

Торайғыров университетінің
ҒЫЛЫМИ ЖУРНАЛЫ

НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ
Торайғыров университета

**ТОРАЙҒЫРОВ
УНИВЕРСИТЕТІНІҢ
ХАБАРШЫСЫ**

ПЕДАГОГИКАЛЫҚ СЕРИЯСЫ
1997 ЖЫЛДАН БАСТАП ШЫҒАДЫ



**ВЕСТНИК
ТОРАЙҒЫРОВ
УНИВЕРСИТЕТА**

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ СЕРИЯ
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

ISSN 2710-2661

№ 1 (2025)

ПАВЛОДАР

НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ
Торайгыров университета

Педагогическая серия
выходит 4 раза в год

СВИДЕТЕЛЬСТВО

о постановке на переучет периодического печатного издания,
информационного агентства и сетевого издания
№ KZ03VPY00029269

выдано

Министерством информации и коммуникаций
Республики Казахстан

Тематическая направленность

публикация материалов в области педагогики,
психологии и методики преподавания

Подписной индекс – 76137

<https://doi.org/10.48081/AUYC1911>

Бас редакторы – главный редактор

Аубакирова Р. Ж.

д.п.н. РФ, к.п.н. РК, профессор

Заместитель главного редактора

Жуматаева Е., *д.п.н., профессор*

Ответственный секретарь

Каббасова А. Т., *PhD доктор*

Редакция алқасы – Редакционная коллегия

Магауова А. С.,

д.п.н., профессор

Бекмагамбетова Р. К.,

д.п.н., профессор

Самекин А. С.,

доктор PhD, ассоц. профессор

Син Куэн Фунг Кеннет,

д.п.н., профессор (Китай)

Желвис Римантас,

д.п.н., к.псих.н., профессор (Литва)

Авагян А. В.,

д.п.н., ассоц. профессор (Армения)

Томас Чех,

д.п.н., доцент п.н. (Чешская Республика)

Омарова А. Р.,

технический редактор

За достоверность материалов и рекламы ответственность несут авторы и рекламодатели

Редакция оставляет за собой право на отклонение материалов

При использовании материалов журнала ссылка на «Вестник Торайгыров университета» обязательна

***А. С. Красников¹, Р. Б. Исмаилова²,
М. А. Иосифов³, Д. А. Богачев⁴**

^{1,2,3,4}Алматинский Технологический университет,

Республика Казахстан, г. Алматы

*e-mail: krasnikovsasha98@gmail.com

¹ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-7246-4396>

²ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-6367-6562>

³ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-7067-8001>

⁴ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-6510-7544>

МОТИВАЦИЯ И ВОВЛЕЧЕННОСТЬ СТУДЕНТОВ В ПРОЦЕСС ОБУЧЕНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИННОВАЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Статья посвящена анализу влияния инновационных образовательных технологий на мотивацию и вовлеченность студентов в учебный процесс. В работе обсуждаются одни из самых новых и востребованных методов обучения на сегодняшний день. В частности, такие инструменты, как геймификация, виртуальная и дополненная реальность, а также искусственный интеллект (ИИ). Рассматриваются ключевые аспекты мотивации и вовлеченности, их роль в успешности обучения, а также современные методы повышения этих показателей с использованием технологий. Проанализированы статьи, в которых разбирается не только возможность применения данных методов, но и практическая значимость инновационных технологий, на сколько студенты мотивированы и готовы их использовать. Так же были проведены опросы среди учащихся алматинских вузов, с целью выявления конкретных программ и методов обучения, которые чаще всего используют на практике. Приведены примеры успешного применения технологий в учебном процессе университетов Республики Казахстан и университетов зарубежных стран, на основе которых было произведено сравнение и выявлены недостатки в нашей системе образования. В заключение делается вывод о необходимости интеграции инновационных

подходов в РК, которые уже используются в вузах зарубежных стран, для повышения эффективности обучения и удовлетворения образовательных потребностей наших студентов. Надеемся, что данная статья поможет улучшить систему образования Республики Казахстан, что позволит выпускать более квалифицированных и востребованных специалистов на мировой рынок.

Ключевые слова: инновационные технологии, мотивация студентов, геймификация, виртуальная, дополненная реальность, ИИ.

Введение

Данная работа носит обзорно-аналитический характер. Современное образование переживает эпоху цифровой трансформации. Инновационные образовательные технологии, такие как виртуальная реальность, искусственный интеллект, геймификация и другие, оказывают значительное влияние на процессы обучения и, в частности, на мотивацию и вовлеченность студентов. В этой статье мы рассмотрим механизмы воздействия этих технологий на студентов, их роли в повышении учебной мотивации, а также примеры успешных внедрений в образовательную практику.

В настоящее время в Республике Казахстан существует ряд проблем, которые препятствуют внедрению инновационных технологий в высшее образование:

1 Недостаток финансирования. Много университетов сталкиваются с ограниченными ресурсами для внедрения новых технологий и обновления инфраструктуры.

2 Старые методики преподавания: В образовательной системе часто преобладают традиционные подходы, что замедляет внедрение инновационных методов.

3 Недостаток квалифицированных кадров. Не всегда есть достаточно подготовленных преподавателей, способных эффективно использовать новые технологии.

4 Слабая интеграция с индустрией. Нехватка связей между университетами и бизнесом ограничивает доступ к современным технологиям и практическому опыту.

5 Отсутствие государственной поддержки. В некоторых случаях отсутствуют четкие программы и инициативы на уровне государства для поддержки внедрения инновационных решений.

Мотивация студентов является одним из ключевых факторов, влияющих на успешность их обучения. Это внутренний процесс, который стимулирует

студента к действиям, направленным на достижение образовательных целей. Мотивация может быть внутренней, когда обучение воспринимается как источник удовольствия и интереса, и внешней, когда стимулы исходят из вне, например, от ожидания вознаграждения или избегания наказаний.

Актуальность данной статьи состоит в отсутствии каких-либо значительных подвижек в сфере инновационных образовательных технологий в РК.

Таким образом, цель нашей работы заключается в желании повысить уровень образования в Республике Казахстан, данной статьёй мы хотим обратить внимание на эту проблему.

Для достижения этой цели мы поставили перед собой несколько задач:

1 Поиск информации по данной теме.
2 Анализ полученной информации, который поможет ответить нам на вопрос: как именно инновационные технологии способны повысить мотивацию студентов успешно закончить обучение?

3 Провести опрос среди студентов г. Алматы, чтобы выяснить какие технологии пользуются спросом, а какие отталкивают.

4 Сравнить использование технологий студентами в Казахстане и студентами зарубежных стран.

5 Сделать выводы.

Методы и материалы

Обзор источников. В настоящее время в Республике Казахстан не уделяется должного внимания данной теме. Мы нашли несколько зарубежных научных трудов с помощью платформы Web of Science, схожих с нашей темой, которые указаны в списке литературы.

1 Статья «TEACHER PERSPECTIVES ON AI-DRIVEN GAMIFICATION: IMPACT ON STUDENT MOTIVATION, ENGAGEMENT, AND LEARNING OUTCOMES», что переводится как: «ТОЧКИ ЗРЕНИЯ УЧИТЕЛЕЙ ОТНОСИТЕЛЬНО ИГРОКСИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ С ИСКУССТВЕННЫМ ИСКУССТВОМ: ВЛИЯНИЕ НА МОТИВАЦИЮ, ВОВЛЕЧЕННОСТЬ И РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ УЧАЩИХСЯ». В данной работе авторы пытались обосновать, что связь геймификации с ИИ и виртуальной реальностью поможет значительно повысить мотивацию обучающихся. «Положительное влияние геймификации на основе ИИ на мотивацию и вовлеченность учащихся стало важной темой. Учителя наблюдали повышенный энтузиазм, возросшее участие и более сильную приверженность к обучению среди своих учеников» [1, с. 146].

2 Статья «TEACHER SUPPORT AND STUDENT MOTIVATION TO LEARN WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) BASED CHATBOT»,

что переводится как: «ПОДДЕРЖКА УЧИТЕЛЕЙ И МОТИВАЦИЯ СТУДЕНТОВ УЧИТЬСЯ С ПОМОЩЬЮ ЧАТБОТА НА ОСНОВЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА (ИИ)». В этом исследовании авторы используют теорию самоопределения, чтобы протестировать мотивацию 123 учеников 10 класса с применением ИИ. В результате работы авторы делают вывод, что на мотивацию обучающихся очень сильно влияет поведение учителя. Иными словами, ученики быстрее осваивают обучение при поддержке преподавателя [2, с. 16].

Так же мы нашли несколько схожих тем на других ресурсах, которые так же указаны в списке литературы.

1 Статья «ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СИСТЕМЕ СОВРЕМЕННОГО ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ: ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ И ПРАКТИЧЕСКАЯ ЗНАЧИМОСТЬ». В данной работе автор разбирает основы геймификации и возможности применения этой технологии в высшем образовании. Данная статья базируется на труде Ю-Кай Чоу «Геймифицируй это. Как стимулировать клиентов к покупке, а сотрудников к работе», в котором он представил Комплексную систему мотивации («Октализ»). В ходе работы автор сделала вывод: «Использование игровых методик в высшем и дополнительном образовании скорее всего повысит общий уровень подготовки студентов, оптимизировав следующие показатели: интенсификацию компетентностных запросов, уход от формализации образования, адаптацию студентов в условиях неопределенности и повышенных рисков, умение принимать нестандартные и конструктивные решения, выстраивание инновационных коммуникативных комплексов в информационном и физическом пространстве» [3, с. 20].

2 Статья «КАК ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ МОТИВИРУЮТ СТУДЕНТОВ К ОБУЧЕНИЮ». В этом труде авторы проделали следующую работу: «Цель исследования - экспериментально оценить эффективность использования цифровых технологий в образовательном процессе вуза и их влияние на учебную мотивацию. Эксперимент проходил на базе Пензенского государственного университета архитектуры и строительства. В нём участвовали 53 студента, средний возраст - 20 лет. Для оценки качества знаний использовалась цифровая технология -электронное тестирование с обратной связью. Для определения уровня учебной мотивации студентов применялся опросник О.А. Ворониной «Моя учёба в вузе». Анализ результатов показал, что качество знаний выше среди тех студентов, где цифровая технология применялась систематически. Полученные данные показали рост интереса к обучению в экспериментальной группе по

сравнению с контрольной. Это подтверждает эффективность использования цифровых технологий в образовательном процессе вуза» [4, с. 665].

Экспериментальная часть нашего исследования включала разработку опроса, в котором участвовали студенты Алматинского технологического университета. В общей сложности опрос прошло 52 человека возрастом от 19 до 26 лет. Данный эксперимент проводился в формате теста, в ходе которого опрашиваемым задавались вопросы, а они называли число от 1 до 5, где 1 – крайне редко используется, 5 – используется максимально часто.

Вопросы анкеты:

1 Как часто на Ваш взгляд используется геймификация, то есть игровая методика, в высшем образовании?

2 На сколько часто Вы пользуетесь такой платформой, как Skype?

3 На сколько часто Вы пользуетесь Discord?

4 На сколько часто Вы пользуетесь Zoom?

5 Как часто Вы пользовались чат-ботами на базе ИИ для написания работ?

6 Как часто используются системы виртуальной (VR) и дополненной реальности (AR) в высшем образовании РК на Ваш взгляд?

7 Повысит ли Вашу мотивацию в обучении внедрение инновационных технологий на базе ИИ или систем AR и VR? Ответьте по шкале от 1 до 5, где 1 – не повлияет, 5 – сильно повысит

Результаты и их обсуждение

Сегодня геймификация превращается в самостоятельную науку, основанную на детальных исследованиях и чётко выстроенной теории, что позволяет ей стать базой для создания самых разных приложений. Основная идея геймификации проста: людям гораздо приятнее и легче выполнять задачи по собственному желанию, а не под давлением. Известный эксперт в этой области, Ю-Кай Чоу, предложил мотивационную систему «Октализ» (см. Рисунок 1), где восемь ключевых факторов, расположенные в форме восьмиугольника, раскрывают основные мотивы, влияющие на поведение людей [3; 5].



Рисунок 1 – Пример октализа

Современный университет ставит перед собой задачу развивать цифровые навыки студентов. Для поддержки и мотивации в этом направлении необходимо создать систему, преследующую две основные цели: помочь студентам в выборе ИТ-инструментов, соответствующих их учебной деятельности, и облегчить начало работы с этими инструментами. [6, с. 100]

Практикующие специалисты подчеркивают положительное воздействие цифровых технологий на когнитивное развитие студентов. Использование игровых элементов и соревновательных элементов в обучении позволяет задействовать различные цифровые сервисы для повышения вовлеченности студентов в учебный процесс. Это также служит эффективным инструментом для нестандартной обратной связи с обучающимися, стимулируя их активное участие и интерес к обучению [4; 7].

Примеры успешного применения технологий в образовательной практике:

1 В университете Стэнфорда используется искусственный интеллект для создания персонализированных планов обучения студентов. Адаптивные алгоритмы помогают студентам осваивать учебный материал в соответствии с их индивидуальными потребностями, что повышает их мотивацию и вовлеченность.

2 Университет Южной Калифорнии применяет виртуальную реальность для обучения студентов медицине. Виртуальные симуляции операций

и клинических ситуаций позволяют студентам погружаться в реальную медицинскую практику, что значительно увеличивает вовлеченность и помогает лучше усваивать материал.

3 В Московском государственном университете (МГУ) используются онлайн-курсы и платформы для дистанционного обучения, что позволяет студентам получать доступ к учебным материалам и заданиям в любое время и из любого места. Это обеспечивает гибкость обучения и увеличивает вовлеченность студентов.

Что касается нашего исследования, а именно опроса, то результат мы представим в виде графика (см. Рисунок 2 – Результаты опроса). Результат ответа на каждый из 6 вопросов находился по среднеарифметической формуле для всех ответов на данный вопрос. Ответ на 7 вопрос показан в конце данной главы, так как он отражает перспективы развития образования.

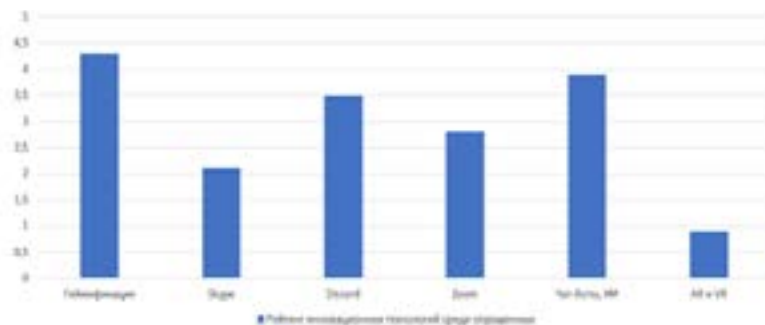


Рисунок 2 – Результаты опроса

Данной статьёй мы хотим показать, что нужно экспериментировать, стараться внедрять как можно больше инновационных, интересных технологий, чтобы повысить уровень образования и выпускать на рынок более квалифицированные кадры.

В Казахстане реформирование высшего образования активно следует мировым трендам и стандартам, стремясь повысить качество и конкурентоспособность образовательных программ. Изменения направлены на внедрение передовых образовательных практик, приведение учебных процессов в соответствие с международными требованиями и развитие навыков, актуальных в глобальной экономике [8-10].

В последние годы были внедрены нормы и инициативы, позволившие активно следовать ключевым направлениям развития высшего образования [9, с. 496].

Цифровизация:

- 1 Укрепление цифровых возможностей и повышение устойчивости вузов;
- 2 Создание цифровой экосистемы для университетов с использованием современных информационно-коммуникационных технологий;
- 3 Активное внедрение массовых открытых онлайн-курсов.

Последний вопрос нашего исследования был: повысит ли Вашу мотивацию в обучении внедрение инновационных технологий на базе ИИ или систем AR и VR? Ответьте по шкале от 1 до 5, где 1 – не повлияет, 5 – сильно повысит. В результате опроса, в котором приняли участие 52 человека, 40 человек ответили - «5», 8 человек - «4», и 4 человека - «1». В результате, среднеарифметическое всех ответов составило 4,5.

Вот он, конечный результат нашего исследования, «4,5». Это даёт нам надежду на будущее системы высшего образования Республики Казахстан, перспективу её развития, шанс, что когда-нибудь в нашей стране появятся университеты, которые будут не хуже Кэмбриджа и Гарварда.

Выводы

Использование инновационных образовательных технологий оказывает значительное влияние на мотивацию и вовлеченность студентов в процесс обучения. Технологии, такие как геймификация, адаптивные платформы, виртуальная реальность и искусственный интеллект, не только делают учебный процесс более интересным и увлекательным, но и способствуют индивидуализации обучения, что в конечном итоге улучшает образовательные результаты. Внедрение таких технологий в образовательные учреждения представляет собой перспективный путь к созданию более эффективных и вовлекающих учебных программ, которые соответствуют современным требованиям и ожиданиям студентов Республики Казахстан.

Источник финансирования исследований. В данной работе источник финансирования не был предусмотрен.

Конфликт интересов.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов, требующего раскрытия в данной статье. Все результаты исследования были получены объективно, без внешнего влияния заинтересованных сторон.

Список использованных источников

1 **Alenezi, A.** Teacher perspectives on ai-driven gamification: impact on student motivation, engagement, and learning outcomes // ITLT [Электронный ресурс] – URL : <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/5437>

2 **Chiu, T. K. F., Moorhouse, B. L., Chai, C. S., & Ismailov, M.** Teacher support and student motivation to learn with Artificial Intelligence (AI) based chatbot // Interactive Learning Environments [Электронный ресурс]. – URL : <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10494820.2023.2172044?scroll=top&needAccess=true>

3 **Козлова, Ю. Б.** Геймификация в системе современного высшего образования: теоретические основы и практическая значимость [Текст] // История и педагогика естествознания. – 2022. – № 1. – С. 19–22.

4 **Лазарева, Л. В., Стяжкова, Н. М.** Как цифровые технологии мотивируют студентов к обучению. [Текст] // Вопросы журналистики, педагогики, языкознания. – 2023. – № 4. – С. 658–671.

5 **Ю-Кай, Чоу.** Геймифицируй это. Как стимулировать клиентов к покупке, а сотрудников к работе. [Электронный ресурс] – URL : <https://www.livelib.ru/author/1883620/latest-yukaj-chou>

6 **Колоскова, Г. А.** Цифровая образовательная среда вуза как условие формирования профессиональных компетенций студентов. [Текст] // Вопросы методики преподавания в вузе. – 2021. – № 37. – С. 99–106.

7 **Конюхов, В. Г.** О применении цифровых технологий для повышения познавательной активности студентов. [Текст] // Инновации. Наука. Образование. – 2022. – № 51. – С. 149 – 151.

8 **Салми, Д.** Создание университетов мирового класса / Джамиль Салми: пер. с англ. – М. : Издательство «Весь мир», 2009. – 132 с.

9 **Садыков, Е. Т., Быков, П. О.** Перспективы развития высшего образования в Республике Казахстан // Педагогика [Электронный ресурс]. – URL : <https://vestnik-pedagogic.tou.edu.kz/storage/journals/351.pdf>

10 **Салми, Д.** Дорога к академическому совершенству : становление исследовательских университетов / под ред. Ф. Дж. Альтбаха, Д. Салми : пер. с англ. – М. : Издательство «Весь мир», 2021. – 410 с.

References

1 **Alenezi, A.** Teacher perspectives on ai-driven gamification: impact on student motivation, engagement, and learning outcomes // ITLT [Electronic resource]. – URL : <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/5437>

2 **Chiu, T. K. F., Moorhouse, B. L., Chai, C. S., & Ismailov, M.** Teacher support and student motivation to learn with Artificial Intelligence (AI) based chatbot // Interactive Learning Environments [Electronic resource]. – URL : <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10494820.2023.2172044?scroll=top&needAccess=true>

3 **Kozlova, Yu. B.** Gejmifikaciya v sisteme sovremennogo vysshego obrazovaniya: teoreticheskie osnovy i prakticheskaya znachimost' [Gamification in the system of modern higher education: theoretical foundations and practical significance] [Text] // History and pedagogy of natural science. – 2022. – № 1. – P. 19–22.

4 **Lazareva, L. V., Styazhkova, N. M.** Kak cifrovye tekhnologii motiviruyut studentov k obucheniyu [How digital technologies motivate students to learn] [Text] // Issues of journalism, pedagogy, linguistics. – 2023. – № 4. – P. 658–671.

5 **Yu-Kai, Chow.** Gejmificiruj eto. Kak stimulirovat' klientov k pokupke, a sotrudnikov k rabote. [Gamify it. How to stimulate customers to buy, and employees to work] [Electronic Resource]. – URL : <https://www.livelib.ru/author/1883620/latest-yukaj-chou>

6 **Koloskova, G. A.** Cifrovaya obrazovatel'naya sreda vuza kak uslovie formirovaniya professional'nyh kompetencij studentov [Digital educational environment of the university as a condition for the formation of professional competencies of students] [Text] // Questions of teaching methodology at the university. – 2021. – № 37. – P. 99–106.

7 **Konyukhov, V. G.** O primenении cifrovyyh tekhnologiy dlya povysheniya poznavatel'noj aktivnosti studentov [On the use of digital technologies to increase the cognitive activity of students] [Text] // Innovation. Science. Education. – 2022. – № 51. – P. 149–151.

8 **Salmi, D.** Sozdanie universitetov mirovogo klassa [Creating world-class universities] / Dzhamil' Salmi: perevod s angl. – Moscow : Izdatel'stvo «Ves' mir», 2009. – 132 p.

9 **Sadykov, E. T., Bykov, P. O.** Perspektivy razvitiya vysshego obrazovaniya v Respublike Kazakhstan [Prospects for the development of higher education in the Republic of Kazakhstan//Pedagogy] [Electronic resource]. – URL : <https://vestnik-pedagogic.tou.edu.kz/storage/journals/351.pdf>

10 **Salmi, D.** Doroga k akademicheskomu sovershenstvu : stanovlenie issledovatel'skih universitetov [The Road to Academic excellence : the formation of Research universities] / ed. by F. Dzh. Al'tbaha, D. Salmi : Transl. from English. – Moscow : Izdatel'stvo «Ves' mir», 2021. – 410 p.

Поступило в редакцию 21.10.24.

Поступило с исправлениями 03.12.24.

Принято в печать 22.01.25.

*А. С. Красников¹, Р. Б. Исмаилова²,
М. А. Иосифов³, Д. А. Богачев⁴
^{1,2,3,4}Алматы технологиялық университеті,
Қазақстан Республикасы, Алматы қ.
21.10.24. ж. баспаға түсті.
03.12.24. ж. түзетулерімен түсті.
22.01.25. ж. басып шығаруға қабылданды.

ИННОВАЦИЯЛЫҚ БІЛІМ БЕРУ ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫН ҚОЛДАНА ОТЫРЫП, СТУДЕНТТЕРДІ ОҚЫТУ ПРОЦЕСІНЕ ЫНТАЛАНДЫРУ ЖӘНЕ ТАРТУ

Мақала инновациялық білім беру технологияларының студенттердің оқу процесіне мотивациясы мен қатысуына әсерін талдауға арналған. Жұмыста қазіргі кездегі ең жаңа және сұранысқа ие оқыту әдістері талқыланады. Атап айтқанда, геймификация, виртуалды және кеңейтілген шындық және жасанды интеллект (AI) сияқты құралдар. Мотивация мен қатысудың негізгі аспектілері, олардың оқу жетістігіндегі ролі, сондай-ақ технологияны қолдана отырып, осы көрсеткіштерді арттырудың заманауи әдістері қарастырылады. Осы әдістерді қолдану мүмкіндігі ғана емес, сонымен қатар инновациялық технологиялардың практикалық маңыздылығы, студенттер қанишалықты ынталы және оларды қолдануға дайын екендігі туралы мақалалар талданады. Сондай-ақ, тәжірибеде жиі қолданылатын оқытудың нақты бағдарламалары мен әдістерін анықтау мақсатында Алматы жоғары оқу орындарының оқушылары арасында сауалнамалар жүргізілді. Қазақстан Республикасының университеттері мен шет елдердің университеттерінің оқу процесінде технологияларды табысты қолдану мысалдары келтірілген, олардың негізінде біздің білім беру жүйемізде салыстыру жүргізіліп, кемшіліктер анықталды. Қорытындылай келе, оқудың тиімділігін арттыру және студенттеріміздің білім беру қажеттіліктерін қанағаттандыру үшін шет елдердің жоғары оқу орындарында қолданылатын ҚР-дағы инновациялық тәсілдерді интеграциялау қажеттілігі туралы қорытынды жасалады. Бұл мақала Қазақстан Республикасының Білім беру жүйесін жақсартуға және әлемдік нарыққа неғұрлым білікті және сұранысқа ие мамандарды шығаруға көмектеседі деп үміттенеміз.

Кілтті сөздер: инновациялық технологиялар, студенттерді ынталандыру, геймификация, виртуалды, толықтырылған шындық, AI.

*A. S. Krasnikov¹, R. B. Ismailova²,
M. A. Iosifov³, D. A. Bogachev⁴
^{1,2,3,4}Almaty University of Technology,
Republic of Kazakhstan, Almaty
Received 21.10.24.
Received in revised form 03.12.24.
Accepted for publication 22.01.25.

MOTIVATION AND INVOLVEMENT OF STUDENTS IN THE LEARNING PROCESS USING INNOVATIVE EDUCATIONAL TECHNOLOGIES

The article is devoted to the analysis of the impact of innovative educational technologies on the motivation and involvement of students in the educational process. The paper discusses some of the newest and most popular teaching methods today. In particular, tools such as gamification, virtual and augmented reality, as well as artificial intelligence (AI). The key aspects of motivation and engagement, their role in the success of learning, as well as modern methods of improving these indicators using technology are considered. The articles are analyzed, which understand not only the possibility of using these methods, but also the practical significance of innovative technologies, how motivated students are and are ready to use them. Surveys were also conducted among students of Almaty universities in order to identify specific programs and teaching methods that are most often used in practice. Examples of successful application of technologies in the educational process of universities of the Republic of Kazakhstan and universities of foreign countries are given, on the basis of which a comparison was made and shortcomings in our education system were identified. In conclusion, it is concluded that it is necessary to integrate innovative approaches in the Republic of Kazakhstan, which are already used in universities of foreign countries, to improve the effectiveness of education and meet the educational needs of our students. We hope that this article will help improve the education system of the Republic of Kazakhstan and produce more qualified and in-demand specialists on the world market.

Keywords: innovative technologies, student motivation, gamification, virtual, augmented reality, AI.

Теруге 10.03.2025 ж. жіберілді. Басуға 28.03.2025 ж. кол қойылды.

Электронды баспа

2,52 Кб RAM

Шартты баспа табағы 26,47.

Таралымы 300 дана. Бағасы келісім бойынша.

Компьютерде беттеген З. Ж. Шокубаева

Корректорлар: А. Р. Омарова, Д. А. Қожас

Тапсырыс № 4353

Сдано в набор 10.03.2025 г. Подписано в печать 28.03.2025 г.

Электронное издание

2,52 Кб RAM

Усл.п.л. 26,47. Тираж 300 экз. Цена договорная.

Компьютерная верстка З. Ж. Шокубаева

Корректоры: А. Р. Омарова, Д. А. Қожас

Заказ № 4353

«Toraighyrov University» баспасынан басылып шығарылған

Торайғыров университеті

140008, Павлодар қ., Ломов к., 64, 137 каб.

«Toraighyrov University» баспасы

Торайғыров университеті

140008, Павлодар қ., Ломов к., 64, 137 каб.

8 (7182) 67-36-69

e-mail: kereku@tou.edu.kz

www.pedagogic-vestnik.tou.edu.kz