ҚАЗАҚ ТІЛІН ҮЙРЕТУГЕ АРНАЛҒАН «STEPPE RIDER» ОҚЫТУ ОЙЫНЫН ӘЗІРЛЕУ БОЙЫНША ЖҰМЫСТАРДЫ ОРЫНДАУ ЖӨНІНДЕГІ БІРІНШІ КЕЗЕҢ АРАЛЫҚ ЕСЕБІ

1. ЖОБА ТУРАЛЫ ЖАЛПЫ АҚПАРАТ

Қазақ тілін үйретуге арналған «STEPPE RIDER» ойыны – шексіз раннер мен викторина жанрларын біріктіретін цифрлық интерактивті платформа. Жоба визуалды, дыбыстық әрі геймификацияланған контент арқылы балалар, жасөспірімдер және ересектер аудиториясы арасында қазақ тілін насихаттап, меңгеруге бағытталған.

Ойынның мақсаты: қазақтілді балалар контентін ойын түрінде әзірлеу, қазақтілді контент пен аудиторияны ұлғайту, мемлекеттік тілдің қолданыс аясын кеңейту.

Күтілетін нәтиже:

1) қазақтілді балалар аудиториясының қажеттіліктерін қанағаттандыра алатын, қазақ тілін оқытуға бағытталған үш деңгейден тұратын компьютерлік ойын әзірлеу. Ойын уақыты (геймплей) 12 сағаттан кем болмауы тиіс (әр деңгей 4 сағаттан кем емес).

Ойын 6 жастан 25 жасқа дейінгі аудиторияны қамтиды.

Балаларға арналған мемлекеттік тілді үйретін ойынының жоспары, прототипі, тестілеу және пысықтау, орналастыру және шығару, сондай-ақ қолдау (дайын өнімді 2026 жылдың желтоқсанына дейін тегін қолдау).

Ойынның мақсаттары мен міндеттері, ойын процестерінің сипаттамасы, сондай-ақ мемлекеттік тілді оқытуға ықпал ететін білім беру элементтерінің интеграциясы жасалды. Ойында мақсатты аудиторияның жас ерекшелігі, тілді оқыту бойынша әдістемелік ұсынымдар, сондай-ақ мемлекеттік білім беру стандарттарының талаптары ескерілді.

IT мамандары **ойынның әр бөлімінің сценариін, техникалық сипаттамасын әзірледі.** Ойынның әр деңгейі бойынша сюжеттің нақты сипаттамасын, ойын процестерінің негізгі кезеңдерін, сондай-ақ интерактивті тапсырмалар және ойын элементтері арқылы тілді меңгеруді ынталандыратын механиканы қамтыды.

Ойын мәдениет пен дәстүр элементтерін біріктіре отырып, аудиторияның тілді үйреніп қана қоймай, оны нақты өмірде қолдана білуге бағытталды.

Ойынның мазмұны қазақ тілінің лексикалық минимумын меңгерудің (A1, A2 деңгейлерін қамтыды.

Ойынның мазмұны білім беру, танымдық ойын, қадамдық стратегия, раннер, викторина жанрларын қамтыды.

Балалар мен жасөспірімдер, сондай-ақ қазақ тілін үйренуге және ойынға қызығушылық танытатын ойыншылар - 6 жастан 25 жасқа дейінгі аудиторияны қамтуды мақсат етті.

Ойынның **білім беру бағыты** интерактивті тапсырмалар мен шағын ойындар арқылы қазақ тілінің негізгі сөздері мен грамматикасын оқытуға құрылды.

Қазақстан бойынша үздік ойыншылардың пікірін ескере келе, ойынның визуалды контенті әзірленіп, қосымша контент шағын ойындар, тапсырмалар, NPC үшін ақпарат, және т.б. қарастырылды.

Ойын процесі сұрақ-жауап жүйесі негізіндегі қадамдық жарыстар, шексіз ойын формасы жасалды; есте сақтау, реакция және логиканы жаттықтыруға арналған шағын ойындар;

Ойында ұлттық элементтер, ұлттық колориті бар аудио, ұлттық стилі таңдалып, Концепция түрінде жазылып, бекітілді.

Ойын персонаждарын анықталып, персонаж суреттері заманауи жасанды технологиялардың көмегімен әзірленді.

Жобаның тақырыбы мен білім беру мақсаттарына сәйкес келетін 3D кейіпкерлері, сызбалары және жалпы визуалды стиль мен ойын дизайнын әзірленді. Барлық кейіпкерлер тіл үйренушілердің жас ерекшелігін ескерілді. Дизайн қызықты және тәрбиелік атмосфераны құратын көріністерден, фондарддан, кейіпкерлердің анимацияларын, интерфейс элементтерін және визуалды эффектілерді қамтыды. Барлық графикалық материалдар Тапсырыс берушімен алдын ала келісілді. Барлық концепт-арт, 2D, 3D модельдер, текстуралар, анимациялар ұлттық нақышта бейімделіп, әзірленді.

Жалпы ойынның мазмұны, лексикалық қоры тіл үйренушілердің жас ерекшеліктеріне сәйкес жинақталды және ойын тапсырмалары, жаттығулар, сондай-ақ әртүрлі тесттер мен викторина арқылы мемлекеттік тілді оқытуға бағытталуды мақсат тұтты. Ойынның ішкі мазмұны мен контентін, лексикалық қоры мен грамматикалық құрылымын әзірлеуге осы салада озық тәжірибесімен көзге түскен республикалық деңгейдегі мамандар тартылды. Тіл мамандары IT мамандардың талабын ескере отырып ойынның ішкі мазмұнын әзірледі.

Ойынға лексикалық минимумы А1-қарапайым, А2-базалық деңгейлері бойынша әзірленді. Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрлігінің «Ұлттық тестілеу орталығы» республикалық мемлекеттік қазыналық кәсіпорны әзірлеген Қазақстан республикасының ұлттық стандарты Қазақ тілін меңгерудің коммуникативтік тілдік құзыреттіліктерінің қарапайым (А1), базалық (А2) деңгейлерінің мазмұнын негізге ала отырып әзірленді. Шайсұлтан Шаяхметов атындағы «Тіл-Қазына» ұлттық ғылыми-практикалық орталығы әзірлеген лексика-граматикалық минимумын негізге ала отырып әзірленді. **Барлығы:** 600 сөз

Қазақ тілін үйретуге арналған ойынның аса жылдамдықпен ойналатынын ескере келе, сөздердегі дыбыстың 7-ден аспауы, біріккен сөздер, қос сөздер берілмеді. Күнделікті тұрмыста жиі қолданылатын балмұздақ (9 дыбыс), көзілдірік (10 дыбыс), құмырысқа (9 дыбыс) т.б. сияқты сөздер ойынның екінші бөлімі викторина нұсқасына суреттер, тапсырмалар арқылы берілді.

Тіл меңгеруді жеделдету және жеңілдету мақсатында етістіктер тұйық етістік формасында емес, бұйрық рай және болымсыз етістікті формасында да берілді. Қазақ тілінде «категоря родов» болмағандықтан ойын барысында кей сөздердің орысшасында бір ғана нұсқасын ұсынамыз, сөздікте толық ақпарат беріледі. Масалы: Менің – мой/моя/моё/мои; Сенің – твой/твоя/твоё/твои; Сіздің – ваш/ваша/ваше/ваши т.б.

2. ЖОБА АЯСЫНДА I-КЕЗЕҢДЕ КЕЛЕСІ ЖҰМЫСТАР ОРЫНДАЛДЫ:

▪ Қазақстан бойынша ойыншылардың үздік идеяларын жинау, ▪ Ойын тұжырымдамасын әзірлеу, ▪ Әзірлеушілерге арналған техникалық тапсырманы қалыптастыру, ▪ Ойынға арналған 3 сценарий нұсқасын жазу, ▪ Раннер жанрына арналған қазақ тілін үйретуге бағытталған (A1, A2 деңгейлері) контент әзірлеу.
▪ Кіріспе бейнепрезентация сценарийлерін әзірлеу, ▪ Көрнекі декорацияларды генерациялау (дала, орман, шөл), ▪ UX сызбаларын әзірлеу, ▪ 3D кейіпкерлерді, иллюстрацияларды және ойынның жалпы визуалды стилі мен дизайнын әзірлеу, ▪ Кейіпкерлерді мақсатты жас тобына бейімдеу, ▪ Сценалар, фондар, кейіпкерлер анимациясы, интерфейс элементтері мен визуалды эффектілерді жан-жақты өңдеу, ▪ Ойынның пайдаланушылық интерфейсін (UI/UX) жобалау, ▪ Прогрессия жүйелерін әзірлеу, ▪ Зерттеу элементтерін әзірлеу.

2.1. Талаптарды талдау және нақтылау

Бірінші кезеңде техникалық тапсырмада көрсетілген талаптарды зерттеп, формализациялау бойынша кешенді аналитикалық жұмыс жүргізілді. Әзірлеуші мамандар талаптарды функционалдық және функционалдық емес блоктарға декомпозициялап, негізгі пайдалану сценарийлері мен пайдаланушы ағындарын айқындап, мақсатты аудиторияны анықтады. Талдау нәтижесінде келесі ішкі құжаттар дайындалды: модульдер концепт-құрылымы, экран диаграммасы, деңгейлерді өту сценарийлері, визуалдық және аудио компоненттерге арналған спецификациялар. Қазақ тілі әдіскерлерімен кеңесулер өткізіліп, тілдік база

қалыптастыру үшін алдын-ала тақырыптар тізімі жасалды: отбасы, түстер, табиғат, жануарлар, тұрмыстық заттар. Осы тақырыптар негізінде қазақша сөздер, олардың аудармалары мен дыбыстық озвучкалары бар сөздік базасын құру жұмысы басталды. Қолданушы сөздерді қарап шыға алады, тақырыптар бойынша сүзгілей алады, өзінің прогресін бақылай алады. Сөздік жетістіктер және скиндер жүйесімен синхрондалған.

2.2. Жүйе архитектурасын әзірлеу

- Жобаның жалпы архитектурасы жобаланды, оған мыналар кіреді:
- Клиенттік бөлік: жекелеген модульдер – раннер, сөздік, лобби.

Раннер модулінің жалпы сипаттамасы

Раннер режимінің құрылымы егжей-тегжейлі пысықталды. Әрбір режим өзіндік оқу жүктемесіне ие болды. Раннер режимінде ойыншылар үш жолақты трасса бойымен қозғала отырып, түрлі күрделілік деңгейіндегі тапсырмаларды орындау арқылы визуалдық бейнелер мен әріптерді құрастырып, сөздерді есте сақтау қабілетін дамытады. Оқытуға икемді тәсілді қамтамасыз ететін бірегей механикалары бар үш күрделілік деңгейі қалыптастырылды:

- **Жеңіл деңгей –** жаңадан бастағандар мен бастауыш сынып оқушыларына бейімделген. Кеңестер, аудармаларды көрсету және таңдауды визуалды сүйемелдеу қарастырылған.
- **Орташа деңгей –** тапсырмалардың бір бөлігі жасырын, болжау жасау мен көмекті біртіндеп азайтуға бағытталған.
- **Қиын деңгей –** ешқандай кеңес берілмейді, сөз құрылымын берік есте сақтауды және білуді талап етеді.

2.3. UX/UI дизайнын прототиптеу

UX/UI дизайны мен прототиптеу кезеңінде жүйемен өзара әрекеттесу мен навигация орталығы болып саналатын басты мәзір — лоббиді құру бойынша негізгі жұмыс жүргізілді. Техникалық тапсырма талаптары мен мақсатты аудиторияның (балалар, жасөспірімдер) ерекшеліктерін ескере отырып, бұл экранды әзірлеу басым міндет болды.

Тұжырымдамалық тәсіл

Лобби статикалық мәзір ретінде емес, пайдаланушыға алғашқы эмоциялық әсер сыйлайтын әрі ойын бөлімдерінде лезде бағдар алуға мүмкіндік беретін тірі, анимациялық экран ретінде ойластырылды. Негізгі міндет — бір кеңістікте визуалдық ләззат, мотивация, статистика және функционалға жедел қолжетімділік элементтерін біріктіру.

Нұсқаларды әзірлеу

Лобби интерфейсінің үш бірегей нұсқасы ұсынылды, олар келесі ерекшеліктерімен айырмашылық жасайды:

- Мәзірдің орналасуы мен түрі (көлденең, тік)
- Минималистік стильден бастап бай декоративтік элементтері бар визуалдық стиль. Әр нұсқа Figma-дағы интерактивті макеттер арқылы көрсетілді.

Қорытынды нұсқаны таңдау

Мәзір ұлттық өрнек элементтері бар мультфильм стилінде, ашық түстер палитрасымен безендірілген (негізгі түстер - көк, қызғылтсары және сары). Орталықтандырылған композиция жеңіл навигация мен визуалдық тепе-теңдікті қамтамасыз етеді.

Жоғарғы бөлік:

- Ойын логотипі: STEPPE RIDER жазуы жеңіл градиенті мен көлеңкелері бар көлемді стильде жасалған. Түстері – қызғылт сары және сары, бұл күн мен даланы еске салады.
- «Мәзір» тақырыбы – дөңгелек сары қойындында орналасқан, негізгі блокпен визуалды түрде байланысқан.

Орталық блок (көк тікбұрыш)

Интерфейстің негізгі элементі — вертикалды мәзір, макетке байланысты ортасында не сол жақта орналасқан:

● Старт: негізгі белсенді батырма ретінде ерекшеленген — контрастты сары маркермен қоршалған, визуалдық жағынан «дөңес».

● Ойын күрделілігін таңдау: жеңіл, орта және қиын деңгейлер арасында ауыстыру.

● Параметрлер: тіл мен дыбыс деңгейін өзгерту.

● Шығу: сессияны аяқтау немесе ойынды жабуды растау экранына өту.

● Төменгі жағында қазақтың ұлттық стилін бейнелейтін ою-өрнек қосылған.

Оң жақ панель (интерактивті дөңгелек батырмалар)

Оң жақта, вертикалды қатарда орналасқан. Әр батырма — көлеңкесі бар сары дөңгелектегі иконка элементтері:

- **Көшбасшылар кестесі:** «Чемпиондар лигасын» ашады — ойыншылардың XP, асықтары және деңгейі бойынша рейтингтік кесте.
- **Сөздік:** тақырыптар бойынша топтастырылған «үйренілген» сөздер жиыны.
- **Скиндер/кейіпкер:** басты кейіпкер мен барыстың сыртқы келбетін өзгерту мәзірі.
- **Викторина:** тақырыптық ойын, күрделі жаттығулар модуліне өту.

Барлық батырмаларда меңзерді апарғанда <u>қалқымалы кеңес</u> және таңдағанда іске қосу анимациясы бар.

2.4. Барыстың 3D моделін әзірлеу

Барыс кейіпкерінің 3D моделі әзірленіп, жасалды, оның сыртқы келбеті мен анимациялық мүмкіндіктері егжей-тегжейлі пысықталды. Процесс барысында Барстың бірнеше нұсқасы модельденді:

Таңдалған Барыс нұсқасы – балалар мен жасөспірімдер аудиториясына бейімделген, достық бейнелі мультфильм стиліндегі қар барысы. Бұл бейне шынайы

жануардың танымал белгілері мен ойын элементтерін біріктіріп, сенім, сүйіспеншілік және өзара әрекеттесуге деген ынта тудырады.

Барыс ойынның барлық негізгі сәттерінде басты кейіпкерге серік болады:

- **Раннер кезінде:** кейіпкер барыстың үстінде шауып бара жатады.
- **Мәзірде:** кейіпкердің жанында визуалды сүйемелдеу элементі ретінде көрсетіледі.
- **Қолдау символы:** Барыс — көмек, табандылық және дала рухының символы. Бұл – Қазақстан балаларына таныс ұлттық бейне.

Стилистика

- 6 жастан бастап балаларға бейімделген мультфильм стилі.
- Артық деталдармен жүктелмеген, 3D және 2D анимацияларында оңай бейнеленеді.
- Анимациялық реакциялар мен скиндерге (болашақта костюмдер, бас киімдер және т.б. қосу мүмкіндігі) сай келеді.

2.5. Негізгі кейіпкердің 3D моделін әзірлеу

Негізгі кейіпкер — бұл ойыншы барлық ойын деңгейлерін өтетін кейіпкер. Оның бейнесі әмбебап, позитивті және Қазақстанның балаларымен, жасөспірімдерімен жақын байланыс орнатуға лайық етіп жасалған. Ол – білімге және шытырман оқиғаларға ашық жас зерттеушінің, оқушының символы болып табылады және ойыншыларда ортақтық пен өзін-өзі тану сезімін қалыптастырады.

Визуалды сипаттамалары:

● Дене бітімі: 9–12 жас аралығындағы бала, дене бітімі пропорционалды, пішіні сәл стилизацияланған (домалақ пішіндермен), бұл бейнені мейірімді әрі «жұмсақ» етеді.

● Бет келбеті: үлкен көздер, айқын қас, мейірімді жартылай жымиыс. Бет әлпеті ашықтықты, назар аударуды және айналадағы дүниеге қызығушылықты бейнелейді.

● Тері мен шаш түсі: өңірге бейтарап әрі әмбебап реңктер. Шашы қысқа, ұқыпты қойылған, артық детализациясыз.

● Киімі: кейіпкер көк түсті, алтын түстес қазақы өрнектермен безендірілген куртка киген, бұл мәдени сәйкестікті және ұлттық стильді айқындайды. Куртка худи түрінде жасалған, бұл заманауи әрі «көше» стилін береді.

2.6. Локацияларды модельдеу

Раннерді іске асыру шеңберінде келесі визуалды локацияларды жасау бойынша жұмыс жүргізілді:

- Дала
- Шөлді мекен
- Орман

Элементтер деңгей басталғанда кездейсоқ ретпен жүктеледі. Барлық локациялар бірыңғай мультфильм стилінде жасалған.

Ойын локациясы — Дала
Ландшафт түрі: ашық қазақ жазығы
Ойын режимі: раннер, сөздерді жинау деңгейі

Қоршаған ортаның визуалды элементтері
● Жол:
Локацияның орталық элементі - жарылған құрылымды бейнелейтін, тапталған құмды жол. Бұл құрғақ топырақты білдіреді. Түсі - жылы терракота.

● Пейзаж:
Жолдың екі жағында тегістелген жасыл дала созылып жатыр. Мұнда бұталар, төмпешіктер және жеке орналасқан аласа өсімдіктер кездеседі. Шөптің текстурасы біртекті, түс ауысымдары жұмсақ, бұл қазақ даласының кеңдігін бейнелейді.

● Өсімдіктер:
Бұта тәрізді ұсақ объектілер біркелкі орналастырылған, бұл визуалды-тереңдік әсерін тудырып, өрісті шамадан тыс жүктемейді. Мұндай тәсіл ойыншының назарын жолға шоғырландыруға мүмкіндік береді.

● Аспан мен көкжиек:
Аспан ашық көк түсті, градиенті минималды. Көкжиек бос, таулар мен ірі объектілер жоқ — бұл ашық кеңістік атмосферасын күшейтеді.

Аталған локацияны пысықтау аясында бірнеше аралық нұсқалар ұсынылды. Төменде интерфейс элементтері мен базалық функциялары бар тестілік сахналарды көрсететін скриншоттар сипатталған:

- Сөз-көмекшінің бейнеленуі (орыс тілінен аудармасы);
- Әріптерді дұрыс ретпен жинау;
- Ойыншының иконкалары мен прогресс-бар орналасқан UI жүзеге асырылуы;
- Маршрут бойындағы кедергілер мен бонустарды орналастыру прототипі;
- Қоршаған ортаны стилизациялау — төбешікті жасыл пейзаждар мен сирек өсімдіктер.

Бұл кезеңде келесі аспектілер бойынша ойынды тестілеу жүргізілді: әріптердің оқылымдылығы, басқарудың сезімталдығы, қате символдармен қақтығыс анимациясын дұрыс өңдеу, сондай-ақ ойын элементтері мен фон арасындағы визуалдық айырмашылық.

Аталған аралық нұсқалар локацияның финалдық құрастыруына негіз болды. Соңғы нұсқада түс палитрасы жақсартылып, көлеңке эффектілері, текстураланған топырақ және объектілермен әрекеттесу анимациялары қосылды.

Ойын локациясы — Шөл
Ландшафт түрі: Қазақстанның құрғақ, қуаң өңірі
Ойын режимі: раннер, сөздерді жинау деңгейі

Визуалды ерекшеліктері
● Жол:
Тығыз тапталған құмды соқпақ, біркелкі текстурамен. Түсі — ашық охра, айналамен жақсы контраст жасап, қозғалыс бағытын айқын көрсетеді.

● Пейзаж:
Локация кең шөлейтті аңғарды білдіреді, оны айнала үстірттер мен жартастар қоршап тұр. Жолдың екі жағында Батыс Қазақстан мен Маңғыстауға тән үстел тәрізді таулар орналасқан.

● Өсімдіктер:
Сирек орналасқан тікенекті бұталар және кактус тәрізді өсімдіктер ұсынылған. Олар бір-бірінен қашықта орналасқан, бұл ойын процесінен алаңдатпау үшін жасалған.

● Тастар мен жартастар:
Ландшафт бойында статикалық объектілер ретінде шашыраңқы орналасқан — бұл тереңдік пен шөл сахнасының әртүрлілігін сезіндіреді.

● Аспан:
Аспан бұлтсыз, ашық көк түсті, бұл шөлдің құрғақ әрі ыстық климатын айқындайды.

Жобалау кезеңінде төмендегідей аралық сахна нұсқалары ұсынылды. Бұл нұсқаларда келесі элементтер жүзеге асырылды:

● Шөлейт жер бедерінің базалық геометриясы мен текстуралары;

● Тасты кедергілердің орналасуы;

● Кейіпкердің артынан үшінші тұлға ракурсында бекітілген камера позициясы;

● Үш жолақты трасса бойымен қозғалатын Барс моделінің тестілік визуализациясы.

Бұл нұсқа масштабтың дұрыстығын, объектілердің оқылымдылығын және жарықтандыру сапасын тексеру үшін қолданылды. Кейін осы негізде түстік ауысымдар, кедергілер мен декоративтік элементтердің әртүрлілігі нақтыланып, толықтырылды.

Ойын локациясы — Орман
Ландшафт түрі: қалың жасыл аймақ
Ойын режимі: раннер, сөздерді жинау деңгейі

Қоршаған ортаның визуалды элементтері
● **Жол:**
Жол классикалық әдіспен жасалған — жарылған құрылымды тапталған топырақ, табиғи құм-сары түс. Жасыл ортадан жақсы ерекшеленіп, қозғалыс бағытын айқын көрсетеді.

● **Орман алқабы:**
Жолдың екі жағында тығыз жапырақты биік ағаштар орналасқан. Жапырақтары ашық жасыл түсті, әртүрлі реңкте, бұл тереңдік пен әртүрлілік әсерін береді. Жапырақтардың жеңіл тербелуінің визуалды эффектісі бар.

● **Бұталар:**
Жолға жақын орналастырылған. Кейбіреулерінде гүлді элементтер бар (қызғылт, күлгін), бұл түстік акцент қосады. Бұталар көрініс ті жаппайды, бірақ «тірі» орманнан өтіп бара жатқандай әсер қалдырады.

● **Аспан мен жарықтандыру:**
Аспан ашық көк түсті, ақ бұлттармен. Жарық күндізгі уақытты бейнелейтіндей жұмсақ, қатты көлеңкелерсіз.

2.7. Сөздік модулінің жалпы сипаттамасы

Ойын барысында дұрыс жиналған немесе табылған барлық сөздер пайдаланушының сөздігіне қосылады. «Сөздік» модулі — ойын барысында үйренілген лексикалық материалды бекітуге арналған негізгі құрал. Бұл модуль ойыншыға бұрын үйренген сөздерді бақылауға, оларға қайта оралып, айтылымын тыңдауға және түсініктемелерін оқуға мүмкіндік береді. Мұндай функционал білім беру әсерін күшейтіп, тұрақты тілдік базаның қалыптасуына ықпал етеді. Сөздікке жедел қолжетімділікті қамтамасыз ету мақсатында, ол раннер модулінде де, ойынның басты мәзірінде де қолжетімді етілді. Тапсырыс беруші ұсынылған бірнеше нұсқаның ішінен келесі прототипті таңдады.

Интерфейс ерекшеліктері:
● **Фон:** ағымдағы ойын сахнасының (орман, дала және т.б.) бұлыңғырлануы — ойын атмосферасынан алыстатпай, назарды сақтайтын иммерсивті әсер қалыптастырады.
● **Ашық кітап беті:** сөздік модулінің визуалды метафорасы — интерфейске жұмсақтық пен оқу үдерісімен байланыс береді.
● **Сол жақ панель:** үйренілген сөздердің тізімі, реттік тәртіппен сұрыпталған.

Белсенді сөз ақ түсті капсуламен ерекшеленген.

● **Оң жақ панель:** таңдалған сөздің толық сипаттамасы.

Скриндегі мысал — «ана» сөзі.

Мәтін астында — аудио-плейер: тыңдау батырмасы және дыбыс толқынын көрсететін индикатор.

● **«Қайту» батырмасы:** экранның төменгі жағында орналасқан, алдыңғы мәзірге қайта оралуға мүмкіндік береді.

3. ҚОТЫРЫНДЫ АҚПАРАТ

Жобаның іске асырылу барысы

Жоба бекітілген техникалық тапсырма мен жоспар-графикке сәйкес жүйелі түрде жүргізілуде. Қазіргі уақытта жалпы жұмыс көлемінің шамамен 30%-ы орындалды. Бұл кезеңде келесі маңызды бағыттарда нақты нәтижелерге қол жеткізілді:

4.1. Техникалық архитектура мен гейм-дизайн

- Жобаның **жалпы архитектурасы** дайындалды: клиенттік бөлік, серверлік байланыс моделі, ішкі модульдердің өзара әрекет ету логикасы.
- **Үш негізгі модуль** жобаланған:
  - **Раннер** (ойын режимі)
  - **Сөздік** (лексикалық база)
  - **Викторина** (күрделі жаттығулар, қайталау мен бекіту құралы)
- Әр модульге жеке UI/UX құрылымы жасалып, қолданушының интуитивті әрекет етуін қамтамасыз ету үшін логикалық ағымдар (user flow) құрылды.

4.2. Визуалды концепция және интерфейс

- Басты меню – **лобби** – толықтай прототиптеліп, интерактивті **Figma макеттері** арқылы ұсынылды.
- Үш түрлі интерфейс стилі дайындалып, тапсырыс берушімен ақылдаса отырып **финалдық нұсқа** бекітілді:
  - Мультфильм стилі
  - Ашық түсті палитра (көк, сары, қызғылт сары)
  - Ұлттық элементтер мен ою-өрнектер қолданылады
- Меню құрылымы:
  - Ойын режимін таңдау
  - Сөздікке өту
  - Скиндәр мен кейіпкерді өзгерту
  - Жетістіктер мен көшбасшылар тақтасы
  - Викторина модулі
- Барлық батырмалар интерактивті, **анимациялық реакциялармен** жабдықталған.

4.3. 3D Модельдеу және анимация

- **Барыс** кейіпкері – толықтай дайындалған 3D модель:
  - Балалар аудиториясына бейімделген, достық бейнесінде
  - Анимацияланған қозғалыс пен реакция жүйесі бар
  - Жаңа **скиндер**, **бас киімдер**, **элементтер** қосу жоспарланған
- **Негізгі кейіпкер**:
  - 9–12 жас аралығындағы бала бейнесінде
  - Ұлттық киім үлгілерімен (қазақы оюмен көмкерілген көк худи)
  - Қысқа шаш, ашық мимика, жылы көзқарас
  - Интерактивті скиндәр жүйесі болашақта қосылады

4.4. Локациялар моделі

Үш негізгі локация визуализацияланған:

- **Дала** – ашық көкжиек, бұталар мен шөптесін өсімдіктер
- **Шөл** – үстірттер, тастар, сирек өсімдіктер
- **Орман** – қалың ағаштар, гүлді бұталар, күндізгі жарық

Барлық локациялар **біртұтас мультипликациялық стильде** орындалған және **рандомизацияланған** түрде кезектесіп жүктеледі.

4.5. Сөздік модулі

- Әрбір дұрыс жауап берілген сөз автоматты түрде ойыншының жеке **сөздігіне** қосылады
- Интерфейс құрылымы:
  - Сол жақта – үйренілген сөздердің тізімі
  - Оң жақта – таңдалған сөздің аудармасы, түсіндірмесі және **аудио-файлмен дыбысталуы**
  - Сөздік визуалды түрде **ашық кітап** стилінде жасалған, бұл оқу процесін жақындата түседі

4.6. Механика және күрделілік жүйесі

- Ойыншы **үш деңгейде** ойнай алады:
  - Жеңіл – толықтай көмекпен (аудармалар, визуалды белгілеу)
  - Орташа – көмектің бір бөлігі алып тасталады
  - Қиын – көмексіз, сөзді тану мен есте сақтау қабілетін тексереді
- Бұл бейімделу жүйесі оқушының **жеке траекториясын** құруға мүмкіндік береді

4.7. Қосымша функциялар

- **Жетістіктер жүйесі:** асық, XP ұпайы, трофейлер
- **Турнирлік кесте:** ойыншылар арасында бәсеке тудырып, мотивацияны арттырады
- **Қос тілділік:** интерфейс және тапсырмалар қазақ және орыс тілдерінде жүзеге асады

4.8. Алда жоспарланған жұмыстар

- Серверлік жүйе мен **деректерді сақтау архитектурасы**
- Мультиплеер элементтерін тестілеу
- Викторинаны кеңейту және тақырыптар базасын толықтыру
- Әдістемелік сараптама нәтижелері негізінде сценарийлерді бейімдеу

Қорытынды сөз:

«STEPPE RIDER»– қазақ тілін оқытудың инновациялық формасы ретінде қазіргі таңда нақты нәтижелер көрсетті. 30% көлемінде орындалған жұмыстардың сапасы жоғары, әрі толыққанды архитектуралық және әдістемелік негіз салынды. Алдағы уақытта бұл жетістіктерге сүйене отырып, жобаның қалған бөлігін жүзеге асыру үшін нақты техникалық және шығармашылық жоспарлар айқындалды.

ҚАЗАҚСТАНДАҒЫ БАЛАЛАРҒА АРНАЛҒАН ҮЗДІК ОЙЫН ИДЕЯЛАРЫН ЖИНАУ ЖӘНЕ ТАЛДАУ
ЕСЕБІ

Кіріспе

Қазақстандағы қазіргі балалар белсенді цифрлық ортада өсіп келеді, бейнеойындар олардың күнделікті өмірінің маңызды бөлігіне айналды. Сонымен қатар, балалардың мемлекеттік тіл – қазақ тіліне деген қызығушылығын арттыруға деген әлеуметтік және мемлекеттік сұраныс күшейіп отыр. Ойын форматы білім беру саласында үлкен әлеуетке ие, өйткені ол оқу материалын балаға ыңғайлы әрі тартымды формада ұсына алады.

Осы есептің мақсаты – Қазақстандағы балалардың ойынға деген қызығушылықтарын зерттеп, білім беру ойындарына қатысты өзекті идеялар мен механикаларды айқындау, сондай-ақ тілдік дамуға және мәдени бейімделуге ең тиімді жауап беретін жанрды анықтау. Бұл зерттеуде ерекше назар шексіз раннер жанрына аударылып отыр, ол отандық білім беру ортасына бейімдеуге болатын болашағы зор форматтардың бірі ретінде қарастырылды.

ҚАЗАҚСТАНДАҒЫ БАЛАЛАРДЫҢ ҚАЗІРГІ ОЙЫН ТАЛҒАМЫНА ТАЛДАУ

6–16 жас аралығындағы қазақстандық оқушылардың ойын тәртібін талдау олардың жанрлар мен геймплей механикасына қатысты тұрақты талғамдарын айқындайды. Бұл зерттеу ашық деректерге, бақылауларға, танымал ойын платформаларына шолуларға және халықаралық трендтермен салыстыруларға негізделген.

Қазақстандық балалар арасында танымал ойын жанрлары:

- Шексіз раннерлер (Endless Runner) – Subway Surfers, Minion Rush, Temple Run;
- Симуляторлар және құрастыру ойындары – Minecraft, Toca Life;
- Әлеуметтік мини-ойындар мен аркадалар – Stumble Guys, Roblox;
- PvP-ойындар және жеңіл басқарылатын шутерлер – Brawl Stars, Zooba;
- Казуалды ойындар және басқатырғыштар – Ball Sort Puzzle, Match-3, Brain Out.

Балалар аудиториясының басты ерекшелігі – бұл визуалды, қарқынды және уақыты қысқа ойын сессияларына бейімділік. Бір ойын сессиясының орташа ұзақтығы 6–15 минут шамасында, бұл ойынға тез ену, нұсқаулықтың аз болуы және бірінші секундтардан бастап тартылу талаптарын қалыптастырады.

ҚАЗАҚСТАНДАҒЫ ОЙЫН ТӘРТІБІНІҢ МӘДЕНИ-ӘЛЕУМЕТТІК КОНТЕКСТІ

1. Тілдік орта және екітілділік

Көптеген қазақстандық балалар екітілді ортада өсіп келеді. Қалаларда орыс тілі басым қолданылса, ауылдық өңірлерде қазақ тілі негізгі қарым-қатынас құралы болып табылады.

Мұндай ортада балалардың бір бөлігі қазақ тілін тек мектепте оқытылатын пән ретінде қабылдайды және күнделікті өмірде қолдану тәжірибесі шектеулі.
Осыған байланысты, балалардың қазақ тілін меңгеру деңгейі әртүрлі. Бұл алшақтық білім беру ойынының икемділігін талап етеді: ойын түрлі деңгейдегі оқушыларға бірдей қолжетімді болуы керек.
Сонымен қатар, балалардың ана тілінен басқа тілде (мысалы, орыс тілінде) ойлау, оқу және ойын ойнау әдеті бар екені байқалады. Сондықтан білім беру контенті қазақ тілін ойынның табиғи, қолданбалы контекстінде қолдануға мүмкіндік беруі қажет - мысалы, тапсырмалар, диалогтар, сөздерді жинау немесе аудару түрінде.
Жалпы алғанда, екітілділік жағдайында оқушылар қазақ тіліне ойын арқылы оңай бейімделе алады, егер ойын қызықты, тартымды әрі интуитивті түсінікті түрде жасалса. Мұндай ойындар баланың қазақ тіліне деген сенімділігін арттырып, сөздік қорын байытуға көмектеседі.

2. Цифрлық қолжетімділік деңгейі

- Шектеулі жадысы бар Android құрылғылары кең таралған;
- Интернетке тұрақты қолжетімділік барлық өңірлерде бола бермейді, әсіресе ауыл мектептерінде;
- Балалар жиі офлайн-режимде ойнайды немесе кэштелген нұсқаларды пайдаланады.

3. Мәдени бірегейлік

- Ұлттық рәміздерге, дәстүрлі ою-өрнектерге, этникалық киімдерге және мифологияға деген қызығушылық артып келеді;
- Жасөспірімдер өз мәдениетін заманауи үлгіде көргісі келеді - анимацияда, кейіпкерлер стилінде, музыкалық сүйемелдеуде;
- Қазақ мәдениетінің элементтері байқалатындай, бірақ жасандылықсыз енгізілуі керек.

БАЛАЛАРҒА АРНАЛҒАН БОЛАШАҚ БІЛІМ БЕРУ ОЙЫНЫНА ҚОЙЫЛАТЫН ТАЛАПТАР

Жиналған ақпарат пен нарықтық ұқсас жобаларды талдау негізінде жаңа білім беру ойынының тұжырымдамасына келесі негізгі талаптар қойылады:

- Интуитивті басқару: ең аз батырма, свайп, автоматты түсіндіру;
- Қысқа ойын сессиялары: 10–15 минуттан аспауы керек, орта есеппен 5–7 минут;
- Офлайн-режимге бейімделу мүмкіндігі;
- Интерфейстің тілдік икемділігі: қазақ және орыс тілдері арасында таңдау мүмкіндігі;
- Орташа күрделілік және оқушының қарқынына бейімделу;
- Ойын динамикасы: тапсырмалардың ауысуы, безендірудің өзгеруі, күрделіліктің өсуі;
- Жинақтау және марапаттау механикаларының болуы (ұпайлар, деңгейлер, атақтар);

ОЙЫН ТҰЖЫРЫМДАМАЛАРЫНА ШОЛУ ЖӘНЕ ТАЛДАУ

1. Қазақстан өңірлеріндегі зерттеу-квест

- **Артықшылықтары**: географияға деген қызығушылықты дамыту, NPC және қазақ тіліндегі тапсырмаларды енгізу мүмкіндігі.
- **Кемшіліктері**: ұзақ ойын сеанстарын қажет етеді, тез ойнауға жарамайды, әлсіз құрылғыларда шарлау қиындауы мүмкін.

2. Қазақ тіліндегі ферма ойыны

- **Артықшылықтары**: визуалды түрде тартымды, ассоциативті ойлауды (сөздер мен нысандар) қолдайды.
- **Кемшіліктері**: динамикасы төмен, жиі ойнауға ішкі мотивация әлсіз.

3. Сайыстық викторина (PvP)

- **Артықшылықтары**: рейтинг, турнирлер, сөздік қорын дамыту арқылы ойын мотивациясын арттырады.
- **Кемшіліктері**: интернетке тұрақты қосылуды қажет етеді, желіге тәуелділік жоғары.

4. Кейіпкерді дамытуға арналған RPG ойыны

- **Артықшылықтары**: терең механика, сюжет, моральдық таңдау, диалогтар енгізуге болады.
- **Кемшіліктері**: 6–10 жастағы балалар үшін тым күрделі, қуатты құрылғыларды талап етеді, оқытуды қажет етеді.

5. Тілдік элементтері бар шексіз раннер

- **Артықшылықтары**: қайта-қайта ойнауға бейімділік, оңай үйрену, тез тартылу, тілді тікелей ойын әрекетіне енгізу мүмкіндігі (дұрыс сөздерді, формаларды, әріптерді, жолақтарды жинау).
- **Кемшіліктері**: мағынаны және оқытуды шығармашылықпен енгізуді талап етеді.

ЖАНРЛАРДЫ НЕГІЗГІ ПАРАМЕТРЛЕРІ БОЙЫНША САЛЫСТЫРМАЛЫ БАҒАЛАУ

Жанр	Динамика	Қарапайымдық	Оқытушылық	Офлайн мүмкіндігі	Тартылымдылық
Квест	Орташа	Төмен	Жоғары	Жартылай	Орташа
Ферма	Төмен	Орташа	Орташа	Иә	Төмен
Викторина (PvP)	Орташа	Орташа	Жоғары	Жоқ	Жоғары
RPG	Төмен	Күрделі	Жоғары	Жоқ	Орташа
Раннер	**Жоғары**	**Жоғары**	**Орташа–жоғары**	**Иә**	**Жоғары**

ҚОРЫТЫНДЫ ЖӘНЕ ТҰЖЫРЫМ

Жалпы талдау нәтижелері көрсеткендей, Қазақстандағы балалар аудиториясы ойын таңдауда қарапайым басқару, қысқа уақыт ішінде тартымдылық, визуалды және интерактивті мазмұн, сондай-ақ марапаттау жүйесі бар ойындарға бейім. Білім беру аспектілерін ескере отырып, бұл қажеттіліктерге барынша тиімді жауап бере алатын жанр – шексіз раннер.

Біріншіден, бұл жанрдың құрылымы балаға ойынға тез еніп, өз әрекеті арқылы үйренуге мүмкіндік береді. Дәстүрлі сабақ форматтарында кездесетін кедергілер – зейіннің тез ауытқуы, ұзақ түсіндірмелерге деген төзімсіздік – раннер форматына тән емес. Мұнда баланың үйрену процесі ойын әрекетімен қатар жүреді, бұл оны табиғи түрде ынталандырады.

Екіншіден, раннер жанры — офлайн-режимде де жұмыс істей алатын техникалық жағынан жеңіл формат. Бұл Қазақстанның ауылдық өңірлерінде, әлсіз интернет немесе қарапайым құрылғылармен қамтылған мектептер үшін үлкен артықшылық береді. Сонымен қатар, раннерлер визуалды әртүрлілікті де оңай қамтамасыз етеді: фондық табиғи көріністер, кейіпкерлердің сырт келбеті, ұлттық киімдер, символдар мен саундтректер арқылы қазақи стиль енгізуге толық жағдай жасайды.

Үшіншіден, марапаттық жүйенің болуы – баланың ойынға қайтып оралуын қамтамасыз ететін фактор. Бұл – ойын механикасында "сыйлық – прогресс" байланысы арқылы білімді бекітуге алып келетін маңызды құрал.

Соңында, шексіз раннер жанры қазақ тілі мен мәдениетін ықпалдастыра отырып, балалардың санасына ұлттық мазмұнды ойын арқылы сіңірудің заманауи тетігіне айнала алады. Ол тек тілдік дағдыны қалыптастырумен шектелмей, балада елдік, мәдени, тарихи қызығушылықты да оятады.

Осыны ескере отырып, шексіз раннер жанрын білім беру ойынын жобалау кезеңінде таңдау – ұзақ мерзімді әлеуметтік, тілдік және нарықтық тиімділікті қамтамасыз ететін негізді шешім болып табылады.

«STEPPE RIDER» ОҚЫТУ ОЙЫНЫНЫҢ КОНЦЕПЦИЯСЫ

1. Жобаның жалпы мақсаты

Раннер, викторина және жетістіктер жүйесінің элементтерін біріктіретін интерактивті оқыту ойынын жасау, ол:

- Қазақ тілін үйренуге ынталандыруды;
- Сөздік қор мен тілдік түйсікті дамытуды;
- Визуалды, сюжеттік және стильдік элементтер арқылы ұлттық мәдениетке баулуды көздейді.

2. Мақсатты аудитория

- Негізгі: 6–25 жас аралығындағы A1–A2 деңгейінде оқып жүрген пайдаланушылар.
- Қосымша: Қазақ тілін жаңадан үйреніп жүрген жастар мен ересектер.
- Ерекшеліктері: ойын арқылы мотивация, визуалды қабылдау, стиль мен геймификацияға жоғары сезімталдық.

3. Ойынның міндеттері

- ҚР мемлекеттік білім стандарттарына және жас ерекшеліктеріне сәйкес тақырыптар бойынша негізгі белсенді сөздік қорды қалыптастыру.
- Сөздерді тану, оқу және қарапайым тыңдау дағдыларын дамыту.
- Үйренген материалды ойын түрінде бірнеше рет қайталауға мүмкіндік беру.
- "Ойна - үйрен - марапат ал" механикасы арқылы оқытуға тарту.
- Сөздік, XP, көшбасшылар кестесі және скиндер арқылы кері байланыс пен прогресс жүйесін қамтамасыз ету.

4. Оқу құрылымы мен механикасы

4.1 Раннер

Үш жолақты шексіз раннер түріндегі ойын процесі:

- Ойыншы барысқа мінген кейіпкерді басқарады.
- Жолда әріптер, бустерлер және тұзақтар кездеседі.
- Белгіленген сөзге сәйкес дұрыс элементтерді жинау керек.
- Қиындық деңгейіне байланысты — түрлі деңгейдегі көмек.

Деңгейлер:

- Жеңіл — сөз аудармасы және визуалды қолдаумен.
- Орташа — аудармалар жасырылған, контекстке сүйенеді.
- Қиын — ешқандай көмек жоқ, тілдік түйсікті қалыптастыру.

4.2 Сөздік

- Барлық үйренілген сөздерді тақырып бойынша сұрыптап сақтайды.
- Әр сөзге — дыбысталуы, аудармасы, контекстегі сөйлем беріледі.
- Сөздік жетістіктер мен скиндер модулімен синхрондалған.

4.3 Викторина

- Жылдам викторина, жеке ойын режимі.
- Сұрақтар — аударма, сурет немесе дыбыстық нұсқа бойынша сөзді тану.
- Рейтинг, XP және марапаттар жүйесі.

5. Білім беру стандарттарымен үйлесімділік

- Тақырыптық мазмұн (отбасы, табиғат, түстер, жануарлар, тұрмыстық заттар) A1–A2 деңгейіндегі мемлекеттік жалпы білім беру бағдарламаларына сәйкес келеді.
- Жаттығулар тілдік құзыреттілікті кезең-кезеңімен қалыптастыру бойынша ұсыныстарға сүйене отырып жасалған (лексика, орфография, оқу).
- Тапсырмалар мектеп терминологиясына және «жеңілден күрделіге» әдістемесіне бейімделген.

6. Әдістемелік ерекшеліктер

- Мультимодальды тәсілді қолдану: визуал, аудио, мәтін, интерактив.
- Қайталану механизмдері: сөздерді қайталау, сөздіктегі динамикалық қайталау, «есте сақтау» үшін бонустар.
- Жетістіктер жүйесі: тұрақты ойын үшін, жаңа сөздерді үйренгені үшін, нақты жауаптар үшін марапаттау.
- Кейіпкерлер мен скиндер — ұлттық және заманауи элементтермен, жеке мотивация мен прогресс сезімін қалыптастырады.

7. Мәдени интеграция

- Қазақтың ою-өрнектерін, топонимдерін, фольклорлық мотивтерін қолдану.
- Ойын кейіпкері — жас қазақ зерттеушісі.
- Барсик — даланың табиғаты мен рухымен байланысты символикалық кейіпкер.

Steppe Rider ойыны — ойынға қатысуды оқу мақсаттарымен тиімді ұштастыратын, қазақ тіліне деген қызығушылықты мотивациялық механика мен мәдени-ұлттық бейнелер арқылы оятатын заманауи цифрлық шешім.

ҚАЗАҚ ТІЛІН ҮЙРЕТУГЕ АРНАЛҒАН «STEPPE RIDER» ОҚЫТУ ОЙЫНЫН ӘЗІРЛЕУГЕ АРНАЛҒАН
ТЕХНИКАЛЫҚ ТАРСЫРМА

1. ЖАЛПЫ АҚПАРАТ

1.1. Жүйенің толық атауы және шартты белгісі

Қазақ тіліне арналған оқыту ойыны «STEPPE RIDER» (бұдан әрі — Жүйе, Ойын, STEPPE RIDER).

1.2. Жүйенің әзірлеушісі мен тапсырыс беруші (пайдаланушы) кәсіпорындарының атауы және деректемелері

Тапсырыс беруші: Қазақстан Республикасының Ғылым және жоғары білім министрлігі
Әзірлеуші: «United Kingdom» жауапкершілігі шектеулі серіктестігі

1.3. Жобаны әзірлеу негізі

2025 жылғы 2 сәуірдегі №47 мемлекеттік сатып алу шарты «Балаларға арналған, мемлекеттік тілді үйретуге бағытталған компьютерлік ойынды әзірлеу бойынша қызметтер көрсету туралы».

1.4. Жұмыстардың басталу және аяқталу мерзімдері

Жұмыстардың жоспарлы басталуы: 2025 жылғы 23 сәуір.
Жұмыстарды аяқтау мерзімі – 2025 жылғы 8 желтоқсанға дейін.
Қорытынды актіге қол қойылғаннан кейін әзірлеуші 12 ай көлемінде кепілдік қолдау көрсетеді.

1.5. Жұмыстарды қаржыландыру көздері мен тәртібі туралы мәліметтер

Қаржыландыру көзі – Тапсырыс берушінің қаражаты.
Қаржыландыру тәртібі – Шарттық құжаттамаға сәйкес. Жүйені (немесе оның бөлімдерін) құру нәтижелерін тапсырыс берушіге ұсыну және ресімдеу тәртібі техникалық тапсырмада белгіленеді.

2. ЖҮЙЕНІҢ МАҚСАТЫ МЕН МІНДЕТТЕРІ

2.1. Жалпы ұғымдар

«STEPPE RIDER» жүйесі — қазақ тілін үйренуге арналған, раннер және викторина форматында жүзеге асырылатын оқыту онлайн-ойыны.
Ойын аркада, бейімделген оқыту, визуалды есте сақтау және геймификация элементтерін біріктіреді.
Ойын процесі тақырып таңдау, тапсырмаларды орындау, әріптер мен сөздерді жинау және суреттермен тестілерден өту механикасы арқылы жүзеге асырылады.
Жүйе төмендегілерді қолдайды:
• Раннер мен викторина механикасы арқылы қазақ тілін ойын түрінде оқыту;
• Тақырыптар мен қиындық деңгейлерін (жеңіл, орташа, қиын) таңдау;
• Ойыншы жетістіктеріне байланысты контенттің біртіндеп ашылуы;

• Ойын процесін скиндер мен қиындық баптаулары арқылы жекелендіру;
• XP, асық (ойын ішіндегі валюта), жетістіктерді жинақтау;
• Нәтижелер, жетістіктер, рейтингтер, рекордтарды қадағалау;
• Көшбасшылар кестесін (деңгейлер мен викториналар бойынша) біріктіру;
• Тақырыптар бойынша сүзгілеумен және оқыту прогресімен сөздік.

2.2. Мақсаты

STEPPE RIDER келесі мақсаттарға арналған:
• Балалар, жасөспірімдер және тіл үйренуді жаңадан бастаған ересектерге қазақ тілін визуалды және ойын арқылы меңгерту;
• Сөздер мен тіркестерді жаттығулар мен жағдаяттар арқылы есте сақтау;
• Тақырыптық тапсырмалар және ойын түрінде қайталау арқылы білімді бекіту;
• Пайдаланушының прогресін рейтинг, жетістіктер және скиндер арқылы ынталандыру;
• Ұлттық визуалды стиль арқылы қазақ тілі мен мәдениетіне қызығушылықты арттыру;
• Мектептерде, оқу курстарында, үйірмелерде және цифрлық бағдарламалар аясында қолдану;
• Офлайн және онлайн режимде пайдалану.

2.3. Мақсаттар

STEPPE RIDER оқыту ойынын әзірлеу мақсаттары:
• Шексіз раннер мен викторина модулін біріктіретін платформаны әзірлеу;
• Тақырып, визуалды стиль, қиындық деңгейі және кейіпкерлерді таңдауды қамтамасыз ету;
• Әріптер, сөздер, сөз тіркестері мен викториналарды қамтитын тапсырмалар модулін іске асыру;
• Ұпай, жетістік жинау және жаңа контентті ашу жүйесін ұйымдастыру;
• Дыбыстарды ойнатуды (сөздердің дыбысталуы, фондық музыка, интерфейс) қамтамасыз ету;
• Прогресс, сақтау және статистика бойынша бейімделген жүйе енгізу;
• Платформаның кеңейтілуін қолдау (жаңа тақырыптар, режимдер, деңгейлер);
• Қазақ тіліне кең аудитория арасында қызығушылықты арттыру.

3. АВТОМАТТАНДЫРУ НЫСАНЫНЫҢ СИПАТТАМАСЫ

3.1. Автоматтандыру нысаны туралы мәліметтер

Дамытылатын нысан — ойын формасында қазақ тілін оқытуға арналған STEPPE RIDER оқыту ойыны.

Жүйе пайдаланушыға мүмкіндік береді:
• Қазақша сөздер, тіркестер мен сөз тіркестерін үйрену;
• Әртүрлі қиындықтағы және визуалды тақырыптағы тапсырмаларды орындау;
• Сөздердің дыбысталуы мен көрнекіліктер арқылы есту және көру жадысын дамыту;
• Прогресті бақылау және нәтижелерді сақтау;
• Жетістіктер мен рейтингтер арқылы тұрақты оқуға мотивация қалыптастыру.
STEPPE RIDER — оқыту мен ойынды біріктіретін, дербестендіру, динамика және бәсекелестік элементтері арқылы қолданушы тәжірибесін ұсынатын жоба.
Ойын компьютерлер мен ноутбуктерге арналған веб-қосымша ретінде жүзеге асырылады.

3.2. Жобаның атауы

Қазақ тіліне арналған оқыту ойыны «STEPPE RIDER»

3.3. Жүйе түрі

STEPPE RIDER — келесі компоненттері бар ақпараттық жүйе ретінде жүзеге асырылатын оқыту ойыны:
• Негізгі веб-платформа (раннер және викторинамен);
• Пайдаланушы деректерін сақтау және синхрондау үшін API қызметтері (прогресс, статистика);
• Интерфейс, контент, тапсырмалар және басқару визуалды модульдері.

3.4. Негізгі функциялары

• Оқыту тақырыбын таңдау (отбасы, табиғат, мәдениет, түстер және т.б.);
• Қиындық деңгейін таңдау (жеңіл, орташа, қиын);
• Көрнекі декорацияларды генерациялау (дала, орман, шөл және т.б.);
• Раннер режимінде ойнау:
о әріптерді жинау;
о дұрыс сөздерді таңдау;
о сөз тіркестерін құрастыру;
• Суреттер мен жауап нұсқалары бойынша викторинаны өту;
• XP, асықтар, жетістіктерді жинау;
• Кейіпкер мен Барсикке арналған скиндерді жинау және белсендіру жүйесі;
• Профильді басқару: ник, статистика, жеке рекордтар;
• Жалпы және жеке көшбасшылар кестесімен жұмыс;
• Интерфейс, дыбыс, тіл баптаулары;
• Пайдаланушы сөздігі – үйренген сөздерді бақылау жүйесімен;

• Серверде немесе қосылым болмаған жағдайда локалды түрде деректерді сақтау.

3.5. Мақсатты аудитория

• Балалар, мектеп оқушылары мен жасөспірімдер — білім беру немесе үй жағдайында;
• Бала тілін өздігінен дамытуға көмектесетін ата-аналар;
• Мұғалімдер мен оқытушылар — сабақтар мен қосымша жұмыстарда қолдану үшін;
• Білім беру мекемелері — цифрлық форматтағы оқытуға енгізу үшін;
• Студенттер мен ересектер — бос уақытында тілді нөлден бастап үйренушілер;
• Білім беру бағдарламалары мен цифрлық бастамалар қатысушылары;
• Қазақ тілін қолдауға бағытталған мемлекеттік құрылымдар мен жобалар.

4. ЖҮЙЕГЕ ҚОЙЫЛАТЫН ТАЛАПТАР

Бұл бөлім жүйені жобалау, әзірлеу және ендіру үшін қажетті функционалдық және функционалдық емес талаптарды егжей-тегжейлі сипаттауға арналған. Бұл бөлім келесі мақсаттарға негіз болады:

- жүйенің жұмыс істеу логикасын және пайдаланушы сценарийлерін анықтау;
- архитектуралық, интерфейстік және ұйымдастырушылық шешімдерді тұжырымдау;
- технологиялық стек пен іске асыру компоненттерін таңдау;
- техникалық және пайдаланушылық шектеулерді белгілеу;
- жүйені тестілеу, масштабтау және қолдау үдерістерін ұйымдастыру.

Бөлім екі негізгі блокқа бөлінген:

- функционалдық талаптар – әртүрлі рөлдердегі пайдаланушылар үшін жүйе не қамтамасыз етуі керек;
- функционалдық емес талаптар – жүйе қалай жұмыс істеуі тиіс (сенімділік, қауіпсіздік, өнімділік, визуалды дизайн, масштабталу, интеграциялар тұрғысынан).

Функционалдық талаптар

Бұл бөлім STEPPE RIDER оқыту ойынының функционалдық мүмкіндіктерін сипаттайды. Талаптар ойын үдерісінің негізгі компоненттерін қамтиды. Басты мақсат — қазақ тілін ойын формасында үйретуге арналған толыққанды, бейімделетін және кеңейтілетін платформаны қамтамасыз ету. Төменде ойынды жүзеге асыруға арналған функционалдық талаптар келтірілген.

Жүктеу экраны
Ойын іске қосылғанда жүктеу экраны көрсетіледі. Мақсаты – тартымды визуалды жүктеу процесін қамтамасыз ету және ресурстардың инициализация фонын жасыру.
Функционалдық талаптар:
- Анимацияланған жүктеу жолағын көрсету;
- Экранның ортасында – басты кейіпкер мен Барсиктің статикалық немесе анимацияланған бейнесі;
- Артқы фон – ойынның визуалды стиліне сәйкес даланың стильдендірілген көрінісі;
- Жүктеу уақыты – мүмкіндігінше қысқа болу керек;
- Жүктеу кезінде дыбысты сөндіру мүмкіндігі (ойынның дыбыс баптауларымен синхрондалады).

Кіріспе бейнепрезентация
Пайдаланушы алғаш рет тіркеліп немесе жүйеге кіргенде автоматты түрде көрсетілетін анимациялық ролик. Мақсаты – ойынның атмосферасына визуалды және эмоциялық ену.
Талаптар:
- Ұзақтығы 15–30 секундтық анимациялық ролик;
- Қазақтың ұлттық ою-өрнектері бар мультфильм стилі;
- Сюжетке кіріспе – сөздікті табу, сөздердің жоғалуы, саяхаттың басталуы;
- Қазақ тілінде дыбысталған музыка және дикторлық мәтінмен сүйемелденуі;
- Роликті бір рет шерту немесе перне басу арқылы өткізіп жіберуге болады;
- Қайта кіру кезінде роликті көру міндетті емес.

Алғашқы іске қосу кезінде тілді таңдау
Кіріспе бейнероликтен кейін, ойын алғаш рет іске қосылғанда, пайдаланушы интерфейстің негізгі тілін таңдауы керек – қазақша немесе орысша.
Талаптар:
- Тіл таңдау экраны роликтен кейін және басты мәзір жүктелмей тұрып көрсетіледі;
- Таңдау үшін екі нұсқа ұсынылады:
  - «Қазақ тілі»
  - «Русский язык»
- Таңдау интерфейсі – ірі батырмалармен;
- Таңдалған тіл пайдаланушы профилінде сақталады;
- Тілді кейіннен «Баптаулар» бөлімінде өзгертуге болады.

Лобби модулі (басты мәзір)
Лобби – тіркелген пайдаланушы үшін ойынның басқару орталығы. Мұнда барлық негізгі бөлімдер, прогресті көрсету, тапсырмалар мен баптауларға өту жиналған.
Визуалды элементтер:
- Фон – музыкалық сүйемелдеуі бар анимацияланған дала;
- Орталық кейіпкер – Барсикке мінген ойыншы, таңдалған скинде.

Жоғарғы панель:
- Ұпайлар – ойыншы деңгейі және прогрессі;
- Асықтар – ойын ішіндегі валюта;
- Жол жүрісі – ойын барысында жиналған жалпы арақашықтық.

Орталық мәзір (тігінен):
- Бастау – тақырып пен қиындық деңгейін таңдауға көшу;
- Скиндер – кейіпкер мен Барсиктің сыртқы келбетін баптау;
- Қиындық – жеңіл, орташа және күрделі деңгейлер арасында ауысу;
- Баптаулар – дыбыс, тіл, прогресті қалпына келтіру;
- Викторина – сөздер бойынша тесттік ойын режимі;
- Көшбасшылар кестесі (Лига) – рейтинг жүйесіне қол жеткізу.

Төменгі панель:
- Сөздік – үйренілген сөздерді көру.

Қиындық деңгейін таңдау модулі
«Бастау» батырмасын басқаннан кейін ашылады және ойыншыға үш деңгейдің бірін таңдауға мүмкіндік береді: Жеңіл, Орташа, Қиын. Әр деңгей қысқаша сипаттамамен және визуалды рәсімдеумен бірге жүреді.
Функционалдық талаптар:
- Интерфейс деңгейлер тізімі мен сипаттама блогынан тұрады;
- Таңдалған деңгейге байланысты визуалды элемент және сипаттама көрсетіледі;
- Белсенді деңгей визуалды түрде ерекшеленеді;
- «Ойнау» батырмасы тек деңгей таңдалғаннан кейін белсенді болады;
- Құптау аяқталғаннан кейін тақырып таңдау кезеңіне өтеді.

Ойыннан өту модулі
Бұл модуль ойын логикасын жүзеге асыруға жауап береді: тапсырмаларды орындау, ойын әлемімен әрекеттесу, ұпай жинау және тақырып бойынша прогрессті бақылау.
Ойыншылар үш қиындық деңгейінің бірін таңдап, әртүрлі шарттарда тапсырмаларды орындайды. Жүйе раннер форматына бейімделген және қазақ тілін оқытуға бағытталған.
Қиындық деңгейлері
Ойын сессиясын бастамас бұрын ойыншы «Жеңіл», «Орташа» немесе «Қиын» деңгейін таңдайды. Әр деңгейдің тапсырма түрі, жылдамдығы және көмек нұсқалары әртүрлі болады.

Жеңіл деңгей
Талаптар:

- Экранда толық түрде орысша сөз көрсетіледі (мысалы: «Сүт»);
- Төменгі жағында — бағыт ретінде жартылай мөлдір қазақша сөз («Süt») көрсетіледі;
- Ойыншы жолақтарда жүріп, қажетті әріптерді таңдай отырып, қазақша сөзді әріппен жинауы керек;
- Әріптер раннер форматында (жолақтарда қозғалмалы нысандар) ретімен пайда болады;
- Дұрыс әріпті жинағанда немесе соққанда интерфейс визуалды түрде бұл таңдауды ерекшелейді;
- Сөзді дұрыс жинағаннан кейін оның дыбысталуы ойнатылады;
- Бұл деңгейдегі сөздер 2–3 әріптен аспауы тиіс;
- Сөздер тақырыпқа байланысты сөздіктен кездейсоқ таңдалады.

Орташа деңгей
Талаптар:

- Экранда орысша сөз көрсетіледі (мысалы: «Молоко»);
- Қазақша аудармада бір әріп жетіспейді (мысалы: «С_т»);
- Жолда дұрыс және бұрыс әріптер кедергілер ретінде орналасқан;
- Ойыншы дұрыс әріпті таңдау үшін сәйкес жолақпен өтуі керек;
- Қате таңдау — ұпайдың азаюына, қозғалыс жылдамдығының төмендеуіне немесе Барсиктің өмір шкаласының төмендеуіне әкеледі;
- Бұл деңгейдің қарқыны жеңіл деңгейге қарағанда жылдамырақ;
- Көмек берілмейді — ойыншы тек өз біліміне және контекске сүйенеді.

Қиын деңгей
Талаптар:

- Экранда тек орысша сөз көрсетіледі, аударма толығымен жасырылған;
- Қазақша сөзге сәйкес бос ұяшықтар ғана көрінеді (әріп санына сай);
- Ойыншы қазақша сөзді дұрыс әріп ретімен жинауы керек;
- Ешқандай көмек көрсетілмейді — тек тілдік білімге сүйенеді;
- Қате (қате әріп немесе реті бұзылған) болса — ағымдағы сөздің прогресі толығымен жойылады.

Жалпы өту механикасы
Қиындық деңгейі таңдалғаннан кейін негізгі ойын процесі — шексіз раннер форматы іске қосылады.
Ойыншы Барсикке мініп, тапсырмаларды орындайды, тақырыптарды таңдайды, кедергілерден жалтарады және асық жинайды.
Талаптар:

- Деңгей басталғанда кейіпкер үш жолақты трассада автоматты түрде қозғала бастайды;
- Қозғалыс кезінде кездейсоқ 3 тақырып пайда болады — ойыншы сәйкес жолаққа бұрылып, бірін таңдайды;

- Әр тақырып 5 тапсырмадан тұрады, содан кейін жаңа тақырыптар ұсынылады;
- Жолда асықтар кездеседі, олар:
    - өмірді қалпына келтіруге;
    - скин сатып алуға;
    - ойынды жалғастыруға (ойын тоқтағанда) қолданылады;

Кедергілер:

- Қақтығыс кезінде өмір шкаласы 1/5-ке азаяды;
- Экранның жоғарғы бөлігінде өмір индикаторы көрсетіледі;
- Өмір нөлге жеткенде ойын тоқтап, «Жалғастыру?» терезесі ашылады.

«Жалғастыру» терезесі:

- 15 секундтық кері таймермен;
- Егер уақыт аяқталғанша «Жалғастыру» батырмасы басылмаса — сессия аяқталады, прогресс сақталмайды;
- Егер басылса — 2 асық шегеріледі, өмір 100% қалпына келеді, ойын жалғасады.

Пауза режимі:

- Ойын келесі жағдайларда автоматты түрде паузаға қойылады:
    - терезе бүктелсе;
    - Escape пернесі басылса;
- Пауза аяқталған соң 3–2–1 кері санау жүреді;
- Санау аяқталғаннан кейін ғана ойын жалғасады.

Сессияны аяқтау:

- Экранда нәтижелер (ұпай, асық, үйренген сөздер) көрсетіледі;
- Егер жаңа жеке рекорд орнатылса — құттықтау терезесі мен визуалды эффект пайда болады.

«Викторина» модулі

Викторина — раннер режимімен байланыссыз жеке ойын модулі. Бұл бөлімде ойыншы кейіпкерді басқармайды, тек берілген тақырыптар бойынша сұрақтарға кезекпен жауап береді. Мақсаты — лексиканы бекіту, визуалды тануды дамыту және білім деңгейін тексеру. Механика суреттермен жұмыс істеу және дұрыс жауапты таңдау негізінде құрылады.

Функционалдық талаптар:

- Модуль басты мәзірден («Викторина») іске қосылады;
- Іске қосылған кезде ойыншыға қолжетімді тақырыптардың бірін таңдау ұсынылады;
- Әр тақырып бойынша 5 сұрақ құрылады;
- Әр сұрақта:
    - сурет (иллюстрация) көрсетіледі;
    - астында тапсырма жазылады (мысалы: «Суретте кім бейнеленген?»);
    - одан төменде — 4 жауап нұсқасы батырмалар түрінде беріледі;

- Жауап таңдағаннан кейін:
    - егер қате жауап болса — батырма қызыл түске боялады;
    - дұрыс жауап — жасыл түспен белгіленеді;
- 5 сұраққа жауап бергеннен кейін:
    - жаңа тақырып таңдау экранына автоматты түрде өтеді;
    - өткен тақырыптар бұғатталуы немесе белгіленуі мүмкін;
- Дұрыс табылған барлық сөздер ойыншының сөздігіне автоматты түрде қосылады (егер бұған дейін тіркелмесе);
- Қайталанатын сөздер сөздікке екінші рет жазылмайды;
- Пайдаланушының жауаптары мен статистикасы профильде сақталады;
- Интерфейс компьютер мен планшет экрандарына бейімделуі тиіс.

Тақырыптар мен сөздікпен жұмыс істеуге қойылатын жалпы талаптар

Функционалдық талаптар:

- Раннер және викторина режимдерінде тақырыптар қайталануы мүмкін, бірақ 30%-дан жиі емес;
- Қолжетімді тақырыптар тізімін құрастыру кезінде жүйе жаңа немесе әлі өтілмеген тақырыптарға басымдық беруі тиіс (70%);
- Тақырып қайталанса, жүйе мүмкіндігінше балама суреттерді, тапсырма формулировкаларын немесе сөздерді қолдануы керек (тікелей қайталауды болдырмау үшін);
- Дұрыс жиналған немесе табылған барлық сөздер (қай режимде болса да) пайдаланушының сөздігіне қосылады;
- Егер сөз сөздікте болса — қайталанбайды;
- Пайдаланушы әрқашан өзінің толық сөздігін басты мәзірдегі жеке модуль арқылы көре алуы тиіс.

«Чемпиондар лигасы» модулі (көшбасшылар кестесі)

Бұл модуль ойын деңгейлерінен өткен үздік ойыншылардың кестесін көрсетеді. Чемпиондар лигасы үш негізгі қиындық деңгейі бойынша бөлінеді – Жеңіл, Орташа және Қиын – және әр деңгей бойынша рейтингтерді бөлек көрсетеді. Бұл модуль ойын мотивациясы мен бәсекелестік белсенділіктің негізгі бөлігі болып табылады.

Функционалдық талаптар:

- Кесте төрт қойындылардан тұрады:
    - Жеңіл деңгей лигасы;
    - Орташа деңгей лигасы;
    - Қиын деңгей лигасы;
    - Викторина лигасы – «Викторина» модулінің нәтижелеріне негізделген рейтинг;
- Әр қойындыда қатысушылар XP ұпайларына және (қажет болса) жиналған асық санына қарай кему ретімен сұрыпталып көрсетіледі;
- Әр жолда мынадай ақпараттар көрсетіледі:
    - ойыншы аватары;

    - никнейм;
    - лигадағы орны (рейтингтегі позиция).

«Скин таңдау» модулі

Бұл модуль басты кейіпкердің (Игорка) және оның серігі (Барсик) бейнесін баптауға арналған. Скиндер қиындық деңгейіне қарай бөлінеді және белгілі бір шарттар орындалғанда ашылады. Таңдау интерфейсі басты мәзірден қолжетімді.

Функционалдық талаптар:

- Барлығы Игоркаға арналған 9 және Барсикке арналған 9 скин қарастырылған;
- Әр қиындық деңгейіне 3 скин:
    - 3 — жеңіл деңгейге;
    - 3 — орташа деңгейге;
    - 3 — қиын деңгейге;
- Әр скин келесі параметрлермен сипатталады:
    - атауы;
    - визуалды бейнесі (иконка/алдын ала қарау);
    - ашылу шарты (сөз саны);
    - асықпен сатып алу бағасы (егер қолжетімді болса);
    - күйі: ашылған / жабық / қолданылуда.
- Егер ойыншы ең аз дегенде талап етілетін сөз санын таппаса — жеткілікті асығы болса да скин сатып ала алмайды;
- Скиндерді ашу тек валютаға емес, сөздік белсенділігіне байланысты болуы керек;
- Скин таңдау интерфейсі екі бөлікке бөлінуі керек:
    - Игоркаға арналған скиндер;
    - Барсикке арналған скиндер;
- Белсенді скинді таңдағанда:
    - кейіпкерде оның визуализациясы көрсетіледі;
    - атауы мен әсері (егер бар болса) бейнеленеді;
    - «Қолданылды» күйі ерекшеленіп көрсетілуі тиіс.

5. Ойын локацияларын генерациялау (фондық ортаны визуалды безендіру)

STEPPE RIDER ойынында ойын сессиялары біртұтас негізгі фонда өтеді, ол стильдендірілген қазақ даласы ретінде бейнеленеді. Негізгі фон элементтері: жолақтары бар жер, бұлтты аспан, анимацияланған шөп, жұмсақ жарықтандыру және бөлшектер эффектілері. Бұл фон барлық тақырыптар мен қиындық деңгейлері үшін әмбебап түрде қолданылады.

Әр деңгей немесе тақырып іске қосылғанда, жүйе кездейсоқ тәртіппен бір көркемдік категорияны таңдайды. Таңдалған категория тек визуалды декорацияларға әсер етеді — олар негізгі фон үстіне орналастырылады және ойын процесіне әсер етпейді.

Категориялар және сәйкес декорациялар:

- **Дала** – қазақ тұрмысына қатысты элементтер: киіз үйлер, ошақтар, жылқы табындары, дара ағаштар мен бұталар, желмен тербеліп тұрған;
- **Шөл** – фонға барқандар, сирек кездесетін құрғақ ағаштар, түйелер, құм төбелері қосылады;
- **Орман** – жолақтар жиегінде қылқан жапырақты және жапырақты ағаштар пайда болады, кей жерлерде түбірлер, жапырақ көлеңкесі мен бұталар кездеседі;
- **Тасты аймақ** – үлкен сұр тастар, жартастар, жердегі жарықтар және сирек құрғақ шөптер бейнеленеді.

Әр локация өзінің атмосферасын безендіру және динамика арқылы жеткізеді, бірақ негізгі стильді сақтап, геймплейге әсер етпейді.

Техникалық талаптар:

- Негізгі фон (аспан, шөп, жер, бұлттар) – бекітілген және барлық деңгейлерде бірдей қолданылады;
- Таңдалған категорияның декорациялары негізгі фонның үстіне визуалды қабат ретінде жүктеледі;
- Барлық элементтер STEPPE RIDER визуалды тұжырымдамасына сәйкес біртұтас мультфильм стилінде орындалуы керек;
- Объектілер анимациялануы мүмкін (мысалы, тербеліп тұрған ағаштар, ұшып жүрген жапырақтар), бірақ 60 FPS үшін оңтайландырылуы тиіс;
- Категорияны генерациялау — әр ойын сессиясының басында кездейсоқ түрде жүреді.

Функционалдық емес талаптар

Ойын интерфейсіне және дизайнына қойылатын талаптар

1) Жалпы ережелер

Пайдаланушылардың ойынмен өзара әрекеттесуі визуалды графикалық интерфейс (GUI) арқылы жүзеге асырылуы керек, ол келесі қағидаларға негізделеді:

- әртүрлі жас топтары үшін қолжетімділік;

- навигацияның қарапайымдылығы;
- визуалды біріздiлік (барлық экрандар мен элементтер үшін бірыңғай стиль).

Интерфейс интуитивті түсінікті болуы және раннер жанрындағы ойыншылардың мінез-құлқына бейімделген (Subway Surfers сияқты) болуы тиіс, бірден жауап қайтаруға және әрекеттерге тез әсер етуге жағдай жасауы керек.

2) Дизайн әзірлеу және келісу

Орындаушы міндетті:

- интерфейстің кемінде екі тұжырымдамасын ұсынуға (старт экраны, ойын процесі, мәзір);
- дизайнды Figma немесе соған ұқсас кәсіби құралдарда әзірлеуге (бірлескен қолжетімділік және түсініктеме мүмкіндігімен);
- жүзеге асыру басталғанға дейін макеттердің бірін Тапсырыс берушімен келісуге;
- макеттердің нұсқалылығын қамтамасыз етуге.

3) Стиль және визуалды талаптар

- Дизайн заманауи, визуалды жағынан бай, бірақ шамадан тыс жүктелмеген болуы тиіс;
- Интерфейс элементтері (батырмалар, карточкалар, иконкалар) наведение, басу және белсендіру кезінде анимациялануы тиіс;
- Бір типті әрекеттер (мысалы, жолақты таңдау, таңдауды растау) барлық модульдерде бірдей көрінуі және жұмыс істеуі керек;
- Ұзақ әрекеттер кезінде (жүктеу, деңгейдің аяқталуы) орындалу индикаторы (анимация, прогресс-жолақ) көрсетілуі қажет;
- Иконкалар мен батырмалар қалқымалы кеңестермен сүйемелденуі керек;
- Интерфейс мәтіндері әдепкі бойынша орыс тілінде ұсынылады, бірақ қазақ тіліне ауысу мүмкіндігі болуы тиіс.

Пайдаланушы интерфейсі

Меню (лобби):

- Профиль, баланс;
- Тақырыптарға, деңгейлерге, дүкенге, скиндерге, рейтингке, баптауларға өту батырмалары.

Тақырыптар/деңгейлерді таңдау:

- Тақырып порталдары;
- Деңгей карточкалары.

Ойын интерфейсі:

- **Жоғарғы бөлік:** ұпайлар, асықтар, энергия индикаторлары, деңгей прогресі;
- **Орталық:** кейіпкер, Барсик, жолақтар, тапсырмалар;
- **Төменгі бөлік:** бустерлер, тапсырмалар, басқару панелі.

Деңгейдің аяқталу экраны:

- Жиналған сөздер саны, асықтар, қателер, келесі экрандарға өту.

6. ЖҮЙЕНІ ІСКЕ ҚОСУ ҮДЕРІСІНЕ ҚОЙЫЛАТЫН ТАЛАПТАР

Тестілеуді жоспарлау

- Тестілеу басталар алдында тестілеу жоспары әзірленуі тиіс, ол мыналарды қамтуы керек:
    - Тексерілетін функционалдық және функционалдық емес талаптардың тізімі;
    - Тестілеу сценарийлері мен қажетті деректерді анықтау;
    - Тестілеуге қатысушылар арасында рөлдер мен міндеттерді бөлу;
    - Тестілеудің аяқталу критерийлерін белгілеу.
- Тестілеу жоспары Тапсырыс берушімен келісіліп бекітілуі тиіс.

Функционалдық тестілеу

- Жүйе барлық функционалдық талаптарға сәйкестігі тұрғысынан тестіленуі тиіс, соның ішінде:
    - Пайдаланушыларды тіркеу және авторизациялау;
    - Барлық пайдаланушылық модульдермен жұмыс;
    - Сыртқы сервистермен интеграция.
- Тестілеу нәтижелері бойынша функционалдық тестілеу хаттамасы жасалуы керек, ол қамтиды:
    - Тексерілген функциялардың тізімі;
    - Анықталған қателер сипаттамасы;
    - Қателерді жою мәртебесі.

Функционалдық емес тестілеу

- Жүйе келесі аспектілер бойынша тестіленуі тиіс:
    - **Өнімділік:**
        - Сұраныстарды өңдеу жылдамдығы және жауап беру уақыты;
        - Жүктеменің шекті деңгейінде жүйенің тұрақтылығы;
    - **Масштабталу мүмкіндігі:**
        - Деректер көлемі мен пайдаланушылар саны артқан жағдайда жүйенің жұмыс істеу қабілеті;

    - **Сенімділік:**
        - Ақау жағдайынан кейінгі деректерді қалпына келтіру мүмкіндігі.
- Барлық нәтижелер функционалдық емес тестілеу туралы есеп түрінде құжатталуы тиіс.

Тестілеу нәтижелері бойынша құжаттар

- Тестілеу аяқталғаннан кейін келесі құжаттар дайындалуы керек:
    - **Тестілеу есебі**, оған мыналар кіреді:
        - Тексеру нәтижелері;
        - Анықталған қателер мен олардың жіктелуі;
        - Шешілген мәселелер туралы ақпарат;
    - **Іске қосу актісі**, ол жүйенің пайдалануға дайын екенін растайды.

Тестілеуді аяқтау критерийлері

- Жүйе келесі шарттар орындалған жағдайда іске қосыла алады:
    - Барлық **сындарлы** және **жоғары басымдықтағы** қателер жойылған;
    - Жүйенің негізгі сценарийлері тестіленіп, дұрыс жұмыс істейді;
    - Тестілеуге қатысты барлық құжаттар Тапсырыс беруші тарапынан бекітілген.

7. ТЕРМИНДЕР МЕН ҚЫСҚАРТУЛАР

Термин / қысқарту	Мағынасы
STEPPE RIDER	Қазақ тіліне арналған веб-интерфейсті оқыту онлайн ойынының атауы.
Қонақ	Тіркелмеген, демо-режимде шектеулі қолжетімділікпен ойнайтын пайдаланушы.
Ойыншы	Тіркелген пайдаланушы, тапсырмаларды орындап, прогресті сақтайды.
Барсик	Басты кейіпкердің серігі — қар барысы, қолдау мен сенімділікті білдіреді.
Асық	Ойын барысында тапсырмалардан жиналатын ішкі ойын валютасы.
XP	Ойыншы ұпайы. Тапсырмаларды орындағаны үшін есептеледі.
Скин	Барс пен кейіпкердің сыртқы бейнесі. Мәзір мен ойында өзгереді.
Бустер	Ойын барысында автоматты түрде белсендірілетін көмекші күшейткіш.
Сөздік	Ойыншы үйренген сөздер мен тіркестер сақталатын ойын бөлімі.
Қиындық деңгейі	Ойын режимі: жеңіл, орташа, қиын. Механика мен тапсырмаларға әсер етеді.
Steam	Ойындарды тарату, жетістіктер мен жаңартулар платформасы.
Figma	Интерфейс дизайнына арналған кәсіби онлайн-құрал.
GUI	Графикалық пайдаланушылық интерфейс (Graphical User Interface).
Лобби	Ойын экранының басты басқару орталығы.
Лига	Көшбасшылар кестесіндегі санаттар (Қола, Күміс, Алтын).
Тақырып	Ойында қолданылатын мазмұндар (Отбасы, Табиғат, Түстер және т.б.).
Раннер	Кейіпкер алға жылжып, кедергілерден өтіп, заттар жинайтын ойын картасы.

ОЙЫНҒА АРНАЛҒАН ҮШ СЦЕНАРИЙ НҰСҚАСЫ

СЦЕНАРИЙ 1:

Қысқаша сипаттама

Ойыншы кейіпкерді басқарып, қазақ даласымен жүгіріп, қазақша сөздерді жинайды және кедергілерден қашады. Мақсат – мүмкіндігінше көп дұрыс сөздер мен әріптерді жинап, деңгейдің соңына жету. Ойын әртүрлі қиындық деңгейлері мен тақырыптарды қамтиды: табиғат, отбасы, мектеп.

Сюжет

Кейіпкер мұғалімінен тапсырма алады: Қазақстанның тілдік жолдарымен жүріп өту. Ол Барыстың үстінде шауып, әртүрлі кедергілерді (тас, шұңқыр, бұталар) еңсеріп, қатар жүріп әріптер мен сөздерді жинайды. Деңгей соңында оған нәтижесі хабарланады – қанша дұрыс сөз жиналды, қанша қате кетті.

Ойын механикасы

- Үш жолдың арасынан таңдау жасау, олардың әрқайсысында әріптер пайда болады. Сөз құрау үшін әріптерді дұрыс ретпен жинау қажет.
- Қате әріптер жиналса – ұпай азаяды.
- Экранның жоғарғы бөлігінде ойыншының прогресі көрсетіледі.

Локациялар

- Дала (шөп пен киіз үй бейнесі),
- Тау (тас пен қар бейнесі),
- Қала (фонда ғимараттар мен көліктер).

Білім беру компоненті

- Ойыншы жаңа сөздерді үйренеді және олардың дұрыс жазылуын меңгереді.
- Әр деңгейдің басында шағын нұсқаулық беріледі: «Бүгін сен “жануарлар” тақырыбы бойынша сөздерді үйренесің».

СЦЕНАРИЙ 2:

Қысқаша сипаттама

Ойыншыға қазақша сөздерді әріптерден құрау арқылы ұпай жинауға мүмкіндік беретін шағын сынақтар ұсынылады. Негізгі мақсат – сөздің жазылуын есте сақтау, мағынасы мен мәдениетке терең бойламау.

Сюжет

Кейіпкер виртуалды кеңістікке түседі, онда тіл — таңбалар жиынтығы ретінде ұсынылған. Ол келесі деңгейге өту үшін сөздерді дұрыс жинау қабілетін дәлелдеуі керек. Оған кеңес беретін виртуалды көмекші – робот Барыс көмектеседі.

Ойын механикасы

- Экранда әріптер жиынтығы көрсетіледі, ойыншы оларды дұрыс ретпен басуы тиіс.
- Егер ойыншы ұзақ уақыт дұрыс әріпті таба алмаса, көмекші кеңес береді.
- Әр сөз үшін ұпай беріледі. Үш қателік жіберілсе – ойын қайта басталады.

Локациялар

Фоны шартты түрде жасалған, ойынға әсер етпейді:

- Әріптер орналасқан абстрактілі тор;
- Минималистік ғарыш кеңістігі;
- Ою-өрнекті өріс.

Білім беру компоненті

- Сөздер қазақ тілі пәнінің (A1–A2 деңгейлері) оқу бағдарламасынан алынған.
- Аудармасы тек деңгей соңында анықтама ретінде көрсетіледі.
- Сөздерге дыбыстық немесе визуалды контекст жоқ – басты назар тек әріптерде.

СЦЕНАРИЙ 3:

Ойыншы Қазақстанның сиқырға толы баламалы әлемінде пайда болады. Басты кейіпкер — бала-зерттеуші мен сиқырлы барыспен бірге сапарға шығады. Олар Сөздіктің барлық бөлігін жинап, тілді қалпына келтіріп, даланың үйлесімін қайта орнатуға тырысады.

НЕГІЗГІ КЕЙІПКЕРЛЕР

• **Ойыншы** — жас бала, қызығушылығы мол, мейірімді және табанды. Сырт келбеті балалар қабылдайтын мультфильм стилінде жасалған.

• **Барыс** — тіл энергиясын сақтаушы қар барысы. Ол ойыншыға көмектеседі, жетістіктер мен қателіктерге реакция білдіреді.

СЮЖЕТ ЖӘНЕ ЛОКАЦИЯЛАР ҚҰРЫЛЫМЫ

Ойын 4 мифологиялық аймаққа бөлінген, әрқайсысы ерекше атмосферамен және сөздік тақырыбымен ерекшеленеді:

1. **Дала**
2. **Орман**
3. **Шөл**
4. **Таулы мекен**
    - Тақырып: A1-A2 деңгейді қамтитын жаттығулар.
    - Механика: жүгіру, сөз жинау, дұрыс нұсқаны таңдау, тыңдау, дыбысты тану, викториналар, сөйлем құрастыру.
    - Миссия: алғашқы 10 сөзді жинап, Сөздіктің бірінші бетін қалпына келтіру.

ОЙЫН МЕХАНИКАЛАРЫ

• **Раннер**: ойыншы кейіпкерді басқарып, кедергілерден қашып, әр жолақтағы әріптерді жинайды. Дұрыс ретпен жинау керек.

• **Диалогтық терезелер**: NPC қазақша сөйлейді (A1–A2 деңгейіне сай), ойыншы жауап таңдайды.

• **Викторинадаға интерактивті тапсырмалар**:

- «Сөз бен суретті сәйкестендір»;
- «Дұрыс етістік формасын таңда»;
- «Мақалды құрастыр» және т.б.

БІЛІМ БЕРУ ЕРЕКШЕЛІКТЕРІ

• **Тақырыптар мен прогрессия**: мазмұн A1–A2 деңгейлеріне сай

• **Сөздік**: үйренген әр сөз ойыншының жеке сөздігіне енеді (дыбыстық сүйемелдеумен және суретпен).

• **Гипотеза арқылы үйрену**: ойыншы сөз мағынасын контекст арқылы болжай алады.

• **Қателікке бейімделу**: қате жағдайда визуалды кері байланыс беріледі

ПРОГРЕССИЯ ЖӘНЕ МОТИВАЦИЯ

• **Тәжірибе ұпайлары (XP)** және **асықтар**: дұрыс жауап үшін беріледі.

• **Деңгейлер**: жаңа скиндер, тақырыптар және фондық локациялар ашады.

• **Скиндер**: ұлттық және мифтік костюмдер.

• **Жетістіктер**: сөздерді дұрыс тапқаны үшін, алғашқы бетті жинағаны үшін марапаттар беріледі.

ЕРЕКШЕ ЭЛЕМЕНТТЕР

• **Тірі әлем**: басты мәзір — дала лагері, кейіпкерлер қозғалады.

• **Пауза және баптау**: батырмалар, тіл мен дыбысты баптау оңай қолжетімді.

• **Викторина**: сурет пен сипаттама арқылы дұрыс сөзді табуға негізделген бөлек режим.

ВИЗУАЛ СТИЛІ

• Мультфильм стиліндегі 3D графика, жұмсақ түстер, қарапайым анимациялар.

• Планшет пен интерактивті тақтаға бейімделген.

• Эстетика: жұлдыздардың жымыңдауы, бұлттардың қозғалысы, шөптің тербелісі.

ҚОРЫТЫНДЫ

Steppe Rider: Тайналы Сөздік — жай ғана ойын емес. Бұл — тіл мен мәдениетке саяхат, оқиғалар мен білімге толы шытырман. Бұл — балалар мен жасөспірімдерге арналған заманауи геймификацияланған білім беру өнімі. Тапсырыс берушілерге ұсынылатын бұл сценарий — стандартты емес, бірегей қазақ тіліне деген қызығушылықты арттыратын құрал.

РАННЕРГЕ АРНАЛҒАН ҚАЗАҚ ТІЛІН ҮЙРЕТУГЕ БАҒЫТТАЛҒАН КОНТЕНТ (А1, А2 ДЕҢГЕЙЛЕРІ)

Барлығы: 600 сөз
Деңгейі: А1 (қарапайым), А2 (базалық)
Ұсыныс: Қазақ тілін үйретуге арналған ойынның жылдамдықпен ойналатынын ескере келе, сөздердегі дыбыстың 7-ден аспауы, біріккен сөздер, қос сөздер, тіркестерді бермеуді ұсынамыз.

Күнделікті тұрмыста жиі қолданылатын балмұздақ (9 дыбыс), көзілдірік (10 дыбыс), құмырысқа (9 дыбыс) т.б. сияқты сөздер ойынның екінші бөлімі викторина нұсқасына суреттер, тапсырмалар арқылы беріледі.

Тіл меңгеруді жеделдету және жеңілдету мақсатында етістіктер тұйық етістік формасында емес, бұйрық рай және болымсыз етістікті формасында да берілді.

Қазақ тілінде «категоря родов» болмағандықтан ойын барысында кей сөздердің орысшасында бір ғана нұсқасын ұсынамыз, сөздікте толық ақпарат беріледі. Масалы: Менің – мой/моя/моё/мои; Сенің – твой/твоя/твоё/твои; Сіздің – ваш/ваша/ваше/ваши т.б.

модуль	модуль атауы	лексикалық минимум
1-модуль. Отбасы – Семья		
1. ата – дедушка 2. әке – отец 3. әже – бабушка 4. ана – мать, (мама) 5. әпке – сестра 6. аға – брат 7. ұл – мальчик (сын) 8. қыз – девочка, (дочь) 9. бала – ребёнок 10. іні – младший брат 11. сіңлі – младшая сестра 12. дос – друг 13. таныс – знакомый 14. туыс – родственник 15. жеңге – сноха (жена старшего брата) 16. келін – невестка 17. жезде – зять (муж старшей сестры) 18. көрші – сосед 19. әйел – женщина		

20. қонақ – гость
21. бөле – кузен
22. құда – сват
23. немере – внук
24. жиен – племянник

2-модуль. Түстер – Цвета

1. ақ – белый
2. қара – чёрный
3. қызыл – красный
4. жасыл – зелёный
5. сары – жёлтый
6. көк – синий
7. сұр – серый
8. қоңыр – коричневый
9. жирен – рыжий
10. ақшыл – светлый
11. шұбар – пёстрый
12. күлгін – фиолетовый

3-модуль. Заттар – Предметы

1. қалам – ручка
2. қайшы – ножницы
3. дәптер – тетрадь
4. кітап – книга
5. кілт – ключ
6. желім – клей
7. терезе – окно
8. гүл – цветок
9. қолшатыр – зонт
10. дәрі – лекарство
11. емхана – поликлиника
12. асхана – столовая
13. дәріхана – аптека
14. кітапхана – библиотека
15. көпір – мост
16. қасық – ложка
17. ыдыс – посуда
18. шелек – ведро
19. кесе – пиала
20. қабырға – стена
21. төбе – потолок
22. сөмке – сумка
23. сағат – часы
24. тарақ – расчёска
25. қарындаш – карандаш
26. желім – клей

27. өшіргіш – ластик
28. сызғыш – линейка
29. ара – пила
30. балға – молоток
31. балта – топор
32. түйме – пуговица
33. ине – игла
34. жіп – нить
35. жол – дорога
36. ағаш – дерево
37. тамақ – еда
38. дүкен – магазин
39. мектеп – школа
40. әуежай – аэропорт
41. емхана – поликлиника
42. саябақ – парк
43. мекенжай – адрес
44. қағаз – бумага
45. адам – человек
46. бал – мёд
47. бөлме – комната
48. киім – одежда
49. ауыл – село/деревня
50. көше – улица
51. қала – город
52. үй – дом
53. аула – двор
54. орамал – полотенце
55. сабын – мыло
56. сурет – рисунок
57. ойыншық – игрушка
58. қуыршақ – кукла
59. перде – штора/занавеска
60. балық – рыба
61. қармақ – удочка
62. саяхат – путешествие
63. көлік – машина
64. кеме – корабль
65. қайық – лодка
66. үстел – стол
67. орындық – стул
68. жиһаз – мебель
69. есік – дверь
70. еден – пол
71. жастық – подушка

72. көрпе – одеяло
73. қабырға – стена
74. сусын – напиток
75. сағыз – жевательная резинка
76. пышақ – нож
77. шанышқы – вилка
78. үтік – утюг
79. сыйлық – подарок
80. ойын – игра
81. шаңғы – лыжи
82. шана – сани
83. оқушы – ученик-ца
84. сырға – серьги
85. жүзік – кольцо
86. табиғат – природа
87. тақта – доска
88. тарих – история
89. төсек – кровать
90. түн – ночь
91. ұшақ – самолёт
92. бақыт – счастье
93. ақыл – ум
94. ақымақ – дурак
95. ақша – деньги
96. би – танец
97. уақыт – время
98. еңбек – труд
99. жер – земля
100. қарға – ворона
101. қате – ошибка
102. сұрақ – вопрос

4-модуль. Есімдіктер – Местоимение.
Көмекші есімдер – Служебные имена

1. мен – я
2. сен – ты
3. сіз – вы
4. ол – он/она
5. менің – мой/моя/моё/мои
6. сенің – твой/твоя/твоё/твои
7. сіздің – ваш/ваша/ваше/ваши
8. оның – его/её
9. өзім – сам/сама(я сам)
10. өзің – сам/сама(ты сам)
11. өзіңіз – вы сами
12. өзі – сам/сама

13. менде – у меня
14. сенде – у тебя
15. сізде – у вас
16. онда – у неё/у него
17. бұл – это
18. осы – вот это/этот
19. кім? – кто?
20. не? – что?
21. қайда? – где ?
22. кімде? – у кого?
23. қандай? – какой/какая?
24. неше? – сколько?
25. қай? – который?
26. кімнің? – чей?
27. ненің? – чего?
28. асты – под/низ/внизу
29. үсті – над/верх/сверху
30. алды – перед
31. арты – за
32. оңға – направа
33. солға – налево
34. алға – вперёд
35. артқа – назад
36. жанында – рядом
37. іші – внутри
38. жақын – близко
39. қарсы – против
40. келесі – следующий
41. төмен – вниз
42. жоғары – вверх

5-модуль. Жануарлар. Жәндіктер. Құстар.
Животные. Насекомые. Птицы

1. жылқы – лошадь
2. сиыр – корова
3. түйе – верблюд
4. қой – овца
5. ешкі – коза
6. қозы – ягнёнок
7. лақ – козлёнок
8. құлын – жеребёнок
9. бота – верблёнок
10. бұзау – теленок
11. ит – собака
12. мысық – кошка
13. күшік – щенок

14. аю – медведь
15. қоян – заяц
16. қасқыр – волк
17. жолбарыс – тигр
18. арыстан – лев
19. бұғы – олень
20.түлкі – лиса
21. керік – жираф
22. маймыл – обезьяна
23. піл – слон
24. киік – сайгак
25. шыбын – муха
26. ара – пчела
27. маса – комар
28. өрмекші – паук
29. құс – птица
30. тауық – курица
31. қаз – гусь
32. үйрек – утка
33. балапан – цыплёнок
34.тырна – журавль
35. торғай – воробей
36. бүркіт – орёл
37. жылан – змея
38. тышқан – мышь
39. тиін – белка
40. кірпі – ёж
41. қоңыз – жук
42. қонжық – медвежонок

6-модуль. Қоршаған орта – Окружающая среда

1. ауа – воздух
2. су – вода
3. тау – гора
4. шөп – трава
5. гүл – цветок
6. құм – песок
7. өзен – река
8. көл – озеро
9. теңіз – море
10. мұхит – океан
11. орман – лес
12. тоғай – роща
13. бұлақ – родник
14. құм – песок
15. аспан – небо

16. жұлдыз – звезда
17. күн – солнце
18. ай – луна
19. жел – ветер
20. қар – снег
21. боран – буран
22. бұлт – облако
23. аяз – мороз
24. ыстық – жара
25. суық – холод
26. шөп – трава
27. ағаш – дерево
28. құм – песок
29. шырша – ель
30. қайың – берёза
31. емен – дуб
32. қарағай – сосна
33. раушан – роза
34. өсімдік – растение
35. жануар – животное
36. жәндік – насекомое
37. өрмекші – паук
38. бақа – лягушка
39. құрт – червь
40. қоңыз – жук
41. көбелек – бабочка
42. тасбақа – черепаха
43. ұлу – улитка
44. шаян – рак
45. жапырақ – лист
46. құм – песок
47. дауыл – ураган
48. тұман – туман

7-модуль. Киім – Одежда

1. көйлек – платье
2. шалбар – брюки
3. күрте – куртка
4. тон – шуба
5. бас киім – головной убор
6. етік – сапоги
7. төпли – туфли
8. қолғап – рукавицы
9. бәтеңке – ботинок
10. шұлық – носки
11. бөкебай – шарф

12. белдемше – юбка
13. орамал – платок
14. жейде – рубкашка
15. кеудеше – жилет

8-модуль. Етістіктер – глаголы

1. бар – иди
2. отыр – сядь
3. тұр – встань
4. жүр – иди
5. шық – выйди
6. биле – танцуй
7. оқы – читай
8. тыңда – слушай
9. жаз – пиши
10. сөйле – говори
11. бер – дай
12. іш – пей
13. жуын – умойся
14. киін – одеватся
15. ұйықта – спи
16. пісір – приготовь
17. жап – закрой
18. аш – открой
19. кір – зайди
20. шық – выйди
21. сүрт – вытри
22. көр – посмотри
23. әкел – принеси
24. өшір – выключи
25. жина – убери
26. сыз – черти
27. таңда – выбери
28. ойлан – подумай
29. демал – отдохни
30. ұшу – лететь
31. жүзу – плавать
32. қуыр – жарь
33. жу – помой
34. ки – одевай
35. қи – режь
36. үтікте – погладь
37. тазала – почисти
38. кешір – прости
39. секір – прыгай
40. тоқта – остановись

41. жат – ложись
42. ұйықта – спи
43. бұрыл – повернись
44. лақтыр – брось
45. көтер – подними
46. ал – возьми
47. кел – приходи
48. жүгір – беги
49. күт – жди
50. күтпе – не жди
51. же – ешь
52. құйма – не наливай
53. құй – налей
54. сал – положи
55. іл – повесь
56. айт – скажи
57. баста – начни
58. бөл – раздели
59. ойна – играй
60. қозғал – двигайся
61. итер – толкай
62. белгіле – отметь
63. байла – привяжи
64. теп – пинай
65. қара – посмотри
66. ішпе – не пей
67. жазба – не пиши
68. апар – отнеси
69. сұра – спроси
70. кірме – не заходи
71. шықпа – не выходи
72. отырма – не садись
73. тұрма – не стой
74. кірме – не заходи
75. ұрма – не бей
76. жылама – не плачь
77. ренжіме – не обижайся
78. жыртпа – не рви
79. шашпа – не раскидывай
80. жүгірме – не бегай
81. қима – не режь
82. ашпа – не открывай
83. баспа – не наступай
84. асықпа – не спеши
85. кешікпе – не опаздывай

86. шулама – не шуми
87. алма – не бери
88. жеме – не ешь
89. ішпе – не пей
90. келме – не приходи
91. сана – считай
92. қарама – не смотри
93. күлме – не смейся
94. сөйлеме – не разговаривай
95. кеспе – не режь
96. ізде – ищи
97. айтпа – не говори
98. жаппа – не закрывай
99. қақпа – не стучи
100. төкпе – не пролей
101. көрме – не смотри
102. барма – не ходи
103. үйрен – учись
104. ұмытпа – незабывай
105. тап – найди
106. боя – покрась
107. ұста – держи
108. кетпе – не уходи
109. салма – не ложи

9-модуль. Дене мүшелері – Части тела

1. бас – голова
2. шаш – волосы
3. маңдай – лоб
4. көз – глаз
5. мұрын – нос
6. бет – лицо
7. ауыз – рот
8. тіс – зуб
9. тіл – язык
10. кірпік – ресницы
11. аяқ – нога
12. қол – рука
13. құлақ – ухо
14. мойын – шея
15. иық – плечо
16. тырнақ – ногти
17. арқа – спина
18. ерін – губа
19. табан – ступня
20. өкше – пятка

21. саусақ – палец
22. тізе – колено
23. жүрек – сердце
24. бүйрек – почка
25. бауыр – печень
26. алақан – ладонь
27. іш – живот
28. бойы – рост
29. арық – худой
30. толық – полный

10-модуль. Сын есімдер – прилагательное

1. үлкен – большой
2. ұзын – длинный
3. тар – узкий
4. кең – широкий
5. аласа – низкий
6. қысқа – короткий
7. қисық – кривой
8. түзу – прямой
9. биік – высокий
10. ұзақ – долгий
11. ащы – горький
12. тұщы – пресный
13. тәтті – сладкий
14. дәмді – вкусный
15. жалпақ – плоский
16. қалың – толстый
17. жұқа – тонкий
18. қалта – карман
19. кір – грязный
20. таза – чистый
21. ұсақ – мелкий
22. ірі – крупный
23. қышқыл – кислый
24. ақылды – умный
25. әдемі – красивый
26. білімді – образованный
27. мейірімді – добрый
28. адал – верный
29. қу – хитрый
30. жалқау – лентяй
31. жылдам – быстрый
32. тез – быстро
33. өткір – острый
34. үшкір – заостренный

35. арзан – дешёвый
36. қиын – трудный
37. жеңіл – лёгкий
38. ауыр – тяжёлый
39. алыс – далеко
40. әдепті – вежливый
41. аз – мало
42. жоқ – нет
43. иә – да
44. әлсіз – слабый
45. жаңа – новый
46. ескі – старый
47. ақымақ – глупый
48. ашулы – злой

11-модуль. Азық-түлік – продукты

1. нан – хлеб
2. айран – айран
3. сүт – молоко
4. шай – чай
5. сүзбе – творог
6. су – вода
7. тұз – соль
8. қант – сахар
9. бұрыш – перец
10. қаймақ – сметана
11. ұн – мука
12. ет – мясо
13. май – масло
14. жұмыртқа – яйцо
15. балық – рыба
16. картоп – картофель
17. шырын – сок
18. ботқа – каша
19. күріш – рис
20. жүгері – кукуруза
21. тамақ – еда
22. шай – чай
23. көже – суп
24. сорпа – бульон
25. шұжық – колбаса
26. құймақ – блины
27. бұршақ – горох

12-модуль. Жеміс-жидек, көкөністер – фрукты-овощи (30)

1. алма – яблоко
2. алмұрт – груша

3. өрік – абрикос
4. шабдалы – персик
5. жүзім – виноград
6. қарақат – смородина
7. қарбыз – арбуз
8. қауын – дыня
9. қызылша – свёкла
10. пияз – лук
11. қияр – огурец
12. қызанақ – помидор
13. сәбіз – морковь
14. бұрыш – перец
15. шие – вишня
16. анар – гранат
17. қарақат – смородина
18. өрік – абрикос
19. картоп – картофель
20. асқабақ – тыква
21. кәді – кабачок
22. баялды – баклажан
23. жидек – ягода
24. жеміс – фрукты

13- модуль. Сан есімдер – числительное

1-бір – один
2-екі – два
3-үш – три
4- төрт – четыре
5-бес – пять
6-алты – шесть
7-жеті – семь
8-сегіз – восемь
9-тоғыз – девять
10-он – десять
20-жиырма – двадцать
30- отыз – тридцать
40-қырық – сорок
50-елу – пятьдесят
60-алпыс – шестьдесят
70-жетпіс – семьдесят
80-сексен – восемьдесят
90-тоқсан – девяносто
100-жүз – сто
1000-мың – тысяча

14- модуль. Ай-апта атаулары. Мезгіл **Месяц, дни недели, время года**
1. кеше – вчера 2. бүгін – сегодня 3. ертең – завтра 4. түсте – в полдень 5. кешке – вечером 6. түнде – ночью 7. былтыр – в прошлом году 8. биыл – в этом году 9. дүйсенбі – понедельник 10. сейсенбі – вторник 11. бейсенбі – четверг 12. жұма – пятница 13. сенбі – суббота 14. жексенбі – воскресенье 15. қыс – зима 16. көктем – весна 17. жаз – лето 18. күз – осень 19. қаңтар – январь 20. ақпан – февраль 21. наурыз – март 22. сәуір – апрель 23. мамыр – май 24. маусым – июнь 25. шілде – июль 26. тамыз – август 27. қыркүйек – сентябрь 28. қазан – октябрь 29. қараша – ноябрь 30. желтоқсан – декабрь
15-модуль. Мамандық. Кәсіп. Профессия
1. әнші – певец певица 2. биші – танцор 3. тігінші – портной швея 4. етікші – сапожник 5. шебер – мастер 6. сатушы – продавец 7. сарбаз – воин 8. аспаз – повар 9. даяшы – официант 10. заңгер – юрист 11. шаштараз – парикмахер

12. зергер – ювелир 13. аңшы – охотник 14. ақын – поэт 15. жазушы – писатель 16. ғалым – учёный 17. ғарышкер – космонавт 18. дәрігер – врач 19. мұғалім – учитель 20. кенші – шахтёр 21.суретші – художник 22. сазгер – композитор 23. ұшқыш – летчик; пилот 24. күзетші – охранник 25. хатшы – секретарь 26. балықшы – рыбак 27. бастық – начальник	
Барлығы:	**600 сөз**

КІРІСПЕ БЕЙНЕПРЕЗЕНТАЦИЯ СЦЕНАРИЙІ

Бірінші кезеңде ойынның негізгі сюжеттік желісі әзірленді. Ол бірнеше маңызды элементтерден тұрады: кіріспе сюжеті, құпиялы сөздік, Барсиктің оянуы, ойынның мақсаты және кейіпкердің мотивациясы. Бұл кезең аясында жалпы тұжырымдама, атмосфера, негізгі кейіпкерлер мен бастапқы мотивациялар анықталды. Сонымен қатар, басты ойын механикасы да айқындалды - мифтік локациялар бойынша саяхаттау және тілдік элементтермен өзара әрекеттесу.

Ойынның кіріспе сюжеті (30-60 секунд арасында)

Бала атасының ескі сандығынан сиқырлы сөздік тауып алады. Сөздікті ашқаны сол екен, сиқырлы жел барлық сөздерді ұшырып ала жөнеледі. Өзінің адал досы Барыспен бірге ол жоғалған сөздерді іздеуге жолға шығады.

(Фондық музыка: жеңіл, ертегілік, шығыс ноталары бар. Кадр сыртындағы дауыс немесе субтитрлер.)

Кадрда - күннің батуы. Даладағы ескі үй, айналасында - киіз үйлер, алыста таулар көрінеді. Самал жел пердені баяу қозғайды.

Мәтін / Дыбыстау:

«Бұл Алан есімді бала туралы әңгіме. Шағын ауылда өскен ол әр кеш сайын дана әңгімеші және ежелгі құпияларды сақтаушы - атасының ертегілерін тыңдайтұғын.»

Бала атасының сандығының кілттерін тауып алады, содан кейін барып, ескі сандықты ашады.

Мәтін/Дыбыстау:

«Бірде ол атасының сандығынан көне сөздік тауып алыпты. Бірақ бұл жай сөздік емес еді ...»

Камера сөздікке жақындайды - ол нұр шашып тұр. Бала оны ашқаны сол еді - сырттан күшті құйын ұйтқып атылады. Әріптер мен сөздер аспанға, әлемнің түкпір-түкпіріне ұшып кете барады. Аңыздағы қар барысы, сөздіктің қор сақтаушысы - Барыс пайда болады, оны сөздіктің сиқыры оятты.

Мәтін/Дыбыстау:

«Сөздікке жан бітті де, сиқырлы жел барлық сөздерді айналаға шашып жіберді. Оларсыз адамдар білімдерінен айрылады, тілдерін ұмытады, ата-бабаларымен байланыстарын жоғалтады...»

Алан мойнын бұрып, Барысқа қарайды. Олар бас изеседі.

Мәтін/Дыбыстау:

«Енді Алан мен оның адал досы Барыс жоғалған сөздердің барлығын қайтарулары тиіс. Олар далалы жерлермен жүріп, таулардан асып, шөлді жерлерді басып өтулері керек.

Мәтін/Дыбыстау:

«Олар осылай ғана сиқырлы сөздікті қалпына келтіріп, адамдарға білімді қайтара алады және де сөздіктің құпиясын тек осылай аша алады...»

(Титр: Хикаялы оқиғаларыңды бастан кешір. Ойнай жүріп, тіл үйрен!)

КӨРНЕКІ ДЕКОРАЦИЯЛАРДЫ ГЕНЕРАЦИЯЛАУ (ДАЛА, ШӨЛ, ОРМАН)

Локацияларды модельдеу

Раннерді іске асыру шеңберінде келесі визуалды локацияларды жасау бойынша жұмыс жүргізілді:

- Дала
- Шөлді мекен
- Орман

Элементтер деңгей басталғанда кездейсоқ ретпен жүктеледі. Барлық локациялар бірыңғай мультфильм стилінде жасалған.

Ойын локациясы — Дала
Ландшафт түрі: ашық қазақ жазығы
Ойын режимі: раннер, сөздерді жинау деңгейі

Қоршаған ортаның визуалды элементтері

● Жол:
Локацияның орталық элементі - жарылған құрылымды бейнелейтін, тапталған құмды жол. Бұл құрғақ топырақты білдіреді. Түсі - жылы терракота.

● Пейзаж:
Жолдың екі жағында тегістелген жасыл дала созылып жатыр. Мұнда бұталар, төмпешіктер және жеке орналасқан аласа өсімдіктер кездеседі. Шөптің текстурасы біртекті, түс ауысымдары жұмсақ, бұл қазақ даласының кеңдігін бейнелейді.

● Өсімдіктер:
Бұта тәрізді ұсақ объектілер біркелкі орналастырылған, бұл визуалды-тереңдік әсерін тудырып, өрісті шамадан тыс жүктемейді. Мұндай тәсіл ойыншының назарын жолға шоғырландыруға мүмкіндік береді.

● Аспан мен көкжиек:
Аспан ашық көк түсті, градиенті минималды. Көкжиек бос, таулар мен ірі объектілер жоқ — бұл ашық кеңістік атмосферасын күшейтеді.

Аталған локацияны пысықтау аясында бірнеше аралық нұсқалар ұсынылды. Төменде интерфейс элементтері мен базалық функциялары бар тестілік сахналарды көрсететін скриншоттар сипатталған:

- Сөз-көмекшінің бейнеленуі (орыс тілінен аудармасы);
- Әріптерді дұрыс ретпен жинау;
- Ойыншының иконкалары мен прогресс-бар орналасқан UI жүзеге асырылуы;
- Маршрут бойындағы кедергілер мен бонустарды орналастыру прототипі;
- Қоршаған ортаны стилизациялау — төбешікті жасыл пейзаждар мен сирек өсімдіктер.

Бұл кезеңде келесі аспектілер бойынша ойынды тестілеу жүргізілді: әріптердің оқылымдылығы, басқарудың сезімталдығы, қате символдармен қақтығыс анимациясын дұрыс өңдеу, сондай-ақ ойын элементтері мен фон арасындағы визуалдық айырмашылық.

Аталған аралық нұсқалар локацияның финалдық құрастыруына негіз болды. Соңғы нұсқада түс палитрасы жақсартылып, көлеңке эффектілері, текстураланған топырақ және объектілермен әрекеттесу анимациялары қосылды.

27
Фиолетовый
К ү л г і н
с к з

23
Фиолетовый
К ү л г і н

6
Желтый
С а р ы

Ойын локациясы — Шөл
Ландшафт түрі: Қазақстанның құрғақ, қуаң өңірі
Ойын режимі: раннер, сөздерді жинау деңгейі

Визуалды ерекшеліктері

● **Жол:**
Тығыз тапталған құмды соқпақ, біркелкі текстурамен. Түсі — ашық охра, айналамен жақсы контраст жасап, қозғалыс бағытын айқын көрсетеді.

● **Пейзаж:**
Локация кең шөлейтті аңғарды білдіреді, оны айнала үстірттер мен жартастар қоршап тұр. Жолдың екі жағында Батыс Қазақстан мен Маңғыстауға тән үстел тәрізді таулар орналасқан.

● **Өсімдіктер:**
Сирек орналасқан тікенекті бұталар және кактус тәрізді өсімдіктер ұсынылған. Олар бір-бірінен қашықта орналасқан, бұл ойын процесінен алаңдатпау үшін жасалған.

● **Тастар мен жартастар:**
Ландшафт бойында статикалық объектілер ретінде шашыраңқы орналасқан — бұл тереңдік пен шөл сахнасының әртүрлілігін сезіндіреді.

● **Аспан:**
Аспан бұлтсыз, ашық көк түсті, бұл шөлдің құрғақ әрі ыстық климатын айқындайды.

Жобалау кезеңінде төмендегідей аралық сахна нұсқалары ұсынылды. Бұл нұсқаларда келесі элементтер жүзеге асырылды:

● Шөлейт жер бедерінің базалық геометриясы мен текстуралары;

● Тасты кедергілердің орналасуы;

● Кейіпкердің артынан үшінші тұлға ракурсында бекітілген камера позициясы;

● Үш жолақты трасса бойымен қозғалатын Барс моделінің тестілік визуализациясы.

Бұл нұсқа масштабтың дұрыстығын, объектілердің оқылымдылығын және жарықтандыру сапасын тексеру үшін қолданылды. Кейін осы негізде түстік ауысымдар, кедергілер мен декоративтік элементтердің әртүрлілігі нақтыланып, толықтырылды.

28
Желтый
С а р ы

Ойын локациясы — Орман
Ландшафт түрі: қалың жасыл аймақ
Ойын режимі: раннер, сөздерді жинау деңгейі

Қоршаған ортаның визуалды элементтері

● Жол:
Жол классикалық әдіспен жасалған — жарылған құрылымды тапталған топырақ, табиғи құм-сары түс. Жасыл ортадан жақсы ерекшеленіп, қозғалыс бағытын айқын көрсетеді.

● Орман алқабы:
Жолдың екі жағында тығыз жапырақты биік ағаштар орналасқан. Жапырақтары ашық жасыл түсті, әртүрлі реңкте, бұл тереңдік пен әртүрлілік әсерін береді. Жапырақтардың жеңіл тербелуінің визуалды эффектісі бар.

● Бұталар:
Жолға жақын орналастырылған. Кейбіреулерінде гүлді элементтер бар (қызғылт, күлгін), бұл түстік акцент қосады. Бұталар көрініс жаппайды, бірақ «тірі» орманнан өтіп бара жатқандай әсер қалдырады.

● Аспан мен жарықтандыру:
Аспан ашық көк түсті, ақ бұлттармен. Жарық күндізгі уақытты бейнелейтіндей жұмсақ, қатты көлеңкелерсіз.

«UX» СЫЗБАЛАРЫН ӘЗІРЛЕУ

UX/UI дизайны мен прототиптеу кезеңінде жүйемен өзара әрекеттесу мен навигация орталығы болып саналатын басты мәзір — лоббиді құру бойынша негізгі жұмыс жүргізілді. Техникалық тапсырма талаптары мен мақсатты аудиторияның (балалар, жасөспірімдер) ерекшеліктерін ескере отырып, бұл экранды әзірлеу басым міндет болды.

Тұжырымдамалық тәсіл

Лобби статикалық мәзір ретінде емес, пайдаланушыға алғашқы эмоциялық әсер сыйлайтын әрі ойын бөлімдерінде лезде бағдар алуға мүмкіндік беретін тірі, анимациялық экран ретінде ойластырылды. Негізгі міндет — бір кеңістікте визуалдық ләззат, мотивация, статистика және функционалға жедел қолжетімділік элементтерін біріктіру.

Нұсқаларды әзірлеу

Лобби интерфейсінің үш бірегей нұсқасы ұсынылды, олар келесі ерекшеліктерімен айырмашылық жасайды:

● Мәзірдің орналасуы мен түрі (көлденең, тік)

● Минималистік стильден бастап бай декоративтік элементтері бар визуалдық стиль. Әр нұсқа Figma-дағы интерактивті макеттер арқылы көрсетілді.

Қорытынды нұсқаны таңдау

Мәзір ұлттық өрнек элементтері бар мультфильм стилінде, ашық түстер палитрасымен безендірілген (негізгі түстер - көк, қызғылтсары және сары). Орталықтандырылған композиция жеңіл навигация мен визуалдық тепе-теңдікті қамтамасыз етеді.

Жоғарғы бөлік:

- Ойын логотипі: STEPPE RIDER жазуы жеңіл градиенті мен көлеңкелері бар көлемді стильде жасалған. Түстері – қызғылт сары және сары, бұл күн мен даланы еске салады.
- «Мәзір» тақырыбы – дөңгелек сары қойындында орналасқан, негізгі блокпен визуалды түрде байланысқан.

Орталық блок (көк тікбұрыш)

Интерфейстің негізгі элементі — вертикалды мәзір, макетке байланысты ортасында не сол жақта орналасқан:

● Старт: негізгі белсенді батырма ретінде ерекшеленген — контрастты сары маркермен қоршалған, визуалдық жағынан «дөңес».

● Ойын күрделілігін таңдау: жеңіл, орта және қиын деңгейлер арасында ауыстыру.

● Параметрлер: тіл мен дыбыс деңгейін өзгерту.

● Шығу: сессияны аяқтау немесе ойынды жабуды растау экранына өту.

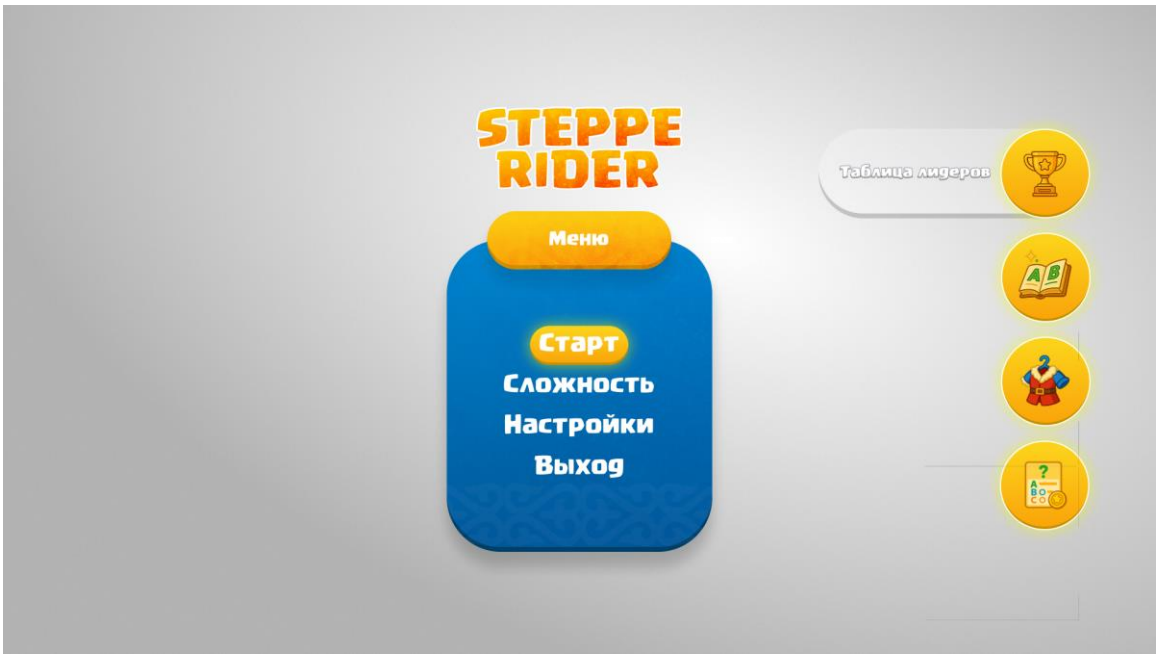
● Төменгі жағында қазақтың ұлттық стилін бейнелейтін ою-өрнек қосылған.

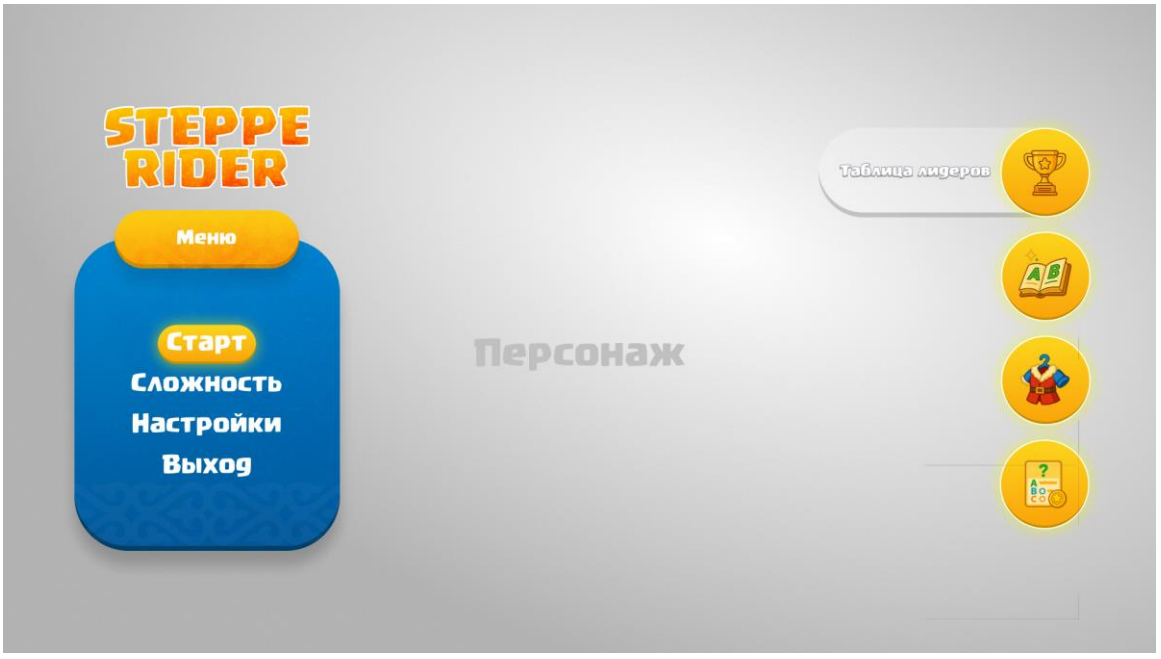
Оң жақ панель (интерактивті дөңгелек батырмалар)

Оң жақта, вертикалды қатарда орналасқан. Әр батырма — көлеңкесі бар сары дөңгелектегі иконка элементтері:

- **Көшбасшылар кестесі:** «Чемпиондар лигасын» ашады — ойыншылардың XP, асықтары және деңгейі бойынша рейтингтік кесте.
- **Сөздік:** тақырыптар бойынша топтастырылған «үйренілген» сөздер жиыны.
- **Скиндер/кейіпкер:** басты кейіпкер мен барыстың сыртқы келбетін өзгерту мәзірі.
- **Викторина:** тақырыптық ойын, күрделі жаттығулар модуліне өту.

Барлық батырмаларда меңзерді апарғанда қалқымалы кеңес және таңдағанда іске қосу анимациясы бар.

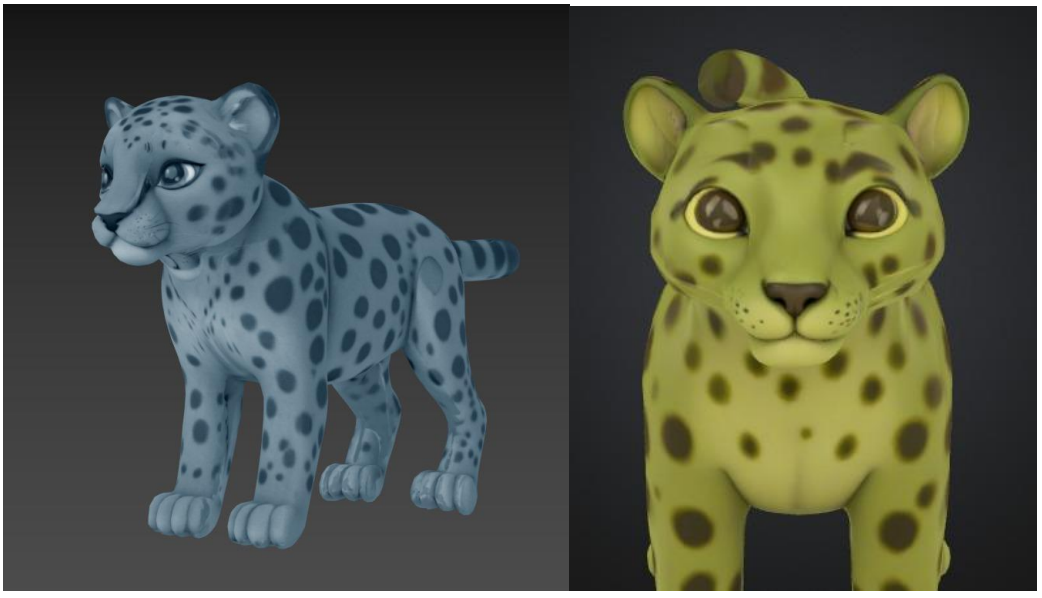




3D КЕЙІПКЕРЛЕРДІ, ИЛЛЮСТРАЦИЯЛАРДЫ ЖӘНЕ ОЙЫННЫҢ ЖАЛПЫ ВИЗУАЛДЫ СТИЛІ МЕН ДИЗАЙНЫН ӘЗІРЛЕУ

Барыстың 3D моделін әзірлеу

Барыс кейіпкерінің 3D моделі әзірленіп, жасалды, оның сыртқы келбеті мен анимациялық мүмкіндіктері егжей-тегжейлі пысықталды. Процесс барысында Барыстың бірнеше нұсқасы модельденді:



Барыс кейіпкерінің соңғы нұсқасы

Таңдалған Барыс нұсқасы – балалар мен жасөспірімдер аудиториясына бейімделген, достық бейнелі мультфильм стиліндегі қар барысы. Бұл бейне шынайы жануардың танымал белгілері мен ойын элементтерін біріктіріп, сенім, сүйіспеншілік және өзара әрекеттесуге деген ынта тудырады.

Барыс ойынның барлық негізгі сәттерінде басты кейіпкерге серік болады:

- **Раннер кезінде:** кейіпкер барыстың үстінде шауып бара жатады.
- **Мәзірде:** кейіпкердің жанында визуалды сүйемелдеу элементі ретінде көрсетіледі.
- **Қолдау символы:** Барыс — көмек, табандылық және дала рухының символы. Бұл – Қазақстан балаларына таныс ұлттық бейне.

Стилистика

- 6 жастан бастап балаларға бейімделген мультфильм стилі.
- Артық деталдармен жүктелмеген, 3D және 2D анимацияларында оңай бейнеленеді.
- Анимациялық реакциялар мен скиндерге (болашақта костюмдер, бас киімдер және т.б. қосу мүмкіндігі) сай келеді.

Негізгі кейіпкердің 3D моделін әзірлеу

Негізгі кейіпкер — бұл ойыншы барлық ойын деңгейлерін өтетін кейіпкер. Оның бейнесі әмбебап, позитивті және Қазақстанның балаларымен, жасөспірімдерімен жақын байланыс орнатуға лайық етіп жасалған. Ол – білімге және шытырман оқиғаларға ашық жас зерттеушінің, оқушының символы болып табылады және ойыншыларда ортақтық пен өзін-өзі тану сезімін қалыптастырады.

Визуалды сипаттамалары:

● Дене бітімі: 9–12 жас аралығындағы бала, дене бітімі пропорционалды, пішіні сәл стилизацияланған (домалақ пішіндермен), бұл бейнені мейірімді әрі «жұмсақ» етеді.

● Бет келбеті: үлкен көздер, айқын қас, мейірімді жартылай жымиыс. Бет әлпеті ашықтықты, назар аударуды және айналадағы дүниеге қызығушылықты бейнелейді.

● Тері мен шаш түсі: өңірге бейтарап әрі әмбебап реңктер. Шашы қысқа, ұқыпты қойылған, артық детализациясыз.

● Киімі: кейіпкер көк түсті, алтын түстес қазақы өрнектермен безендірілген куртка киген, бұл мәдени сәйкестікті және ұлттық стильді айқындайды. Куртка худи түрінде жасалған, бұл заманауи әрі «көше» стилін береді.

Кейіпкердің аралық нұсқалары

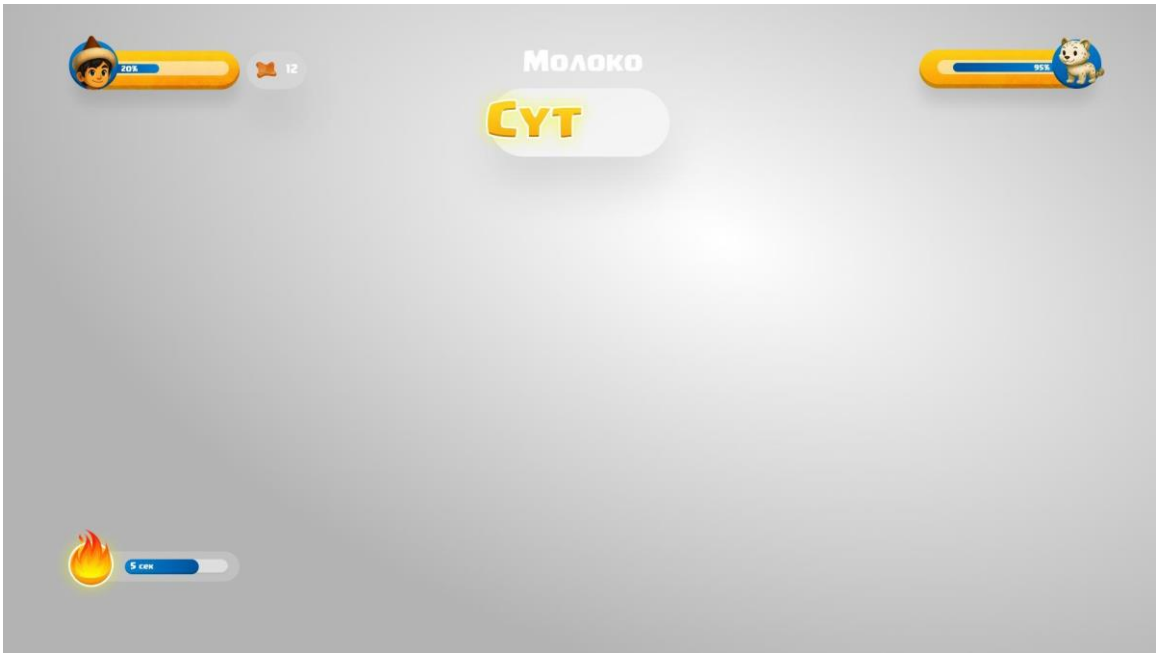
Негізгі кейіпкердің соңғы нұсқасы

Жүйе архитектурасын әзірлеу

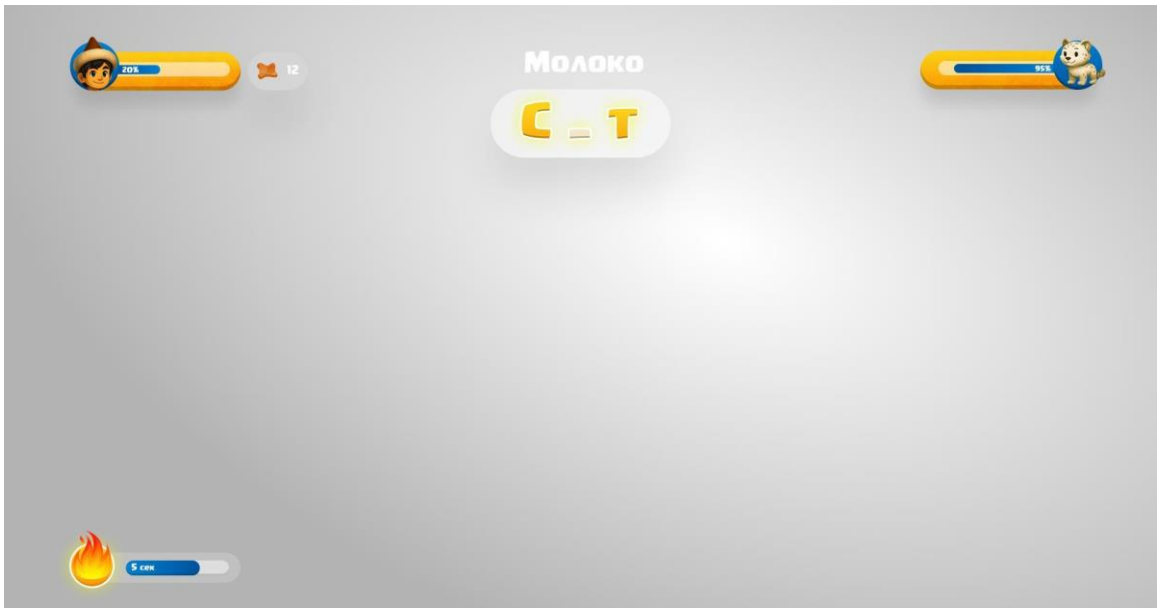
- Жобаның жалпы архитектурасы жобаланды, оған мыналар кіреді:
- Клиенттік бөлік: жекелеген модульдер – раннер, сөздік, лобби.

Раннер режимінің құрылымы егжей-тегжейлі пысықталды. Әрбір режим өзіндік оқу жүктемесіне ие болды. Раннер режимінде ойыншылар үш жолақты трасса бойымен қозғала отырып, түрлі күрделілік деңгейіндегі тапсырмаларды орындау арқылы визуалдық бейнелер мен әріптерді құрастырып, сөздерді есте сақтау қабілетін дамытады. Оқытуға икемді тәсілді қамтамасыз ететін бірегей механикалары бар үш күрделілік деңгейі қалыптастырылды:

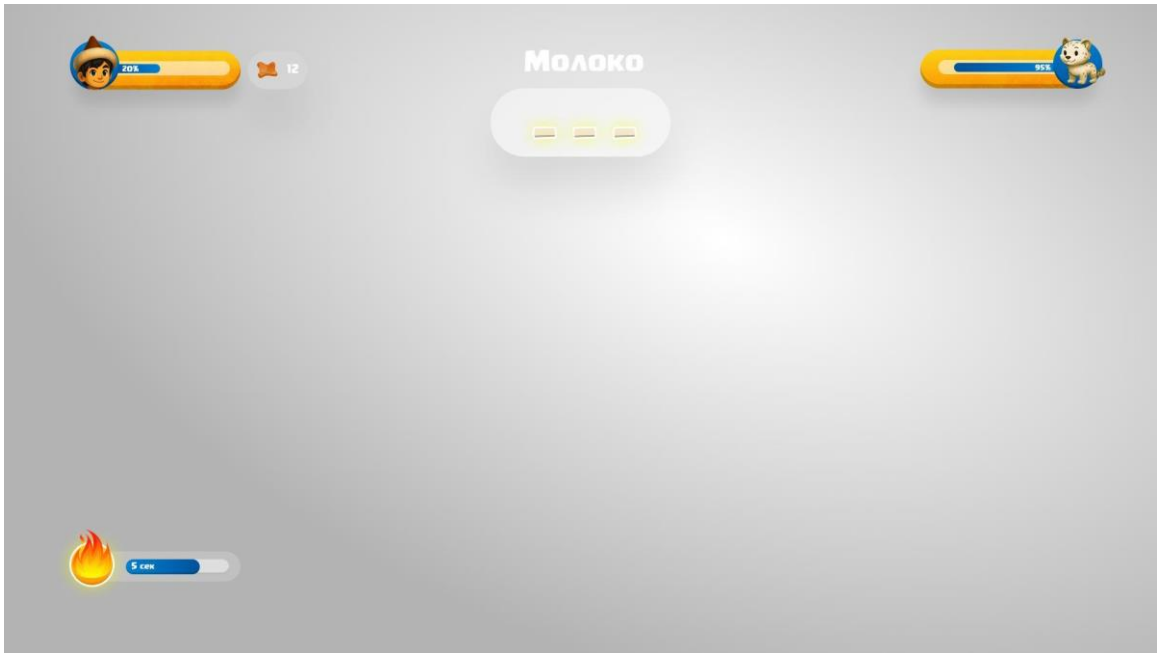
- **Жеңіл деңгей** – жаңадан бастағандар мен бастауыш сынып оқушыларына бейімделген. Кеңестер, аудармаларды көрсету және таңдауды визуалды сүйемелдеу қарастырылған.
- **Орташа деңгей –** тапсырмалардың бір бөлігі жасырын, болжау жасау мен көмекті біртіндеп азайтуға бағытталған.
- **Қиын деңгей –** ешқандай кеңес берілмейді, сөз құрылымын берік есте сақтауды және білуді талап етеді.



Жеңіл деңгей



Орта деңгей



Күрделі деңгей

Сөздік модулінің жалпы сипаттамасы

Ойын барысында дұрыс жиналған немесе табылған барлық сөздер пайдаланушының сөздігіне қосылады. «Сөздік» модулі — ойын барысында үйренілген лексикалық материалды бекітуге арналған негізгі құрал. Бұл модуль ойыншыға бұрын үйренген сөздерді бақылауға, оларға қайта оралып, айтылымын тыңдауға және түсініктемелерін оқуға мүмкіндік береді. Мұндай функционал білім беру әсерін күшейтіп, тұрақты тілдік базаның қалыптасуына ықпал етеді. Сөздікке жедел қолжетімділікті қамтамасыз ету мақсатында, ол раннер модулінде де, ойынның басты мәзірінде де қолжетімді етілді. Тапсырыс беруші ұсынылған бірнеше нұсқаның ішінен келесі прототипті таңдады.

Интерфейс ерекшеліктері:

● **Фон:** ағымдағы ойын сахнасының (орман, дала және т.б.) бұлыңғырлануы — ойын атмосферасынан алыстатпай, назарды сақтайтын иммерсивті әсер қалыптастырады.

● **Ашық кітап беті:** сөздік модулінің визуалды метафорасы — интерфейске жұмсақтық пен оқу үдерісімен байланыс береді.

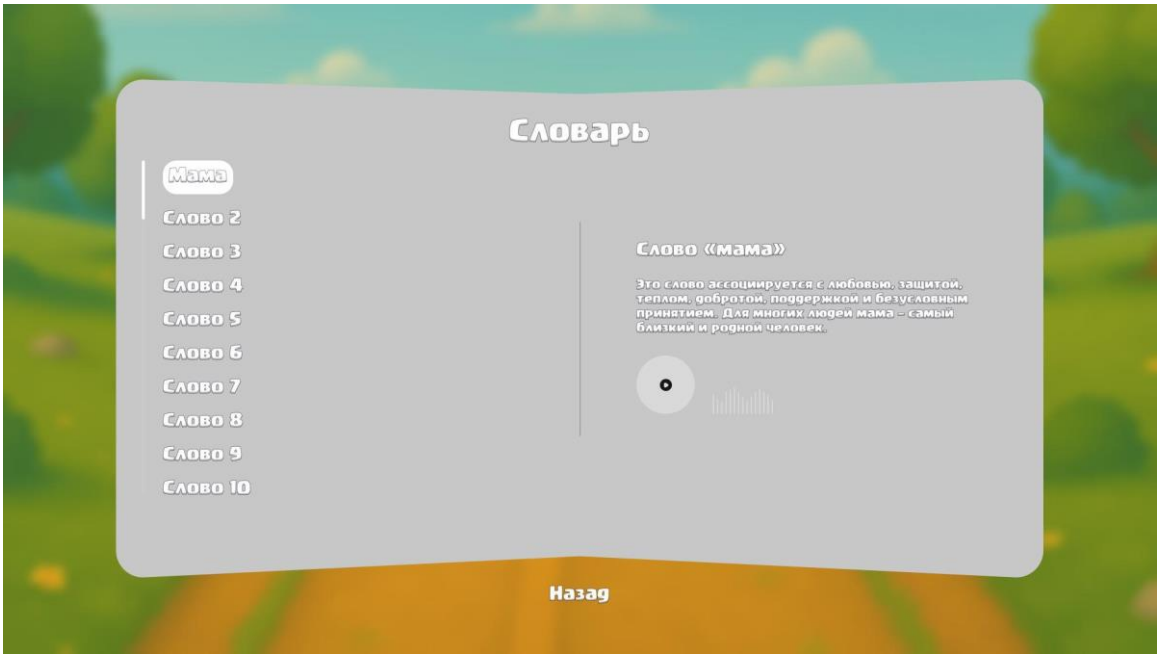
● **Сол жақ панель:** үйренілген сөздердің тізімі, реттік тәртіппен сұрыпталған. Белсенді сөз ақ түсті капсуламен ерекшеленген.

● **Оң жақ панель:** таңдалған сөздің толық сипаттамасы.

Скриндегі мысал — «ана» сөзі.

Мәтін астында — аудио-плейер: тыңдау батырмасы және дыбыс толқынын көрсететін индикатор.

● **«Қайту» батырмасы:** экранның төменгі жағында орналасқан, алдыңғы мәзірге қайта оралуға мүмкіндік береді.



КЕЙІПКЕРЛЕРДІ МАҚСАТТЫ ЖАС ТОБЫНА БЕЙІМДЕУ

«STEPPE RIDER» оқыту ойынын әзірлеу барысында басты басымдықтардың бірі - кейіпкерлердің визуалды және мінез-құлық бейнесін балалар мен жасөспірімдердің қабылдау ерекшеліктеріне бейімдеу болды. Сондықтан кейіпкерлердің бейнелері психологиялық қабылдау, визуалды тартымдылық және мәдени танымалдық тұрғысынан мұқият ойластырылды.

1. Басты кейіпкердің сыртқы келбеті:

- **Дене бітімі:** 9–12 жастағы бала, дене бітімі үйлесімді, сәл стильдендірілген (домалақ пішіндермен), бұл бейнені мейірімді әрі «жұмсақ» етеді.
- **Бет әлпеті:** үлкен көздер, айқын қастары, мейірімді жартылай жымию. Бет-әлпеті - ашықтықты, зейін мен айналаға қызығушылықты бейнелейді.
- **Тері мен шаш түсі:** өңірге тән бейтарап және әмбебап реңктер. Шашы қысқа, ұқыпты қойылған, артық детализациясыз.
- **Киімі:** кейіпкер көк түсті, алтын түсті қазақы оюлармен безендірілген күртке киген — бұл ұлттық стиль мен мәдени сәйкестікті көрсетеді. Күртке худи үлгісінде жасалған, бұл бейнеге заманауи «көше стилін» береді.

2. Барыс - қар барысы:

- **Мультфильм стилі:** үлкен көздер, жұмсақ пішіндер, достыққа толы бейне.
- **Мінезі мен анимациясы:** агрессиясыз, ойыншыны үнемі еріп жүреді, көмек, қорғау және даланың рухын білдіреді.
- **Жетекші/дос кейіпкер:** әсіресе кіші жастағы аудитория үшін маңызды эмоционалдық қолдау рөлін атқарады.
- **Жекелендіру мүмкіндігі:** киімдер мен аксессуарлар қосуға болады - бұл балаларға ерекше ұнайды.

3. Кейіпкерлер арқылы білім беру екпіні:

- Кейіпкерлер тек декоративті емес, сонымен қатар оқуға тарту функциясын орындайды: тапсырмаларды сүйемелдейді, жетістіктерге реакция береді, мотивация береді.
- Қарапайым әрі түсінікті сыртқы келбет ойынның негізгі мақсаты - тіл үйрену - процесінен алаңдатпай, эмоционалды байланыс орнатады.

СЦЕНАЛАР, ФОНДАР, КЕЙІПКЕРЛЕР АНИМАЦИЯСЫ, ИНТЕРФЕЙС ЭЛЕМЕНТТЕРІ МЕН ВИЗУАЛДЫ ЭФФЕКТІЛЕРДІ ЖАН-ЖАҚТЫ ӨҢДЕУ

«STEPPE RIDER» ойынын визуалды жағынан әзірлеу барысында оқыту мақсатын заманауи ойын эстетикасымен үйлестіретін, үйлесімді және қызықтыратын визуалды ортаны құруға ерекше назар аударылды.

Сахналар мен фондар, кейіпкерлер анимациясы

- Барлық ойын сахналары біртұтас мультфильм стилінде, ашық түсті палитрамен орындалған, бұл қабылдауды жеңілдетіп, назарды шамадан тыс жүктемейді;
- Үш бірегей локация әзірленді:
  - **Дала** – кеңістік, жылы терракота түстері, жұмсақ жоталар;
  - **Шөл** – охра түсті палитра, үстірттер мен тастар, Қазақстан пейзажының ерекшелігін көрсетеді;
  - **Орман** – қанық жасыл түстер, қозғалыстағы бұталар мен ағаштар;
- Әр сахнада динамикалық және кездейсоқ генерацияланатын элементтер бар, бұл визуалды әртүрлілікті қамтамасыз етеді.

- Басты кейіпкер мен Барсиктің қозғалыстары анимацияланған:
  - Атпен шабу, секіру, бұрылу, нысандарға реакция;
- Ойыншы әрекеттеріне жауап ретінде анимациялар жүзеге асырылады: заттарды іріктеу, қателер, күй ауысулары;
- Барыс эмоционалды қолдау рөлін де атқарады — оның қимылдары достыққа толы, мәнерлі, бұл ойыншымен эмоционалды байланысты нығайтады.

Интерфейс элементтері

- Интерфейс қарапайым әрі түсінікті пішіндерге негізделген: ірі батырмалар, оңай оқылатын қаріптер, қалқымалы кеңестер;
- Ұлттық сәндік элементтер қолданылады — ою-өрнектер, түстік екпіндер, мәдени контекстті ерекше атап өтеді;
- Басты мәзір (лобби) — тірі анимацияланған кеңістік ретінде рәсімделген: батырмалардан бастап кейіпкерлерге дейін — барлығы ойын атмосферасына тартып тұрады.

Бірінші кезеңге қатысты жасалған сценалар, фондар, кейіпкерлер анимациясы, интерфейс элементтері мен визуалды эффектілердің бета-нұсқасы қосымша дискіге жазылып берілді

ОЙЫННЫҢ ПАЙДАЛАНУШЫЛЫҚ ИНТЕРФЕЙСІН (UI/UX) ЖОБАЛАУ

Мақсаты — қазақ тілін үйреніп жүрген балаларға, жасөспірімдерге және ересектерге арналған навигациясы жеңіл, көрнекі жағынан тартымды және функционалды интерфейс жасау болды.

Интерфейс — бұл ойын әлемінің ажырамас бөлігі, ол визуалды стиль мен білім беру міндеттерімен толық үйлеседі. Ол мультфильм стилін, қазақ ұлттық элементтерін және басқаруға оңай, анық оқылатын компоненттерді біріктіреді.

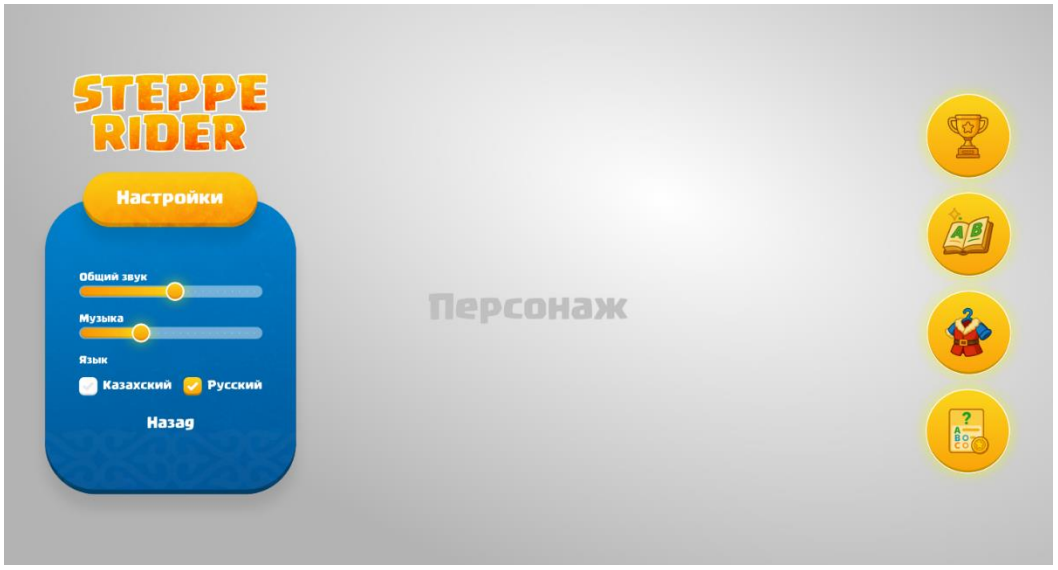
«Баптаулар» экранының интерфейсі

Баптаулар экраны ойынның жалпы визуалды стилінде жасалған — ашық түстер, мультфильмдік стиль және қазақ эстетикасының элементтері. Интерфейс интуитивті түрде түсінікті және балалар мен жасөспірімдер аудиториясына бейімделген.

Экран құрылымы:

1. **Тақырып**
   - Экранның жоғарғы бөлігінде үлкен әрі контрастты қаріппен жазылған «Баптаулар» деген жазу орналасқан. Ол кез келген фонда оңай оқылады.
2. **Баптаулар бөлімдері:**
   - **Жалпы дыбыс** — ойынның барлық дыбысын қосу/өшіру үшін қосқыш/жүгіртпе;
   - **Музыка** — тек фондық музыканы басқаруға арналған жеке басқару элементі;
   - **Интерфейс тілі** — екі тіл таңдауға арналған ауыстырғыштар:
     - Қазақша
     - Орысша

       Таңдалған тіл визуалды түрде ерекшеленіп көрсетіледі.
3. **«Артқа» батырмасы**
   - Экранның төменгі бөлігінде орналасқан. Пайдаланушыны алдыңғы мәзірге қайтарады.
   - Жұмыр бұрыштары бар, сенсорлық құрылғыларда басуға ыңғайлы батырма түрінде жасалған.
4. **Кейіпкер (жақта)**
   - Интерфейстің оң немесе сол жағында ойын кейіпкері бейнеленеді, ол достық әрі сүйемелдеуші атмосфераны қалыптастырады (мысалы, басты кейіпкер немесе Барыс).



«Баптаулар» экранының интерфейсі

«Пауза» экранының интерфейсі

Пауза экраны ойынның фирмалық визуалды стилінде жасалған: мультфильмдік графика, ашық түстер және ыңғайлы орналасу. Бұл экран ойыншының назарын бөлмей, негізгі әрекеттерге жылдам қол жеткізуге мүмкіндік береді.

Экран құрылымы:

1. **Тақырып — «Пауза»**
   - Экранның жоғарғы бөлігінде орналасқан.
   - Үлкен, анық қаріппен жазылған, тіпті ойын сахналарының аясында да оңай оқылады.
   - «Пауза» сөзі ойын процесінің уақытша тоқтатылғанын білдіреді.
2. **Басқару батырмалары (орталықта):**
   - **Жалғастыру**
     Ойынды ағымдағы жерінен жалғастырады.
     Бұл басты батырма — ең үлкен және жарқын.
   - **Баптаулар**
     Дыбыс, тіл және т.б. баптауларды ашатын экранды іске қосады.
   - **Басты мәзірге өту**
     Ойынның басты мәзіріне қайта оралу. Деңгейден шығуды растауды талап етуі мүмкін.
   - **Ойынды аяқтау**
     Сессияны толық аяқтайды және ойынды жабады.
3. **Кейіпкер**
   - Экранның бір жағында (оң немесе сол) кейіпкер немесе Барсик бейнеленеді.
   - Оның болуы ойын әлемінің үздіксіздігін көрсетеді, тіпті үзіліс кезінде де.

«Пауза» экранының интерфейсі

«Қиындық» экранының интерфейсі

Қиындық деңгейін таңдау экраны ойынның жалпы визуалды стиліне сай жарқын әрі тартымды түрде жасалған. Бұл экранда ойыншы ойынның қиындық деңгейін таңдайды, бұл тапсырмалардың күрделілігіне және ойын процесімен өзара әрекетке әсер етеді.

Экран құрылымы:

1. **Тақырып — «Қиындық»**
   - Экранның жоғарғы бөлігінде орналасқан, үлкен қаріппен жазылған;
   - Жарқын әрі анық жазу — ойын фонында оңай оқылады.
2. **Қиындық деңгейін таңдау батырмалары:**

- **Жеңіл:**
  Жаңадан бастаушыларға арналған. Әр деңгейде көмек көрсетіледі, бұл ойынды оңай меңгеруге мүмкіндік береді.
  Мысалы: орыс тіліндегі сөз және қазақша аудармасы бар, әріптер ретімен пайда болады.
- **Орташа:**
  Әріптермен танысқан, бірақ әлі үйрену үстіндегі ойыншыларға арналған. Кейде дұрыс әріп мүлде кездеспеуі мүмкін — бұл деңгейге қосымша күрделілік береді.
- **Қиын:**
  Шынайы сынақ іздейтіндер үшін. Ешқандай көмек берілмейді, ойыншының тілдік біліміне толық сенім артады.

3. **Кейіпкер:**
   - Қиындық деңгейін таңдауға арналған экранда кейіпкер бейнеленеді, ол ойыншыға көңіл күй мен атмосфераны сезінуге көмектеседі.

«Қиындық» экранының интерфейсі

«Скиндер» экранының интерфейсі (Кейіпкер бейнесін таңдау)

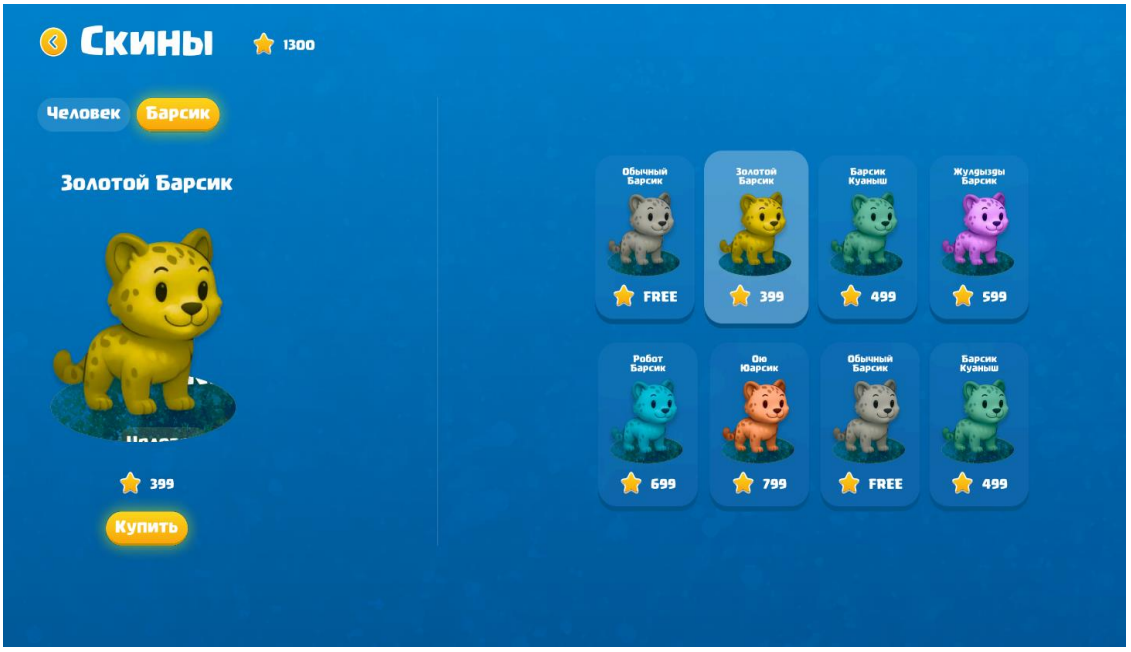
Скиндер экраны ойыншыға өзінің ойын кейіпкері — Барсиктің сыртқы келбетін жекелендіруге мүмкіндік береді. Бұл ойынға деген қызығушылықты арттырып, прогресс пен даралық сезімін қалыптастырады.

Интерфейстің негізгі элементтері:

1. **Тақырып — «Скиндер»**
   – Экранның жоғарғы бөлігінде орналасқан;
   – Үлкен, оңай оқылатын қаріппен жазылған, фирмалық стильде безендірілген.
2. **Скиндер галереясы:**
   - Түрлі Барсик бейнелері бар визуалды карточкалар және олардың атаулары көрсетіледі;
   - Әр скин үшін мыналар беріледі:
     - **Атауы** (мысалы: Қарапайым Барсик, Алтын Барсик, Қуаныш Барсик, Жұлдызды Барсик, Робот Барсик, Оюлы Барсик);
     - **Бағасы** (ойын валютасымен немесе «ТЕГІН» деген жазу);
     - **«Сатып алу» батырмасы** — ақылы скиндер үшін.

Көрсету режимінің екі түрі бар:

1. **Ойын фонында:**
   - Скиндер раннер локацияларына ұқсас ойын әлемінің аясында көрсетіледі;
   - Бұл таңдалған кейіпкердің ойында қалай көрінетінін бағалауға көмектеседі.
2. **Жеке фонда:**
   - Скиндер бейтарап (ақ немесе сұр) фонда көрсетіледі;
   - Бұл кейіпкер моделін, түсі мен бөлшектерін егжей-тегжейлі көру үшін ыңғайлы.



«Скиндер» экранының интерфейсі

Ағымдағы кезең аясында **STEPPE RIDER** ойынының пайдаланушылық интерфейсін әзірлеу басталды. Негізгі назар басты мәзірді құруға және оны ойын жинағына интеграциялауға аударылды.

Орындалған жұмыстар:

- Басты мәзір құрылымы әзірленді, оған келесі негізгі бөлімдер кіреді: **Бастау**, **Қиындық**, **Баптаулар**, **Шығу**;
- Навигациялық логика жүзеге асырылды: экрандар арасында өту (соның ішінде қиындық деңгейі мен баптаулар мәзірі);
- Интерфейс ойынның жалпы визуалды тұжырымдамасына сәйкес мультфильмдік стильде безендірілді;
- Экранның оң жағында жедел қолжетімділік иконкалары қосылды (көшбасшылар кестесі, сөздік, скиндер, викторина);
- Визуалды элементтер (фон, кейіпкерлер, батырмалар) ойын сахнасына біріктірілді — мәзір ойын әлемінің бір бөлігіне айналды.

Ағымдағы жағдай:

Басты мәзір ойынға енгізілді және пайдаланушылар үшін тестілеуге қолжетімді. Қазіргі уақытта интерфейстің қалған экрандарын әзірлеу жұмыстары жалғасуда.

STEPPE RIDER
Меню
Старт
Сложность
Настройки
Выход

STEPPE RIDER
Сложность
Легко
Средний
Сложный
Назад

STEPPE RIDER
Настройки
Общий
Музыка
Эффекты
Язык
Казак
Русский
Назад

ПРОГРЕССИЯ ЖҮЙЕЛЕРІН ӘЗІРЛЕУ

Ойыншының мотивациясын қолдау және оқу процесіне ұзақмерзімді қызығушылықты қамтамасыз ету мақсатында STEPPE RIDER ойынында прогресс жүйесін енгізу жұмыстары жүргізілді.

Бұл жүйе — ойыншының белсенділігін ынталандыру, тілдік дағдыларын дамыту және ойын механикасына тарту үшін жетістіктер мен марапаттар жинау арқылы құрылған.

Прогресс жүйесінің мақсаттары:

- Ойыншының даму жолын түсінікті және визуалды түрде көрсету;
- Деңгейлерді қайта өтуге және тұрақты оқуға ынталандыру;
- Мақсаттарға жету, марапаттар алу және бәсекелестік элементін енгізу.

Прогресс жүйесінің негізгі элементтері (әзірлеу сатысында):

1. Тәжірибе ұпайы (XP):

- Ойыншы сәтті өткен деңгейлер, жиналған сөздер мен викторинадағы дұрыс жауаптар үшін XP ұпайларын алады;
- XP ойыншының жеке профилінде көрсетіледі және оның деңгейіне әсер етеді.

2. Ойыншы деңгейлері:

- Жаңа деңгейге жеткен сайын жаңа скиндерге, локацияларға немесе қиындық режимдеріне қол жеткізу ашылады.

3. Асықтар мен ұпай есептегіштері:

- Асық — ойын ішіндегі валюта, тапсырмаларды орындағаны үшін беріледі және скиндер мен сыртқы өзгерістерге жұмсалады.

4. Көшбасшылар кестесі:

- XP, асық және жеткен деңгейлер бойынша ойыншылар рейтингі көрсетілетін жеке экран;
- Өз орныңды жалпы тізімнен көруге және достарыңмен бәсекелесуге мүмкіндік береді.

ЗЕРТТЕУ ЭЛЕМЕНТТЕРІН ӘЗІРЛЕУ

Кіріспе

Steppe Rider білім беру ойынының шеңберінде ерекше орынды зерттеу аспектісі алады - бұл компонент ойыншылардың танымдық белсенділігін, сыни ойлау қабілетін және білімді өз бетінше ашу дағдыларын дамытуға бағытталған. Балалар мен жасөспірімдерге арналған білім беру өнімдерінде зерттеу аспектісі - ұзақмерзімді білім беру процесіне деген қызығушылықты қалыптастыру мен ынталандырудың негізгі элементтерінің бірі болып табылады. Бұл бағытты әзірлеу пәнаралық тәсілді талап етеді: педагогикалық, когнитивтік, лингвистикалық және геймдизайн әдістерінің үйлесімі қажет.

Зерттеу аспектісінің мақсаттары

- Қазақ тіліне деген қызығушылықты тілдік және мәдени құбылыстарды зерттеу арқылы қалыптастыру;
- Оқушылардың білім алу барысында дербестігін және ақпаратты іздеу дағдыларын дамыту;
- Танымдық белсенділікті ойын механикасы арқылы ынталандыру;
- Ұлттық болмыс пен қазақ мәдениетін тіл контексінде тереңірек түсіну.

Жобалау тәсілі

Steppe Rider ойынындағы зерттеу модулі конструктивизм, әрекеттік және жобалық тәсілдерге негізделген. Ойыншы дайын ақпаратты тұтынушы емес, білім беру процесінің белсенді қатысушысы болады. Ол:

- тапсырмаларды (миссияларды) өз бетінше таңдайды;
- шешімдерді өзі табады (мини-ойын, лингвистикалық тапсырмалар арқылы);
- жедел кері байланыс алады және стратегиясын қайта қарай алады.

Зерттеу аспектісінің құрылымы

1. Интерактивті квесттер

Ойыншы сюжеттің бір бөлігі ретінде зерттеу тапсырмаларының тізбегін орындайды. Мысалы:

- Қазақ сөздері құрастыру;
- Контекске байланысты аударма нұсқаларын салыстыру;
- Лексикалық сөздерді тауып, оларды ойын барысында жаттау.

Әрбір тапсырма қосымша ақпаратпен, тәжірибе ұпайларымен (XP), бірегей артефакттармен, жаңа контент немесе скиндермен марапатталады.

2. Гипотеза және тексеру жүйесі

Ойыншы келесі әрекеттерді орындай алады:

- Сөздің мағынасын аудармасыз, контекст арқылы болжау;
- Тілдік жағдайға байланысты ең ықтимал қолданыс нұсқасын таңдау;
- Өз болжамдарын ойын механикасы арқылы тексеру (нақты жауап үшін марапат, қайта көру мүмкіндігі, рефлексия).

Ынталандыру әдістері

- **Сюжеттік мотивация**: зерттеу элементтері негізгі оқиға желісіне кіріктірілген — ойыншы тіл құпияларын ашатын кейіпкерге айналады.
- **Геймификация**: марапаттар, ұпайлар, деңгейлер, зерттеу жетістіктеріне арналған бірегей заттар.
- **Әлеуметтік салыстыру**: зерттеу белсенділігі бойынша лидерлер кестесі.
- **Көрнекілік және визуализация**: карточкалар, схемалар, шағын карталар, интерактивті стикерлер мен нысандар.

Педагогикалық және әдістемелік құндылығы

Зерттеу модулі негізгі оқыту мазмұнын алмастырмайды, керісінше, оны тереңдетіп, мағыналық әрі эмоциялық деңгейде күшейтеді. Ол келесі білім беру құзыреттіліктерін қалыптастырады:

- ақпаратты талдау және синтездеу қабілеті;
- белгісіздік жағдайында әрекет ету дағдысы;
- ана тілі мен мәдениетіне деген қызығушылық;
- тілдік болжам жасау және коммуникативтік интуицияны дамыту;
- метатанымдық дағдылар (оқу стратегияларын түсіну және реттеу).

Дамыту перспективалары

Болашақта зерттеу модулі мынадай бағыттармен кеңейтілуі мүмкін:

- дауыс тануға негізделген тапсырмалар;
- қолданушылардың өз квесттерін жасау жүйесі;
- қазақ мақал-мәтелдер мен тұрақты тіркестер базасымен интеграция;
- сөздік пен зерттеу нәтижелерінен жеке коллекциялар құру және олармен бөлісу мүмкіндігі.

Қорытынды

Steppe Rider ойынындағы зерттеу модулі — білім алуға тереңдік пен даралық беретін маңызды элемент. Ол қазақ тілін үйрену процесін қызықты саяхатқа айналдырады, мұнда әр ойыншы тек оқушы емес, сонымен бірге зерттеуші — ұлттық тілдің, мәдениеттің және өзінің танымдық мүмкіндіктерінің зерттеушісі болады.