

№3

мамыр
май

2022 (34)

ZIAT



**Учитель – это не работа,
а образ жизни**

4 с.



Редактор бағаны

Елбасымыз Н.Ә. Назарбаев «Қазақстан жолы - 2050»: бір мақсат, бір мүдде, бір болашақ» Жолдауында: «Біз үшін болашағымызға бағдар ететін, ұлтты ұйыстырып, ұлы мақсаттарға жетелейтін идея бар. Ол – Мәңгілік Ел идеясы» деп, халқымызды алда күтіп тұрған асқар асуларды, төтенше маңызды мақсат-міндеттерді атап көрсетіп берген еді. Осы Жолдауда Қазақстан Республикасындағы білім беру мәселесін айрықша атап көрсетіп (Қазақстан жолы – 2050. 4 бағыт. БІЛІМ ЖӘНЕ КӘСІБИ МАШЫҚ - ЗАМАНАУИ БІЛІМ БЕРУ ЖҮЙЕСІНІҢ, КАДР ДАЯРЛАУ МЕН ҚАЙТА ДАЯРЛАУДЫҢ НЕГІЗГІ БАҒДАРЫ/Біздің жұмыстарымыздың білім беру саласындағы басымдықтары), бұл салаға жаңашылдық енгізіп, түрліше реформалауды баса айтып көрсеткен.

Кез-келген мемлекеттің болашағы оның білім және ғылым деңгейінің қаншалықты дамуына тікелей байланысты. «Ел болам десең - бесігіңді түзе» деп ұлы Мұхаң айтқандай, осы күні өсіп-жетіліп келе жатқан жас жеткіншектерге, оқушылар мен студенттерге білім берудің соңы тәсілдерін қолданып, олардың қоғамда толық азамат болып қалыптасуына ықпал ете білу керектігі күн тәртібінен түспеген мәселе.

Осы орайда «ZIAT» ғылыми-әдістемелік орталығы» ЖШС 2016 жылдың мамыр айынан бастап шығаратын «ZIAT» ғылыми-әдістемелік журналы білім беру және ғылым кеңістігіндегі инновациялық жаңалықтарды және педагогтар, студенттер, оқушылар мен мектепке дейінгі жастағы бүлдіршіндердің ғылымтанымдық еңбектерін жариялап отырмақ. Журналдың негізгі міндеті: оқушылар, студенттер және ұстаздардың түрлі тақырып бойынша жазған еңбектерін көпшілік назарына ұсыну, мұғалімдерге білікті педагог ретінде қалыптасуға жәрдемдесу, ғылымдағы әр деңгейдің арасында қарым-қатынасты нығайтуға әрекет ету. Журнал мектепке дейінгі мекемелерден бастап жоғары оқу орындарына дейінгі аралықтағы мәселелерді қамтиды.

№3 (34) май 2022

Құрылтайшы/Учредитель
"ZIAT" Ғылыми-әдістемелік орталығы
Научно-методический центр "ZIAT"

"ZIAT" журналы 2016 жылы 25 мамырда
Қазақстан Республикасы Мәдениет және
Ақпарат министрлігінде тіркеліп,
№16000-Ж куәлігі берілген.
Журнал "ZIAT"
зарегистрирован 25 мая 2016г
в министерстве Культуры и информации
Республики Казахстан и выдано
свидетельство №16000-Ж.
ISSN: 2617-1937

Журнал Қазақстан Республикасының
мерзімді баспасөз тізіміне енгізілген.
МББ индексі 74926.
Журнал включен в список
периодических изданий
Республики Казахстан.
Индекс ППИ 74926.

Шығу жиілігі: Жылына 6 рет шығады
Мақалалар қазақ, орыс, ағылшын
тілдерінде басылады.
Периодичность:
Выходит 6 раз в год,
материалы публикуются на
казахском, русском, английском языках.

Адрес редакции:

010000

г.Нур-Султан,
ул. Иманова 50

E-mail:

ziat.journal@mail.ru

Сайт:

www.centeroir.kz

Журналды редакциядан
сатып алуға болады.
Жазыламын деушілер
жоғарыдағы мекен-жайға
хабарласа алады.

Таралымы/Тираж
1000

Редактор/ редактор:

Сергазинова А.К.

Редактор орынбасары/Зам.редактора

Идрисов Б.Ш.

Беттеуші-дизайнер/Дизайн, верстка

Кимашева Г.Е.

Редакциялық алқа/Редакционный совет:

Жұманова Б.Қ. – ""ZIAT" ҒӘО-ғы" ЖШС директоры
Урынбасарова Э.А. – п.ғ.д., профессор
Орынбаев А. А. – п.ғ.к.,
*ҚР білім беру ісінің құрметті қызметкері,
ҚазҰЖҒА корреспондент-мүшесі*
Төрекұлова Д. М. – э.ғ.д., профессор,
ҚазКЭжХСУ "Менеджмент" кафедрасының меңгерушісі
Төрекұлова Ә. Н. – PhD докторы,
""ZIAT" ҒӘО-ғы" ЖШС ғылыми қызметкері
Үмбетпаева С. К. – жоғары категориялы ұстаз,
РФ-ның еңбек сіңірген қызметкері, Ресей құрметті ұстазы
Баймағамбет О.А. – педагог-әдіскер

Жуманова Б.К. – директор ТОО "НМЦ "ZIAT""

Урунбасарова Э.А – д.п.н., профессор

Орынбаев А. А. – к.п.н.,

Почетный работник образования РК,

член-корреспондент КазНАЕН РК

Турекулова Д.М – д.э.н., профессор,

зав. кафедрой "Менеджмент" КазУЭФимТ

Турекулова А.Н - доктор PhD,

научный сотрудник ТОО "НМЦ "ZIAT""

Үмбетпаева С.К – учитель высшей категории,

Заслуженный работник РФ, Почетный учитель России

Баймағамбет О.А – педагог - методист

МАЗМҰНЫ - СОДЕРЖАНИЕ

Учитель – это не работа, а образ жизни.....4

Педагогикалық тәжірибе/Педагогический опыт

- Аленова Б.Р.** Ақпаратты екілік кодтау арқылы ұсыну.....6
Калыбекова Э.Б. Байтақ елдің ұланымыз!.....10
Солдаев И.Е. Диагностическое оборудование применяемое для технического обслуживания (ТО) и текущего ремонта (ТР) механизмов и систем двигателя.....14

Ғылыми ізденістер/Научное обозрение

- Джолчибекова К.Ж.** Использование мобильных приложений для обучения вокабуляру студентов неязыковых специальностей Таразского Регионального Университета.....19
Жұмабаева А.М. Содержание работы педагога по организации игр, направленных на развитие познавательных процессов (внимание, память, мышление) в дошкольном возрасте.....23
Зейнелғаби Ж.З. Медициналық информатиканың негізгі терминдері мен түсініктері.....33
Сейлханова Б.К. Сананың психологиялық тұжырымдамасы. Сананың бұзылуы.....36



Учитель – это не работа, а образ жизни

«Не смейте забывать учителей.
Они о нас тревожатся и помнят.
И в тишине задумавшихся комнат
Ждут наших возвращений и вестей.
Им не хватает этих встреч нечастых.
И, сколько бы ни миновало лет,
Случается учительское счастье
Из наших ученических побед...»
Андрей Дементьев.



«Учительница первая моя!» сколько тепла и нежности в этой фразе. Я помню свою первую учительницу Аллу Ивановну, которая взяла меня нежно за руку и ввела в этот неизвестный, пугающий мир школьной жизни. Все мои страхи улетучились под чутким присмотром моего педагога. Благодарность своему преподавателю я пронесла через всю жизнь! И, когда пришло время знакомиться со второй мамой, которая возьмет, влажную от волнения, маленькую ладошку моей дочки я и сама испытывала трепет и бурю противоречивых эмоций.

Мужчинами учителями в школе никого не удивишь. Физкультуру, труд и НВП преподавали всегда мужчины, но преподавателя начальных классов мужчину я увидела впервые. Родители долго присматривались к педагогу, но скорее с любопытством, чем с недоверием. **Лещев Андрей Сергеевич** сумел с первой встречи расположить не только детвору, но и тревожных родителей. Навсегда отложились в памяти моменты, когда учитель завязывал непослушный, вечно развязывающийся, шнурок на ботинке своего подопечного, как ласково поглаживал по голове, прощаясь с ребятами, как строго по-отечески смотрел на провинившихся сорванцов.

На одном из классных часов Андрей Сергеевич рассказывал ребятам, как он пришел в профессию. Так мы узнали, что выбор маленький Андрей сделал уже в детстве после смены в пионерском лагере «Балдаурен», наблюдая за деятельностью пионервожатых. Путь к мечте был долгим. В 2008 году, после



четырёх лет обучения, окончил «Гуманитарный колледж» города Астаны, по специальности «Учитель начальных классов». Продолжил свое обучение в Евразийском Национальном университете имени Л.Н. Гумилева по специальности «Педагогика и методика начального обучения». Дипломированным специалистом в 2011 году, начал свою трудовую деятельность в школе-гимназии № 2 имени Гафу Қайырбеков, где и сейчас продолжает преподавать.

Так наш Андрей Сергеевич легко шагает в своей профессиональной деятельности. На вопрос испытывает ли он трудности и неловкость. Он всегда, не задумываясь, отвечает, что любит своих школяров и не понимает суть вопроса. Ведь ни у кого не возникнет желания подойти к отцу, гуляющему со своим ребенком на улице и задать подобный вопрос.

Могу сказать, что мне не важно, кто стоит у доски с указкой мужчина или женщина. Мне важно, чтобы моему ребенку было легко и спокойно в школе. Для нашей семьи стало огромным счастьем попасть в класс к человеку, который работает по призванию. И нас нисколько не пугает мужчина учитель начальных классов. Мне более страшны безынициативные, уставшие учителя, отработывающие часы в классе и считающие дни до пенсии. Дети не умеют притворяться. Главный критерий, по которому наш Андрей Сергеевич заслуживает самой высокой похвалы — это спешащие на урок ребята, предпочитающие провести внеклассное время в обществе с любимым учителем, нежели с гаджетом, из которого вещает новомодный блогер.

Я верю, что моя девочка достигнет больших побед в жизни и во многом благодаря тому, что был удачный старт во взрослую жизнь. Андрей Сергеевич, спасибо за заботу, знания, опыт, которыми Вы щедро делились с детьми! Мы всегда должны чтить наших учителей, которые, не щадя сил и времени, терпеливо и профессионально обучали нас!

*Трофимшина Тамара Исаевна
Школа-гимназия № 2 им. Гафу Қайырбекова
г. Нур-Султан*

Ақпаратты екілік кодтау арқылы ұсыну

Аленова Бақыт Рахметуллақызы

информатика пәні мұғалімі

Ақтөбе облысы Шалқар ауданы «№2 мектеп-гимназия» КММ

Сабақтың тақырыбы	Ақпаратты екілік кодтау арқылы ұсыну
Осы сабақта қол жеткізілетін оқу мақсаттары (оқу бағдарламасына сілтеме)	5.2.1.5 Компьютерге арналған барлық ақпарат екілік түрінде ұсынылғанын түсіндіру. Екілік кодтау – Двоичное кодирование – Binary coding
Сабақтың мақсаты	1. Екілік код арқылы ақпаратты ажыратады.. 2. Кез келген ақпаратты екілік кодтау арқылы түрлендіруге болатындығын біледі 3. Жауаптарды нақтылайды және идеяларымен бөліседі.
Бағалау критеріі	✓ Екілік код арқылы ақпаратты кодтай алады және декодтай алады. ✓ Кодтар кестесін пайдалану арқылы ақпаратты түрлендіреді.
Тілдік мақсаттар	Лексика мен сөз тіркестерінің мысалдарын қамтитын тілдік мақсаттарды анықтаңыз. Екілік кодтағы санды ондық кодқа ауыстыру тәсілі ... деп аталады. Диалогтер мен жазу үшін қолданылатын тіркестер: - Компьютерге арналған барлық ақпарат ... және ... цифрлары арқылы бейнеледі.
Ойлау дағдыларының деңгейі	Білу, түсіну, қолдану
Құндылықтарға баулу	7.Ұлттық қауіпсіздік және еліміздің бүкіләлемдік, өңірлік мәселелерді шешуге жаһандық тұрғыдан қатысуы — мемлекетіміздің белсенді, теңдестірілген, сындарлы және жауапты ішкі саясатының басты мәні. Мәдениеттілікке, ынтымақтастыққа, өздігінен шешім қабылдауға дағдыланады. Еңбек және шығармашылық қабілеттерін арттыра білу және өмірде пайдалана білу.
Пәнаралық байланыс	Математика, қазақ тілі, орыс тілі, ағылшын.
Тақырып бойынша алдыңғы білім	Оқушылар нені біледі және осы сабақтың алдында нені білулері керек? (негізгі түсініктер, деректер, формулалар, теориялар) Ақпаратты ұсынуды, шифрлеуді, кодтау мен кері кодтау туралы түсініктері қалыптасқан.

Сабақ барысы

Сабақтың жоспарланған кезеңдері	Сабақтағы жоспарланған жаттығу түрлері	Ресурстар
Сабақтың басы (10 минут)	Ұйымдастыру бөлімі: Жазымды психологиялық жағдай орнату мақсатыда білім алушыларды шеңбер бойына жинап, «Ең, ең, ең» ойынын ұйымдастыру. (сағат тілімен оқушылар бір	Оқулықтар, смайликтер, стикерлер



«Ең, ең, ең»
мадақтау

біріне мадақтау айтып, пікірлерін дәлелдейді)

«Білу»

Топтастыру:

Білім алушылар жасырылған кеспе қағаздарды таңдау арқылы екі топқа бөлінеді..

I-топ: Франция, Англия, Хорватия, футбол, FIFA-2018, Ресей

II-топ: Астана, 20 жыл, 6 шілде, Елбасы, EXPO, 1998

«Миға шабуыл» әдісі

Екі топқа лезде сұрақтар қою арқылы «Иә, жоқ» жауаптарын белгілеу, нәтижесінде екілік кодта берілген санды кері кодтау.

1. Кодтау дегеніміз – енген ақпаратты машиналық формаға түрледіру ме? (иә – 1);

2. Байт – ақпаратың ең кіші өдшем бірлігі (жоқ - 0);

3. Екілік код тек қана мәтідік ақпаратты кодтайды? (жоқ - 0);

4. RGB және CMYK -графикалық ақпаратты кодтауға арналған жүйелер (иә - 1);

5. Кодталған ақпаратты кері кодтау мүмкін емес. (жоқ -0);

6. ASCII жүйесі 2 бөліктен тұрады. (иә - 1);

7. Ондық санау жүйесіндегі санды екілік санау жүйесіне аудару кодтау процесіне жатпайды? (жоқ - 0);

8. Адам ақпаратты көз, құлақ арқылы қабылдайды (жоқ - 0)

Жауабы: 10 0 10 100 (шыққан санды кесте арқылы 10-қ санау жүйесіне аудару. (2018)

Қалыптастырушы бағалау:

«Өзіңді тексер» ойыны

Білім алушылар бір – бірін смайликтер арқылы бағалайды.

Үй тапсырмасын тексеру:

Білім алушылардың ақпараттың кодталу жолдары туралы түсініктерін кеңейту.

Тапсырма 1:

ASCII кодының стандарт бөлігінің кестесі (фрагмент)

A	02000002	E	02000202	I	02002002	M	02002202	Q	02020002	U	02020202	Y	02022002
B	02000020	F	02000220	J	02002020	N	02002220	R	02020020	V	02020220	Z	02022020
C	02000022	G	02000222	K	02002022	O	02002222	S	02020022	W	02020222		
D	02000200	H	02002000	L	02002200	P	02020000	T	02020200	X	02022000		
A	01000001	E	01000101	I	01001001	M	01001101	Q	01010001	U	01010101	Y	01011001
B	01000010	F	01000110	J	01001010	N	01001110	R	01010010	V	01010110	Z	01011010
C	01000011	G	01000111	K	01001011	O	01001111	S	01010011	W	01010111		
D	01000100	H	01001000	L	01001100	P	01010000	T	01010100	X	01011000		
A	21222221	E	21222121	I	21221221	M	21221121	Q	21212221	U	21212121	Y	21211221
B	21222212	F	21222112	J	21221212	N	21221112	R	21212212	V	21212112	Z	21211212
C	21222211	G	21222111	K	21221211	O	21221111	S	21212211	W	21212111		
D	21222122	H	21221222	L	21221122	P	21212222	T	21212122	X	21211222		
A	01000002	E	01222101	I	21001001	M	01001101	Q	01210001	U	21010101	Y	21011221
B	01000020	F	01000110	J	01001010	N	01221110	R	21010010	V	01012110	Z	01022010
C	01000022	G	01002111	K	01001011	O	01001111	S	21212211	W	02020111		
D	01000122	H	01001222	L	01001100	P	01012222	T	01010122	X	02022000		

ТЕКСЕРУ

Дескриптор:

- ASCII кодының дұрыс фрагментін анықтайды.

Қалыптастырушы бағалау: Оқушылар өзін-өзі бағалайды.



(Әр тапсырма сайын топтарға пазлдар таратылады, ол сабақ соңында құрастырылу керек.)



[https://bilimland.kz / kk/ courses/ informatika-kk/7- synyp/lesson/ aqparatty-kodtau- zholdary](https://bilimland.kz/kk/courses/informatika-kk/7-synyp/lesson/aqparatty-kodtau-zholdary)



<p>Сабақтың ортасы (20 минут) «Түсіну»</p> <p>«Дұрыс, бұрыс» әдісі</p>	<p><i>Берілген ақпараттың дұрыс-бұрыстығын анықтау</i> Тапсырма 2: Дұрыс Бұрыс</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: flex-start;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; background-color: #4a86e8; color: white; margin-right: 10px;">Мәтіндік ақпарат ASCII коды кестесінің көмегімен кодталады</div> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="width: 10px; height: 10px; background-color: blue; border-radius: 50%; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="width: 10px; height: 10px; background-color: red; border-radius: 50%;"></div> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; background-color: #4a86e8; color: white; margin-right: 10px;">Дыбыстық ақпаратты кодтау мүмкін емес</div> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="width: 10px; height: 10px; background-color: blue; border-radius: 50%; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="width: 10px; height: 10px; background-color: red; border-radius: 50%;"></div> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; background-color: #4a86e8; color: white; margin-right: 10px;">RGB-графикалық ақпаратты кодтау кестесі</div> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="width: 10px; height: 10px; background-color: blue; border-radius: 50%; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="width: 10px; height: 10px; background-color: red; border-radius: 50%;"></div> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; background-color: #4a86e8; color: white; margin-right: 10px;">Компьютерде ақпарат 2-к санау жүйесінде кодталады</div> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="width: 10px; height: 10px; background-color: blue; border-radius: 50%; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="width: 10px; height: 10px; background-color: red; border-radius: 50%;"></div> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; background-color: #4a86e8; color: white; margin-right: 10px;">1 байттың көмегімен 8 битті кодтауға болады.</div> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="width: 10px; height: 10px; background-color: blue; border-radius: 50%; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="width: 10px; height: 10px; background-color: red; border-radius: 50%;"></div> </div> </div> </div> <p><i>Дескриптор</i> - білім алушы ақпараттың дұрыс-бұрыстығын анықтай алады.</p> <p>Қалыптастырушы бағалау: Бармақ арқылы оқушылар бір-бірін бағалайды.</p>	<p>https://bilimland.kz / kk/ courses/ informatika-kk/7-cynyp/lesson/ aqparatty-kodtauzholdary</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> </div>
<p>«Қолдану»</p> <p>«Сергіту» сәті</p> <p>«Ойлан, бірік, бөліс» әдісі арқылы тапсырманы орындау.</p>	<p><i>Дескриптор</i> - білім алушылар планшет арқылы орындайды)</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="font-size: small; text-align: center;">Курстар Біз туралы Мұғалім парақшасы Анықтамалық Блог Сатып алу</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">Түсіндіру Мәтін Жаттығу 1 Жаттығу 2 Тест Сөздік</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid gray; padding: 2px;">Ұяшықтардағы сөздерді тартып өкелу арқылы бос жерлерді толтырыңыз</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 60%;"> <p>_____ ақпаратты кодтау үшін аналогтық-сандық түрлендіргіштер қолданылады.</p> <p>_____ кодтау кестесі мәтіндік ақпаратты кодтаудың халықаралық стандарты болып саналады.</p> <p>Есептеуіш техникада ақпарат _____ есептеу жүйесінде кодталады.</p> <p>Графикалық ақпаратты кодтаудың кеңінен тараған жүйелері: _____ және RGB.</p> <p>_____ кескінді кодтау оның пиксельдерден тұратындығына негізделген.</p> <p style="text-align: center; background-color: green; color: white; padding: 5px; width: 100px; margin: 0 auto;">ТЕКСЕРУ</p> </div> <div style="width: 35%; border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p style="background-color: #d9d9d9; padding: 2px;">ASCII</p> <p style="background-color: #d9d9d9; padding: 2px;">екілік</p> <p style="background-color: #d9d9d9; padding: 2px;">СМҮК</p> <p style="background-color: #d9d9d9; padding: 2px;">Дыбыстық</p> <p style="background-color: #d9d9d9; padding: 2px;">Растрлық</p> </div> </div> </div> <p><i>Дескриптор</i> - сөздерді ысырып алу арқылы бос ұяшықтарға апарайды.</p> <p>Қалыптастырушы бағалау: - білім алушылар бір-бірін бағалайды.</p> <p><i>Көз жаттығулары (видео)</i> Практикалық жұмыс: «Ойлан, бірік, бөліс» әдісі арқылы берілген тапсырманы орындап, екі топ бір-бірімен алмастырып тексереді. (топқа бөліну кезіндегі қолданылған сөздерді кодтайды және кестені толтырады)</p>	<p>https://bilimland.kz / kk/ courses/ informatika-kk/7-cynyp/lesson/ aqparatty-kodtauzholdary</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> </div> <p>https://www.youtube.com/watch?v=_lx7d4eIkVE</p> <p>Кодтар кестесін пайдалану</p>



	Код атаулары	Франция	FIFA-2018	Астана	EXPO	Шілде	Футбол	20 жыл
	Морзе							
	ASCII							
	10 с.ж							
	2 с.ж.							
	CP866							
	KZ-1048							
	<p>Дескриптор: Білім алушы - берілген сөздерді сәйкес кодқа аударады.</p> <p>Қалыптастырушы бағалау: Топтар өздерін «Бағдаршам» әдісі арқылы бағалайды</p> <p>Тапсырма 4: «Astana – Mangilik el juregi» сөз тіркесін екілік жүйесіне аударыңдар.</p> <p>Дескриптор: ақпаратты ASCII коды арқылы екілік кодқа ауыстырады.</p> <p>Қалыптастырушы бағалау: - білім алушыларды жұлдызбен бағалау</p>							
<p>Сабақтың соңы (10 минут)</p> <p>«Синквейн» әдісі арқылы қорытынды шығару</p>	<p>Сабақ соңындағы оқушылардың рефлексиясы: «Тандау» әдісі (бес пікір жазылған парақ беріледі)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Мен сабақ қызықты (қызықсыз болды деп ойлаймын) 2. Мен сабақта көп нәрсені үйрендім (үйренгенім аз болды). 3. Мен басқаларды мұқият (зейінсіз) тыңдадым. 4. Мен пікір сайыста жиі (сирек) қатыстым. 5. Мен сабақтағы өз жетістіктеріме ризамын (риза емеспін) <p><i>Бес жол өлең шығару.</i></p> <p style="text-align: center;">Код Ауыспалы, нақты Түрленеді, сәйкестенеді, сақталады Ақпаратты машина тіліне аударады.</p> <p style="text-align: center;">Шифр</p> <p>Сабақ барысында әр тапсырма сайын білім алушылардың жинаған пазлдарынан екі топ сурет құрастырады. I-топ: FIFA-2018 II- топ: Рухани жаңғыру</p>							
<div data-bbox="1241 600 1485 819"> <p>Өзін - өзі бағалау «Бағдаршам әдісі»</p> </div> <div data-bbox="1241 853 1437 931"> </div> <div data-bbox="1241 1115 1485 1272"> </div> <div data-bbox="1241 1339 1485 1496"> </div>								



Байтақ елдің ұланымыз!

Калыбекова Эльмира Бектургановна

тәрбиеші

«№3 «Балдырған» бөбекжай балабақшасы»

Коммуналдық Мемлекеттік Қазыналық Кәсіпорыны

Мақсаты: Елін жерін қорғай білуге тәрбиелеу.

Білімділігі: отанды қорғауға дайын болуы.

Дамытушылық; Батыл да батыр ер-жүрек болуға үйрету.

Қолданған көрнектіліктер; Мақал-мәтелдер, суреттер, дауылпаз, рәміздер, шаңырақ.

Оқу қызметінің түрі; Аралас.

Дауылпаздың дабылымен балалар топқа кіреді.

Бір, екі, үш бұлшық етте міне күш.

Көккке самғар қыранбыз, елін қорғар ұланбыз!

Тәрбиеші; Сәлеметсіздер ме балалар!

Балалар; Қайырлы таң жарқыраған күнге де,

Қайырлы таң жайнап тұрған гүлгеде,

Қайырлы таң бақшаға да, талға да,

Қайырлы таң күлімдеген жанға да.



Тәрбиеші; Балалар біз ұлан байтақ жерде өмір сүріп жатырмыз.

Қазақстан біздің туған жеріміз, ата-бабамыздан қалған мұрамыз.

Еш бір елде қайталанбас тіліміз бен дініміз, ата салтымыз бар.

Тәрбиеші; Балалар біз қандай мемлекетте тұрамыз?

Балалар; Қазақстан.

Тәрбиеші; Дұрыс айтасындар! Біз бейбітшілікті жақтаушы, достықты жырлаушы, тыныштықты сақтаушы еліміз.



«Жүректен жүрекке шеңбері»

Балалардың мейірбанды жүрегі,
Адамдарға бақыт, шаттық тілегі.
Достықты сақтай білеміз,
Өз отанымызды сүйеміз.

Тәрбиеші; Балалар сендер отанды қорғауға, ерлік істеріңе тағзым етуге,
батыл да, ер-жүрек батыр болуға тиістісіңдер.

1.Отан деген-Атамекен

Отан деген туған жер.

Отан ана,

Отан үлкен

Қазақстан туған ел! Аруна

2.Отанды әркім анасындай

Қастерлейді бағалап,

Өйткен,Отан баласындай,

Бізді өсірер аялап. Валерия

3.Отанды біз Атамекен

Деп аялап айтамыз,

Өйткені оны мекен еткен

Бабамыз бен атамыз. Мерей

4.Отанды жас кәріміз де,

Туған жер деп сүйеміз

Өйткені онда бәріміз де

Туып өмір сүреміз. Альрамир

5.Отаным менің Қазақстан

Қарызбын саған әрқашан

Азаматтың борышы

Өтеуге мәңгі талпынам. Айым

Тәрбиеші; Балалар мен сендердің патриоттық сезімдерің туралы білгім келеді.



Туған жерге деген ыстық сезімімді білдіремін.
Ата-баба өсиетіне адал боламын.

Дария
Валерия



Өз отанымды гүлдендіремін.	Альрамир
Ана тіліне деген құрметімді білдіремін.	Мәди
Өз халқымның әдет-ғұрпын сақтаймын.	Аруна
Салт-дәстүрлерді құрметтеймін.	Айым
Табиғатты аялаймын.	Нұрай

Тәрбиеші; Жарайсындар балалар өз отанына деген сүйіспеншілігі мен адалдығын көрсететін сезімді білдірдіңдер!

Балалар: Қазақстан мемлекетінің рәміздері бар

Тәрбиеші; -сендер білесіңдер ме?

Көк аспандай көгілдір туымыз бар.	Айым
Айбынды елтаңбамыз бар.	Аруна
Мағыналы әнұранымыз бар.	Нұрай

Қазақстан мемлекетінің президенті Қасым-Жомарт Кемелұлы Тоқаев
Валерия

Тәрбиеші; Жарайсындар балалар. Балалар бізге балабақшаға ботақаннан хат келді, мен сендерге соны оқып берейін.

Құрметті балалар мен Ақ ботақан қиялдағанды жақсы көремін, сондықтан да таңның атысынан күннің батысына дейін түрлі кітаптар оқимын, әсіресе туған жер туралы.

Мен Қазақстан еліне сиқырлы саяхатқа шығайын деп едім .

Сендердің маған көмектерің қажет. Елордамыздың көрікті жерлерінің суретін салып жіберіңіздерші. Өтінішпен Ақ ботақан.

Тәрбиеші; Балалар ботақанға көмек берейік. Қазақстан мемлекетіміздің елордасында монумент, бәйтерек бар. Соны сиқырлы бояулармен бояп жіберейік.





Тәрбиеші; Балалар отанды сүю,отбасы ошағынан басталады. Отан туралы қандай мақал-мәтел білесіңдер?

Туған жердей жер болмас,
Туған елдей ел болмас.

Мерей

Ел іші - алтын бесік.

Нұрай

Ел - елдің - бәрі жақсы,
Өз елің бәрінен жақсы. Айша

Ерелінде,гүл жерінде. Айым

Отан үшін күрес,
Ерге тиген үлес. Мәди

Туған жердің қадірін,
Шетте жүрсең білесің.

Дария

Отанға опасыздық етсен,
Өз түбіне өзің жетесін.

Аруна

Сергіту сәті

Кел балалар,күлейік!
Күлкіменнен түлейік!
Қабак түйген не керек?
Көңілді болып жүрейік.
Кел балалар,күлейік!
Күлкіменнен түлейік!
Күлкі көңіл атады,
Күліп өмір сүрейік!

Тәрбиеші;

Орыс тілінде отан деген сөз қалай айтылады?

Отан-Родина

Батыл деген сөз қалай айтылады?

Батыл-Храбрый

Тәрбиеші; Енді ойнайық! Балалар мен сендерді достық мекеніне шақырамын. Сендер білесіңдер ме балалар достық мекеніне жету үшін біз көптеген көпірлерден өтуміз керек.

Балалар; Көпірден біздер өтеміз,
Достық мекеніне жетеміз.



Тәрбиеші; Ал көпірден өткен сәтте сендер достарыңның есімдерін атауларың керек кім кіммен дос?

Самат, Салтанат, Тимур, Раяна, Алия.



Қорытындылайық; Әр адамның өз отаны болады. Ол оның туған жері, ең жақын адамдар тұратын жері. Туған ана, туған әке, ата мен әже, туған үйің осының бәрі отан. Отан біздің атамекеніміз. Біз байтақ елдің ұланымыз!

Бүгінгі біздің оқу қызметімізді «Отаным менің – Қазақстан» әнімен аяқтаймыз.

Диагностическое оборудование применяемое для технического обслуживания (ТО) и текущего ремонта (ТР) механизмов и систем двигателя.

Методическая разработка урока с применением кейс-технологий по предмету «Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта»

Солдаев Игорь Евгеньевич

преподаватель специальных дисциплин

КГКП «Шахтинский технологический колледж»

Карагинская область, г. Шахтинск

Наименование модуля /дисциплины: ПМ 06 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта.

Тип занятия: Урок изучения нового материала.

Тема урока: Диагностическое оборудование применяемое для технического обслуживания (ТО) и текущего ремонта (ТР) механизмов и систем двигателя.

Форма учебно-воспитательной работы: Открытый урок.

Цель урока: Изучение назначения и видов диагностического оборудования и принципов ТО и ТР механизмов и систем двигателя.



Задачи урока:

1. Ознакомить студентов с основным диагностическим оборудованием, применяемом для ТО и ТР механизмов и систем двигателя.
2. Развивать творческое и логическое мышление, умения применять знания в практической деятельности и аргументировано отстаивать свое мнение.
3. Воспитывать чувства ответственности за результаты коллективного труда, взаимоподдержку.

Перечень профессиональных умений, которыми овладеют обучающиеся в процессе учебного занятия:

1. Знает назначение диагностического оборудования.
2. Классифицирует диагностическое оборудование по видам.
3. Знает отказы и неисправности механизмов и систем двигателя; их причины и признаки; технологический процесс диагностирования и ТО механизмов и систем двигателя; технологический процесс ТР механизмов и систем двигателя.
4. Умеет выполнять ТО и ТР механизмов и систем двигателя.

Межпредметные связи: Физика; материаловедение.

Используемые образовательные технологии: Кейс-технологии; профориентационная; здоровьесбережения; проектного обучения; ИКТ.

Материально-техническое оснащение: Компьютер; LCD монитор; электронная презентация; индивидуальные карточки-задания; плакаты; план урока; видеоролик по теме «Диагностика ДВС автомобиля».

План-конспект урока:

Ход урока (этапы)	Время (минуты)	Действия преподавателя
1	2	3
1. Организационный этап и приветствие	2 мин	Приветствие студентов; Проверка готовности к уроку (внешняя студентов).
2. Этап актуализации знаний	2 мин	Сообщение темы урока; цели и задач урока, регламента.
3. Этап изложения нового материала	7 мин	Объяснение нового материала. Вступительное слово преподавателя: задачей слесаря по ремонту автомобиля является не только ремонт автомобиля после поломки. Гораздо важнее не допустить поломки. Сегодня мы поговорим о диагностическом оборудовании и как с его помощью диагностируют двигатель. К концу урока Вы расскажете о том, что узнали по этой теме. В процессе урока вы разделитесь на несколько групп по сложности на основании входного тестирования и после самостоятельной



		работы каждая группа представит свой раздел темы. На основе своих знаний Вы попробуете решить практические задачи (кейсы).
4. Этап входной диагностики знаний	14 мин	Преподаватель выдает тестовые задания по вариантам.
5. Этап изложения практического видеоматериала	14 мин	Объяснение практического видеоматериала материала (просмотр учебного видеоролика).
6. Этап разделения на команды по уровням сложности	4 мин	Преподаватель рассказывает студентов по местам согласно результатам входного тестирования.
7. Этап выполнения индивидуальных заданий (кейсов) по группам	15 мин	<p>Преподаватель раздает индивидуальные задания по группам – 6 уровней сложности (6 групп). А также консультирует группы в процессе выполнения заданий.</p> <p>Примеры кейсов (они отличаются сложностью и количеством кейсов в индивидуальном задании):</p> <p>Задача 1: Необходимо записать последовательность операций ТО двигателя с указанием технических условий для их выполнения.</p> <p>Ответ: Оформить в форме таблицы _____</p> <p>Задача – ситуация 2: Клиент обратился на СТО с жалобой на повышенный расход смазочного материала и большую дымность выпуска отработавших газов двигателя. Является ли это следствием неправильной работы механизмов двигателя? Если да, то назовите причину и методы устранения неисправностей?</p> <p>Ответ: Причина: _____</p> <p>Задача-ситуация 3: Клиент при проведении ежедневного обслуживания обнаружил появление пузырьков воздуха в горловине радиатора. В чем причина? Назовите методы устранения неисправности?</p> <p>Ответ: Причина: _____</p> <p>Задача-ситуация 4. Клиент обратился на СТО с жалобой на падение мощности</p>



		двигателя. Является ли это следствием неправильной работы механизмов двигателя? Если да, то назовите причину и методы устранения неисправностей? Ответ: Причина: _____
8. Презентация решений индивидуальных заданий (кейсов) по группам	18 мин	Группы представляют результаты своей работы
9. Анализ и подведение итогов работы студентов	9 мин	Преподаватель проводит анализ самостоятельной работы студентов по группам – показывая верные ответы на задания групп по презентации
10. Этап рефлексии	3 мин	Преподаватель предлагает письменно ответить на вопросы – выставяя баллы от 1 до 5-ти: за каждый вопрос 1. Познавательность урока. 2. Психологический микроклимат во время занятия. 3. Личная активность студента на занятии. 4. Значение занятия.
11. Этап информирования о домашнем задании	2 мин	Информирование о домашнем задании с указанием источников информации: ОЗ, стр. 45-85. Клейнер Б. С. Тарасов В. В. Техническое обслуживание и ремонт автомобилей. – М. Транспорт, 1986.

Заключение:

Урок теоретического обучения рассчитан на обучающихся с разными уровням изнаний. Урок спроектирован с учетом содержания образовательной программы по специальности и обязательного минимума содержания образования, построен на основе проблемного метода обучения с применением кейсовых технологий. Были решены учебно-познавательные задачи, направленные на развитие мышления, памяти и внимания.

Формы организации учебной деятельности на уроке: групповая и индивидуальная.

Достигнуты дидактические отношения: преподаватель – обучающийся, обучающийся-обучающийся, обучающийся - учебный материал.

На уроке у обучающихся сформировались такие компетенции: целостно-смысловая (способность видеть и понимать окружающий мир); учебно-познавательная (самостоятельная познавательная деятельность); информационная



(деятельность ученика с информацией); коммуникативная (способность взаимодействия с окружающими людьми).

Для более глубокого восприятия материала обучающимся, придачу наглядности и образности изучаемому вопросу, формированию умения работать с информацией была использована презентация на ПК, был продемонстрирован видеоурок по практическому использованию диагностического оборудования на автомобиле ВАЗ.

Функции преподавателя на данном уроке: краткое пояснение новых понятий, деление обучающихся на группы с помощью проведенного входного тестирования, а также выполнение роли консультанта – организатора. При подведении итогов деятельности обучающихся оценивался результат работы каждого студента – так как были выданы индивидуальные задания.

Также в заключении хочется выделить преимущества применения кейс – технологий на уроках: акцент обучения переносится на выработку знаний, а не на овладение готовым заданием; преодолевается «сухость» и неэмоциональность в изучении сложных вопросов; развивается умение слушать и понимать других людей работающих в группе; предоставляют работать с информацией, оценивать альтернативные решения; способствует развитию креативности у преподавателя и студентов.

Учебная литература:

1. Роговцев В. Л., Пузанков А. Г., Олдфильд В. Д. — Устройство и эксплуатация автотранспортных средств: Учебник водителя, — М.: Транспорт, 1991. – 432 с.;

2. Радин Ю. А., Л. М. Сабуров, Н. И. Малов. Справочное пособие авторемонтника – 2-е изд., стереотип. – М., 1988. – 224 с.;

3. Клейнер Б. С. Тарасов В. В. Техническое обслуживание и ремонт автомобилей. Организация и управление. – М. Транспорт, 1986. 237 с.;

4. Техническое обслуживание и ремонт автомобилей. 138 Сб. Статей. Под ред. З. С. Колясинского. М., «Транспорт», 1977.

Использование мобильных приложений для обучения вокабуляру студентов неязыковых специальностей Таразского Регионального Университета

Джолчибекова Куляндам Жумагуловна

кандидат филологических наук,

доцент кафедры «Практические иностранные языки»

Таразского Регионального Университета, город Тараз

Аннотация: В статье описывается опыт применения мобильного приложения Quizlet на уроках английского языка для студентов неязыковых специальностей Таразского Регионального Университета им. М.Х. Дулати. Наряду с этим даются рекомендации и особенности по применению каждого режима данного приложения. Апробация результатов проводилась в течении двух семестров и включала более 100 студентов различных специальностей. Материалы и результаты статьи могут быть полезны как для преподавателей, так и для студентов, желающих самостоятельно повысить уровень английского языка.

Применение компьютеров и ресурсов всемирной сети Интернет в образовательных целях приобрело особую популярность в связи с переходом практически всех образовательных учреждений на онлайн режим в период пандемии, когда миллионы студентов и преподавателей вынуждены были оставаться дома и преподавать, и обучаться дистанционно. Именно в то время многие преподаватели задумались над дополнительными эффективными ресурсами которые возможно использовать при дистанционном обучении. Одним из таковых являются мобильные приложения, доступные каждому человеку у кого есть смартфон и доступ к интернету.

В Казахстане мобильное обучение получило огромный скачок за период карантина, и продолжает развиваться в нынешних условиях. Использование мобильных приложений для изучения английского языка как иностранного доказало свою эффективность при онлайн обучении и подтвердило его в условиях офлайн. Однако, несмотря на повсеместное использование мобильных устройств, исследования в области мобильного ассистирования в области иностранных языков (Mobile Assisted Language Learning) еще не так распространены, и мобильные приложения не предлагаются в качестве компонента учебно-методического комплекта, более того, использование каких-либо устройств кроме компьютера студентом не предусмотрено учебной программой по предмету.

Принцип компьютерного ассистирования в изучении иностранных языков (CALL) появился в 1981 в работах Британских ученых Г. Дейвиса и Д. Стила [Davies 1982: 30]. В Америке этот термин был переименован в CALI (Computer Assisted Language Instruction). Впоследствии термин CALL не использовался из-за



ассоциации его с методом, ориентированным на преподавателя, а не на ученика и на замену ему пришло понятие TELL – Technology Enhanced Language Learning. [Davies, Higgins 1982: 3]. Позднее, этот принцип нашел свое новое воплощение в карманных персональных компьютерах (КПК) или смартфонах, и с 1990-х годов появилось понятие мобильного ассистирования в изучении иностранных языков – MALL. В настоящее время под мобильными устройствами (или мобильными компьютерами) кроме смартфонов и беспроводных планшетов понимают мобильные телефоны, персональные медиаплееры, персональные электронные ассистенты (PDA) [Kukulska-Hulme, 2006]. В их функции входит создание и чтение высококачественных мультимедиа файлов, которые хранятся во внутренней памяти устройства, на внешних картах памяти или могут быть доступны через беспроводные и телекоммуникационные сети.

В настоящее время существует огромное множество обучающих иностранному языку приложений разного профиля: одни из них обучают только грамматике, другие из них – только словам. Их преимущество в том, что они более подробно рассматривают отрабатываемые умения и тренируют их более точно, не отвлекая внимание на другие умения.

Автор данной статьи выбрала для рассмотрения одно приложение, которое обучает только лексике английского языка – Quizlet. В приложении были составлены комплекты карточек по уровням Elementary и Pre-Intermediate по книге English File (third edition). В отличие от огромной базы карточек, которые можно найти в библиотеке данного приложения, и составлены для русскоязычных обучающихся, данные карточки были переведены на казахский язык с применением их для обучения студентов казахских групп.

При первом входе в приложение, пользователю предлагается зарегистрироваться без указания уровня владения языком, так как уровень уже определен автором комплекта. Студент также может отправить запрос на возможность принять его в класс. С этого момента начинается процесс автономного изучения иностранного языка под руководством преподавателя. Автономным или самостоятельным можно назвать этот процесс по причине того, что студент делает это, в основном, самостоятельно, по собственной воле, в свое свободное время. Преподавателю представляется практически невозможным контролировать использование гаджетов на уроках из-за массовости аудитории. Некоторые студенты допускают нецелевое использование мобильных устройств на уроке таких как просмотр социальных сетей, игр и т.п. При использовании данного приложения в аудитории автор статьи перепробовала различные виды активности, такие как – изучение новых слов в режиме «карточки», «изучение», «письмо», «написание», «тест», «подбор» и «игра». Режим «карточки» возможно использовать в двух режимах – перевод с английского языка на родной и обратно. Наиболее эффективным методом оказалось изучение карточек в переводе с английского на родной с обязательным использованием иконки аудирования для постановки правильного произношения слова или словосочетания. Хотелось бы отметить, что при помощи этой активности также вовлекается навык аудирования и произношения дополнительно к запоминанию новой лексики. На ранних



уровнях используются картинки, что также облегчает процесс запоминания и делает его более интересным. Однако, использование картинок следует ограничить на более продвинутых этапах, так как на этапах «заучивание» и «подбор» многие студенты смотрят на картинки, а не на перевод слова, таким образом, процесс запоминания перевода замедляется.

Далее, преподаватель переводит обучающихся в режим «заучивание», где программа генерирует различные упражнения для запоминания в виде подбора правильного варианта перевода слова или словосочетания. Примечательно, что за один сет можно выучить только 7-8 слов. Программа дает студенту своевременную обратную связь, и включает невыученные слова (для которых был неправильный ответ) в следующий набор карточек. Таким образом, студент повторяет каждое слово до тех пор, пока полностью его не выучит. Если студент продолжает делать ошибки при подборе слов предыдущего сета, приложение предлагает задание на написание перевода английского слова на используемом языке (в нашем случае на казахском).

После прохождения данного этапа (возможно не полностью) на уроке, автор данной статьи обычно использовала активность «подбор» для закрепления выученного материала. Особенностью данного упражнения является то, что оно выполняется на время, и каждый студент видит свое место по количеству времени, затраченному на подбор. Здесь включается соревновательный дух, где обучающиеся стремятся завоевать высокие места, и в этой борьбе осуществляют неоднократное повторение лексики. Мои студенты были так увлечены этим процессом, что продолжали играть после урока, чтобы войти в тройку сильнейших. Можно сказать, что данное упражнение способствует самостоятельному изучению языка используя конкуренцию и игровой метод одновременно.

На некоторых уроках мы также использовали упражнение «тест», с помощью которого можно проверить насколько студент запомнил новую лексику, так как оно включает по пять вопросов на каждую активность: выбор перевода, письмо и аудирование. Данную активность рекомендуется использовать, в основном, как самостоятельную работу после завершения изучения всего юнита. Студенты могут сделать тест вне урока, в спокойной обстановке. Примечательно, что так как тест можно переделывать, студенты моих групп всегда делали его несколько раз до получения 100 баллов, и только после этого отправляли свой результат. Таким образом, обучающийся, сам того, не осознавая неоднократно повторяет и закрепляет лексику в процессе данного упражнения, что доказывает особую эффективность данного этапа.

И заключительный этап, который использовала автор данной статьи была игра “Formative assessment fun with Checkpoint”, которую можно играть в двух режимах “Classic Quizlet Live” и “Checkpoint”. Режимы отличаются тем, что в “Checkpoint” преподаватель сам выбирает вопросы для контроля, а в “Classic Quizlet Live” вопросы генерируются автоматически. Обе игры проводятся в режиме онлайн с помощью использования смартфонов, планшетов и других гаджетов. Студент может играть каждый за себя (что более эффективно), а также



делиться на команды. В процессе использования данной игры как вид формативного оценивания, индивидуальное разделение оказалось более результативным, чем командное. Каждому студенту дается имя какого-либо животного на английском языке, что, с одной стороны, придает интерес игре, а, с другой, способствует запоминанию названий животных. Соревнование идет в режиме онлайн, модератором которого является преподаватель. Студенты с огромным интересом играют в эту игру, так как она включает соревнование и показывает победителя. По моему мнению, использование данной игры на уроке позволяет провести заключительный этап повторения лексического материала с особым интересом со стороны студентов.

Таким образом, использование мобильных приложений, а в частности Quizlet является одним из наиболее эффективных методов в изучении иностранных языков. Приложение можно использовать как для работы в классе под руководством преподавателя, так и для самостоятельной работы обучающегося. В классе наиболее результативной оказалась работы в режимах «карточки», «заучивание», «подбор» и «игра». Остальные виды активностей «письмо» и «тест» рекомендуется для самостоятельной работы вне урока. Приложение Quizlet представляет собой огромный потенциал и для организации работы преподавателя – позволяет делегировать Quizlet рутинную работу по освоению новой лексики и повторению пройденной; обеспечивает студентов возможностью выполнять домашние задания где и когда удобно, при этом даёт постоянную обратную связь; повышает тем самым частоту и интенсивность занятий; предоставляет детальные отчёты о прогрессе студентов, включая статистику ошибок и определение проблемных мест.

Список литературы

1. Davies G., Higgins J. Computers, language and language learning – London:CILT, 1982. – P. 3-11.
2. Davies G., Steel D. First Steps in Computer-Assisted Language Learning at EalingCollege of Higher Education – Leeds: University of Leeds, 1982. – P. 30-31.
3. Kukulska-Hulme A. Mobile language learning now and in the future. – London:Swedish Net University, 2006. – P. 295-310.



Содержание работы педагога по организации игр, направленных на развитие познавательных процессов (внимание, память, мышление) в дошкольном возрасте



Жұмабаева Айнаш Мухамедқызы

Воспитатель

Тараз, Жамбылская область

ГККП «Ясли-сад №22»

Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире.

Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

Сухомлинский В. А.

Дошкольное детство — важный период развития человека. В дошкольном возрасте под влиянием обучения и воспитания происходит интенсивное развитие всех психических процессов.

В период дошкольного возраста ребенок открывает для себя, не без помощи взрослого, мир человеческих взаимоотношений, разных видов деятельности. Движущими силами развития психики дошкольника являются противоречия, которые возникают в связи с развитием целого ряда его потребностей.

Для того, чтобы удовлетворять свои потребности, общаться, играть, учиться и трудиться, человек должен каким-то образом воспринимать мир, обращая при этом внимание на различные компоненты деятельности, представлять то, что ему нужно делать, запоминать, обдумывать, высказывать. Следовательно, без участия психических процессов человеческая деятельность невозможна.

Учёными доказано, что психические процессы не просто участвуют в деятельности, а развиваются и представляют собой особые виды деятельности.

Высокие требования современной жизни к организации обучения делают проблему развития психических процессов дошкольников особенно актуальной для поиска новых, более эффективных психолого-педагогических подходов. Многочисленные наблюдения и исследования психологов показали, что ребёнок, не научившийся учиться и не овладевший приемами мыслительной деятельности в детском саду, в школе обычно переходит в разряд неуспевающих.

Актуальность данной темы связана с тем, что игровая деятельность влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов - от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, ребенок подчиняет этой задаче все свои сиюминутные импульсивные действия. В условиях игры



дети лучше сосредоточиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого.

Одним из важных направлений и путей в решении проблемы развития психических процессов дошкольников **выступает создание в дошкольном учреждении условий**, обеспечивающих всестороннее развитие детей, связанное с формированием устойчивых познавательных процессов, и навыков мыслительной деятельности, творческой инициативы и самостоятельности в поисках способов решения задач. Анализируя создание условий в детском саду для развития игр, к созданию предметной развивающей среды **выделяют критерии:**

- ❖ Наличие пространства и места для игровой деятельности
- ❖ Наличие времени, отведённого для игр в режиме дня
- ❖ Зонирование и динамичность предметно-игровой среды
- ❖ Учёт возрастных особенностей
- ❖ Подбор необходимых атрибутов, игр и игрушек

Всем известно, что самой продуктивной формой обучения в дошкольном возрасте является игра, так как именно этот вид деятельности в данном возрастном периоде остается ведущим и самым привлекательным для детей. Кроме того, разнообразие игр (дидактические, подвижные, сюжетно-ролевые, игры-драматизации, настольно-печатные и т.д.) позволяют решать практически любые поставленные, перед ребёнком, задачи: развивать его навыки, умения, расширять кругозор. Через игру педагог может корректировать нарушения в развитии памяти, внимания, мышления и речи у детей с задержкой развития. Коллективные игры позволяют безболезненно преодолевать проблемы личностного и коммуникативного характера.

Доказано, что обучающая задача, поставленная в игровой форме, имеет то преимущество, что ребёнок учится и приобретает умения без особого над собой усилия. Условия игры сами диктуют ребёнку необходимость приобретения новых действий и навыков. Он их, добровольно, принимает и учится с явной заинтересованностью. Знания, поданные в готовом виде, не связанные с жизненными интересами дошкольников, плохо ими усваиваются и не развивают его. Развивающая игра является активной и осмысленной для ребёнка деятельностью, потому что в ней он может проявить себя, реализовать свой творческий потенциал и перенести приобретённые умения в другие условия. Перенос усвоенного опыта в новые ситуации является важным показателем развития творческой инициативы ребёнка. Это и есть результат осуществления одного из направлений развития образования в настоящем времени.

Успешное руководство играми, прежде всего, предусматривает отбор и продумывание их программного содержания, четкое определение задач, определение места и роли в целостном воспитательном процессе, взаимодействие с другими играми и формами обучения. Оно должно быть направлено на развитие и поощрение познавательной активности, самостоятельности и инициативы детей, применение ими разных способов решения игровых задач. Должно обеспечивать доброжелательные отношения между участниками, готовность прийти на помощь товарищам.



Руководя играми, воспитатель использует разнообразные средства воздействия на дошкольников. Например, выступая в качестве прямого участника игры, он незаметно для них направляет игру, поддерживает инициативу, сопереживает с ними радость игры. Иногда педагог рассказывает о каком-либо событии, создает соответствующее игровое настроение и поддерживает его по ходу игры. Он может и не включиться в игру, но как умелый и чуткий режиссер, сохраняя и оберегая ее самостоятельный характер, руководит развитием игровых действий, выполнением правил и незаметно для детей ведет их к определенному результату. Руководя играми, педагог использует разнообразные формы организации детей.

В игре всегда имеется возможность неожиданного расширения и обогащения ее замысла в связи с проявленной детьми инициативой, вопросами, предложениями. Заканчивая игру, педагог должен вызвать у детей интерес к ее продолжению, создать радостную перспективу. Игра, как одна из форм обучения, проводится во время, которое отводится в режиме, на занятия. Материальным центром различных видов игр являются игрушки и игровые пособия. Педагогу необходимо с этой целью подобрать игрушки, картинки, различные предметы и хранить их в определенном месте. Еще Тихеева Е.И. рекомендовала в каждом детском саду иметь дидактически оборудованную куклу- с комплектами всех предметов обихода.

Кроме куклы, в игру включаются многие другие игрушки, изображающие транспорт, животных, птиц, посуду и т. д. Эти игрушки составляют обязательное оборудование игр с «чудесным мешочком», игр в магазин, игр-загадок, когда по описанию нужно узнать, о какой игрушке говорится, подобрать игрушки по тому или иному признаку. Необходимо также использовать разнообразные технические игрушки и технические средства. Все они отвечают запросам современного ребенка, поднимают содержание игр на более высокий уровень, разнообразят правила и игровые действия, и помогают педагогу успешнее решать дидактические задачи.

Многие, так называемые, словесные игры проводятся без игрушек и материалов. Они основаны на использовании слова и тех представлений, которые имеются у детей. Это игры-загадки, игры на противопоставление, на классификацию и др.

Таким образом, руководство игрой состоит в правильном определении дидактических задач — познавательного содержания; и в определении игровых задач и реализации через них дидактических задач; в продумывании игровых действий и правил, в предвидении обучающих результатов.

Руководство дидактическими играми осуществляется в трёх основных направлениях: подготовка к проведению игры, её проведение и анализ.

В подготовку к игре входит:

- отбор игры в соответствии с задачами воспитания и обучения: углубление и обобщение знаний, развитие сенсорных способностей, активизация психических процессов (памяти, внимания, мышления, речи и др.);



- установление соответствия отобранной игры программным требованиям воспитания и обучения детей определённой возрастной группы;
- определение наиболее удобного времени проведения игры (в процессе организованной учебной деятельности или в свободное от занятий и других режимных процессов время);
- выбор места для игры, где дети могут спокойно играть, не мешая другим. Такое место, как правило, отводят в групповой комнате или на участке;
- определение количества играющих (вся группа, небольшие подгруппы, индивидуально);
- подготовка необходимого дидактического материала для выбранной игры (игрушки, разные предметы, картинки, природный материал);
- подготовка к игре самого воспитателя: он должен изучить и осмыслить весь ход игры, свое место в игре, методы руководства игрой;
- подготовка к игре детей: обогащение их знаниями, представлениями о предметах и явлениях окружающей жизни, необходимыми для решения игровой задачи.

Особое значение имеет и комплексный метод педагогической поддержки познавательных игр:

❖ Педагогические условия, подготавливающие детей к познавательной игре.

❖ Педагогические условия непосредственно побуждающие детей к познавательным играм, к принятию и решению игровых задач.

Проведение развивающих игр включает:

Ознакомление детей с содержанием игры, с дидактическим материалом, который будет использован в игре (показ предметов, картинок, краткая беседа, в ходе которой уточняются знания и представления детей о них);

Объяснение хода и правил игры. При этом воспитатель обращает внимание на поведение детей в соответствии с правилами игры, на чёткое выполнение правил (что они запрещают, разрешают, предписывают);

Показ игровых действий. В процессе, которого воспитатель учит детей правильно выполнять действие, доказывая, что в противном случае игра не приведёт к нужному результату (например, кто-то из ребят подсматривает, когда надо закрыть глаза);

Определение роли воспитателя в игре его участие в качестве играющего, болельщика или арбитра;

Мера непосредственного участия воспитателя в игре, определяется возрастом детей, уровнем их подготовки, сложностью дидактической задачи, игровых правил. Участвуя в игре, педагог направляет действия играющих (советом, вопросом, напоминанием);

Подведение итогов игры - это ответственный момент в руководстве ею. Так как по результатам, которых дети добиваются в игре можно судить об их эффективности, о том, будет ли она с интересом использоваться в самостоятельной игровой деятельности ребят. При подведении итогов



воспитатель подчёркивает, что путь к победе возможен только через преодоление трудностей, внимание и дисциплинированность.

В конце игры педагог спрашивает у детей, понравилась ли им игра, и обещает, что в следующий раз можно играть в новую игру. Она будет также интересной. Дети обычно с нетерпением ждут этого дня.

Анализ проведённой игры направлен на выявление приёмов её подготовки и проведения: какие приёмы оказались эффективными в достижении поставленной цели, что не сработало и почему. Это поможет совершенствовать как подготовку, так и сам процесс проведения игры, избежать в последствие ошибок. Кроме того, анализ позволит выявить индивидуальные особенности в поведении и характере детей и значит, правильно организовать индивидуальную работу с ними. Самокритичный анализ использования игры, в соответствии с поставленной целью, помогает варьировать игру, обогащать её новым материалом в последующей работе.

Роль взрослого в игровой деятельности детей:

- ❖ Носитель игровых умений;
- ❖ Партнёр в игре;
- ❖ Помощник в организации и регуляции игры;
- ❖ Наблюдатель;

Рассмотрим подробнее некоторые приёмы и методы руководства играми.

Игра становится методом обучения и принимает форму дидактической, если в ней чётко определены дидактическая задача, игровые действия и правила. В такой игре воспитатель знакомит детей с правилами, игровыми действиями, учит, как их надо выполнять. Дети оперируют имеющимися знаниями, которые в ходе игры усваиваются, систематизируются, обобщаются.

С помощью игры ребёнок может приобретать и новые знания: общаясь с воспитателем, со своими сверстниками, в процессе наблюдения за играющими, их высказываниями, действиями, выступая в роли болельщика, ребёнок получает много новой для себя информации. И это очень важно для его развития. Дети малоактивные, неуверенные в себе, менее подготовленные, как правило, вначале берут на себя роли болельщиков, при этом они учатся у своих товарищей, как надо играть, чтобы выполнить игровую задачу, стать победителем.

Прежде чем начать игру, необходимо вызвать у детей интерес к ней, желание играть. Это достигается различными приёмами: использование загадок, считалок, сюрпризов, интригующего вопроса, сговора на игру, напоминание об игре, в которую дети играли раньше, т.е. дать «установку на игру». Используя игру, воспитатель должен так ею руководить, чтобы незаметно для себя не сбиваться на другую форму обучения – на занятия.

Секрет успешного руководства игрой заключается в том, что воспитатель, обучая детей, сохраняет вместе с тем игру как деятельность, которая радует детей, сближает их, укрепляет их дружбу. Дети постепенно начинают понимать, что их поведение в игре может быть иным, чем на занятии. Здесь они могут бурно реагировать на различные действия играющих: хлопать в ладоши, подбадривать, сопереживать, шутить. Воспитатель способствует тому, чтобы игровое



настроение сохранялось у детей на протяжении всей игры, чтобы они были увлечены игровой задачей.

Большое значение имеет темп игры, заданный воспитателем. Развитие темпа игры имеет определённую динамику. В самом начале дети как бы «разыгрываются», усваивают содержание игровых действий, правила игры в ход её. В этот период темп игры, естественно, более замедленный. В ходе игры, когда дети увлечены ею, темп нарастает. К концу эмоциональных настроений несколько снижается и темп игры снова замедляется.

Педагог, знающий особенности развития игры, не допускает излишней медленности и преждевременного ускорения. Объяснение правил, рассказ воспитателя о содержании игры предельно кратки и чётки, но понятны детям. Такой же ясности, краткости требует воспитатель и от детей: «Скажи коротко, но чтобы тебя все поняли». Поэтому во время проведения игр целесообразно использовать пословицы, поговорки, загадки, которые отличаются выразительностью и краткостью.

Воспитатель с самого начала и до конца игры активно вмешивается в её ход: отмечает удачные решения, находки ребят, поддерживает шутку, подбадривает застенчивых, вселяет их уверенность в своих силах.

Если игра с элементами соревнования (кто быстрее выполнит задание, кто правильно, кто больше назовёт предметов и др.), то при подведении итогов необходимо быть особенно внимательным и объективным. Чтобы избежать ошибок, воспитатель использует фишки, с помощью которых оцениваются правильные решения. Наличие большего числа фишек у одного из играющих позволяет определить его, как победителя.

В некоторых играх за неправильное решение задачи играющих должен внести фант, т.е. любую вещь, которая в конце отыгрывается. Разыгрывание фантов - интересная игра, в которой дети получают самые разнообразные задания: имитировать звуки животных, перевоплощаться, выполнять смешные действия, требующие выдумки, юмора. Игра в разыгрывание фантов вызывает общее веселье, создаёт у ребят бодрое настроение. Требование заканчивать игру, когда у детей хорошее настроение, вызванное игрой, следует выполнять постоянно, в любой игре. Игра не терпит принуждения, скуки.

Особенности руководства

Игры детей от 3 до 4 лет.

При руководстве играми, развивающих познавательные процессы детей от 3 до 4 лет воспитателю необходимо хорошо знать их возрастные особенности: ребёнок становится активнее, действия его сложнее и многообразнее, возрастает стремление утвердиться: «Я сам!». Но внимание малыша пока ещё не устойчиво, он быстро отвлекается. Решение же задачи в играх требует от него большой устойчивости внимания, усиленной мыслительной деятельности. Отсюда для маленького ребёнка возникают известные трудности. Преодолеть их можно через занимательность в обучении, т. е. использование дидактических игр, повышающих интерес малыша к знаниям, и, прежде всего, дидактической игрушкой, которая привлекает внимание яркостью, интересным содержанием.



Занимательность игры возрастает, если в неё включаются элементы загадочности. Известные детям игры становятся более интересными, если в их содержание вносится что-то новое и более сложное, требующие активной умственной работы. Поэтому рекомендуется повторять игры в разных вариантах постепенных их усложнением.

Для детей четвёртого года жизни характерно преобладания чувственного познания окружающего мира. На эту особенность маленьких детей часто указывала Н.К.Крупская: «Мы замечаем в ребятах потребность очень большую в конкретизации – всё им надо ощупать, осмотреть со всех сторон».

Учитывая это, воспитатель подбирает такой дидактический материал – игрушки, чтобы дети могли обследовать, и для каждого играющего, с тем, чтобы все дети активно действовали с ними.

При проведении дидактической игры с детьми младшего возраста воспитатель объясняет правила по ходу игры.

Большую требовательность нужно предъявлять к своим жестам, мимике. Маленький ребёнок чутко реагирует на выражение глаз, мимику на лице воспитателя: педагог широко открывает глаза от удивления, дети подражают ему; у воспитателя грустное лицо - и у всех детей мгновенно на лицах появляется грусть. Это надо учитывать при чтении художественной литературы. При объяснении правил игры воспитателю надо обращать свой взгляд то на одного, то на другого играющего, чтобы каждому казалось, что ему рассказывают об игре.

Для того чтобы игра происходила успешнее, педагог должен подготовить детей к игре: обязательно до игры познакомить их с предметами, которые будут использованы, с их свойствами, изображениями на картинках.

Если в игре используется стихотворение, потешка, воспитатель знает их наизусть, читает их выразительно.

Подводя итоги игры детей младшего возраста, воспитатель, как правило, отмечают только положительные стороны: играли дружно, научились (указав конкретно) делать, убрали на место игрушки.

Интерес к игре усиливается, если воспитатель предлагает детям поиграть с теми игрушками, которые находили в мешочке, о которых рассказывали дети во время игры (если это посуда, то играть в детский сад, в повара и др.)

Игры детей от 4 до 5 лет

Для детей в возрасте от 4 до 5 лет характерны большая устойчивость внимания, интенсивное развитие процессов преднамеренного запоминания, более совершенное зрительное, слуховое, осязательное восприятие. Они начинают различать довольно сложные формы предметов, звукосочетания. В этом возрасте увеличивается запас слов, развивается мышление: наряду с обобщением по внешним признакам дети начинают группировать предметы по материалу, качеству и назначению, устанавливают простейшие причинные связи в знакомых явлениях.

Исходя из возрастных особенностей детей, воспитатель отбирает такие игры, способствующие развитию личности ребёнка. Широко используются игры, в процессе которых закрепляются, уточняются знания о свойствах предметов, их



назначении. Так же как и в младшей группе в игру включаются матрёшки, башенки, шары, мозаика, лото разного типа, парные и разрезные картинки, наконец, слово. Интересны игры, активизирующие движения, сочетающиеся с решением умственных задач. Такие игры хорошо проводить со всей группой. В таких случаях труднее найти, скажем, свою пару, а это повышает интерес к игре, вызывает радость при достижении цели.

Роль воспитателя в руководстве игрой детей меняется, хотя и здесь он продолжает наблюдать за ней и сам включается в игру. Всё чаще роль ведущего поручается детям, правила игры теперь объясняются до её начала. Ребята запоминают правила. Если они даются чётко, понятно, эмоционально, как и в младшей группе.

При первом проведении игры воспитатель берёт на себя роль контролёра, чтобы увидеть, кто ошибается. В следующий раз проверку правильности выполнения задания он поручает кому-либо из ребят.

В процессе игры воспитатель внимательно следит за её ходом, поведением детей, выявляет индивидуальные особенности ребят, что позволяет ему планировать индивидуальную работу не только в игре, но и в других видах деятельности.

При подведении итогов игры необходимо также акцентировать внимание ребят на их успехах, если даже они были у кого-то и незначительные.

Анализ игры помогает воспитателю продумать усложнение её содержания.

В средней группе вводятся чаще словесные игры не только с целью развития речи, но и для решения умственных задач на основе представлений.

С расширением опыта и развитием речи детям старшей группы становятся доступными словесные игры в форме шутки. Например, игра «Бывает - не бывает». Правильный ответ - хлопают, неправильный - грозят пальцами.

Таким образом, руководя играми детей, воспитатель и в этой группе использует разнообразные их виды, направленные на дальнейшее развитие сенсорных способностей детей, знаний о природе и предметах окружающего мира, психических процессов, восприятия ощущений, мышления, речи, памяти, воли. У детей постепенно накапливаются качества отвлечённого, логического мышления. И в этом во многом помогают используемые на протяжении всего учебного года дидактические игры.

Игры детей от 5 до 6 лет

Педагог, руководя играми воспитанников дошкольной группы, учитывает их возможности. В этом возрасте детям свойственна любознательность, интерес ко всему новому, необычному: самому отгадать загадку, высказать суждение, найти правильное решение задачи. Дети 5-6 лет выполняют это с большим увлечением.

Главным в умственной деятельности становится стремление узнать новое: узнать новые знания, новые способы умственных действий.

При отборе игр главное внимание обращается на степень трудности игровых правил и действий, чтобы при их выполнении дети проявляли усилия ума, воли. Отбирая предметы, материал для игр, воспитатель также учитывает



изменения в мыслительных процессов детей, поэтому основные признаки различия предметов для игр менее заметны, иногда скрыты за внешней их схожестью. И на оборот, за внешними различиями предметов необходимо бывает обнаружить их сходство.

В играх большое место занимают мотивы соревнования, им предоставляется большая самостоятельность, как в выборе игры, так и в творческом решение её задач.

При проведении самой игры роль воспитателя тоже меняется. Но и здесь он чётко эмоционально знакомит детей с новой игрой, её содержанием, правилами и действиями, уточняет их понимание играющими, вместе с ними участвуют в игре, чтобы выяснить, на сколько её правила усвоены. Затем предлагает детям поиграть самостоятельно, при этом на первых порах следит за ходом игры, выступает в качестве арбитра в конфликтных ситуациях.

Однако не все игры требуют такого активного участия воспитателя. Иногда он может ограничиться лишь объяснением правил игры до её начала. Это относится, в частности, ко многим настольно печатным играм.

В играх детей дошкольной группы правила становятся сложнее, их больше и по количеству. Поэтому воспитатель, прежде чем предложить детям игру, должен сам хорошо усвоить эти правила, последовательность игровых действий.

Как закончить игру? Разыгрыванием фантов, чествованием победителей, сообщением о новом варианте игры, которая будет в следующий раз.

Очень важно самому воспитателю проанализировать игру: удачно ли подобрана, есть ли у детей необходимые знания, представления. Умения играть в неё, всё ли было предусмотрено в организации обстановки и, самое главное, достаточно ли были активны в игре все дети, какие нравственные качества проявились и какие социальные, нравственные качества сформировались.

В конце игры воспитатель обязательно оценит, как правильные решения детьми игровых задач, так и их нравственные поступки, поведение, отметит успехи, поддержит тех, у кого ещё что-то не получилось.

Таким образом, от воспитателя требуется большая, продуманная работа- и в процессе подготовки, и к их проведению: обогащение детей соответствующими знаниями, подбор материала, а иногда его изготовление вместе с детьми, организации обстановки для игры (где будут сидеть, и двигаться дети, где будут прятать предметы, куда положить материал для игр), и в процессе проведения самой игры, где нужно точно определить свою роль от её начала и до конца.

При подборе материала для игры воспитатель предусматривает его использование в творческой, спортивной игре.

Дети шестого года жизни готовятся к школьному обучению. Это выпускники, и от того, как они будут подготовлены к школе, зависит успех их дальнейшего усвоения знаний. Поэтому воспитатель при проведении игр особое внимание обращает на чёткое, обязательное выполнения детьми правил игры и поведения в процессе игровой деятельности: организованности,



дисциплинированности, дружелюбия, уважение товарищей по игре, старших. Все эти качества крайне необходимы будущему школьнику.

Исходя из положения, что пятилетние дети самые старшие в детском саду, они должны быть социально активными, у них должно быть сформировано желание помочь младшим, сделать для них занимательную игру, поиграть с ними, научить их интересно играть. Всё это воспитатель планирует и реализует, руководя играми своих воспитанников.

Итак, руководство играми осуществляется в трёх основных направлениях: подготовка к проведению дидактической игры, её проведение и анализ. Игра становится методом обучения и принимает форму дидактической, если в ней чётко определены эти три основных направления. В такой игре воспитатель знакомит детей с правилами, игровыми действиями, учит, как их надо выполнять. Дети оперируют имеющимися знаниями, которые в ходе игры усваиваются, систематизируются, обобщаются.

С помощью игр ребёнок может приобретать и новые знания: общаясь с воспитателем, со своими сверстниками, в процессе наблюдения за играющими, их высказываниями, действиями, выступая в роли болельщика, ребёнок получает много новой информации. И это очень важно для его познавательного развития.

Дидактические и развивающие игры- это средство познания мира: через игру ребёнок изучает цвет, форму, свойства материалов, изучает растения, животных, приобретает определённые знания, умения и навыки, что помогает усвоить учебный материал на занятиях и активизировать познавательные процессы воспитанников. В игре у детей развивается умение наблюдать, расширяется круг интересов, выявляются вкусы и запросы. Продумывая задачи и содержание игр с правилами, необходимо постепенно усложнять их. Нельзя шаблонизировать игры, необходимо давать простор детской инициативе и творчеству.

В игре воспитываются те физические и психические навыки, которые будут необходимы для работы: активность, творчество, умение преодолевать трудности и др. Эти качества воспитываются в хорошей игре, в которой есть «рабочее усилие мысли». Благодаря высокой восприимчивости, отзывчивости и доверчивости дошкольников, их легко вовлечь в любую деятельность, а в игровую особенно.

Ведущей деятельностью после поступления в школу, у детей становится учение. Оно определяет их эмоциональное самочувствие, темп психического развития, социальное становление, воспитание в игре знаний, умений и навыков, необходимых для процесса обучения. Но нельзя давать игре более главенствующую роль в сознании ученика, чем знания, которые он получает в процессе этой игры. Игры не должны быть слишком лёгкими для учеников, «игры без усилий – всегда плохие игры». Это одна из главных задач для воспитателя. Главное, чтобы воспитатель постоянно подкреплял это отношение одобрительным оцениванием каждого ребёнка и его деятельности.

Литература.

1. Е.О. Смирнова. Игра в современном дошкольном образовании.



2. Кларин М.В. Инновационные модели обучения в зарубежных педагогических поисках. М.: Арена, 1994.
3. Акимова Ю.А. Знакомим дошкольников с окружающим миром. М.: Творческий Центр Сфера, 2007.
4. Исследование развития познавательной деятельности /Пол.ред. Дж. Брунева, Р. Олвер, П. Гринфилд. - М.:1981
5. Выготский Л.С. Проблема возраста. М.: Изд-во МГУ, 1998.
6. Лозовая В. И. Целостный подход к формированию познавательной активности дошкольников. Автореф. дисс. канд. пед. наук. - Тбилиси, 1990
7. Тихеева Е.И.. Педагогические идеи в области дошкольного образования.

Медициналық информатиканың негізгі терминдері мен түсініктері

Зейнелғаби Жанна Зейнелғабиқызы

*«Өскемен жоғары медицина колледжі» ШЖҚ КМК
информатика пәнінің оқытушысы,
жаратылыстану ғылымдарының магистрі*

Медициналық информатика - бұл медицина мен денсаулық сақтау саласындағы ақпараттық технологиялар мен технологияларды қолдана отырып ақпаратты қабылдау, беру, өңдеу, сақтау, тарату, ұсыну процестерін зерттейтін ғылыми пән.

Медициналық информатика информатиканың қолданбалы түрлерінің бірі екенін ескере отырып, оны екі бөлімнен тұрады: жалпы, негізгі информатика және медициналық информатика.

Жалпы информатика, іргелі ғылым ретінде, компьютерлік ақпараттық жүйелер негізінде кез-келген объектілерді басқару процестеріне ақпараттық қолдау құрудың әдістемесін әзірлеумен айналысады. Қолданбалы пән ретінде информатика ақпараттық процестердің заңдылықтарын зерттейді, ақпараттық коммуникация модельдерін құрумен, белгілі бір бағыттар бойынша ақпараттық жүйелер мен технологияларды дамытумен айналысады.

Медициналық информатиканың өзі ақпараттық технологиялардың медициналық қолданылуын қарастырады. Сонымен бірге медициналық мәселелерді шешуге арналған стандартты, әмбебап информатика құралдарын және арнайы медициналық ақпараттық технологиялар мен жүйелерді пайдалану зерттелуде.

Биомедициналық, клиникалық және профилактикалық мәселелермен байланысты ақпараттық процестерде алынған медициналық ақпарат.



Медициналық информатиканы зерттеу нысаны ұйымның әртүрлі деңгейлерінде медицинада және денсаулық сақтау саласында енгізілген ақпараттық технологиялар:

- мемлекет;
- аумақтық;
- институционалды;
- жеке.

Медициналық информатиканың басты мақсаты - денсаулық сақтаудың сапасын жақсартатын компьютерлік технологияларды қолдану арқылы медицинадағы ақпараттық процестерді оңтайландыру.

АҚПАРАТ. МЕДИЦИНАЛЫҚ АҚПАРАТТЫҢ ТҮРЛЕРІ

Ақпараттың көптеген анықтамалары бар. Мысалы, ақпараттың жалпы теориясы оны былай анықтайды: «объектілер арасындағы кез-келген өзара әрекеттесу, оның барысында біреуі белгілі бір зат алады, ал екіншісі болмайды

Ол ақпараттық өзара әрекеттесу деп аталады. Бұл жағдайда берілген зат ақпарат деп аталады ».

Ақпараттың философиялық анықтамасы, 1968 жылы Н.Винер берген: «Ақпарат дегеніміз - ақпарат емес, маңызды және энергия». Ақпараттың қарапайым және түсінікті анықтамасы түсіндірме сөздікте келтірілген: «Ақпарат дегеніміз:

1. қоршаған әлем және онда болып жатқан процестер туралы ақпарат;
2. істің жай-күйі туралы, бір нәрсенің жағдайы туралы хабар беретін хабарламалар».

Ғылыми зерттеулер көрсеткендей, адамның сыртқы әлемнен алған ақпаратының 80% -дан астамы көзге түседі, 10% -ы тактильді сезімдерге түседі, ал 7% -ы ғана мәтіндік (дискретті) түрде қабылданатын ақпарат.

Ақпараттық қасиеттері:

✓ пайдалылығы немесе өзектілігі - тұтынушылардың қажеттіліктеріне сәйкестігі;

✓ сенімділік - жағдайдың шындығы, жасырын қателіктердің болмауы;

✓ толықтығы - түсіну және шешім қабылдау үшін жеткіліктілік;

✓ мән;

✓ өзектілігі мен уақтылығы - қазіргі үшін маңыздылығы,

✓ түсініктілік;

Қол жетімділік - оны белгілі бір тұтынушының алу мүмкіндігі;

• эргономика - берілген тұтынушының көзқарасы бойынша пішіннің немесе көлемнің ыңғайлылығы;

• Қауіпсіздік - рұқсатсыз пайдалану немесе өзгерту мүмкін еместігі;

• Қысқа мерзімділік және т.б.

Ақпарат шынайы жағдайды көрсетсе, сенімді болады. Дұрыс емес ақпарат түсінбеушілікке немесе қате шешімдерге әкелуі мүмкін. Уақыт өте келе сенімді ақпарат сенімсіз бола алады, өйткені оның ескіру қасиеті бар, яғни ол істің шынайы күйін көрсетуден бас тартады.



Шешім қабылдау және қабылдау үшін жеткілікті болса, ақпарат толық болады. Толық емес және артық ақпарат шешім қабылдауға кедергі келтіруі немесе тіпті қателіктерге әкелуі мүмкін.

Ақпараттың нақтылығы оның заттың, процестің, құбылыстың және т.б нақты күйіне жақын болу дәрежесімен анықталады. Ақпараттың құндылығы мәселені шешу үшін қаншалықты маңызды екендігіне, сонымен қатар ол адамның кез-келген іс-әрекетінде қаншалықты кешірек қолданыла алатындығына байланысты.

Уақытында алынған ақпарат қана күтілетін пайда әкелуі мүмкін. Ақпаратты мерзімінен бұрын беру қажет (егер ол объективті себептерге байланысты ассимиляцияланбайтын немесе бағаланбайтын болса) және оның кешігуі.

Егер құнды және уақтылы ақпарат түсініксіз түрде білдірілсе, онда ол пайдасыз болып қалуы мүмкін.

Ақпарат қажет болған адамдар қолданатын тілде айтылған жағдайда түсінікті болады. Тиісінше, ақпарат қабылдау үшін қол жетімді түрде ұсынылуы керек.

Сол мәселе бойынша ақпарат қысқаша (қысқаша, қажетсіз бөлшектерсіз) немесе кең көлемде (егжей-тегжейлі, мазмұнды) ұсынылуы мүмкін. Ақпараттың қысқалығы анықтамалықта, энциклопедияда, нұсқаулықта айқын көрінеді.

Медициналық ақпарат, кең мағынада, медицинаға қатысты кез-келген ақпаратты білдіреді. Тар мағынада бұл адамға науқас ретінде тікелей байланысты ақпарат, яғни оның денсаулығы, ағзаның ерекшеліктері, өткен аурулар және т.б.

Медициналық ақпарат түрлері

1. Әріптік-сандық ақпарат медициналық ақпарат мазмұнының көп бөлігін құрайды (басылған және қолмен жазылған құжаттар).

2. Визуалды ақпарат:

- статикалық: әртүрлі кескіндер (рентгенограммалар, эхокардиограммалар және т.б.).

- динамикалық: пациенттің жүрісі мен мимикасы, сіңір рефлекстері, оқушының жарыққа реакциясы, диагностикалық жабдықтар тудыратын динамикалық кескін және т.б.

3. Дыбыстық ақпарат:

- сөйлеу: емдеуші дәрігердің түсініктемелері, неврологиялық немесе психикалық патологиясы бар науқастың сөйлеуі және т.б.;

- медициналық жабдықта пайда болатын дыбыстық сигналдар: эхокардиография кезінде қан ағымының доплерлік сигналдары, флоуметриялық сигналдар және т.б.;

- электронды түрде күшейтілген адам денесінің табиғи дыбыстары.

4. Ақпараттың аралас түрлері - бұл әріптік-сандық, визуалды немесе дыбыстық ақпараттың кез келген тіркесімі.

Медициналық ақпаратты мақсатына қарай жіктеуге болады.

Медициналық ақпарат жалпы қасиеттерден басқа өзіне тән белгілерге ие, мысалы, құпиялылық және т.б.

Бақылау бөлімі:



Сұрақтарға жауап бер:

1. Медициналық информатика нені зерттейді?
2. Денсаулық туралы ақпарат дегеніміз не?
3. Медициналық ақпараттың негізгі түрлері қандай?
4. Медициналық ақпараттың қасиеттері?

Кестені толтырыңыздар.

	Алфавиті-цифрлы мед.ақпарат	Визуалды медициналық ақпарат		Дыбыстық
		статикалық	динамикалық	
Мысалдар				

Қолданылған әдебиеттер тізімі

1. Медицинская информатика : учебн. пособие для иностранных русскоязычных студентов мед. ун-тов / В. Г. Книгавко, О. В. Зайцева, М. А. Бондаренко и др. – Харьков : ХНМУ, 2019. – 72 с.
2. Кобринский Б.А. Медицинская информатика. – Москва, 2017 г.
3. Дружинина И.В. Информационное обеспечение профессиональной деятельности (Информатика для медицинских работников): учебное пособие. – Томск: В-Спектр, 2010. – 80 с.

Сананың психологиялық тұжырымдамасы. Сананың бұзылуы.

Сейлханова Бакыт Кауатаевна

«Өскемен жоғары медицина колледжі» ШЖҚ КМК

*«Психология негіздері және коммуникативтік дағдылар» пәні оқытушысы,
педагогика ғылымдарының магистрі*

Сананың психологиялық тұжырымдамасы. Сананың бұзылуы.

Негізгі сұрақтар:

1. Сана жайлы ұғым
2. Сананың бұзылуы, синдромдары

Сана - қоршаған ортаны бейнелеудің, адамның сыртқы әлем және өзі жөнінде білімінің жоғарғы формасы. Сана тек адамзатқа тән, ол қоғамдық тұрмыстың және адамдардың ұжымдық еңбектік қызметінің тарихи дамуы нәтижесінде пайда болады. Біз тек сана арқылы қоршаған ортаны түсініп, әр түрлі әрекеттерімізді болжап, оның маңызын, мақсатын түсініп, біле аламыз. Осылайша, сана біздің психикалық қызметіміздің жеке саласы бола алмайды. Фокустағы сияқты, санада адам психикасының белсенділігі және оның әртүрлі мәні концентрацияланады. Сана айқындылығын жеке психикалық салалар түрінде



емес (қабылдау, ойлау т.б.), жалпы, бүтін психикалық акт ретінде бейнелеу көрсетеді.

Сондықтан галлюцинация, сандырақ, жабысқақтықтар және т.б. түріндегі психикалық бұзылыстарды, оларда бұзылған сана элементтері бола тұра заттық сана патологиясына жатқызбайды. Сана белсенділігінің өзгерістеріне деперсонализация және дереализация сияқты күрделі интеграцияланған бұзылыстар сезімтал болып табылады. Бұл өзгерістерді рецепторлық және интрапсихикалық бұзылыстар шекарасындағы патологияға жатқызады, және «өзінді сана бұзылысы» түсінігінде біріктіреді. Бұл өмірде дереализация деперсонализацияның бір түрі болып табылады, нақтырақ айтқанда *аллопсихикалық деперсонализация*: қоршаған ортаның жаттануы, шынайы емес қабылдануы.

Соматопсихикалық деперсонализация (өз денесінің немесе бөліктерінің бөтенденуі) және *аутопсихикалық деперсонализация* (өз ойларының, сезімдерінің, қозғалыстарының, әрекеттерінің, өзіндік Меннің бөтенденуі).

Сананың бұзылуы, синдромдары

Бұзылған заттық сана критерийлеріне мыналар жатады:

- шындық өмірден ажырау, қоршаған ортадағы құбылыстарды дұрыс қабылдау мүмкінсіздігі немесе оларды фрагментарлы бейнелеу;
- уақыт, орын, өзіндік тұлға бойынша бағдарлау бұзылысы;
- ойлау анық еместігі, ситуацияны толық, дұрыс қабылдай алмау;
- осы шақ оқиғаларының бөліктік немесе толық амнезиясы.

Сананың бұзылысы — орталық жүйке жүйкесінің зақымдалуынан туындайтын психикалық ауру адамның миы әр түрлі жағдайларға байланысты ауруға шалдығуы мүмкін. Ми зақымдалған кезде оның жоғары жүйке қызметі өзгеріске ұшырайды.

Сананың барлық бұзылыстарын екі топқа бөлуге болады:

- Сана деңгейінің толық өшу дәрежесіне дейін төмендеуі,
- Сана күңгірттенуі.

Бірінші топқа есеңгіреу, кома, сонор жатады, екінші топқа - делириоздық, онейроидты, аментивті сана бұзылыстары жатады. Күңгірттенген сана жағдайының ерекшелігі продуктивті психопатологиялық симптомның бірге жүруі болып табылады (иллюзиялар, галлюцинациялар, сандырақ т.б.). Сана бұзылуының бірінші тобында психикалық қызмет әр түрлі дәрежеде қиындайды.

Есеңгіреу (оглушенность) - талықсу, қойылған сұрақтарға қиналып, қысқа жауап береді. Елестетушілік пен сандырақ ойлар болмайды. Қатты жұқпалы ауруларда, дене қызуы қатты көтерілгенде, ми зақымданған кезде болады.

Сонор- сананың толық болмауы. Ауру айналдырасына толық көңіл бөлмей, сұрақтарға дұрыс жауап бермейді. Бірақ көздің дәнекер қабын тітіркендіргенде қорғаныс реакциясының, табандарын тітіркендіргенде сіңір рефлекстерінің жоғалмағандары байқалады.

Кома- сананың және барлық сезімталдық пен рефлексстердің болмауы. Сонорозды немесе коматозды жағдайлар диабет, уремия кездерінде байқалады. Қояншық ауруымен ауырған аурулардың құрысуынан кейін кома болады.



Ұйқылы-ояулы жағдай - жеңіл түрдегі ойдың алжасуы.

Жаңа ғана ұйқысынан оянған адамдарда болатын жағдай. Ұзаққа созылған ұйқылы-ояу жағдай патологияның белгісі.

Делириозды сананың бұзылуы (делирий) - айналадағы жағдайды шатастыру және оны жалған қабылдау. Өзінің қайда екенін, уақыттың қанша екенін, қасындағылардың кім екенін білмейді. Маңызды белгісі - көру елестеушілігінің көбірек болуы. Ауру жын-шайтан, құбыжықтарды өте айқын көріп тығылуға, қашуға, қарсылық көрсетуге тырысады. Олардың сөздерін, жақындасқандарын анық сезінеді.

Кәсіби делирииде шатасу күшті білінеді. Кәсіптік қызметіне байланысты әр түрлі қимылдар жасайды.

Онейроидты сананың бұзылуы - деп түс көру секілді ойдың алжасуын айтамыз. Көру елестеушілігі басым болып, ешкімді танымай ауру адамның өзіне деген санасы бұзылады. Ауруға жалған елестеушілік ретінде көрініп ауру өзімен өзі болудан қалады. Өзін басқа адамдай не бір қияли тірі организмдей сезінеді. Бір нүктеге қарап, қозғалмай жатып өзін басқа планетаданмын немесе күн системасында саяхатта жүрмін деп есептейді. Ешкіммен қарым-қатынас жасамайды.

Онейроид басылғаннан кейін ауру не болғанын айтып бере алады, сондықтан амнезияны жартылай болды деп есептейді.

Аменция- сана бұзылуының ауыр түрі. Толық шатасу.

Қарауытқан сананың бұзылуы (сумеречное состояние) кезінде ауруда қорқынышты елестеушілік пен сандырақ болады. Кенеттен басталып, бірнеше сағат не күндерге созылып жылдам аяқталып, қатты ұйқымен аяқталатын ауру. Тынышсыз, қауіпті, үрейлі болады. Қарауытқан жағдайдан кейін есінде ештеңе де сақталмай, толық амнезия болады. Егер бұл жағдай елестеушілік пен сандырақсыз болса, оны **амбулаторлық автоматизм** деп атайды немесе еріксіз адасу десе де болады.

Транс кезінде ауру басқа қалаларды аралап кетуі мүмкін, бірақ есінде ештеңе қалмайды.

Сомнабулизм (ұйқысырау) - ұйқыдағы адамның есінде сақталмайтын жүруі және сөйлеуі. Бұл жағдайда адамды ояту мүмкін емес. Бұл да амбулаториялық автоматизмге жатады.

Фугалар- қысқа мерзімді амбулаториялық автоматизм.

Кенеттен өзіне есеп бермей қашу, киімін шешіп әртүрлі қимылдар жасау, соңынан не болғанын білмеу.

Қарауытқан сана эпилепсияда, мидың органикалық ауруларында (жарақаттанғанда, менингитте, энцефалитте, атеросклерозда, гипертонияда) кездеседі.

Бақылау бөлімі

Тақырып бойынша жағдаяттарды шешу, талдау.

1. Өнімді байланыс жоқ, науқас қоршаған ортадағы өзгерістерге және басқа адамдардың сөзіне жауап бермейді. Рефлексия әрекеті сақталды. Сана бұзылысы бар науқастың бет-әлпеті өзгереді, ауырсыну әсерімен ауырсынуды



жояды. Терең рефлексстер қысымға ұшырайды, бұлшықет тону азаяды. Бұл санадағы бұзылыста кіші жамбас органдарының қызметін бақылау жоғалады.

Жауабы: Сопор

2. Сыртқы сезімталдыққа жауап болмағанымен бірге сананың толық жоғалуы. Қарқынды ауырсынуымен аяқтың бүгілуі және кеңеюі немесе тоникалық тырысулар болуы мүмкін. Кейде психомоторлық үгіт бар. Бұл бұзылыстың арқасында абдоминальды рефлексстердің депрессиясы анықталды, жұтылу бұзылуы, позитивті патологиялық аяқ рефлексстері және ауыз қуысының автоматты рефлексстері. Жамбас мүшелерінің функцияларын бақылау жоғалады. Ішкі органдардың бұзылыстары байқалды (жүрек соғу жылдамдығын арттырады, қан қысымының жоғарылауы, гипертермия), өмірге қауіпті емес.

Жауабы: Орташа кома

3. Санадағы бұл бұзылыстың айрықша ерекшелігі — ауыр әсерлерге жауап ретінде моторлық жауаптардың болмауы. Бұлшықет тонусындағы өзгерістер өте өзгереді – жалпы төмендеуден спонтанды тоник спазмына дейін. Біркелкі емес оқушы, кернеу, сіңір және тері рефлексстері. Сана бұзылуы вегетативті реакцияларды өрескел бұзумен жүреді. Артериялық қысымның төмендеуі байқалады, тыныс алу және жүрек ырғағының бұзылуы.

Жауабы: Терең кома

4. Көрнекі галлюцинациялар байқалды, галлюцинацияның басқа түрлері (есту қабілеті, сезімтал) аз кездеседі. Әдетте мұндай бұзылулармен ауыратын науқастарға «қараңыз» нақты немесе фантастикалық жаратылыстар, ереже бойынша – қорқыныш, жағымсыз, қауіпті. Пациенттің мінез-құлқы галлюцинация мазмұнына байланысты. Сауығудан кейін пациенттер бұзылған кезеңде болған жағдай туралы есте сақтайды.

Жауабы: Делирий

5. Кататониялық шизофрениямен дамуы мүмкін, маниакальды депрессиялық психоз, эпилепсия, энцефалит, тамырлық деменция, қартайған психоз, ТБИ, ауыр соматикалық аурулар, алкогольизм және заттардың қолданылуы. Санадағы бұзылу бағдарлаудың ерекше бұзылуымен қатар жүреді, онда шынайы оқиғалар орнықтылық пен армандайтын тәжірибемен алмастырылады. Бұл суретте нақты адамдар болуы мүмкін, ол қиял әлемі ішінде әрекет етеді, пациенттің санасында қалыптасқан.

Жауабы: Онероид

Қолданылған әдебиеттер тізімі

1. Жарықбаев Қ.Б. Жантану негіздері: оқу құралы. – Алматы: «Қазақ энциклопедиясы», 2011. – 182-186 б.

2. Алдамұратов Ә. Жалпы психология: оқу құралы. – Алматы: «Атамұра», 2006. – 10-16 б.

3. Жақыпов С. Психология негіздері: оқу құралы. – Алматы, «Алла прима» 2012. – 123-129 б.



Требования к содержанию и оформлению

Авторские права.

Высылая материалы, автор гарантирует, что

- по данной работе у автора нет обязательств перед третьими лицами, препятствующими размещению материалов;
- отправляя материал для публикации в журнале, Вы подтверждаете, что права на нее принадлежат Вам, и если возникнут проблемы с соблюдением авторских прав, то обязуетесь разрешать их самостоятельно;

Требования к содержанию и оформлению статей:

1. В структуру статьи должны входить: заглавие статьи; ФИО автора/ов; занимаемая должность; название учреждения; город/район; текст статьи; список литературы, который должен содержать лишь цитируемые в тексте работы.

2. Заглавие статьи должно быть информативным, лаконичным.

3. Статья предоставляется в редакцию журнала в электронном виде.

4. Объем статьи не должен превышать **4 страниц** формата А4, страницы должны быть целиком заполнены текстом. Шрифт 14 Times New Roman, интервал – 1,0. Поля: слева, справа, сверху, снизу – 2 см, включая таблицы, схемы, рисунки и список литературы.

5. Все формулы должны набираться в «Редакторе формул» в текстовом редакторе Word.

6. Все графики и диаграммы и прочие выстраиваемые объекты должны быть снабжены числовыми данными, обеспечивающими при необходимости их (графиков, диаграмм) достоверное воспроизведение, размер шрифта-12 пт.

7. Табличные сноски располагаются под таблицей.

8. Список литературы оформляется в конце статьи.

9. Статья сопровождается краткими аннотациями (5-7 предложений), содержащими информацию о тематике и проблематике статьи, цели ее написания.

10. Ответственность за содержание статьи несут авторы.

11. Редакционная коллегия оставляет за собой право публикации или отклонения статьи.

12. Материалы авторам не возвращаются.

13. Статьи, оформленные с нарушением требований, к регистрации не принимаются.

14. Фото не помещать в текст (сохранять отдельно в формате JPG с нумерацией от №1, №2). В тексте статьи указывать номер фото, выделяя жирным шрифтом.

15. В отдельном от статьи файле (Заявка) указываются сведения об авторе: ФИО, учёная степень, учёное звание, занимаемая должность, название учреждения, домашний адрес, контактные телефоны, e-mail.

16. Можно приложить качественную фотографию автора (в электронном виде).

17. Редакционная коллегия имеет право вернуть на доработку автору материалы при невыполнении предъявляемых требований, наличии орфографических, грамматических и стилистических ошибок, отрицательной рецензии.

18. Статья обязана сопровождаться Рецензией, с подписью автора и печатью учреждения, в которой работает рецензент (авторами рецензии могут быть, руководители МО, методисты, ППС института или вуза)

19. Материалы представляются на казахском или русском языках на электронный адрес **ziat.journal@mail.ru**

Требования к содержанию и оформлению методической разработки:

1. Представляемый материал (методическая разработка, конспекты) должен являться оригиналом, неопубликованным ранее в других печатных изданиях.

2. Первая страница должна содержать следующую информацию: заглавие, фамилию, имя автора, место работы (наименование организации) автора, далее следует текст.

3. В конце метод.разработки должен быть приведен список использованной литературы.

4. Материалы представляются на казахском или русском языках на электронный адрес ziat.journal@mail.ru в формате «Microsoft Word».

5. Объем текста не должен превышать **4 страниц** формата А4. Набор текста должен быть осуществлен с учетом соблюдения общепринятых стандартов (абзацные отступы, «одинарный» межстрочный интервал и тп.), тип шрифта «Times New Roman», шрифт 14, интервал – 1,0. Поля: слева, справа, сверху, снизу – 2 см.

6. Ответственность за содержание материала несут авторы.

7. Методические разработки, оформленные без соблюдения данных требований не принимаются к публикации.

8. При наличии редакционных замечаний материал так же возвращается автору на доработку.



Мазмұны мен рәсімделуіне қойылатын талаптар

Авторлық құқық.

материалды ұсынғанда, автор кепілдік береді

- осы жұмыс бойынша авторда материалдарды орналастыруға кедергі келтіретін үшінші тұлғалардың алдында міндеттемелер жоқ;
- журналға материалды жариялауға жібере отырып, сіз оған деген құқық Сізге тиесілі екенін растайсыз, егер авторлық құқықты сақтауда проблемалар туындаса, оларды өз бетінше шешуге міндеттенесіз;

Мақалалардың мазмұны мен рәсімделуіне қойылатын талаптар:

1. Мақала құрылымына: мақаланың атауы; автордың аты-жөні; атқаратын қызметі; мекеменің атауы; қала/аудан; мақала мәтіні; тек жұмыс мәтінінде дәйексөз келтірілетін әдебиеттер тізімі кіреді.
2. Мақаланың тақырыбы ақпаратқа толы, жинақы болуы керек.
3. Мақала журнал редакциясына электронды түрде ұсынылады.
4. Мақала көлемі А4 форматындағы 4 беттен аспауы тиіс, беттер толық мәтінмен толтырылуы тиіс. Қаріп 14 Times New Roman, интервал – 1,0. Өрістер: сол, оң, жоғарғы, төменгі – 2 см, кестелерді, сызбаларды, суреттерді және әдебиеттер тізімін қоса алғанда.
5. Барлық формулалар Word мәтіндік редакторында "Формулалар редакторында" терілуі тиіс.
6. Барлық кестелер мен диаграммалар және өзге де құрылатын объектілер сандық деректермен жабдықталуы тиіс, қаріп мөлшері-12 пт.
7. Кестелік сілтемелер кестенің астына орналастырылады.
8. Әдебиеттер тізімі мақала соңында рәсімделеді
9. Мақала тақырыбы мен мәселесі, оны жазу мақсаты туралы ақпаратты қамтитын қысқаша аннотациялармен (5-7 сөйлем) сүйемелденеді.
10. Мақала мазмұнына авторлар жауап береді.
12. Редакциялық алқа мақалаларды жариялау немесе қабылдамау құқығын өзіне қалдырады.
12. Материалдар авторларға қайтарылмайды.
13. Талаптар сай келмейтін мақалалар тіркеуге қабылданбайды.
14. Суретті мәтінге орналастырмау (№1, №2 нөмірленген JPG форматында жеке сақтау). Мақала мәтінінде Фото нөмірін жазып көрсеті қажет.
15. Мақаладан бөлек файлда (өтінім) автор туралы мәліметтер көрсетіледі: аты-жөні, оқу дәрежесі, оқу атағы, атқаратын қызметі, мекеменің атауы, мекен-жайы, байланыс телефондары, e-mail.
16. Автордың сапалы суретін (электронды түрде) қоса беруге болады.
17. Редакциялық алқа қойылатын талаптар орындалмаған, орфографиялық, грамматикалық және стилистикалық қателер, теріс рецензиялар болған кезде материалдарды авторға толықтыруға, өзгертуге қайтаруға құқылы.
18. Мақалаға рецензия жазылуы керек, онда рецензия жазған автордың қолы және рецензент жұмыс істейтін мекеменің мөрі қойылуы қажет (рецензияның авторлары ӘБ жетекшілері, әдіскерлер, институттың немесе ЖОО-ның профессор-оқытушылар құрамы болуы мүмкін).
19. Материалдар қазақ немесе орыс тілдерінде электронды мекен-жайға ұсынылады **ziat.journal@mail.ru**

Әдістемелік әзірлемелердің мазмұны мен рәсімделуіне қойылатын талаптар:

1. Ұсынылатын материал (әдістемелік әзірleme, конспектілер) бұрын басқа баспа басылымдарында жарияланбаған болуы тиіс.
2. Бірінші бетте мынадай ақпарат болуы тиіс: материал тақырыбы, тегі, аты, жұмыс орны (ұйымның атауы), әрі қарай мәтін жазылады.
3. Соңында пайдаланылған әдебиеттер тізімі келтірілуі тиіс.
4. Материалдар қазақ немесе орыс тілдерінде "Microsoft Word" форматында электронды мекен-жайға ұсынылады **ziat.journal@mail.ru**.
5. Мәтін көлемі А4 форматындағы **4 беттен** аспауы тиіс. Мәтін терімі жалпы қабылданған стандарттарды (абзацтық шегіністер, жоларалық "бір" интервал және т.б) сақтауды есепке ала отырып жүзеге асырылуы тиіс.), "Times New Roman" шрифтінің түрі, 14 шрифт, интервал – 1,0.
6. Материалдың мазмұнына авторлар жауапты
7. Осы талаптарды сақтамай рәсімделген әдістемелік әзірлемелер жарияланымға қабылданбайды.
8. Орталық қойылатын талаптар орындалмаған жағдайда, орфографиялық, грамматикалық және стилистикалық қателер, болған кезде материалдарды авторға толықтыруға, өзгертуге қайтаруға құқылы.