

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



ЖАС ҒАЛЫМДАР КЕҢЕСІ



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 ХІ Халық. ғыл. конф. = ХІ 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

қолданылады. Ал ActionScript 3.0 нұсқасында барлық жағдайларда addEventListener() әдісі пайдаланылады. Бұл бағдарлама жасаушыларға кодтауды жеңілдетеді;

2) ActionScript 2.0 тілінде оқиғалар ағыны жоқ, сондықтан addListener() әдісін тек оқиғаны тарататын объектіге ғана шақырылатын болса, ActionScript 3.0 нұсқасында addEventListener() әдісін оқиғалар ағынында бар кез келген объектіге шақыруға болады.

ActionScript 1.0/2.0 нұсқаларында фигураларды тек MovieClip объектісінде ғана салуға болады. Ал ActionScript 3.0 нұсқасында экран объектілермен жұмыс жасайтын қарапайым класстар бар. Осы класстарда, MovieClip объектілерінде болатын әдістер мен қасиеттердің толық жиынтығы кірмейтіндіктен, олар процессордың ресурсын және жадын азырақ жұмсайды.

Қорытындыласақ, электронды-оқыту жүйесін құруда ActionScript 3.0 тілінің көптеген артықшылықтары бар екеніне көз жеткіздік. Электронды қолданба құрған кезде анимациямен, графикамен жұмыс істеу, аудио, бейне материал қосу сияқты мүмкіндіктерді ActionScript 3.0 тілі толық қанағаттандырады.

Қолданылған әдебиеттер тізімі

1. Қазақстан Республикасының «Білім туралы» Заңы
2. https://ru.wikipedia.org/wiki/Электронный_учебник
3. Владимир Дронов. Macromedia Flash Professional 8: графика и анимация, Санкт-Петербург, 2006 - 13 с.
4. Лотт Д., Шалл Д., Питерс К. ActionScript 3.0: сборник рецептов. - СПб.: Символ-Плюс, 2007 - 27 с.

ӘОЖ 378.37(047)

ИНФОРМАТИКАНЫ ОҚЫТУ ӘДІСІНДЕ ЖАҢА АҚПАРАТТЫҚ ТЕХНОЛОГИЯНЫ ҚОЛДАНУЫНЫҢ ТИІМДІЛІГІ.

Махмутова Лаура Абсаттарқызы

Астана қаласы, Л. Н. Гумилев атындағы Еуразия Ұлттық Университеті
Ақпараттық технологиялар факультеті, “Информатика” мамандығының магистранты.
Ғылыми жетекшісі- п.д.ғ. профессор С.Кариев

Қазақстан Республикасының «Білім беру туралы» Заңында еліміздің білім беру жүйесінің басты міндеттері атап көрсетілген. [1]. Соның бірі: «Білім беру жүйесін ақпараттандыру, оқытудың жаңа технологиясын енгізу, халықаралық коммуникациялық желілерге шығу» дегендей Қазақстан Республикасы Президентінің жоғарғы білім беру жүйесін ақпараттандыру және жаңа ақпараттық технологиялар көмегімен білім берудің тиімділігі мен сапасын көтеру мақсатында ұсынған мемлекеттік бағдарламасын жүзеге асыру, педагог – ғалымдардың алдында тұрған негізгі мәселелердің бірі болып отыр.

Ел президенті Н.Ә Назарбаевтың арнайы жарлығымен бекітілген білім беруді ақпараттандыру бағдарламасы (1997-2002ж.ж.) қабылданған болатын [2].

Білім беруді ақпараттандыру-жаңа ақпараттық технологияларды пайдалану арқылы дамыта оқыту, дара тұлғаны бағыттап оқыту мақсаттарын жүзеге асыра отырып, оқу-тәрбие үрдісінің барлық деңгейлерінің тиімділігі мен сапасын жоғарлатуды көздейді.

Жаңа ақпараттық технологиялар дегеніміз- білім беру ісіне ақпараттарды даярлап, оны білім алушыға беру үрдісі. Бұл үрдісті іске асырудың негізгі құралының бірі компьютер болып табылады. Қазір жаңа ХХІ ғасыр, компьютерлендіру, ақпараттандыру заманы.

Заман талабына сай көштен қалмай қазіргі таңда педагогтан өз пәнінің терең білгірі ғана болу емес, теориялық, нормативтік – құқықтық, психологиялық – педагогикалық, дидактикалық әдістемелік тұрғыдан сауатты және ақпараттық компьютерлік технология құралдарының мүмкіндіктерін жан – жақты игерген ақпараттық құзырлығы қалыптасқан

маман болуын талап етуде.

Бүгінгі басты мәселеміз – білім сапасы десек, осы білім сапасын арттырудың тиімді жолы- білім беру жүйесінде түрлі ақпараттық технологияларды, жаңа инновациялық технологияларды қолдану, енгізу оқу үрдісіне тиімдірек ұйымдастыру үшін мүмкіндік беретіндігі белгілі.

Компьютер және ақпараттық технологиялар арқылы жасалып жатқан оқу үрдісі оқушының жаңаша ойлау қабілетін қалыптастырып, олардың жүйелік байланыстар мен заңдылықтарды табуға игеріп, нәтижесінде – өздерінің кәсіби потенциалдарының қалыптасуына жол ашу керек. Бүгінгі таңда ақпараттық қоғам аймағындағы оқушылардың ойлау қабілетін қалыптастыратын және компьютерлік оқыту ісін дамытатын жалпы заңдылықтардан тарайтын педагогикалық технологиялардың тиімділігі жоғары деп есептейміз.

Оқыту технологиясы мен әдістеме ғылымы бір-бірімен тығыз байланысты. Әдістеме ғылымы «Нені оқыту керек?», «Не үшін оқыту керек?», «Қалай оқыту керек?» деген сұрақтарға жауап іздесе, оқыту технологиясы «Қалай нәтижелі оқытуға болады?» деген мәселенің шешімін іздейді. Олардың мақсаты бір, яғни оқытудың тиімді жолдарын қарастыру. Оқытудың тиімді жолдары оқытудың әр түрлі әдістері арқылы анықталады.

Мысалы, жаңа ақпараттық технологиялар технологияларды қолдану арқылы білім алушылардың білім беру қызметін жетілдіруге болады.

Жаңа ақпараттық технологиялар барлық басқа технологияға қарағанда біріктіру сипаты бар, жаңа технологиялар, оқыту әдістері мен тәсілдері білім алушы үшін әзірленген оның барлық мүмкіндіктерін пайдалана отырып, өмірде табысқа жету мүмкіндігі болды.

Қазіргі уақытта информатиканы үйретудегі мәселелерін ғылым және ғылыми техникалық үрдісі арқасында, ақпараттық және коммуникациялық технологияларды дамытуға көп көңіл бөле бастады. Себебі, инженерлік ғылымдар тез дамып келеді.

Қазіргі заманғы информатика мұғалімдері қызықты сабақтарды ұсыну ғана емес құралдар қажет, сонымен қатар сабақты қуатты құралдармен қамтуды ұйымдастыру, білім алушылардың сабағын бақылау, оқу үлгерімін қадағалау және білім беру саласындағы мәселелік аймақтар қарастыруды талап етеді.

Информатиканы оқыту үрдісінде жаңа ақпараттық технологияны қолдануда компьютер тек ақпарат көзі болып қана қоймай, сондай-ақ, оқу құралы ретінде және танымдық іс үрдісін жандандыруға мүмкіндік беретін, икемді ойлай дамытуға ықпал және қабілетін қалыптастыру өз қызметін шарлауға, сондай-ақ бейімделуге қуатты құрал болып табылады. Сондықтан, информатика мұғалімі алдына мақсат қоя отырып, оқудың оң мотивациясын дайындауды, білім алушылардың танымдық белсенділігін белсендіру, маңызды әдістерді дамыту үшін, жаңа ақпаратты өңдеу және пайдалануды жетілдіру керек.

Қазіргі уақытта информатика оқытудағы білім алушылардың танымдық және шығармашылық белсенділігін дамыту үшін, қазіргі заманғы жаңа ақпараттық технологияларды пайдалана отырып, білімнің сапасын көтере алады, тиімді оқыту уақытын қолдану және уақытын үнемдеу арқылы оқушылардың репродуктивті қызметінің төмендеуін бақылай алады.

Білім беру үрдісін даралау қашықтыққа және ұтқырлыққа бұрып және оқу үдерісінде қолданылуға болатын әдісті, яғни инновациялық технологиясын үлкен көлемде ұсынуға болады.

Информатиканы оқыту кезіндегі инновациялық технологияларды қолдану әдістері:

- оқу қызметінде әр түрлі кезеңдерге оқыту басқару жүйесін жетілдіру;
- оқыту мотивациясын нығайту;
- білім алушылардың ақпараттық мәдениетін арттыруға мүмкіндік беру, оқыту мен білім беру сапасын арттыру;
- қазіргі заманғы ақпараттық технологиялар кадрлар саласындағы оқыту деңгейін арттыру;
- компьютерді пайдаланып түрлі ақпарат түрлерімен жұмыс істеуге дағдыларын

менгеру және ақпараттық технологияның басқа да құраларын менгеру. Өз ақпараттық қызметін ұйымдастыру және оның нәтижелерін жоспарлау;

-танымдық мүдделерін ақпараттық технологиялар арқылы интеллектуалдық және шығармашылық қабілеттерін дамыту;

-оқу үрдісінде ақпараттық технологияларды және қазіргі заманғы құралдарының мүмкіндіктерін көрсету.

жаңа ақпараттық технологиясымен информатиканы оқытудың белсенді әдістерінің бірі -проблемалық оқыту, жобалау әдісі, интерактивті технологиялар, іскерлік ойындар, интеграцияланған сабақ және т.б. болып табылады.

Іскерлік ойында бірнеше ойыншылармен өзара іс қимыл жағдайда шешім қабылдайтын нақты модельдеу болып, мұғалім ойын бағыттап алады. Ойыншылары талдайды және бағалайды. Әрбір қатысушы осылайша маңызды роль атқарады, өз тәжірибесін жинап, тез шешім қабылдай алады және нәтижесін көруге болады. Іскерлік ойындар информатиканы оқыту кезінде білім алушылардың бағытталған психикалық үрдістерін қамтамасыз етеді яғни проблемалық жағдайларды пайдалана отырып ойлауды ынталандыру, негізі сабақтарында сақтауды қамтамасыз ету, зерттеу сабақтары бойынша қызығушылығын ынталандырады және тәуелсіз білім алуға қажеттілігін туындатады.

Информатиканы оқыту кезінде жобалау әдісін пайдалана отырып оқыту, оқу үрдісінде мотивациясын арттыру жағынан- ең табысты әдістерінің бірі болып табылады.

Жобалау әдісі- оқу үрдісін ұйымдастырудың икемді моделі, шығармашылық қабілеттерін, интеллектуалдық және физикалық қабілеттерін дамыту арқылы білім алушылардың өзін-өзі іске асыруға бағытталған.

Информатика сабағын менгеру кезінде білім алушылар түрлі жобаларды орындайды мысалы сөз жұмбақтарды қалай жасауды, мультфильмдерді, оқытатын және дамыту ойындарды және т.б.

Мультимедиялық презентациялар білім алушыларға оқу материалын көзбен көріп ұғуына мүмкіндік береді.

Информатиканы оқытудың кезінде мультимедиялық презентациялар мыналарды қамтамасыз етеді: оқытуды қарқындату, студенттер белсенділігін, өзін-өзі дамытуды мотивациясын арттыру және т.б. Осылайша, жаңа ақпараттық технологиялар негізінде информатиканы оқыту, ұйымдастыру пән мазмұнын зерттеуге мотивациясын арттыру, нақты сабақты жоспарлау, оқушылардың білімін жоғарлатып сапасын арттырады.

Информатиканы оқу барысында білім алушылар бағдарламалық қамтамасыз етуді жоғары деңгейде біледі, тергеуді үйренеді, өз мақсатын, ойын іске асырады, білім беру материалын талдай алады, жұмысты орындауға алынған ақпаратпен жұмыс істеу машығын қалыптастырады.

Қолданылған әдебиеттер тізімі

1. Білім туралы заңнама Қазақстан Республикасының 2007 жылғы 27 шілдедегі №319 Заңы
2. Н.Ә.Назарбаев «Қазақстанның әлемдегі бәсекеге барынша қабілетті 50 елдің қатарына кіру стратегиясы».
3. «Информатика негіздері» журналдары.
4. Қазақстан Республикасы білім беруді дамытудың 2005-2010 жылдарға арналған Мемлекеттік бағдарламасы.
5. А. Салихова «Оқушылардың шығармашылығын дамыту» Ғылыми-әдістемелік журнал, №5-2009 ж
6. Интернет материалдары №72 «Google» және №65 «Mail.ru» сайттары 2012 ж.