

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



Студенттер мен жас ғалымдардың
«ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ БІЛІМ - 2016» атты
XI Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XI Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ - 2016»

PROCEEDINGS
of the XI International Scientific Conference
for students and young scholars
«SCIENCE AND EDUCATION - 2016»

2016 жыл 14 сәуір
Астана

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

**Студенттер мен жас ғалымдардың
«Ғылым және білім - 2016»
атты XI Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XI Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«Наука и образование - 2016»**

**PROCEEDINGS
of the XI International Scientific Conference
for students and young scholars
«Science and education - 2016»**

2016 жыл 14 сәуір

Астана

ӘӨЖ 001:37(063)

КБЖ 72:74

Ғ 96

Ғ96 «Ғылым және білім – 2016» атты студенттер мен жас ғалымдардың XI Халық. ғыл. конф. = XI Межд. науч. конф. студентов и молодых ученых «Наука и образование - 2016» = The XI International Scientific Conference for students and young scholars «Science and education - 2016» . – Астана: [http://www.enu.kz/ru/nauka/ nauka-i-obrazovanie/](http://www.enu.kz/ru/nauka/nauka-i-obrazovanie/), 2016. – б. (қазақша, орысша, ағылшынша).

ISBN 978-9965-31-764-4

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.

ӘӨЖ 001:37(063)

КБЖ 72:74

ISBN 978-9965-31-764-4

©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия
ұлттық университеті, 2016

болмайды. Біз онымен қоса оны жариялаймыз (AppStore, Windows Store, Google Play т.б.) [5]. Қолданбаларды әзірлеушілер сатуға және де табыс алуға қабілеті бар, дүкендерде бағдарламалы қолданбаларды ұсынып, оны жариялауға болады. Ең танымал мақұлданған IOS құрылғыларында іске қосуға болатын App Store Apple, және Android Market Google, Android OS бар құрылғыларда іске асатын бағдарламалар болып табылады [6].

Android - Linux ядросының негізіндегі операциялық жүйе. Платформа атауы Android Inc. 2005 жылы Google компаниясының көмегімен пайда болған, осы күнге дейін Android брендінің иесі болып табылады.

Білікті дирижер, икемді ми, жасаушы және атқарушы командалар - деп Android телефон, смартфон немесе басқа мобильді құрылғы болып табылады. Android смартфондарға, планшеттік компьютерлерге, нетбуктерге, электронды кітаптарға, сағаттарға, және сандық медиа ойыншыларды жүгіруге арналған бағдарлама. Android платформасын кеңінен пайдалану операциялық жүйенің ашықтығына байланысты. Жасыл түсті, адами робот үлгісінде жасалынған логотипті әртүрлі құрылғыларда кездестіруге болады [7].

Сіз, бәлкім, ағымдағы жылдың қыркүйек айында, компания Embarcadero Technologies Delphi, C++ Builder, HTML5 Builder және оған жататын өнімдер, соның ішінде бірқатар RAD Studio, даму құралдарының жиынтығы өзгерістер енгізді. Қазіргі уақытта ең танымал тұғырнама - негізгі инновациялық RAD Studio XE5 Delphi бар. Android үшін туған бағдарламаларының қазіргі таңда атақты бағдарламалардың біріне жұмыс жасауға болады.

Егер пайдаланушы өзара іс-қимыл негізгі нұсқасы ретінде онлайн лауазымдық жобаны жоспарласаңыз, онда біз мобильді байланыс клиенттерді ғана емес қамтуымыз мүмкін, стационарлық компьютер пайдаланушыларына тиісті қызмет атқарамыз.

Жоба off-line қызметінде көп нәрсені қамтиды және ұялы пайдаланушыларына бағытталған болса, одан кейін бағдарламалар да артықшылықтар бар болуы тиіс. Жоғарыда аталған Web Developer қажет болуы мүмкін. Жоғары өнімділік интерфейсіне талап қойылған ойындар мен басқа да қосымшаларды іске асырды. Түрлі платформалар үшін бағдарламаларды іске асыру үшін коды (немесе аз өзгерістермен) мүмкіндік береді, ойындар әзірлеу үшін кросс-платформалы кітапханалар болу керек [9].

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі

1. Майер Р. Программирование приложений для планшетных компьютеров и смартфонов: [пер. с англ.]/ Рето Майер. М.: Эксмо, 2011. — 672 с.
2. <http://epicom.ru/mobilnaya-versiya-saita-ili-prilozhenie/>
3. <https://habrahabr.ru/post/168843/>
4. [Software Development Discussion Paper](#): An overview of mobile development in the context of current technology.
5. VisionMobile, Plum Consulting, "[European App Economy](#)", September 2013
6. https://ru.wikipedia.org/wiki/Разработка_приложений_для_мобильных_устройств
7. <http://pc-otvet.com/chto-takoe-android-v-telefone>
8. <https://habrahabr.ru/company/delphi/blog/199026/>
9. <https://habrahabr.ru/post/168843/>

ӘОЖ 004.4

ИНТЕРАКТИВТІ ҚОЛДАНБАНЫ ОҚУ ҮРДІСІНДЕ ҚОЛДАНУ

Байжанова Меруерт Әмірқызы

Л.Н. Гумилев атындағы ЕҰУ Ақпараттық технологиялар факультетінің Инф.б-41 тобының студенті, Астана, Қазақстан

Ғылыми жетекшісі – ф.-м.ғ.к., доцент Г.Қ. Абдрашева

Қазіргі кезеңде оқушыларға сапалы білім бермейінше, заман сұранысын қанағаттандырып және де экономиканың қарқынды дамуын қамтамасыз ете алмаймыз. Кәсіптік лицейлердің басты мақсаты – білімді, жаңа идеялармен қаруланған кәсіби мамандарды тәрбиелей болып саналады. Бұл оқушының технологиялық даярлығын ғана емес, сондай-ақ оның білімінің жан-жақтылығы мен ақпараттық мәдениеті жоғары, яғни компьютерді жақсы меңгеруі, интернет ресурстарын пайдалана білуі, оқытудағы жаңа компьютерлік технологияларды меңгеруі т. б. Білім беру үдерісінің осы мақсатына қол жеткізу үшін, дәстүрлі оқытудан оқытудың жаңа түріне – инновациялық оқытуға көшу қажет болып отыр. Оқытудың бұл түрі оқушының бойындағы жеке қабілетін дамытып, оны әлеуметтік-экономикалық өзгерістерге тез бейімделетін тұлға ретінде көрсетеді. Кәсіптік лицейлерде білім беру сапасын одан әрі дамытуда осы бағыттарды іске асыруы керек. Білімді мамандарды тәрбиелеп шығару – кәсіптік білім саласының айрықша мақсаты болып табылады.

Білім берудегі мультимедиа – таным процесінің жоғарылауына әсерін тигізетін, білім беру мазмұнын интерактивті тірде ұсынатын бағдарламалық құрал. Мультимедиялық құралдары – интерактивті режимде әртүрлі типті ақпараттарды дайындау, өңдеу, ұсыну, біріктіру секілді іс-әрекеттерді жүзеге асыруға мүмкіндік беретін компьютердің бағдарламалық құралдары. Мультимедиялық бағдарламалардың негізгі атқаратын функцияларының бірі – басқаруды қамтамасыз етуде. Қажетті ақпаратқа еш кедергісіз ауысу мүмкіндігінің болуы. Мультимедиялық өнімдер – мультимедиялық құралдар және арнайы бағдарламалық жабдықтар көмегімен әзірленген ақпарат. Мультимедиялық технология дегеніміз – адамның ақпаратты бір мезгілде бірнеше сезім мүшелерімен қабылдауын қамтамасыз ететін аппараттық және бағдарламалық құралдар жабдықтар жиыны. Ақпараттық технология ақпараттың сан алуандылығы мен түсініктілігін қамтамасыз етіп қана қоймай, сондай-ақ өндірістік, ғылыми, басқару, ұйымдастыру, білім беру, сияқты қызметтің түрлі салаларында ақпараттық мәдениетті қалыптастыра алады. Ақпараттандыру – әрбір адамның ақпаратқа деген қажеттілігін қанағаттандыру мақсатында ақпараттық технологияларды қолдану негізінде ақпараттық қорларды, ақпараттық жүйелерді қалыптастыру мен дамытуға негізделген. Ақпараттандыру – өндірісте ақпараттық технологияларды кеңінен пайдалану, ақпаратты өңдеу, сақтау және тарату, әсіресе білім беру жүйесінде қолдану болып табылады. Білім беруді ақпараттандыру сыртқы (еліміздің әлеуметтік-экономикалық дамуының сұраныстарына) және ішкі қажеттіліктермен (оқу-тәрбие үдерісі сапасының артуымен) сипатталады. Білім беруді ақпараттандырудың ішкі қажеттіліктері білім беру саласына ақпараттық технологияны енгізудің мүмкіндіктерін анықтайтын педагогикалық ғылым мен тәжірибенің даму дәрежесімен байланысты болады. Білім беруді ақпараттандыру құралдары деп компьютерлік аппараттық және бағдарламалық жабдықтарды, сонымен қоса, білім беруді ақпараттандыру мақсаттарына жету үшін қолданылатын олардың мазмұндық толықтырмасын айтады.

Кәсіптік лицейлерде оқытудың жүйесіне сәйкес оқушының ақпараттық мәдениетін қалыптастыруды жетілдіру ақпараттық технологиялар түрлерін толығымен қолдалынбауы және де ақпараттық технологиялар негізінде оқушының ақпараттық мәдениетін жетілдіру қажеттілігі мен бұл мәселенің педагогикалық теория мен практикада жеткіліксіз зерттелуі арасындағы қарама-қайшылықтар анығымен байқалады да.

Сандық мультимедиялық технологиялар интерактивті жүйелермен интеграцияланады және әлеуметтік қарым-қатынастармен тығыз байланысады. Мысалы, бүгінгі таңда теледидар, смартфондар немесе ұялы құрылғылар, немесе телекоммуникациялық желілерді қолдану барысында көптеген көрермендерді әлеуметтік өзара байланыстыруда. Өсіп келе жатқан қажеттіліктерін қанағаттандыру үшін, тиісті ресурстары мен сервистерді ұсына отырып, теледидар операторларына (басты станция кабельді желілеріне) және мамандарына өндіру бойынша телевизиялық контентін серпінді дамытуы қажет.

Цифрлық контенттің үлкен бір артықшылығы мынада: оны тұтынушының талабы бойынша ұсынуға болады, басқа да қондырғыларға жіберуге және ыңғайлы уақытта көру

үшін жазып алу мүмкіндігі бар, әлеуметтік желілермен байланыстырады және үлкен көлемді деректермен қамтамасыз етеді. Оның үстіне, ол өндірісте, тарату және тұтынуға үнемді және қауіпсіз болып табылады. Және де, сандық мультимедиялық әлем елеулі түрде неғұрлым кең спектрлі дизайнерлер мен әзірлеушілерді, тұтынушылармен қоса, интерактивті қатысушысы ретінде толығымен қолдайды. Кез келген кейбір компьютерлік дағдылары мен төзімділігі бар шығармашылық тұлға бұл жаңа креативті сандық мәдениетті игеруіне болады.

Сандық мультимедиялық материалдар – көру және тыңдау үшін контент және қосымшалар құрайтын, көбінесе біріктірілген, аудио, видео және компьютерлік графика. Интерактивті мультимедиялық жүйесі пайдаланушыға сандық фото, аудио және графикалық контенттерді басқару мүмкіндігін береді. Алайда, пайдаланушымен қарым-қатынас жасауы айтарлықтай кең және дамыған бола алады. Камерамен түсірілген графика нақты уақытта түсірілгендей, шынайылықпен үйлесуі. Мультимедиялық контентпен өзара байланыс қарапайым болуы мүмкін, мысалы, web-ресурстарын цифрлы-кабельдік теледидар пайдаланушылардың көруі, немесе күрделі болуы мүмкін, Google Glass көзілдірігін пайдалану, қаралып отырған пайдаланушының нақты әлемі интерактивті графикалық қабаттарымен тұжырымдаманы іске асыру үшін толықтырылады. Әлемді бір мезгілде көзімен және дисплей арқылы бақылауға болатын толықтырылған шындық, графика — бұл тек басы ғана [1].

Қазақстан Республикасының "Білім туралы" заңында, "2005-2010 жылдар аралығында Қазақстан Республикасында білім беруді дамытудың мемлекеттік бағдарламасы" стратегиялық құжатында Білім беруді ақпараттандыру – мемлекеттік білім беру саясатын жүзеге асырудың маңызды механизмі ретінде бекітілген. Қазақстандағы саяси-әлеуметтік және экономикалық даму кәсіптік білім беру жүйесін жақсартуды, яғни бәсекелестікке қабілетті, еңбек нарығында сұранысқа ие бола алатын кәсіби мамандар дайындауды талап етуде. Білім мазмұнының сапасын жақсарту, сол сияқты қоғам дамуын айқындайтын негізгі көрсеткіштердің бірі – оның ақпараттану кезеңі болып табылады. Бүгінгі таңда адамзаттың шығармашылық әрекетінің жемісі – ақпаратты тиімді пайдалану арқылы ғана ғылыми-техникалық прогресті одан әрі дамыту керек болатындығы белгілі болып отыр. Себебі ол ақпараттық қоғам жағдайында экономика, техника, ғылым, саясат және жалпы қоғам дамуының негізгі күшіне айналуға. Қазіргі таңдағы білім беру үдерісіне жаңа ақпараттық технологияны кеңінен енгізудің, сонымен қатар оқушының ақпараттық мәдениетін дамытудың негізгі ерекшелігі оның қолданбалы бағыттылығын, пәнаралық байланыстарды сәйкестендіретін оқудың мазмұны мен мақсатын нақты көрсететін жолдарын іздестіру болып табылады [2].

Қолданылған әдебиеттер тізімі

1. <http://www.ibm.com/developerworks/ru/library/bd-interactive/>
2. Қазақстан Республикасының заңы «Білім туралы». Астана, Ақорда, (2011.19.01. берілген [өзгерістер мен толықтыруларымен](#))

УДК 373.62

АНАЛИЗ СОДЕРЖАНИЯ ПРОФИЛЬНОГО КУРСА ИНФОРМАТИКИ В СТАРШИХ КЛАССАХ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ШКОЛ

Барбье Анна Владимировна

Магистрантка 1 курса группы МИО-12, специальность 6М011100 "Информатика",
ЕНУ им. Л.Н.Гумилева, Астана, Казахстан
Научный руководитель – Ермаганбетова М. А.

Сфера образования в Казахстане переживает глобальные перемены. Планируется переход на 12-летнее среднее образование, в школах вводится трехязычное обучение, при