

14. Мемориал «Вечный огонь» (1975 г.), (арх. Н. Койшибеков, скульп. Ж. Молдабаев), ПМ 900 м.
15. Памятник фразе «Где-где?.. В Караганде!» (2011 г.) Полимерная композиция (авторы М. Мансуров, В. Комков). Пешеходный маршрут 450 м.
16. Дом «Юбилейный» (1967 г.). Первая 9-этажка города. На торце мурал «Космонавт». Транспорт: автобусы № 29, 53 до ост. «Рынок Новый».
17. Рыночный комплекс «Алтын Арба» и «Шыгыс». Современный объект (2016 г.) площадью 2100 м². Транспорт: автобусы № 118э, 145э до ост. «Университет КарУ».
18. Юго-восточные объекты: Карагандинский национальный исследовательский университет им. Е. А. Букетова (1972 г.). Крупнейший вуз региона. Пешеходный маршрут 1 км; Областная мечеть имени Анет баба (2011 г.) Вместимость 4000 человек. Этнопарк «10-летия Независимости». Транспорт: автобусы № 33, 45 до ост. «Орбита 1»; Собор Пресвятой Девы Марии Фатимской (2012 г.). Неоготика (арх. В. Сергеев). Крупнейший в Центральной Азии. Пешеходный маршрут 690 м; Парк Победы (1990 г.), (арх. А. А. Золотарев) с памятником Воинам-интернационалистам (арх. Ж. Алтаев, скульп. Н. Новопольцев). S 13,95 га. Пешеходный маршрут 970 м; Ледовый дворец «Караганда-Арена» (2012 г.), (арх. Р. Сатин). Площадка на 5500 зрителей.

Заключение

Созданная концепция туристической карты города Караганды систематизирует туристические объекты, формирует визуально целостный образ города, повышает удобство пространственной ориентации и способствует развитию внутреннего туризма.

Практическая значимость внедрение подобного картографического проекта в образовательную среду способствует развитию междисциплинарных навыков у обучающихся, включая умение анализировать городское пространство, интерпретировать социокультурные данные и применять методы визуализации информации. Использование туристической карты в рамках учебных и внеучебных проектов может стать основой для формирования практико-ориентированного подхода к изучению городской инфраструктуры, а также стимулировать интерес студентов к исследовательской и проектной деятельности в области урбанистики, туризма и графического дизайна. Рекомендовано включать работу с картой в курсовые и проектные задания, организовывать совместные практики с муниципальными структурами и измерять образовательные результаты посредством критериев компетентностного подхода туристической карты заключается в её многофункциональности. Она может использоваться в качестве печатного навигационного инструмента, экспозиционного материала на культурных мероприятиях, а также элемента визуальной айдентики города. Кроме того, карта обладает просветительным потенциалом и может быть интегрирована в программы культурной адаптации иностранных студентов и гостей города.

Литература:

1. Слукин В.М. Средовые факторы в архитектуре и градостроительстве: учебник. – Екатеринбург. Урал. гос. арх-худ. ун-т, 2018. – 260 с.
2. Юшкевич М., Шишалова Ю. Архитектура благополучия. Эволюция городской социальной сферы. – Москва: Ком. по арх. и градостроит, 2023. – 176 с.
3. Гейл Ян. Города для людей/ Пер. с англ.: Токтонов А. – Москва: Изд-во ПСФ КРОСТ, 2012. – 276 с.
4. Нурсанти Э., Русмиатмоко Д., Видиантара И. В. Формирование городской идентичности: роль качества архитектурной среды // Веб-конференция E3S. – 2024. – Т. 533. – Ст. 04028.
5. Гладкий А. В., Скляр А. А. Современные картографические модели и особенности их использования в туризме [Электрон. ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-kartograficheskie-modeli-i-osobennosti-ih-ispolzovaniya-v-turizme>
6. Зорин И. В., Квартальное В. А. Энциклопедия туризма: справочник. – Москва: Финансы и статистика, 2000. – 368 с.
7. Туристическая схема [Электрон. ресурс]. URL: <https://ozon.kz/category/turistskaya-shema/>

Артықбай М.К., Академик Е.А. Бөкетов атындағы Қарағанды ұлттық зерттеу университеті, педагогика факультеті, МДОЖТ-22-1к. тобының студенті
(*Ғылыми жетекші – п.ғ.к., қауымдастырылған профессор Бейсенбекова Г.Б.*)

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ҚҰРАЛЫ АРҚЫЛЫ ЕРЕСЕК ЖАСТАҒЫ БАЛАЛАРДЫҢ ТАНЫМДЫҚ ҚЫЗЫҒУШЫЛЫҚТАРЫН АРТТЫРУ

Білім беру – әлеуметтік-экономикалық өмірінің негізгі саласы және білім мен дағдылардың жинақталуына, сондай-ақ тұлғаның интеллектуалдық дамуына ықпал ететін мәдени құбылыс. Бұндай даму білімді насихаттау мен инновациялық технологияларды іс жүзінде қолдану үшін интеллектуалдық әлеуеттің өсуін қамтамасыз етуі тиіс. Осыған орай, бүгінгі таңда кәсіби білім берудің өзектілігінің артуы оқытуды жаңарту, білім алушылардың қажеттіліктерін қанағаттандыруға негізделген кәсіби мамандардың бәсекеге қабілеттілігін арттыру барысында мектепке дейінгі білім беру бағдарламаларының мазмұнын және білім беру,

тәрбиелеу жұмыстарын ақпараттық-сандық жүйеде жақсартуды талап етеді. Президент Қ.Ж.Тоқаев жыл сайынғы халыққа ұсынатын өз Жолдауында цифрландырудың басым дамуы «Жасанды интеллекттің қарқынды дамуы қазірдің өзінде адамдардың, әсіресе жастардың дүниетанымы мен мінез-құлқына әсер етіп отыр. Бұған балама жоқ, өйткені бұл үдеріс бүкіл адамзаттың өмір салты мен әлемдік тәртібін түбегейлі өзгертуде,- деп атап өтті [1]. Мектепке дейінгі білім беру ұйымдарындағы ұйымдастырылған оқу іс-әрекетін ұйымдастыру барысында, балалардың денсаулығын қорғаудың инновациялық әдістерін қолдану білім беру процесін цифрландыру аясында геймификация құралын тиімді қолдану өзекті мәселелердің біріне айналды.

Геймификация - 15 жыл бұрын танымал болған және әлі күнге дейін әртүрлі салалардағы зерттеушілер үшін қызығушылық тудырды. Геймификация - оқуға көп өлшемді және көп деңгейлі тәсіл. Геймификация балалардың білім беру процесінде ынтасын арттырады. Мәселен: 2012 жылы К.М. Капп геймификацияның мақсаты «оны ойын емес жағдайда пайдалану» керектігін атап өтті. Сонымен қатар, «Геймификация» ұғымын қоғамдық ортаға 2002 жылы Н. Пеллинг енгізген болатын. Геймификация идеяларын зерттеушілер Дж. Мак Гонигал, Г. Зикерман, Ю-Кай Чоу және К. Вербах одан әрі дамытты. Ю-Кай Чоу геймификацияны «қадамға бағытталған дизайн ретінде олар ойындардан қызықты элементтерді алып, оларды нақты өмірге қолдануға болатындығын ашып көрсетеді [2].

Жалпы геймификацияның негізгі құрылымы мынандай элементтерден тұрады: марапаттау-геймификацияланған оқытудағы сыйақы шеберлікті қажет ететін нәрселерді жасау арқылы табылуы керек; идеяны жүзеге асыру - идеяны жүзеге асыру, оларды нақты және материалдық ету; жоспарлау қиындық деңгейлері - деңгей қарама-қайшылықты білдіреді; тәжірибені ынталандыру - баяндау санын азайту арқылы тәжірибені ынталандырыңыз. Балалар материалдың көп бөлігін өздері білуі керек; тәуелсіздікті ынталандыру - өзін-өзі оқыту үлкен тәуекелдермен еркін жүзуге ұқсас, бірақ сонымен бірге үлкен қайтарыммен; рөлдік ойындар - ойында қатысушы ойдан шығарылған жағдайда белгілі бір рөл атқарады және оның кейіпкерінің атынан әрекет етеді; бәсекелестік - геймификацияланған тренингке қатысушылар - қарсыластар; ситуациялық оқыту -ситуациялық оқыту оқу модельдеуінде қолданылады, мұнда балалар жүйені оның моделімен ойнау арқылы үйренеді [3].

Сондай-ақ қазіргі кезде геймификация - оқытудың кең әдісі ретінде мектепке дейінгі білім беру саласында тиімді қолданылады. Мектепке дейінгі ұйымның ұйымдастырылған оқу-іс әрекетінде балалардың жас ерекшеліктеріне байланысты әртүрлі элементтер мен әдістерді қолдануға болады. Мәселен:

дидактикалық ойындар - ойлау, себеп-салдарлық байланыстарды табу, қорытынды жасау дағдыларын дамытуға ықпал етеді. Сондай-ақ, ойындардың көмегімен балалар проблемалық жағдайларды шешуде стандартты емес ойлауды, қиялды дамытады;

тәрбиелік ойындар - баланың тәуелсіздігін дамытуға ықпал етеді, сонымен қатар оның коммуникативті қабілеттерін қалыптастырады;

білім беру ойындары - есте сақтау қабілетін, сөйлеуді, ойлауды жақсартады, баланың өз міндеттерінде оңтайлы шешімдер таба білуін дамытады.

әлеуметтендіру ойындары - стресстік бақылаудың, өзін-өзі реттеудің дамуына ықпал етеді, қоғамның нормалары мен құндылықтарымен таныстырады.

Зерттеушілердің білім беруде геймификация құралын қолданудың бірқатар себептерін түсіндіреді. Біріншіден, белгілі бір әрекеттерге немесе мінез-құлыққа мотивацияны арттыру, олардың оқушылар үшін маңызын арттыру (Ли Л., Хью К.Ф. және Ду Дж., 2024; Кам А.Х.Т. және Умар И.Н., 2024); Екіншіден, оқу мазмұнын игеруді жақсарту (Ромеро Родригес Л., 2023); Үшіншіден, оқуды жекешелендіру:геймификация жүйесі әрбір баланың білім деңгейі мен оқу жылдамдығын ескеретін жекелендірілген тапсырмалар мен кері байланысты қамтамасыз етеді [4]. . Оның артықшылықтарын былай тұжырымдап көрсеткендерін атап өтсек:

1. Күнделікті жұмысты геймплеймен ауыстыру;
2. Мотивацияны арттыру;
3. Балалардың шығармашылық және ерекше ойлауын дамыту;
5. Белсенділікті арттыру;
6. Жеке мақсаттарға қол жеткізуге ынталандыру;
7. Қателер арқылы оқуға мүмкіндік беру.

Дегенмен де тәрбиешілердің ересек жастағы балалармен жұмыс істеу барысында геймификацияның негізгі ерекшеліктеріне мән беріп, оны тиімді құралы ретінде пайдаланып отыр. Мәселен: мотивацияны ынталандыру: ойын механикасы оқу процесін қызықты етеді, бұл балаларды ақпаратты өз бетінше іздеуге және тапсырмаларды шешуге итермелейді.

Материалды игеруді жақсарту: материалды ойын түрінде қайталау және бекіту арқылы балалар жаңа білім мен дағдыларды жақсы меңгереді.

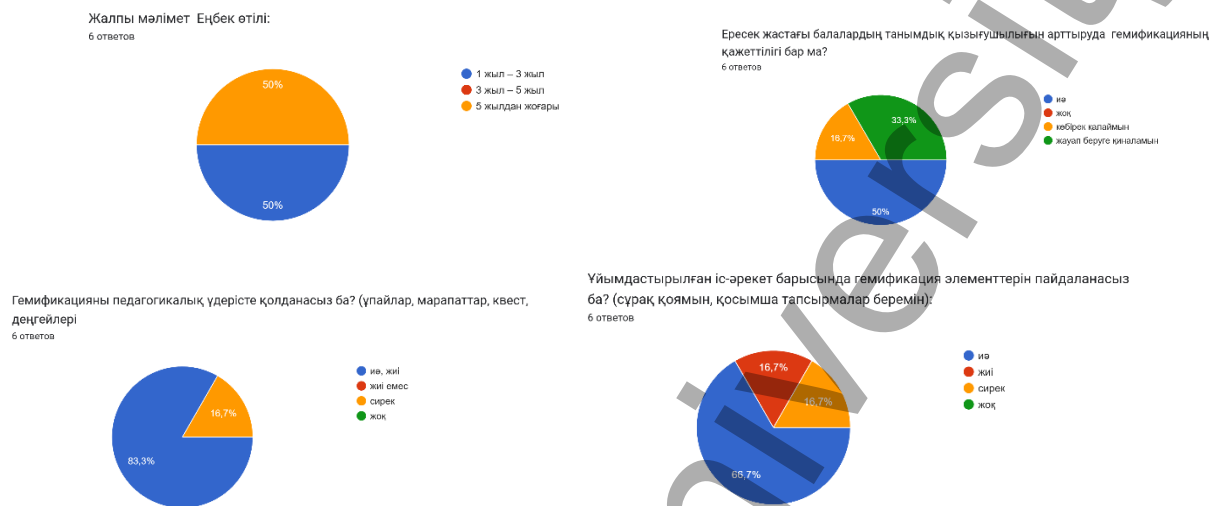
Дағдыларды дамыту: геймификацияны қолдану сыни ойлауды, проблемаларды шешу дағдыларын, топтық жұмысты және өзін-өзі ұйымдастыруды дамытады.

Оқытуды жекелендіру: геймификация балаларға өз қарқынымен қозғалуға және олардың білім деңгейіне сәйкес келетін тапсырмаларды алуға мүмкіндік береді, бұл ересек жастағы балалардың қатысуын арттырады [5].

Осылайша, мектепке дейінгі білім берудің цифрлық трансформациясының жаңа мүмкіндіктерін ұсынады және тәрбиешілердің білім беру ортасында өзара әрекеттесуіне жаңа қадамдар ашуына мүмкіндік береді. Нақты осы кезеңдегі мектепке дейінгі білім беру тәрбиелеу жүйесінде ойындық тәсілді қолдану әрбір

балаға білім беру процесінде ойынға негізделген әдістерді қолдану арқылы өзінің даму траекториясын дамытуға, қызықты, интерактивті және баланың танымдық қажеттіліктерінің сипатын ашуға көмектеседі. Танымдық қызығушылық - қоршаған әлемді саналы түрде танып - білуге, себеп-салдарлық байланыстарды түсінуге, өз бетінше жаңа білімді игеруге, іздеуге деген ішкі ынтасын оятады. Баланың жоғары психикалық үрдісін қабылдау, зейін, ойлау ерекшеліктері анықтайды.

Ғылыми зерттеулермен, талдауларға сүйене отырып, біз зерттеу мақсатымызға орай геймификация құралының ересек жастағы балалардың танымдық қызығушылығын арттырудың тиімді құралы ретінде геймификацияны анықтауды басшылыққа аламыз. Соған орай, зерттеу жұмысы ұйымдастырылды оған 1- 5 жылдан жоғары өтілі бар тәрбиешілер қатысты (N = 30). Сауалнаманың қорытынды нәтижелері бойынша төмендегідей қорытынды жасауға мүмкіндік берді.



Сауалнаманың қорытынды нәтижелері %

Зерттеудің қорытынды нәтижесіне орай, біз ересек жастағы балалардың танымдық қызығушылығын арттырудың тиімді құралы ретінде геймификацияны мектепке дейінгі ұйымның ұйымдастырылған оқу іс-әрекетінде қолданыста бар екендігіне көз жеткіздік. Оны сауалнаманың мынандай сұрақтарынан көреміз. Мәселен: 1. Сұрақ: Жалпы мәлімет: еңбек өтілі – 1- 3 және 5 жылдан жоғарыдағылар - 50 %;

2. Сұрақ: геймификацияны педагогикалық үдерісте қолданасыз ба? (ұпайлар, марапаттар, квест, деңгейлері)- иә, жиі 83,3 %, сирек 16,%;

3. Сұрақ: ұйымдастырылған іс-әрекет барысында геймификация элементтерін тиімді қолданылғанын қалайсыз ба? - иә 50%, көбірек қалаймын 16,7%, жауап беруге киналамын 33,3%;

4. Сұрақ: ересек жастағы балалардың танымдық қызығушылығын арттыруда геймификацияның қажеттілігі бар ма?- иә 66,7%, жиі 16,7%, сирек 16,7 %

Мектепке дейінгі ұйымдарда геймификация элементтерін енгізу арқылы балалардың қауіпсіздігін сақтауға ықпал ететін артықшылықтарын байқауға болады. Өйткені, ойындар кітаптар сияқты оқу және дамыту құралына айналуы мүмкін. Дегенмен де, электрондық оқытудың танымал болуы мен виртуалды жүйе арқылы қабылданатын ақпараттар кәсіби мамандарды аландатуда. Себебі, геймификация балалардың ынтасын, танымдық қызығушылықтарын арттырып, әртүрлі оқу тапсырмаларын орындауға белсенділік танытады десекте, біздің ертеден келе жатқан ұлттық дәстүрлі ойындарды, дамытушы ойындардың ұмытылуына алып келуі мүмкін.

Жоғарыдағыларды қорыта келе, біз оны дұрыс қолданылған кезде ғана, ол білім беру процесінің оң нәтижелерін көрсетеді яғни, ересек жастағы балалардың танымдық қызығушылығын арттыру үшін тәрбиешілердің мотивацияны ынталандыру, материалды игеруді жақсарту, дағдыларды дамыту, оқытуды жекелендіру сияқты тиімді құрал ретінде пайдалануға болады. Танымдық қызығушылық ол мақсат қоюды, қанағаттану сезімін, ақпаратты терең түсінуді, шығармашылық ойлауды, қиындықтарды жеңуді және әлеуметтік ықпалдарды қамтиды және де ойын элементтеріне шамадан тыс тәуелділіктің ықтимал теріс салдарын ескеру қажет екендігі де маңызды болмақ. Сонымен бірге, оны балалардың танымдық даму белсенділігіне, қызығушылығына ықпал ететін жобалық тәсіл ретінде педагогикалық процесте тәрбиешілердің белсенді қатысуымен жүзеге асырылатынын ескеру қажет етеді.

Әдебиеттер:

1. Мемлекет басшысы Қасым-Жомарт Тоқаевтың «Жасанды интеллект дәуіріндегі Қазақстан: өзекті мәселелер және оны түбегейлі цифрлық өзгерістер арқылы шешу» атты Қазақстан халқына Жолдауы. https://adilet.zan.kz/kaz/docs/K25002025_1/history

2. Сейтказиева Н.С., Токтогулова Г.А., Ибраева А.Т. Внедрение элементов геймификации в образовательный процесс // Вестник Международного Университета Кыргызстана, 2021. - № 1(42). - С. 131 - 136.

3. Буракова И.С. Геймификация образовательного процесса как инструмент повышения мотивации обучающихся // Мир науки, культуры, образования, 2023. - № 3(100). — С. 160–162. <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-obrazovatel'nogo-protsessa-kak-instrument-povysheniya-motivatsii-obuchayuschih-sya>

4. Черказьянов А.Д., Андреева Е.Е. Геймификация в образовании: достоинства и недостатки // Актуальные проблемы социогуманитарного образования: сборник статей. Том Выпуск 6. - Екатеринбург, 2023. - С. 155–161.

5. Хорошко А.А. Дидактический анализ применения элементов геймификации в образовании // Известия Тульского государственного университета. Педагогика, 2020. - № 2. - С. 57-63. [analiz-ponyatiya-geymifikatsiya-v-obrazovanii-i-sposoby-eyo-vnedreniya-v-sistemu-obucheniya.pdf](https://www.izvestia-tul.ru/analiz-ponyatiya-geymifikatsiya-v-obrazovanii-i-sposoby-eyo-vnedreniya-v-sistemu-obucheniya.pdf)

Байкарова В.И., НАО «Карагандинский национальный исследовательский университет имени академика Е. А. Букетова», факультет иностранных языков, группа РАПус–23–1, студент-переводчик
(*Научный руководитель — м.ф.н., старший преподаватель Калижанова А. Н.*)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АЛГОРИТМОВ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ДЛЯ ВЕРИФИКАЦИИ БАЗОВЫХ СТРАТЕГИЙ ПЕРЕВОДА ОНИМОВ В СЕРИАЛЕ «ДОМ ДРАКОНА»

Популярность жанра фэнтези, как в литературе, так и в кинематографе, накладывает отпечаток и на перевод имен собственных, превращая его в комплексную и многогранную проблему. Происходит это потому, что онимы в рамках конкретного фэнтезийного мира выполняют не только номинативную, но и описательную функцию, вызывая ассоциации с другими объектами, культурой и обществом, позволяя читателю ориентироваться во времени и пространстве, заданных автором [1].

В 2020 году Дафна Хайн в своей работе определила жанр фэнтези как жанр художественной литературы, ориентированный на вымышленные элементы [2]. Фэнтези вселенная Джорджа Мартина, как пишут в своем исследовании 2023 года Кара Кеннеди и Дерек Р. Уэйли, не является исключением: в ней имена собственные формируют четкие идентичности знатных домов и их представителей в феодальном обществе, что помогает им не сливаться в безликую массу дворян, жаждущих власти [3; 81]. По мнению авторов, простые на первый взгляд географические названия, фамилии, девизы и гербы домов, погружают читателей и зрителей в удивительный мир [3; 82].

Существует несколько подходов к переводу имён собственных, включая транскрипцию, транслитерацию, транспозицию, калькирование, а также сочетание нескольких приёмов, и не всегда легко определить, какой из них следует применять в конкретном случае. К распространённым переводческим приёмам при передаче имён собственных относятся, например использование транслитерации с элементами транскрипции [4; 240].

Транскрипция традиционно считается наиболее распространённым способом фонемной передачи имени собственного. Данный переводческий приём применяется в случае наличия значительного сходства между двумя языками и их алфавитами. Тем не менее транскрибированные имена собственные, наряду с другими реалиями, являются одними из немногих элементов перевода, которые сохраняют определённую национальную идентичность в своём звуковом оформлении [5; 65]. В свою очередь, транслитерация, или формальное буквенное воспроизведение исходной лексической единицы с использованием алфавита языка перевода, представляет собой буквальное копирование формы исходного слова [5; 65].

Здесь также не стоит забывать и о калькировании, которое применяется тогда, когда транскрипция или транслитерация не соответствуют эстетическим или семантическим нормам языка перевода. Калькирование зачастую не ограничивается простым переходом от одной формы к другой, а требует определённых изменений для приведения концепта в соответствие с нормами целевого языка [5; 66].

Попытки различить транскрипцию и транслитерацию заставляют обратить внимание на еще один распространённый подход к переводу имен собственных, значительная часть которых представляет собой традиционные имена, не обладающие самостоятельной семантикой. Такие имена сохраняются в исходной форме посредством трансференции или микса транслитерации и транскрипции, что эффективно для повышения доступности иноязычных имён для целевой аудитории [6; 24].

В 2022 году Дж. Мамбелли отметила важность трансференции, исследуя трансформации, используемые при переводе антропонимов в итальянском переводе произведения Дж. Толкина «Властелин колец», и замечая, что трансференция часто сопровождается процессами фонетической и графической ассимиляции, когда слово исходного языка адаптируется к нормам языка перевода [7; 385].

Наличие различных проблем при переводе имён собственных с английского языка на русский и выборе соответствующей переводческой трансформации свидетельствует о том, что данная проблема до настоящего времени остаётся недостаточно изученной и сохраняет свою актуальность.

В данной статье предпринята попытка взглянуть по-новому на классические переводческие алгоритмы в эпоху цифровизации, поскольку такие традиционные методы перевода имен собственных, как транскрипция, транслитерация и даже трансференция, часто воспринимаются как устоявшиеся и тривиальные приемы, даже если материалом для исследования выступает фэнтезийный телесериал «Дом Дракона».