



Sultangazin University

ÓMIRZAQ SULTANGAZIN ATYNDAǴY
QOSTANAI MEMLEKETTİK PEDAGOGİKALYQ ÝNİVERSİTETİ
QOSTANAI OBLYSY ÁKİMDİGİNİŇ BİLİM BASQARMASY
QOSTANAI q. «PEDAGOGİKALYQ SHEBERLİK ORTALYǴY» FİLİALY



ÓMIRZAQ SULTANGAZIN ATYNDAǴY
QOSTANAI MEMLEKETTİK PEDAGOGİKALYQ ÝNİVERSİTETİNİŇ
80 JYLDYǴYNA ARNALǴAN ALTYN SARIN OQYLARY
«Bilim berý praktikasy sapasyn
joǵarylatýdyň ózekti máseleleri»
atty halyqaralyq ǵylymı-praktıkalyq konferensiasynýň

MATERIALDARY

III KİTAP



III КНИГА

МАТЕРИАЛЫ

МЕЖДУНАРОДНОЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ
АЛТЫНСАРИНСКИЕ ЧТЕНИЯ К 80 ЛЕТИЮ
КОСТАНАЙСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО УНИВЕРСИТЕТА
ИМЕНИ УМИРЗАКА СУЛТАНГАЗИНА

«Актуальные проблемы повышения
качества образовательной практики»

Qostanaı q., 2019 j.
г.Костанай 2019 г.

ӘОЖ 37.0 (063)

КБЖ 74.00

Б 94

**РЕДАКЦИЯ АЛҚАСЫ
РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ**

- **Әбіл Еркін Аманжолұлы**, Өмірзақ Сұлтанғазин атындағы Қостанай мемлекеттік педагогикалық университетінің ректоры, тарих ғылымдарының докторы, профессор;
- **Медетов Нурлан Амирович**, Өмірзақ Сұлтанғазин атындағы Қостанай мемлекеттік педагогикалық университетінің ғылыми жұмыс және стратегиялық даму жөніндегі проректоры, физика-математикалық ғылымдар докторы;
- **Мусабекова Гульвира Айдархановна**, Өмірзақ Сұлтанғазин атындағы Қостанай мемлекеттік педагогикалық университетінің академиялық жұмыс және әлеуметтік мәселелер жөніндегі проректор, педагогика ғылымдарының кандидаты;
- **Ахметов Тлеген Альмуханович**, Өмірзақ Сұлтанғазин атындағы Қостанай мемлекеттік педагогикалық университеті ректорының кеңесшісі, педагогика ғылымдарының кандидаты, профессор;
- **Бережнова Елена Викторовна**, педагогика ғылымдарының докторы, Мәскеу мемлекеттік халық аралық қатынастар институтының профессоры (Ресей, Москва қ.);
- **Бектурганова Римма Чингисовна**, Өмірзақ Сұлтанғазин атындағы Қостанай мемлекеттік педагогикалық университеті ректорының кеңесшісі, педагогика ғылымдарының кандидаты, профессор;
- **Оспанов Серикбай**, филология ғылымдарының кандидаты, Ы.Алтынсарин орталығының маманы;
- **Айнализева Назгуль Аманжоловна**, Өмірзақ Сұлтанғазин атындағы Қостанай мемлекеттік педагогикалық университетінің психологиялық-педагогикалық факультетінің деканы, педагогика ғылымдарының кандидаты;
- **Утегенова Бибигуль Мазановна**, Өмірзақ Сұлтанғазин атындағы Қостанай мемлекеттік педагогикалық университетінің педагогика кафедрасының меңгерушісі, педагогика ғылымдарының кандидаты, доцент;
- **Мнайдарова Светлана Сейтжановна** Өмірзақ Сұлтанғазин атындағы Қостанай мемлекеттік педагогикалық университетінің педагогика кафедрасының аға оқытушысы, педагогика ғылымдарының кандидаты;
- **Калиев Дастан Дуйсенұлы** Өмірзақ Сұлтанғазин атындағы Қостанай мемлекеттік педагогикалық университетінің педагогика кафедрасының аға оқытушысы, педагогика ғылымдарының магистры.

Б 94 БІЛІМ БЕРУ ПРАКТИКАСЫ САПАСЫН ЖОҒАРЫЛАТУДЫҢ ӨЗЕКТІ МӘСЕЛЕЛЕРІ =АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКИ. – Қостанай, 2019. - 257 б.

ISBN 978-601-7934-67-5

«Білім беру практикасының сапасын жоғарылатудың өзекті мәселелері» тақырыбындағы Алтынсарин оқуларының Халықаралық ғылыми - практикалық конференция материалдары осы жинаққа енгізілген.

Мақала авторлары: жоғары оқу орындары және колледж оқытушылары, мектеп мұғалімдері мен ғылыми-ізденушілер білім беру үрдісінің сапасын жоғарылату және білім беруді жаңғырту мәселелері бойынша халықаралық кәсіби қауымдастықтың өзекті мәселелерін талқылауға алған.

Аталған жинақ жоғары оқу орындары және колледж оқытушылары, мектеп мұғалімдері мен ғылыми-ізденушілерге арналаған.

В сборник включены материалы Международной научно-практической конференции «Алтынсаринские чтения «Актуальные проблемы повышения качества образовательной практики».

Авторы статей: преподаватели вузов и колледжей, учителя школ и научные сотрудники обсудили актуальные проблемы повышения качества образовательного процесса, модернизации образования.

Настоящий сборник предназначен для преподавателей вузов и колледжей, учителей школ, научных сотрудников.

**ӘОЖ 37.0 (063)
КБЖ 74.00**

ISBN 978-601-7934-67-5

©Ө.Сұлтанғазин атындағы Қостанай мемлекеттік педагогикалық университеті, 2019

©Костанайский государственный педагогический университет имени У.Султангазина, 2019

ОЙЫН ПЛАТФОРМАЛАРЫ БІЛІМ БЕРУ ТЕХНОЛОГИЯСЫ РЕТІНДЕ

Ермаганбетова Акбота Жаналыковна,
педагогика кафедрасының оқытушысы,
гуманитарлық ғылымдар магистрі
Ө.Сұлтанғазин атындағы ҚМПУ

Аннотация

Өзектілігі. Мақсаты. Мақалада білім алушыларды шығармашылықпен айналысуға тартудың арнайы әдісі болып табылатын интерактивті ойын - білім беру үдерісіне қатысушылардың дамуына және өзін-өзі жүзеге асыруына оңтайлы жағдайлар жасайтын құралдардың бірі болып табылады.

Аннотация

Актуальность. Цель. В статье говорится о том, что интерактивная игра, являясь особым методом вовлечения обучающихся в творческую деятельность, представляет собой одно из средств, создающих оптимальные условия для развития и самореализации участников учебно-воспитательного процесса.

Abstract

Relevance. Goal. The article deals with the interactive game as a special method of the involvement of students in creative activity representing one of the means of creating optimal conditions for the development and self-fulfillment of participants of the teaching and educational process.

Түйінді сөздер: *интерактивті ойын, оқу үрдісін оңтайландыру, мұғалімнің әдістемелік құзыреттілігі.*

Ключевые слова: *интерактивная игра, оптимизация учебного процесса, методическая компетентность преподавателя.*

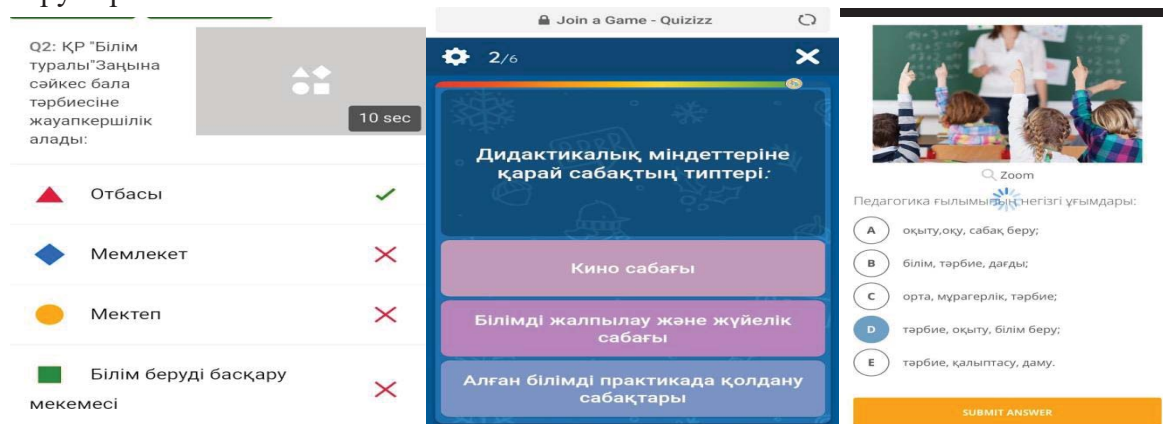
Keywords: *interactive game, optimization of the educational process, foreign language teaching, methodical teacher's competence, small group.*

Елбасымыз Н.Ә.Назарбаевтың 2018 жылы 10 қаңтардағы «Төртінші өнеркәсіптік революция жағдайындағы дамудың жаңа мүмкіндіктері» атты Жолдауында цифрлы технологияларды қолдану арқылы өнеркәсіптерге жаңа индустрияларды енгізу және дамыту мәселелері көзделеді. Заманауи білім беру жүйесін цифрландыру үрдісі адамсыз технологиялар негізін салып, цифрландыруды енгізуді мақсат етеді. Төртінші өнеркәсіптік революция тікелей адами капиталға арқа сүйейтін білімді қажет етеді. ХХІ ғасыр ғылым мен техника ғасырында жаңа ақпарат толқыны мен цифрландыру басым бөлігіне айнала отырып, қоғамда зияткерлердің және шығармашыл тұлғалардың әлеуметтік тобының басым болуына жағдай тудырмақ. Компьютерлік технологиялар жетістігінің арқасында күллі адамзат баласының ақпарат алмасуы мен жаһандық медиа пайда болды. Желілік қауымдастық ретіндегі Интернет бүгінде жастардың білім алу көзіне айналып отыр. Бұл дегеніміз жалпы білім беру саласының алдына, соның ішінде жаңа формациялы педагог алдына қыруар жаңашылдықтарды енгізіп, жаңа өмір сүру кеңістігі - виртуалды кеңістікті игеру талабын, демек цифрландыру талабын қойып отыр деген сөз. Елбасы айтқандай, «Оқытудың мазмұндылығы заманауи техникалық тұрғыдан қолдау көрсету арқылы үйлесімді түрде толықтырылуға тиіс». Осы тұрғыдан алғанда педагогикалық пәндерді оқытуда ойын платформаларын пайдаланудың мәні мен маңызы зор. Ойын платформалары тек білім алушының білімін тексеру ретінде ғана емес, оқытушының мүмкіндіктері мен ізденісіне бастар жол. Барлық ойын платформалары ағылшын тілінде. Сол себепті педагогикалық пәндерді оқытуда ағылшын тілін игерудің маңызы сұранысқа ие болып отыр. Тұлғаның зияткерлік әлеуетін дамыту мен мүмкіншіліктерін ескеру, озық ақпараттық-коммуникациялық технологиялар мүмкіншілігін тиімді пайдалана отырып білім беру бәсекеге қабілеттілікті арттырады.

Ойын платформалары айқын қойылған мақсатпен, оған сәйкес педагогикалық нәтижесімен, оқу-танымдық бағытпен ерекшеленеді. Ойын арқылы оқыту – кәсіби қызметін, адамгершілік қарым-қатынастармен және жеке қиындықтармен сабақтас мәселелердің шешімін табуға мүмкіндік береді. Оқу үрдісінде ойын технологияларын енгізу барысында құндылық бағыттар мен кәсіби қызметтің негіздері қалыптасып, әлеуметтік өзара әрекеттесу сәті іске қосылады. Ойын функциялары: үйлесімділік, болжамдылық, әлеуметтік түзету(коррекция). Қызықты фактілерді, қосымша ақпараттарды өз бетінше іздеуге бағытталған қызметтің белсенді, шығармашылық түрі; Жарысу, бәсекелестік, жеңіске жету талабы мен нәтижені жақсартуға деген талпыныс, эмоционалды қызмет; Педагогикалық қызметте ойын технологияларын қолдану – құзыреттіліктер негіздерін қалыптастырудың жолдары. Мысалы педагог компьютері арқылы бір мезетте бір тесті әртүрлі гаджеттермен қатыстыра аласыз. Ең маңыздысы білімді тексеруді ыңғайлы қызықты ресурс болып саналады. LearningApps.org интерактивті модульдерді қолдану арқылы оқыту мен оқыту үдерісін қолдау үшін Web 2.0 бағдарламасы. Қолданыстағы модульдер жаттығу мазмұнын тікелей қамтуы мүмкін және олар он-лайн режимінде өзгертілуі немесе жасалуы мүмкін. Мақсат - бұл бірлескен бірлестік және оларды жалпыға қол жетімді ету мүмкіндігі. Бүгінгі таңда көптеген компьютерлік мультимедиалық программалар, компьютерлік дидактикалық ойындар мен оларды құрудың тәсілдері бар. Мұндай ойындар оқу материалдардың есте сақталуы мен ұғынылуына жақсы ықпал етеді. Осындай түрлі ойындар оқушы қиялын ғана дамытпай, оқушылардың сабаққа деген қызығушылығын арттырады. Оқушы өз мүмкіндіктерін ашып, жаңалыққа, бәсекелестікке ұмтылады. Ойын бағдарламаларының сабақ барысында басты мақсаты – білім беруді ойынмен ұштастыру. Баланың ойынға белсенді түрде қатысуы оның ұжымдағы басқа да әрекеттерін айқындайды. Қазіргі заманғы web-қосымшаларды пайдалануға болады.

Quizlet – оқу үрдісінде командадағы ойын барысында, оқу материалын тыңдау үшін, жеке оқыту, интерактивті сабақ беру үшін пайдалануға болады. оқушылардың білімін тексеруде, жаңа сөздер мен терминдер үйренуде, ережелерді еске сақтауда аталған әдісті қолдану оқушының есте сақтауын жақсартады.

Бұл сайт-электронды білім тексеру жолы. Оқушы бұл жұмысты мұғалімнің қатысуымен немесе өзі жеке үйде де, сыныпта да орындай алады. Жұмысты орындап болған соң, дұрыс бұрыстығы тексеріліп, ұпай беріледі. Жұмыстың маңыздылығы: тез арада негізгі мәліметтер есте қалады, өз білімін тексереді, уақыт пен жылдамдыққа жұмыс жасайды, қызығушылығы артады. Сайттың функциялары: flashcards – карточкалармен түсіндіру, learn – классикалық тестке жауап беру. Сынақтың үш түрі бар: классикалық тест, ашық тест, дұрыс немесе қате деген жауапты тест. Scatter – сәйкестендіру, Gravity – жылдамдыққа ойналатын ойын, үстінен сұрақтар шығып отырады, соларға тез жауап беру керек.



1-сурет

Pub Quiz–викторина мен ойын санатының бөлігі болып табылатын Puzzle & Word Games шағын категорияынан тегін сынақ бағдарламалық жасақтама қосымшасы. Қолданба қазіргі уақытта ағылшын тілінде қол жетімді және соңғы жаңартылды 2010-12-01. Бағдарламаны Android жүйесіне орнатуға болады.Pub Quiz (1.01 нұсқасы) файл өлшемі 1.05 Мб бар және біздің веб-сайтымыздан жүктеуге болады.



LearningApps.org – бұл интерактивті модульдердің көмегі арқылы оқу үрдісін қолдауға арналған қосымша;

Aurasma– мобильдік қосымшасы, жарнамалық мақсатта суреттерді, журнал беттерін, жарқағаздарды және көпшілік қолданатын объектілерді жандандыруға арналған қосымша. Оқу үдісінде студенттерге арналған интерактивті силлабустарды табысты құрастыруға мүмкіндік береді.

Triventy –оқытушы тестке немесе викторинаны өз компьютерінде жасай алады, ал оқушылар өздерінің мобильді құрылғыларына немесе ноутбукке арналған сұрақтарға жауап бере алады.

Socrative – оқу үрдісінде мобилді технологияны қолдану. Socrative сервисі.Ілеспе: <http://www.socrative.com/Socrative> сервисі оқытушыға сабақ барысында студенттердің білімін тексеруге мүмкіндік беретін онлайн дауыс беру жүйесі. Socrative қосымшасы қолданыста өте қарапайым. Тестілеу немесе статистикалық сауалнама Интернетке қосылған кез келген құрылғы арқылы жүзеге асады. Тапсырма студенттерге үш түрлі нұсқада беріледі: тест түрінде, дұрыс/дұрыс емес нұсқасы және қысқаша жазбаша жауап түрінде.Оқытушы әрекеттерінің алгоритмі:1. Жұмысты бастау үшін оқытушыға тіркелу қажет, ол үшін t.socrative.com сайтына кіріп логин мен парольді енгізесіз 2. Бірнеше сауалнама сұрақтарын құрыңыз. Manage Quizzes батырмасын басыңыз. 3. Жұмысты бастамас бұрын студенттерге өз виртуалды бөлмеңіздің нөмірін айтыңыз. Студенттердің саны 50-ден аспауы қажет. Студент ресурсқа кіріп оқытушы айтқан нөмірді, аты-жөнін, фамилиясын енгізеді.4. Тест қорытындысын Google кестесі түрінде берілген интерактивті есеп арқылы немесе Excel файлын электронды поштасынан көре алады. Socrative.com ЦББР-да студенттер тестілеуден өтеді. Ол үшін ғаламторға қосылған гаджеттерді немесе компьютерлерді қолдануға болады(смартфондарда, айфондарда, айпадарда Socrative Student бағдарламасы орнатылуы тиіс).

Бұл қосымшалары дүние жүзі қолданып келеді. Интерактивті ойындар тек білім алушыларға мотивация беріп қана қоймай, әлемдік білім кеңістігіне шығуға жол ашады. Ол үшін өзіміз даярлайтын мамандықтардың білім беру бағдарламаларын төртінші өнеркәсіптік революция дәуірі талап етіп отырған құзіреттіліктер мен қабілеттіліктер тұрғысынан дер кезінде жаңартып отыруға тиіспіз.

Әдебиеттер тізімі:

1. Н.Ә.Назарбаевтың «Төртінші өнеркәсіптік революция жағдайындағы дамудың жаңа мүмкіндіктері» Жолдауы. Астана. Ақорда. 2018ж.

<i>Юлдашева М. У., Педагогические инновации в методологии преподавания языков..</i>	168
<i>Ярочкина Е. В., Джаикова М. К., Использование критического мышления на уроке...</i>	174
<i>Яхновец В. Н., Опыт применения инновационных технологий и методов в практике современного образования.....</i>	178

СЕКЦИЯ 4. БІЛІМ БЕРУДІ САНДЫҚ ЖҮЙЕГЕ КӨШІРУ ЖАҒДАЙЫНДА ТӘРБИЕ ӘЛЕУЕТІН АРТТЫРУ БОЙЫНША ЖҰМЫСТЫ ҰЙЫМДАСТЫРУ

СЕКЦИЯ 4. ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ ПО ПОВЫШЕНИЮ ВОСПИТАТЕЛЬНОГО ПОТЕНЦИАЛА В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ

<i>Абдилдина К. С., Назарова Г. К., Заманауи технологияларды білім беруде пайдаланудың маңыздылығы.....</i>	183
<i>Абдиркенова А. К., Жоғары оқу орындарында медиабілім беруде қолданылатын әдістер.....</i>	186
<i>Альшанова Б. Х., Суфизм: его природа и путь духовного совершенства.....</i>	190
<i>Байжанова С. А., Балгабаева Г. З., Формирование информационной компетентности у детей старшего дошкольного возраста.....</i>	195
<i>Бекенова А. К., Кожамбердиев С. А., Применение информационных технологий на учебных занятиях по педагогическим дисциплинам.....</i>	198
<i>Белтірік Н. Ж., Нугманов С. М., Шығармашылық – жеке тұлғаны дамытудың негізі.....</i>	204
<i>Буренко Е. Ю., Тапал У. Б., Ахметжанова Б. Ж., Активные методы обучения – как эффективное средство повышение качество образования.....</i>	206
<i>Ермагамбетова Ұ. Т., Білімнің келешегі және ххі ғасыр дағдыларын дамыту, ел болашығы.....</i>	209
<i>Ермаганбетова А. Ж., Ойын платформалары білім беру технологиясы ретінде.....</i>	212
<i>Есенова К. А., Айгужина Ж. С., Казахский язык в рамках обновления содержания..</i>	215
<i>Иванова Е. Н., Особенности направлений организации воспитательного потенциала будущих педагогов в условиях цифровизации образования.....</i>	218
<i>Исенова Г. Б., Жаңаша білім беру: педагогтардың кәсіби шеберлігін жетілдіру.....</i>	222
<i>Остапенко Л. Г., Повышение мотивации к обучению музыки посредством внедрения ИКТ.....</i>	226
<i>Сатыбалды М. Н., Балаканова А. Е., Основные направления цифровизации в воспитательном процессе.....</i>	229
<i>Тулбаева Ж. Ш., Қазақ және ағылшын ертегілеріндегі адамгершілік тақырыбы.....</i>	232
<i>Утегенова Г. М., Колледж студенттерінің әлеуметтік белсенділігіне қолдау көрсету жолдары.....</i>	235
<i>Шалатина О. Б., Калинина А. А., Театральное мастерство как один из способов повышения воспитательного потенциала студентов педагогических колледжей.....</i>	238
<i>Шевченко А. Ж., Организация работы по повышению воспитательного потенциала в условиях цифровизации образования.....</i>	241
<i>Шүжебаева А. И., Мнайдарова С. С., Теоретические основы застенчивости как научного феномена.....</i>	244
<i>Өмірзақ Сұлтанғазин атындағы Қостанай мемлекеттік педагогикалық университетінің 80 жылдығына орай «Білім беру практикасы сапасын жоғарылатудың өзекті мәселелері» атты Халықаралық Алтынсарин оқулары ғылыми-практикалық конференциясының тұжырымдамасы.....</i>	249