

**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ ЖОҒАРЫ БІЛІМ МИНИСТРЛІГІ**

**«Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ» КЕАҚ**

**Студенттер мен жас ғалымдардың  
«GYLYM JÁNE BILIM - 2023»  
XVIII Халықаралық ғылыми конференциясының  
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ  
XVIII Международной научной конференции  
студентов и молодых ученых  
«GYLYM JÁNE BILIM - 2023»**

**PROCEEDINGS  
of the XVIII International Scientific Conference  
for students and young scholars  
«GYLYM JÁNE BILIM - 2023»**

**2023  
Астана**

**УДК 001+37**  
**ББК 72+74**  
**G99**

**«GYLYM JÁNE BILIM – 2023» студенттер мен жас ғалымдардың  
XVIII Халықаралық ғылыми конференциясы = XVIII  
Международная научная конференция студентов и молодых  
ученых «GYLYM JÁNE BILIM – 2023» = The XVIII International  
Scientific Conference for students and young scholars «GYLYM JÁNE  
BILIM – 2023». – Астана: – 6865 б. - қазақша, орысша, ағылшынша.**

**ISBN 978-601-337-871-8**

Жинаққа студенттердің, магистранттардың, докторанттардың және жас ғалымдардың жаратылыстану-техникалық және гуманитарлық ғылымдардың өзекті мәселелері бойынша баяндамалары енгізілген.

The proceedings are the papers of students, undergraduates, doctoral students and young researchers on topical issues of natural and technical sciences and humanities.

В сборник вошли доклады студентов, магистрантов, докторантов и молодых ученых по актуальным вопросам естественно-технических и гуманитарных наук.

**УДК 001+37**  
**ББК 72+74**

**ISBN 978-601-337-871-8**

**©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия  
ұлттық университеті, 2023**

өзіміздің ана тілімізде тікелей аударылатын деңгейге жетті. Кино индустриясы аударма саласы бойынша қарқынды дамытынына үлкен сенімділік білдіреміз.

### Қолданылған әдебиеттер тізімі

1. Сайт переводческого агентства Mankent [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://clck.ru/34DaTE>
2. Вақ.kz. Жаналықтар [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://clck.ru/34DaUp>
3. Уикипедия. Еріншектер Елі. Тіл [онлайн ресурс]. Режим доступа: <https://clck.ru/34DaWM>
4. LazyTown Wiki. Happy Brush Day [электронный ресурс]. Режим доступа: <https://clck.ru/34DaXy>
5. Аударманың өзекті мәселелері // Құрастырған С.Құлманов. – Алматы: Palitra-Press, 2015. – 296 б.

УДК 364.14

## АҒЫЛШЫН ТІЛІНДЕ ОҚУ DAҒДЫЛАРЫН ГЕЙМИФИКАЦИЯ АРҚЫЛЫ ЖЕТІЛДІРУ

Сейдалы Гүлнәз Рамазанқызы

[gulnazseidaly27@gmail.com](mailto:gulnazseidaly27@gmail.com)

«Шетел тілі: екі шетел тілі» мамандығы бойынша 1-курс магистранты  
Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университетінің, Астана, Қазақстан  
Ғылыми жетекші – А.А.Таджибаева

### Кіріспе

Шаңырақ бойын тік көтеріп тұруы үшін үш дінгек керек емес, біреу болса да жеткілікті. Жан-жағынан қадалған уықтар ақ оның барынша берік болуына ықпал жасайды. Сол секілді біздің негізгі дінгегіміз қазақ тілі болса, ал өзге тілдер уық секілді басқа да алпауыт мемлекеттермен теңесу мүмкіндігіне жетелейді. Жаһандық әмбебап тілге айналған ағылшын тілінің жетік меңгеру заман талабына сай, бәсекеге қабілетті тұлға болып қалыптасуға зор әсерін тигізеді. Осы орайда, ағылшын тілінде еркін тілдесе білетін мамандарды тәрбиелеп шығару Қазақстан болашағы үшін өте маңызды екені анық.

Тіл үйрету өте күрделі де қиын жұмыс. Қазіргі таңда тіл оқытудың сан түрлі әдістері бар және де ол тізім жыл сайын толығып, жаңарып жатады. Сондықтан оқытушы да үнемі ізденісте болып, оқу үдерісін түрлендіріп отыруы маңызды, өйткені оқытудың өзі – әр қырлы, әрі ретсіз үдеріс. Бір ғана оқыту әдісің үнемі қолдана беру жақсы нәтижеге алып келе бермейді. Көп жағдайда, студенттер жалығып, оқуға деген қызығушылықтары төмендеп жатады. Осыған орай білім алушылардың оқу үдерісіндегі белсенділіктерін арттырып, құштарлықтарын оятатын оқыту тәсілдері қалыптаса бастады. Соның бірі де бірегейі – геймификация. Осыған байланысты бұл мақалада геймификация арқылы университет студенттерінің ағылшын тілінде оқу дағдыларын жетілдіру мәселесі қарастырылмақ.

### Негізгі бөлім

Жалпы, «геймификация» деген қандай тәсіл және де өзге де оқыту әдістерінен негізгі айырмашылығы неде? «Геймификация»-ны тек оқыту тәсілі деп қарастыру қателік болмақ. Ол тек қана білім беру саласымен шектелмейді. Геймификация элементтері өзге де салаларда әртүрлі мәселелерді шешу мақсатында қолданылады. Мәселен, бизнес саласында ірі танымал компаниялар өз өнімдерін ұтымды, әрі жеңіл сату мақсатында тұтынушылар арасында түрлі ойындар ұйымдастырып жатады. Сол секілді өзімізге белгілі қазіргі Instagram желісінде де көп блогерлер жазылушылар санын арттыру мақсатында «giveaway» сыйлық тарату ойындарын өткізуде. Сонымен аты айтып тұрғандай, «gamification» термині «game», яғни

«ойын» деген сөзден басталады. Алайда, бұл тек қана ойын ойнап, мақсатсыз уақыт өткізу дегенді білдірмейді.

Геймификация «адамдарды тарту, әрекетке ынталандыру, оқуға ынталандыру және мәселелерді шешу үшін ойынға негізделген механиканы, эстетиканы және ойын ойлауын пайдалану» ретінде анықталады [1, 10 б.]. Геймификация тек бір параметрмен шектеліп қана қоймай басқа да контексттерде жүзеге асырылуы мүмкін болғандықтан, Детердинг және оның әріптестері геймификацияны «ойын емес контексттерде ойын дизайны элементтерін пайдалану» ретінде анықтайтын кеңірек анықтама берген [2, 9 б.].

«Ойын» мен «білім» екеуі екі түрлі ұғым болып көрінгенімен мына ғаламтор дәуірінде компьютерлік ойындармен өсіп жатқан ұрпаққа білім беруде ойын элементтері енгізілуде. Оның себебі, Пренский сипаттағандай «Бүгінгі студенттер біздің білім беру жүйеміз оқытуға арналған адамдар емес» [3, 1 б.]. Басқаша айтқанда, қазіргі технологияның дамыған заманында баяғыша тек мұғалімге бағытталған дәстүрлі оқыту әдістері жақсы нәтижелерге алып келмейді. Қазір студенттер үшін жай кітаптардағы тіл дамытуға арналған түрлі жаттығуларға қарағанда сол тілде түрлі видео көріп немесе ойын платформаларында тапсырма орындаған әлдеқайда қызығырақ. Бұл әрине жаман деген сөз емес. Керісінше, дамып жатқан технология тілдерді тиімді меңгеруге жол ашуда. «Қазіргі білім беру жүйесінің ажырамас бөлігі дамыған цифрлық инфрақұрылым болып табылады. Сондықтан білім беру ұйымдарында IT-инфрақұрылымды, цифрлық білім беру ресурстарын, ашық онлайн-курстардың желілері мен платформаларын дамыту, мемлекеттік көрсетілетін қызметтерді автоматтандыру қажет», - деп «Қазақстан Республикасының Білім беруді және ғылымды дамытудың 2020 – 2025 жылдарға арналған мемлекеттік бағдарламасын бекіту туралы қаулысында да жазылған [4]. Осыған байланысты елімізде де геймификацияланған, яғни оқуға арналған ойын платформалары жиі қолданылуда.

«Геймификация» ұғымы және оның қазіргі кездегі маңыздылығы біршама түсінікті. Енді, оны қалай ағылшын тілі сабақтарында енгізуге болады? Әсіресе, ең маңызды тіл дағдыларының бірі «reading skills», яғни «оқу дағдысын» жетілдіруде қалай тиімді қолдану қажет? Бұл дағды түрін жетілдірудің тиімді әдістерін іздестіру маңызды болып табылады, өйткені 21 ғасырда студенттерден өзге де 4C оқу дағдысы талап етіледі. Ол 4C дағды: коммуникация, ынтымақтастық, сыни ойлау және шығармашылық. Тіл үйрену немесе өзге салада болсын сыни ойлай білу қабілеті аса қажет. Ал сыни тұрғыдан ойды сараптай алу үшін студент алдымен кез келген ақпаратты түсініп оқуды меңгеруі керек.

Жаһанданудың арқасында сұранысқа ие нағыз маман иесі болу жоғарыда айтылған 4 дағдыны меңгеруді, үздіксіз ізденісті және өмір бойы оқу қажеттілігін талап етеді. Қазірге цифрлық әлемнің өзі жазбаша сөзге бағытталған. Ал бүкіл қажетті тың ақпараттарды ғаламтордан көбінесе тек ағылшын тілінде таба аласыз және сол тілде еркін оқып, түсіне алатын мамандарды дайындап шығару да өте маңызды. Өйткені, қазіргі еңбек нарығы ағылшын тіліндегі сауаттылықтың жоғары деңгейін талап етеді.

Ағылшын тілінде еркін судыратып оқып және түсіне алатын білікті мамандарды дайындап шығару мәселесі әрине өте өзекті. Алайда, қазіргі таңда оқушылардың оқуға деген ынтасы аз, ал оқу дағдысын жетілдіруге арналған тапсырмалар басқа тілдік дағдыларға бағытталған тапсырмаларға қарағанда әлдеқайда ішпыстырарлықтай болып көрінеді. Сондықтан, студенттер ағылшын тіліндегі мәтіндерді оқып түсінуде қиындықтарға тап болып жатады. Қанша жерден қиын болғанымен тіл үйрену жолында оқу дағдысын дамыту аса маңызды. Өйткені, Грейб атап өткендей, тілдің үш дағдысының ішінде оқу екінші тілді үйренушілер үшін академиялық контексттегі ең маңызды дағды ретінде қарастырылады [5]. Ал Бэмфордтың пікірінше, көп оқитын оқушылар жақсырақ, әрі сенімді оқырман болып қана қоймайды, сонымен қатар олар жазу, тыңдау және сөйлеу секілді басқа да тілдік дағдыларды дамытады [6]. Бұл лексика мен грамматика салаларына да оң әсерін тигізетіндігін да айта кеткен жөн. Өйткені, оқушылар мәтіндерді оқу барысында тіл құрылымымен көбірек таныс болады және олардың сөздік қоры да артады.

Геймификацияда ойын элементтері оқу үшін «триггер», яғни бір қозғаушы күш ретінде пайдаланылады десек те болады. Шет тілінде мәтіндерді оқу және оларды түсіне білу көп студенттер үшін қажетті, алайда біршама қызықсыз процесс. Ал қозғаушы күш ретінде ойын элементтері оқу үдерісіне қосу жақсы нәтижелерге алып келеді. Жоғарыда бірнеше рет қайталанған ойын элементтері деген қандай элементтер? Жалпы, кез келген ойын бейджер, табыс белгілері, деңгейлер, ұпай жүйесі, ұпайлар және уақыт шектеулері секілді ойын элементтерінің механикасына негізделген. Осы сияқты геймификация элементтері оқу барысында студенттерде бәсекелестік пен белсенділік сезімін тудыруы мүмкін және сәйкесінше олардың оқуға деген қызығушылықтары артып, одан сайын ынталанады.

Геймификация элементтері енгізілген ойын платформалары біршама. Мәселен, Kahoot, Quizzez, Wordwall және т.б. Аталып өткен платформалар оқытушыларға жеңіл түрде ұпайлар берілетін әртүрлі тапсырмалар, тесттер құрастыруға мүмкіндік береді. Ұпай саны бойынша көшбасшылар тақтасынан ойынға қатысушылар өз орындарын біле алады. Бұл сәйкесінше, әрбір қатысушының мотивациясын арттырып, одан да жақсы нәтиже көрсетуге ынталандырады.

Ойын платформалары тіл дағдыларын дамытуға көмектесетін тапсырмалар құрастыруға көмектесе алады. Дегенмен, жеке студенттің оқу деңгейін дамытуға, әрі оқытушыға жеңіл бақылауға мүмкіндік беретін өте сапалы платформалар аз. Солардың бірі де, бірегейі деп Readtheory.org. платформасын айтсақ болады [7]. Негізгі мақсаты оқушылардың оқу түсінігін жақсарту болып табылатын бұл платформада да белгішелер мен ұпайлар студенттерге арналған сыйақы ретінде қолданылады. Студенттер белгілі бір ұпайлар жинаған кезде цифрлық төсбелгілермен марапатталады.

Readtheory.org платформасының басты артықшылықтарының бірі әрбір білім алушыға жеке көңіл бөлінеді және оқытушы жүйеге өз қалауынша студенттерді қоса алады. Бұл жерде әртүрлі деңгейлерге бейімделген көптеген қысқа мәтіндер жүктелген және де әрбір мәтіннен кейін түсіну деңгейін тексеретін бірнеше тапсырмалар да бар. Кез келген оқу үдерісінде кері байланыс орны зор. Сондықтан бұл жерде де тапсырма немесе тест соңында дұрыс және бұрыс жауаптар саны, онымен қоса қате жауаптардың түсіндірмелері беріледі. Нәтижелер мен оқылған мәтін саны тек студентке ғана емес, мұғалімге де көрініп тұрады. Тағы бір ерекшелік – студенттерге арналған тіл меңгеру деңгейін анықтай алатын диагностикалық тест. Бұл бастапқыдағы тіл деңгейін анықтап, кейінгі нәтижелермен салыстыруға жақсы мүмкіндік береді.

Мұғалім студенттерге тапсырма берген кезде орындалу уақытын да белгілеп кеткені жөн. Мұндай уақыт шектеуі де геймификацияның бір элементі болып табылады. Тапсырма уақытпен шектелген кезде студент барынша белсенді болып, межеленген уақыттан бұрын бітіруге тырысады. Readtheory.org платформасында да оқытушы әр студентке өз деңгейіне сай жеке тапсырмалар беріп қана қоймай, әр тапсырманың орындалып бітуі керек мерзімін де белгілей алады.

Мартенс айтуы бойынша «оқырмандарды, әсіресе құлықсыз оқырмандарды ынталандырудың ең жақсы тәсілі – кітаптар мен ойындар арасындағы сызықтарды геймификациялау арқылы жою» [8, 20]. Бұл дегеніміз дәстүрлі жұмыс парағы мен оқулықтарды компьютер, ұялы телефон экранына толығымен алмастыру емес. Геймификация бұл дәрумен секілді көп немесе аз қолдануға болмайды, тек керекті мөлшерде қолданылуы қажет. Бұл тек оқу процесіне бояу енгізу арқылы оқуға деген ынтасын арттырып, оқудан ләззат ала білуге үйрету. Readtheory.org платформасы да осы мақсатта жұмыс атқарып жатыр десек болады.

Жалпы, геймификацияны ол оқушыларды қолдайтын, қауіпсіз және көңілді ортадағы оқу тәжірибесі ретінде сипаттауға болады. Геймификацияланған сабақтар әлдеқайда көңілдірек, өйткені орындалу керек тапсырмалар монотонды емес, үнемі өзгеріп, жаңаланып отырады. Біздің миымыздың өзі жаңашылдықты жақсы көреді. Жаңа, әрі қызықты ақпаратты қабылдау әлдеқайда жеңілдірек. Дегенмен, әрбір оқылуы керек мәліметті түрлендіре беру өте қиын және де геймификациялау ол бүкіл сабақ тек ойынмен өту керек деген сөз емес. Бұл тек

студенттерді белсендірек ету әдісі. Мәселен, жоғары оқу орындарында оқитын студенттерге жиі бір апта ішінде оқып бітірілуі керек үлкен көлемде мәтіндер беріліп жатады. Мағлұматтар көп, әрі ол өзге тілде жазылған болса, көптеген студенттерде бастауға ынта болмай соңғы дедлайн күндеріне дейін созып жүреді. Тақалған сәтте бір түнде оқып бітіруге тырысып, жанталасып жатады. Ал оқытушы осы берілген мәтіндерді, мағлұматтарды Readtheory.org немесе өзге де әртүрлі платформаларға енгізіп, оқылған беттер санына қарай студенттерге әртүрлі төсбелгілер беріліп отырса, бұл оларға үлкен мотивация болар еді.

«Ертең оқимын» немес «әлі уақыт бар, демалыста оқып бастасам да үлгеремін» деген секілді сұлтаулардың пайда болуы студенттердің тек қызығушылығы жоқтығынан немесе ол мағлұматтардың ағылшын тілінде болғанынан ғана емес. Тағы бір себеп, көпшілік студенттер ағылшын тілінде кітап оқып дағдыланбаған, яғни ол нәрсені күнделікті жасамайды, тек оқытушы айтқан кезде, қажеттілік туған кезде ғана жүзеге асырылады. Малколм Гладвелл жетістікке жетудің кілті ретінде 10000 сағаттық ережені ұсынған. Бұл жерде 10000 сағатпен шектеліп қалған ешнәрсе жоқ. Дегенмен, бұл ереже біздің бір мақсатқа жету үшін күнделікті жұмыс істеу керек екенімізді көрсетеді. Сондықтан, шет тілін оқу бұлшықетті шынықтыру секілді жүйелі түрдегі еңбекті талап етеді. Осы орайда, ғаламторда дене шынықтыру, дұрыс тамақтануға мақсатталған екі апталық, бір айлық секілді түрлі челлендж, марафондар өткізіліп жатады. Сол секілді ағылшын тілінде кітап оқудан студенттер арасында 21 күндік, 30 күндік марафондарды неге өткізбеске? Тек қана қосымша әдеби шығармаларды оқу ғана емес, күнделікті жоспар бойынша берілу керек материалдарды да сол марафонға енгізуге болады. Бұл тұста студенттер үшін цифрлық “Advent” күнтізбе жасау – тамаша шешім.

“Advent” күнтізбесін оңай, әрі тегін жасауға мүмкіндік беретін құралдардың бірі - My Advent платформасы [9]. Бұл платформада мұғалім кез келген күн санына күнтізбе жасай алады және сол жерге түрлі сілтемелерді, суреттерді, тапсырмаларды жүктейді. Ең басты ерекшелігі, студент күн сайын бір ғана картаны ашуға мүмкіндігі бар. Бұл студент келесі жолы өзің қандай тапсырма, қандай мәтін күтіп тұрғанын білмейтіндіктен ертең де ашып көруге ынталанады. Үлкен көлемдегі ағылшын тіліндегі мәтіндерді, мақалаларды осылайша күнге бөліп қойып, студенттерге ұсыну олардың оқу әдетін қалыптастыруға көмектеседі, әрі аз мөлшердегі мағлұматты қабылдау әлдеқайда жеңілдірек. Күнделікті “мен бітірдім” деген ой кішкентай болса да, жетістік сезімін сыйлап, студенттердің ішкі мотивациясын арттыра түседі.

Марафондар немесе Readtheory.org платформасының көмегі арқылы студенттің ағылшын тілінде оқылған беттер санының артуы қуантарлық жағдай. Дегенмен, бұл сәтте студенттердің қаншалықты мәтінді түсінгенін, қандай сөздерді үйренгенін бақылау, тексеру, бағалау да соншалықты маңызды. Мәтінді түсіну деңгейін анықтау үшін Wordwall, Quizlet, Quizziz, Kahoot секілді платформаларда түрлі тесттер, ойындар құрастырып, ал сілтемесін My Advent күнтізбесінде енгізуге болады. Мысалы, Wordwall-да 33-ке жуық жеңіл ойын-тапсырмаларды құрастыруға мүмкіндік беретін үлгілер бар [10]. Соның ішінде, «Игровое шоу» үлгісімен уақытпен шектелген, бірнеше өмір мен бонустар берілетін мәтінге қатысты тест түріндегі викторина өткізсе болады. Ал «Правда или ложь» үлгісі бойынша құрастырылған «True or False» («Шындық немесе Өтірік») тапсырмасы студенттің мәтінді қаншалықты терең түсінгенін анықтауға көмектеседі. Сонымен, бұл марафон бойынша студенттер тек қана мәтінді оқып қана қоймай, сол мәтінге байланысты түрлі тапсырмаларды орындай алады.

Марафонның тапсырмалары көп жағдайда сабақтан тыс, студент қалаған уақытында орындалып жатады. Ал аудиторияда қолдануға негізделген, ең ыңғайлы, көп функционалды қосымшалардың бірегейі – Kahoot [11]. Тест сұрақтарын оқытушы экран бетіне шығарады, ал студенттер өз компьютерлері немесе қалта телефондары арқылы оған тез арада жауап беруі тиіс. Бұл сервистің ерекшеліктерінің бірі уақытпен шектелген және әр сұрақ соңында студенттердің сұрақтарға қаншалықты тез, әрі дұрыс жауап бергендеріне қарай кестеде есімдері мен жинаған ұпай сандары көрсетіледі. Нәтижелер тест соңында емес, тест өту

барысында көрсетіліп жатқандықтан әр студентте кестеде бірінші болуға деген мотивация пайда болары анық. Осылайша, геймификацияланған оқу қосымшалары арқылы студенттердің ағылшын тіліндегі мәтіндерді түсініп оқуға деген мотивациясы мен қызығушылықтарын арттыруға болады.

### **Қорытынды**

Ұялы телефонсыз немесе сол ұялы телефондағы өмірімізді жеңілдетіп жатқан қосымшаларсыз елестету қиын болып кеткен мына заманда оқыту әдісіне де осы цифрлық құрылғылардың енгізіліп жатқаны таңқаларлық жағдай емес. Қазір ағылшын тілі сабақтарында тек қағаз жүзіндегі оқу материалдарын қолдану тиімсіз. Әсіресе, үлкен көлемдегі мәтіндер болған кезде жай ғана оқып шығу жеткіліксіз. Сонымен қатар, студенттің қаншалықты деңгейде түсінгені анықталуы керек. Ия, көп жағдайда мұғалімдер оқылған мәтін бойынша сұрақтар қойып жатады немесе мәтін соңындағы тапсырмаларды орындатады. Алайда, сабақ уақыты әрбір студенттен сұраққа жауап алуға немесе тапсырма жауаптарын тексеріп отыруға жеткіліксіз. Ал, жоғарыда айтылып өткендей, геймификацияланған платформаларда тапсырмалар даярлау оқытушыға уақытты үнемдеп, әрі әр студенттің деңгейін анықтауға жәрдем береді. Шынымен де, студенттердің ағылшын тілінде оқу дағдысын дамыту жолындағы мұғалімдер үшін ең тиімді құралдардың бірі – ол геймификация. Ойын элементтерін қосу қызықсыз да қиын көрінген ағылшын тіліндегі мәтіндерді оқуға деген студенттердің ынтасын арттырады. Қорыта келгенде, геймификация – ол оқу үдерісін ойынға айналдыру емес, ол тек монотонды өткізіліп жатқан сабақтарға жаңа бояу беру.

### **Қолданылған әдебиеттер тізімі**

1. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education // San Francisco, Calif: Jossey-Bass, 2012. – p 10.
2. Deterding S. Dixon D., Khaled R., and Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” // Proceedings of Mindtrek, 2011. – p 9.
3. Prensky M. Digital natives, Digital immigrants part 1. // MCB University Press, On the horizon. 2001. – №9. – p 1.
4. Қазақстан Республикасында білім беруді және ғылымды дамытудың 2020 – 2025 жылдарға арналған мемлекеттік бағдарламасын бекіту туралы қаулысы. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://primeminister.kz/assets/media/r-bilim-berudi-zhne-ilymdy-damytydy-2020-2025-zhyldara-arnalan-memleketitik-badarlamasy.pdf>
5. Grabe W. Current Developments in Second Language Reading Research // TESOL Quarterly, 25, 1991.
6. Bamford J. and Day R.R. Extensive reading: What is it? Why bother? // Language Teacher-Kyoto-Jalt-, 21, 2004. – pp 6-8.
7. ReadTheory. Reading Comprehension Exercises [Электронный ресурс].– Режим доступа: <https://readtheory.org/>
8. Martens M. Reading and Gamification // Children and Libraries: The Journal of the Association for Library Service to Children, 2014. – p 20.
9. Advent Calendar. [Электронный ресурс].– Режим доступа: <https://www.myadvent.net/en/>
10. Wordwall. Быстрее создавайте лучшие уроки. [Электронный ресурс].– Режим доступа: <https://wordwall.net/ru>
11. Kahoot. Learning Games. Make learning awesome. [Электронный ресурс].– Режим доступа: <https://kahoot.com/>

УДК 378.14:372

**К ВОПРОСУ О ТЕНДЕНЦИЯХ ПРЕПОДАВАНИЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В  
ВУЗАХ КАЗАХСТАНА И КЫРГЫЗСТАНА**