



ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ҒЫЛЫМ
ЖӘНЕ ЖОҒАРЫ БІЛІМ МИНИСТРЛІГІ

А.БАЙТҰРСЫНОВ АТЫНДАҒЫ
ҚОСТАНАЙ Өңірлік университеті



ҚОСТАНАЙ ОБЛЫСЫ ӘКІМДІГІ МӘДЕНИЕТ БАСҚАРМАСЫНЫҢ "ЫБЫРАЙ АЛТЫНСАРИННИҢ ҚОСТАНАЙ ОБЛЫСТЫҚ
МЕМОРИАЛДЫҚ МҰРАЖАЙЫ" КОММУНАЛДЫҚ МЕМЛЕКЕТТІК МЕКЕМЕСІ

КОММУНАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "КОСТАНАЙСКИЙ ОБЛАСТНОЙ МЕМОРИАЛЬНЫЙ
МУЗЕЙ ИБРАЯ АЛТЫНСАРИНА" УПРАВЛЕНИЯ КУЛЬТУРЫ АКИМАТА КОСТАНАЙСКОЙ ОБЛАСТИ

АЛТЫНСАРИН ОҚУЛАРЫ

«ИННОВАЦИЯ, БІЛІМ, ТӘЖІРИБЕ-БІЛІМ
БЕРУ ЖОЛЫНЫҢ ВЕКТОРЛАРЫ»
ХАЛЫҚАРАЛЫҚ
ҒЫЛЫМИ-ПРАКТИКАЛЫҚ
КОНФЕРЕНЦИЯСЫ

МАТЕРИАЛДАРЫ

І КІТАП

АЛТЫНСАРИНСКИЕ ЧТЕНИЯ

МАТЕРИАЛЫ

МЕЖДУНАРОДНОЙ
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ
КОНФЕРЕНЦИИ
«ИННОВАЦИИ, ЗНАНИЯ,
ОПЫТ – ВЕКТОРЫ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТРЕКОВ»

І КНИГА



Қостанай, 2023

УДК 37.02
ББК 74.00
И 63

РЕДАКЦИЯ АЛҚАСЫ/ РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

Куанышбаев Сеитбек Бекенович, А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университетінің Басқарма Төрағасы-Ректоры, география ғылымдарының докторы, Қазақстан Педагогикалық Ғылымдар Академиясының мүшесі;

Жарлыгасов Женис Бахытбекович, А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университетінің Зерттеулер, инновация және цифрландыру жөніндегі проректоры, ауыл шаруашылығы ғылымдарының кандидаты, қауымдастырылған профессор;

Скударева Галина Николаевна, педагогика ғылымдарының кандидаты, доцент, Мәскеу облысындағы МОУ «Мемлекеттік гуманитарлық-технологиялық университеті» ректорының м.а.; Ресей Федерациясының жалпы білім беру ісінің құрметті қызметкері, Ресей;

Бережнова Елена Викторовна, педагогика ғылымдарының докторы, профессор Мәскеу халықаралық мемлекеттік қатынастар институты, Ресей;

Ибраева Айман Елемановна, «Қостанай облысы әкімдігінің білім басқармасы» ММ жетекшісі;

Онищенко Елена Анатольевна, «Педагогикалық шеберлік орталығы» жекеменшік мекемесінің Қостанай қаласындағы филиалының директоры;

Демисенова Шнар Сапаровна, педагогика ғылымдарының кандидаты, А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университетінің педагогика және психология кафедрасының меңгерушісі;

Утегенова Бибикуль Мазановна, педагогика ғылымдарының кандидаты, А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университетінің педагогика және психология кафедрасының профессоры;

Смаглий Татьяна Ивановна, А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университетінің, педагогика ғылымдарының кандидаты; педагогика және психология кафедрасының қауым.профессоры;

Жетписбаева Айсылу Айратовна, А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университетінің Ы.Алтынсарин атындағы әдістемелік кабинетінің меңгерушісі.

«Инновация, білім, тәжірибе-білім беру жолының векторлары»: 2023 жылдың 17 ақпандағы Халықаралық ғылыми-тәжірибелік конференция материалдары. I Кітап. – Қостанай: А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университеті, 2023. – 1081 б. = «Инновации, знания, опыт – векторы образовательных треков»: Материалы международной научно-практической конференции, 17 февраля 2023 года. I Книга. – Костанай: Костанайский региональный университет имени А.Байтұрсынова, 2023. – 1081 с.

ISBN 978-601-356-244-5

Жинаққа «Инновация, білім, тәжірибе-білім беру жолының векторлары» атты Алтынсарин оқулары халықаралық ғылыми-практикалық конференция материалдары енгізілген.

Талқыланатын мәселелердің алуан түрлілігі мен кеңдігі мақала авторларына заманауи білім беруді жаңғырту мен дамытудың, осы үдерісте қазақ ағартушыларының педагогикалық мұрасын пайдаланудың жолдарын, мұғалімдерді даярлаудың тиімді технологиялары мен форматтарын әзірлеу мен енгізу мәселелерін, ақпараттық қоғамдағы білім беру кеңістігінің ерекшеліктерін айқындауға, сондай-ақ педагогтердің инновациялық қызметінің тәжірибесін жинақтауға, педагогикалық үдеріс субъектілерін психологиялық-педагогикалық қолдауға мүмкіндік берді.

Бұл жинақтың материалдары ғалымдарға, жоғары оқу орындары мен колледж оқытушыларына, мектеп мұғалімдері мен мектепке дейінгі тәрбиешілерге, педагог-психологтарға, магистранттар мен студенттерге қызықты болуы мүмкін.

В сборнике содержатся материалы Международной научно-практической конференции Алтынсаринские чтения «Инновации, знания, опыт – векторы образовательных треков». Многообразие и широта обсуждаемых проблем позволили авторам статей определить векторы модернизации и развития современного образования, использования в данном процессе педагогического наследия казахских просветителей, вопросов разработки и внедрения эффективных технологий и форматов подготовки учителей, специфики образовательного пространства в информационном обществе, а также обобщения опыта инновационной деятельности педагогов, психолого-педагогической поддержки субъектов педагогического процесса.

Материалы данного сборника могут быть интересны ученым, преподавателям вузов и колледжей, учителям школ и воспитателям дошкольных учреждений, педагогам-психологам, магистрантам и студентам.

ISBN 978-601-356-244-5



9 786013 562445

УДК 37.02
ББК 74.00

© А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университеті, 2023
© Костанайский региональный университет имени А.Байтұрсынова, 2023

қаруландыру болып табылады. Мұғалім – ақпараттанушы емес, оқушының жеке тұлғалық және интеллектуалды дамуын жобалаушы. Ал бұл мұғалімнен ақпараттық құзырлылықты, ұйымдастырушылық қабілеттілікті, оқушыларды қазіргі қоғамның түбегейлі өзгерістеріне лайық бейімдеу, олардың зерттеушілік дағдыларын дамыту бағыттарын талап етеді. Компьютерді пайдалану оқушының пәндер бойынша терең танып білуіне ғана емес сондай – ақ, есептеуіш техникамен жұмыс істеу дағдысын қалыптастыру уақыт талабы екенін сезінуіне жағдай жасайды. Кез келген сабақтарда жаңа ақпараттық технологияны пайдалану оқушының қызығушылығын ғана тудырып қоймай, басты білім сапасының артуына әсер етеді.

Қазақ тілін меңгеруде ақпараттық технологияны қолдана отырып, педагогикалық қалыптасқан, жазу, тыңдау, түсіну, сөйлеу дағдыларын қалыптастыруға әбден болады. Ал енді психологиялық жағына келетін болсақ, қазіргі уақыт ағымындағы оқушылардың әрқайсысының үйлерінде әдетте көптеген ойындары бар компьютерлер, ноутбуктар, видеолар мен телевизор бар болғандықтан, олар қоршаған ортаны осындай тәсілмен қабылдауға үйренген.

Қорыта айтқанда, оқушыларды шығармашылыққа, өз бетімен іс-әрекет етуге бағытталған тапсырмалар саны көбейгенде ғана, өз пікірін айта алатын, оны дәлелдей білетін, өмірге деген өзіндік көзқарасы қалыптасқан, үнемі ізденіс үстінде болатын, қоғам дамуына үлес қоса алатын, көкірегі ояу, ізденімпаз, өзіндік шығармашылық жұмыспен айналыса алатын жан-жақты жетілген жас ұрпақ өкілдерін дайындауға болады.

Әдебиеттер тізімі:

1. С.Т.Мұхаметжанова, Ж.Ә.Жартынова, Интерактивті жабдықтармен жұмыс жасаудың әдіс-тәсілдері. Алматы, Педагогика журналы №2 2009 ж. 25 б.
2. Аюбаева Т. Ақпараттық технологияларды оқыту үрдісінде. Қазақстан мектебі 2008 ж, №11, 50 б.
3. М. Мақсұтқанова, Оқыту-тәрбиелеу технологиясы, 2010 ж., №18, 61 б.
4. Г.Байтилеуова, «Ақпараттық технологиялардың тиімділігі». Қазақстан мектебі. 2008 ж. №6–55 б.

УДК 711.7

ПОВЫШЕНИЕ МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ ЧЕРЕЗ ИГРЫ И РАБОЧИЕ ЛИСТЫ

*Фёдорова Татьяна Николаевна
заместитель директора по ИКТ, учитель информатики
КГУ «Общеобразовательная школа №19 отдела
образования города Костаная»
Управления образования акимата Костанайской области
г. Костанай, Казахстан
E-mail: zamikt-19@yandex.kz*

Аннотация

Основная задача обучения в школе – воспитать творческую, креативно мыслящую, самостоятельную и толерантную личность, что подталкивает нас на поиск новых форм и приемов изучения информатики. А так как на сегодня игра в жизни ребенка имеет то же значение, какое у нас взрослых имеет работа, то имеет смысл энергию детей направить на изучение предмета через игру. Игра – подходящий инструмент для достижения цели обучения по предмету информатика.

***Ключевые слова:** игра, мотивация, рабочий лист, информатика, обучение информатики.*

Аңдатпа

Мектептегі оқытудың негізгі міндеті–шығармашылық, креативті ойлау, тәуелсіз және толерантты тұлғаны тәрбиелеу, бұл бізді информатиканы зерттеудің жаңа формалары мен әдістерін іздеуге итермелейді. Бүгінгі таңда баланың өміріндегі ойын да маңызды болғандықтан, бізде қандай ересектер бар, содан кейін балалардың энергиясын ойын арқылы тақырыпты зерттеуге бағыттау мағынасы бар. Ойын–информатика пәні бойынша оқу мақсатына жетудің қолайлы құралы.

***Түйінді сөздер:** ойын, мотивация, жұмыс парағы, информатика, информатиканы оқыту.*

Abstract

The main task of studying at school is to educate a creative, creatively thinking, independent and tolerant person, which pushes us to search for new forms and methods of studying computer science. And since today the game in the life of a child also matters, what kind of work we adults have, it makes sense to direct the energy of children to study the subject through the game. The game is a suitable tool for achieving the goal of studying in the subject of computer science.

***Key words:** game, motivation, worksheet, computer science, computer science training.*

Как повысить потребность в знаниях? Как возникает потребность в знаниях? Как она развивается? Какие педагогические средства можно использовать для формирования у учащихся мотивации к получению знаний? Что сегодня больше всего интересует ребёнка любого возраста? Что удовлетворяет его потребности самоутвердиться перед своими сверстниками? Что заставляет его ликовать и радоваться своим достижениям? Конечно, результат победы! А где он может победить? Конечно же в игре. Это может быть игра на мобильном телефоне, игра на перемене «Горячий пирожок», компьютерная игра, настольная игра. Количество и разнообразие игр настолько велико, что, кажется, всей жизни не хватит для того, чтобы хотя бы раз сыграть в каждую из них.

В своём исследовании протестировала опыт с играми на уроках информатики с учениками четвёртого класса, что укрепило их самостоятельность и вовлеченность. Данный подход по использованию игры для правильной работы на уроке требовало сосредоточенного внимания и сочувствия к тому, что чувствовали ученики. Всегда должен быть баланс между объемом работы и удовольствием, и система должна быть справедливой в отношении баллов для учащихся за их достижения на уроке.

Мотивация – это внутренний процесс, который обеспечивает человека энергией для направления его или ее усилий на удовлетворение потребности [1]. С другой стороны, вовлеченность относится к проявлению этой мотивации; действие способствует достижению цели [2].

Одной из моделей, используемых для определения уровня мотивации в образовании и технологиях, является модель ARCS Келлера (внимание, релевантность, уверенность и удовлетворенность) [3, 4]. В конце семидесятых годов XX века американский психолог и исследователь систем обучения Джон Келлер обратил внимание на то, что подходы к разработке образовательных программ часто не учитывают мотивацию учащихся.

Эта модель фокусируется на стимулировании и поддержании мотивации обучающихся. Поэтому требуется, чтобы каждая из категорий присутствовала в мотивационных стратегиях, используемых в процессе обучения [3]. Категориями, определенными в модели ARCS [4], являются:

Внимание: состоит в том, чтобы заинтересовать учеников и стимулировать их любопытство к обучению. Это подразумевает, что включены такие стратегии, как вариативность, исследование и вовлечение.

Актуальность: заключается в учете личных потребностей или целей обучающихся для формирования позитивного отношения. Эти стратегии включают потребность в игре, будущую полезность, моделирование и выбор.

Уверенность: помогает ученикам поверить, что они добьются успеха и что они знают, как контролировать этот успех. Такое отношение требует стратегий, которые, помимо прочего, повышают уверенность в себе, определяют требования к обучению и повышают ожидания.

Удовлетворение: относится к подкреплению достижений внутренними или внешними наградами. Эти стратегии учитывают неожиданные вознаграждения, положительные результаты, негативные влияния и планирование.

Вовлеченность в урок делает обучающегося субъектом в процессе обучения. К тому же вовлеченность может быть оценена у учеников различными способами: поведение, участие, уверенность и энтузиазм, индивидуальное внимание, ясность обучения и ориентация. Эти характеристики заставляют обучающегося развивать чувство вовлеченности и сопричастности к своему учебному процессу. Они организованы в три основные категории: удовольствие, интерес и вызов [5]. Игра способствует созданию более дружественной среды, что положительно влияет на вовлеченность в процесс.

Обучающиеся во время проведения игры получают жетоны, которые конвертируются в баллы, как только собрано три жетона, начисляется один балл. В конце каждого урока, обучающиеся считают, сколько жетонов и переводят в баллы.

Для проведения исследования используется два инструмента: оценочный опрос и проверку знаний до и после игры (предварительное тестирование и посттестирование). Ученики получают баллы за выполнение трех заданий в качестве дополнительного задания. Эти инструменты, направленные на повышение мотивации и вовлеченности обучающихся с помощью игры. Цель состояла в том, чтобы выяснить впечатления учеников от игр как дидактического инструмента на уроках информатики.

Общие результаты показывают, что средний балл для 4 классов, в которых уроки проводились с использованием различных игр, в предварительном тестировании составил 57%. В посттестировании этот показатель составил 69%, при этом начальный балл составил 24%, а итоговый балл составил 66%.

Также проведен опрос открытого вопроса: Урок через игру был привлекательным. Игра делает информатику более интересной. Содержание информации в игре полезно для меня. Я легко понимаю тему с помощью игры. С помощью игры я научился многим вещам. В игре проще понимать предмет, чем я мог бы подумать. Я с интересом принимал участие в игре на уроке. Критерии ответов: 1 (Категорически не согласен), 2 (Не согласен), 3 (Нейтрально), 4 (Согласен) и 5 (Полностью согласен).

Большинство опрошенных учеников на вопросы поставили отметки 4 и 5. И при проведении устного и письменного опроса, уровень знания по таким темам как: датчик цвета, ультразвуковой датчик, робот–светофор, видеозапись, монтаж видео, сбор информации для презентации значительно выше, чем в классе в котором игра как метод обучения не применялась.

В ходе исследования ученики особенно восприняли момент с мотивирующими элементами игры – жетоны на баллы. Такой игровой элемент связан с автономией, обратной связью по результатам работы и соревнованием, которые были связаны с внутренней мотивацией и были ценны для определения того, мотивировал ли применяемая игра обучающегося [6, 7].

Игра на уроках информатики помогает формировать у детей цифровую грамотность и культуру, знания основных понятий, основы алгоритмизации; основы инженерии. Благодаря богатой и насыщенной графике, развивается и образное мышление детей.

Практически игры на компьютере – это готовый дидактический материал для урока в применении для обучения и оценивания знаний обучающихся. Особое внимание уделяется гимнастике для глаз, и времени пребывания за компьютером.

Для создания игр использую сервисы Google презентации, Canva, Prezi, Genially, а также готовые игры Lightbot, CodeMonkey, SpaceChem, CodeCombat.

Google презентации: возможность работать группой в режиме реального времени. Например, заполнить кроссворд, разгадать ребус, при это обучающиеся добавляют ответы прямо в файле.

Canva – позволяет сделать красочные заставки для игр, подготовить материал для печати настольных игр.

Prezi – позволяет создать интерактивные мультимедийные презентации с нелинейной структурой. Использую для проведения игры «Да/нет», «Хочу/не хочу» и т.д.

Genially – использую для дидактических игр, интерактивных изображений в игре, например «Своя игра».

Lightbot – это причудливая игра–головоломка, разработанная LightBot Inc, которая обучает логике программирования через игровой процесс. Доступный в Google Play Store, Lightbot был разработан для начинающих программистов, юные игроки знакомятся с такими понятиями, как последовательность, перегрузка, рекурсивные циклы и условия через удовлетворяющий сенсорный игровой процесс. Использую при изучении основ программирования на Scratch.

CodeMonkey – это яркая и увлекательная обучающая игра, которая учит игроков создавать свои собственные HTML5–игры. Например, «Поймай бананы», «Спасти мир». К тому же CodeMonkey дополнен подробными планами уроков.

SpaceChem – в программе обучающиеся учатся производить молекулы, используя химические пути, похожие по стилю на визуальное программирование, что способствует практиковать такие понятия, как выполнение по порядку, ветвление и подпрограммы.

CodeCombat – это приключенческая игра для изучения компьютерных наук, поддерживая широкий выбор языков программирования, включая Python, позволяет обучающимся писать код и видеть, как их изменения обновляются в режиме реального времени.

Неотъемлемой частью урока являются рабочие листы, которые также, как и игра повышают мотивацию обучающихся. Для их разработки использую различные сервисы.

Worksheets.ru – данный ресурс позволяет составлять различные рабочие листы на любую тему учебного процесса. Имеются на платформе и готовые дидактические материалы включающие в себя развивающие задания. Формат рабочего листа позволяет выходить за пределы содержания учебника и рабочей тетради и дает возможность индивидуального подхода к каждому ребенку.

Liveworksheets – ещё один образовательный инструмент, позволяющий мне трансформировать рабочие листы в формате doc, pdf, png или jpg в интерактивные онлайн–упражнения с автоматической маркировкой. В данном инструменте имеется весь объём, необходимый для полноценной работы.

Wizer – это сервис, который позволяет добавлять мультимедийные файлы видео, аудио, изображения в задания рабочего листа. Отвечая на задание с открытым ответом, обучающийся может записать свой ответ в формате текстовом, графическом, а также отправить ответ в виде аудиофайла.

Kodu Game Lab – фаворит у обучающихся четвертого класса, этот уникальный конструктор визуального программирования, позволяет детям без знания языков программирования начать создавать игры. Дети выстраивают свой собственный 3D–мир, пределом которому служит лишь их воображение.

В столь быстро меняющемся мире информатика занимает одно из важных мест среди предметов в образовательном процессе. Современная жизнь сегодня невозможна без компьютера, мобильного телефона, интернета. Последний облегчает поиск информации и делает многие задачи невозможными без многочисленных компьютерных программ. Поэтому необходимо следить за тем, чтобы обучающиеся получали необходимые знания, а уроки были информативными и приятными.

Часто дети застенчивы, не проявляют свои качества, а игра способствует раскрытию скрытых талантов, так как дух соперничества мотивирует их познавать новое.

Список литературы:

1. Титов С.А. «Геймификация» дистанционного обучения // Cloud of Science. 2013. №1. 21–23 с. URL: https://cloudofscience.ru/sites/default/files/pdf/CoS_2013_1.pdf
2. Кавтарадзе Д. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения М.: Просвещение, 2009. 176 с.
3. Ильин Е.П. Мотивация и мотивы / Е.П.Ильин СПб.: Питер, 2011. 512 с.
4. Kiili K. Digital game-based learning: Towards an experimental gaming model. The Internet and Higher Education 8 (1): 2005. 13–24 p.
5. Sandford R., Ulicsak M., Facer K., Rudd T. Teaching with Games: Using commercial off-the-shelf computer games in formal education. Bristol: Futurelab, 2006. 63 p. www.futurelab.org.uk/download/pdfs/research/TWG_repor.tpdf
6. Motivate your class through game: Gamification of a course session to boost the motivation of your learners! (Guide Education) Paperback June 7, 2019. 37 p.
7. Ахмадуллин Ш.Т., Шарафиева Д.Н.: Мотивация детей. Как мотивировать ребенка учиться – Билингда, 2016 г. 80 с.
8. Петерсон Л.Г., Агапов Ю.В.: Мотивация и самоопределение в учебной деятельности Ювента, 2013 г. 64 с.

УДК 378.1

ВНЕДРЕНИЕ МНЕМОТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩЕЙ ЭФФЕКТИВНОЕ РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНО-РЕЧЕВЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ПЕРВОКЛАССНИКОВ

*Хайдаршина Татьяна Николаевна
E-mail: tatiana_haid@mail.ru*

*Сельханова Дина Витальевна
E-mail: dina.selkhanova@bk.ru*

учителя начальных классов

КГУ «Карабалыкская ОШ им. М.Горького

отдела образования Карабалыкского района»

Управления образования акимата Костанайской области

с. Карабалык, Казахстан

Аңдатпа

Бағдарламаның өзектілігі–визуалды кескінге сүйену өте маңызды және қажет, өйткені егер мәтінді көбейту кезінде бұл визуалды сурет қиялда пайда болмаса, онда бала бұл мәтінді түсінбейді. Осылайша, символизацияны қабылдау–бұл есте сақтау процесін қалыптастырудың және сөзбе–сөз қайталауды қажет ететін ақпаратты дәл берудің ең қысқа жолы. Мақсаты: Мнемотехника арқылы бастауыш сынып оқушыларының оқу сауаттылығын, үйлесімді сөйлеуін, есте сақтау қабілетін, ойлауын, қиялын және зейінін дамыту, шығармашылық қабілеттерін дамыту.

***Түйінді сөздер:** дамыту, технология, қалыптастыру, байланыстырып сөйлеу, мәдениеттілік дағдылары.*

Аннотация

Актуальность программы в том, что опора на визуальный образ очень важна и обязательна, так как, если при воспроизведении текста этот зрительный образ не возникает в воображении, то ребёнок не понимает этого текста. Таким образом, приём символизации – это наиболее короткий путь к формированию процесса запоминания и точной передачи информации, требующей дословного повторения. Цель: развитие читательской грамотности, связной речи, памяти, мышления, воображения и внимания младших школьников средствами мнемотехники, развитие творческих способностей.

***Ключевые слова:** развитие, технология, формирование, связная речь, навыки культуры.*

Abstract

The relevance of the program is that the reliance on a visual image is very important and mandatory, since if this visual image does not arise in the imagination when reproducing the text, then the child does not understand this text. Thus, the symbolization technique is the shortest way to form the process of memorization and accurate transmission of information that requires verbatim repetition. Goal: the development of reading literacy, coherent speech, memory, thinking, imagination and attention of younger schoolchildren by means of mnemonics, the development of creative abilities.

***Key words:** development, technology, formation, coherent speech, cultural skills.*