



**Ахмет Байтұрсынов атындағы
Қостанай мемлекеттік университеті**

**Костанайский государственный университет
имени Ахмета Байтурсынова**

**«Иннова - 2017»
атты халықаралық ғылыми-әдістемелік конференциясының**

МАТЕРИАЛДАРЫ

МАТЕРИАЛЫ

**Международной научно-методической конференции
«Иннова - 2017»**

15 қаңтар 2017 ж.

15 января 2017 г.



Костанай, 2017

9. дыбыс бояуы жолдары, әшекей өрнектің дыбысқа әсері, орынды қолданылуы;
10. шығарманың екпініне байланысты ізденістер. Артикуляция, агогика ұғымдары, шығармамен жұмыс. Шебер (виртуоз), орындаушы, жеке орындаушы, сахна мәдениеті, оған дайындық [IV];
11. репертуар таңдау, көмекші оқу құралдары. Әдістемелік талдау. Бұл қысқаша ғана тақырыптар. Шәкірттің жеке басының мүмкіндігіне, жаратылысына байланысты туындайтын жайттар жиі кездеседі. Қанша домбырашы, сонша жеке тұлға бар. Домбыра үйренуде таңдалатын репертуар!

Домбыраның қағыстары күйдің мазмұнын түсіндіруде ең басты құрал, қысқаша айтқанда домбыраның қағысы – күйдің тілі. Сондықтан да, оң қолдың қағысының неше бір түрлерін көрсететін, белгілі бір өзіне тән аты бар, көптеген әртүрлі терминдер мен атаулар бар. Ұлы күйшілердің күй үйрену тәжірибесін сақтай отырып қолдан келгенінше кейінгі ұрпаққа күйді бұзбай жеткізу – қасиетті борыш. Ал, домбыраның ұрпақтан ұрпаққа келе жатқан, саф алтынай сақталған аспап екенінен біле тұра, қадір-қасиетін терең ұғына отырып, жақсы деңгейде үйрену - ол еліміздегі домбыраға құмар жастардың патриоттық сезіміне әсер тигізері сөзсіз.

Пайдаланылған әдебиеттер

- 1.Ө.Спанов. «Домбыра үйренейік», «Әуен», 1992.
- 2.А.Жайымов, С.Бүркітов «Домбыра үйрену мектебі», «Өнер», 1992.
3. «Домбыра тартуды алғаш үйрену» Балалар музыка мектебінің оқушыларына арналған әдістемелік нұсқаулар құралы. I-бөлім. Ахметжанова Н.К. 2012 жыл. Астрахан
4. Қ.Дүйсембінова «Музыкалық білім беру педагогикасы» – Талдықорған, 2006.Б.86-164.
5. Құрастырған: Астрахан ауданы әкімдігінің жанындағы «Астрахан балалар музыка мектебінің мұғалімі
- 6.К.Сахарбаева «Домбыра үйрену әдістері» – Алматы: - Мектеп, 2009.

ФОРМИРОВАНИЕ ГОТОВНОСТИ К ПРИНЯТИЮ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ РЕШЕНИЙ ПОСРЕДСТВОМ УЧЕБНО-ДЕЛОВЫХ ИГР

Утемисова Анар Алтаевна

А. Байтұрсынов атындағы Қостанай мемлекеттік университеті
Костанайский государственный университет имени А.Байтұрсынова
Kostanay State University named after A.Baitursynov

Основные направления государственной политики в области образования ориентируют работников образования на повышение качества подготовки специалистов, обладающих способностью и умением думать и действовать в профессиональной области независимо от чужой воли, обстоятельств, собственных страхов, самостоятельно осуществлять выбор и принимать ответственные решения, ставя цели и вырабатывая свои индивидуальные стратегии их достижения.

В связи с этим на первый план выдвигается обучение, позволяющее выявлять и развивать познавательные и творческие способности студентов, формировать готовность к принятию профессиональных решений, а также воспитывать в этом процессе волевые и профессиональные качества личности, обеспечивающие самостоятельную, активную, целеустремленную и результативную учебную и профессиональную деятельность студентов экономических специальностей.

В настоящее время переход к рыночной экономике, необходимость неформальной системы подготовки специалистов в развитии их творческих способностей, индивидуальности и самостоятельности стали стимулом широкого применения игрового моделирования в учебном процессе ВУЗов.

По мнению многих ученых, одним из эффективных средств формирования готовности к принятию профессиональных решений являются учебно-деловые игры в процессе изучения математических дисциплин у студентов экономических специальностей.

Учебно-деловые игры развивают мыслительную деятельность, создают условия для поиска и принятия наилучшего решения, дают возможность проявления индивидуальности, творческих способностей, развивают умение более адекватно анализировать своё поведение и поведение других, развивают критичность и способность оценивать свои и чужие потребности и возможности [1, с.7-8].

На данный момент не существует универсального определения учебно-деловой игры. В нашем исследовании, опираясь на определение В.А. Трайнева, под учебно-деловой игрой мы понимаем целенаправленную модель, которая имитирует профессиональную деятельность экономиста, направлена на формирование готовности к принятию решения и совершенствования знаний, умений и личностных качеств в области принятия решения.

В ходе нашего исследования мы применяли так называемые «жесткие» игры, предполагающие строгую последовательность действий участников. Как правило, это были «бесконфликтные» игры или игры с нестрогим соперничеством. Значительный вклад в формирование готовности к принятию решения на первом этапе, как показывает практика, вносят игры-упражнения и игры-тренинги, рекомендованные В.Г. Коваленко, Н.В. Самоукиной, В.Г. Мараловым, Н.С. Пряжниковым и др. Например, хорошо зарекомендовала себя игра «Кто быстрее достигнет флажка?». Суть игры заключалась в моделировании некоторых действий, связанных с принятием решения и достижением поставленной цели. В ходе игры студенты осуществляли поиск необходимых формул и данных, отработывали конкретные умения действовать в реальных условиях.

По мере освоения студентами игровых форм деятельности (второй и третий этап), вводились «свободные» игры, регламентирующие лишь основные направления деятельности играющих; предпочтение отдавалось учебно-деловым играм с нестрогим соперничеством. Уровень проблемности характеризовался вовлечением студентов в активный поиск путей и средств решения поставленных вопросов. Например, модифицированная игра «Домино» [2, с.10-11]. В начале игры ведущий (на первых порах – это преподаватель) говорил о том, что на фирму пришел выпускник экономического факультета. Для устройства на работу необходимо пройти испытательное задание, заключающееся в том, чтобы правильно составить цепочку математических выражений, т.е. домино. В ходе использования игры студенты анализировали данные в предложенных заданиях, определяли варианты решения заданий с неполными данными, составляли план решения, осуществляли поиск недостающей информации.

Высший уровень проблемности предусматривался нами в ходе решения задач ситуационного характера. Прежде всего, это игры отличающиеся большой приближенностью к реальным экономическим ситуациям. Примером такой игры может служить модифицированная игра «Рынок кофе» [3, с.45-58], позволяющая имитировать рыночный механизм, основанный на взаимодействии продавцов и покупателей, позволяющий путем гибко меняющихся цен привести в соответствие желания и возможности каждой стороны, выражаемые в виде спроса и предложения, а также моделировать непредсказуемое воздействие внешней среды. Участие в игре дает возможность проявления деловой активности, принятия решений в условиях рыночной неопределенности. Кроме того, в ходе выполнения заданий игроки больше времени и внимания уделяли непосредственно принятию содержательных решений; за время занятия учащиеся имели больше возможностей опробовать различные варианты тактики и стратегии, как продавца, так и покупателя, изучали, как принимаемые решения сказываются на состоянии их прибыли.

Вне зависимости от степени сложности и проблемности игр их отличительной особенностью была тематическая направленность и характер решаемых проблем.

При формировании готовности к принятию решения мы применяли тематические игры, ориентированные на принятие решений по темам изучаемого материала. Значимы были игры «Next» (по теме «Матрицы. Определители»), «Домино» (по темам «Производная», «Пределы

функции», «Прямая и плоскость»), «Вычислительный лабиринт» (по темам «Системы линейных уравнений», «Понятие интеграла в экономике») и др.

В ходе нашего эксперимента мы использовали игры функциональные, которые имитируют реальную ситуацию в профессиональной экономической деятельности. К таким играм мы отнесли описанную выше игру «Рынок кофе».

Таким образом, моделирование реальной деятельности экономиста в тех или иных специально созданных экономических ситуациях помогает студентам «прожить» исследуемую ситуацию, принять на себя определенную роль, позволяющую достаточно эффективно принимать экономическое решение.

Библиографический список

1. Трайнев В.А. Учебные деловые игры в педагогике, экономике, менеджменте, управлении, маркетинге, социологии, психологии: методология и практика проведения/ В.А. Трайнев - М.: ВЛАДОС, 2005. - С. 86.

2. Мыцына Л.В. Урок-зачет с использованием домино/Л.В. Мыцына //Математика в школе. - 2000. - № 5. – С. 10-11.

3. Азимов Л.Б., Журавская Е.В. Уроки экономики в школе: Активные формы преподавания: Учеб.пособие./ Л.Б. Азимов, Е.В. Журавская – М.: Аспект Пресс, 1995. – 71 с.