



ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ
БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН
MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE
OF THE REPUBLIC OF KAZAKHSTAN



Л. Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ
ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ
ЕВРАЗИЙСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ ИМ. Л. Н. ГУМИЛЕВА
GUMILYOV EURASIAN
NATIONAL UNIVERSITY



Студенттер мен жас ғалымдардың
«Ғылым және білім - 2015»
атты X Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
X Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«Наука и образование - 2015»

PROCEEDINGS
of the X International Scientific Conference
for students and young scholars
«Science and education - 2015»

УДК 001:37.0
ББК72+74.04
Ғ 96

Ғ96

«Ғылым және білім – 2015» атты студенттер мен жас ғалымдардың X Халық. ғыл. конф. = X Межд. науч. конф. студентов и молодых ученых «Наука и образование - 2015» = The X International Scientific Conference for students and young scholars «Science and education - 2015». – Астана: <http://www.eni.kz/ru/nauka/nauka-i-obrazovanie-2015/>, 2015. – 7419 стр. қазақша, орысша, ағылшынша.

ISBN 978-9965-31-695-1

Жинаққа студенттердің, магистранттардың, докторанттардың және жас ғалымдардың жаратылыстану-техникалық және гуманитарлық ғылымдардың өзекті мәселелері бойынша баяндамалары енгізілген.

The proceedings are the papers of students, undergraduates, doctoral students and young researchers on topical issues of natural and technical sciences and humanities.

В сборник вошли доклады студентов, магистрантов, докторантов и молодых ученых по актуальным вопросам естественно-технических и гуманитарных наук.

УДК 001:37.0
ББК 72+74.04

ISBN 978-9965-31-695-1

©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия
ұлттық университеті, 2015

подробно остановиться на важном материале, не показывать все «слайды» сразу и т.д. Такая форма проведения урока–лекции более эффективна, так как дает возможность заинтересовать учащихся темой, заинтриговать, заставить думать, учит делать выводы [3].

На сегодня поставлена задача обеспечения единства государственного образовательного пространства, решить которую предполагается за счет совершенствования существующих и формирования недостающих элементов информационной инфраструктуры сферы образования. Наиболее перспективными в этом качестве видятся цифровые образовательные ресурсы (ЦОР), под которыми понимается доступная в цифровом виде совокупность данных, используемая в учебном процессе как единое целое.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что внедрение ЦОР позволит лаконично дополнять и сочетать традиционные методы преподавания с новыми информационными технологиями, и объективно оценивать качество обучаемости учащихся по предмету. При этом, станет возможным осуществление постоянного и многовариантного мониторинга успеваемости, причем риск предвзятой или неверной оценки будет снижен за счет большого количества результатов измерений, будет достигнута ситуация, когда учителя-предметники, а также руководство образовательного учреждения будет получать реально отражающую ситуацию статистику, что позволит сделать выводы об успешности деятельности по поддержанию и повышению качества образования в рамках всего учреждения.

Список использованных источников

1. Авдеева С.А. Цифровые ресурсы в учебном процессе : [о проекте «Информатизация системы образования» и о создании Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов] Народное образование. — 2008. — № 1. — С. 176-182.
2. <http://mmc74212.narod.ru/Biology/p11aa1.html>
3. Степаненко О.В. Разработка цифровых образовательных ресурсов во Flash. Практикум. БИНОМ. Лаборатория знаний.-2014. С. 160.

УДК 004.4'27

МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРОГРАММНОГО СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ ИНФОРМАТИКЕ ШКОЛЬНИКОВ В ВИДЕ ИГРЫ.

Абильдинова Гульмира Маратовна

gulmira_2181@mail.ru

к.п.н., и.о. доцента кафедры информатики ЕНУ им. Л.Н.Гумилева, Астана, Казахстан

Известно, что методическая система обучения любому предмету представляет собой совокупность пяти компонентов: целей, содержания, методов, средств и организационных форм обучения.

Для информатики характерен динамизм изменения ее методической системы обучения. За прошедшие годы неоднократно менялось представление о том, чему и как учить на уроках информатики.

Еще несколько лет назад основные усилия педагогов направлялись на создание программ, учебников и учебно-методических пособий, в том числе и для 5-6 классов, сегодня же повышенное внимание уделяется изменению средств и организационных форм обучения. В связи с высокой долей использования компьютеров в учебном процессе вопрос о разработке методик обучения информатике в 5-6 классах, компенсирующих негативные последствия работы с компьютером, встает особенно остро.

Применяемые в 5-6 классах методы и формы обучения должны учитывать особенности психического, физического и умственного развития школьников[1].

На уроках информатики в условиях обычной классно-урочной системы учителями

успешно используются следующие методы и формы обучения, позволяющие эффективно построить учебный процесс с учетом специфических особенностей личности школьника:

- диалоги;
- работа в группах;
- игровые методики;
- информационные минутки;
- эвристический подход.

Необходимость построения эффективного обучения с учетом социального состава населения и соответственно уровня информатизации региона породило такую форму обучения, как информационные минутки. Необходимость развития психической коммуникабельности вводит в урок такую форму обучения, как диалог: диалог "ученик — ученик", "ученик — учитель".

В настоящее время проведение уроков на основе игровых методик при обучении информатике в 5-6 классах выходит на первый план. Это связано с тем, что эти методики, включая в себя практически все формы работы (диалог, работа в группе и т.д.), предоставляют широкие возможности для творческой деятельности, интеллектуального развития ребенка.

Как известно, игра дает перерыв в повседневности с ее утилитаризмом, монотонностью, с ее жесткой детерминацией образа жизни.

Игра дает порядок. Система правил в игре абсолютна и несомненна. Невозможно нарушать правила и быть в игре. Это качество порядка очень ценно в нашем нестабильном, беспорядочном мире.

Игра дает возможность создать и сплотить коллектив. Привлекательность игры столь велика и игровой контакт людей друг с другом столь полон и глубок, что игровые содружества обнаруживают способность сохраняться и после окончания игры, вне ее рамок.

В данной статье представлены разработанные электронные задания которые можно использовать на уроках информатики при обучении школьников.

К примеру ребус для определения темы урока (Рисунок 1) Это отличное начало для привлечения внимания у школьника. Анализ включения игр и игровых моментов в учебный процесс выявил ряд педагогических преимуществ:

- активизация мыслительной деятельности;
- глубинное запоминание материала;
- обучение организованности.

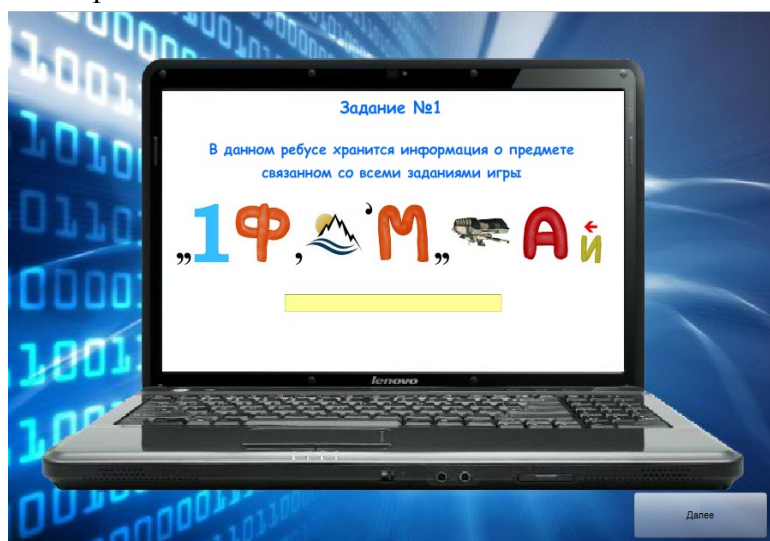


Рисунок 1 – Задание «Ребус».

Перестановка значков на соответствующие слова. Знание названий часто используемых значков в MicrosoftOffice 2007. (Рисунок 2). Многие школьники до изучения предмета информатики уже имеют опыт в использовании компьютера, однако, многие не знают даже

названий. Это задание ориентировано на знание пользовательского интерфейса и внешних разъемов в ПК.

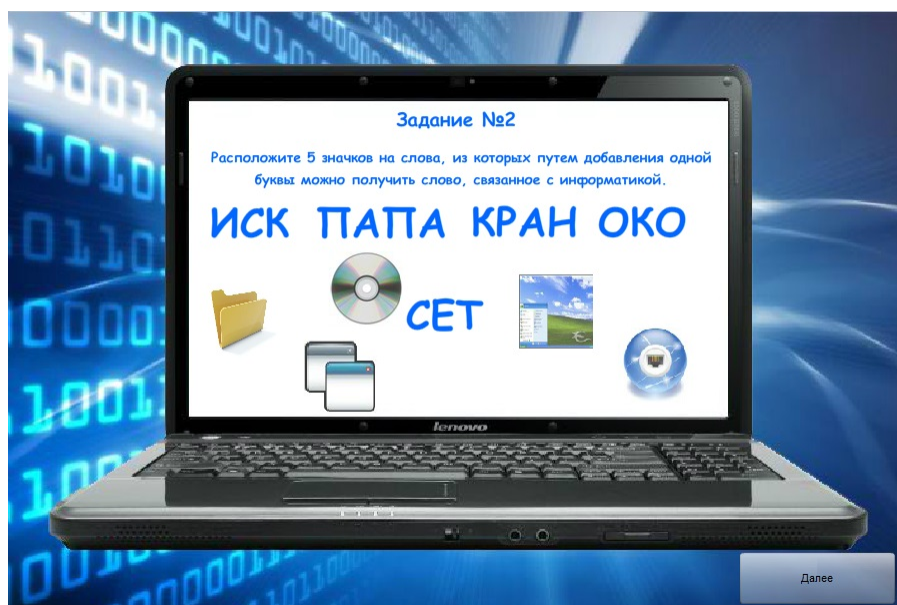


Рисунок 2 – Задание «Перестановка»

Загадка завуалированно указывает на отличительные свойства и признаки, присущие загадываемому явлению или предмету. Таким образом, отгадывание загадок тренирует такие мыслительные операции как анализ, синтез, обобщение, сравнение, нахождение отличий и т.д (Рисунок 3) [2].

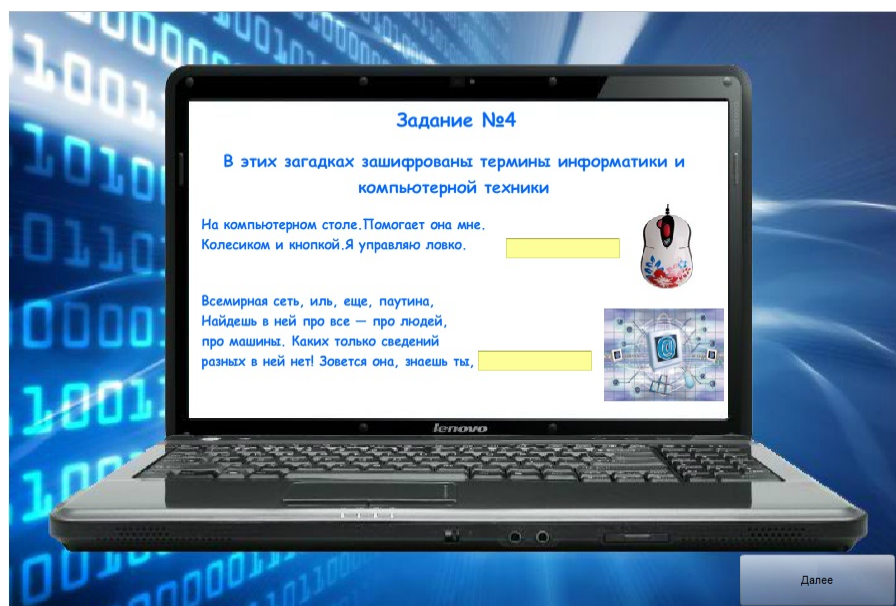


Рисунок 3 – Задание «Загадка»

Игровые технологии являются одним из видов педагогических технологий, методом обучения в которых является игра. Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. Существует множество классификаций игр, особо выделена классификационная модель по структурным элементам урока: игры для изучения нового материала, игры для закрепления, игры для проверки

знаний, обобщающие игры, релаксационные игры - паузы. Игры являются ценным средством воспитания умственной активности детей, активизируют психические процессы, но только в том случае, если проводит ее толковый организатор [3].

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность на уроках информатики используется в качестве элементов урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля). Наиболее целесообразно ее применение на уроках по закреплению, систематизации или повторению материала. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые позволяют активизировать познавательную деятельность учащихся. При планировании игры дидактическая цель превращается в игровую задачу, учебная деятельность подчиняется правилам игры, учебный материал используется как средства для игры, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую, а успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Список использованных источников

1. Шайхетдинова Л. Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельности учащихся [Электронный ресурс]/-Л.Р. Шайхетдинова //ИД «Первое сентября»/фестиваль педагогических идей «Открытый урок» .-Режим доступа:<http://festival.1september.ru/articles/522077>, свободный.- Загл. с экрана.
2. Ёзбекова А. Игровой метод как средство повышения качества обучения школьников по информатике//Дипломная работа. – ЕНУ имени Л.Н. Гумилева, 2014.
3. Шепель В.М. Особенности педагогической технологии. - М., ЮНИТИ, 1994. - 194 с.

ӘӨК 373 51

АҚПАРАТТЫҚ ТАЛДАУ ЖҮЙЕСІН ҚОЛДАНУ АРҚЫЛЫ ОҚУШЫЛАРДЫҢ БІЛІМІН ТЕКСЕРУ

Абдулла Айжан
aiman15_94@mail.ru

Л.Н. Гумилев атындағы ЕҰУ Ақпараттық технологиялар факультетінің 4 курс студенті, Астана, Қазақстан.

Ғылыми жетекшісі – Садвакасова А.К.

Адам қызметінің, әр саласында сараптау жүйелері қолданылынады. Сол салалардың бірі болып, білім беру саласы болып келеді, нақтылау білімді тестілеуде эксперттік жүйесін пайдалану. Бұл программалық жүйелерде білім беру мен тестілеу, сарапшының білімі негізінде жүзеге асырылады.

Тестілеу жүйесі сараптық жүйесінің өте күрделі түрі болып келгендіктен, әр саланың білімін зерттеу тәсілдерін пайдалануын және білімнің әртүрлі қайнар көздерін өзара тиімді іс-қимылдардың ұжымдастыруын қажет етеді.

Жалпы тестілеу жүйесінің зерттемесінің негізгі мақсаттары:

- нақты бір пәндік салада білімді зерттеу;
- тестілеуді басқару әдістерін зерттеу;
- тестілеушінің қателерінің диагностикасы мен бақылау әдістерін зерттеу.

Осы еңбекте тестілеу жүйесі нақты мысал түрінде қарастырылады — білімді тексерудің эксперттік жүйесі, үш программадан тұратын пакет болып келеді, яғни білім базасының программасын құру және өзгерту, диалогтың сценарийсының программасын құру және редакциялау, тестілеуді ұйымдастыру программасы болып табылады.