

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



Профессор А.А.Молдажанованы еске алуға арналған «XXI ғасырдағы педагогикалық білім беру: басымдықтар мен ізденістер» тақырыбындағы халықаралық ғылыми-практикалық конференция материалдарының

ЖИНАҒЫ
7 - қазан, 2022 ж.

Астана, 2022

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



Профессор А.А.Молдажанованы еске алуға арналған «XXI
ҒАСЫРДАҒЫ ПЕДАГОГИКАЛЫҚ БІЛІМ БЕРУ: БАСЫМДЫҚТАР
МЕН ІЗДЕНІСТЕР» тақырыбындағы Халықаралық ғылыми-
практикалық конференция материалдарының

ЖИНАҒЫ

7 - қазан, 2022 ж.

СБОРНИК

материалов Международной научно-практической конференции
«ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ В XXI ВЕКЕ: ПРИОРИТЕТЫ И
ПОИСКИ» посвященная памяти профессора А.А.Молдажановой
7-октября, 2022 г.

COLLECTION

Collection materials of the International scientific and practical Conference
«PEDAGOGICAL EDUCATION IN THE XXI CENTURY: PRIORITIES AND
SEARCHES» dedicated to the memory of professor A.A.Moldazhanova

October -7, 2022 y.

Астана, 2022

ӘӨЖ 37.0
БКК 74.00
П 82

Редакция алқасы:

Ж.Д.Курманғалиева - Басқарма мүшесі - Ғылым, коммерциаландыру және интернационалдандыру жөніндегі проректор, **Б.Ж.Сомжүрек** - «Әлеуметтік ғылымдар» факультетінің деканы, **М.П.Асылбекова** - «Педагогика» кафедрасының меңгерушісі, п.ғ.к., профессор м.а.; **Б.П.Сейітқазы** - п.ғ.д., профессор; **Қ.Т.Атемова** - п.ғ.д., профессор; **Т.С.Сламбекова** - п.ғ.к., профессор м.а.; **С.С.Байсарина** - п.ғ.к., доцент; **Н.П.Албытова** - п.ғ.к., профессор м.а.; **Махадиева А.К** - PhD., **Балтабаева Ж.Б.** - магистр, **Қуатов А.К.** - магистр.

ISBN 978-601-337-713-1

Жинақта Л.Н.Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті, «Профессор А.А.Молдажанованы еске алуға арналған «XXI ғасырдағы педагогикалық білім беру: басымдықтар мен ізденістер» тақырыбындағы Халықаралық ғылыми-практикалық конференциясының Пленарлық мәжілісінде және «Профессор А.А.Молдажанова және қазақстандық білім беру жүйесінің дамуы», «Білімді ұлт» сапалы білім беру» ұлттық жобаны жүзеге асыру - Жаңа Қазақстанды дамытудағы басым бағыт», «Білім берудің ғаламдық мәселелерін шешуде адами ресурстардың бірігуі» деп аталатын секция жұмыстары бойынша тыңдалған баяндамалар қамтылды. -587 бет.

ӘӨЖ 37.0
БКК 74.00
П 82

ISBN 978-601-337-713-1

«Профессор А.А.Молдажанованы еске алуға арналған «XXI ғасырдағы педагогикалық білім беру: басымдықтар мен ізденістер» тақырыбындағы Халықаралық ғылыми-практикалық конференция.

@Астана, 2022

способность человека. В словаре русского языка интеллект определен как ум, мыслительная способность, умственное начало у человека. Словарь синонимов русского языка раскрывает интеллект через понятия «ум», «умственные (мыслительные) способности», «рассудок», «разум». Философский энциклопедический словарь раскрывает интеллект как способность мышления, рационального познания - в отличие от таких, например, душевных способностей, как чувство, воля, интуиция, воображение и т.п.

Таким образом, мы проанализировали основные понятия познавательной активности обучающихся в процессе экспериментирования на уроках физики и пришли к выводу, условием развития у обучающихся, вознесения их на высший уровень является опыт, экспериментирование, поисковая деятельность. Экспериментирование в педагогической практике является эффективным и необходимым для развития у обучающихся исследовательской деятельности, познавательного интереса, увеличения объема знаний, умений, навыков. Организация познавательной деятельности должна опираться на уже развитые потребности, прежде всего, на потребности учеников в общении с взрослыми, в одобрении его действий, поступков, рассуждений, мыслей.

Литература:

1. Шабаева А.А., Васюк Д.А. Формирование мотивации к здоровому образу жизни у школьников (на материале спортивной борьбы) [Текст] / А.А.Шабаева, Д.А. Васюк / Традиции и инновации в национальных системах образования: Материалы V Международной научно- практической конференции, 14-15 декабря 2021 г. – Уфа: Издательство БГПУ им. М. Акмуллы, 2021. – 1077 с., с. 418 – 421.
2. Шабаев А.Т., Шабаева Г.Ф. Педагогические условия формирования готовности будущих педагогов дошкольного и начального образования к спортивно-оздоровительной деятельности [Текст] / А.Т.Шабаев, Г.Ф.Шабаева // Педагогический журнал Башкортостана // журнал ВАК номер: 2 (57) год: БГПУ: 2015, с. 51-61.

УДК 37.025.7

СТРУКТУРА КВИЗ – ИГРЫ КАК МЕТОДА АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

Гитихмаева Л. М.

Докторант кафедры психологии

Евразийский Национальный университет им. Л.Н.Гумилева, г. Астана

Современные методы активного обучения, применяемые в системе образования, строятся на схемах взаимодействия «обучающий - учащийся» и «учащийся - учащийся», когда не только обучающий привлекает учащихся к процессу обучения, но и сами учащиеся, взаимодействуя, влияют на мотивацию

друг друга, а обучающий играет роль помощника и ведущего, создающего условия для проявления их инициативы.

Один из методов, активно применяемый в развлекательных и обучающих целях для молодежи, построенный по принципу «учащийся - учащийся» - квиз.

Квиз - («quiz» - задание, вопрос) - это командная интеллектуальная игра, в которой участники за ограниченный промежуток времени отвечают на вопросы из разных сфер знания [1]. Квиз используют метод мозгового штурма и эффект синергии, формирует чувство единения команды, вовлекает участников в совместную работу.

История квиз - игр начинается с 1791 года, с легенды о том, что владелец театра в Дублине Р. Дэйли, поспорив о том, то можно ввести в языковой оборот новое слово за сутки, нанял людей, расписавших стены зданий словом «квиз». Жители города, спрашивая друг – друга о новом слове, способствовали его распространению и использованию.

С 1975 года квиз стал ассоциироваться с понятием «викторина», в форме «вопрос-ответ». Со временем викторины, от элитарных и закрытых, с ограниченным кругом участников, стали приобретать массовый характер и освещаться СМИ, привлекающих к ним дополнительный интерес и внимание. Согласно Книге рекордов Гиннеса на самой масштабной викторине приняли участие более 2 тысяч человек.

С появлением Интернета викторина перешла в онлайн пространство, и именно в Интернете игра получила устойчивое название «квиз».

В настоящий момент по запросу «квиз» Google выдает более 2,5 миллионов ссылок на прохождение различных викторин и тестов, при этом существует большое количество компаний, проводящих игры в формате квиз в режиме реального времени с личным присутствием игроков.

Структура данных квиз игр, привлекающих в основном молодежь и школьников, может быть использована для их проведения в школьном коллективе.

Виды квиз - игр, применяемые в школах:

- образовательный - классический квиз по школьным предметам, с вопросами, направленными на расширение знаний, получение новой информации и ее осмысление;
- тематический – квиз, направленный на выявление и поддержание интереса обучающихся к одной теме, направлению;
- развлекательно-развивающий – квиз, способствующий развитию мышления, гибкости ума, логики, сочетающий в себе вопросы, на самостоятельный поиск новой информации и на получение удовольствия от этого процесса;
- лингвистический – квиз, способствующий осмыслению и запоминанию материала, развитию беглости речи и мышления, расширению словарного запаса;
- межтематический – квиз, включающий вопросы на выявление межпредметных связей, например, квиз «биология - химия», «литература - география», «физика - математика» и т.д.;

- проверочный – квиз, направленный на оценку усвоения материала, игровой вариант для проведения контрольных работ, выявления тем, необходимых для повторения.

Для проведения квиза необходимо соблюдение некоторых условий: техническое оборудование для трансляции вопросов, наличие нескольких команд участников, ведущий, регулирующий ход игры, раздаточный материал (бланки, вопросы, карточки).

Рассмотрим этапы подготовки и проведения квиз - игры для школьного коллектива:

- Выбор темы квиз - игры – дисциплина, по которой проводится квиз, отдельная тема урока, тема, объединяющая знания по отдельному периоду, группе лиц или явлений и т.д.
- Определение цель и вида игры – усвоение новых знаний, закрепление усвоенной информации, поддержание интереса к дисциплине, развлечение, сплочение школьного коллектива и т.д.
- Планирование структуры квиза – выбор количества туров и вопросов, времени для обсуждения вопросов у команд, подготовки команд и т.д.
- Разработка вопросов игры - определение уровня сложности вопросов, их вида (аудио, видео, текстовые), формы (с вариантами ответов, открытые, на логику, на узнавание и т.д.), способа подачи вопросов (чтение, представление на слайдах, раздача на карточках и т.д.).
- Подготовка проведения игры – подбор места и времени проведения, решение вопросов о необходимом техническом оснащении, раздаточном материале и т.д.
- Проведение игры – создание благоприятной атмосферы в классе, осуществление контроля над прохождением мероприятия, соблюдением правил квиза и норм общения.
- Подведение итогов и получение обратной связи от участников игры в формате поддержания интереса к дальнейшему изучению данной дисциплины, закрепление успешного опыта учащихся и знаний, полученных в процессе игры.

Количество раундов должно быть не меньше 3 и не больше 8, чтобы игра не успела наскучить школьникам и для того, чтобы при смене туров не происходило путаницы в правилах туров.

При планировании квиз - игры необходимо продумать алгоритм игры, распределить обязанности между участниками: кто объясняет правила, читает вопросы, кто раздаёт ручки и бланки для ответов, кто помогает с подсказками. Определить, как будет отсчитываться время, и кто будет следить за временными границами ответов. От количества вопросов будет зависеть, и количество времени, которое участники смогут потратить на обсуждение и переговоры в команде.

Важным вопросом при планировании квиз – игры является вопрос подсчета баллов. Поэтому необходимо продумать, как будут подсчитываться баллы, заработанные командами, будет ли их количество фиксироваться в

специальном протоколе и демонстрироваться после каждого раунда участникам, или подсчет будет производиться в конце игры, будут ли оглашаться промежуточные результаты, в какой форме это будет проходить. Победителем будет считаться команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Необходимо продумать возможность подсказок и повтора для каждой команды по одному вопросу, на который они не смогли ответить, и время, когда такая возможность будет предоставлена (например, в конце каждого раунда). Для фиксации ответов команд необходимы бланки - подготовленные заранее листы белой бумаги с названием команд.

Рассмотрим вариант квиз - игры, состоящий из 5 туров, 60 вопросов и рассчитанный на 5 - 6 команд (минимальное количество игроков к команде 3-4). Квиз – игра завершается озвучиванием правильных ответов и подведением итогов.

Тур 1 - 10 вопросов, включает в себя вопросы с вариантами ответов, направленные на выявление общей эрудированности, развитие логики и быстроты мышления. Вопросы первого тура могут быть с четырьмя и более вариантами ответов. Время на обсуждение и подготовку ответов к ним – одна минута на вопрос.

Примерами вопросов данного тура могут быть следующие вопросы с вариантами ответов по различным дисциплинам школьной программы (под буквой А расположены правильные ответы)

1. Математика: «Для запоминания чего используется мнемоническое правило «Это я знаю и помню прекрасно»?»

А. Числа Пи В. Ряда активности металлов С. Спектра преломления света Д. Расположения элементов в таблице Менделеева

2. Информатика: «Что в компьютере носит название «Calibri», «Nirmala», «Georgia», «Sylfaen»?»

А. Шрифты В. Типы вирусов С. Марки мышек Д. Части принтера

3. Литература: «Наполеон, Петр Багратион, Элен Курагина, Катерина Мамонтова. Какой автор описал в своем художественном произведении данных персонажей?»

А. Лев Толстой В. Николай Гоголь С. Александр Островский Д. Александр Грибоедов

Как можно отметить, в примере представлены вопросы разного уровня сложности - от простого узнавания известной фразы, вспоминания, виденной ранее информации до соотнесения сначала персонажей к произведению, а затем произведения к автору. Уровень сложности вопросов определяет учитель исходя из темы, вида игры, подготовленности класса и сложности дисциплины.

Тур 2 - 10 открытых вопросов, составляющий костяк квиз. Рассмотрим несколько примеров открытых вопросов:

- Химия: «Способность атомов химических элементов вступать в химические соединения с атомами других элементов» (Валентность).

- География: «Государство, в котором находятся города: Корк, Балбригган, Лимерик». (Ирландия).
- Астрономия: «Наука, изучающая естественный спутник Земли» (Селенология).

Как можно заметить из примера вопросов, все они направлены на вспоминание уже известной школьникам информации по пройденной учебной программе. Поскольку вопросы простые, они могут быть представлены в формате блиц - игры - с быстрым представлением самого вопроса и сокращенным временем на обсуждение для команд.

Тур 3 – 10 описаний или фото известных исторических личностей: поэтов, художников, ученых, политических деятелей, известных современных медийных персон, факты о жизни которых известны учащимся (ранние фото персонажей, детали биографии, изобретения, открытия и т.д.). Форма представления вопросов так же может варьироваться (текст, видео- аудио вопросы, вопросы с соотнесением персонажа и его открытия или исторического события и т.д.)

Примерами заданий данного тура могут быть следующие рифмованные описания. (загаданный ответ представлен в скобках). На ответ команде дается по одной минуте на персонажа.

- Герой Серебряного века, златокудрый красавец поэт. Автор «Метели» и «Черного человека», несущий шафранного края свет. (С. Есенин)
- Автор знаменитого бинома, всем фамилия его знакома. Физик, математик, астроном, идеи его нужно знать целиком. (И.Ньютон)
- Советский он парень, пил чай с королевой. Ты знаешь его, потому, что он - Первый. (Ю. Гагарин) [2].

Тур 4 - 20 терминов по определенной тематике в сетке кроссворда. В данном туре учащиеся фиксируют свои ответы в кроссворде, который сдают учителю через 10 минут. Описания не должны быть слишком сложными для того, чтобы учащимся хватило времени прочесть, осмыслить, найти верный ответ и зафиксировать его на бланке команды.

Примером заданий могут стать следующие формулировки с правильным ответом в скобках.

1. История: «Высший статус в карьере Наполеона Бонапарта» (Император).
2. Геометрия: «Геометрическое тело; совокупность всех точек пространства, находящихся от центра на расстоянии, не больше заданного» (Шар).
3. Биология: «Удлиненный копчик и повышенная волосатость на теле современного человека» (Атавизм).

В данном туре существует возможность однократной подсказки от ведущего для команды, если возникают затруднения при отгадывании кроссворда.

Тур 5 - 10 вопросов, идущих в быстром темпе (20 секунд на вопрос) и предполагающих открытый ответ, как, например:

1. Математика: «Сколько будет 3,5 километра в дециметрах» (35 000 дециметров).

2. Физика: «Оптическое и метеорологическое явление, наблюдаемое при освещении ярким источником света множества водных капель» (Радуга).

3. Химия: «Вещество, молекула которого состоит из двух атомов водорода и одного атома кислорода» (Вода).

В данном туре вопросы построены по принципу увеличения сложности и требуют повышенной концентрации внимания и направлены на развитие быстроты и гибкости мышления.

Квиз завершается подсчетом, оглашением результатов, вручением памятных призов. Поскольку квиз всегда должен заканчиваться на позитиве, то получение обратной связи от участников квиз - игры может проходить сразу, либо через небольшой временной промежуток и осуществляться по схеме: «что понравилось, что запомнилось, о чем еще подумают участники квиз - игры».

Квиз - игры, применяемые в учебном процессе, выполняют следующие функции:

- развлекательная – получение удовольствия от процесса игры, поиска новых знаний, получения нового опыта командной работы и решения нестандартных задач. Участие в соревновательном мероприятии, с такими же как сам школьник участниками, повышает ценность получаемых и демонстрируемых знаний.

- диагностическая – выявление интеллектуальных, творческих, эмоциональных проявлений учащихся, способностей и особенностей в восприятии и переработке информации. Квиз - игры позволяют обозначить проблемные темы, не усвоенные или слабо усвоенные учащимися, продемонстрировать общий уровень эрудированности как отдельного ученика, так и всего классного коллектива.

- развитие и коррекция - с помощью квиз - игры можно внести позитивные изменения, дополнения в структуру личностных и интеллектуальных показателей учащегося (уровень организаторских, коммуникативных, лидерских способностей) [3].

Таким образом, квиз – игры, как метод активного обучения, призваны решать главную задачу, поставленную перед системой образования - научить учиться. Квиз – игры способствуют развитию быстроты реакции, тренируют память, способствуют формированию командообразования и становления лидерских способностей, развивают критическое мышление, основанное на анализе ситуации, самостоятельном поиске информации, способствуют построению логической цепочки и принятию взвешенного и аргументированного решения.

Литература:

1. Гаращенко Л. В. Игра КВИЗ как форма организации учебных занятий // Современные проблемы профессионального образования: опыт и пути решения: материалы 3й Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Иркутск, 16–18 октября 2018 года. - Иркутск: Иркутский государственный университет, 2018. - С. 190-195.

2. Гитихмаева Л.М. Квиз - игры как способ активизации познавательной активности учащихся// Всероссийский научно-методический журнал «Мудрец», № 8, 2022. – С.8-16.

3. Карпенко Д. С. Квиз как форма интеллектуального досуга молодежи в библиотеке// Студенческая наука и XXI век. - 2020. - Т. 17. – № 1-2(19). - С. 110-111.

ӘӨЖ 811 512 122 366 58

ЖАЗУДЫҢ ШЫҒУ ТАРИХЫ ЖӘНЕ ДАМУ КЕЗЕНДЕРІ

Дуйсембаева М. Е.

Филология магистрі, аға оқытушы

Академик Ә. Қуатбеков атындағы Халықтар достығы университеті,
Шымкент қаласы, Қазақстан Республикасы

Қазақ тілі – сан ғасырдан бері ата-бабадан мирас болып келе жатқан киелі дүние. Ол халықтың алтыннан да қымбат кені. Тіл – адам баласының әлем бейнесін тану жолындағы түсінігінің, ойының, сезімнің, идеясының, дүниетанымының көрінісі.

«Тіл құралы» - қазақ мәдениетінде бұрын болмаған құбылыс. Оның қазақ жұртшылығы үшін мүлде тың дүние екендігін оқулықтың кіріспесінде автор арнайы атап өтеді. Ол осы оқулықты қазақ грамматикасына қатысты категориялардың әрқайсысына тұңғыш қазақша терминдерді ұсынады. Күні бүгінге дейін қолданып жүрген «зат есім, сан есім, етістік, есімдік, одағай, үстеу, шылау, бастауыш, баяндауыш» деген тағы басқа сан алуан лингвистикалық ғылыми терминдердің баршасы А. Байтұрсыновтікі.

А. Байтұрсынов - қазақ тілінен оқулық, бағдарлама жазып, қазақ тілін оқыту әдістемесінің дамуына зор үлес қосқан белгілі ғалым болды. А. Байтұрсынов - қазақ тілін оқыту әдістемесінің іргетасын қалаушы.

Жазудың шығу тарихы және даму кезеңдері қазірде біз жазба тілді ауызша тілдегі сөздердің жазбаша түрінде әріптердің тіркесімен белгіленуі деп түсінеміз. Жазудың тарихына көз жіберсек, әріппен таңбалаудың кейінірек пайда болғанын көреміз. Жазу өте ерте заманда жасалып, мыңдаған жылдар бойы өзгеріп, дамып келді. Жазуды мыңдаған жыл бойы дамып жетілуімен бірге, оның принциптері де өзгеріп отырды. Жазудың жүйесі таңбалардың жиынтығынан құралады. Ол таңбалар бүтіндей сөзді не ызынды, немесе дыбысты белгілейді. Әрбір жазбаша таңбалық графикалық формасы, белгілі бір мағынасы болады. Жазу жүйесіндегі таңбалардың не бүтіндей хабарлы, не жеке сөзді, не буынды, не дыбыстық белгілеуіне қарай бөлінеді. Жазу – адамның ой – пікірін, сөзін қашыққа және ұзақ замандарға жеткізетін материалдық сызба таңбалардың жүйесі. Жазудың алғашқы нұсқалары өте ерте заманда жасалды. Мыңдаған жылдар бойы дамып жетілумен қатар, оның принциптері де өзгеріп отырды. Жазу қатынас құралы ретінде пайдаланылған суреттер мен шартты белгілерден кейін пайда болған. Өз ойын жеткізу үшін