



№ 3 (2)
2026

ISSN 3107-3328 (Print)
ISSN 3107-3336 (Online)

ҒЫЛЫМИ ИННОВАЦИЯЛАР

ғылыми журналы

Ғылым. Инновация. Қауіпсіздік.
Наука. Инновация. Безопасность.
Science. Innovation. Security.



научный журнал
НАУЧНЫЕ ИННОВАЦИИ
scientific journal
SCIENTIFIC INNOVATIONS



eLIBRARY.RU


StrikePlagiarism.com
ORIGINALITY IS A VALUE

«ҒЫЛЫМИ ИННОВАЦИЯЛАР» ҒЫЛЫМИ ЖУРНАЛЫ
НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ «НАУЧНЫЕ ИННОВАЦИИ»
«SCIENTIFIC INNOVATIONS» SCIENTIFIC JOURNAL

Журнал 2025 жылдан бастап шығады

Журнал издаётся с 2025 года

The journal is published from 2025

Меншік иесі: «Неотехнология және қауіпсіздік ғылыми-зерттеу институты» ЖМ

Собственник: ЧУ «Научно-исследовательский институт Неотехнологий и Безопасности»

Owner: ChU «Research Institute of Neotechnology and Security»

Журнал Қазақстан Республикасы Ақпарат және қоғамдық даму министрлігінің Ақпарат
комитетінде тіркелген,

2025 жылы 4 қарашадағы № KZ06VPY00133490 куәлік

Журнал зарегистрирован в Комитете информации Министерства информации и общественного
развития Республики Казахстан,

свидетельство №KZ06VPY00133490 от 4 ноября 2025 года.

The journal is registered with the Information Committee of the Ministry of Information and Social
Development of the Republic of Kazakhstan, certificate

№ KZ06VPY00133490 dated November 4, 2025

Журнал тоқсан сайын шығарылады (жылына 4 рет)

Журнал издаётся ежеквартально (4 раза в год)

The magazine is published quarterly (4 times a year)

Редакцияның мекен-жайы: 150000, Қазақстан Республикасы, Солтүстік-Қазақстан облысы,
Петропавл қаласы, Бостандық көшесі, 51

Адрес редакции: 150000, Республика Казахстан, Северо-Казахстанская область,
г. Петропавловск, ул. Бостандыкская, 51.

Editorial office: 150000, Republic of Kazakhstan, North Kazakhstan region,
Petropavlovsk, st. Bostandyk, 51

Сайт журналы: www.nii-ntb.com

E-mail: jornal@nii-ntb.com

Телефоны редакции: +7 (7152) 33-44-35, +7 778 569 19 61, +7 707 279 85 75

РЕДАКЦИЯЛЫҚ АЛҚА
РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ
EDITORIAL BOARD

Бас редакторлар / Главные редакторы / Chief editors

Логвиненко Денис Викторович, педагогика ғылымдарының кандидаты

Логвиненко Денис Викторович, кандидат педагогических наук

Denis Viktorovich Logvinenko, candidate of pedagogical sciences

Ғылыми редакторлар / Научные редакторы / Scientific editors

Мақажанова Жұлдыз Мақсұтқызы, философия докторы (PhD)

Макажанова Жулдыз Максutowна, доктор философии (PhD)

Makazhanova Zhuldyz Maksutovna, PhD

Редакциялық алқа / Редакционная коллегия / Editorial board

Чекалёва Надежда Викторовна, Ресей Білім беру Академиясының мүше-корреспонденті,

педагогика ғылымдарының докторы

Чекалёва Надежда Викторовна, член-корреспондент Российской Академии образования, доктор

педагогических наук

Chekaleva Nadezhda Viktorovna, corresponding member of the Russian Academy of education, doctor of

pedagogical sciences

Савинкин Виталий Владимирович, техника ғылымдарының докторы

Савинкин Виталий Владимирович, доктор технических наук

Savinkin Vitaly Vladimirovich, doctor of technical sciences

Жәмпейісов Ғазиз Нұрмұратұлы, философия докторы (PhD)

Жампеисов Газиз Нурмуратович, доктор философии (PhD)

Zhampeisov Gaziz Nurmuratovich, Ph.D

Шапашев Мұрат Асқарұлы, философия докторы (PhD)

Шапашев Мурат Аскарович, доктор философии (PhD)

Shapashev Murat Askarovich, Ph.D

Батаева Фроза Асанқызы, филология ғылымдарының кандидаты

Батаева Фроза Асановна, кандидат филологических наук

Bataeva Froza Asanovna, candidate of philology

Горковенко Людмила Александровна, экономика ғылымдарының кандидаты

Горковенко Людмила Александровна, кандидат экономических наук

Gorkovenko Lyudmila Aleksandrovna, Candidate of Economic Sciences

Кусаинова Айсұлу Әмірханқызы, философия докторы (PhD)

Кусаинова Айсулу Амирхановна, доктор философии (PhD)

Kusainova Aisulu Amirkhanovna, Ph.D

Графикалық дизайнер / Графический дизайнер / Graphic designer

Дергалёва Наталья Владимировна,
Дергалёва Наталья Владимировна,
Dergaleva Natalia Vladimirovna,

МАЗМҰНЫ / СОДЕРЖАНИЕ / TABLE OF CONTENTS

ИННОВАЦИЯЛЫҚ ПЕДАГОГИКА ЖӘНЕ БІЛІМ БЕРУ ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫ
ИННОВАЦИОННАЯ ПЕДАГОГИКА И ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
INNOVATIVE PEDAGOGY AND EDUCATIONAL TECHNOLOGIES

АЙТЕНОВА А. Т., НЕМУДРОВА А. А.	Литература в формате игры: как геймификация вовлекает школьников?	8
БАЗАРБАЕВА Ә.	Жастардың салауатты өмір салты мен денсаулық мәдениетін қалыптастырудағы валеологиялық педагогиканың рөлі	17
БАТЫРБЕКОВА А. Ж., АХМЕТОВ А. А.	Рисование как педагогический инструмент повышения учебной мотивации и активности учащихся 7 класса на уроках физики	37
ЛОГВИНЕНКО Д. В.	Профилактика буллинга в подростковой среде: гендерный и социально-педагогический подходы	48
МАЛДЫБАЕВ К. Б.	Патриотизм как ключевой компонент профессиональной культуры курсантов Национальной гвардии	60
МАРКОВА Н. Г., МАКАЖАНОВА Ж. М.	Поликультурная грамотность личности – индикатор понимания в поликультурном обществе	66
МАҚСҰТ Ш. Ш.	Қазақстан тарихы сабағында мемуарлық деректерді пайдалану жолдары	79
РАХМАНҚҰЛ А. Ә., ИБРАГИМОВ С. О., БАТЫРБЕКОВА А. Ж.	10-сынып оқушыларының электр заряды тақырыбын түсіну деңгейін зерттеу	85
РОМАНОВА В. В.	Диалог культур в образовательном пространстве вуза: из опыта работы с иностранными курсантами на занятиях русского языка	96
СМАГУЛОВ Б. С.	Опытно-экспериментальная работа по формированию дисциплинарных умений курсантов в военном вузе	103
ТАТТИМБЕТОВ А. Ж.	Ғылыми-зерттеу қызметі Қазақстан Республикасы Ұлттық ұланы офицерлерінің кәсіби құзыреттілігін дамыту факторы ретінде	112

ИНЖЕНЕРИЯ, ОЗЫҚ МАТЕРИАЛДАР ЖӘНЕ ТЕХНИКАЛЫҚ ҒЫЛЫМДАР
ИНЖЕНЕРИЯ, ПЕРЕДОВЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ТЕХНИЧЕСКИЕ НАУКИ
ENGINEERING, ADVANCED MATERIALS AND TECHNICAL SCIENCES

БИКБАЕВ Р. Д., ЖУМЕКЕНОВА З. Ж. Электроэрозионная обработка как 126
перспективная технология высокоточного изготовления деталей
машиностроения

ЖУМЕКЕНОВА З. Ж. Лазерные технологии в диагностике и 141
восстановлении колесных пар железнодорожного подвижного состава

КЕШЕНДІ ҚАУІПСІЗДІК ЖӘНЕ ТҰРАҚТЫЛЫҚ
КОМПЛЕКСНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ И УСТОЙЧИВОСТЬ
INTEGRATED SAFETY AND SUSTAINABILITY

ШАПАШЕВ М. А. Киберсоғыс – қазіргі әлемнің қаупі 151

КОНВЕРГЕНЦИЯ ЖӘНЕ ПӘНАРАЛЫҚ ЗЕРТТЕУЛЕР
КОНВЕРГЕНЦИЯ И МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ
CONVERGENCE AND INTERDISCIPLINARY RESEARCH

ЖАУМИТОВА М. Д. Методика обучения основам мобилизационной 161
экономики в системе высшего образования

КОЙШИГАРИНА Г. М. Географический фактор как основа для 177
формирования военной политики центрально-азиатских государств

НАСИПКАЗЫ А. Е. d-өлшемді торда Навье-Стокс теңдеуінің әлсіз 187
шешімдерін құру

УДК: 371.315.5
МРНТИ: 14.25.09

АЙТЕНОВА А.Т.¹, НЕМУДРОВА А.А.²

¹ магистр гуманитарных наук,, ст.преподаватель Актюбинского регионального университета им. К. Жубанова, г. Актобе, Казахстан. ORCID: 0009-0001-0513-0766

² студентка 4 курса Актюбинского регионального университета им. К. Жубанова, г. Актобе, Казахстан.

ЛИТЕРАТУРА В ФОРМАТЕ ИГРЫ: КАК ГЕЙМИФИКАЦИЯ ВОВЛЕКАЕТ ШКОЛЬНИКОВ?

Аннотация. Возможности использования цифровых игровых технологий и геймификации в преподавании литературы в школе обуславливаются их ролью в повышении учебной мотивации, развитии критического мышления, коммуникативных и творческих способностей учащихся. Особое внимание уделяется применению платформ JeopardyLabs и Canva Code как эффективных инструментов организации интерактивного обучения. Представлен практический опыт проведения уроков литературы в 8 классе на материале произведений Антон Павлович Чехов с использованием викторин и игровых заданий. Анализируются образовательные возможности данных платформ, их влияние на вовлечённость учащихся, формирование навыков самооценивания и развитие познавательной активности. Делается вывод о том, что интеграция геймификации способствует повышению эффективности обучения и формированию устойчивого интереса к изучению литературы.

Ключевые слова: геймификация, платформы, игровые технологии на уроке литературы, навыки использования цифровых технологий, практический опыт, IT сфера.

АЙТЕНОВА А.Т.¹, НЕМУДРОВА А.А.²

¹ Қ.Жұбанов атындағы Ақтөбе өңірлік университетінің аға оқытушысы, гум.ғылымдарының магистрі. Ақтөбе қ., Қазақстан. ORCID: 0009-0001-0513-0766

² Қ.Жұбанов атындағы Ақтөбе өңірлік университетінің 4 курс студенті, Ақтөбе қ., Қазақстан.

ОРЫС ӘДЕБИЕТІН ОҚЫТУДАҒЫ ОЙЫН ФОРМАТЫ: ОЙЫНДАР МЕКТЕП ОҚУШЫЛАРЫН ҚАЛАЙ ҚАЛЫПТАСТЫРАДЫ?

Андатпа. Бұл мақалада мектепте әдебиетті оқытудағы цифрлық ойын технологиялары мен геймификацияның әлеуеті қарастырылады. Олардың академиялық мотивацияны арттырудағы және оқушыларда сыни ойлауды, коммуникацияны және шығармашылықты дамытудағы рөлі зерттеледі. JeopardyLabs және Canva Code платформаларын интерактивті оқытуды ұйымдастырудың тиімді құралдары ретінде пайдалануға ерекше назар аударылады. Антон Павлович Чеховтың шығармаларын, викториналарды және ойынға негізделген тапсырмаларды қолдана отырып, сегізінші сынып оқушыларына әдебиет сабақтарын оқытудың практикалық кейс-стадия ұсынылған. Бұл платформалардың білім беру әлеуеті, олардың оқушылардың белсенділігіне, өзін-өзі бағалау дағдыларын дамытуға және когнитивтік белсенділікті дамытуға әсері талданады. Геймификацияны интеграциялау оқу тиімділігін арттыруға және әдебиетті оқуға деген тұрақты қызығушылықты дамытуға ықпал етеді деген қорытындыға келді.

Түйінді сөздер: геймификация, платформалар, әдебиет сабақтарындағы ойын технологиялары, цифрлық дағдылар, практикалық тәжірибе, IT.

AITENOVA A.T.¹, NEMUDROVA A.A.²

¹ *Master of Arts, Senior Lecturer, K. Zhubanov Aktobe Regional University, Aktobe, Kazakhstan. ORCID: 0009-0001-0513-0766*

² *Fourth-year student, K. Zhubanov Aktobe Regional University, Aktobe, Kazakhstan.*

RUSSIAN LITERATURE IN A GAME FORMAT: HOW GAMIFICATION ENGAGES SCHOOLCHILDREN?

Annotation. This article explores the potential of digital gaming technologies and gamification in teaching literature in schools. Their role in enhancing academic motivation and developing critical thinking, communication, and creativity in students is explored. Particular attention is paid to the use of JeopardyLabs and Canva Code platforms as effective tools for organizing interactive learning. A practical case study of teaching literature lessons to eighth-grade students using Anton Pavlovich Chekhov's works, quizzes, and game-based tasks, is presented. The educational potential of these platforms, their impact on student engagement, the development of self-assessment skills, and the development of cognitive activity are analyzed. It is concluded that the integration of gamification contributes to increased learning effectiveness and the development of a lasting interest in studying literature.

Keywords: gamification, platforms, gaming technologies in literature lessons, digital skills, practical experience, IT.

Актуальность темы. В современном мире в школьном обучении цифровые игровые технологии-важный инструмент, который не только поддерживает интерес учеников, также развивают ключевые навыки, как критическое мышление, творческое восприятие и командная работа. Применение этих технологии особенно эффективно на уроках литературы, где они могут помочь учащимся более глубоко понять произведения, а также стимулировать их к самостоятельному анализу и размышлениям.

Цель исследования обуславливается анализом возможностей применения цифровых игровых технологий на уроках литературы и оценке эффективности использования платформ JeopardyLabs и Canva Code в образовательном процессе.

Объект исследования - образовательный процесс на уроках литературы в основной школе.

Предмет исследования - применение цифровых игровых платформ как средства повышения учебной мотивации и познавательной активности обучающихся.

Методы исследования: теоретический анализ педагогической и методической литературы, наблюдение, сравнительный анализ, обобщение педагогического опыта, анализ результатов учебной деятельности обучающихся.

Игровые программы — это специально разработанные компьютерные или мобильные игры, цель которых заключается в поддержке учебного процесса, выполнении образовательных задач и решении различных проблем. В школьном обучении такие программы могут использоваться как инструмент для углубленного изучения литературы, истории, иностранных языков и других дисциплин.

Примеры использования игровых программ в обучении:

- Использование литературных симуляторов. Для уроков литературы можно разработать игровые симуляции, в которых учащиеся могут принять участие в ключевых моментах произведений. Например, для произведений А.П.Чехова, таких как «Хамелеон», «Толстый и тонкий», «Смерть чиновника», можно создать игру в виде «Колеса фортуны» и провести фронтальный опрос у обучающихся, где ученики могут выбрать вопросы по произведению и подумать над проблемными вопросами рассказов.

- Викторины по произведениям литературы. На уроках литературы можно создать викторину, в ходе которого ученики будут отвечать на вопросы, связанные с литературными произведениями. За каждый правильный ответ, учащиеся будут получать баллы. Например, в рамках изучения рассказов А.П. Чехова, данная платформа позволит учащимся узнать подробно произведение, диалоги и характеры героев.

В последние годы образовательные платформы и приложения становятся основным инструментом в организации учебного процесса, особенно в рамках цифрового образования. Эти платформы позволяют интегрировать игровые элементы, геймификацию и различные образовательные технологии, способствующие повышению эффективности обучения.

Практическая апробация цифровых игровых технологий проводилась на уроках литературы в 8 классе общеобразовательной школы. В исследовании приняли участие 24 обучающихся. Формат занятия представлял собой итоговый урок-викторину по творчеству Антон Павлович Чехов с использованием платформы JeopardyLabs. Работа осуществлялась в командной форме. В ходе урока обучающиеся выполняли задания различного уровня сложности, отвечали на вопросы по содержанию произведений, литературным терминам и анализу персонажей.

По результатам проведения занятия было отмечено повышение активности обучающихся, вовлечённости в учебный процесс и качества выполнения заданий. Большинство учащихся положительно оценили игровой формат урока, отметив удобство платформы и высокий уровень заинтересованности. В сравнении с традиционными формами итогового контроля обучающиеся проявляли большую

инициативность и активнее участвовали в обсуждении вопросов. Учителя также отметили эффективность платформы как средства повторения и закрепления учебного материала.

Примеры платформ и приложений, которые могут быть использованы на уроках литературы:

- «JeopardyLabs» - сайт для создания викторины. Данная платформа позволяет создавать викторины, по количеству баллов, сайт со встроенным калькулятором позволяет быстро и точно рассчитать очки игроков. В задания можно добавить картинки, видео и аудио.

- «Canva Code» — это инструмент, позволяющий быстро делиться созданными цифровыми материалами с помощью специального QR-кода или ссылки. Он активно используется в образовательной среде как средство организации интерактивного и доступного обучения.

Геймификация является мощным инструментом, который активно используется для повышения интереса и вовлеченности учащихся в учебный процесс. Геймификация в контексте уроков литературы включает в себя введение игровых элементов, таких как уровни, баллы, награды, достижения, а также создание сценариев, которые превращают процесс обучения в увлекательную игру. Это помогает мотивировать учащихся и вовлекать их в активную учебную деятельность.

Таким образом, цифровые игровые технологии и геймификация могут значительно обогатить традиционные методы преподавания литературы. Они создают новые возможности для вовлечения учащихся в процесс обучения, повышения их мотивации, а также способствуют развитию важных образовательных и личностных качеств.

На уроке литературы в 8 классе использовалась платформа JeopardyLabs в виде викторины, как заключительный урок по творчеству А.П. Чехова комические рассказы [1]. В раздел изучения входили рассказы А.П. Чехова «Смерть чиновника», «Хамелеон», «Пересолил», «Толстый и тонкий», «Справка». Задания и вопросы были представлены от простого к сложному.

JeopardyLabs — это онлайн-платформа, которая позволяет пользователям создавать и играть в викторины в стиле популярной телевизионной игры JeopardyLabs. Сайт предоставляет возможность разработать собственные викторины, что позволяет привлечь обучающихся к процессу обучения, а также является игровым методом в обучении [2]. Ключевые преимущества данной платформы:

1. Платформа интуитивно понятна и не требует специальной подготовки. Даже неопытный пользователь может создать викторину, благодаря доступному

интерфейсу.

2. JeopardyLabs позволяет настроить викторину для любого урока. Вы можете создать викторину по любой теме, настроить количество вопросов, категорий и даже изменить формат игры (например, добавить таймер, корректировать размер ячеек с баллами).

3. Игры, созданные на платформе, можно легко проводить онлайн, что идеально подходит для виртуальных классов, вебинаров, тренингов и других удаленных мероприятий.

4. Для создания викторин на платформе не требуется обязательная регистрация, что делает процесс начала работы еще более удобным и быстрым.

5. Мы можем создавать викторины с разными уровнями сложности, настраивать время для ответов и использовать различные категории, что добавляет элемент состязания и делает викторины интересными для обучающихся.

JeopardyLabs представляет собой удобный и мощный инструмент для создания викторин, который активно используется в образовательной среде, а также на развлекательных мероприятиях. Благодаря своей гибкости, простоте и доступности, он помогает сделать обучение более интересным и эффективным.

Данный игровой метод вызвал значительный интерес как у обучающихся, так и у педагогов. Применение платформы JeopardyLabs на уроках литературы в 8 классе, особенно в рамках итогового занятия по творчеству А.П. Чехова, продемонстрировало свою эффективность в закреплении учебного материала. Внедрение игровых элементов способствовало повышению учебной мотивации и сделало образовательный процесс более динамичным и интерактивным. Содержание заданий было выстроено таким образом, чтобы учащиеся могли проявить знания по различным аспектам произведений писателя, а также развивать аналитические способности и критическое мышление.

Обучающиеся положительно оценили данный формат работы. Особый интерес вызвало сочетание игрового и образовательного компонентов. Структурированность викторины — наличие тематических разделов, системы баллов и разноуровневых заданий — обеспечила активное вовлечение учащихся и способствовала более прочному усвоению материала. Кроме того, школьники отметили удобство использования платформы, её доступный интерфейс и отсутствие необходимости в дополнительной подготовке. Функции мгновенной проверки результатов, а также элементы самооценки и взаимооценки позволили учащимся осознать свои сильные и слабые стороны.

С точки зрения преподавателей, JeopardyLabs представляет собой эффективный инструмент для организации интерактивных занятий и контроля знаний в игровой

форме. Учителя подчеркнули возможность гибкой настройки содержания викторины в соответствии с темой урока и уровнем подготовки учащихся. Особенно ценным является наличие разноуровневых заданий, что позволяет учитывать индивидуальные особенности обучающихся. Кроме того, платформа способствует оперативному выявлению пробелов в знаниях и корректировке образовательного процесса.

Canva Code представляет собой современный цифровой инструмент, позволяющий оперативно распространять образовательные материалы с помощью QR-кодов или ссылок. В учебном процессе он используется как средство организации интерактивного взаимодействия и повышения вовлечённости учащихся. С его помощью педагог может предоставить доступ к разнообразным видам контента — презентациям, инфографике, видеоматериалам и тестам, которые учащиеся открывают, используя мобильные устройства. Особенно актуально это на уроках русского языка и литературы, где важно сочетание визуального и текстового компонентов.

Использование Canva Code существенно расширяет дидактические возможности урока: позволяет организовать как индивидуальную, так и групповую деятельность, внедрять игровые форматы (например, квесты или работу по станциям), а также реализовывать дифференцированный подход. Так, при изучении произведений А.П. Чехова учащиеся могут получать различные задания через отдельные коды, направленные на анализ персонажей, художественных средств или интерпретацию текста, что способствует развитию самостоятельности и критического мышления.

К преимуществам данного инструмента относятся простота использования, доступность и экономия времени педагога за счёт отсутствия необходимости в печатных материалах. Дополнительным фактором является повышение интереса учащихся благодаря использованию привычных цифровых технологий. Вместе с тем следует учитывать и возможные ограничения, такие как необходимость наличия мобильных устройств и стабильного интернет-соединения.

Процесс создания игры с использованием Canva Code является достаточно простым и включает несколько этапов. На начальном этапе необходимо выбрать формат будущего материала на платформе Canva — чаще всего используется презентация, позволяющая логично выстроить последовательность заданий. Далее разрабатывается структура игры: определяется тема, цели, тип заданий и уровень сложности. Слайды наполняются вопросами, иллюстрациями, вариантами ответов и элементами геймификации, такими как баллы, уровни и подсказки. При необходимости добавляются гиперссылки, обеспечивающие переход между заданиями.

После завершения работы над материалом необходимо воспользоваться функцией «Поделиться» и выбрать формат доступа. Платформа автоматически создаёт ссылку или QR-код, который можно предоставить учащимся. Сканируя данный код с помощью мобильных устройств, обучающиеся получают быстрый доступ к разработанной игре, что обеспечивает удобство и оперативность её использования в образовательном процессе.

После того, как загрузили код, Canva code создает викторину по запрошенной теме.

Готовую викторину можно отправить по ссылке обучающимся. Инструмент Canva Code позволяет интегрировать цифровые образовательные материалы, включая интерактивные викторины, в учебный процесс с помощью ссылок или QR-кодов. Принцип его работы заключается в том, что учитель предварительно создаёт цифровой продукт (например, викторину в формате HTML или интерактивную презентацию), после чего размещает его на доступной платформе или сохраняет как веб-ресурс. Далее ссылка на данный материал вставляется в Canva, где автоматически может быть преобразована в QR-код (Canva Code).

Для создания викторины сначала разрабатывается её содержание и структура (вопросы, варианты ответов, логика переходов), затем используется готовый код, который обеспечивает интерактивность (например, выбор ответов, подсчёт баллов, переход между вопросами). Этот код размещается в веб-среде, а доступ к нему организуется через Canva Code. Учащиеся, сканируя QR-код с помощью мобильных устройств, получают мгновенный доступ к игре и могут проходить её в удобном формате.

Использование Canva Code позволяет организовать как индивидуальную, так и групповую работу. Учитель может предложить учащимся проходить игру самостоятельно, в парах или командах, фиксируя результаты и обсуждая ответы. Таким образом, процесс обучения становится более интерактивным и мотивирующим, а учащиеся активно вовлекаются в освоение учебного материала.

Современное образование активно трансформируется под влиянием цифровых технологий, что требует поиска новых эффективных форм и методов обучения. В данном контексте особую значимость приобретают игровые технологии и элементы геймификации, которые позволяют не только повысить интерес учащихся к учебному процессу, но и способствуют развитию ключевых компетенций. Проведённый анализ и практический опыт показали, что использование цифровых платформ, таких как JeopardyLabs и Canva Code, является эффективным средством модернизации уроков литературы.

Платформа JeopardyLabs зарекомендовала себя как удобный инструмент для организации интерактивных викторин, позволяющих систематизировать и закрепить знания учащихся в игровой форме. Её функциональные возможности, включая настройку уровней сложности, категорий и балльной системы, способствуют дифференцированному подходу к обучению и учёту индивидуальных особенностей школьников. Практика применения данной платформы на уроках литературы, посвящённых творчеству Антон Павлович Чехов, показала высокий уровень вовлечённости учащихся, их активное участие в образовательном процессе, а также положительное влияние на качество усвоения учебного материала. Особое значение имеет возможность организации самооценивания и взаимооценивания, что способствует развитию критического мышления и рефлексии.

В свою очередь, Canva Code выступает как универсальный инструмент для распространения и интеграции цифрового образовательного контента. Его использование позволяет обеспечить быстрый и удобный доступ учащихся к различным видам учебных материалов, включая интерактивные викторины, презентации и задания. Применение QR-кодов значительно упрощает организацию учебной деятельности, делает её более мобильной и гибкой. Кроме того, Canva Code открывает широкие возможности для внедрения квестовых и игровых форм работы, что особенно актуально в условиях современного цифрового пространства.

Сравнительный анализ традиционного урока и урока с элементами геймификации показал, что использование цифровых платформ способствует более высокой вовлечённости обучающихся, повышению мотивации и развитию коммуникативных навыков. В отличие от традиционного опроса, игровая форма обучения создаёт условия для активного взаимодействия учащихся и способствует более прочному усвоению литературного материала.

Сопоставление данных платформ позволяет сделать вывод о том, что их совместное использование является наиболее продуктивным. JeopardyLabs эффективно выполняет функцию создания и проведения игровых викторин, тогда как Canva Code обеспечивает удобный способ распространения и доступа к созданному контенту. Такая интеграция способствует формированию целостной образовательной среды, ориентированной на активное участие учащихся и развитие их познавательной активности.

Несмотря на очевидные преимущества, использование цифровых платформ требует учёта ряда факторов, таких как наличие технического оснащения, уровень цифровой грамотности учащихся и педагогов, а также стабильность интернет-соединения. Однако при грамотной организации учебного процесса данные трудности могут быть успешно преодолены.

Внедрение цифровых игровых технологий в преподавание литературы является перспективным направлением развития современного образования. Использование платформ JeopardyLabs и Canva Code позволяет сделать уроки более интерактивными, мотивирующими и результативными, способствует развитию у учащихся не только предметных знаний, но и универсальных учебных действий, необходимых для успешной социализации в цифровом обществе.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Поночевная О. Л. Влияние компьютерных игр на физическое и психическое здоровье младшего школьника / О. Л. Поночевная // Здоровье школьника. – 2017. – №1 – 134-135 с. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-kompyuternyh-igr-na-razvitie-detey/viewer> (дата обращения:20.03.2026)
2. Шашкина Г.З. и др. Русская литература. Учебник для 8 кл. общеобразоват. шк.: в 2-х частях/ Г.З. Шашкина, О.А. Анищенко, В.В. Шмельцер. – Часть 2. – Алматы: Мектеп, 2018. – 184с.
3. Платформа JeopardyLabs, викторина «Заключительный урок по творчеству А.П.Чехова». URL: <https://jeopardylabs.com/play/2025-03-25-5> (дата обращения 21.03.2026)
4. Платформа LearningApps, игра «Скачки: Проверка знаний текста по рассказу А.П.Чехова». URL: <https://learningapps.org/watch?v=pzmk8vu4c25> (дата обращения 21.03.2026)

REFERENCES:

1. Ponochevnaya O. L. Vliyanie kompyuternykh igr na fizicheskoe i psikhicheskoe zdorove mladshogo shkolnika / O. L. Ponochevnaya // Zdorove shkolnika. – 2017. – №1 – 134-135 s. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-kompyuternyh-igr-na-razvitie-detey/viewer> (data obrascheniya:20.03.2026)
2. Shashkina G.Z. i dr. Russkaya literatura. Uchebnik dlya 8 kl. obscheobrazovat. shk.: v 2-kh chastyakh/ G.Z. Shashkina, O.A. Anischenko, V.V. Shmeltser. – Chast 2. – Almaty: Mektep, 2018. – 184s.
3. Platforma JeopardyLabs, viktorina «Zaklyuchitelnyy urok po tvorchestvu A.P.Chekhova». URL: <https://jeopardylabs.com/play/2025-03-25-5> (data obrascheniya 21.03.2026)
4. Platforma LearningApps, igra «Skachki: Proverka znaniy teksta po rasskazu A.P.Chekhova». URL: <https://learningapps.org/watch?v=pzmk8vu4c25> (data obrascheniya 21.03.2026)

Баспаға 30.06.2026 ж. 60x84/8 форматында қол қойылды
Офсеттік басып шығару. Офсеттік қағаз. Шығыс. Л. 12,8 б.п.

Таралымы 500 дана

Баспахананың мекен-жайы: 150000, Қазақстан Республикасы, Солтүстік Қазақстан облысы,
Петропавл қаласы, Бостандық көшесі, 51
«Неотехнология және қауіпсіздік ғылыми-зерттеу институты» ЖМ

Подписано в печать 30.06.2026 г. Формат 60x84/8

Печать офсетная. Бумага офсетная. Уч.-изд. Л. 12,8 п.л.

Тираж 500 экз.

Адрес типографии: 150000, Республика Казахстан, Северо-Казахстанская область, г.
Петропавловск, ул. Бостандыкская, 51
ЧУ «Научно-исследовательский институт Неотехнологий и безопасности»

Signed for printing in 30.06.2026. Format 60x84/8

Offset printing. Offset paper. Academic edition L. 12,8 p.p.

Circulation 500 copies

Printing house address: 150000, Republic of Kazakhstan, North Kazakhstan region, Petropavlovsk, st.
Bostandyk, 51
PI «Research Institute of Neotechnology and Safety»

