

І.Жансүгіров атындағы Жетісу университеті, Физика-математика факультеті,
университет *факультет*
Информатика және білімді цифрландыру кафедрасының 8D01504 — Информатика БББ докторанты,
кафедра *лауазымы*

Есейқызы Ұлжалғастың
аты-жөні

ҒЫЛЫМИ ЕҢБЕКТЕР ТІЗІМІ
2023 – 2026 жылдар

Автордың идентификаторлары

Scopus Author ID	60510450100
ORCID	https://orcid.org/0000-0002-8458-743X
Google Scholar	https://scholar.google.com/citations?user=hVAN6pwAAAAJ&hl=ru

№ р/с	Жарияланым атауы	Шығыс мәліметтері ¹	Мақалаға сілтеме	Баспа табак немесе беттердің саны	Бірлескен авторлардың Т. А. Ә.	Автордың рөлі (Бірлескен автор, бірінші автор, моноавтор немесе автор-корреспондент)
1	2	3	4	5	6	7
Scopus және Web of Science базаларына кіретін халықаралық рецензияланатын ғылыми журналдардағы жарияланымдар						
1	Effectiveness of Gamification Elements in Teaching Programming to Future Informatics Teachers	International Journal of Information and Education Technology. – 2026. – Vol. 16 №3. – P. 601–610.	https://www.scopus.com/pages/publications/105033275812?origin=resultslist	10	Aldabergenova A., Yesseikyzy U., Yessengabylov I., Yesseikyzy A., Yerkinova A.	автор-корреспондент
ҚР ҒЖБМ Ғылым және жоғары білім саласындағы сапаны қамтамасыз ету комитеті ұсынған басылымдардағы жарияланымдар						
2	Болашақ информатика мұғалімдерін оқытуда геймификация элементтерін қолданудың қазіргі жағдайын талдау	Абай атындағы ҚазҰПУ-нің ХАБАРШЫСЫ, «Физика-математика ғылымдары» сериясы. – №1(85). – 2024. – 189–197 бб.	http://doi.org/10.51889/2959-5894.2024.85.1.018	8	Алдабергенова А.О., Кыдырбаева Г.Т., Есейқызы А.	автор-корреспондент

Ізденуші

Ғылымметрия және ғылыми кадрларды даярлау бөлімінің басшысы



Ұ. Есейқызы

Б. Оксикбаев

1	2	3	4	5	6	7
ҚР ҒЖБМ Ғылым және жоғары білім саласындағы сапаны қамтамасыз ету комитеті ұсынған басылымдардағы жарияланымдар						
1	Болашақ информатика мұғалімдерін оқытуда геймификация элементтерін қолданудың қазіргі жағдайын талдау	Абай атындағы ҚазҰПУ-нің ХАБАРШЫСЫ, «Физика-математика ғылымдары» сериясы. – №1(85). – 2024. – 189–197 бб.	http://doi.org/10.51889/2959-5894.2024.85.1.018	8	Алдаберген ова А.О., Кыдырбаева Г.Т., Есейқызы А.	автор-корреспондент
2	Системный анализ возможностей применения элементов геймификации в подготовке будущих учителей информатики	Абай атындағы ҚазҰПУ-нің ХАБАРШЫСЫ, «Физика-математика ғылымдары» сериясы. – №4(92). – 2025. – 239-252 бб.	https://doi.org/10.51889/2959-5894.2025.92.4.023	14	Алдаберген ова А.О., Есенгабылов И.Ж., Есейқызы А.	автор-корреспондент
3	Motivational and competence-based aspects of gamification elements in the training of future informatics teachers	Жетысуский университет имени И. Жансугурова Вестник. – №3(116). – 2025. – 37–46 бб.	https://www.doi.org/10.53355/ZHU.2025.116.3.004	10	Алдаберген ова А.О.	автор-корреспондент
Конференция материалдарындағы тезистер мен мақалалар						
1	Классификация элементов геймификации в образовании	Международного форума «Актуальные проблемы науки и образования» 13-14 декабря. Уральск, 2023. – С. 13–19.	https://elibrary.ru/item.asp?id=75181422&pff=1	7	Алдаберген ова А.О.	автор-корреспондент
2	Анализ уровня знаний и опыта использования блочных конструкторов в образовательной практике: результаты исследования среди студентов и преподавателей	Proceedings of the 8th International Scientific Conference «Scientific Results». Rome, Italy, 7-8 november, 2024. – P. 199–205.	https://ojs.publisher.agency/index.php/SR/article/view/4578	6	Алдаберген ова А., Есейқызы А.	бірлескен автор

Ізденуші

Ғылымметрия және ғылыми кадрларды даярлау бөлімінің басшысы



Ұ. Есейқызы

Б. Оксикбаев

1	2	3	4	5	6	7
3	Блоктық бағдарламалау конструкторларының когнитивтік дағдыларға әсері: әдебиеттерге шолу және жүйелік талдау	Modern Scientific Technology. – №8. – 2024. – 56–66 бб.	https://ojs.publisher.agency/index.php/MSA/article/view/4505	10	Алдаберген ова А., Есейқызы А.	бірлескен автор
4	Білім алушылардың когнитивтік дағдыларының өзгерісін бағалау: білім беру платформасын қолдану нәтижелері бойынша эксперименттік зерттеу	Педагогика ғылымдарының докторы, профессор Бүркіт Баймухановты еске алуға арналған «Білімді цифрландыру: жасанды интеллект және ғылымның дамуы» атты халықаралық ғылыми-тәжірибелік конференция материалдары. – Талдықорған, І. Жансүгіров атындағы Жетісу университеті, 2025. – 427–431 бб.	https://zhetysu.edu.kz/wp-content/uploads/2025/10/білімді-цифрландыру-жасанды-интеллект-және-ғылымның-дамуы.pdf	6	Есейқызы А., Алдаберген ова А.	бірлескен автор
5	Gamification elements: enhancing engagement in higher technical education	Materials of the international scientific-practical conference «Digitalization of education: artificial intelligence and the development of science» dedicated to the memory of the Doctor of Pedagogical Sciences, Professor Burkit Baymukhanov – Taldykorgan, Zhetysu University named after I. Zhansugurov, 2025. – 298 -302 p.	https://zhetysu.edu.kz/wp-content/uploads/2025/10/білімді-цифрландыру-жасанды-интеллект-және-ғылымның-дамуы.pdf	6	Adem Tekerek	автор-корреспондент

Ізденуші

Ғылымметрия және ғылыми кадрларды даярлау бөлімінің басшысы



Ұ. Есейқызы

Б. Оксикбаев

1	2	3	4	5	6	7
6	Python тілі арқылы болашақ информатика мұғалімдерін даярлауда логикалық-алгоритмдік ойлау дағдыларын дамыту: педагогикалық эксперимент нәтижелері	Педагогика ғылымдарының докторы, профессор С.М. Сеитованың 75-жылдық мерейтойына арналған «Математикалық білім беру және цифрлық трансформация: тәжірибе, мәселелер, перспективалар» атты халықаралық ғылыми-тәжірибелік конференция материалдары. – Талдықорған, І.Жансүгіров атындағы Жетісу университеті, 2026. – 236-241 бб.	https://zhetysu.edu.kz/wp-content/uploads/2026/04/Сборник-Конференции-Сеитовой-СМ-24.04.26.pdf	5	Алдаберген ова А.О, Муканова А.Е.	бірлескен автор
Ғылыми кеңес ұсынған оқулықтар, оқу құралдары және т. б. (соңғы 3 жылда)						
1	Blockly ортасында программалау негіздері	Талдықорған: І. Жансүгіров атындағы Жетісу университеті, 2024. – 104 б. ISBN 978-601-81116-9-3	Көшірмесі	6,25 б.т.	Алдаберген ова А., Есейқызы А.	бірлескен автор

Ізденуші

Ғылымметрия және ғылыми кадрларды даярлау бөлімінің басшысы



Ұ. Есейқызы

Б. Оксикбаев