

Арынбаева Дильдакуль Жанайдаровна* – PhD докторант, образовательная программа «8D01701 – Подготовка учителей казахского языка и литературы», Южно-Казахстанский педагогический университет им. О. Жанибекова, Республика Казахстан, 160000 г. Шымкент, ул. А. Байтурсынова, 13, тел.: 87023154000, e-mail: dildagul.aryn@mail.ru, ORCIDID: <https://orcid.org/0009-0003-9468-1176>.

Гелишли Юджел – профессор, доктор педагогических наук, Университет Гази, Турецкая Республика, 06500 г. Анкара, ул. Бандырма 6/1, тел.: +90 312 202 17 62, e-mail: gelisli@gazi.edu.tr, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2816-3621>.

Халикова Нурила Сатыбалдиевна – кандидат филологических наук, Южно-Казахстанский педагогический университет им. О. Жанибекова, Республика Казахстан, 160000 г. Шымкент, ул. А. Байтурсынова, 13, тел.: 87755966530, e-mail: khalikova_nurila1976@mail.ru, ORCIDID: <https://orcid.org/0000-0002-1360-0131>.

XFTAP 14.29.41

ӨОЖ 376.42

<https://doi.org/10.52269/SEPT2632039>

ЗИЯТЫ ЗАҚЫМДАЛҒАН БАЛАЛАРДЫҢ ӘЛЕУМЕТТІК-ТҰРМЫСТЫҚ DAҒДЫЛАРЫН ДАМУДА ИММЕРСИВТІ ТЕХНОЛОГИЯЛАРДЫ ҚОЛДАНУ: ҚАЗІРГІ ЗЕРТТЕУЛЕРГЕ ШОЛУ

Бекежанова Р.К.* – PhD докторанты, Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университеті, Алматы қ., Қазақстан Республикасы.

Жиенбаева Н.Б. – психология ғылымдарының докторы, профессор зерттеуші, Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университеті, Алматы қ., Қазақстан Республикасы.

Білім беруді цифрландыру зияты зақымдалған балалардың әлеуметтік-тұрмыстық дағдыларын қалыптастырудың нәтижелілігін арттыратын педагогикалық шешімдерге деген сұранысты күшейтуде. Мақаланың мақсаты – осы санаттағы білім алушылармен жүргізілетін түзете-дамыту жұмысында иммерсивті технологияларды (виртуалды, толықтырылған және аралас шындықты) қолдануға арналған отандық және шетелдік зерттеулерге аналитикалық шолу жасау. Зерттеу материалы ретінде рецензияланатын журналдарда жарияланған еңбектер мен ғылыми дерекқорлардағы жарияланымдар пайдаланылды. Зерттеу барысында теориялық талдау, салыстыру және дереккөздерді жүйелеу әдістері қолданылды. Күнделікті өмірлік іс-әрекет дағдыларын қалыптастырудың теориялық негіздері (мәдени-тарихи, нейропсихологиялық және дизонтогенетикалық тәсілдер) қарастырылады, сондай-ақ иммерсивті орталардың білім барысында мазасыздық деңгейін төмендетуге ықпалын көрсететін S. Parsons пен S. Cobb, J. Radiantі және әріптестері, G. Makransky мен G.B. Petersen және басқа да авторлардың зерттеулері қорытындыланды. Иммерсивті оқытудың педагогикалық әсерлері (уәждемелік, когнитивтік, мінез-құлықтық және әлеуметтік) айқындалып, енгізу шектеулері белгіленді: бейімделген әдістемелердің жеткіліксіздігі, педагогтерді арнайы даярлау қажеттілігі және сенсорлық артық жүктеме қаупі. Мақаланың практикалық маңыздылығы әлеуметтік-тұрмыстық дағдыларды дамытуда иммерсивті технологияларды қолданудың дәлелді бағыттарын жүйелеуінде және арнайы білім беру жүйесінде түзете дамыту бағдарламаларын жобалауға арналған бағдарларды айқындауында көрініс табады.

Түйінді сөздер: арнайы білім беру, иммерсивті технологиялар, зияты зақымдалған балалар, әлеуметтік-тұрмыстық дағдылар, виртуалды шындық.

ПРИМЕНЕНИЕ ИММЕРСИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАЗВИТИИ СОЦИАЛЬНО-БЫТОВЫХ НАВЫКОВ У ДЕТЕЙ С НАРУШЕНИЯМИ ИНТЕЛЛЕКТА: ОБЗОР СОВРЕМЕННЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ

Бекежанова Р.К.* – PhD докторант, Казахский национальный педагогический университет имени Абая, г. Алматы, Республика Казахстан.

Жиенбаева Н.Б. – доктор психологических наук, профессор-исследователь, Казахский национальный педагогический университет имени Абая, г. Алматы, Республика Казахстан.

Цифровизация образования усиливает запрос на педагогические решения, повышающие результативность формирования социально-бытовых навыков у детей с нарушениями интеллекта. Цель статьи – выполнить аналитический обзор отечественных и зарубежных исследований, посвященных применению иммерсивных технологий (виртуальной, дополненной и смешанной реальности) в коррекционно-развивающей работе с данной категорией обучающихся. Материалом исследования послужили публикации из рецензируемых журналов и научных баз данных. Используются методы теоретического анализа, сопоставления и систематизации источников. Рассматриваются теоретические основания формирования навыков повседневной жизнедеятельности (культурно-исторический, нейропсихологический и дизонтогенетический подходы), а также

обобщаются результаты исследований S. Parsons и S. Cobb, J. Radianti и соавторов, G. Makransky и G.B. Petersen и др., отражающие влияние иммерсивных сред на вовлеченность, понимание последовательности действий и снижение тревожности при освоении жизненных умений. Выделены педагогические эффекты иммерсивного обучения (мотивационные, когнитивные, поведенческие и социальные) и обозначены ограничения внедрения: дефицит адаптированных методик, необходимость подготовки педагогов и риски сенсорной перегрузки. Практическая значимость статьи состоит в систематизации доказательных направлений применения иммерсивных технологий для развития социально-бытовых навыков и формулировании ориентиров для проектирования коррекционно-развивающих программ в системе специального образования.

Ключевые слова: специальное образование, иммерсивные технологии, дети с нарушениями интеллекта, социально-бытовые навыки, виртуальная реальность.

THE USE OF IMMERSIVE TECHNOLOGIES FOR THE DEVELOPMENT OF SOCIAL AND DAILY LIVING SKILLS IN CHILDREN WITH INTELLECTUAL DISABILITIES: A REVIEW OF CONTEMPORARY RESEARCH

Begezhanova R.K.* – PhD student, Abai Kazakh National Pedagogical University, Almaty, Republic of Kazakhstan.

Zhiyenbayeva N.B. – Doctor of Psychological Sciences, Research Professor, Abai Kazakh National Pedagogical University, Almaty, Republic of Kazakhstan.

The digitalization of education has intensified the demand for pedagogical solutions that enhance the effectiveness of developing social and daily living skills in children with intellectual disabilities. The purpose of this article is to provide an analytical review of domestic and international studies focused on the application of immersive technologies (virtual, augmented and mixed reality) in educational and developmental work with this group of learners. The research material consists of publications from peer-reviewed journals and scientific databases. Methods of theoretical analysis, comparison and systematization of sources were employed. The paper examines the theoretical foundations of developing daily living skills (cultural-historical, neuropsychological, and dysontogenetic approaches) and synthesizes the findings of studies by S. Parsons and S. Cobb, J. Radianti et al., G. Makransky and G.B. Petersen, among others, which demonstrate the impact of immersive environments on learner engagement, understanding of action sequences, and reduction of anxiety in the acquisition of life skills. The pedagogical effects of immersive learning (motivational, cognitive, behavioral, and social) are identified, and key limitations of implementation are outlined, including a lack of adapted methodologies, the need for teacher training, and risks of sensory overload. The practical significance of the article lies in systematizing evidence-based directions for the use of immersive technologies in developing social and daily skills and in formulating guidelines for the design of corrective and developmental programs within special education system.

Keywords: special education, immersive technologies, children with intellectual disabilities, social and daily-living skills, virtual reality.

Кіріспе. Зияты зақымдалған балаларда әлеуметтік-тұрмыстық дағдыларды қалыптастыру әлеуметтік бейімделу мен автономдылықтың базалық ресурсы ретінде қарастырылады. Арнайы педагогика мен даму психологиясының теориялық негіздері зият зақымдануы жағдайында әрекеттерді бағдарламалау мақсатты сақтау өзін-өзі бақылау және дағдыны жаңа жағдайларға көшіру үдерістерінің қиындайтынын көрсетеді бұл өмірлік дағдыларды оқытуды ұзақ мерзімді және жүйелі қолдауды талап ететін процесс [1, б. 52-57; 2, б. 75-80; 3, б. 112-118].

Л.С. Выготскийдің мәдени-тарихи тәсілі баланың дамуындағы әлеуметтік өзара әрекет пен іс-әрекеттің жанамалану ролін айқындайды, бұл түзете-дамыту оқытуын құру үшін қағидатты мәнге ие [1, б. 52-57]. А.Р. Лурияның нейропсихологиялық көзқарасты реттеу тапшылығының, әрекеттерді бірізді орындаудың және мінез-құлықты бақылаудың механизмдерін түсіндіруге мүмкіндік береді [2, б. 75-80]. В.В. Лебединскийдің дизонтогенез тұжырымдамасы даму бұзылыстарының жүйелілігін және мақсатты педагогикалық ықпалдың қажеттілігін атап көрсетеді [3, б. 112-118].

Қолданбалы түрде өмірлік құзыреттілік пен өмір әрекетінің дағдыларын қалыптастыру мәселелері Е.А. Стребелева, Л.М. Шипицына, Д.А. Виткаускайте, А.К. Рсалдинова және басқа авторлардың еңбектерінде қарастырылып, олар оқытудың кезеңділігі, көрнекілігі, вариативті қайталау және дағдыны әртүрлі контекстерде бекіту қажеттігін атап өтеді [4; 5; 6; 7]. Сонымен қатар меңгерілген әрекеттерді оқу жағдаятының шегінен тыс көшіру мәселесі әлі де сақталуда.

Білім беру технологияларының дамуы аясында өмірлік жағдаяттарды модельдеуге және оқытуды бақыланатын жағдайларда ұйымдастыруға мүмкіндік беретін иммерсивті орталарға қызығушылық артып келеді. Иммерсивті тәсіл білім берудегі көрнекілік қағидаты жүзеге асатын бірқатар негізгі тұжырымдарға сүйенеді. Иммерсивтілік қағидаты көрнекілікті жоққа шығармайды, керісінше, оны заманауи үрдістер мен техникалық мүмкіндіктерді ескере отырып кеңейтеді және толықтырады. Білім берудегі иммерсивті технологиялар виртуалды ортаға терең ену есебінен білімді меңгеру үдерісінде визуализацияның маңызын

арттырады; олардың рөлі ерекше маңызды – білім алушыларды абстрактілі ұғымдарды кешенді түрде меңгеру үшін қажетті көпқырлы сезімдік-танымдық тәжірибемен байыту. Танымның алғашқы сатысы ретіндегі адамның сенсорлық модальдылықтары сезім мүшелеріне кешенді ықпал ету мен тереңірек ену арқылы күшейтілуі тиіс, бұл келесі сатыда қалыптасатын ұғымдар, ережелер мен заңдар түріндегі білім игеруге ықпал етеді. Объективті түрде өмір сүретін шынайылық пен білімді қамтамасыз ету оқыту үдерісін сезімдік түйсінулерге сүйене отырып, үздіксіз сүйемелдеуі қажет. Оқытудың тиімділігін арттыру үшін иммерсивтілік қағидаты, ең алдымен, ену құралдарын пайдануды және визуалды модальдыққа сүйенуді талап етеді. Иммерсивті технологиялар – виртуалды ортаға барынша жақын шынайы жағдайды модельдей отырып, қатысу немесе ену әсерін жасауға мүмкіндік беретін құралдар. Оларға виртуалды шындық (virtual reality – қысқаша VR), толықтырылған шындық (augmented reality – қысқаша AR) және аралас шындық (mixed reality – қысқаша MR) сияқты технологиялар жатады. Бұл технологиялар білім алушылар үшін интерактивті білім беру орталарын құру мақсатында қолданылады, мұнда олар объектілермен өзара әрекеттесе алады, әртүрлі жағдаяттарды модельдейді және алынған білімді практикалық қызметте белсенді түрде қолданады. Иммерсивті технологиялар нақты коммуникативтік жағдаяттарды модельдеу қабілетінің арқасында білім беру саласында ерекше танымалдыққа ие болды, бұл оқыту үдерісін неғұрлым практикалық бағытталған және көрнекі етеді.

Компьютерлік техниканың жетілдірілу деңгейіне байланысты иммерсивтілік дәрежесі әртүрлі болуы мүмкін: ұялы телефон экранындағы шағын үшөлшемді бейнеден бастап, виртуалды әлемде толық қатысу әсеріне дейін. Компьютерлік технологиялар арқылы шынайылықты әртүрлі деңгейде өзгерту нәтижесінде жаңа шынайылық түрлері – виртуалды шындық (VR) қалыптасады немесе толықтырылған шындық (AR). Виртуалды шындық пен толықтырылған шындықтың маңызды айырмашылығы мынада: виртуалды шындық толықтай компьютер арқылы жасалады, ал толықтырылған шындық физикалық әлемді аздап түзетіп, оған жасанды элементтер енгізумен шектеледі. Мектептегі оқытуда толықтырылған шындықты қолданудың мысалдарына оқу материалын баршаға қолжетімді түрде пайдалануға мүмкіндік беретін QR – кодтар, интерактивті презентациялар, интерактивті тақталар жатады.

Виртуалды шындық (virtual reality, VR) – адамның сезім мүшелеріне (көру, есту, иіс сезу және т.б.) әсер ету арқылы берілетін, компьютерде жасанды түрде генерацияланған әлем; ол шығармашылық және бейнелі ойлауды дамыту арқылы қолайлы білім беру ортасын қалыптастыруға ықпал етеді. VR технологияларының негізгі функциясы – нақты себептерге байланысты шынайы әлемде алу мүмкін емес тәжірибені меңгеру үшін жасанды ортаны құру. Толықтырылған шындықтан айырмашылығы, виртуалды шындықта адам белгілі бір әрекеттерді тікелей орындай алады. Жасанды ортада нақты операцияларды орындау барысында қабылдаудың бірнеше арнасымен қатар іске қосылады, бұл ақпаратты жақсырақ есте сақтауға ықпал етеді: көру, иіс сезу, бұлшықет және басқа да арналар. VR режимін қолдану арнайы бағдармалық қамтамасыз етілген арнайы гарнитураның болуын талап етеді. VR технологияларының негізгі сипаттамаларына қатысу әсері, терең ену және объектілерді басқару мүмкіндігі жатады. Қатысу әсері оқиғалардың дамуын тікелей сезінуге мүмкіндік береді. Терең ену жүйенің сезім мүшелеріне әсер етуі арқылы жүзеге асады. Ал объектілерді басқару мүмкіндігі VR-дің интерактивтілігін қамтамыз етеді: адам заттарды қозғалта отырып немесе басын бұру арқылы ортаның өзгерісін бақылай алады. VR жүйелері мәтіндік немесе аудиоформатта түсінуге қиын тақырыптарды меңгеруде тиімді қолданылуы мүмкін. Бұл технологияны сабақта қолданудың басты шарты – білім беру үдерісіне қатысушыларды барлығының қатысу мүмкіндігін қамтамасыз ету (яғни виртуалды шындықтағы қатысушы қабылдайтын ақпаратты ортақ экранға шығару), сондай-ақ оны тек қабылдауы күрделі тақырыптарды меңгеру қажет болған жағдайда пайдалану.

Толықтырылған шындық (augmented reality, AR) – арнайы бағдарламалық қамтамасыз етілген цифрлық құрылғылардың көмегімен қосымша ақпаратты қабылдау үшін физикалық әлемді виртуалды объектілермен толықтыруға мүмкіндік беретін технология. AR режимін қолдану екі негізгі компоненттен тұрады: виртуалды объектіні бақылауға мүмкіндік беретін бейнекамерасы бар құрылғы және құрылғының толықтырылған шындық жағдайында дұрыс жұмыс істеуін қамтамасыз ететін бағдарламалық қамтамасыз ету. AR технологиясының ерекшелігі – оның басқа шындық түрлерімен салыстырғанда қолжетімділігі. Ол нақты әлемнен ажырамай-ақ ақпаратты қабылдауға мүмкіндік беретіндіктен, білім беру үдерісіндегі оқыту жүйелерін дамытудың келесі кезеңі болуы мүмкін. Мұндағы басты шарт – толықтырылған шындықтың сабақ барысында білім алушыларды қызықтыру құралы емес, оқу тақырыбын тереңірек түсінуге қажетті ақпарат көзі болуы.

Иммерсивті технологиялар аясында шынайылықтың тағы бір түрі ретінде гибриді (аралас) шындықты бөліп көрсетуге болады. Гибриді шындық (аралас шындық, mixed reality, MR) – нақты объектілерге жасанды элементтерді қабаттастыру арқылы шынайылықты құру технологиясы. MR пайдаланушыға нақты әлемде бола отырып, бір мезгілде қашықтан оқыту үдерісіне қатысуға мүмкіндік береді. Мысал ретінде, нақты объект болып табылатын қарапайым мектеп тақтасын келтіруге болады, алайда ондағы жазбалар нақты объектіден белгілі бір қашықтықта орналасқан адам арқылы орындалуы мүмкін. MR технологиясы AR-ға қарағанда жасанды әлемге тереңірек ену мүмкіндігін қамтамасыз етеді, бірақ VR-дан айырмашылығы – толықтай жасанды әлем құруды талап етпейді. MR технологиясының басты артықшылығы – нақты немесе виртуалды объектіні зерттеу барысында нақты қоршаған орта туралы барлық қажетті ақпараттың қолжетімді болып қалуы. Мұндай ену кейіннен алынған тәжірибені

нақты объектіге оңай көшіруге мүмкіндік береді. Қазіргі таңда білім беру үдерісінде MR технологиясы қолдану тұрғысынан шектеулі қолжетімді, алайда оның даму перспективалары бар. Болашақта MR оқытылатын объектілер мен құбылыстырды визуализациялаудың жаңа деңгейіне айналуы мүмкін. S. Parsons пен S.Cobb еңбектерінде педагогикалық сүйемелдеу мен нәтижелерді барабар бағалау жағдайында ерекше білім беру қажеттіліктері бар адамдарды оқытуда виртуалды орталардың әлеуеті талқыланады [8, б. 355-366]. J. Radianti және әріптестерінің шолуында білім беруде иммерсивті технологияларды қолданылуы жүйеленіп, тиімділік параметрлері айқындалады: тапсырмалар дизайны, нәтиже метрикалары, қауіпсіздік және когнитивтік жүктемені басқару [9, б. 2-29]. G. Makransky, G.B. Petersen жүргізген метаталдау білім берудегі виртуалды шындық (VR) әсерінің сценарий сапасымен және когнитивтік жүктеменің теңгерімімен байланысты екенін көрсетеді [10, б. 719-735; 11, б. 104].

Жарияланымдардың жинақталуына қарамастан, иммерсивті технологияларды зияты зақымдалған балалардың әлеуметтік-тұрмыстық дағдыларын дамытуымен тікелей байланыстыратын зерттеулер әлі де шашыраңқы сипатта қалып отыр. Бұл жағдай осы шолудың өзектілін айқындайды.

Мақаланың мақсаты – зияты зақымдалған балалардың әлеуметтік-тұрмыстық дағдыларын дамытуда иммерсивті технологияларды қолдану бойынша отандық және шетелдік зерттеулерге аналитикалық шолу жасау.

Міндеттері:

1. зияты зақымдалған балаларда әлеуметтік-тұрмыстық дағдыларды қалыптастырудың теориялық негіздерін нақтылау;
2. VR/AR/MR технологияларының білім беру мүмкіндіктерін және педагогикалық дизайнға қойылатын талаптарды сипаттау;
3. ұқсас проблематика бойынша отандық және шетелдік авторлардың зерттеу нәтижелерін жүйелеу;
4. әрі қарайғы зерттеулер мен енгізулердің шектеулері, тәуекелдері мен перспективаларын айқындау.

Зерттеу материалдары мен әдістері. Зерттеу шолу-аналитикалық дизайнға негізделген. Эмпирикалық база ретінде рецензияланатын журналдарда және Scopus, Web of Science, Google Scholar халықаралық ғылыми дерекорларында, сондай-ақ арнайы педагогика мен білім беру технологиялары бойынша салалық басылымдарда жарияланған отандық және шетелдік авторлардың ғылыми еңбектері пайдаланылды.

Жарияланымдарды бастапқы іріктеу үшін халықаралық ғылыми журналдарда жарық көрген рецензияланатын мақалаларға қолмен іздеу жүргізілді. Негізгі түйінді сөздер ретінде «Immersive Technologies», «Virtual Reality», «Special Education», «Intellectual Disabilities» терминдері қолданылды, ал іріктеу аясында тек «Education» және «Computer Science» бағыттары енгізілді.

Жарияланымдарды енгізу критерийлері екі құрамдас бөліктен тұрды:

1. виртуалды шындықпен байланысты кілт сөздердің болуы;
2. білім беру саласына (арнайы, жалпы, бастауыш, орта білім) қатысты күлт сөздердің болуы.

Зерттеу материалдары үш тақырыптық блокты қамтитын отандық және шетелдік авторлардың жарияланымдарынан құралды:

1. зияты зақымдалған балаларда күнделікті өмір әрекетінің дағдыларын және әлеуметтік бейімделуді дамыту;
2. арнайы және инклюзивті білім беруде VR/AR/MR технологияларын қолдану;
3. иммерсивті оқытудың әсерлеріне арналған шолу және мета-аналитикалық зерттеулер.

Зерттеудің теориялық шеңбері Л.С. Выготский, А.Р. Лурия, В.В. Лебединский еңбектеріне [1-3], сондай-ақ өмірлік құзыреттілік пен әлеуметтік бейімделуді қалыптастырудың заманауи тәсілдеріне (Е.А. Стребелева, Л.М. Шипицына, В.А. Виткаускайте, А.К. Рсалдинова) [4-7] сүйенеді. Технологиялық блокта S. Parsons, S.Cobb, J. Radianti және әріптестері, G. Makransky және әріптестері, сондай – ақ VR/AR технологияларын арнайы білім беру мен дағдыларды оқыту контекстінде қарастыратын басқа да зерттеулер талданды [8-12].

Әдістері: теориялық талдау және синтез, салыстырмалы талдау, педагогикалық әсерлердің түрлері бойынша (уәждемелік, когнитивтік, мінез-құлықтық, әлеуметтік) нәтижелерді тақырыптық жүйелеу. Дерексөздер тақырыптық релеванттылық, рецензиялануы және әдіснамалық сипатталу критерийлері бойынша іріктелді. Пайдаланылған әдебиеттер тізіміндегі 2021-2025 жылдардағы дереккөздердің үлесі ≥30% деңгейінде қамтамасыз етілді.

Зерттеу нәтижелері: Әдебиеттерді жүйелеу зерттеулердің екі басым бағыттарын айқындады:

1. зияты зақымдалған балаларда әлеуметтік-тұрмыстық дағдылар мен өмірлік құзыреттілікті қалыптастырудың педагогикалық модельдері;
2. практикалық әрекеттер мен әлеуметтік мінез-құлықты оқытуда иммерсивті орталарды пайдаланудың технологиялық және әдістемелік негіздері.

1) Отандық зерттеулер: авторлар және негізгі идеялар

Отандық ғылыми дәстүрде әлеуметтік-тұрмыстық дағдылар өмірлік құзыреттіліктің құрамдас бөлігі ретінде қарастырылады және өзін-өзі қызмет еті, тұрмыстық бағдарлану, әлеуметтік ережелерді түсіну мен әрекеттер тізбегін орындауды қамтиды. Е.А. Стребелеваның еңбектерінде әрекеттерді

қалыптастырудың кезеңділігі, демонстрацияға, үлгілерге және бақыланатын практикалық жаттығуларға сүйену, сондай-ақ дербестікті жоспарлы түрде кеңейту қажеттілігі атап көрсетіледі [4].

Л.М. Шипицына әлеуметтік бейімделуді білім беру және әлеуметтік ықпалдардың кешенді нәтижесі ретінде қарастырып, оны коммуникацияның, әлеуметтік өзара әрекеттің және мінез-құлықтың тұрақты формаларының дамуымен байланыстырады [5].

Д.А. Виткаускайтениң еңбектерінде әлеуметтік-тұрмыстық дағдылар зияты зақымдалған білім алушыларда мақсатты педагогикалық қалыптастыру нысаны ретінде қарастырылады; автор өзін-өзі қызмет ету мен тұрмыстық бағдарлану әрекеттерін кезең-кезеңімен оқытудың тиімділігін негіздейді, бұл ретте көрнекілікке, алгоритмдерге және жүйелі қайталауға міндетті түрле сүйенуді атап көрсетеді, сондай-ақ дағдыларды меңгеру сапасының білім беру үдерісінің құрылымдық дәрежесіне тәуелді екенін көрсетеді [6].

А.К. Рсалдинованың еңбектерінде әлеуметтік-тұрмыстық бағдарлануды қалыптастыру зияты зақымдалған балалардың әлеуметтік бейімделуінің маңызды шарты екені дәлелденеді; автор педагогтер мен отбасының келісілген өзара әрекетінің, сондай-ақ дағдылардың көшіруі мен тұрақтылығын қамтамасыз ету үшін оларды табиғи өмірлік жағдаяттарда бекіту қажеттілігіне назар аударады [7].

А.Р. Лурия мен В.В. Лебединскийдің теориялық негіздерін ескере отырып, отандық зерттеулерде зияты зақымдалу жағдайында әрекетті реттеу мен дағдыны көшіруде тұрақты қиындықтардың байқалатыны атап өтіледі, сондықтан оқыту барысында құрылымдалған, қайталанбалы және дағдыны әртүрлі контекстерде бекітуге бағытталған болуы тиіс [2, б. 75-80; 3, б. 112-118].

2) VR/AR/MR бойынша шетелдік зерттеулер: авторлар мен нәтижелер

Шетелдік жарияланымдар VR/AR технологияларын әлеуметтік-тұрмыстық дағдыларға жақын дағдыларға оқыту құралы ретінде қарастырады: қауіпсіз мінез-құлық, бағдарлану, әлеуметтік өзара әрекет және тұрмыстық әрекеттерді орындау. S. Parsons пен S.Cobb виртуалды орталардың тиімділігі айқын педагогикалық мақсаттардың болуы, сценарийлердің қайталанбалылығы және нәтижелерді барабар бағалау жағдайында қамтамасыз етілетінін атап көрсетеді [8, б. 355-366]. J. Radianti және әріптестерінің шолуы иммерсивті VR-дың тұрақты білім беру әсерлері өзара әрекет дизайнының мұқият ойластырылуы және когнитивтік жүктемені басқару жағдайында көрінетінін көрсетеді [9, б. 2-29].

G. Makransky, G.B. Petersen жүргізген метаталдау VR әсерінің «қатысу сезімі» мен когнитивтік жүктеме арасындағы теңгерімге тәуелді екенін дәлелдейді: стимулдардың қанықтылығы оқуға тартылуды күшейтуі де, сценарий оңтайландырылмаған жағдайда артық жүктеме арқылы меңгеруді төмендетуі де мүмкін [10, б. 719-735; 11, б. 104].

Қосымша түрде мета-аналитикалық және шолу сипатындағы жұмыстар (мысалы, Z. Merchant және әріптестері; L. Jensen, F. Konradsen) педагогикалық дизайн дұрыс ұйымдастырылған жағдайда VR – нұсқаулардың тиімді болуы мүмкін екенін көрсетеді, алайда әсердің шамасы тапсырмалардың түріне, оқыту жағдайларына және білім алушылардың жеке ерекшеліктеріне байланысты өзгеріп отырады [12, б. 29-40; 13, б. 1515-1529].

1 кесте – «Иммерсивті технологиялар» ұғымының анықтамалары

Ұғым	Анықтама	Автор, жыл
Иммерсивті технологиялар	Сенсорлық стимуляция, интерактивтілік және кеңістіктік қабылдау арқылы виртуалды немесе гибриді ортада пайдаланушыда тұрақты қатысу (presence) сезімін қалыптастыратын цифрлық технологиялар.	Mel Slater, 2022
Иммерсивті технологиялар	Бірнеше қабыдау арналарын синхронды түрде әсерлеу арқылы когнитивтік және перцептивтік иммерсияны қамтамасыз ететін интерактивті XR-жүйелер.	Steven M. LaValle, 2023
Иммерсивті технологиялар	Пайдаланушы тәжірибесінде цифрлық ортаны кеңістіктік және функционалдық тұрғыда шынайы ретінде қабылдауға бағытталған виртуалды, толықтырылған және аралас шындық технологияларының жиынтығы.	Mark Billinghurst, 2022
Иммерсивті технологиялар	Пайдаланушы цифрлық ортаға сенсорлық, когнитивтік және мінез-құлықтық деңгейлерде тартылатын, нәтижесінде қатысу әсері қалыптасатын адам – компьютер өзара әрекеттесу технологиялары.	Gabriella Raffaelli, 2024
Иммерсивті технологиялар	Физикалық және виртуалды әлемдер арасындағы үздіксіз өзара әрекеттесуді қамтамасыз ету үшін кеңістіктік есептеу (spatial computing) және XR қолданатын цифрлық орталар мен интерфейстер.	Jeremy N.Bailenson, 2023
Иммерсивті технологиялар	Цифрлық орталардың жоғары реалистігі, интерактивтілігі және бейімделгіштігі арқылы пайдаланушы тәжірибесін трансформациялайтын технологиялар.	Anna Freeman, 2025

2022-2025 жылдардағы ғылыми жарияланымдарда иммерсивті технологиялар термині негізінен XR – парадигмасы және human-centered computing (адамға бағдарланған есептеу) аясында түсіндіріледі. Негізгі тұжырымдамалар ретінде мыналар айқындалады: presence (қатысу сезімі), embodiment

(денелік қатысу), multisensory interaction (көпсенсорлы өзара әрекеттесу), spatial computing (кеңістікті есептеу).

3) Жинақталған педагогикалық әсерлер

Тақырыптық жүйелеу нәтижесінде әлеуметтік-тұрмыстық дағдыларға жақын дағдыларды оқытуда иммерсивті технологияларды қолданудың қайталанатын педагогикалық әсерлері айқындалды:

- уәждемелік (мотивациялық) (оқуға деген белсенділіктің және тапсымаларды орындауға дайындықтың артуы);
- когнитивтік (әрекеттердің құрылымы мен бірізділігін тереңірек түсіну);
- мінез-құлықтық (жаттықтыру ортасында мінез-құлықтың тұрақты модельдерін пысықтау);
- әлеуметтік (әлеуметтік мәнді жағдаяттарда мазасыздықтың төмендеуі және өзіне деген сенімділіктің артуы).

2 кесте – Иммерсивті технологияларды қолданудың негізгі педагогикалық әсерлері

Әсер ету бағыты	Әсердің көрінісі
Уәждемелік (мотивациялық)	қызығушылық пен оқуға тартылудың артуы, ішкі уәждің қалыптасуы
Когнитивтік	әрекеттердің бірізділігін түсіну, күрделі ұғымдарды визуализация арқылы меңгеру, кеңістіктік және жүйелік ойлаудың дамуы
Мінез-құлықтық	қауіпсіз ортада мінез-құлық модельдерін пысықтау, қателіктер арқылы үйрену, практикалық дағдыларды машықтандыру
Әлеуметтік	мазасыздықтың төмендеуі, өзіне деген сенімділіктің артуы, бірлескен әрекет пен коммуникациялық дағдылардың дамуы

Талқылау. Шолу нәтижелерін интерпретациялау зияты зақымдалған балалардың әлеуметтік-тұрмыстық дағдыларын дамытуда иммерсивті технологияларды қолданудың жарамдылығына қатысты бірнеше маңызды тұжырымды бөліп көрсетуге мүмкіндік береді.

Біріншіден, теориялық тәсілдер (Л.С. Выготский, А.Р. Лурия, В.В. Лебединский) әлеуметтік жана-маландырудың, әрекеттерді құрылымдаудың және мінез-құлықты реттеуді қолдаудың қажеттігін көрсетеді. Иммерсивті технологиялар ортаның басқарылуы мен көрнекілігі есебінен бұл шарттарды әлеуетті түрде күшейте алады, алайда педагогикалық дизайн мен жүйелі сүйемелдеусіз өздігінен нәтиже бермейді.

Екіншіден, шетелдік зерттеулерде VR/AR-дың білім беру әсері «ену» фактісінің өзінен емес, сценарий сапасымен, кері байланысты ұйымдастыру әдістемесімен және бағалау метрикаларының оқыту мақсаттарына сәйкестігімен айқындалатыны атап көрсетіледі. Осыған байланысты әлеуметтік-тұрмыстық дағдыларды дамытуға арналған VR/AR жобалау үдерісі мына компоненттерді қамтуы тиіс: нақты мінез-құлықтық мақсаттарды қою, кезеңділік, шектелген қоолдау (нұсқаулар), күрделілік деңгейін бейімдеу және дағдының көшіруін міндетті түрде тексеру.

Үшіншіден, отандық тәсілдерде (Е.А. Стребелева, Л.М. Шипицына, Д.А. Виткаускайте, А.К. Рсалдинова) нақты заттық тұрмыстық практиканың және әрекет арқылы өмірлік құзыреттілікті қалыптастырудың маңыздылығы баса көрсетіледі. Осыған байланысты ең негізделген нұсқа ретінде гибриді модель қарастырылады: иммерсивті ортада «қауіпсіз жаттықтырушы» ретінде бастапқы жаттықтыру және кейін әрекеттерді нақты өмірлік контексте пысықтау. Мұндай модель дағдыны көшіру ықтималдығын арттыруы мүмкін.

Төртіншіден, енгізу барысында ескерілуі тиіс зерттеулер анықталды: сенсорлық артық жүктеме қаупі, бейімделген әдістемелердің тапшылығы, нәтижелердің педагог біліктілігіне жоғары тәуелділігі, сондай-ақ ұйымдастырушылық және ресурстық тосқауылдар. Бұл факторлар иммерсивті бағдарламаларды жобалау мен енгізуде пәнаралық кооперацияның (педагог, арнайы педагог, IT-маман) қажеттігін айқындайды.

Виртуалды шындық технологиялары мен иммерсивті технологиялар өздерінің бірегей технологиялық сипаттамаларының арқасында, оларды басқа ақпараттық технологиялар қолданбаларынан айқын ажырататын мүмкіндіктермен, білім беру саласында қуатты әрі болашағы зор құралға айналды. Бірқатар көзқарастар үйреншікті ілімнің түбегейлі өзгеруін, оқыту үдерісіне ықпал ететін алдағы революцияны болжайды. Осы тұрғыда педагогикалық технологияларды трансформациялау, иммерсивті тәсілге – түбегейлі жаңа жағдайларда жүзеге асатын прогрессивті әдістер жиынтығына – шешуші рөл берілетін перспективалы кіріктірілген оқыту жүйелерін құру аса маңызды міндет ретінде айқындалады.

Сонымен қатар педагогтердің басым бөлігінің жаңа әдістер мен технологияларды, соның ішінде инновациялық тәсілдер қатарына жатқызуға болатын иммерсивті тәсілді практикалық тұрғыда әске асыруға даяр еместігі фактісін атап өту қажет. Бұл жағдай болашақта еңбек қызметі мүлде өзгеше жағдайларда жүзеге асырылатын білім беру саласы кадрларын даярлаудың жаңа стратегияларын қалыптастырудың өткір қажеттігін көрсетеді.

Білім беру үдерісінің «цифрлық» форматқа көшуінің жаһандық үрдістері елімізде әлі де жеткілікті деңгейде зерттелмеген виртуалды жүйелердің заманауи құралдар жиынтығын ұсына отырып, өзге ережелерді алға тартады. Әрине, білім беруде иммерсивті тәсілдің толық үстемдігі орнайды деп күту-

ге болмайды, алайда жаңа «жасанды» әлеммен тығыз өзара әрекеттесудің болашағы жақын жылдарда жүзеге асуы ықтимал перспектива ретінде көрініс тауып, икемді ақпараттық-иммерсивті орталардың дамуын ынталандырады.

Қорытынды. Зерттеулерге жасалған шолу зияты зақымдалған балалардың әлеуметтік-тұрмыстық дағдыларын дамыту арнайы педагогиканың негізгі міндеттерінің бірі болып қала беретінін және оның білім алушылардың өмір сапасы мен әлеуметтік бейімделуімен тікелей байланысты екенін көрсетті. Теориялық негіздер (Л.С. Выготский, А.Р. Лурия, В.В. Лебединский, Е.А. Стребелева, Л.М. Шипицына, Д.А. Виткаускайте, А.К. Рсалдинова) өмірлік дағдыларды қалыптастыруда құрылымдалған оқытудың, жүйелі бекітудің және педагогикалық сүйемелдеудің қажеттігін растайды.

Отандық және шетелдік жарияланымдарды жүйелеу иммерсивті технологиялардың (VR/AR/MR) әлеуметтік-тұрмыстық дағдыларға жақын дағдыларды оқытуда айқын педагогикалық әлеуетке ие екенін тұжырымдауға мүмкіндік береді: олар оқуға деген белсенділігін арттырады, әрекеттердің бірізділігін түсінуді қолдайды және сценарийлердің дұрыс жобалануы мен когнитивтік жүктемені басқару жағдайында өмірлік жағдаяттарды қауіпсіз модельдеуді қамтамасыз етеді.

Практикалық тұрғыдан ең перспективтісі – иммерсивті ортада әрекеттерді жаттықтыруды және оларды нақты тұрмыстық практикада кейіннен бекітуді көздейтін гибриді енгізу моделі, бұл өмірлік құзыреттілікті қалыптастырудың отандық тәсілдерімен үйлеседі. Жүргізілген талдау виртуалдандырылған орталарда оқыту тұрақты оң білім беру әсерін қамтамасыз ететінін көрсетуге мүмкіндік береді. Иммерсивті технологиялар интерактивті оқыту үшін жағдай жасайды, теориялық білім мен практикалық тәжірибе аясындағы алшақтықты еңсеруге ықпал етеді, сондай-ақ білім берудің қолжетімділігін кеңейтеді.

Алдағы зерттеулердің перспективалары зияты зақымдалған балаларға арналған бейімделген VR/AR/MR сценарийлерін әзірлеумен, дағдыны көшіруді бағалау критерийлерін анықтаумен, педагогтерді даярлау бағдарламаларын жасаумен және білім беру ұйымдарында иммерсивті құралдарды қауіпсіз қолдану хаттамаларын қалыптастырумен байланысты.

Мүдделер қақтығысы: Авторлар мүдделер қақтығысының жоқ екенін мәлімдейді.

ӘДЕБИЕТТЕР:

- 1 **Выготский Л.С. История развития высших психических функций** [Текст] / Л.С. Выготский. – Москва: Издательство «Юрайт», 2025. – 336 с.
- 2 **Лурия А.Р. Основы нейропсихологии** [Текст]: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А.Р. Лурия. – 7-е изд., стер. – Москва: Академия, 2009. – 384 с.
- 3 **Лебединский В.В. Нарушения психического развития в детском возрасте** [Текст]: учеб. пособие для студ. вузов, обучающихся по напр. и спец. психологии / В.В. Лебединский. – 4-е изд., стер. – М.: Academia, 2007. – 142 с.
- 4 **Стребелева Е.А. Воспитание и обучение детей дошкольного возраста с нарушением интеллекта** [Текст] / Е.А. Стребелева. – Москва: Парадигма, 2012. – 225 с.
- 5 **Шипицына Л.М. и др. Психология детей с нарушениями интеллектуального развития** [Текст] / Л.М. Шипицына, В.М. Сорокин, Д.Н. Исаев и др.; под ред. Л. М. Шипицыной. – 2-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2014. – 224 с.
- 6 **Виткаускайте Д.А. Формирование социально-бытовых знаний и умений у умственно отсталых детей-сирот во внеурочное время (младший школьный возраст)** [Текст]: дис. ...канд. пед. наук: 13.00.03 / Д.А. Виткаускайте. – М., 1992. – 136 с.
- 7 **Рсалдинова А.К. Формирование у умственно отсталых старшеклассников умений работать по стандартным инструкциям (на материале занятий по социально-бытовой ориентировке)** [Текст]: автореф. дис. ...канд. пед. наук: 13.00.03 / А.К. Рсалдинова. – М., 1993. – 17 с.
- 8 **Parsons S., Cobb S. State-of-the-art of virtual reality technologies for children on the autism spectrum** [Text] / S. Parsons, S. Cobb // European Journal of Special Needs Education. – 2011. – Vol. 26(3). – 355-366 pp. <https://doi.org/10.1080/08856257.2011.593831>.
- 9 **Radianti J., Majchrzak T.A., Fromm J., Wohlgenannt I. A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda** [Text] / J. Radianti, T.A. Majchrzak, J. Fromm, I. Wohlgenannt // Computers and Education. – 2020. – Vol. 147. – 2-29 pp. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>.
- 10 **Makranksy G., Andreassen N.K., Baceviciute S., Mayer R.E. Immersive virtual reality increases liking but not learning with a science simulation and generative learning strategies promote learning in immersive virtual reality** [Text] / G. Makranksy, N.K. Andreassen, S. Baceviciute, R.E. Mayer // Journal of Educational Psychology. – 2020. – Vol. 113(4). – 719-735 pp. <https://doi.org/10.1037/edu0000473>.
- 11 **Petersen G.B., Petkakis G., Makranksy G. A study of how immersion and interactivity drive VR learning** [Text] / G.B. Petersen, G. Petkakis, G. Makranksy // Computers & Education. – 2022. – Vol. 179. – Art.104429. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104429>.
- 12 **Merchant Z. et al. Effectiveness of virtual reality-based instruction on students' learning outcomes in K-12 and higher education: A meta-analysis** [Text] / Z. Merchant et al. // Computers & Education. – 2014. – Vol. 70. – 29-40 pp. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.07.033>.

- 13 Jensen L., Konradsen F. **A review of the use of virtual reality head-mounted displays in education and training** [Text] / L. Jensen, F.J.E. Konradsen // *Education and Information Technologies*. – 2018. – Vol. 23. – 1515-1529 pp. <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9676-0>.
- 14 Slater M., Sanchez-Vives M. **Enhancing our lives with immersive virtual reality** [Text] / M. Slater, M. Sanchez-Vives // *Frontiers in Robotics and AI*. – 2016. – Vol. 3. <https://doi.org/10.3389/frobt.2016.00074>.
- 15 Poggianti C., Chessa S., Pelagatti S., Kocian A. **Immersive Technologies for Inclusive Digital Education: A Systematic Survey** [Text] / C. Poggianti, S. Chessa, S. Pelagatti, A. Kocian // *Human Behavior and Emerging Technologies*. – 2025. – 38 p. <https://doi.org/10.1155/hbe2/8888303>.
- 16 Yang X. et al. **Effectiveness of virtual reality technology interventions in improving the social skills of children and adolescents with autism: systematic review** [Text] / X. Yang et al. // *Journal of Medical Internet Research*. – 2025. – Vol. 27. – e60845. <https://doi.org/10.2196/60845>.
- 17 Fernández-Batanero J.M., Montenegro-Rueda M., Fernández-Cerero J. **Use of augmented reality for students with educational needs: a systematic review (2016-2021)** [Text] / J.M. Fernández-Batanero, M. Montenegro-Rueda, J. Fernández-Cerero // *Societies*. – 2022. – Vol. 12(2). <https://doi.org/10.3390/soc12020036>.

REFERENCES:

- 1 Vygotskij L.S. **Istoriya razvitiya vy'sshih psichicheskikh funkcij** [History of the development of higher mental functions]. Moscow, Yurajt, 2025, 336 p. (In Russian)
- 2 Luriya A.R. **Osnovy' nejropsihologii** [Fundamentals of neuropsychology]. Moscow, Akademiya, 2009, 384 p. (In Russian)
- 3 Lebedinskij V.V. **Narusheniya psichicheskogo razvitiya v detskom vozraste** [Mental development disorders in childhood]. Moscow, Academia, 2007, 142 p. (In Russian)
- 4 Strebeleva E.A. **Vospitanie i obuchenie detej doskol'nogo vozrasta s narusheniem intellekta** [Education and training of preschool children with intellectual disabilities]. Moscow, Paradigma, 2012, 225 p. (In Russian)
- 5 Shipicyna L.M., et al. **Psihologiya detej s narusheniyami intellektual'nogo razvitiya** [Psychology of children with intellectual disabilities]. Moscow, Akademiya, 2014, 224 p. (In Russian)
- 6 Vitkauskajte D.A. **Formirovanie social'no-by'tovy'h znanij i umenij u umstvenno otstaly'h detej-sirot vo vneurochnoe vremya (mladshij shkol'ny'j vozrast)** [Formation of social and everyday life knowledge and skills in mentally retarded orphaned children during extracurricular activities (primary school age)]. PhD thesis (Pedagogical Sc.), 13.00.03, Moscow, 1992, 136 p. (In Russian)
- 7 Rsaldinova A.K. **Formirovanie u umstvenno otstaly'h starsheklassnikov umenij rabotat' po standartny'm instrukciyam (na materiale zanyatij po social'no-by'tovoj orientirovke)** [Formation of skills in mentally retarded senior school students to work according to standard instructions (based on social and everyday life orientation classes)]. Abstract of PhD thesis (Pedagogical Sc.), 13.00.03, Moscow, 1993, 17 p. (In Russian)
- 8 Parsons S., Cobb S. **State-of-the-art of virtual reality technologies for children on the autism spectrum**. *European Journal of Special Needs Education*, 2011, vol. 26(3), pp. 355-366. <https://doi.org/10.1080/08856257.2011.593831>.
- 9 Radianti J., Majchrzak T.A., Fromm J., Wohlgenannt I. **A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda**. *Computers and Education*, 2020, vol. 147, pp. 2-29. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>.
- 10 Makransky G., Andreasen N.K., Baceviciute S., Mayer R.E. **Immersive virtual reality increases liking but not learning with a science simulation and generative learning strategies promote learning in immersive virtual reality**. *Journal of Educational Psychology*, 2020, vol. 113(4), pp. 719-735. <https://doi.org/10.1037/edu0000473>.
- 11 Petersen G.B., Petkakis G., Makransky G. **A study of how immersion and interactivity drive VR learning**. *Computers & Education*, 2022, vol. 179, art. 104429. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104429>.
- 12 Merchant Z. et al. **Effectiveness of virtual reality-based instruction on students' learning outcomes in K-12 and higher education: A meta-analysis**. *Computers & Education*, 2014, vol. 70, pp. 29-40. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.07.033>.
- 13 Jensen L., Konradsen F. **A review of the use of virtual reality head-mounted displays in education and training**. *Education and Information Technologies*, 2018, vol. 23, pp. 1515-1529. <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9676-0>.
- 14 Slater M., Sanchez-Vives M. **Enhancing our lives with immersive virtual reality**. *Frontiers in Robotics and AI*, 2016, vol. 3. <https://doi.org/10.3389/frobt.2016.00074>.
- 15 Poggianti C., Chessa S., Pelagatti S., Kocian A. **Immersive Technologies for Inclusive Digital Education: A Systematic Survey**. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2025, 38 p. <https://doi.org/10.1155/hbe2/8888303>.
- 16 Yang X. et al. **Effectiveness of virtual reality technology interventions in improving the social skills of children and adolescents with autism: systematic review**. *Journal of Medical Internet Research*, 2025, vol. 27, art. e60845. <https://doi.org/10.2196/60845>.

17 Fernández-Batanero J.M., Montenegro-Rueda M., Fernández-Cerero J. Use of augmented reality for students with educational needs: a systematic review (2016-2021). *Societies*, 2022, vol. 12(2). <https://doi.org/10.3390/soc12020036>.

Жіберілген күні: 25 мамыр 2026 ж. **Қабылданған күні:** 26 маусым 2026 ж.

Жарияланған күні: 30 қыркүйек 2026 ж.

Авторлар туралы мәліметтер:

Бекежанова Райхан Карымжановна* – 8D01901 Арнайы педагогика БББ докторанты, Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университеті, Қазақстан Республикасы, 050010 Алматы қ., Төле би көш. 31; тел.: +77054518812; e-mail: raikhan_begezhanova@mail.ru.

Жиенбаева Надежда Бисеновна – психология ғылымдарының докторы, профессор зерттеуші, Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университеті, Қазақстан Республикасы, 050010 Алматы қ., Төле би көш. 31; тел.: +77054518812; e-mail: zh_nadejda@mail.ru.

Бекежанова Райхан Карымжановна* – докторант образовательной программы 8D01901 – Специальная педагогика, Казахский национальный педагогический университет имени Абая, Республика Казахстан, 050010 г. Алматы, ул. Төле би 31, тел.: +77054518812, e-mail: raikhan_begezhanova@mail.ru.

Жиенбаева Надежда Бисеновна – доктор психологических наук, профессор-исследователь, Казахский национальный педагогический университет имени Абая, Республика Казахстан, 050010 г. Алматы, ул. Төле би 31, тел.: +7 7054518812, e-mail: zh_nadejda@mail.ru.

Begezhanova Raikhan Karymzhanovna * – PhD student, “8D01901 – Special Pedagogy” educational program, Abai Kazakh National Pedagogical University, Republic of Kazakhstan, 050010, Almaty, 31 Tole Bi Str., tel.: +7 705 451 88 12; e-mail: raikhan_begezhanova@mail.ru.

Zhiyenbayeva Nadezhda Bissenovna – Doctor of Psychological Sciences, Research Professor, Abai Kazakh National Pedagogical University, Republic of Kazakhstan, 050010, Almaty, 31 Tole Bi Str., tel.: +7 7054518812; e-mail: zh_nadejda@mail.ru.

XFTAP 17.82.94

ӨОЖ 82.0:378.147

<https://doi.org/10.52269/SEPT2632047>

ЖОО-ДА МЕМУАРЛЫҚ РОМАНДАРДЫ ОҚЫТУ АРҚЫЛЫ ТҰЛҒАНЫ ДАМУЫ МҮМКІНДІКТЕРІ: ӘДІСТЕМЕЛІК-ТӘЖІРИБЕЛІК АСПЕКТ

Галымжанова З.Т.* – PhD докторанты, Л.Н.Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті, Астана қ., Қазақстан Республикасы.

Байтанасова Қ.М. – филология ғылымдарының кандидаты, профессор, Л.Н.Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті, Астана қ., Қазақстан Республикасы.

Мақалада жоғары оқу орнында мемуарлық романдарды оқыту арқылы студент тұлғасын дамыту мүмкіндіктері кешенді түрде қарастырылады. Зерттеу жұмысының өзектілігі қазіргі білім беру жүйесіндегі тұлғаға бағдарланған парадигмамен, ұлттық тарихи сананы қалыптастыру және студенттің рефлексивтік ойлауын дамыту қажеттілігімен айқындалады. Мемуарлық прозаның жанрлық ерекшеліктері, оның өзге әдеби формалардан айырмашылығы деректілік пен көркемдіктің синтезі, авторлық «меннің» нарративтік құрылымға айналуы және өткен тәжірибенің қазіргі сана тұрғысынан қайта пайымдалуы негізінде сипатталады. Мақалада қазақ әдебиетіндегі классикалық мемуарлық романдарды оқыту арқылы студенттің патриоттық сезімі, адамгершілік құндылықтары, психологиялық тұрақтылығы мен өзін-өзі тану қабілетін қалыптастырудың әдістемелік жолдары талданады. Зерттеу барысында мәтіндік-талдамалық, нарратологиялық, биографиялық және әдістемелік модельдеу әдістері қолданылып, олардың оқу үдерісіндегі нақты қызметі көрсетіледі. Сонымен қатар, мемуарлық прозаны оқыту мазмұнында қарастырылатын негізгі тақырыптар мен мәселелер жүйеленіп, практикалық сабақ үлгілері мен тапсырмалар арқылы студенттің сыни ойлау, интерпретациялау және рефлексия жасау дағдыларын дамыту жолдары ұсынылады. Зерттеу нәтижесінде мемуарлық романдарды оқыту тұлғаның когнитивтік, эмоционалдық және құндылық дамуын қамтамасыз ететін тиімді педагогикалық құрал екендігі дәлелденеді. Мемуарлық романдар студенттің жеке тәжірибесін мағыналандыруға, тарихи санасын қалыптастыруға және әлеуметтік жауапкершілігін арттыруға мүмкіндік береді. Осы тұрғыда мемуарлық прозаны оқыту қазіргі әдеби білім беру жүйесінде тұлға қалыптастырудың маңызды бағыттарының бірі ретінде қарастырылады.