

8D01501-«Математика педагогін даярлау» білім беру бағдарламасы бойынша философия докторы (PhD) дәрежесін алу үшін ұсынылған Сансызбаев Алтынбек Серікұлының «Мектеп математикасында ұғымдар мен олардың жүйелерін қалыптастыруда геймификация элементтерін қолдану технологиясы» тақырыбындағы диссертациялық жұмысына ғылыми кеңесші педагогика ғылымдарының докторы, доцент Р.И. Кадирбаеваның

ПІКІРІ

Қазіргі қоғамның қарқынды дамуы білім беру жүйесіне жаңа талаптар қояды. Бүгінгі таңда білім алушыдан тек теориялық білімді меңгеру ғана емес, алған білімін тәжірибелік жағдаяттарда тиімді пайдалану, сыни ойлау, логикалық талдау жасау және шығармашылық шешім қабылдау қабілеттерінің қалыптасуы талап етіледі. Осыған байланысты мектептегі математиканы оқыту әдістемесін жетілдіру және білім алушылардың математикалық ұғымдарды саналы меңгеруін қамтамасыз ету маңызды педагогикалық міндеттердің бірі болып отыр.

Математикалық ұғымдар мен олардың жүйелері оқушылардың логикалық ойлауын, талдау және жинақтау дағдыларын қалыптастырудың негізін құрайды. Сондықтан ұғымдарды дұрыс және жүйелі меңгерту білім сапасын арттырудың маңызды шарты болып табылады. Алайда мектеп тәжірибесінде математикалық ұғымдарды қалыптастыру үдерісі көбінесе формальды сипатта ұйымдастырылып, білім алушылардың пәнге деген қызығушылығы мен оқу белсенділігінің төмендеуіне әкеліп жатады. Бұл жағдай оқыту үдерісін жаңаша ұйымдастырудың тиімді әдістері мен технологияларын енгізу қажеттігін көрсетеді.

Осындай инновациялық бағыттардың бірі – геймификация технологиясы. Геймификация оқу үдерісіне ойын элементтерін енгізу арқылы білім алушылардың қызығушылығын арттыруға, олардың оқу әрекетіне белсенді қатысуына және оқу материалын терең меңгеруіне мүмкіндік береді.

Зерттеу тақырыбы білім беруді цифрландыру, инновациялық технологияларды енгізу және білім сапасын арттыру бағыттарымен сәйкес келеді. Сонымен қатар зерттеу нәтижелері математиканы оқыту әдістемесін жетілдіруге және білім алушылардың оқу мотивациясын дамытуға бағытталған практикалық маңызымен ерекшеленеді.

Диссертациялық жұмыста мектеп математикасында ұғымдар мен олардың жүйелерін қалыптастырудың теориялық-әдіснамалық негіздері жан-жақты қарастырылып, зерттеу мәселесінің психологиялық-педагогикалық және әдістемелік аспектілеріне терең талдау жасалған. Автор математикалық ұғымдарды меңгеру үдерісінің білім алушылардың когнитивтік дамуы, логикалық ойлау әрекеттерінің қалыптасуы және жас ерекшеліктерімен байланысын ғылыми тұрғыдан негіздей алған. Сонымен қатар геймификация ұғымының мәні, оның білім беру жүйесіндегі орны мен дидактикалық

шарттары айқындалып, математиканы оқыту үдерісінде қолданудың білім алушылардың оқу мотивациясына, танымдық белсенділігіне және пәнге деген қызығушылығына әсері ғылыми тұрғыдан талданған.

Зерттеудің теориялық маңыздылығы математиканы оқыту әдістемесін ұғымдар мен олардың жүйелерін қалыптастыруда геймификация элементтерін қолдану негізінде толықтыруымен сипатталса, практикалық маңыздылығы ұсынылған әдістемені мектеп тәжірибесінде қолдану мүмкіндігімен ерекшеленеді. Сонымен қатар, математикалық ұғымдарды меңгертудің құрылымдық-мазмұндық моделі әзірленіп, геймификацияланған тапсырмалар жүйесін оқу үдерісінде қолданудың әдістемелік жолдары ұсынылған. Бұл білім алушылардың танымдық қызығушылығын, оқу мотивациясын және логикалық ойлау дағдыларын дамытуға бағытталған. Ұсынылған әдістеменің тиімділігі педагогикалық эксперимент барысында тексеріліп, нәтижелері математикалық-статистикалық әдістер арқылы дәлелденген. Зерттеу аясында әзірленген OIQ Game интерактивті платформасы математикалық ұғымдарды қызықты әрі тиімді меңгеруге жағдай жасап, білім алушылардың оқу белсенділігін арттыруға ықпал етеді.

Диссертациялық жұмыс құрылымы ғылыми зерттеу жұмыстарына қойылатын талаптарға сәйкес келеді. Жұмыстың барлық бөлімдері өзара логикалық байланыста жүйелі беріліп, ғылыми стиль талаптарына сай рәсімделген. Зерттеу нәтижелері нақты ғылыми тұжырымдармен негізделіп, отандық және шетелдік ғылыми әдебиеттер тиімді пайдаланылған. Сонымен қатар диссертация көлемі мен рәсімделуі белгіленген нормативтік талаптарға толық сәйкес келеді.

Диссертация Өзбекәлі Жәнібеков атындағы Оңтүстік Қазақстан педагогикалық университетінің «Математика» кафедрасында орындалып, алдын ала талқылану нәтижесінде қорғауға ұсынылды.

Зерттеу жұмысы барысында докторант жоғары деңгейдегі ғылыми дайындықты, зерттеу мәселелерін өз бетінше талдау қабілетін және ғылыми дербестігін көрсетті. Ол ғылыми әдебиеттерге жан-жақты талдау жасап, зерттеу нәтижелерін теориялық әрі практикалық тұрғыдан дәйекті негіздей алды. Сонымен қатар, докторант 2026–2028 жылдарға арналған «Жас ғалым» гранттық бағдарламасы шеңберінде жарияланған конкурста АР32517384 «Математиканы оқытуға жасанды интеллект технологиялары негізінде адаптивті геймификацияланған цифрлық орта әзірлеу» атты ғылыми жобаны ұсынып, зерттеу жұмысын одан әрі жалғастыруға ниетті екенін көрсетті. Бұл оның ғылыми ойлау жүйесі қалыптасқан, ізденімпаз әрі болашағы зор зерттеуші екенін айқындайды.

Докторант зерттеу нәтижелері бойынша 11 ғылыми еңбек жариялап, халықаралық және республикалық ғылыми конференцияларға белсенді қатысқан. Түркия Республикасындағы Хаджеттепе университетінде ғылыми тағылымдамадан өтіп, халықаралық ғылыми тәжірибе жинақтаған.

Қорыта келе, Сансызбаев Алтынбек Серікұлының қорғауға ұсынылып отырған диссертациялық жұмысы ғылыми жаңалығы мен практикалық маңызы бар, толық аяқталған ғылыми зерттеу болып табылады және ҚР

ҒЖБМ Ғылым және жоғары білім саласындағы сапаны қамтамасыз ету комитетінің талаптарына толығымен сәйкес келеді.

Осыған байланысты, докторанттың «Мектеп математикасында ұғымдар мен олардың жүйелерін қалыптастыруда геймификация элементтерін қолдану технологиясы» тақырыбындағы диссертациялық жұмысы 8D01501 – «Математика педагогін даярлау» білім беру бағдарламасы бойынша философия докторы (PhD) дәрежесін алу үшін Диссертациялық кеңесте қорғауға жіберуге болады.

Ғылыми кеңесші:

**Өзбекәлі Жәнібеков атындағы
Оңтүстік Қазақстан педагогикалық
Университеті Математика кафедрасының
доценті, педагогика ғылымдарының докторы**



Кадирбаева Р.И.