



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

II КІТАП

## АЛТЫНСАРИНСКИЕ ЧТЕНИЯ

## МАТЕРИАЛЫ

МЕЖДУНАРОДНОЙ  
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ  
КОНФЕРЕНЦИИ

«ИННОВАЦИИ, ЗНАНИЯ,  
ОПЫТ – ВЕКТОРЫ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТРЕКОВ»

II КНИГА



## РЕДАКЦИЯ АЛҚАСЫ/ РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

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

**Жарлығасов 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. II Кітап. – Қостанай: А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университеті, 2023. – 1231 б. = «Инновации, знания, опыт – векторы образовательных треков»: Материалы международной научно-практической конференции, 17 февраля 2023 года. II Книга. – Костанай: Костанайский региональный университет имени А.Байтұрсынова, 2023. – 1231 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



УДК 37.02  
ББК 74.00

Создание собственных письменных текстов (изложений или сочинений) является самым сложным заданием. Но только систематическая, кропотливая, целенаправленная совместная работа учителя и ученика принесёт результаты.

И закончить хотелось бы словами британского политика Дэвида Бланкета: «Образование детей с особыми потребностями является одной из важных задач для страны. Мы обязаны дать ребёнку возможность полностью реализовать свой потенциал».

#### **Список литературы:**

- 1 Руководство для учителя образовательной программы курсов повышения квалификации педагогических кадров по предметам «Русский язык» и «Русская литература». – Алматы, 2017. – 63 с.
- 2 Психолого-педагогическое сопровождение детей с особыми образовательными потребностями в общеобразовательной школе. Методические рекомендации. – Алматы, 2019. – 114 с.
- 3 Туйгунова Н. Р. Использование технологии критического мышления при обучении детей с ограниченными возможностями здоровья. //Практика реализации инклюзивного обучения и социализация детей с ограниченными возможностями здоровья: сборник научно-методических статей. /под общ. Ред. Л.М.Беткер и др. Ханты-мансийск: Институт развития образования, 2015. – С. 104–107.
- 4 Мынбаева А.К., Садуақасова З.М. Инновационные методы обучения, Или как интересно преподавать. – Алматы, 2012. – 357 с.
- 5 Сборник заданий формативного оценивания по предмету «Русский язык» для 5 класса. – Нур-Султан, 2019. – 70 с.

УДК 711.7

### **ПРИМЕНЕНИЕ ГЕЙМЕФИКАЦИИ НА УРОКАХ ХИМИИ И ЕСТЕСТВОЗНАНИЯ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ, КАК СПОСОБ АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ**

Тансыкбаева Жамиля Тургинбаевна,  
Педагог исследователь, учитель химии,  
КГУ «ОСШ №3 им. М.Ломоносова» УОАТО  
E-mail: batila65@mail.ru

Аушамина Гульсара Ашимовна  
Педагог модератор, учитель начальных классов  
КГУ «ОШ № 21 г. Костаная» УОАКО  
E-mail: dosgul\_90@mail.ru

Павлова Елена Михайловна,  
учитель истории КГУ «Талдыкольская основная средняя  
школа отдела образования Камыстинского района» УОАКО  
E-mail: elena-pavlova29861@mail.ru

#### **Аннотация**

*В статье рассматривается применение геймификации в образовательном процессе, приводятся примеры использования различных приемов в игровом формате, которые являются перспективным способом развития творческого потенциала обучающихся в урочной деятельности. Описаны способы внедрения геймификации, как средство активизации познавательной деятельности учащихся на уроках химии и естествознания в начальной школе.*

**Ключевые слова:** геймификация, игра, урок, творчество, образовательный процесс.

#### **Аңдатпа**

*Мақалада оқу процесінде геймификацияны қолдану қарастырылады, оқу іс-әрекетінде оқушылардың шығармашылық әлеуетін дамытудың перспективалық тәсілі болып табылатын ойын форматында әртүрлі әдістерді қолдану мысалдары келтірілген. Бастауыш мектепте химия және жаратылыстану сабақтарында оқушылардың танымдық белсенділігін арттыру құралы ретінде геймификацияны енгізу әдістері сипатталған*

**Түйінді сөздер:** геймификация, ойын, сабақ, шығармашылық, білім беру процесі.

**Abstract:**

*The article discusses the use of gamification in the educational process, provides examples of the use of various techniques in the game format, which are a promising way to develop the creative potential of students in the classroom. The ways of introducing gamification as a means of activating the cognitive activity of students in chemistry and natural science lessons in elementary school are described.*

**Key words:** gamification, game, lesson, creativity, educational process.

Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире.

Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

Сухомлинский В. А.

Реформа системы образования Республики Казахстан в рамках обновления содержания образования (ОСО), предусматривает оптимальное использование инновационных педагогических технологий в учебном процессе при преподавании предмета химии и естествознания в начальной школе, что, соответственно, должно перевести организацию учебного процесса на более качественный уровень. При этом необходимо добиваться повышения интереса обучающихся к самому процессу обучения, сделать его адаптированным к условиям обучения в рамках ОСО, который предполагает развитие обучающихся познавательной активности, самостоятельности, инициативы, творческих способностей. Одним из самых эффективных методов включения обучающегося в образовательный процесс, с целью поддержания его интереса является геймификация. Что такое геймификация? Геймификация – это применение принципов игры в неигровой среде. От других игровых форматов она отличается фокусировкой на достижении конкретной цели, а не на игре как таковой. Игровое обучение, которое появилось в 2008, до сих пор покоряет мир. Почему геймифицированное обучение так любят и дети, и взрослые? Потому что естественное влечение к игре и дух соревнования помогают разнообразить и облегчить изучение сложных предметов и тем. На геймифицированных уроках ученики-игроки получают не только оценки, но очки опыта, значки, продвижение в общем рейтинге и т.д. это их вдохновляет на новые свершения [1].

Естественные науки, в первую очередь математика, физика, химия, биология отличаются «сухостью» изложения учебного материала, избытком правил, законов, формул, требующих точного запоминания и воспроизведения, поэтому наиболее трудны для детей, часто не вызывают у них интереса, вследствие чего эффективность обучения гораздо ниже, чем для дисциплин гуманитарного направления (история, литература, иностранный язык). Именно поэтому в методику преподавания таких предметов в школе следует внедрять игровые технологии, создающие атмосферу увлеченности, коммуникации в коллективе, мотивации к лучшему результату через глубокие и прочные знания [2, с.23].

В ходе учебного процесса игровые технологии выступают как главное средство совершенствования обучения обучающихся.

Требования предъявляемые к подбору игр:

1. Соответствие учебно-воспитательным целям, согласованность требованиям программного материала, методике преподавания и организации обучающихся.
2. Соответствие изучения материала темы, подготовленности класса.
3. Подготовка дидактического материала, с определением методики использования его в урочной деятельности.

Разновидности игр, применяемых в учебном процессе, весьма разнообразны и могут быть классифицированы по цели, содержанию, сущности игрового процесса и другим критериям.

По цели проведения различают следующие наиболее важные виды игр, организованных на уроке [3, с. 27]:

- информационные – введение новых знаний при изучении отдельных тем школьного курса;
- тренировочные – формирование предметных умений; закрепляющие – закрепление полученных знаний;
- контрольные – проверка знаний, полученных за определенный период обучения.

Общим характеристикам указанных видов игр следует отнести небольшую продолжительность (10-15 минут) и проведение в форме составления и разгадывания заданий (ребусы, кроссворды, анаграммы и др.). Такие игры являются эффективным инструментом для закрепления изученного



материала, осмысления его учениками, формирования ассоциативных связей и развития сообразительности, мышления, памяти, логики.

Ввиду ограниченности количества учебных часов, отводимых на изучение школьных предметов, игровая форма обучения применяется на основных уроках, как правило, только при закреплении и контрольной проверке знаний учеников.

Более широкие возможности для внедрения игровых технологий в учебный процесс предоставляет система внеурочной работы в школе, которая может быть организована в виде факультативных занятий, работы кружков и др. В этом случае применяются ролевые и интеллектуально-творческие игры, составленные, как правило, по мотивам популярных фильмов, телепередач и шоу, но в контексте учебного предмета и изучаемых тем школьного курса [4, с. 72].

Внедрение игровых технологий в практику обучения школьному предмету следует начинать с легких, несложных игровых заданий, доступных для понимания и выполнения большинством учеников. В дальнейшем, при систематическом использовании, нужно постепенно усложнять задания, предусматривать их решения в несколько этапов и различными способами, чтобы не только закреплять знания учеников, но и развивать творческие подходы к их применению для решения конкретных задач, пусть даже игровых. Целесообразно в содержание игры включать учебный материал, изученный ранее (в прошлой четверти, в прошлом учебном году), что будет способствовать проверке знаний по предмету, полученных в более отдаленной перспективе [5].

С целью оптимизации образовательного процесса рекомендуется учителю иметь в своем арсенале набор обучающих игр по преподаваемому предмету, так как применение решит следующие задачи: развитие коммуникативных навыков, абстрактного логического мышления, умение работать с текстовым материалом, а главное решение надлежащих учебно-воспитательных задач.

При изучении больших разделов курса химии возникает необходимость работать с дополнительной литературой, то можно предложить использовать деловые игры. Например, при изучении следующих тем: «Загрязнение окружающей среды тяжелыми металлами», «Экологическое воздействие оксидов азота и нитратов на окружающую среду», «Научные принципы химических производств». Применение деловых игр направлены для снятия утомляемости, сплоченности коллективизма, усиление значимости решаемой проблемы.

С целью привития интереса к предмету химия и естествознание, а также активизации мыслительной деятельности обучающихся, помогут учителю проведение уроков и внеклассных занятий в форме познавательной игры – «Своя игра», КВН, «Счастливый случай», «Звездный час», «Поле чудес», «Битва титанов».

Хорошо себя зарекомендовали ролевые игры, так как направлены на развитие творческих способностей учащихся. К примеру можно распределить роли при проведении пресс-конференции на тему: «Минеральные удобрения их роль в жизни растений».

В качестве домашних заданий можно предложить детям составить кроссворды, ребусы, химические сказки и сказки по предмету естествознания и т.д.

В игровой форме можно оценить также эмоциональное состояние участников игры при помощи методики «Цветопись», основанной на опыте психолога и педагога А.Н. Лутошкина. Суть методики: школьники с помощью карточек различных цветов характеризуют свое состояние в ходе игры, системы впечатлений и ощущений, сложившееся в результате ее проведения. [6]

Дидактическая игра позволит решить следующие функции: образовательную, воспитывающую и развивающую.

Например, в девятом классе при изучении темы «Галогены» можно предложить учащимся заполнить таблицу сравнительной характеристики элементов и простых веществ галогенов, куда входят:

- 1) Строение электронных оболочек атомов.
- 2) Радиусы атомов.
- 3) Электроотрицательность, исходя из строения атомов.
- 4) Эмпирические, электронные, структурные формулы молекул.
- 5) Прочность химической связи в молекулах.
- 6) Физические свойства простых веществ галогенов: агрегатное состояние, цвет, растворимость в воде и органических растворителях.
- 7) Химические свойства: отношение к металлам, водороду, сложным веществам.

Класс делится на команды, каждой команде предлагается заполнить определенные колонки в таблице.

Оценивание осуществляется по пятибалльной системе за ответ, дополнение, внесение коррективов. В конце работы определяется команда – победитель по числу набравших очков. Так им же способом можно проверить знания обучающихся по теме «Химические свойства углерода. Соединения углерода», «Обобщение сведений об углеводородах».

Отличительными особенностями предложенных игр являются:

- возможность привлечения к игровой деятельности всех учеников класса;
- отсутствие необходимости в дополнительных атрибутах для игры, кроме карточек с заданиями;
- небольшое по объему содержание игр, обуславливающее их непродолжительность, что позволяет применять их на любом из этапов урока: при повторении ранее изученного и закреплении нового материала, проверке знаний, на разминке-отдыхе;
- тематический охват ключевых тем школьного курса согласно учебной программе по химии для учащихся восьмых классов.

Ниже представлено описание некоторых из используемых игр, предложенных к проведению на уроках химии в восьмом классе:

- Игра «Руки вверх»

Цель: закрепить понятия «чистое вещество», «смесь».

Ход игры: учитель перечисляет различные вещества и смеси, делая непродолжительную паузу (2-3 секунды) между отдельными названиями. При названии чистого вещества ученики должны поднять руки вверх, а в случае смеси – руки лежат на парте. Ученику, совершившему ошибку, предлагается встать из-за парты и привести примеры 2-3 чистых веществ и смесей [7, с. 112].

Пример ряда названий: кислород, воздух, силикат натрия, стекло, железо, сталь, азот.

– Игра «Простое/сложное»

Цель: закрепить понятия «простое вещество», «сложное вещество».

Ход игры: ученикам предлагается разделить на три команды (по числу рядов парт в классе). Учитель выдает каждой команде по карточке с пятью строками названий простых и сложных веществ. Задача учеников каждой команды – распределить вещества на простые и сложные. Выигрывает та команда, которая первой выполнит задание или наберет максимальное количество правильных ответов. Количество строк в карточке должно соответствовать числу учеников в команде. Карточки для каждой команды могут быть одинаковыми по содержанию или различными. Пример карточки [8, с. 16]:

1-й ряд: кислород, оксид кальция, медь, сульфат меди, азот, гидроксид натрия;

2-й ряд: магний, диоксид углерода, железо, хлорид серебра, кальций, оксид кремния;

3-й ряд: водород, оксид азота, нитрат калия, аммиак, мышьяк, золото;

4-й ряд: гидроксид меди, сера, хлор, хлорид натрия, сероводород, литий;

5-й ряд: кобальт, марганец, хлороводород, вода, титан, фторид натрия.

На уроках естествознания в начальной школе наиболее приемлемы игры с решением различных ребусов, кроссвордов, шарад, путешествий по карте. Такие игры менее трудоемки, их можно использовать систематически. Разнообразя процесс обучения в начальной школе, игры побуждают детей к активной деятельности.

Для младших школьников больше подходят ролевые игры или игры с определенными правилами, выполнение которых позволяет достигнуть определенных результатов, решить поставленную задачу. Сценарий игры должен содержать описание структуры и назначения объекта, положения, обстановки. В процессе игры создается обучающая ситуация, поощряется поиск ответа на поставленные вопросы.

Особенно эффективны игры по экологии и охране природы, которые не только представляют учащимся возможность получить определенные знания, но и воспитывают в них экологическую грамотность, активизируют их интерес к проблемам защиты окружающей среды, формируют нравственные качества личности.

Хорошо себя зарекомендовали игры-соревнования экологического содержания, которые основаны на стимулировании активности участников в приобретении и демонстрации экологических знаний и умений. К этому типу относятся конкурсы: кроссвордов, проектов, загадок, путешествий и т.д.

В последние годы педагоги школы стали применять *метод проектов*. Метод проектов – один из немногих методов, выводящих педагогический процесс из стен детского учреждения в окружающий мир, природную и социальную среду, педагогизирующих процесс освоения ребенком окружающего мира, стихию влияний окружающей среды на ребенка. Метод проектов включает этапы – выдвигание цели, осознанной и принятой детьми; разработку плана действий, практические действия, шаги к намеченной цели, подведение итогов выполнения проектов. Проекты могут быть кратковременными и длительными. Например, проект «Добрая зима». Его цель – проведение ярмарки, которая предлагает «покупателям» кормушки для птиц, изготовленные детьми. Итог проекта, о котором должны сказать дети, – сколько

людей имеют теперь кормушки и могут вывесить их. Метод проектов используется на уроке и во внеурочное время.

К внеурочным формам экологического образования относят *праздники* – совокупность разнообразных развлекательных мероприятий. Они могут проводиться в соответствии с традициями школы, с пожеланиями учащихся или родителей, приурочены к какой-либо дате. Поэтому тематика их разнообразна, например «День леса», «Праздник цветов», «В гости к весне». Так, «День птиц» традиционно проводится в школах во время весенних каникул. Подготовка к нему начинается задолго до срока проведения и включает: разработку сценария, выбор жюри, организацию выставки детских рисунков и фотографий, конкурс стенгазет «Птицы – наши друзья» (оценивается достоверность и актуальность материалов, эстетика оформления); проведение викторины «Что ты знаешь о птицах?» (ответы оформляются в виде красочных альбомов); подборка книг о птицах, демонстрация коллекции марок и др. В день праздника все экспонаты подготовленного материала выставляются и экскурсоводы-школьники рассказывают о них. Во время праздника проводится «лекторий». В нем с краткими интересными сообщениями выступают приглашенные специалисты. Кульминацией праздника является проведение КВН.

Таким образом, применение геймификации в образовательном процессе выступит как эффективный способ активизации познавательной деятельности учащихся, поможет учителю сделать учебный процесс насыщенным, интересным, а главное повысит вовлеченность всех участников в образовательный процесс.

#### Список литературы:

1. <https://buki.com.ua/ru/news/chto-takoe-geimifikatsiia>.
2. Заграничная Н.А. О содержании базового химического образования в современном социуме // Химия в школе. – 2010. – № 1. – С. 20–23.
3. Ахметов М.А. Стратегии успешного изучения химии в школе. – М.: Дрофа, 2010. – с.96.
4. Габриелян О.С. Задачи по химии и способы их решения. 10-11 класс / О.С. Габриелян, П.В. Решетов, И.Г. Остроумов. – М.: Дрофа, 2006. – 143 с.
5. <https://science-education.ru/en/article/view?id=27770>
6. Лутошкин А. Эмоциональные потенциалы коллектива. М.: Педагогика, 1988. – 128 с.
7. Ахметов М.А. Стратегии успешного изучения химии в школе. – М.: Дрофа, 2010. – 95 с.
8. Бобылева В.А. Химическая сказка «Царевна Несмеяна» / В.А. Бобылева, В.И. Бобылева // Химия в школе. – 2012. – № 3. – С. 70.
9. Аквилева Г.Н., Клепинина З.А. Методика преподавания естествознания в начальной школе. – М.: ВЛАДОС, 2001.
10. Ишутинова Л.М. Рыбы. Занимательный материал для уроков экологии и природоведения. – // Начальная школа. – 2002. – №5.
11. Петросова Р.А., Голов В.П., Сивоглазов В.И. Методика обучения естествознанию и экологическое воспитание в начальной школе. – М.: «Академия», 1999.

УДК 373.1

### НОВЫЕ РОЛИ И ФУНКЦИИ ПЕДАГОГА В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Тарасенко Татьяна Федоровна  
Учитель биологии,  
КГУ «Гимназия имени А.М. Горького  
отдела образования г Костаная»  
УО акимата Костанайской области»,  
г. Костанай, Казахстан  
E-mail: tarasenko\_tatyana@mail.ru

#### Аннотация

*В статье рассмотрено понимание трансформации деятельности современного казахстанского педагога, с учетом анализа вызовов современного времени. Автором обосновано утверждение необходимости внедрения инноваций в образовательный процесс, что и обусловлено вызовами современности. Показано роль образования в развитии государства и общества, отмечена новейшая законодательная база Республики Казахстан в образовании, и требования главы государства к эффективному развитию качества образования. Потому актуальность исследования*