



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

құзыреттілігі—бұл ақпаратқа қол жеткізу, оны іздеу, ұйымдастыру, өңдеу, бағалау үшін ақпараттық және коммуникациялық технологияларды қолдану мүмкіндігі, сонымен қатар табысты өмір сүру және жұмыс істеу үшін жеткілікті өнім беру және тарату ақпараттық қоғамның қалыптасуы жағдайының өміршеңдігін көрсету болып табылады. Цифрлік трансформацияның қажеттілігін қашықтан оқыту форматына көшкенде оқушылар мен мұғалімдерге цифрлық құзыреттілікті арттыруға әсер еткендігін аңғардық. Сондықтан да сабақта қолданып жүрген QR код, Plickers, Tarsia Puzzles әдістері оқушыларға өте қызық және уақытты үнемдеуге қолайлы. Plickers арқылы сыныптағы оқушылардың жауаптарын жылдам бағаласам, qr код арқылы мақсатқа сай алдын-ала дайындалған тапсырманы әр балаға түрлендіріп беремін. Ал Tarsia Puzzles оқушылардың өзін реттеуге, бірлесежұмыс істеуіне жағдай жасайды, бір-біріне көмектесуді үйренеді. Ең көп қолданылатын цифрлік құралдар: WhatsApp, Telegram, Google Meet, BiliLand.kz, Daryn.online, Гугл форма, Learning Apps.org, ЗУУМ.

Педагог—білім беруді реформалаудың негізгі фигурасы, әрбір жаңашылдық педагогтің құзыреттілігінің, шеберлігінің арқасында ғана жүзеге асады. Сол үшін цифрлық технологияларды қолдану саласындағы педагогтардың құзыреттілігі—олардың оқу үрдісіндегі тиімділігіне зер салу, дұрыс пайдалана білу болып табылады. Кез — келген мұғалім дамытуы керек негізгі құзыреттіліктің бірі—цифрлік сауаттылығы болып табылатындығы белгілі. Педагогтарды аттестаттау қағидаларында мұғалімнің ақпараттық — коммуникативті дағдыларына бағалау критерийлері де бар. Сол себепті өзгерістерге дайындық, ұтқырлық, еңбек әрекеттеріне қабілеттілік, шешім қабылдаудағы жауапкершілік пен тәуелсіздік —барлық осы сипаттамалары жаңа формациядағы педагогке толықтай қатысты. Бұл құнды қасиеттерді табу педагогикалық шығармашылық кеңістігін кеңейтуді мүмкін емес. Педагогтің АКТ құзыреттілігі (ақпараттық — коммуникативтік құзыреттілігі) — бұл күрделі ұғым. Ол нақты білім беру қызметінде техникалық білім мен дағдыларды мақсатты, тиімді қолдану ретінде түсініледі. Педагог қызметкерлердің осы саладағы құзыреттілігі балалардың тиімді дамуының маңызды шарты болып табылатыны анық.

Әдебиеттер тізімі:

1. «Педагог» кәсіптік стандартын бекіту туралы. <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/V2200031149>
2. Қазақстан Республикасы педагог қызметкерлерінің біліктілігін арттыру курстарының бағдарламасы. Мұғалімге арналған нұсқаулық. Үшінші базалық деңгей. III басылым. «Назарбаев Зияткерлік мектебі» ДББҰ, 2012
3. Қазақстан Республикасы педагог қызметкерлерінің біліктілігін арттыру курстарының бағдарламасы. Тренерге арналған нұсқаулық. Үшінші базалық деңгей. III басылым. «Назарбаев Зияткерлік мектебі» ДББҰ, 2012
4. «Цифрлық Қазақстан» мемлекеттік бағдарламасын бекіту туралы

УДК 711.7

ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ НА УРОКАХ ИНФОРМАТИКИ ПО РАЗВИТИЮ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ

*Нуртазина Жанат Камбаровна
педагог – исследователь информатики
КГУ «Общеобразовательная школа № 19 г. Костаная»
Управления образования акимата Костанайской области
г. Костанай, Казахстан
E-mail: nurtazina_zhanat@mail.ru*

Аңдатпа

Информатика сабақтарында қолданылатын өзекті технологиялардың бірі—жобалау технологиясы. Жобалау технологиясы негізінен практикалық сипатты көрсетуге мүмкіндік береді теориялық материал. Оқушылар сабақта әртүрлі жобалармен жұмыс істей отырып, өз жобаларын жасауда шығармашылықты қолдана алады. Зерттеу жобаларында студенттер әдебиеттермен, әртүрлі платформалармен кеңінен танысады және жоба тақырыптары бойынша зерттеулер жүргізеді.

***Түйінді сөздер:** ақпараттық—коммуникациялық технологиялар, инновациялық білім беру, оқу процесі.*

Аннотация

На уроках информатики одна из актуальных технологий которая применяется является проектная технология. Проектная технология позволяет в основном показать практический характер, основываясь на теоретический материал. Учащиеся, работая над различными проектами на уроках, могут применять креативность в создании своих проектов. На исследовательских проектах учащиеся обширно знакомятся с литературой, различными платформами и проводят исследования по своим темам проектов.

***Ключевые слова:** информационно—коммуникационные технологии, инновационное образование, учебный процесс.*

Abstract

In computer science lessons, one of the actual technologies that is used is project technology. The design technology allows mainly to show a practical nature, based on theoretical material. Students, working on various projects in the classroom, can apply creativity in the creation of their projects. On research projects, students are extensively introduced to literature, various platforms and conduct research on their project topics.

Key words: *information and communication technologies , innovative education , educational process.*

По мере информатизации нашего общества нарастает потребность в обучении и воспитании детей, способных жить в открытом обществе, умеющих общаться и взаимодействовать со всем многообразием реального мира, имеющих целостное представление о мире и его информационном единстве. В то же время, для развития человека приобретают значимость умение собирать необходимую информацию, умение выдвигать гипотезу, делать выводы, использовать для работы с информацией новые информационные технологии.

Наша задача – подготовить выпускников школы, владеющих современными технологиями, и в силу этого, способных адаптироваться к быстро меняющемуся миру, функционально грамотную личность.

Достигнуть этой цели невозможно без использования современных педагогических технологий. Для меня одной из таких технологий стала *проектная* технология, которая позволяет школьнику рационально сочетать теоретические знания и их практическое применение для решения конкретных проблем окружающей действительности и гибко адаптироваться в меняющихся жизненных ситуациях.

Изучение школьников учебного материала по информатике в рамках обновленной системы образования Республики Казахстан обращают наше внимание на активные методы работы с учащимися, на новые подходы к обучению. Актуальность моей темы опыта очевидна: «Одной из целей повышения интереса к изучению предмета информатики является продолжение работы по развитию проектной деятельности обучающихся, – указано в Инструктивно–методическом письме «Об особенностях учебного процесса в организациях образования РК в 2020–2021 учебном году», – использование проектных технологий не только повышает качество обучения по предмету, но и реализует межпредметные связи и повышает эффективность изучения учебных предметов. Работая над проектами, обучающиеся учатся планировать дальнейшую работу индивидуально или в группе, ставить цели, искать необходимую информацию, представлять и доказывать гипотезу, проводить эксперименты, представлять результаты о проделанной работе, анализировать и оценивать, а также умело защищать свой проект».

Проектная технология позволяет ученикам перейти от усвоения готовых знаний к их осознанному приобретению. При использовании проектной технологии существенным образом меняются формы учебной деятельности, реализуются деятельностные подходы, увеличивается объем используемых средств для процесса обучения, расширяются рамки каждой учебной темы.

Для меня, как для педагога, актуально утверждение Н.В.Матяш, что «творческая проектная деятельность школьников – это деятельность по созданию изделий и услуг, обладающих объективной или субъективной новизной, имеющих личностную или общественную значимость»

Используя проектную технологию в своей работе, ставлю следующие педагогические цели:

1. Повысить учебную мотивацию учащихся при изучении предмета информатики.
2. Реализовать интерес к предмету исследования и преумножить знания учащихся в области информатизации и программирования.
3. Возможность использовать приобретенный в школе опыт для решения познавательных и практических задач в реальной жизни.

Применяя проектную технологию, я ставлю перед собой решение следующих задач:

- Развивать у учащихся воображение, критическое и творческое мышление, самостоятельность, потребность в самообразовании и другие личностные качества обучающихся;
- развивать умения: планировать и организовывать свою деятельность на практике; ориентироваться в информационном пространстве; интегрировать знания из различных областей наук.
- Развивать функциональную грамотность ученика.

Предмет «Информатика и ИКТ» один из немногих, где проектная деятельность может стать основной формой обучения. На уроках информатики использование метода проектов может целенаправленно решать задачи индивидуально–ориентированного образования. Действенность этого метода обусловлена тем, что он позволяет детям выбрать деятельность по интересам, которая соответствует их способностям, и направлен на формирование у них знаний, умений и навыков. Выполняя проекты, школьники осваивают алгоритм инновационной творческой деятельности, учатся самостоятельно находить и анализировать информацию, получать и применять знания по различным отраслям, восполнять пробелы, приобретать опыт решения творческих задач.

Действенность этого метода обусловлена тем, что он позволяет учащимся выбрать деятельность по интересам и через дело, которое соответствует их развивающимся способностям, дает знания и умения и способствует устремлению к новым делам.

Разрабатывая и реализуя проекты, учащиеся развивают навыки мышления, поиска информации, анализа, экспериментирования, принятия решений, самостоятельной работы и работы в группах.

Из вышесказанного очевидно, что практическим результатом учебной проектной деятельности является проект. Слово «проект» (в буквальном переводе с латинского – «брошенный вперед») толкуется в словарях как план, замысел, текст или чертеж чего-либо, предваряющий его создание. Это толкование получило свое дальнейшее развитие: «Проект – прототип, прообраз какого-либо объекта, вида деятельности и т. п., а проектирование превращается в процесс создания проекта».

На уроках информатики проектная деятельность позволяет решать важные задачи обучения. В результате выполнения проекта у ребят автоматически формируется отношение к компьютеру (и программам), как к исполнителю, то есть инструменту, с помощью которого можно решить поставленную задачу.

Проекты могут выполняться индивидуально, либо в группах. В групповых проектах отдельные разделы выполняются индивидуально. Но и в проектах, выполняемых индивидуально, есть элементы групповой работы, например, при проведении мозгового штурма или взаимной оценки первоначальных идей друг друга. Включение групповой работы в каждый проект помогает развивать навыки сотрудничества и чувство коллективной ответственности. При этом необходимо обеспечить индивидуальный подход к детям, давая задания, соответствующие уровню их возможностей, постепенно усложняя содержание работы. При групповой работе школьники усваивают материал в совместной инновационной форме его изучения, обсуждения и взаимообучения с выработкой обобщенного, коллективного решения. Учащиеся в группе осваивают элементы организационной деятельности лидера, сотрудника, исполнителя, получая социальный опыт практической деятельности.

Выполнение проекта по продолжительности варьируется от нескольких минут на уроке до нескольких дней, недель или даже месяцев.

Исследовательскую работу можно представить в различных формах. Наиболее распространены текстовые работы (доклад, стендовый доклад, реферат, брошюра, буклет, газета, презентация). Так же результатом исследовательской работы могут быть объекты, системы, технологии, разработки по обеспечению потребностей в любых сферах деятельности человека. Потребности могут быть как материального, так и духовного плана.

При выполнении проекта нужно соблюдать четкий алгоритм выполнения над работой.

Этапы проектной деятельности:

- Определить тему проекта. Выявить проблему данной темы. (Зачем я рассматриваю данную тему, какую проблему я решаю данной тематикой?)
- Выдвинуть гипотезы проекта (подтвердятся ли наш опыт или будет опроверженным)
- Формулирование цели проекта. (Что необходимо предпринять, чтобы решить проблему проекта?)
- Описание ожидаемого результата. (Каким должен стать результат моей работы, чтобы проблема проекта была решена.)
- Планирование работ (отдельные этапы работы). (Что делать, какие задачи решать, какие сроки каждого этапа, какие источники информации, помощь других людей и так далее.)
- Реализация плана. (Осуществление работы в соответствии с планом, внесением изменений в ход работы в случае необходимости.)
- Презентация. (Публичная защита проекта, демонстрация результата.)

Мы, учителя – практики, потому что непосредственно работаем с учеником, и все идеи, которые возникают у нас, мы в первую очередь апробируем со своими учениками. При этом главное для нас – это создать условия и получить результат. Поэтому возникает вопрос, как всю эту теорию наложить на урок, при этом учесть все положительные и отрицательные стороны.

В своей педагогической практике мы разработали не один проект. В конце данного учебного года планирую составить сборник проектных заданий на уроках информатики.

Во время урока, когда учащиеся работают с мини – проектами, я выявляю наиболее способных детей. В процессе работы такие учащиеся творчески подходят к выполнению мини – проектных заданий. Из урока в урок эти учащиеся проявляют интерес к науке информатики. Такие мотивированные ученики, как в стенах школы, так и дома изучают самостоятельно предмет информатика, компьютер, гаджеты (хотя интерес к гаджетам у детей возникает с раннего детства). При работе с детьми приходится сталкиваться с множеством их вопросов: Почему при работе за компьютером, неожиданно появляется синий экран? А чем отличаются компьютер от телефона? А может ли вред принести человеку сотовый телефон, ноутбук? А в чем заключается вредность гаджетов? Как создать свои собственные игры? А как можно создать на Youtube канал? А можно ли заработать деньги на Youtube канале при помощи своих видеороликов? Заметив таких детей, нестандартно мыслящих, постепенно вовлекаю в более углубленную исследовательскую проектную деятельность.

С такими особо любознательными занимаюсь на элективных курсах, разработанных мною для индивидуальной работы с одаренными детьми. Элективный курс «Юный информатик» для учащихся 5–6 классов, ISBN 978–601–216–769–6, 2019 год. Элективный курс «Информатика» для учащихся 6 классов, ISBN 968–601–316–769–5, 2018 год. Эти вариативные программы направлены на более углубленное изучение информатики в области программирования, именно на создание научно–исследовательских проектов с одаренными детьми.

Первая проблема, которая возникает при начальном этапе создания исследовательского проекта – это выбор темы. Выбирая тему проекта, мы учитываем ее актуальность на сегодняшний день, учитывая возрастные особенности учащихся. Согласовав совместно с учащимися, мы приходим к выбору единой темы, над которой начинаем продуктивно работать.

Во время выполнения проектных работ, консультирую индивидуально каждого учащегося, так как темы работ разные и радиус выполнения работы другой.

Каждый проект делится на теоретическую и практическую часть. Большое внимание с учащимися уделяем практической части, так как на научных соревнованиях школьников нужно предоставить работающий готовый продукт (либо игра, либо сайт, либо программа).

Работая с учащимися начальных классов, выбор темы исходил в основном от учебного изучаемого материала. Так как начальные классы совсем маленькие дети, выбор темы падал на изучение предмета ИКТ через игровой процесс, и в этом помогает программа из учебного курса Scratch. При создании игры, мы старались учитывать в первую очередь интересы учащихся раннего возраста. Так, все маленькие дети любят мультики, значит, основным героем нашего проекта должен быть герой из мультфильма. Но тут пришла идея, мы все современные, мобильные люди, почему бы не взять за основу нашего главного героя – спрайта андроида. Выбрав основного героя, мы стали продумывать сценарий игры. Рассмотрели очень много игр, в которые играют дети. И пришли к такому выводу, почему не создать квест – игру, но с элементами нашего предмета информатика. Чтобы дети при прохождении этапов игры, могли одно время играть и что – то узнавать новое из нашего предмета. И мы решили создать Qwest – игру в программе Scratch 2.0. Для анимации каждой сцены, каждого спрайта мы использовали скрипты. Старались сильно не насыщать сцены, спрайты, так как делали с таким учетом, чтобы детям прежде всего было интересно, и не раздражал человеческий глаз.

Наблюдая за всем процессом выполнения работы, я вижу, как учащиеся проявляют свое творчество, креативное мышление, неординарный подход к самой работе. Творческий подход к проектам привел нас к хорошим результатам в научных соревнованиях в городе, области и в республике.

В республиканских исследовательских проектах «Зерде» для 1–7 классов секцию «Информатика» в прошлом году представляли 2 учащихся на городском этапе: Напрасный Леонид – 1 место, Краснов Андрей – 3 место. На областном этапе – Напрасный Леонид занял 1 место, и представлял город Костанай на Республике. На Республиканском этапе Напрасный Леонид занял – 1 место. Ежегодно мои ученики – призеры в городских и областных фестивалях мультимедийных проектов.

Немаловажную роль при подготовке с детьми играют родители. В ходе работы над проектом родители могут выступать одновременно в нескольких ролях. Они:

- консультируют;
- отслеживают выполнение плана;
- помогают в предварительной оценке проекта;
- обеспечивают наиболее подходящий режим работы, отдыха и питания ученика.

Совместная работа педагога, детей и родителей является ценнейшим инструментом, позволяющим составить для каждого ученика свой воспитательный маршрут. Работая вместе с детьми над проектом, родители больше времени проводят с детьми. Они становятся ближе к ним, лучше понимают проблемы своих детей.

В результате совместной проектной деятельности дети узнают много нового друг о друге, восполняют дефицит общения со взрослыми, у них формируется ценностное отношение к семье.

Значимость проектной деятельности в том, что она открывает возможности формирования собственного жизненного опыта ребёнка во взаимодействии с окружающим миром, выводит педагогический процесс из стен образовательного учреждения в социальную среду.

Через самореализацию ученик продвигается от «Я – концепции» к «Мы – концепции», познает ценность взаимодействия с другими людьми. У школьника вырабатываются собственные ценностные ориентации.

И главное – меняется роль учителя и родителя в таком взаимодействии. Здесь мы выступаем в роли партнёров, а не наставников.

Анализируя свой опыт работы по применению проектной технологии, я сформулировала некоторые *рекомендации* при выполнении проектной работы:

- учитывать мнения учащихся;
- ставить цель и достигать любым путем, как бы тяжело не было;

- правильно и доступно донести материал до собеседника, правильно говорить на публике;
 - креативный подход к проектной деятельности;
 - поскольку проектная работа дает возможность учащимся выражать собственные идеи, важно поощрять их самостоятельность;
 - поддерживать постоянную связь с учащимися и родителями;
 - большинство проектов выполняется отдельными учащимися, но проект будет максимально творческим и продуктивным, если он выполняется несколькими учащимися.
 - Разработать учащимся Алгоритм работы над проектом, этапы работы над проектом.
- И хотелось бы закончить свое выступление, замечательным предложением. Главное начать, а результаты не заставят себя ждать.

Список литературы:

1. Байбородова Л.В., Харисова И.Г., Чернявская А.П. Проектная деятельность школьников // Управление современной школой. Завуч. 2014. №2. 94–117 с.
2. Вебер С.А. О механизме реализации личностных ресурсов старшеклассников через проектную деятельность // Воспитание школьников. 2013. № 1. 16–23 с.
3. Давыдов В.В. Теория развивающего обучения. М., Интор, 1996
4. Иванова М.В. Опыт педагогического сопровождения проектной деятельности школьников // Школа и производство. 2013. №4. 3 – 7 с.
5. Каримуллина, О. В. Развитие проектно-исследовательской деятельности учащихся // Управление качеством образования. 2013. №6. 59–65 с.

ӘӘЖ 657.421.3

БАСҚАРУ ЕСЕП ПЕН КОНТРОЛЛИНГТІҢ БАСҚАРУ ЖҮЙЕСІНДЕГІ ЕРЕКШЕЛІКТЕРІ

Оразалинова Майра Сағидолдаевна
PhD, қауымдасқан профессор
«Тұран» Университеті
Алматы қаласы, Қазақстан
E-mail: orazalinova.m@turana.edu.kz

Аннотация

Бұл мақалада автор басқарушылық есептің контроллинге рөлі мен орнын ашады. Контролинг – басқару әдісі, басқарудың біртұтас жүйесін қамтамасыз ететін ұйымдастырушылық, математикалық және ақпараттық үлгілердің жиынтығы. Басқару есебі кәсіпорын белгілеген жоспарды, стратегияны, бюджетті және т.б. орындау барысындағы барлық қаржы-шаруашылық қызметін көрсететін контроллингің негізгі элементі болып табылады. және кәсіпорынның мақсаттарына барынша дәл қызмет ететін құралдар мен әдістерді қолдана отырып, басқарушылық шешім қабылдау мақсаттарына қызмет етеді.

Түйінді сөздер: *контролинг, басқару есеп, контроллер, есеп, бақылау, басқару.*

Аннотация

В данной статье автор раскрывает роль и место управленческого учета в контроллинге. Контролинг – метод управления, совокупность организационных, математических и информационных моделей, обеспечивающих целостную систему управления. Управленческий учёт является основным элементом контроллинга, который отражает всю финансово-хозяйственную деятельность в ходе выполнения намеченного предприятием плана, стратегии, бюджета и т.д. и служит для целей принятия управленческого решения, используя инструменты и методы, наиболее точно служащие целям предприятия.

Ключевые слова: *контролинг, управление, отчет, контроллер, отчет, мониторинг, управление.*

Abstract

In this article, the author reveals the role and place of management accounting in controlling. Controlling is a method of management, a set of organizational, mathematical and information models that provide an integral management system. Management accounting is the main element of controlling, which reflects all financial and economic activities in the course of the implementation of the plan, strategy, budget, etc. outlined by the enterprise. and serves for the purposes of making a managerial decision, using tools and methods that most accurately serve the goals of the enterprise.

Key words: *controlling, management, report, controller, report, monitoring, management.*

Басқару есеп контроллингің негізгі элементі болып табылады. Ол кәсіпорынның жоспары, стратегиясы, бюджеті бойынша бүкіл шаруашылық қызметтерін басқарып, бақылап көрсетеді. Контролинг басқару нұсқасын ұйымдастырушылық, математикалық, ақпараттық (техникалық, программалық, лингвистикалық) қызметпен қамтамасыздандырады. Контроллингің мақсаты – басқару