



ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ
ТҰҢҒЫШ ПРЕЗИДЕНТІ - ЕЛБАСЫНЫҢ ҚОРЫ

«ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ БІЛІМ – 2017»

студенттер мен жас ғалымдардың
XII Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ

XII Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ – 2017»

PROCEEDINGS

of the XII International Scientific Conference
for students and young scholars
«SCIENCE AND EDUCATION - 2017»



14th April 2017, Astana



**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ**

**«Ғылым және білім - 2017»
студенттер мен жас ғалымдардың
XII Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XII Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«Наука и образование - 2017»**

**PROCEEDINGS
of the XII International Scientific Conference
for students and young scholars
«Science and education - 2017»**

2017 жыл 14 сәуір

Астана

УДК 378

ББК 74.58

Ғ 96

Ғ 96

«Ғылым және білім – 2017» студенттер мен жас ғалымдардың XII Халықаралық ғылыми конференциясы = The XII International Scientific Conference for students and young scholars «Science and education - 2017» = XII Международная научная конференция студентов и молодых ученых «Наука и образование - 2017». – Астана: <http://www.eni.kz/ru/nauka/nauka-i-obrazovanie/>, 2017. – 7466 стр. (қазақша, орысша, ағылшынша).

ISBN 978-9965-31-827-6

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 378

ББК 74.58

ISBN 978-9965-31-827-6

©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия
ұлттық университеті, 2017

Орнштейн оқиғалардың көлемі және сол уақыт бөлігінің ұзақтығын қабылдауыарасындағы тікелей тәуелділікті көрсетеді. Орнштейн уақытты қабылдау тәуелділігі және оқиғаның көлемімен байланысты мынадай тезиспен келісетіндігін айтқан - «толған уақыт аралығы» әдетте «бос» уақыт аралығына қарағанда анағұрлым ұзақ қабылданады, өйткені «бос» уақыт аралығы өңделуі қажет аз көлемдегі ақпаратты қамтиды. Бұл жағдай оқиғаны, жағдайды асыға күткен адамға, неге уақыт «созылып» кеткенін түсінуге көмектеседі. Мұндай жағдайда, бұл уақытты «бағалау» когнитивті - эмоционалды әсер етуін күтудің нәтижесі болып табылады. Ол уақытша ақпараттарды қабылдауға анағұрлым сезімтал болғандықтан күту индивидтің жалпы тонусын жоғарылатады. Бірақ, тәуелділікте жағдайдың сипатынан және «бос» уақыт аралығы оларға анағұрлым ұзақ немесе анағұрлым қысқа болып қабылдануы мүмкін.

Уақытты қабылдауға адамның жасы да әсер етеді, бірақ бұл жалғыз ғана фактор емес.

Уақытты қабылдау эмоционалды жағдайда тәуелділікте өзгереді. Эксперименталды зерттеулерде, адам жағымды эмоцияларды бастан кешіргенде уақыт аралығын бағаламайды, яғни субъективті уақыттың өтуі онда жылдам болады, теріс эмоционалды күйзелістерде уақыт аралығы жоғары бағаланады, яғни уақыт өтуінің баяулауы бақыланатындығын анықтаған.

Қолданылған әдебиеттер тізімі

1. Воронова Е. Восприятие времени человеком. Размещено на сайте syntone.ru
2. Веккер Л.М. Психические процессы. ВЗТ. - Т.1. - Л., 1974.
3. Когнитивная психология. Учебник для вузов /Под ред. В.Н. Дружинина, Д.В. Ушакова. - М.: ПЭРСЭ, 2002, 480 с.
4. Маклаков О.А. Общая психология. - СПб.: Питер, 2000.
5. Психология ощущений и восприятия (тексты) - М., 1999.

УДК 159.9

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ УРОКА-КВЕСТА КАК ИННОВАЦИОННОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ТЕХНОЛОГИИ

Паевская Екатерина Владимировна

pev3694@mail.ru

Магистрант 1 курса специальности «Психология»

ЕНУ им. Л.Н.Гумилева, Астана, Казахстан

Научный руководитель – А.Б. Валиева

Наше время отмечено таким понятием, как «век информационных технологий». Сложно найти человека, включенного в активную социальную жизнь, который не владел бы навыками работы с компьютером, смартфоном и прочими гаджетами. Современный быстро меняющийся мир диктует человеку много условий – нужно много знать и уметь адаптироваться к изменениям в социуме, вступать в коммуникацию с другими людьми и пр. И эти требования предъявляются к человеку еще в школе. Так, например, еще десять лет назад первокласснику на момент первого школьного звонка позволялось не уметь читать, писать и считать: его научили бы этому в первый год обучения. Но сейчас шести-семилетний ребенок при поступлении в школу уже должен владеть всеми этими операциями учебной деятельности. При этом, современные дети и подростки больше внимания уделяют виртуальной среде телевизора, компьютера, гораздо реже и меньше участвуя в коллективных играх со сверстниками в реальном мире, отчего страдает развитие коммуникативных навыков.

Согласно Д.Б.Эльконину, учебная деятельность состоит из пяти компонентов: мотивации, учебной задачи, учебных операций, контроля и оценки [1]. Формирование

учебно-познавательных мотивов – одна из важнейших задач школы как в начальных классах, так и в старших. Но как повысить интерес к учебе у учеников? Каким образом показать значимость изучаемого школьного предмета? Ответ достаточно прост и сложен одновременно: разрабатывать новые методики преподавания, основанные на использовании достижений науки, техники и электроники. На настоящий момент к современным инновационным технологиям в педагогике относятся проектная деятельность, case-study, брейнсторминг, деловые игры и пр. [2]. Особую популярность получило направление «урок-квест», основанное на принципах компьютерных квест-игр.

Квест (англ. «quest» – поиск) – это игра, в которой необходимо решать задачи для дальнейшего продвижения по определенному алгоритму (сюжету) для достижения определенной цели. Название заимствовано из компьютерных игр с аналогичным содержанием.

По длительности выделяются два типа квестов:

- кратковременные (обычно рассчитаны от одного до трех занятий);
- длительные (рассчитаны на более длительный срок – от месяца до года).

Также уроки-квесты делятся на web-квесты и «живые» квесты. Образовательный web-квест – это содержащее проблему задание, как правило, с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы на цифровых носителях либо из Интернета. Может проводиться как в групповой работе, так и в индивидуальной, эффективнее проводить в небольших группах (до 16 человек). «Живой» квест основан на коммуникационном взаимодействии между участниками. У каждого ученика есть своя индивидуальная цель, но ее невозможно достичь без достижения общегрупповой цели – а это можно сделать, только вступая в контакт с другими участниками квеста. «Живые» квесты можно проводить в классе, на всей территории школы или даже за ее пределами: в библиотеке, музее, парке и т. п.

В зависимости от сюжета квесты могут быть:

- линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными [3].

Задания для квеста составляются исходя из школьного предмета, темы урока, цели урока, психологических особенностей учеников и др. Основными видами заданий могут быть интеллектуальные (разгадывание кроссвордов, ребусов, sudoku, расчетные задачи), ориентировочные (обращение к карте, компасу), технические (собирающие модели, оригами, электрических цепей), спортивные (допрыгнуть, добежать до подсказки/следующего задания), творческие (придумать и нарисовать/написать ответ на загадку), комбинированные [4]. На выполнение каждого задания отводится определенное количество времени. За правильно выполненное задание участники могут получать баллы, а за ошибки могут назначаться штрафы в виде дополнительных заданий или вычитания баллов.

Таким образом, можно выделить цели, которые помогает реализовать урок-квест:

- Образовательная – вовлечение учеников в активный поисковый и познавательный процесс.
- Развивающая – повышение интереса к предмету в общем и к теме в частности, развитие креативности, логического мышления, навыков исследовательской деятельности, эрудиции и т. д.
- Воспитательная – выработка умения работать в команде, воспитание ответственности и пунктуальности [5].

Структура образовательного квеста может быть следующей: введение (в котором прописывается сюжет, роли (при наличии)); задания (этапы, вопросы, ролевые задания); порядок выполнения (бонусы, штрафы); оценка (итоги, призы).

Универсальность квестов как методики преподавания заключается в том, что их можно использовать на различных предметах (как естественно-математических, так и гуманитарных), а также на разных уровнях обучения в учебном процессе, т.е. такая форма будет интересна как младшим школьникам, так и почти уже выпускникам школы. На уроках-квестах комфортно участвовать всем ученикам, поскольку чаще всего перед занятием распределяются роли, и ученик, исходя из своего настроения, самочувствия, особенностей характера и/или типа темперамента, может выбрать подходящую для себя роль и связанную с ней деятельность. Кроме этого, квесты можно использовать как во время изучения новой темы (эмоциональное возбуждение учеников во время игры способствует лучшему запоминанию информации, а также активизации самостоятельной познавательной деятельности), так и во время повторения, закрепления материала. Более того, квесты помогают учащимся справляться с командообразованием, развитием взаимовыручки и психологической поддержки, что важно в процессе формирования или переформирования коллектива. Во время участия группы в квесте можно выявить лидера или лидеров; учеников, отвергаемых классом, микрогруппы, что позволяет собрать приблизительную социометрическую информацию об ученическом коллективе новому учителю-предметнику или классному руководителю.

Из недостатков данной методики можно отметить довольно большую ресурсо- и энергозатратность при подготовке урока, поскольку учителю необходимо тщательно проработать сценарий квеста, задания, маршрут и другие организационные моменты. Кроме этого, нельзя применять квесты на каждом уроке, поскольку такое сильное и частое эмоциональное воздействие на учеников может вызвать обратный результат: потеря интереса, усталость либо перевозбужденность, агрессивность. Наилучшим вариантом использования квеста на уроке является акцентирование внимания на особо важном, либо сложном для понимания материале.

Исходя из сказанного выше, можно сделать вывод, что потенциал применения методики «урок-квест» достаточно большой. Это своевременный отклик на изменение интересов и потребностей общества, сопряженный с особенностями развития современных детей и подростков.

Список использованных источников

1. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. - М.: Педагогика, 1989. – 560 с.
2. Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. - М.: Издательский центр «Академия», 2009. – 192 с.
3. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.;
4. Сафронова О. Библиотечный квест. Как это делается? //www.slideshare.net/eavasilkova/ss-42505351?qid=b5e97507-abec-473e-8208-8133168c4b78&v=&b=&from_search=1 (дата обращения: 19.03.2017).
5. Лукьяненко Ю.В. Технология квеста. Что? Зачем? Как? //www.slideshare.net/lukjanenkoj/ss-23503870 (дата обращения: 18.03.2017).