қ., Қазақстан Республикасы.

Зенченко Яна Игоревна – «Бастауыш оқыту педагогикасы мен әдістемесі» ББ түлегі, Ахмет Байтұрсынұлы атындағы Қостанай өңірлік университеті, Қостанай қ., Қазақстан Республикасы.

Danilchenko Galina Igorevna – Candidate of Pedagogical Sciences, Senior Lecturer of the Department of preschool and primary education, Akhmet Baitursynuly Kostanay Regional University, Kostanay, Republic of Kazakhstan.

Zenchenko Yana Igorevna – Graduate of the “Pedagogy and methods of primary education” educational program, Akhmet Baitursynuly Kostanay Regional University, Kostanay, Republic of Kazakhstan.

УДК 37.015.3

Есенгулова, К.З.,

магистрант ОП «Педагогика и психология»,
КРУ имени Ахмет Байтұрсынұлы,
г. Костанай, Республика Казахстан

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРОФИЛАКТИКА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ВЫГОРАНИЯ ПЕДАГОГОВ

Аннотация

Профессиональное выгорание негативно влияет на психологическое состояние педагогов и качество образовательного процесса. В статье рассматриваются причины выгорания, основные проявления, а также

МАЗМҰНЫ

БІЛІМ БЕРУ

Баубекова, Г.К., Бухаришина, Э.Т., Жумабаев, К.К. АХМЕТ БАЙТҰРСЫНҰЛЫ АТЫНДАҒЫ КӨУ МЫСАЛЫНДА «МӘҢГІЛІК ЕЛ ЖАСТАРЫ-ИНДУСТРИЯҒА!» – «СЕРПН-2050» БАҒДАРЛАМА БОЙЫНША ОҚИТЫН СТУДЕНТТЕРГЕ ӘЛЕУМЕТТІК САУАЛНАМА3

Данильченко, Г.И., Зенченко, Я.И. ЖАРАТЫЛЫСТАНУ ҒЫЛЫМДАРЫНДАҒЫ ГЕЙМИФИКАЦИЯ: САНДЫҚ ПЛАТФОРМАЛАР ҒЫЛЫМДЫ ҚАЛАЙ ҚЫЗЫҚТЫ ЕТЕДІ9

Есенгулова, К.З. ПЕДАГОГТАРДЫҢ КӘСІБИ КҮЙЗЕЛІСІНІҢ ПСИХОЛОГИЯЛЫҚ-ПЕДАГОГИКАЛЫҚ ПРОФИЛАКТИКАСЫ17

Жарлыкасов, Б.Ж., Мауленов, Қ.С., Абдуллина, Д.М., Касымова, А.Г. ТАБИҒИ ҒЫЛЫМДАРДЫ ОҚЫТУДА AR/VR ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫН ҚОЛДАНУ23

Кудрицкая, М.И., Копейкина, Л.Н., Михалькова, Н.М., Будилова, Е.М. ЖОҒАРЫ СЫНЫП ОҚУШЫЛАРЫН ОҚЫТУ - ДАРЫНДЫ БАЛАЛАРҒА АРНАЛҒАН МЕКТЕПТЕГІ ГИПЕРАКТИВТІ ОҚУШЫЛАРМЕН ЖҰМЫС ІСТЕУ СТРАТЕГИЯЛАРЫ.....33

Морозова, Д.А. КРЕДИТТІК ЖҮЙЕ ЖАҒДАЙЫНДА ЖОО СТУДЕНТТЕРІНІҢ ОҚУ ҚЫЗМЕТІН ДАРАЛАНДЫРУДА ЖАСАНДЫ ИНТЕЛЛЕКТ МҮМКІНДІКТЕРІ.....44

Самофалова, Н.С., Шенфельд, Э.И. 4 СЫНЫПТА ӘДЕБИ ОҚУ САБАҚТАРЫНДА ОҚУ САУАТТЫЛЫҒЫН ҚАЛЫПТАСТЫРУ49

Сатубалдина, А. ЖОҒАРЫ БІЛІМ БЕРУ КОНТЕКСІНДЕГІ АРАЛАС ОҚЫТУДЫ ЗЕРТТЕУ: ҚИЫНДЫҚТАР, БЕЙІМДЕЛУ СТРАТЕГИЯЛАРЫ ЖӘНЕ ИНСТИТУЦИОНАЛДЫҚ ҚОЛДАУ56

Сатубалдина, А. СТУДЕНТТЕР АРАСЫНДА АКАДЕМИЯЛЫҚ АҒЫЛШЫН ТІЛІН ҮЙРЕНУГЕ ДЕГЕН КӨЗҚАРАС: АРАЛАС ОҚЫТУ ФОРМАТЫНДАҒЫ ҚАЗАҚСТАНДЫҚ ТӘЖІРИБЕ 67

Сергазина, С.М., Рахимбекова А.К., Пономаренко, О.В., Острецова, И.Б., Нурмуханбетова, Н.Н. ЖАҒАРТЫЛҒАН ОРТА БІЛІМ МАЗМҰНЫ АЯСЫНДА ХИМИЯ ПӘНІ БОЙЫНША ЗЕРТХАНАЛЫҚ ЖӘНЕ ПРАКТИКАЛЫҚ ЖҰМЫСТАРДЫ ОРЫНДАУ КЕЗІНДЕ ЗЕРТТЕУ ҚҰЗЫРЕТТІЛІГІН ДАМУДЫҢ ҒЫЛЫМИ-ӘДІСТЕМЕЛІК НЕГІЗДЕРІ75

Сергазина, С.М., Фролова, С.А., Пономаренко, О.В., Острецова, И.Б., Нурмуханбетова, Н.Н. ЭЛЕКТРОНДЫҚ ОҚУЛЫҚТАР ХИМИЯ ПӘНІН ОҚЫТУДА ІС-ӘРЕКЕТКЕ БАҒЫТТАЛҒАН ТӘСІЛДІ ІСКЕ АСЫРУДЫҢ ҚҰРАЛЫ РЕТІНДЕ82

ГУМАНИТАРЛЫҚ ЖӘНЕ ӨНЕР ҒЫЛЫМДАРЫ

Исова, Э.А., Қайырғали, Д.А. АЛАШ ҚОЗҒАЛЫСЫНЫҢ ҚАЙРАТКЕРЛЕРІ ЖӘНЕ ОЛАРДЫҢ ПЕДАГОГИКАЛЫҚ ОЙЛАРЫ.....92

Мырзағалиева, К.М., Артықбай, И.Б. АЛАШ ЗИЯЛЫЛАРЫНЫҢ ОҚУ-АҒARTY САЛСЫНДАҒЫ ИДЕЯЛАРЫ МЕН ҰСТАНЫМДАРЫ.....97

Оспанұлы, С., Мырзағалиева, К.М. АХМЕТ ЖАНТӨРИН.....102

Подкорытова, С.В., Медведевских, А.В. ҰЛЫ ОТАН СОҒЫСЫ ЖЫЛДАРЫНДА ОРAL ГУБЕРНИЯЛЫҚ ҚАЛАЛАРЫНДА ӘЛЕУМЕТТІК ҚАМСЫЗДАНДЫРУДЫ ҰЙЫМДАСТЫРУ107

ЖАРАТЫЛЫСТАНУ ҒЫЛЫМДАРЫ

Брагина, Т.М., Рулёва, М.М., Христинецкий, Д.В. ҚОСТАНАЙ ҚАЛАСЫ МЕН ОНЫҢ АЙНАЛАСЫН ҚЫСТАЙТЫН ҚҰСТАРДЫҢ 2025 ЖЫЛДЫҢ ӨТЕ ЖЫЛЫ ҚЫСЫ ЖАҒДАЙЫНДАҒЫ КӨРІНІСІ.....119

Пережогин, Ю.В., Бородулина, О.В., Аубакиров, Б.М. ҚОСТАНАЙ ОБЛЫСЫНЫҢ СУ ӨСІМДІКТЕРІ125

Пережогин, Ю.В., Бородулина, О.В., Жоломанова, Д.К. ҚОСТАНАЙ ОБЛЫСЫНЫҢ ЭФЕМЕРЛІ ӨСІМДЕРІ133

ӘЛЕУМЕТТІК ҒЫЛЫМДАР

<i>Байжанова, Л.А.-Н., Дамбаулова, Г.К., Иментаева, С.Г., Амантаева, Р.К.</i> КОРПОРАТИВТІК УНИВЕРСИТЕТ СТРАТЕГИЯЛЫҚ БАСҚАРУ ҚҰРАЛЫ РЕТІНДЕ: ЭВОЛЮЦИЯ, МОДЕЛЬДЕР ЖӘНЕ ҚАЗАҚСТАНДАҒЫ ТӘЖІРИБЕ.....	139
<i>Дамбаулова, Г.К., Ақан, С., Амантаева, А.Д., Молдағалиева, Н.Д.</i> ӘЛЕУМЕТТІК ЖЕЛІЛЕРДІҢ МАРКЕТИНГТІК КОММУНИКАЦИЯЛАРҒА ЖӘНЕ ТҰТЫНУШЫЛЫҚ МІНЕЗ-ҚҰЛЫҚҚА ӘСЕРІ: ЖҮЙЕЛІ ТАЛДАУ.....	146
<i>Дамбаулова, Г.К., Әлиева, Г.А., Амантаева, Р.К., Абдрахманова, А.Д.</i> САНКЦИЯДАН KEЙІНГІ ЖАҒДАЙДАҒЫ СТРАТЕГИЯЛЫҚ РЕНЕССАНС: «BEREKE BANK» АҚ ҮШІН КОРПОРАТИВТІК КЛИЕНТТЕРДІ ТАРТУ СТРАТЕГИЯСЫН ӨЗІРЛЕУ.....	152
<i>Нұрпейіс, С.Н., Баубекова, Г.К.</i> ҚАЗАҚСТАННЫҢ СЫРТҚЫ САЯСАТЫН ҚОҒАМДЫҚ ҚАБЫЛДАУДЫ ҚАЛЫПТАСТЫРУДАҒЫ БАҚ РӨЛІ.....	159
АВТОРЛАРДЫҢ НАЗАРЫНА	168

СОДЕРЖАНИЕ

ОБРАЗОВАНИЕ

Баубекова, Г.К., Бухаришина, Э.Т., Жумабаев, К.К. СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ ОПРОС СТУДЕНТОВ, ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ПРОГРАММЕ «МӘНГІЛІК ЕЛ ЖАСТАРЫ-ИНДУСТРИЯҒА!» – «СЕРПІН-2050» НА ПРИМЕРЕ КРУ ИМ. АХМЕТ БАЙТҰРСЫНҰЛЫ 3

Данильченко, Г.И., Зенченко, Я.И. ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ЕСТЕСТВОЗНАНИИ: КАК ЦИФРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ ДЕЛАЮТ НАУКУ ИНТЕРЕСНОЙ..... 9

Есенгулова, К.З. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРОФИЛАКТИКА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ВЫГОРАНИЯ ПЕДАГОГОВ..... 17

Жарлыкасов, Б.Ж., Мауленов, Қ.С., Абдуллина, Д. М., Касымова, А.Г. ПРИМЕНЕНИЕ AR/VR В ОБУЧЕНИИ ЕСТЕСТВЕННЫМ НАУКАМ.....23

Кудрицкая, М.И., Копейкина, Л.Н., Михалькова, Н.М., Будилова, Е.М. ОБУЧЕНИЕ СТАРШЕКЛАССНИКОВ – СТРАТЕГИИ РАБОТЫ С ГИПЕРАКТИВНЫМИ УЧАЩИМИСЯ В ШКОЛАХ ДЛЯ ОДАРЕННЫХ ДЕТЕЙ.....33

Морозова, Д.А. ВОЗМОЖНОСТИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ПРИ ИНДИВИДУАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ ВУЗА ПРИ КРЕДИТНОЙ СИСТЕМЕ ОБУЧЕНИЯ.....44

Самофалова, Н.С., Шенфельд, Э.И. ФОРМИРОВАНИЕ ЧИТАТЕЛЬСКОЙ ГРАМОТНОСТИ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРНОГО ЧТЕНИЯ В 4 КЛАССЕ 49

Сатубалдина, А. ИССЛЕДОВАНИЕ СМЕШАННОГО ОБУЧЕНИЯ В КОНТЕКСТЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ: ВЫЗОВЫ, АДАПТИВНЫЕ СТРАТЕГИИ И ИНСТИТУЦИОНАЛЬНАЯ ПОДДЕРЖКА56

Сатубалдина, А. КАК СТУДЕНТЫ ВОСПРИНИМАЮТ ИЗУЧЕНИЕ АКАДЕМИЧЕСКОГО АНГЛИЙСКОГО В СМЕШАННОМ ОБУЧЕНИИ: ИССЛЕДОВАНИЕ В КАЗАХСТАНСКОМ УНИВЕРСИТЕТЕ..... 67

Сергазина, С.М., Рахимбекова, А.К., Пономаренко, О.В., Острецова, И.Б., Нурмуханбетова, Н.Н. НАУЧНО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ЛАБОРАТОРНЫХ И ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ ПО ХИМИИ В РАМКАХ ОБНОВЛЕННОГО СОДЕРЖАНИЯ СРЕДНЕГО ОБРАЗОВАНИЯ75

Сергазина, С.М., Фролова, С.А., Пономаренко, О.В., Острецова, И.Б., Нурмуханбетова, Н.Н. ЭЛЕКТРОННЫЕ УЧЕБНИКИ КАК СРЕДСТВО РЕАЛИЗАЦИИ ДЕЯТЕЛЬНОСТНОГО ПОДХОДА В ОБУЧЕНИИ ХИМИИ.....82

ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ И ИСКУССТВО

Исова, Э.А., Кайыргали, Д.А. ДЕЯТЕЛИ АЛАШСКОГО ДВИЖЕНИЯ И ИХ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ИДЕИ92

Мырзагалиева, К.М., Артыкбай, И.Б. ИДЕИ И ПОЗИЦИИ АЛАШСКОЙ ИНТЕЛЛИГЕНЦИИ В УЧЕБНО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКОЙ СФЕРЕ.....97

Оспанулы, С., Мырзагалиева, К.М. АХМЕТ ЖАНТУРИН102

Подкорытова, С.В., Медведевских, А.В. ОРГАНИЗАЦИЯ СОЦИАЛЬНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ В ПРОВИНЦИАЛЬНЫХ ГОРОДАХ ЗАУРАЛЬЯ В ПЕРИОД ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЫ.....107

ЕСТЕСТВЕННЫЕ НАУКИ

Брагина, Т.М., Рулёва, М.М., Христинецкий, Д.В. ЗИМУЮЩИЕ ПТИЦЫ ГОРОДА КОСТАНАЙ И ЕГО ОКРЕСТНОСТЕЙ В УСЛОВИЯХ АНОМАЛЬНО ТЕПЛОЙ ЗИМЫ 2025 ГОДА119

Пережогин, Ю.В., Бородулина, О.В., Аубакиров, Б.М. ВОДНЫЕ РАСТЕНИЯ КОСТАНАЙСКОЙ ОБЛАСТИ.....125

Пережогин, Ю.В., Бородулина, О.В., Жоломанова, Д.К. ЭФЕМЕРНЫЕ РАСТЕНИЯ КОСТАНАЙСКОЙ ОБЛАСТИ133

СОЦИАЛЬНЫЕ НАУКИ

<i>Байжанова, Л.А.-Н., Дамбаулова, Г.К., Иментаева, С., Амантаева, Р.К.</i> КОРПОРАТИВНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ КАК ИНСТРУМЕНТ СТРАТЕГИЧЕСКОГО УПРАВЛЕНИЯ: ЭВОЛЮЦИЯ, МОДЕЛИ И ПРАКТИКА В КАЗАХСТАНЕ.....	139
<i>Дамбаулова, Г.К., Акан, С., Амантаева, Р.К., Молдагалиева, Н.Д.</i> ВЛИЯНИЕ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ НА МАРКЕТИНГОВЫЕ КОММУНИКАЦИИ И ПОТРЕБИТЕЛЬСКОЕ ПОВЕДЕНИЕ: СИСТЕМНЫЙ АНАЛИЗ	146
<i>Дамбаулова, Г.К., Алиева, Г.А., Амантаева, Р.К., Абдрахманова, А.Д.</i> СТРАТЕГИЧЕСКИЙ РЕНЕССАНС В ПОСТСАНКЦИОННОМ ЛАНДШАФТЕ: РАЗРАБОТКА СТРАТЕГИИ ПРИВЛЕЧЕНИЯ КОРПОРАТИВНЫХ КЛИЕНТОВ ДЛЯ АО «ВЕРЕКЕ БАНК».....	152
<i>Нұрпейіс, С.Н., Баубекова, Г.К.</i> РОЛЬ СМИ В ФОРМИРОВАНИИ ОБЩЕСТВЕННОГО ВОСПРИЯТИЯ ВНЕШНЕЙ ПОЛИТИКИ КАЗАХСТАНА.....	159
ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ АВТОРОВ.....	171

CONTENT

EDUCATION

Baubekova, G.K., Bukharshina, E.T., Zhumabayev K.K. SOCIOLOGICAL QUESTIONS OF STUDENTS STUDYING UNDER THE PROGRAM “MANGILIK EL ZHASTARY - INDUSTRIYAGA!” – “SERPIN-2050” USING THE EXAMPLE OF AKHMET BAYTURSYNULY KRU..... 3

Danilchenko, G.I., Zencheno, Ya.I. GAMIFICATION IN NATURAL SCIENCES: HOW DIGITAL PLATFORMS MAKE SCIENCE INTERESTING..... 9

Yesengulova, K.Z. PSYCHOLOGICAL AND PEDAGOGICAL PREVENTION OF PROFESSIONAL BURNOUT OF TEACHERS..... 17

Zharlykasov, B.Zh. Maulenov, K.S., Dana, A.M., Kassymova, A.G. APPLICATION OF AR/VR IN NATURAL SCIENCE TEACHING.....23

Kudritskaya, M.I., Kopeikina, L.N., Mikhalkova, N.M., Budilova, Y.M. TEACHING SENIOR SCHOOL STUDENTS - STRATEGIES FOR WORKING WITH HYPERACTIVE STUDENTS AT SCHOOLS FOR GIFTED CHILDREN.....33

Morozova, D.A. POSSIBILITIES OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN INDIVIDUALIZING UNIVERSITY STUDENTS’ LEARNING ACTIVITIES WITHIN THE CREDIT-BASED SYSTEM44

Samofalova, N.S., Schenfeld, E.I. FORMATION OF READING LITERACY DURING LITERARY READING LESSONS IN THE 4TH GRADE 49

Satubaldina, A. AN EXAMINATION OF BLENDED LEARNING IN THE CONTEXT OF HIGHER EDUCATION: CHALLENGES, ADAPTIVE STRATEGIES, AND INSTITUTIONAL SUPPORT56

Satubaldina, A. STUDENT PERCEPTIONS OF ACADEMIC ENGLISH LEARNING IN A BLENDED LEARNING ENVIRONMENT: KAZAKHSTANI UNIVERSITY-BASED CASE STUDY.....67

Sergazina, S.M., Rakhimbekova A.K., Ponomarenko, O.V., Ostretsova, I.B., Nurmukhanbetova, N.N. SCIENTIFIC AND METHODOLOGICAL FOUNDATIONS FOR DEVELOPING RESEARCH COMPETENCIES THROUGH CHEMISTRY LABORATORY AND PRACTICAL WORK WITHIN THE FRAMEWORK OF UPDATED SECONDARY EDUCATION CONTENT75

Sergazina, S.M., Frolova, S.A., Ponomarenko, O.V., Ostretsova, I.B., Nurmukhanbetova, N.N. ELECTRONIC TEXTBOOKS AS TOOLS OF IMPLEMENTING THE ACTIVITY-BASED APPROACH IN CHEMISTRY TEACHING82

HUMANITIES AND ARTS

Issova, E.A., Kaiyrgali, D.A. THE FIGURES OF THE ALASH MOVEMENT AND THEIR PEDAGOGICAL IDEAS.....92

Myrzagaliyeva, K.M., Artykbay, I.B. IDEAS AND POSITIONS OF ALASH INTELLECTUALS IN THE EDUCATIONAL SPHERE.....97

Ospanuly, S., Myrzagaliyeva, K.M. AKHMET ZHANTURIN.....102

Podkorytova, S.V., Medvedevskikh, A.V. ORGANIZATION OF SOCIAL MAINTENANCE IN THE PROVINCIAL TOWNS OF THE TRANS-URALS DURING THE GREAT PATRIOTIC WAR.....107

NATURAL SCIENCES

Bragina, T.M., Rulyova, M.M., Khristinetskiy, D.V. WINTERING BIRDS OF KOSTANAY AND ITS SURROUNDINGS IN THE ABNORMALLY WARM WINTER OF 2025119

Perezhogin, Yu.V., Borodulina, O.V., Aubakirov, B.M. AQUATIC PLANTS OF KOSTANAY REGION.....125

Perezhogin, Yu.V., Borodulina, O.V., Zholomanova, D.K. EPHEMERAL PLANTS OF KOSTANAY REGION133

SOCIAL SCIENCES

Baizhanova, L.A.-N., Dambaulova, G.K., Imentayeva, S.G., Amantayeva, R.K. CORPORATE UNIVERSITY AS A STRATEGIC MANAGEMENT TOOL: EVOLUTION, MODELS, AND PRACTICE IN KAZAKHSTAN139

Dambaulova, G.K., Akan, S., Amantayeva, A.D., Moldagaliyeva, N.D. THE INFLUENCE OF SOCIAL NETWORKS ON MARKETING COMMUNICATIONS AND CONSUMER BEHAVIOR: A SYSTEMATIC ANALYSIS146

Dambaulova, G.K., Aliyeva, G.A., Amantayeva, R.K., Abdrakhmanova, A.D. STRATEGIC RENAISSANCE IN A POST-SANCTIONS LANDSCAPE: DEVELOPING A CORPORATE CLIENT ACQUISITION STRATEGY FOR BEREKE BANK JSC152

Nurpeiis, S.N., Baubekova, G.K. THE ROLE OF MEDIA IN SHAPING PUBLIC PERCEPTION OF KAZAKHSTAN’S FOREIGN POLICY159

INFORMATION FOR AUTHORS174

Редактор, корректор: *А. Симонова*
Корректорлар: *Б. Сыздыкова, Т. Цай*
Компьютерлік беттеу: *С. Красикова, И. Милокумова*

Редактор, корректор: *А. Симонова*
Корректоры: *Б. Сыздыкова, Т. Цай*
Компьютерная верстка: *С. Красикова, И. Милокумова*

Басуға 08.07.2025 ж. берілді.
Пішімі 60x84/8. Көлемі 14,6 б.т.
Тапсырыс № 115

Подписано в печать 08.07.2025 г.
Формат 60x84/8. Объем 14,6 п.л.
Заказ № 115

Ахмете Байтұрсынұлы атындағы
Қостанай өңірлік университетіндегі
редакциялық-баспа бөлімінде басылған
Қостанай қ., Байтұрсынов к., 47

Отпечатано в редакционно-издательском отделе
Костанайского регионального университета
имени Ахмет Байтұрсынұлы
г. Костанай, ул. Байтұрсынова, 47