

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/>, 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

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

этом стирается понятие "язык обучения", принимаются новые образовательные стандарты, пишутся новые учебники, в школах вводятся новые предметы. Одним из важнейших приоритетов долгосрочной стратегии «Казахстан-2050» признано образование. В Казахстане активно реализуется Государственная программа развития образования на 2011–2020 годы.

В области школьной информатики в ближайшее время произойдут два больших изменения: с третьего класса в общеобразовательных школах появится предмет "информационно-коммуникационные технологии"; в старшей школе информатика на профильном уровне будет изучаться на английском языке и станет предметом по выбору учащихся.

Одной из целей Государственной программы развития образования является модернизация системы технического и профессионального образования в соответствии с запросами общества и индустриально-инновационного развития экономики. В школах вводятся профильные курсы, в том числе и по информатике. Профильное обучение в школе призвано способствовать созданию такого образовательного пространства, где каждый почувствует свою социальную значимость и определит свою индивидуальную жизненную траекторию, получит допрофессиональную подготовку. В настоящее время в Казахстане разработаны курсы по информатике для естественно-математического направления и общественно-гуманитарного. Обучение информатике в основной массе школ Казахстана ведется по учебнику Е. А. Выюшковой и Н. В. Параскун, который рекомендован Министерством образования и науки Республики Казахстан.

В погоне за ультрасовременными стандартами разрабатываются учебники профильного уровня, предназначенные для формирования специальных умений и навыков, необходимым для дальнейшего изучения профильных дисциплин в высших учебных заведениях и будущей профессиональной деятельности. Нововведения зачастую делаются в спешке, а разработка содержания профильного курса требует тщательного анализа и времени.

Если сравнить содержание учебников по информатике в старших классах, то можно сделать вывод, что взгляды авторов расходятся даже в списке разделов, которые необходимо включить в профильный курс. Для анализа были выбраны популярные учебники Казахстана, России и Англии. По учебникам одобренным международным экзаменационным советом Кембридж (CIE) занимаются не только в Англии, но и более чем в 10000 школ по всему миру, включая в страны Европы, Северную и Латинскую Америку, Северную Африку, Южную Азию и страны Тихого Океана. Программа A-level достаточно долгое время служила как "стандарт" предвуниверситетской подготовки и британского школьного образования, сейчас это международная двухгодичная программа подготовки к университету на которой учатся дети в возрасте от 16 до 18 лет.

При сопоставлении списка тем (**Ошибка! Источник ссылки не найден.**) видно что по некоторым разделам мнения авторов совпадают. Так, например содержание Российских, Казахстанских и западных учебников включает в себя разделы: Программирование, Базы данных, Сетевые технологии. При этом есть существенная разница в объеме материала и уровне углубленности. Рассмотрение некоторых тем очень поверхностное. Например, в учебнике Угриновича, в разделе о базах данных нет даже упоминания об индексах, нормализации, клиент-серверных базах данных. Но при этом почти половина учебника посвящена визуальному программированию с разбором примеров на языке VisualBasic, TurboDelphi и в электронных таблицах.

В учебнике Информатика Е.А.Выюшкова и Н.В.Параскун раздел программирование составляет примерно 12% всего курса (71 страница), в учебнике Информатика и ИКТ Н.Д.Угринович около 40% (116 страниц учебника), Информатика и ИКТ М.Е.Фиошин – 33% (172 страницы), Computer Science David Watson – 26% (75 страниц), Computing Chris Leadbetter – 27% (123 страницы).

Таблица 1 Сравнение разделов учебников

Базовые содержатель ные линии	Информатик а Е.А.Вьюшко ва Н.В.Параску н рек. МОН РК	Информатика и ИКТ Н.Д.Угринов ич рек. МОН РФ	Информатик а и ИКТ М.Е.Фиошин рек. МОН РФ	Computer Science David Watson рек. CIE	Computing Chris Leadbetter рек. CIE
Теоретическ ие основы информатики Данные и информация	Информация и информацио нные системы Компьютер как средство обработки информации	Построение и исследование информацион ных моделей Технологии создания и обработки текстовой информации	Моделирова ние и формализаци я Технология создания и обработки текстовых документов, табличной информации, мультимеди йной информации	Системы счисления (двоичные, шестнадцатир ичные) Структуры данных Логические ворота и логических схемы	Типы данных и структуры данных Логические ворота
Глубина изложения	Базовые понятия	Базовые понятия	Базовые понятия	Углубленный уровень	Базовые понятия
Программир ование	Система программиро вания LAZARUS	Компьютерна я модель движения тела на языке VisualBasic, TurboDelphi Модели логических устройств компьютера на языке VisualBasic, TurboDelphi	Основы программиро вания	Концепции программиров ания Языки высокого и низкого уровня	Часто используемы е средства процедурных языков программиро вания Структуры процедурного программитр ования Парадигмы программиро вания
Глубина изложения	Подробное изложение	Углубленный уровень	Подробное изложение	Подробное изложение	Подробное изложение
Графика	3-D моделирован ие и графика	Технология создания и обработки графической информации			
Глубина изложения	Подробное изложение	Базовые понятия	Отсутствует	Отсутствует	Отсутствует
Программно	Программно		Аппаратное	Устройства	Аппаратное

е и аппаратное обеспечение	е обеспечение		и программное обеспечение компьютера	ввода-вывода Память и устройства хранения	обеспечение
				Операционны е системы и архитектура компьютера	Системное программное обеспечение Функции операционны х систем
Глубина изложения	Базовые понятия	Отсутствует	Базовые понятия	Подробное изложение	Углубленный уровень
Компьютерн ые системы	Базы данных	Технология хранения, отбора и сортировки информации	Базы данных и информацио нные системы	Базы данных	Базы данных
	WEB- программиро вание	Интерактивн ые формы на WEB- страницах			
Глубина изложения	Углубленны й уровень	Базовые понятия	Подробное изложение	Подробное изложение	Углубленный уровень
Коммуникац ия и сети	Сетевые технологии	Коммуникаци онные технологии Информацион ное общество (право, этика в Интернете)	Сетевые информацио нные технологии. Глобальная компьютерн ая сеть	Интернет технологии Безопасность и этика	Передача данных и сетевые технологии
Глубина изложения	Базовые понятия	Базовые понятия	Базовые понятия	Базовые понятия	Углубленный уровень
Решение проблем (Problem solving)				Решение задач и проектирован ие Псевдокод и блок-схемы Основы разработки ПО. Жизненный цикл ПО. Тестирование и отладка	Проектирова ние решения задачи Жизненный цикл системы Тестирование и запуск решения Проектная деятельность (качество отчета, исследование , анализ, разработка, программиро вание, тестирование и инсталляция)

Глубина изложения	отсутствует	отсутствует	отсутствует	Подробное изложение	Углубленный уровень
-------------------	-------------	-------------	-------------	---------------------	---------------------

В профильном курсе важно не допускать дублирования материала вузовского курса. Немаловажное значение имеют формы и методы обучения. Они частично зависят от заданий предложенных в учебнике. Структура и форма заданий должны соответствовать школьному возрасту и системе образования, а не вузовской системе. В рассмотренных учебниках встречаются объемные задания, такие как "Создайте базу данных Больница", "Создайте web-страницу с анкетой для поступающих в 10 класс вашего учебного заведения". Выполнение подобных заданий занимает большое количество времени и не все учащиеся смогут выполнить его до конца.

Структура учебника – это форма реализации его содержания и функций. Поэтому в учебнике важную роль играет не только текст, но и нетекстовые компоненты: аппарат организации усвоения, иллюстративный материал, аппарат ориентировки. Из анализа структуры подачи материала в учебниках рассмотренных авторов можно сделать вывод, что Казахстанский учебник обладает хорошим качеством, содержит вопросы и задания для закрепления знаний (воспроизведение изученного, формирование навыков, первичная систематизация знаний), задания способствующие овладению опытом творческой деятельности и практические задания требующие применения полученных знаний. Для ориентации школьника в содержании и структуре учебника помимо предисловия, оглавления, шрифтовых и цветовых выделений введены специальные обозначения для рубрик, создавая тем самым условия для успешной самостоятельной работы с учебником.

Ниже приведено описание структуры подачи материала в рассмотренных учебниках.

Информатика Е.А.Вьюшкова, Н.В.Параскун: введение (о чем раздел), основной текст учебника, включающий в себя определения и термины, определения выделены рамкой, контрольные вопросы и задания внутри параграфа. В конце главы краткое обобщение материала, контрольные вопросы и задания требующие устного ответа, задания для практической работы за компьютером поделенные на 3 уровня, тестовые вопросы закрытого типа для проверки знаний. В конце некоторых глав есть задания "Решение Кейса".

Информатика и ИКТ Н.Д.Угринович: список рекомендованного программного обеспечения, основной текст учебника, включающий в себя определения и термины, определения выделены специальным символом. В конце параграфа вопросы для размышления. В конце главы описание практических работ с пошаговыми инструкциями.

Информатика и ИКТ М.Е.Фиошин: основной текст учебника, включающий в себя определения и термины, определения выделены рамкой. Рубрика вопросы и задания в конце каждого параграфа. Задания для компьютерного практикума внутри и в конце параграфа. Ссылки на тексты, упражнения, видеоуроки и справочный материал на компакт-диске.

ComputerScienceDavidWatson: введение (о чем раздел), основной текст учебника, основанные на описании примеров и пошаговых инструкций, термины выделяются крупным шрифтом и встречаются редко, внутри параграфа есть задания "Activity", "Casestudy". Контрольные вопросы и задания в конце параграфа, разбитые на пункты и подпункты, практического и устного характера.

ComputingChrisLeadbetter: основной текст учебника, основанный на описании примеров и жизненных ситуаций, термины выделяются цветом, встречаются в контексте, внутри параграфа есть задания "Activity". В конце главы краткое обобщение материала, тестовые вопросы открытого типа с указанием баллов за каждый вопрос для самопроверки.

Таким образом, на основе полученной информации можно предложить вариант изложения материала в учебнике для профильных классов, методы и подходы к изучению курса информатики. Учебник должен содержать материал высокой степени обобщения и вместе с тем быть конкретным, оснащенным основным фактическим материалом. Он должен содержать изложение подлинной науки и одновременно быть доступным для учащихся, учитывать особенности их интересов, восприятия, мышления, памяти, развивать

познавательный и практический интерес, потребность в знаниях и практической деятельности. Учебный текст должен оказывать на учащегося определенное эмоциональное воздействие, вызывать интерес к предмету обучения. Поэтому не стоит начинать изложение материала с введения новых понятий и терминов. Более эффективно будет начинать раздел или параграф с описания жизненной ситуации, в которой необходимо применить навыки работы с информационно-коммуникационными технологиями. Таким образом обучение будет построено по принципу от практики к теории. Конечно, любой учебник содержит аппарат организации усвоения (вопросы и задания, памятки или инструктивные материалы, таблицы и шрифтовые выделения, подписи к иллюстративному материалу и упражнения); собственно иллюстративный материал; аппарат ориентировки, включающий предисловие, примечание, приложения, оглавление, указатели. При этом пошаговые инструкции по выполнению упражнений следует избегать, они занимают много места, так как состоят в основном из скриншотов и сильно зависят от версии установленной программы. Подобный вид деятельности можно перенести в видео-уроки или в руководство для учителя, который сам выберет используемое программное обеспечение.

Анализ контрольных вопросов и заданий данных учебников показал, что в Казахские и Российские учебники содержат малое количество практико-ориентированных задач. Под практико-ориентированными задачами понимают задачи из окружающей действительности, связанные с формированием практических навыков, необходимых в повседневной жизни. Цель этих задач – формирование умений действовать в социально-значимой ситуации. Они базируются на знаниях и умениях, но требуют умения применять накопленные знания в практической деятельности. Практико-ориентирующая деятельность, как проявление функционирования содержания курса информатики средней школы, определяет значимость информатики в подготовке учащихся к продолжению образования в процессе профессионального становления.

Примерами практико-ориентированных вопросов, заданий и задач могут стать следующие задания:

- При подключении компьютеров к интернету по протоколу IP-V4, информационный объем IP-адреса каждого из компьютеров занимает 32 бита памяти. Сколько битов потребуется для записи IP-адреса для компьютера подключенного по протоколу IP-V6?
- Выполнить одно и то же задание в двух различных текстовых редакторах, например MicrosoftOfficeWord и LibreOffice. Сравнить, сделать обобщение и вывод.
- Сотрудники диспетчерской службы аэропорта координируют взлет и посадку всех воздушных судов. Для них разрабатывается новая система управления. Опишите функции интерфейса новой системы и объясните необходимость каждой.
- Для игры в лотерею необходимо создать программу, которая будет случайным образом выбирать 6 чисел от 1 до 50. Напишите алгоритм данной программы.

В профильном курсе информатики большинство задач должно быть направлено на формирование у учащихся умений и навыков практической работы, востребованной сегодня в разнообразных сферах социальной и профессиональной практики, а также формирование понимания того, где, как и для чего полученные умения употребляются на практике. При выполнении подобных заданий учащиеся не только применяют имеющийся у них жизненный опыт, но и формируют новый опыт на основе вновь приобретаемых знаний.

Реформа образования в Казахстане движется в правильном направлении, конечно не всё получается сразу, проблем очень много и их решение требует опыта и времени. На этом пути возможно будут ошибки и просчеты, но главное всё таки, что процесс идет, необходимость развития образования находится в числе государственных приоритетов и этому вопросу уделяется пристальное внимание со стороны нашего Президента и Правительства.

Список использованных источников

1. Назарбаев Н.А. [Послание](#) Президента Республики Казахстан – Лидера нации народу Казахстана «Стратегия Казахстана - 2050» - новый политический курс состоявшегося государства // Казахстанская правда. – 2012. – 15 декабря.
2. [Государственная программа](#) развития образования в Республике Казахстан на 2011-2020 годы // www.kgu.kz/doc/strateg_doc/5_GPRO_RK. - 2010. - 21 декабря.
3. Вьюшкова Е. А., Информатика: Учеб. для 11 класса – Астана: Арман-ПВ, 2015
4. Фиошин М. Е., Информатика и ИКТ. Профильный уровень – М.: Дрофа, 2010
5. Угринович Н. Д., Информатика и ИКТ. Профильный уровень – М.: БИНОМ, 2009
6. Cambridge IGCSE Computer Science, David Watson, Hellen Williams
7. Computing, Chris Leadbetter, Roger Blackford and Tony Piper: Cambridge International AS and A Level

ӘОЖ 004.4

ANDROID ПЛАТФОРМАСЫ ҮШІН МОБИЛЬДІҚ ҚОСЫМША ЖАСАУҒА АРНАЛҒАН КЕШЕНДІ ЖОБАЛАУ ОРТАЛАРЫНА ШОЛУ

Бармағанбетов Ерқұлан Тілекұлы

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 таңда өмірімізді мобильдік телефондарсыз елестету қиын. Телефон тек қана сөйлесу құралы ғана емес ойын-сауық, көмекші, бизнес құралы болып табылады. 2015 жылғы статистикалық мәліметтер бойынша әлемдегі мобильдік телефондардың саны 1,9 млрд тең болып, 2016 жылы 2 млрд дейін жетеді деп болжауда [1]. Және де осыншама үлкен көлемдегі телефондарға деген сұранысты қанағаттандыратын өндірушілер саны да күн санап өсуде. Беделді IDC (ағылш. International Data Corporation) компаниясының зерттеуі бойынша 2015 жылы статистикалық мәліметтер әлемдегі мобильдік телефондардың 76,6% Android платформасында жұмыс жасайтындығын көрсетіп отыр. Бұл Android платформасының танымалдылығы мен қолжетімділігінің анық көрінісі [2]. Осыған байланысты әлемде Android платформасында жұмыс жасайтын қосымшалар мен қосымшалар жасаушыларға деген сұраныс күн санап өсуде.

Сол себепті бұл платформаға арнап қосымша жазу программа жасаушылар үшін басым бағыттардың бірі болып табылады. Ал сол қосымшаны жазу үшін қандай IDE (ағылш. Integrated Development Environment) кешенді жобалау ортасын пайдаланған дұрыс?

Бүгінде Java программалау тілін пайдаланып Android платформасында жұмыс жасауға арналған кешенді жобалау орталары жеткілікті. Олардың ішіндегі ең танымалылары Android Studio, Eclipse, IntelliJ IDEA. Осы үш ортаның қайсысы Android үшін қосымша жазуға ыңғайлы? Бұны анықтау үшін әр ортаға жеке тоқталайық.

Eclipse – кроссплатформалық қосымшаларды жобалауға арналған Eclipse Foundation компаниясы ұсынған кешенді жобалау ортасы. Бұл ортаның басты артықшылығы, оның әр түрлі модульдер көмегімен кеңейтуге болатындығында. Eclipse өзге жобалау орталары секілді бүтін бағдарлама ретінде емес бір бірімен байланысты 3 модуль негізінде құрылған. Олар: Platform, JDT (Java Development Tools) және PDE (Plug-in Development Environment).

Platform базалық мүмкіншіліктерді жүзеге асырады. JDT Java программалау тілінде қосымшалар жасауға мүмкіндік береді. Ал PDE болса Eclipse үшін жаңа модульдер жобалауға арналған. Бұл негізгі модульдерден бөлек CDT (C/C++ Development Tools), PDT (PHP Development Tools), WTP (Web Tools Platform Project) секілді модульдерді қондырып C++, PHP, HTML, JavaScript, CSS тілдерінде де жобалауға болады. Android платформасында қосымша жасау үшін JDT модулі пайдаланылады.