



BAITURSYNULY
UNIVERSITY

«АХМЕТ БАЙТҰРСЫНҰЛЫ
АТЫНДАҒЫ ҚОСТАНАЙ Өңірлік
УНИВЕРСИТЕТІ» КЕАҚ



ҚМПИ ЖАРШЫСЫ

КӨПСАЛАЛЫ
ҒЫЛЫМИ ЖУРНАЛЫ
МНОГОПРОФИЛЬНЫЙ
НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ

№ 3
2026

ISSN 2310-3353



2026 ж., шілде, №3 (83)
Журнал 2005 ж. қаңтардан бастап шығады
Жылына төрт рет шығады

Құрылтайшы: *Ахмет Байтұрсынұлы атындағы Қостанай өңірлік университеті*

Бас редактор: *Куанышбаев С.Б.*, география ғылымдарының докторы, Ахмет Байтұрсынұлы атындағы ҚӨУ, Қазақстан.

Бас редактордың орынбасары: *Жарлыгасов Ж.Б.*, ауыл шаруашылығы ғылымдарының кандидаты, Ахмет Байтұрсынұлы атындағы ҚӨУ, Қазақстан.

РЕДАКЦИЯ АЛҚАСЫ

Әлімбаев А.Е., философия докторы (PhD), А.Қ. Құсайынов атындағы Еуразия гуманитарлық институты, Қазақстан.

Балтабаева А.С., Қостанай облысы әкімдігі білім басқармасының «Әдістемелік орталығы» КММ, Қостанай қ., Қазақстан.

Бережнова Е.В., педагогика ғылымдарының докторы, профессор Ресей Федерациясы Сыртқы істер министрлігінің Мәскеу мемлекеттік Халықаралық қатынастар институты (университеті), Ресей.

Емин Атасой, PhD докторы, Улудаг университеті, Бурса қ., Түркия.

Зоя Микниене, докторы, (PhD) Литва денсаулық туралы ғылым университеті, Каунас қ., Литва Республикасы.

Качеев Д.А., философия ғылымдарының кандидаты, тарих магистрі, «Челябі мемлекеттік университеті» ЖББ ФМББМ Қостанай филиалы, Қазақстан.

Ксембаева С.К., педагогика ғылымдарының кандидаты, «Торайғыров университеті» КЕАҚ, Қазақстан.

Лина Анастасова, әлеуметтану ғылымдарының докторы, Бургас еркін университеті, Бургас қ., Болгария.

Медетов Н.А., физика-математика ғылымдарының докторы, «Ш. Уалиханов атындағы Көкшетау университеті» КЕАҚ, Қазақстан.

Мишулина О.В., экономика ғылымдарының докторы, «Челябі мемлекеттік университеті» ЖББ ФМББМ Қостанай филиалы, Қазақстан.

Рахимова Э.Е., «№ 1 мектеп-лицей» КММ мұғалімі, «Үздік педагог-2023 жыл», Қостанай қ., Қазақстан.

Соловьев С.А., биология ғылымдарының докторы, Новосібір мемлекеттік экономика және басқару университеті, Ресей.

Скороходов Д.М., техника ғылымдарының кандидаты, «Ресей мемлекеттік аграрлық университеті – К.А. Тимирязев атындағы Мәскеу ауыл шаруашылық академиясы» ЖББ ФМББМ, Ресей.

Скударева Г.Н., педагогика ғылымдарының докторы, профессор, Мемлекеттік гуманитарлық-технологиялық университетінің ректоры, Орехово-Зуево қ., Ресей

Сычева И.Н., ауыл шаруашылығы ғылымдарының кандидаты, «Ресей мемлекеттік аграрлық университеті – К.А. Тимирязев атындағы Мәскеу ауыл шаруашылық академиясы» ЖББ ФМББМ, Ресей.

Ташев А.Н., экология бойынша биология ғылымдарының кандидаты, орман шаруашылығы университеті, София қ., Болгария.

Уразбоев Г.У., физика-математика ғылымдарының докторы, Ургенч мемлекеттік университеті, Өзбекстан.

Тіркеу туралы куәлік №5452-Ж

Қазақстан Республикасының ақпарат министрлігімен 17.09.2004 берілген.

Мерзімді баспа басылымын қайта есепке алу 07.11.2023 ж.

Жазылу бойынша индексі 74081

Редакцияның мекен-жайы:
110000, Қостанай қ., Байтұрсынов к., 47
(Редакциялық-баспа бөлімі)
Тел.: 8(7142) 51-11-76

© Ахмет Байтұрсынұлы атындағы
Қостанай өңірлік университеті

№3 (83), июль 2026 г.
Издается с января 2005 года
Выходит 4 раза в год

Учредитель: *Костанайский региональный университет имени Ахмет Байтұрсынұлы*

Главный редактор: *Куанышбаев С.Б.*, доктор географических наук, КРУ имени Ахмет Байтұрсынұлы, Казахстан.

Заместитель главного редактора: *Жарлыгасов Ж.Б.*, кандидат сельскохозяйственных наук, КРУ имени Ахмет Байтұрсынұлы, Казахстан.

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

Алимбаев А.Е., доктор философии (PhD), Евразийский гуманитарный институт имени А.К. Кусаинова, Казахстан.

Балтабаева А.С., директор КГУ «Методический центр» Управления образования Костанайской области, г. Костанай, Казахстан.

Бережнова Е.В., доктор педагогических наук, профессор, Московский государственный институт международных отношений (университет) Министерства иностранных дел Российской Федерации, Россия.

Емин Атасой, доктор PhD, Университет Улудаг, г. Бурса, Турция.

Зоя Микниене, доктор (PhD), Литовский университет наук здоровья, г. Каунас, Республика Литва.

Качеев Д.А., кандидат философских наук, магистр истории, Костанайский филиал ФГБОУ ВО «ЧелГУ», Казахстан.

Ксембаева С.К., кандидат педагогических наук, НАО «Торайгыров университет», Казахстан.

Лина Анастасова, доктор социологии, Бургасский свободный университет, г. Бургас, Болгария.

Медетов Н.А., доктор физико-математических наук, НАО «Кокшетауский университет им. Ш. Уалиханова», Казахстан.

Мишулина О.В., доктор экономических наук, Костанайский филиал ФГБОУ ВО «ЧелГУ», Казахстан.

Рахимова Э.Е., учитель, КГУ «Школа-лицей № 1», «Лучший педагог-2023 года», г. Костанай, Казахстан.

Соловьев С.А., доктор биологических наук, Новосибирский государственный университет экономики и управления, Россия.

Скороходов Д.М., кандидат технических наук, ФГБОУ ВО РГАУ-МСХА имени К.А. Тимирязева, Россия.

Скударева Г.Н., доктор педагогических наук, профессор, ректор Государственного гуманитарно-технологического университета, г. Орехово-Зуево, Россия.

Сычева И.Н., кандидат сельскохозяйственных наук, ФГБОУ ВО РГАУ-МСХА имени К.А. Тимирязева, Россия.

Ташев А.Н., кандидат биологических наук по экологии, Лесотехнический университет, г. София, Болгария.

Уразбоев Г.У., доктор физико-математических наук, Ургенчский государственный университет, Узбекистан.

Свидетельство о регистрации № 5452-Ж
выдано Министерством информации Республики Казахстан 17.09.2004 г.
Переучёт периодического печатного издания 07.11.2023 г.
Подписной индекс 74081

Адрес редакции:
110000, г. Костанай, ул. Байтұрсынова, 47
(Редакционно-издательский отдел)
Тел.: 8(7142) 51-11-76

© Костанайский региональный университет
имени Ахмет Байтұрсынұлы

Түйінді сөздер: көркем мәтін, әйел бейнесі, тілдік құралдар, гендерлік стереотип, көркем мәтінді талдау, оқыту әдістемесі.

SEGIZBAYEVA, K.K., NEVZOROVA, A.O.

METHODOLOGY FOR ANALYZING THE LINGUISTIC MEANS OF CREATING FEMALE IMAGES IN A.S. PUSHKIN'S "THE CAPTAIN'S DAUGHTER" IN SCHOOL EDUCATION

The article presents a methodology for analyzing the linguistic means of creating female images in Russian language lessons based on A.S. Pushkin's novella "The Captain's Daughter". It examines approaches to working with portrait descriptions, nominations, evaluative vocabulary, characters' speech, and the syntactic organization of the literary text. A system of learning tasks aimed at developing students' intentional reading, linguistic analysis, and literary interpretation skills is proposed. The study demonstrates that the systematic analysis of linguistic means contributes to a deeper understanding of literary images and promotes the development of students' analytical skills.

Key words: literary text, female image, linguistic means, gender stereotype, literary text analysis, teaching methodology.

Сведения об авторах:

Сегизбаева Кенжегуль Кунусбаевна – кандидат филологических наук, ассистент профессора кафедры теории языков и литературы, Костанайский региональный университет имени Ахмет Байтұрсынұлы, г. Костанай, Республика Казахстан.

Невзорова Альбина Олеговна – студентка 4 курса ОП «6B01703 – Русский язык и литература», Костанайский региональный университет имени Ахмет Байтұрсынұлы, г. Костанай, Республика Казахстан.

Сегизбаева Кенжегуль Кунусбаевна – филология ғылымдарының кандидаты, тілдер және әдебиет теориясы кафедрасы қауымдастырылған профессоры, Ахмет Байтұрсынұлы атындағы Қостанай өңірлік университеті, Қостанай қ., Қазақстан Республикасы.

Невзорова Альбина Олеговна – «6B01703 – Орыс тілі мен әдебиеті» ББ 4-курс студенті, Костанайский региональный университет имени Ахмет Байтұрсынұлы, Қостанай қ., Қазақстан Республикасы.

Segizbayeva Kenzhegul Kunusbayevna – Candidate of Philological Sciences, Assistant Professor, Department of theory of languages and literature, Akhmet Baitursynuly Kostanay Regional University, Kostanay, Republic of Kazakhstan.

Nevzorova Albina Olegovna – 4rd year student, "6B01703 – Russian language and literature" educational program, Akhmet Baitursynuly Kostanay Regional University, Kostanay, Republic of Kazakhstan.

УДК 378.147:37.02

Соломахин, Р.Р.,
магистрант 1 года обучения
ОП «7M01509 – Информатика»,
Костанайский региональный университет
имени Ахмет Байтұрсынұлы,
г. Костанай, Республика Казахстан

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕЗУЛЬТАТИВНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
ДЕЛОВЫХ ИГР В ПРОФЕССИОНАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННОЙ
ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТОВ**

Аннотация

В статье рассматриваются условия, при которых деловые игры обеспечивают не ситуативный, а устойчивый образовательный эффект в вузе. Актуальность темы связана с необходимостью усиления практико-

ориентированной направленности высшего образования. Показано, что результативность деловой игры определяется не её внешней динамикой, а качеством педагогического проектирования. Обосновано, что образовательный эффект игрового формата зависит от профессиональной значимости сценария, его связи с содержанием дисциплины, продуманной этапности, реального ролевого взаимодействия, педагогического сопровождения преподавателя, рефлексии и прозрачных критериев оценивания. Рассматриваются также эмпирические данные исследований, в которых игровые и симуляционные модели связаны с ростом вовлечённости, развитием критического мышления, умения решать задачи и улучшением отдельных академических показателей.

Ключевые слова: деловые игры, профессионально ориентированное обучение, высшее образование, педагогические условия, игровое моделирование, практико-ориентированная подготовка, рефлексия, оценивание.

1 Введение

Современное высшее образование всё в большей степени ориентируется на подготовку выпускника, способного не только воспроизводить усвоенные знания, но и применять их в изменяющихся условиях, взаимодействовать с другими участниками профессиональной деятельности, анализировать ситуацию и выбирать обоснованное решение. На этом фоне усиливается интерес к таким формам организации обучения, которые позволяют приблизить учебный процесс к реальным условиям будущей практики [1-3].

В педагогике деловая игра рассматривается как особый способ организации учебной деятельности, в рамках которого моделируются профессионально значимые ситуации, распределяются роли, задаются условия коллективного взаимодействия и создаются основания для анализа принятых решений. Её образовательный потенциал связан с тем, что студент включается не в простое воспроизведение теоретического материала, а в деятельность, требующую выбора, обсуждения, согласования позиций и оценки последствий собственных действий [1-3, 5].

Вместе с тем в вузовской практике деловые игры используются неодинаково. В одних случаях они становятся действительно содержательной частью дисциплины и способствуют развитию профессионального мышления, в других – сводятся к кратковременной активизации аудитории и не дают устойчивого результата. Такая ситуация показывает, что сам по себе игровой формат ещё не гарантирует образовательной эффективности. Значение приобретает вопрос о том, при каких условиях деловая игра выполняет обучающую функцию, а не остаётся внешне привлекательной, но методически слабо встроенной формой работы [4, 6, 7].

Актуальность статьи обусловлена необходимостью уточнить педагогические основания результативного использования деловых игр в профессионально ориентированной подготовке студентов. Особую значимость эта проблема приобретает в условиях перехода высшей школы к компетентностной модели, ориентированной на формирование способности действовать, взаимодействовать и рефлексировать, а не только усваивать и воспроизводить информацию.

Цель статьи – определить и теоретически обосновать педагогические условия, обеспечивающие результативное использование деловых игр в профессионально ориентированной подготовке студентов.

2 Материалы и методы

Теоретической базой исследования выступили положения деятельностного, компетентностного, контекстного и практико-ориентированного подходов. Их объединяет понимание обучения как специально организованного процесса, в котором студент не ограничивается усвоением информации, а осваивает способы действия, необходимые для решения учебных и профессиональных задач [1-3].

Деятельностный подход позволил рассмотреть деловую игру как форму организации активной работы обучающихся. Компетентностный подход задал ориентир на формирование способности применять знания в конкретных обстоятельствах, взаимодействовать с другими участниками и принимать обоснованные решения. Контекстный подход стал основанием для анализа деловой игры как модели профессиональной ситуации, а практико-ориентированный подход – для оценки её значения в подготовке к будущей деятельности [1-3].

В качестве методов использованы теоретический анализ научно-педагогических публикаций, сравнительный анализ исследовательских позиций, смысловое обобщение представлений о деловых играх и моделирование системы условий, при которых они способны обеспечивать образовательный результат в вузе.

Исследовательская логика строилась на предположении, что ценность деловой игры определяется не только её формой, но прежде всего тем, как она встроена в учебный процесс, какие задачи решает и каким образом организуется работа участников.

3 Результаты

3.1 Образовательные возможности деловой игры в вузе

Деловая игра представляет собой такой способ организации обучения, при котором студенты включаются в ситуацию, воспроизводящую существенные элементы профессиональной или социально-профессиональной деятельности. В отличие от традиционного ответа на вопрос или выполнения стандартного задания здесь важны не только правильность конечного решения, но и путь к нему: распределение функций, обсуждение вариантов, учёт ограничений, согласование позиций и оценка последствий принятых шагов [1-3].

С педагогической точки зрения это делает деловую игру многослойным инструментом. Она позволяет одновременно работать с содержанием дисциплины, развивать коммуникативную культуру, формировать опыт коллективного решения задач и создавать условия для профессионального самоопределения. Студент в такой ситуации действует не как пассивный получатель информации, а как участник процесса, от решений которого зависит результат всей группы [1-3, 5].

При этом важно учитывать, что учебный эффект игры не возникает автоматически. Один и тот же формат может либо способствовать глубокому усвоению материала, либо оставаться поверхностной активностью. Это зависит от того, насколько точно продуманы её цели, содержание, логика проведения и способы оценки. Следовательно, вопрос об условиях результативности становится центральным [4, 7].

3.2 Система педагогических условий

Проведённое теоретическое обобщение позволяет выделить несколько взаимосвязанных условий, которые придают деловой игре полноценный образовательный статус [1-3].

Первое условие – **профессиональная значимость моделируемой ситуации** – связано с характером самого сценария. Игровая ситуация должна иметь содержательное отношение к будущей профессиональной деятельности студентов. Если участники не видят связи между выполняемыми действиями и профессиональной реальностью, игра воспринимается как искусственное упражнение. В противоположном случае она становится способом осмысления реальных задач, типичных трудностей и возможных способов действия.

Профессиональная значимость проявляется в выборе таких сюжетов и ролей, которые отражают реальные механизмы принятия решений, взаимодействия и ответственности. Именно это создаёт у студентов ощущение практической ценности происходящего и усиливает мотивацию к работе [1, 3, 5].

Второе условие – **встроенность игры в содержание дисциплины** – состоит в том, что деловая игра должна быть органично включена в содержание конкретной учебной дисциплины. Она не может рассматриваться как развлекательное дополнение или «оживляющий» элемент без связи с образовательными целями. Напротив, её сценарий должен опираться на изучаемый материал, активизировать его применение и способствовать более глубокому пониманию темы.

Когда игра встроена в логику дисциплины, она выполняет функцию особого способа освоения содержания. Студенты не просто вспоминают теорию, а используют её для анализа ситуации, выбора стратегии и обоснования решений. Благодаря этому теоретические знания приобретают функциональный характер [1-3].

Третье условие – **четкая организация этапов** – заключается в структурированности игрового процесса. Продуктивная деловая игра строится как последовательность взаимосвязанных этапов: вход в ситуацию, уточнение задачи, распределение ролей, выполнение действий, обсуждение промежуточных или итоговых результатов, аналитическое завершение. Такая структура делает деятельность управляемой и осмысленной.

Отсутствие чёткой этапности нередко ведёт к тому, что участники сосредотачиваются на внешней динамике общения, а не на решении учебной задачи. Напротив, продуманная композиция игры помогает удерживать смысловую линию, задаёт рабочий ритм и облегчает последующий анализ полученных результатов. Кроме того, этапность создаёт возможность постепенного усложнения. На ранних этапах обучения целесообразны относительно простые игровые ситуации, а по мере накопления опыта можно переходить к более сложным, многокомпонентным сценариям [1, 3, 5].

Четвертое условие – **реальное ролевое взаимодействие** – заключается в том, что распределение ролей должно иметь содержательный, а не формальный характер. Роль задаёт участнику определённую позицию, круг обязанностей, ограничения и способ участия в общем процессе. Через неё студент осваивает профессиональное поведение не абстрактно, а практически.

Содержательное ролевое взаимодействие позволяет моделировать различие интересов, необходимость договорённости, зависимость общего результата от вклада каждого участника. В этом заключается особая ценность деловой игры для высшей школы: она учит видеть профессиональную задачу не только с индивидуальной, но и с коллективной точки зрения [1, 3].

Пятое условие – **управляющее и поддерживающее участие преподавателя** – связано с профессионально выстроенной позицией преподавателя. В деловой игре он выполняет более сложную функцию, чем при традиционном изложении материала. От него требуется не только постановка учебной задачи, но и проектирование сценария, определение правил, создание рабочей атмосферы, наблюдение за ходом взаимодействия, своевременная корректировка процесса и организация итогового анализа.

При этом роль преподавателя не сводится к жёсткому руководству. Избыточное вмешательство снижает самостоятельность участников, а чрезмерное дистанцирование, напротив, может привести к потере учебного смысла. Поэтому важен баланс: преподаватель задаёт рамки и поддерживает продуктивный ход игры, не лишая студентов возможности самостоятельно действовать и принимать решения [3, 5, 6].

Шестое условие – **рефлексивное осмысление опыта** – предполагает наличие рефлексивного этапа после завершения игры. После завершения игры принципиально важно обсудить, какие решения были выбраны, какие трудности возникли, что повлияло на результат, какие действия оказались эффективными, а какие – нет. Без такого анализа игровая активность остаётся в границах переживания и не превращается в устойчивое знание.

Рефлексия помогает участникам увидеть причинно-следственные связи между действиями и результатом, соотнести собственный опыт с профессиональными требованиями, переосмыслить ошибки и закрепить удачные стратегии. Тем самым она выступает механизмом преобразования практического опыта в осознанный образовательный результат [1, 3].

Седьмое условие – **прозрачные критерии оценки** – связано с оцениванием результатов деловой игры. Для того чтобы деловая игра воспринималась как полноценный элемент учебного процесса, студенты должны понимать, что именно оценивается и по каким основаниям. Речь идёт не только о конечном ответе или продукте, но и о качестве аргументации, участии в коллективной работе, логике принимаемых решений, способности учитывать условия задачи, культуре взаимодействия.

Наличие заранее определённых критериев выполняет несколько функций. Оно делает требования понятными, направляет деятельность студентов, помогает соотнести процесс игры с образовательными целями и снижает субъективность итоговой оценки. Особенно важно, чтобы оценивание учитывало как групповой результат, так и индивидуальный вклад [4, 5].

Отдельного рассмотрения требует ещё одно условие, которое в практике высшей школы нередко упускается. Это **дисциплинарная соотнесенность игрового сценария**. Речь идёт о соответствии деловой игры типу учебной деятельности, преобладающему в конкретной дисциплине. Даже методически грамотно построенный сценарий не всегда оказывается продуктивным, если он спроектирован без учёта того, какие именно действия являются для данной дисциплины ведущими: конструирование, разработка, анализ, исследование, педагогический выбор или организационное взаимодействие.

Это означает, что деловая игра не должна создаваться по единой схеме для всех предметов. Один и тот же игровой формат по-разному работает в курсах, ориентированных на создание продукта, в дисциплинах, связанных с решением исследовательских задач, и в предметах, где центральным становится анализ профессиональной ситуации и выбор способа действия. Следовательно, результативность игры зависит не только от общих педагогических условий, но и от того, насколько её структура соответствует логике конкретной предметной области [8-11].

В дисциплинах проектно-конструкторского профиля наиболее продуктивными оказываются те игровые модели, где можно проследить движение от замысла к осязаемому результату, а сам результат поддаётся поэтапной проверке. Здесь важны не просто обсуждение и распределение ролей, а наличие продукта, который можно представить, сопоставить с задачей и доработать [8-11].

Для дисциплин, связанных с разработкой цифровых или иных сложных решений, более уместны сценарии, основанные на распределении функций внутри команды, согласовании этапов работы и оценке промежуточных результатов. В таких случаях игра даёт эффект тогда, когда она позволяет увидеть не только итог, но и ход совместной деятельности [8-11].

В аналитико-исследовательских курсах ключевое значение приобретает не столько сам продукт, сколько аргументация. Поэтому здесь оправданы игровые ситуации, в которых участники вынуждены сопоставлять подходы, выдвигать версии, защищать выбранную стратегию и обосновывать выводы. Если в подобной дисциплине игра не содержит проблемного ядра, она быстро теряет учебную ценность [8-11].

Наконец, в психолого-педагогических и методических дисциплинах деловая игра должна опираться на вариативность профессионального контекста. В этих предметах редко существует единственное безусловно правильное решение; гораздо важнее способность соотнести действие с условиями ситуации, особенностями участников и ожидаемыми последствиями. Поэтому здесь особенно значимы сценарии, предполагающие профессиональный выбор, обсуждение альтернатив и последующую педагогическую рефлексию [8-11].

Для большей наглядности различия между группами дисциплин, типами учебной активности и игровыми решениями структурированы в таблице 1.

Таблица 1 – Соотнесение типов дисциплин, учебной активности и игровых моделей

Тип дисциплин	Преобладающий характер учебной работы	Предпочтительные игровые модели	Что целесообразно оценивать
Проектно-конструкторские курсы	Создание и доработка материального или визуально представленного результата; переход от замысла к проверяемому продукту; поэтапный контроль качества	Командные проектные игры, симуляции разработки и проверки, игровые практикумы с промежуточными этапами	Степень готовности результата, его функциональность, точность исполнения, качество промежуточных решений, согласованность действий в группе

Продолжение таблицы 1

Курсы разработ- ческого профиля	Постановка задачи, выбор архитектуры решения, реализация, тестирование, исправление недостатков, представление итогового продукта	Сценарии командной разработки, игры с распределением профессиональных функций, модели, воспроизводящие рабочий цикл создания продукта	Качество итогового решения, обоснованность проектных шагов, состояние промежуточных материалов, согласованность командной работы, результаты проверки и доработки
Аналитико-исследовательские дисциплины	Разбор проблемы, поиск стратегии, сопоставление вариантов, формулирование и проверка предположений, доказательство вывода	Исследовательские кейсы, проблемные деловые игры, соревновательные сценарии выбора решения	Логика рассуждения, доказательность вывода, качество аргументации, корректность выбранной стратегии, исследовательская активность
Психолого-педагогические и методические дисциплины	Анализ образовательной ситуации, выбор способов действия, учёт особенностей участников, проектирование взаимодействия	Ролевые и ситуационные игры, педагогические кейсы, симуляции профессионального выбора	Обоснованность принятого педагогического решения, качество взаимодействия, учёт контекста ситуации, коммуникативные и методические умения

Приведённая типология показывает, что эффективность игровой модели во многом определяется её соответствием характеру учебной деятельности. Иначе говоря, не существует универсальной деловой игры, одинаково продуктивной для всех дисциплин. Один тип сценария лучше работает там, где требуется создание продукта и поэтапная проверка результата, другой – там, где центральны аргументация, анализ альтернатив или выбор педагогического решения.

Таким образом, наряду с общими педагогическими условиями следует учитывать и условие дисциплинарной соотнесённости деловой игры. Его суть состоит в том, что сценарий, роли, характер взаимодействия и способы оценивания должны проектироваться с учётом того, какой тип учебной деятельности доминирует в конкретной дисциплине. Именно это позволяет избежать формального использования игровых методов и делает их действительно работающим инструментом профессионально ориентированного обучения [8-11].

3.3 Взаимосвязь условий и их системный эффект

Выделенные условия не действуют изолированно. Их образовательное значение проявляется именно в сочетании. Так, профессионально значимая ситуация утрачивает часть своей ценности, если не связана с конкретным учебным содержанием. Ролевое взаимодействие становится поверхностным без чёткой структуры процесса. Даже содержательно сильная игра может не дать эффекта, если отсутствуют рефлексия и понятные критерии оценки.

Следовательно, результативность деловой игры следует рассматривать как системный эффект. Она обеспечивается не отдельным удачным элементом, а согласованностью всех компонентов: цели, содержания, структуры, ролей, сопровождения, анализа и оценки. Именно эта согласованность переводит игру из разряда интерактивных форм в категорию педагогически выверенных средств профессиональной подготовки [4, 7].

3.4 Примеры реализации деловых игр и количественные результаты исследований

Для усиления доказательной базы целесообразно учитывать не только общий вывод о полезности деловых игр, но и то, как именно они были организованы в конкретных исследованиях. Сравнение таких работ показывает, что образовательный эффект связан не просто с наличием игрового элемента, а с логикой внедрения игры в курс, характером заданий, длительностью взаимодействия, системой обратной связи и способом оценивания [4, 12-16].

Ниже приведены примеры исследований, в которых описана реализация деловой игры или симуляционного формата и представлены количественные результаты.

Таблица 2 – Примеры реализации деловых игр и количественные результаты исследований

Исследование	Как была организована работа	Выборка	Количественные результаты
Loon M., Evans J., Kerridge C. Learning with a Strategic Management Simulation Game: A Case Study [12]	Симуляция стратегического управления была встроена в длительный учебный курс. Студенты работали в командах, принимали управленческие решения по раундам, анализировали изменения показателей и получали обратную связь после каждого цикла.	—	Работа важна прежде всего как пример комплексной реализации симуляции в структуре дисциплины; акцент сделан на сочетании игры, обсуждения и аналитического разбора.
Seethamraju R. Enhancing Student Learning of Enterprise Integration and Business Process Orientation through an ERP Business Simulation Game [13]	В курсе по системам управления предприятием студенты были разделены на 8 команд по 5–6 человек, последовательно проходили этапы ознакомления с системой, работы с бизнес-процессами, игрового соревнования и итогового обсуждения.	52	Исследование показало повышение понимания бизнес-процессов и интегративного видения деятельности, однако в статье основной акцент сделан на учебном дизайне, а не на представлении коэффициентов или размеров эффекта.
Urquidi-Martín A. C., Tamarit-Aznar C., Sánchez-García J. Determinants of the Effectiveness of Business Simulation Games in Higher Education [7]	Симуляция анализировалась как фактор развития критического мышления через реалистичность среды, её структуру, воспринимаемую полезность и учебную мотивацию.	326	Реалистичность симуляции → воспринимаемая полезность: $\beta = 0,661$; $t = 9,034$. Воспринимаемая полезность → мотивация: $\beta = 0,179$; $t = 3,581$. Структура симуляции → мотивация: $\beta = 0,227$; $t = 4,858$. Мотивация → критическое мышление: $\beta = 0,325$; $t = 5,359$. RMSEA = 0,019; CFI = 0,995; NNFI = 0,993. $R^2 = 0,432; 0,532; 0,571$.
Matute-Vallejo J., Meleiro-Polo I. Understanding Online Business Simulation Games: The Role of Flow Experience, Perceived Enjoyment and Personal Innovativeness [17]	Исследовалась деловая онлайн-симуляция, где анализировались удовольствие от участия, простота использования, полезность, отношение к игре и состояние потока.	266	Удовольствие → простота использования: $\beta = 0,297$; $t = 3,734$. Удовольствие → полезность: $\beta = 0,434$; $t = 7,027$. Удовольствие → отношение к игре: $\beta = 0,335$; $t = 5,299$. Удовольствие → состояние потока: $\beta = 0,477$; $t = 6,753$. Полезность → отношение к игре: $\beta = 0,442$; $t = 8,340$. R^2 отношения к игре = 0,597; R^2 состояния потока = 0,424.
Pando Cerra P., Fernández Álvarez H., Bustos Parra B., Iglesias Cordera P. Effects of Using Game-Based Learning to Improve the Academic Performance and Motivation in Engineering Studies [14]	В инженерной подготовке экспериментальная группа совмещала традиционные занятия с игровым обучением и цифровыми средствами, контрольная группа работала в обычном формате.	96	Авторы зафиксировали статистически значимое улучшение академической результативности и учебной мотивации у студентов экспериментальной группы по сравнению с контрольной.

Продолжение таблицы 2

Hsu C.Y. Application of Business Simulation Games in Flipped Classrooms to Facilitate Student Engagement and Higher-Order Thinking Skills for Sustainable Learning Practices [15]	Симуляционная деловая игра была встроена в перевёрнутый класс и проектное обучение. Работа строилась по разделам: ввод, закупки, производство, маркетинг, финансы, после чего следовали групповая рефлексия и комментарии преподавателя.	60	Поведенческая вовлечённость: $F = 5,274$; $p = 0,025$; $\text{partial } \eta^2 = 0,085$. Когнитивная вовлечённость: $F = 6,581$; $p = 0,013$; $\text{partial } \eta^2 = 0,104$. Решение задач: $F = 18,563$; $p < 0,001$; $\text{partial } \eta^2 = 0,249$. Критическое мышление: $F = 6,620$; $p = 0,013$; $\text{partial } \eta^2 = 0,106$. Креативность: $F = 6,790$; $p = 0,012$; $\text{partial } \eta^2 = 0,108$.
Wouters P., van Nimwegen C., van Oostendorp H., van der Spek E. D. A Meta-Analysis of the Cognitive and Motivational Effects of Serious Games [16]	Метаанализ серьёзных игр, обобщающий результаты большого числа сравнительных исследований.	5547 по обучению; 2216 по мотивации	Учебный результат: $d = 0,29$; $p < 0,01$. Удержание материала: $d = 0,36$; $p < 0,01$. Мотивация: $d = 0,26$; $p > 0,05$.

Представленные данные позволяют сделать важный вывод. Наиболее выраженные эффекты деловых игр обнаруживаются не в тех исследованиях, где игра используется как кратковременный элемент активизации аудитории, а в тех случаях, когда она встроена в структуру курса, имеет поэтапную организацию, сопровождается обратной связью и завершается рефлексивным обсуждением. Иными словами, статистически значимые результаты чаще возникают там, где соблюдены педагогические условия, выделенные в настоящей статье [7, 12-16].

Поскольку в эмпирических работах используются разные наборы переменных, для сравнительного анализа целесообразно объединить близкие показатели в более крупные аналитические блоки. Такой шаг позволяет избежать излишней подробности и компактнее представить результаты.

В рамках данной статьи можно выделить четыре укрупнённые группы показателей. Первая – воспринимаемая полезность и принятие игрового формата. Сюда относятся оценки полезности, простоты использования, отношения к игре, удовольствия от участия и состояния потока. Вторая – мотивационно-поведенческая включённость, которая объединяет учебную мотивацию, удовлетворённость участием и поведенческую вовлечённость. Третья – когнитивно-операционные результаты: когнитивная вовлечённость, критическое мышление, умение решать задачи и креативность. Четвёртая – академическая результативность, куда входят учебные достижения, итоговые результаты и удержание материала [4, 7, 15-17].

Таблица 3 – Укрупнённые показатели результативности деловых игр по данным исследований

Исследование	Воспринимаемая полезность и принятие игрового формата	Мотивационно-поведенческая включённость	Когнитивно-операционные результаты	Академическая результативность
Urquidi-Martín A. и др. Determinants of the Effectiveness of Business Simulation Games in Higher Education [7]	Реализм симуляции → воспринимаемая полезность: $\beta = 0,661$; $t = 9,034$	Воспринимаемая полезность → мотивация: $\beta = 0,179$; $t = 3,581$; структура симуляции → мотивация: $\beta = 0,227$; $t = 4,858$	Мотивация → критическое мышление: $\beta = 0,325$; $t = 5,359$	Показатели модели: RMSEA = 0,019; CFI = 0,995; NNFI = 0,993; $R^2 = 0,432$; 0,532; 0,571

Продолжение таблицы 3

Matute-Vallejo J., Melero-Polo I. Understanding Online Business Simulation Games: The Role of Flow Experience, Perceived Enjoyment and Personal Innovativeness [17]	Удовольствие от игры → воспринимаемая полезность: $\beta = 0,434$; $t = 7,027$; удовольствие от игры → отношение к игре: $\beta = 0,335$; $t = 5,299$; удовольствие от игры → состояние потока: $\beta = 0,477$; $t = 6,753$; полезность → отношение к игре: $\beta = 0,442$; $t = 8,340$; удовольствие от игры → простота использования: $\beta = 0,297$; $t = 3,734$	—	—	R^2 отношения к игре = 0,597; R^2 состояния потока = 0,424
Hsu C.Y. Application of Business Simulation Games in Flipped Classrooms to Facilitate Student Engagement and Higher-Order Thinking Skills for Sustainable Learning Practices [15]	—	Поведенческая вовлечённость: $F = 5,274$; $p = 0,025$; partial $\eta^2 = 0,085$	Когнитивная вовлечённость: $F = 6,581$; $p = 0,013$; partial $\eta^2 = 0,104$; критическое мышление: $F = 6,620$; $p = 0,013$; partial $\eta^2 = 0,106$; умение решать задачи: $F = 18,563$; $p < 0,001$; partial $\eta^2 = 0,249$; креативность: $F = 6,790$; $p = 0,012$; partial $\eta^2 = 0,108$	—
Pando Cerra P. и др. Effects of Using Game-Based Learning to Improve the Academic Performance and Motivation in Engineering Studies [14]	—	Зафиксировано статистически значимое повышение учебной мотивации в экспериментальной группе	—	Зафиксировано статистически значимое повышение академической результативности
Wouters P. и др. A Meta-Analysis of the Cognitive and Motivational Effects of Serious Games [16]	—	Мотивация: $d = 0,26$; $p > 0,05$	—	Учебный результат: $d = 0,29$; $p < 0,01$; удержание материала: $d = 0,36$; $p < 0,01$
Faisal N. и др. Business Simulation Games in Higher Education: A Systematic Review of Empirical Research [4]	Отдельные исследования обзора фиксируют положительные эффекты, но единый коэффициент не приводится	Отдельные исследования обзора фиксируют положительные эффекты, но единый коэффициент не приводится	Отдельные исследования обзора фиксируют положительные эффекты, но единый коэффициент не приводится	Отдельные исследования обзора фиксируют положительные эффекты, но единый коэффициент не приводится

Такое укрупнение делает таблицу более компактной и одновременно сохраняет различия между исследованиями. Оно также показывает, что деловые игры чаще всего оцениваются не по одному параметру, а по нескольким взаимосвязанным направлениям: принятию игрового формата, включённости в деятельность, развитию более сложных мыслительных операций и учебной результативности [4, 7, 15, 16].

3.5 Показатели оценки результативности деловых игр

Для практики высшего образования важно не только обосновать пользу деловых игр теоретически, но и определить, по каким именно признакам можно судить об их результативности. Анализ современных публикаций показывает, что оценка эффективности игровых форм чаще всего строится как сочетание нескольких групп показателей [4, 15, 16].

К первой группе относятся учебно-познавательные показатели. Сюда можно отнести изменение уровня усвоения содержания дисциплины, качество выполнения учебных заданий, глубину понимания темы, способность применять знания в новой ситуации, а также устойчивость сформированных представлений. Данные показатели могут фиксироваться через входное и итоговое тестирование, анализ письменных работ, экспертную оценку решений и сравнение результатов контрольных мероприятий [4, 14-16].

Вторую группу образуют мотивационно-поведенческие показатели. В их числе – интерес к дисциплине, вовлечённость в работу, активность участия, готовность продолжать деятельность, устойчивость внимания, степень самостоятельности и принятия ответственности за результат. Эти параметры особенно значимы для деловых игр, поскольку они позволяют увидеть, превращается ли внешняя активность в осмысленное включение в учебный процесс [4, 14-17].

Третью группу составляют коммуникативно-процессуальные показатели. При деловой игре важно оценивать не только индивидуальный результат, но и характер взаимодействия между участниками: умение договариваться, распределять функции, аргументировать позицию, согласовывать действия, учитывать ограничения и работать на общий результат. Для профессионально ориентированного обучения эти характеристики имеют не меньшее значение, чем предметные знания [1-3, 4].

Четвёртая группа включает рефлексивно-оценочные показатели. К ним относятся способность студента анализировать свои решения, выявлять причины ошибок, предлагать пути корректировки, соотносить собственные действия с поставленной задачей и профессиональными требованиями. Именно эти показатели позволяют судить о глубине образовательного эффекта, а не только о внешне успешном прохождении сценария [1, 3].

Наконец, в современных исследованиях всё чаще используются комплексные модели оценки, сочетающие академические результаты, самооценочные опросники, наблюдение за динамикой взаимодействия, а также анализ цифровых следов или игровых данных. Такой подход представляется наиболее продуктивным, поскольку деловая игра затрагивает одновременно несколько уровней подготовки: когнитивный, мотивационный, коммуникативный и рефлексивный [4, 15, 16].

С методической точки зрения это означает, что оценивание деловых игр в вузе должно быть многокомпонентным. Для получения более объективной картины целесообразно совмещать количественные и качественные методы: тестирование, наблюдение, экспертную оценку, самоотчёты студентов, анкетирование, анализ продуктов деятельности и, при наличии цифровой среды, анализ данных игрового взаимодействия. Такой подход позволяет не сводить результативность деловой игры только к эмоциональному отклику обучающихся и обеспечивает более надёжную интерпретацию полученных результатов [4, 15, 16].

4 Обсуждение

Полученные теоретические выводы позволяют по-новому взглянуть на место деловых игр в системе высшего образования. Их ценность состоит не в противопоставлении традиционным методам, а в дополнении тех форм работы, которые недостаточно полно воспроизводят реальные условия будущей профессиональной деятельности. Деловая игра оказывается

особенно полезной там, где требуется соединить знание, действие, коммуникацию и оценку последствий решения [4, 5, 7].

В то же время результаты анализа показывают, что успешность игровых методов зависит от качества педагогического проектирования. Ошибкой является как механическое заимствование игровых форм без учёта целей дисциплины, так и стремление использовать деловую игру в любой учебной ситуации. Более обоснованным является подход, при котором игра применяется там, где она действительно позволяет моделировать существенные элементы профессиональной практики и расширять возможности традиционного обучения [4, 7, 15].

Отдельного внимания заслуживает вопрос о системности использования деловых игр. Разовые игровые эпизоды могут решать локальные задачи, однако для устойчивого образовательного эффекта требуется более последовательное включение таких форм в структуру подготовки. Это предполагает постепенное усложнение сценариев, накопление студентами опыта ролевого взаимодействия и формирование у преподавателя собственных умений игрового проектирования и фасилитации [1-3, 5].

Таким образом, деловая игра в вузе должна рассматриваться не как вспомогательный приём, а как педагогическая технология, требующая специальной методической организации.

5 Выводы

1. Деловые игры обладают значительным потенциалом в профессионально ориентированной подготовке студентов, поскольку позволяют моделировать ситуации, близкие к реальной деятельности, и соединять усвоение знаний с опытом их практического применения.

2. Результативность деловой игры определяется не её внешней формой, а совокупностью педагогических условий, обеспечивающих содержательную и организационную целостность игрового процесса.

3. К числу ключевых условий относятся: профессиональная значимость моделируемой ситуации, включённость игры в содержание дисциплины, чёткая этапная организация, содержательное ролевое взаимодействие, педагогически выверенное сопровождение преподавателя, обязательная рефлексия и прозрачные критерии оценки.

4. Названные условия образуют единую систему. Их раздельное или неполное использование снижает образовательный потенциал деловой игры и повышает риск её формального применения.

5. Включение деловых игр в образовательный процесс вуза способствует усилению практико-ориентированного характера подготовки, развитию коммуникативной культуры студентов, формированию навыков принятия решений и осмыслению профессионального опыта.

6. Перспективы дальнейшего исследования связаны с разработкой конкретных моделей деловых игр для различных групп дисциплин, а также с экспериментальной проверкой эффективности выделенного комплекса педагогических условий.

Список литературы

- 1 Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. – М.: Высшая школа, 1991. – 207 с.
- 2 Смолкин А.М. Методы активного обучения. – М.: Высшая школа, 1991. – 176 с.
- 3 Панфилова А.П. Игротехнический менеджмент. Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала. – СПб.: ИВЭСЭП; Знание, 2003. – 536 с.
- 4 Faisal N., Chadhar M., Goriss Hunter A., Stranieri A. Business Simulation Games in Higher Education: A Systematic Review of Empirical Research // Human Behavior and Emerging Technologies. – 2022. – Article ID 1578791.
- 5 Salas E., Wildman J. L., Piccolo R. F. Using Simulation Based Training to Enhance Management Education // Academy of Management Learning & Education. – 2009. – Vol. 8, No. 4. – P. 559–573.
- 6 Pando-García J., Periañez-Cañadillas I., Charterina J. Business Simulation Games with and without Supervision: An Analysis Based on the TAM Model // Journal of Business Research. – 2016. – Vol. 69, No. 5. – P. 1731–1736.

- 7 Urquidi-Martín A.C., Tamarit-Aznar C., Sánchez-García J. Determinants of the Effectiveness of Business Simulation Games in Higher Education // Computers in Human Behavior. – 2019. – Vol. 95. – P. 347–356.
- 8 Польщикова О.Н. Использование деловых игр в преподавании школьного курса информатики: автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М., 2005. – 21 с.
- 9 Каткова А.Л. Компьютерные игры как средство стимулирования познавательного интереса будущих учителей к практическим занятиям информатикой: автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Екатеринбург, 2007. – 23 с.
- 10 Карауылбаев С.К. Педагогические основы использования компьютерных учебно-деловых игр в обучении в вузе: автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М., 2015.
- 11 Арапат-Исаева М.С. Игровые технологии в обучении информатике: автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М., 2023. – 23 с.
- 12 Loon M., Evans J., Kerridge C. Learning with a Strategic Management Simulation Game: A Case Study // The International Journal of Management Education. – 2015. – Vol. 13, No. 3. – P. 227–236.
- 13 Seethamraju R. Enhancing Student Learning of Enterprise Integration and Business Process Orientation through an ERP Business Simulation Game // Journal of Information Systems Education. – 2011. – Vol. 22, No. 1. – P. 19–29.
- 14 Pando Cerra P., Fernández Álvarez H., Busto Parra B., Iglesias Cordera P. Effects of Using Game-Based Learning to Improve the Academic Performance and Motivation in Engineering Studies // Journal of Educational Computing Research. – 2022. – Vol. 60, No. 7. – P. 1663–1687.
- 15 Hsu C.Y. Application of Business Simulation Games in Flipped Classrooms to Facilitate Student Engagement and Higher-Order Thinking Skills for Sustainable Learning Practices // Sustainability. – 2023. – Vol. 15, No. 24. – Article 16867.
- 16 Wouters P., van Nimwegen C., van Oostendorp H., van der Spek E. D. A Meta-Analysis of the Cognitive and Motivational Effects of Serious Games // Journal of Educational Psychology. – 2013. – Vol. 105, No. 2. – P. 249–265.
- 17 Matute-Vallejo J., Melero-Polo I. Understanding Online Business Simulation Games: The Role of Flow Experience, Perceived Enjoyment and Personal Innovativeness // Australasian Journal of Educational Technology. – 2019. – Vol. 35, No. 3. – P. 71–83.

СОЛОМАХИН, Р.Р.

СТУДЕНТТЕРДІ КӘСІБИ БАҒДАРЛАНҒАН ДАЯРЛАУДА ІСКЕРЛІК ОЙЫНДАРДЫ ТИІМДІ ҚОЛДАНУДЫҢ ПЕДАГОГИКАЛЫҚ ШАРТТАРЫ

Мақалада жоғары оқу орнында іскерлік ойындарды нәтижелі пайдалануды қамтамасыз ететін педагогикалық шарттар қарастырылады. Зерттеу өзектілігі жоғары білім берудің тәжірибеге бағдарланған сипатын күшейту қажеттілігімен байланысты. Іскерлік ойынның тиімділігі оның сыртқы тартымдылығымен емес, педагогикалық тұрғыдан дұрыс жобалануымен анықталатыны көрсетілген. Автор ойын сценарийінің кәсіби мазмұндылығы, пән мазмұнымен байланысы, кезеңдік ұйымдастырылуы, рөлдердің мазмұнды бөлінуі, оқытушының қолдауы, рефлексия және бағалау өлшемдерінің айқындығы негізгі шарттар болып табылатынын негіздейді. Сондай-ақ ойын және симуляциялық үлгілердің студенттердің белсенділігіне, сыни ойлауына, есеп шығару дағдыларына және оқу нәтижелеріне ықпалын көрсететін эмпирикалық деректер талданады.

Түйінді сөздер: іскерлік ойындар, кәсіби бағдарланған оқыту, жоғары білім, педагогикалық шарттар, ойындық модельдеу, тәжірибеге бағдарланған даярлық, рефлексия, бағалау.

SOLOMAKHIN, R.R.

PEDAGOGICAL CONDITIONS FOR THE EFFECTIVE USE OF BUSINESS GAMES IN THE JOB-RELATED STUDENT TRAINING

The article examines the conditions under which business games produce a sustained educational effect in higher education rather than merely a situational one. The relevance of the topic stems from the need to strengthen the practice-oriented focus of higher education. It is shown that the educational effect of a business game depends not on its external dynamics, but on the quality of pedagogical design. The paper substantiates that the effectiveness of this format is conditioned by the professional relevance of the scenario, its connection with the discipline content, clear stage-by-stage organization, meaningful role interaction, teacher facilitation, reflection, and transparent assessment criteria. The article also considers empirical research data linking game-based and simulation models with higher involvement, development of critical thinking, problem-solving skills, and improvement of certain academic outcomes.

Key words: business games, job-oriented learning, higher education, pedagogical conditions, game-based modeling, practice-oriented training, reflection, assessment.

Сведения об авторе:

Соломахин Руслан Ринатович – магистрант 1 года обучения образовательной программы «7M01509 – Информатика», Костанайский региональный университет имени Ахмет Байтұрсынұлы, г. Костанай, Республика Казахстан.

Соломахин Руслан Ринатович – «7M01509 – Информатика» білім беру бағдарламасының 1-курс магистранты, Ахмет Байтұрсынұлы атындағы Қостанай өңірлік университеті, Қостанай қ., Қазақстан Республикасы.

Solomakhin Ruslan Rinatovich – 1-year Master’s student, “7M01509 – Computer Science” educational program, Akhmet Baitursynuly Kostanay Regional University, Kostanay, Republic of Kazakhstan.

ӨОЖ 796.32

Тәуекел, Қ.Ғ.,

«6B01401 – Дене шынықтыру және спорт» ББ 4 курс студенті, Ахмет Байтұрсынұлы атындағы ҚӨУ, Қостанай қ., Қазақстан Республикасы
Ибраева, Р.Ж.,

п.ғ.к., ЖАК доценті, дене шынықтыру және спорт теориясы мен практикасы кафедрасы, Ахмет Байтұрсынұлы атындағы ҚӨУ, Қостанай қ., Қазақстан Республикасы
Бекмухамбетова, Л.С.,

аға оқытушысы, дене шынықтыру және спорт теориясы мен практикасы кафедрасы, Ахмет Байтұрсынұлы атындағы ҚӨУ, Қостанай қ., Қазақстан Республикасы
Ахметчина, Т.А.,

аға оқытушысы, дене шынықтыру және спорт теориясы мен практикасы кафедрасы, Ахмет Байтұрсынұлы атындағы ҚӨУ, Қостанай қ., Қазақстан Республикасы

13-15 ЖАСТАҒЫ МЕКТЕП ОҚУШЫЛАРЫНЫҢ ТӨЗІМДІЛІГІ МЕН ЖЫЛДАМДЫҒЫН ФУТБОЛ ЖАТТЫҒУЛАРЫ АРҚЫЛЫ ЖЕТІЛДІРУ

Түйін

Мақалада 13-15 жастағы мектеп оқушыларының төзімділігі мен жылдамдығын футбол жаттығулары арқылы жетілдірудің ғылыми-әдістемелік негіздері қарастырылды. Зерттеу барысында жасөспірімдердің дене дайындығын анықтауға арналған тесттік бақылау жүйесі қолданылды. Сонымен қатар футбол элементтеріне негізделген интервалдық жаттығулар, ойын технологиялары және сатылы жүктеме әдістерінің тиімділігі талданды. Педагогикалық эксперимент нәтижесінде оқушылардың жүгіру жылдамдығы, қозғалыс координациясы және жалпы төзімділік көрсеткіштерінің айтарлықтай жақсарғаны анықталды. Зерттеу қорытындысы футбол жаттығуларын ғылыми негізде ұйымдастыру мектеп оқушыларының дене қасиеттерін дамытуда тиімді құрал екенін көрсетті. Зерттеудің мақсаты – футбол жаттығулары арқылы 13–15 жастағы оқушылардың төзімділігі мен жылдамдық қасиеттерін дамыту ерекшеліктерін

АВТОРЛАРДЫҢ НАЗАРЫНА

«ҚМПИ Жаршысы» журналы педагогика, әлеуметтік-гуманитарлық, физика-математикалық, техникалық, биологиялық, химиялық-технологиялық, экономикалық ғылымдар және экология, халықаралық байланыстар салалары бойынша бұрын жарияланбаған өзекті ізденіс нәтижелері туралы мақалаларды жариялайды.

Редакциялық алқа мүшелері журнал материалдарының мазмұнына сын-пікір білдіргеннен кейін басылымға ұсыну шешімі шығарылады. Қабылданбаған мақалаларды редакциялық алқа мүшелері қайта қарастырмайды.

Мақалалар қазақ, орыс және ағылшын тілдерінде жарияланады.

Журнал жыл барысында төрт рет шығарылады (қаңтар, сәуір, шілде, қазан).

«Қазпошта» АҚ-ның кез келген бөлімінде журналға жазылу мүмкіндігі қарастырылған. Жазылым индексі 74081.

Ұжымда жоғары білікті редакторлар құрамы жұмыс істейді, барлық мақалалар сараптамалық талдаудан және редакциялық өңдеуден өтеді, сондай-ақ плагиаттан тексеріледі. Мақаланы жариялау туралы түпкілікті шешімді редакциялық алқа рецензия қорытындысына сәйкес қабылдайды.

Мақалалар келесі бөлімдер бойынша топтастырылады:

- Білім беру;
- Гуманитарлық ғылымдар және өнер;
- Жаратылыстану ғылымдары;
- Инжиниринг және технологиялар;
- Әлеуметтік ғылымдар

Мақалаға қойылатын талаптар:

Мәтіннің көлемі сөз аралықтары мен сілтемелерді қоса алғанда 15000-нан 60000 таңбаға дейін болуы қажет (0,3-тен 1,5 баспалық параққа дейін, яғни 5–24 бет).

Мәтіннің рәсімделуіне қойылатын техникалық талаптар:

Қаріп – Times New Roman, өлшемі – 12, мәтіннің туралануы – беттің ені бойынша.

Жиектері: барлық жағынан 2 см.

Жоларалық интервал: бірлік.

Абзацтар аралығы «Алдында» – жоқ, «Кейін» – жоқ.

Азат жол– 1,25 см.

Мәтін: парақта бір бағана.

Мақаланың басқы беті келесі ақпараттарды қамтуы қажет:

1. *ӘОЖ коды.* Беттің сол жағына қалың қаріппен жазылады. Авторлық материалға ӘОЖ кодын мына сілтеме арқылы алуға болады: <http://teacode.com/online/udc/>.

2. *Автордың аты-жөні.* Беттің оң жағына қалың қаріппен ӘОЖ кодынан бір тармақ төмен жазылады.

3. *Авторлар туралы ақпарат.* Беттің оң жағына көлбеу әріптермен жазылады: автордың ғылыми дәрежесі, ғылыми атағы, қызметі, қызмет орны, қаласы, мемлекеті.

4. *Мақала атауы.* Беттің ортасында бас әріптермен және қалың қаріппен жазылады.

5. *Мақала түйіні.* «Түйін» сөзі (орыс. «Аннотация», ағылш. «Abstract») беттің ортасында қалың қаріппен мақала атауынан бір тармақ төмен жазылады. Түйін мақаланың жарияланатын тілінде жазылады. Түйін мәтіні: сөз аралықтарын қоса алғанда 500–800 таңба, мәтіннің туралануы – беттің ені бойынша, шегініс – оң және сол жақтан 2 см, азат жол– 1,25 см. Мақала тілінде жазылған түйінді мақала тілінде жазылған түпкі түйінмен (резюме) ауыстыру мүмкіндігі қарастырылған.

6. *Мақаланың түпкі түйіні.* Мақала жарияланатын тілден бөлек, мақала атауының аудармасымен екі тілде жазылады. Түпкі түйін мәтіні: көлбеу әріптермен әдебиеттер тізімінен кейін 1 тармақ төмен жазылады, сөз аралықтарын қоса алғанда 500–800 таңба, мәтіннің туралануы – беттің ені бойынша, азат жол– 1,25 см.

7. *Кілт сөздер* (5–8 сөз және/немесе сөз тіркесі). Кілт сөздер үш тілде сәйкесінше «Түйін» және «Түпкі түйіннен» төмен жазылады. «Кілт сөздер» тіркесі (орыс. «Ключевые слова», ағылш. «Key words»): қалың әріптермен, беттің сол жағына жазылады, шегініс – оң және сол жақтан 2 см, «Кілт сөздер» тіркесінен кейін қос нүкте қойылады, ары қарай кілт сөздер жазылады.

8. *Негізгі мәтін* келесі бөлімдерден тұрады:

1) *Kіріспе* (орыс. – Введение, ағылш. – Introduction).

2) *Материалдар және әдістер* (орыс. – Материалы и методы, ағылш. – Materials and methods).

3) *Нәтижелер* (орыс. – Результаты, ағылш. – Results).

4) *Талқылау* (орыс. – Обсуждение, ағылш. – Discussion).

5) *Қорытынды* (орыс. – Выводы, ағылш. – Conclusions).

6) *Ризашылық білдіру* (орыс. – Благодарности, ағылш. – Appreciation).

3 және 4 бөлімдер біріктірілуі мүмкін, 6 бөлім – қажеттілік туындаған жағдайда ғана жазылады.

Мақала бөлімдері нөмірленуі тиіс. Сандардан кейін нүкте қойылмайды. Бөлім атауларының жазылуы: қаріп– Times New Roman, өлшемі – 12, қалың қаріппен, туралануы– беттің сол жағында.

Мәтінде белгілі бір тармақты немесе тізімді белгілеуде араб сандары қолданылады.

9. *Әдебиеттер тізімі* (орыс. – Список литературы, ағылш. – References). Әдебиеттер тізімі мақаладан кейін жазылады. «Әдебиеттер тізімі» тіркесі қалың қаріппен жазылады, қаріп өлшемі – 12, шегініс – 1,25 см.

Дереккөздер туралы ақпаратты мәтінде дереккөздерге сілтеменің жасалу реті бойынша орналастырып, араб сандарымен нөмірлеу қажет. Сандардан кейін нүкте қойылмайды. Шрифт өлшемі – 11, шегініс – 1,25 см.

Қолданылған дереккөздерге сілтемелер тік жақшаның ішінде келтірілгені абзал. Библиографиялық жазу түпнұсқа тілінде орындалады.

Кітаптардың шығыс деректерінің жазылу тәртібі: автордың (авторлардың) тегі, аты-жөнінің басқы әріптері, кітаптың аты, жарияланған орны, басылымы, шыққан жылы, беттер. Мысалы: Семенов В.В. Философия: итог тысячелетий. Философская психология. – Пушино: ПНЦ РАН, 2000. – Б. 60–65.

Журнал, мерзімді басылымдардың шығыс деректерінің жазылу тәртібі: автордың (авторлардың) тегі, аты-жөнінің басқы әріптері, мақала атауы, журнал атауы, жылы, басылым нөмірі, беттер. Мысалы: Голубков Е.П. Маркетинг как концепция рыночного управления // Маркетинг в России и за рубежом. – 2001. – № 1. – Б. 89–104.

Жинақтардың шығыс деректерінің жазылу тәртібі: автордың (авторлардың) тегі, аты-жөнінің басқы әріптері, мақала атауы, жинақ атауы, басылым жылы, беттер. Мысалы: Зимин А.И. Влияние состава топливных эмульсий на концентрацию оксидов азота и серы в выбросах промышленных котельных // Экологическая защита городов: тез. докл. науч.-техн. конф. – М.: Наука, 1996. – Б. 77–79.

Электрондық ресурстардың шығыс деректерінің жазылу тәртібі: мақала атауы, автор туралы ақпарат, мақаланың шығу орны, мерзімі, сонымен қатар, ақпараттық тасымалдаушы, жүйелік талаптар, ғаламтор ресурстарын қолдану мүмкіндіктері (Художественная энциклопедия зарубежного классического искусства [Электронный ресурс]. – Электрон. текстовые, граф., зв. дан. и прикладная прогр. (546 Мб). – М.: Большая Рос. энцикл. [и др.], 1996. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM) + рук. Пользователя (1 с.). – Систем. требования: ПК 486 или выше; 8 Мб ОЗУ; Windows 95 или новее; SVGA 32768 и более цв.; 640x480; 4x CD-ROM дисковод; 16 бит. зв. карта; мышь; Faulkner, A., Thomas, P. Проводимые пользователями исследования и доказательная медицина [Электронный ресурс] // Обзор современной психиатрии: электронный журнал. – 2002. – Вып. 16. – Режим доступа: <http://www.psyobsor.org>).

10. *Кестелерді жасау.* Әрбір кестенің реттік нөмірі мен атауы болуы шарт. Кесте нөмірі және атауы кестенің жоғары жағына орналастырылады. Көлбеу әріптермен жазылған «Кесте 1» («Таблица 1», «Table 1») сөзінен кейін сызықша қойылып, кесте атауы қалыпты әріптермен жазылады, туралануы – беттің ортасында, шрифт өлшемі – 11, кестедегі мәтіннің туралануы – беттің сол жағы.

11. *Графикалық материалдар* «Microsoft Graph» немесе «Excel» бағдарламаларында орындалуы қажет және сканерден өткізілмеуі қажет.

Графикалық бейнелер сурет немесе біртұтас объект ретінде берілуі тиіс. Графикалық объектілер беттің белгіленген жиектерінен аспай, бір беттен артық болмауы қажет.

Әрбір объектінің нөмірі және атауы болуы керек. Объект нөмірі мен атауы объектіден төмен орналасуы қажет. Шрифт өлшемі – 11, мәтіннің орналасу қалпы – беттің сол жағы.

12. *Формулалардың берілуі.* Математикалық формулаларды формулалар редакторы «Microsoft Equation» арқылы белгілеу қажет. Олар жақша ішінде оң жақтан нөмірленеді. Формулалар көп болған жағдайда әрбір бөлімнің формулаларын тәуелсіз нөмірлеу ұсынылады.

13. *Мақалаға міндетті түрде тіркелетін ақпараттар:*

– автор туралы ақпарат (үш тілде): тегі, аты, әкесінің аты, ғылыми атағы, ғылыми дәрежесі, қызметі, жұмыс орны (ЖОО, мекеме атауы, факультет, кафедра), жұмыс және ұялы телефон нөмірі;

– ғылым кандидаты, докторы немесе PhD докторының мақалаға қатысты сын-пікірі (ғылыми дәрежесіз авторлар үшін).

Редакция ұсынылған барлық материалдарға сын-пікір білдіруге міндетті емес және материалдары қабылданбаған авторлармен пікірталасқа түспейді.

Авторлардың пікірлері редакцияның көзқарасымен сәйкес келе бермейді. Қолжазбаларға рецензия берілмейді және қайтарылмайды. Ұсынылған материалдардың дұрыстығына автор жауапты. Қайта басылған материалдарды журналға сүйеніп шығару міндетті.

**Мақалалардың қабылдануы және жариялануы бойынша
сауалдар туындаған жағдайда мына мекен-жайға жүгінініз:**

Қазақстан Республикасы, 110000, Қостанай қ., Байтұрсынов көш., 47
ҚР БҒМ «Ахмет Байтұрсынұлы атындағы Қостанай өңірлік университеті» КЕАҚ
БСН 200740006481, БЖК КСJBKZKX
ЖСК KZ398562203108711441 «Банк Центр Кредит» АҚ

Қазақстан Республикасы, 110000, Қостанай қ., Байтұрсынов көш., 47
№007 каб. Тел.: 8-777-581-51-20
E-mail: vestnik.kru@ksu.edu.kz

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ АВТОРОВ

Журнал «ҚМПИ Жаршысы» публикует статьи об оригинальных и ранее не печатавшихся результатах исследований в области педагогических, социально-гуманитарных, физико-математических, технических, биологических, химико-технологических, экономических наук, по экологии, международным научным связям и т.п.

Решение о публикации принимается редакционной коллегией журнала после рецензирования. Отклоненные статьи повторно редколлегией не рассматриваются.

Статьи публикуются на казахском, русском, английском языках.

Журнал выходит четыре раза в год (январь, апрель, июль, октябрь).

Подписку на журнал можно оформить в любом почтовом отделении АО «Казпочта». Подписной индекс 74081.

Работает профессиональный редакторский состав, все статьи проходят экспертную оценку и редактуру, а также проверяются на плагиат. Решение о публикации принимается редакционной коллегией журнала после рецензирования.

Статьи распределяются согласно следующим разделам:

- Образование;
- Гуманитарные науки и искусство;
- Естественные науки;
- Инжиниринг и технологии;
- Социальные науки

Требования к статьям:

Объем текста статьи должен быть от 15000 до 60000 знаков, включая пробелы и сноски (от 0,3 до 1,5 печатных листов, т.е. от 5 до 24 страниц).

Технические требования к оформлению текста:

Шрифт: Times New Roman, размер шрифта – 12, выравнивание текста – по ширине страницы.

Поля: по 2 см со всех сторон.

Междустрочный интервал: одинарный.

Интервал между абзацами «Перед» – нет, «После» – нет.

Отступ «Первой строки» – 1,25.

Текст: одна колонка на странице.

Первая (титульная) страница статьи должна содержать следующую информацию:

1. *Код УДК.* Полуужирный, положение по левому краю страницы. Присвоить УДК авторскому материалу можно здесь: <http://teacode.com/online/udc/>.

2. *Ф.И.О. автора.* Полуужирный курсив, положение на странице – по правому краю через строку после кода УДК.

3. *Сведения об авторе.* Курсив, положение на странице – по правому краю: ученая степень, ученое звание, должность, место работы, город, страна.

4. *Заглавие.* Прописные буквы, полуужирный, положение по центру страницы.

5. *Аннотация к статье.* Слово «Аннотация» (каз. «Түйін», англ. «Abstract»), полуужирный, положение по центру страницы, через строку после заглавия. Аннотация оформляется на языке статьи. Допускается замена аннотации на языке статьи на резюме на языке статьи. Текст аннотации: 500–800 знаков с пробелами, курсив, выравнивание по ширине страницы, отступы слева и справа – по 2 см, отступ «Первой строки» – 1,25.

6. *Резюме к статье.* Оформляется на двух языках, отличных от языка статьи, с переводом названия статьи. Текст резюме: курсивный, после списка литературы через интервал, 500–800 знаков с пробелами, положение по ширине текста, отступ «Первой строки» – 1,25.

7. *Ключевые слова* (от 5 до 8). Ключевые слова пишутся на трех языках, размещаются соответственно под «Аннотацией» и «Резюме». Фраза «Ключевые слова» (каз. «Кілт сөздер», англ. «Key words»): полуужирный, отступы слева и справа – по 2 см, после фразы ставится

двоеточие. Сами ключевые слова указываются после фразы «Ключевые слова» в той же строке, через запятую.

8. *Основной текст* делится на следующие разделы:

1) *Введение* (каз – Kіріспе, англ. – Introduction).

2) *Материалы и методы* (каз. – Материалдар мен әдістер, англ. – Materials and Methods).

3) *Результаты* (каз. – Нәтижелер, англ. – Results).

4) *Обсуждение* (каз. – Талқылау, англ. – Discussion).

5) *Выводы* (каз. – Қорытынды, англ. – Conclusions).

6) *Благодарности* (каз. – Ризашылық білдіру, англ. – Appreciation).

Разделы 3 и 4 могут объединяться, раздел 6 – по необходимости.

Разделы статьи должны быть пронумерованы, необходимо нумеровать арабскими цифрами без точки. Оформление заголовков разделов – шрифт Times New Roman, размер шрифта – 12, полужирный, положение по левому краю страницы.

При выделении в тексте отдельных пунктов или списков следует использовать только арабские цифры.

9. *Список литературы* (каз. – Әдебиеттер тізімі, англ. – References). Список литературы приводится в конце статьи и озаглавливается «Список литературы» – шрифт Times New Roman, размер шрифта – 12, полужирный, отступ «Первой строки» – 1,25.

Сведения об источниках следует располагать в порядке появления ссылок на источники в тексте, нумеровать арабскими цифрами без точки, размер шрифта – 11, отступ «Первой строки» – 1,25 см. Ссылки на использованные источники следует приводить в квадратных скобках. Библиографическая запись выполняется на языке оригинала.

Выходные данные *книг* обязательно включают: фамилию автора (авторов), инициалы, название, место издания, издательство, год издания, страницы. Например: Семенов В.В. Философия: итог тысячелетий. Философская психология. – Пушино: ПНЦ РАН, 2000. – С. 60–65.

Выходные данные *статей из журналов и периодических изданий* указываются в следующем порядке: фамилия автора (авторов), инициалы, название статьи, название журнала, год, номер издания, страницы. Например: Голубков Е.П. Маркетинг как концепция рыночного управления // Маркетинг в России и за рубежом. – 2001. – № 1. – С. 89–104.

Выходные данные *сборников* указываются в следующем порядке: фамилия автора (авторов), инициалы, название статьи, название сборника, год издания, страницы. Например: Зимин А.И. Влияние состава топливных эмульсий на концентрацию оксидов азота и серы в выбросах промышленных котельных // Экологическая защита городов: тез. докл. науч.-техн. конф. – М.: Наука, 1996. – С. 77–79.

Выходные данные *электронных ресурсов* содержат информацию об авторе, названии, дате и месте издания или публикации, также указывается информационный носитель, системные требования, режим доступа (к интернет-ресурсам) (Художественная энциклопедия зарубежного классического искусства [Электронный ресурс]. – Электрон. текстовые, граф., зв. дан. и прикладная прогр. (546 Мб). – М.: Большая Рос. энцикл. [и др.], 1996. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM) + рук. Пользователя (1 с.). – Систем. требования: ПК 486 или выше; 8 Мб ОЗУ; Windows 95 или новее; SVGA 32768 и более цв.; 640x480; 4x CD-ROM дисковод; 16 бит. зв.карта; мышь; Faulkner, A., Thomas, P. Проводимые пользователями исследования и доказательная медицина [Электронный ресурс] // Обзор современной психиатрии: электронный журнал. – 2002. – Вып. 16. – Режим доступа: <http://www.psyobsor.org>).

10. *Оформление таблиц*. Каждая таблица должна быть пронумерована и иметь заголовок. Номер таблицы и заголовок размещаются над таблицей. Номер оформляется как «Таблица 1» («Кесте 1», «Table 1»), стиль шрифта – курсивный. Заголовок таблицы размещается через тире, шрифт – Times New Roman, размер – 11, по центру страницы, стиль

шрифта – обычный. Положение текста в таблице по левому краю, шрифт – Times New Roman, размер – 11.

11. Оформление графических материалов. Графические материалы должны быть подготовлены с помощью программ «Microsoft Graph» или «Excel» без использования сканирования.

Графические объекты должны быть в виде рисунка или сгруппированных объектов.

Графические объекты не должны выходить за пределы полей страницы и превышать одну страницу.

Каждый объект должен быть пронумерован и иметь заголовок. Номер объекта и заголовков размещаются под объектом. Номер оформляется как «Рисунок 1» («Сурет 1», «Picture 1»), шрифт – Times New Roman, курсив, размер – 11, положение текста на странице по центру. Далее следует название, шрифт – Times New Roman, размер – 11, стиль шрифта – обычный.

12. Оформление формул. Математические формулы оформляются через редактор формул «Microsoft Equation». Их нумерация проставляется с правой стороны в скобках. При большом числе формул рекомендуется их независимая нумерация по каждому разделу.

13. К статье обязательно прилагаются:

– сведения об авторе (на трех языках): фамилия, имя, отчество, ученая степень, ученое звание, должность, место работы (название вуза, организации, факультет, кафедра), рабочий и мобильный телефоны;

– рецензия кандидата или доктора наук, доктора PhD(для авторов без ученой степени).

Редакция не несет обязательств по рецензированию всех поступающих материалов и не вступает в дискуссию с авторами отклоненных материалов.

Мнение авторов не всегда отражает точку зрения редакции. За достоверность предоставленных материалов ответственность несет автор. При перепечатке материалов ссылка на журнал обязательна.

По всем вопросам приема и публикации статей обращаться по адресу:

Республика Казахстан, 110000, г. Костанай, ул. Байтурсынова, 47
НАО «Костанайский региональный университет
имени Ахмет Байтұрсынұлы» МОН РК
БИН 200740006481, БИК КСJBKZKX
ИИК KZ398562203108711441 в АО «Банк Центр Кредит»

Республика Казахстан, 110000, г. Костанай, ул. Байтурсынова, 47
№007 каб. Тел.: 8 (777) 581-51-20
E-mail: vestnik.kru@ksu.edu.kz

INFORMATION FOR AUTHORS

The journal «KMPI Zharshysy» is responsible for publishing the articles with original content on the results of research in the fields of pedagogical, social-humanitarian, physical and mathematical, technical, biological, chemical-technological, economical sciences, and ecology, international scientific relationships and etc. which were not printed previously.

The decision to publish an article is considered by the editorial board of the journal after peer review. Rejected articles are not considered again by the editorial board.

Articles are published in Kazakh, Russian and English languages.

The journal is published four times a year (January, April, July, October).

A subscription to the journal can be obtained at any post office of JSC "Kazpost". Subscription index 74081.

All submitted manuscripts undergo expert peer review, professional editing, and plagiarism screening. Final decisions regarding publication are made by the journal's editorial board based on the results of peer review.

Articles are published under the following sections:

- Education
- Humanities and the Arts
- Natural Sciences
- Engineering and Technology
- Social Sciences

Article requirements:

The volume of the text of the article should be between 15,000 and 60,000 signs, including spaces and footnotes (from 0,3 to 1,5 printed page, i.e. 5-24 pages).

Technical requirements for the decoration of the text:

Font: Times New Roman, size – 12, alignment – width of the page.

Field: on 2 cm from all directions.

Line spacing: single.

Spacing between paragraphs «Before» – no, «After» – no.

Indentation of "The first line" – 1,25.

Text: one column on the page.

The first (titular) page of the article must include the following information:

1. *UDC code*. Boldface, position on the left side of the page. Assign the UDC to copyright material can be available here: <http://teacode.com/online/udc/>.

2. *Full name of the author*. Bold italic, position on the right edge of the page through the line after the UDC code.

3. *Information about authors*. Font style – italic, position on the right edge of the page: academic degree, academic title, position, place of work, city, country.

4. *Title*. Uppercase letters, bold, position – at the center of the page.

5. *Abstract to the article*. The word «Abstract» (kaz. «Түйін», rus. «Аннотация»), boldface, position – at the center of the page, in a line after the title. Abstract is made in the language of the article. It is possible to replace the abstract on the language of the article to the summary on the language of the article. Text of abstract: 500–800 signs including spaces, italics, position – the width of text, indents on the left and right – 2 cm, indentation of "the first line" – 1.25.

6. *Summary of the article*. It is made out in two languages differ from the language of the article, with the translation of the title of the article. Text of summary: italic, after references, 500–800 signs including spaces, alignment – the width of page, indentation of "the first line" – 1.25.

7. *Key words* (from 5 to 8). Key words are written in three languages, are located accordingly under the «Abstract» and «Summary». The phrase «Key words» (kaz. «Кілт сөздер», rus. «Ключевые слова»): boldface, indents on the left and right – 2 cm, after the phrase there is a colon. Key words are written after the phrase "Key words" in the same line, separated by a comma.

8. *Main text of the article* consists of the following parts:

- 1) *Introduction* (kaz. – Кіріспе, rus. – Введение).
- 2) *Materials and Methods* (kaz. – Материалдар мен әдістер, rus. – Материалы и методы).
- 3) *Results* (kaz. – Нәтижелер, rus. – Результаты).
- 4) *Discussion* (kaz. – Талқылау, rus. – Обсуждение).
- 5) *Conclusions* (kaz. – Қорытынды, rus. – Выводы).
- 6) *Appreciation* (kaz. – Ризашылық білдіру, rus. – Благодарности).

Parts 3 and 4 may be combined, part 6 – if it is necessary.

Parts of the article should be numbered, Arabic numerals without a dot. Headings of parts – font Times New Roman, size – 12, boldface, position on the left side of the page.

While highlighting only Arabic numerals should be used in the text of selected items or lists.

9. *References* (kaz. – Әдебиеттер тізімі, rus. – Список литературы). References should be listed at the end of the article and headlined as «References» –font Times New Roman, font size – 12, boldface, indent 1.25.

Information about the sources should be arranged in order of appearance of references to sources in the text, and numbered in Arabic numerals without a dot, font size – 11, indent 1.25 cm. References to the sources used should be given in square brackets. Bibliographic record is made in language of the original source.

Output data of *books* must include: surname of the author (authors), initials, name, place of publication, publisher, year of publication, number of pages. For example: Семенов, В.В. Философия: итог тысячелетий. Философская психология. – Пушино: ПНЦРАН, 2000. – Р. 60–65.

Output data of *articles from journals and periodicals* must include: surname of the author (authors), initials, title of the article, title of the journal, year, number of publication, number of pages. For example: Голубков Е.П. Маркетинг как концепция рыночного управления // Маркетинг в России и за рубежом. – 2001. – № 1. – Р. 89–104.

Output data of *collections* is indicated in the following order: surname of the author (authors), initials, title of the article, title of the collection, year of publication, number of pages. For example: Зимин А.И. Влияние состава топливных эмульсий на концентрацию оксидов азота и серы в выбросах промышленных котельных // Экологическая защита городов: тез. докл. науч.-техн. конф. – М.: Наука, 1996. – Р. 77–79.

Output data of *electronic resources* provides information about the author, title, date and place of edition, or publication, also indicates the information carrier, system requirements, access mode (to the Internet resources) (Художественная энциклопедия зарубежного классического искусства [Электронный ресурс]. – Электрон. текстовые, граф., зв. дан. и прикладная прогр. (546 Мб). – М.: Большая Рос. энцикл. [и др.], 1996. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM) + рук. Пользователя (1 с.). – Систем. требования: ПК 486 или выше; 8 Мб ОЗУ; Windows 95 или новее; SVGA 32768 и более цв.; 640x480; 4x CD-ROM дисковод; 16 бит. зв.карта; мышь; Faulkner, A., Thomas, P. Проводимые пользователями исследования и доказательная медицина [Электронный ресурс] // Обзор современной психиатрии: электронный журнал. – 2002. – Вып. 16. – Режим доступа: <http://www.psyobsor.org>).

10. *Design of tables*. Each table should be numbered and titled. Table number and heading are placed above the table. Number is issued as «Table 1» («Кесте 1», «Таблица 1»), font style – italic. Table heading is placed by a dash, font – Times New Roman, size – 11, font style – regular, at the center of the page. The position of the text in the table – to the left, the font – Times New Roman, size – 11.

11. *Design of graphic materials*. Graphic materials should be prepared by using the programs «Microsoft Graph» or «Excel» without scanning.

Graphical objects should be presented as a picture or grouped objects.

Graphical objects should not extend beyond the page margins, and have no more than one page.

Each object must be numbered and titled. Number of the object and title are placed under the object. Number is presented as «Picture 1» («Сурет 1», «Рисунок 1»), the font – Times New Roman, italic, size – 11, position of the text—at the center of the page. Then, the title – the font – Times New Roman, size – 11, font style – regular.

12. *Design of formulas.* Mathematical formulas are made through the «Microsoft Equation» formula editor. The numbering is affixed to the right in brackets. If there is a large number of formulas it will be recommended their independent numbering for each section.

13. *The article must have:*

- information about the author: surname, name, patronymic, academic degree, academic title, position, place of work (name of institution, organization, faculty, department), office and mobile phone numbers;

- review of the candidate or doctor of sciences, PhD doctors (for authors without scientific degree).

Editors are not liable for reviewing all incoming materials and do not enter into a discussion with the authors of rejected materials.

The views expressed by the authors do not necessarily reflect those of the editorial board. The author(s) shall responsible for the accuracy of the submitted materials. Reprinting of materials is permitted only with appropriate reference to the journal.

On all questions of reception and publication of articles contact us at:

Republic of Kazakhstan, 110000, Kostanay, Baitursynov street, 47
NLC «Akhmet Baitursynuly Kostanay Regional University» MES RK
BIN 200740006481 BIC KCJBKZKX
IIC KCJBKZKX AO «BankCentrCredit»

Republic of Kazakhstan, 110000, Kostanay, Baitursynov street, 47
office №007. Tel.: 8 (777) 581-51-20
E-mail: vestnik.kru@ksu.edu.kz

МАЗМҰНЫ

БІЛІМ БЕРУ

Берденова, С.Ж. ЭКОНОМИКАЛЫҚ БАҒДАРЛАМАЛАР БОЙЫНША ОҚИТЫН СТУДЕНТТЕРДІҢ КӘСІБИ ЖӘНЕ КОММУНИКАТИВТІ ҚҰЗЫРЕТТІЛІКТЕРІН ОРЫС ТІЛІ САБАҚТАРЫ АРҚЫЛЫ ДАМУЫ	3
Оспан, Н.А., Ибраева, Р.Ж., Бекмухамбетова, Л.С., Ахметчина, Т.А. ВОЛЕЙБОЛ САБАҚТАРЫ АРҚЫЛЫ 13–15 ЖАСТАҒЫ ОҚУШЫЛАРДЫҢ ДЕНЕ ДАЙЫНДЫҒЫНЫҢ ДАМУ ЕРЕКШЕЛІКТЕРІ	7
Радченко, Т.А. МЕКТЕП ОҚУШЫЛАРЫН ОҚЫТУДА ЖАСАНДЫ ИНТЕЛЛЕКТ ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫН ПАЙДАЛАНУ: МҮМКІНДІКТЕРІ МЕН БОЛАШАҒЫ	12
Рустемова, А.Б., Шалгимбекова, К.С. БОЛАШАҚ МҰҒАЛІМДЕРДІҢ КӘСІБИ-ПЕДАГОГИКАЛЫҚ ҚҰНДЫЛЫҚТАРЫН ҚАЛЫПТАСТЫРУ ҚҰРАЛЫ РЕТІНДЕ ЖОБАЛЫҚ ҚЫЗМЕТ	18
Сегізбаева, К.К., Невзорова, А.О. ӘЙЕЛ БЕЙНЕЛЕРІН ЖАСАУДЫҢ ТІЛДІК ҚҰРАЛДАРЫН А.С. ПУШКИННІҢ «КАПИТАН ҚЫЗЫ» ПОВЕСІ НЕГІЗІНДЕ МЕКТЕПТЕ ТАЛДАУ ӘДІСТЕМЕСІ	28
Соломахин, Р.Р. СТУДЕНТТЕРДІ КӘСІБИ БАҒДАРЛАНҒАН ДАЯРЛАУДА ІСКЕРЛІК ОЙЫНДАРДЫ ТИІМДІ ҚОЛДАНУДЫҢ ПЕДАГОГИКАЛЫҚ ШАРТТАРЫ	33
Тәуекел, Қ.Ф., Ибраева, Р.Ж., Бекмухамбетова, Л.С., Ахметчина, Т.А. 13-15 ЖАСТАҒЫ МЕКТЕП ОҚУШЫЛАРЫНЫҢ ТӨЗІМДІЛІГІ МЕН ЖЫЛДАМДЫҒЫН ФУТБОЛ ЖАТТЫҒУЛАРЫ АРҚЫЛЫ ЖЕТІЛДІРУ	45

ГУМАНИТАРЛЫҚ ЖӘНЕ ӨНЕР ҒЫЛЫМДАРЫ

Бекбосынова, А.Х., Акрамова, М.Ж. ҚАРА ӨЛЕНДЕГІ ҰЛТТЫҚ-МӘДЕНИ КОД ЖӘНЕ ЛИНГВОПОЭТИКАЛЫҚ ҚҰРАЛДАРДЫҢ ҚЫЗМЕТІ	51
Бекбосынова, А.Х., Инагамжанова, И.У. С.ТОРАЙҒЫРОВ «ҚАМАР СҰЛУ» РОМАНЫНЫҢ ТІЛДІК-КӨРКЕМДІК ЕРЕКШЕЛІГІ	61
Сегізбаева, К.К., Каджая, А.М. АВТОБИОГРАФИЯ ҚАЗІРГІ ГУМАНИТАРЛЫҚ ҒЫЛЫМДАҒЫ ЖЕКЕ ЖӘНЕ МӘДЕНИ ТӘЖІРИБЕНІ ҰҒЫНУДЫҢ НЫСАНЫ РЕТІНДЕ	71
Шалгимбеков, А.Б. ҚОСТАНАЙ УЕЗІ АУМАҒЫН ҚОНЫС АУДАРУ АРҚЫЛЫ ИГЕРУ ЖӘНЕ ҚАЗІРГІ ФЕДОРОВ АУДАНЫ ЕЛДІ МЕКЕНДЕРІНІҢ ҚАЛЫПТАСУЫ (ХІХ ҒАСЫРДЫҢ СОҢЫ – ХХ ҒАСЫРДЫҢ БАСЫ)	76
Шалгимбеков, А.Б., Тутаев, И.Т. ХХ ҒАСЫРДЫҢ ЕКІНШІ ЖАРТЫСЫ – ХХІ ҒАСЫРДЫҢ БАСЫНДАҒЫ ҚАЗАҚСТАНДАҒЫ ИНГУШ ХАЛҚЫНЫҢ ЭТНОМӘДЕНИ ТАРИХЫ (ҚОСТАНАЙ ОБЛЫСЫ МЫСАЛЫНДА)	80

ЖАРАТЫЛЫСТАНУ ҒЫЛЫМДАРЫ

Ергалиева, Э.М., Рулёва, М.М., Быченко, А.А. АУЫР МЕТАЛЛ ИОНДАРЫНЫҢ МӨЛШЕРІН ТӨМЕНДЕТУГЕ АРНАЛҒАН ФОТОКАТАЛИТИКАЛЫҚ БОЯУДЫ ӨЗІРЛЕУ ЖӘНЕ ЗЕРТТЕУ (МЫС МЫСАЛЫНДА)	88
Тастанов, М.Ф., Жарлыгасова, Э.З. ГЕЛЬМГОЛЬЦ ТЕҢДЕУІНЕ ҚОЙЫЛҒАН НЕЙМАН ЖӘНЕ АРАЛАС ЕСЕПТЕРІН МОНТЕ-КАРЛО ӘДІСТЕРІМЕН ШЫҒАРУ	93
Тастанов, М.Г., Нургельдина, А.Е. МОНТЕ-КАРЛО ӘДІСТЕРІМЕН ПАРАМЕТРДЕН ТӘУЕЛДІ ИНТЕГРАЛДАРДЫ ЕСЕПТЕУ	101
Молданова, Г.Ж., Сәпи, А.Д., Тен, А.Ю. ЖАҢА N-АЛКОКСИАЛКИЛ-4-ПИПЕРИДИН-КЕТОКСИМДЕРДІҢ ДӘРІЛІК ҚАСИЕТТЕРІН КОМПЬЮТЕРЛІК БОЛЖАУ	106

ИНЖИНИРИНГ ЖӘНЕ ТЕХНОЛОГИЯ

Абрамов, А.Н., Саидов, А.М., Калитка, Д.А. СҮТТІҢ САҚТАУ МЕРЗІМІН ҰЗАРТУДЫҢ ИННОВАЦИЯЛЫҚ ӘДІСТЕРІ	115
Ильченко, Е.В., Саидов, А.М., Калитка, Д.А. МАКАРОН ӨНІМДЕРІН ӨНДІРУ ТЕХНОЛОГИЯСЫНДА ТОПИНАМБУР ҰНТАҒЫН ҚОЛДАНУДЫҢ ПЕРСПЕКТИВАЛАРЫ	122
Савин, К.Н., Саидов, А.М., Калитка, Д.А. НАН-ТОҚАШ ӨНДІРІСТЕРІН АВТОМАТТАНДЫРУДЫҢ ИНТЕЛЛЕКТУАЛДЫҚ ТЕХНОЛОГИЯЛАРДЫ ҚОЛДАНУДЫҢ ПЕРСПЕКТИВАЛАРЫ	129

ӘЛЕУМЕТТІК ҒЫЛЫМДАР

<i>Ибраева, Р.Ж., Ибраева, К.Ж., Бекмухамбетова, Л.С., Ахметчина, Т.А. ЖЕНЕВА</i>	
<i>КОНВЕНЦИЯЛАРЫ НОРМАЛАРЫН ҰЛТТЫҚ ЗАҢНАМАДА ҚОЛДАНУ ТЕТІКТЕРІ</i>	<i>138</i>
<i>Ибраева, Р.Ж., Мамбетова, К.А., Бекмухамбетова, Л.С., Ахметчина, Т.А. ДЗЮДО</i>	
<i>КҮРЕСШІЛЕРІНІН ЖАРЫС АЛДЫНДАҒЫ ПСИХОЛОГИЯЛЫҚ КҮЙЗЕЛІСТІ БАСҚАРУ</i>	
<i>ТӘСІЛДЕРІ</i>	<i>143</i>
АВТОРЛАРДЫҢ НАЗАРЫНА	149

СОДЕРЖАНИЕ

ОБРАЗОВАНИЕ

Берденова, С.Ж. ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТОВ ЭКОНОМИЧЕСКИХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ НА ЗАНЯТИЯХ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ	3
Оспан, Н.А., Ибраева, Р.Ж., Бекмухамбетова, Л.С., Ахметчина, Т.А. ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ ФИЗИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВЛЕННОСТИ УЧАЩИХСЯ 13-15 ЛЕТ НА УРОКАХ ВОЛЕЙБОЛА.....	7
Радченко, Т.А. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В ОБУЧЕНИИ ШКОЛЬНИКОВ: ВОЗМОЖНОСТИ И ПЕРСПЕКТИВЫ	12
Рустемова, А.Б., Шалгимбекова, К.С. ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ЦЕННОСТЕЙ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ	18
Сегизбаева, К.К., Невзорова, А.О. МЕТОДИКА АНАЛИЗА ЯЗЫКОВЫХ СРЕДСТВ СОЗДАНИЯ ЖЕНСКИХ ОБРАЗОВ В ПОВЕСТИ А.С. ПУШКИНА «КАПИТАНСКАЯ ДОЧКА» В ШКОЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ	28
Соломахин, Р.Р. ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕЗУЛЬТАТИВНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР В ПРОФЕССИОНАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННОЙ ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТОВ.....	33
Тәуекел, Қ.Ғ., Ибраева, Р.Ж., Бекмухамбетова, Л.С., Ахметчина, Т.А. ПОВЫШЕНИЕ ВЫНОСЛИВОСТИ И СКОРОСТИ ШКОЛЬНИКОВ В ВОЗРАСТЕ 13-15 ЛЕТ ПОСРЕДСТВОМ ВЫПОЛНЕНИЯ ФУТБОЛЬНЫХ УПРАЖНЕНИЙ	45

ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ И ИСКУССТВО

Бекбосынова, А.Х., Акрамова, М.Ж. НАЦИОНАЛЬНО-КУЛЬТУРНЫЙ КОД И ФУНКЦИЯ ЛИНГВОПОЭТИЧЕСКИХ СРЕДСТВ В КАРА ОЛЕНЕ	51
Бекбосынова, А.Х., Инагамжанова, И.У. ЯЗЫКОВО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ОСОБЕННОСТИ РОМАНА С. ТОРАЙГЫРОВА «КАМАР СУЛУ»	61
Сегизбаева, К.К., Каджая, А.М. АВТОБИОГРАФИЯ КАК ФОРМА ОСМЫСЛЕНИЯ ЛИЧНОГО И КУЛЬТУРНОГО ОПЫТА В СОВРЕМЕННОЙ ГУМАНИТАРНОЙ НАУКЕ	71
Шалгимбеков, А.Б. ПЕРЕСЕЛЕНЧЕСКОЕ ОСВОЕНИЕ ТЕРРИТОРИИ КУСТАНАЙСКОГО УЕЗДА И ФОРМИРОВАНИЕ НАСЕЛЁННЫХ ПУНКТОВ СОВРЕМЕННОГО ФЁДОРОВСКОГО РАЙОНА (КОНЕЦ XIX – НАЧАЛО XX ВЕКА)	76
Шалгимбеков, А.Б., Тутаев, И.Т. ЭТНОКУЛЬТУРНАЯ ИСТОРИЯ ИНГУШСКОГО НАРОДА В КАЗАХСТАНЕ ВО ВТОРОЙ ПОЛОВИНЕ XX – НАЧАЛЕ XXI ВЕКА (НА ПРИМЕРЕ КОСТАНАЙСКОЙ ОБЛАСТИ)	80

ЕСТЕСТВЕННЫЕ НАУКИ

Ергалиева, Э.М., Рулёва, М.М., Быченко, А.А. РАЗРАБОТКА И ИССЛЕДОВАНИЕ ФОТОКАТАЛИТИЧЕСКОЙ КРАСКИ ДЛЯ СНИЖЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ИОНОВ ТЯЖЁЛЫХ МЕТАЛЛОВ (НА ПРИМЕРЕ МЕДИ)	88
Тастанов, М.Г., Жарлыгасова, Э.З. РЕШЕНИЕ ЗАДАЧИ НЕЙМАНА И СМЕШАННЫХ ЗАДАЧ, ПОСТАВЛЕННЫХ НА УРАВНЕНИЕ ГЕЛЬМГОЛЬЦА МЕТОДАМИ МОНТЕ-КАРЛО	93
Тастанов, М.Г., Нургельдина, А.Е. ВЫЧИСЛЕНИЕ ИНТЕГРАЛОВ, ЗАВИСЯЩИХ ОТ ПАРАМЕТРОВ, МЕТОДАМИ МОНТЕ-КАРЛО	101
Молданова, Г.Ж., Сәпи, А.Д., Тен, А.Ю. КОМПЬЮТЕРНОЕ ПРОГНОЗИРОВАНИЕ ЛЕКАРСТВЕННЫХ СВОЙСТВ НОВЫХ N-АЛКОКСИАЛКИЛ-4-ПИПЕРИДИНКЕТОКСИМОВ	106

ИНЖИНИРИНГ И ТЕХНОЛОГИИ

Абрамов, А.Н., Саидов, А.М., Калитка, Д.А. ИННОВАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ ПРОДЛЕНИЯ СРОКОВ ХРАНЕНИЯ МОЛОКА	115
Ильченко, Е.В., Саидов, А.М., Калитка, Д.А. ПЕРСПЕКТИВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ПОРОШКА ТОПИНАМБУРА В ТЕХНОЛОГИИ ПРОИЗВОДСТВА МАКАРОННЫХ ИЗДЕЛИЙ	122

<i>Савин, К.Н., Саидов, А.М., Калитка, Д.А. ПЕРСПЕКТИВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В АВТОМАТИЗАЦИИ ХЛЕБОПЕКАРНЫХ ПРОИЗВОДСТВ</i>	<i>129</i>
--	------------

СОЦИАЛЬНЫЕ НАУКИ

<i>Ибраева, Р.Ж., Ибраева, К.Ж., Бекмухамбетова, Л.С., Ахметчина, Т.А. МЕХАНИЗМЫ ПРИМЕНЕНИЯ НОРМ ЖЕНЕВСКИХ КОНВЕНЦИЙ В НАЦИОНАЛЬНОМ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВЕ</i>	<i>138</i>
--	------------

<i>Ибраева, Р.Ж., Мамбетова, К.А., Бекмухамбетова, Л.С., Ахметчина, Т.А. МЕТОДЫ УПРАВЛЕНИЯ ПРЕДСТАРТОВЫМ ПСИХОЛОГИЧЕСКИМ НАПРЯЖЕНИЕМ У ДЗЮДОИСТОВ</i>	<i>143</i>
---	------------

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ АВТОРОВ	152
-------------------------------------	------------

CONTENT

EDUCATION

<i>Berdenova, S.Zh.</i> DEVELOPING PROFESSIONAL AND COMMUNICATIVE COMPETENCIES IN STUDENTS ENROLLED IN ECONOMICS PROGRAMS THROUGH RUSSIAN LANGUAGE CLASSES	3
<i>Ospan, N.A., Ibrayeva, R.Zh., Bekmukhambetova, L.S., Akhmetchina, T.A.</i> FEATURES OF THE DEVELOPMENT OF PHYSICAL FITNESS OF STUDENTS AGED 13-15 DURING VOLLEYBALL LESSONS	7
<i>Radchenko, T.A.</i> USING ARTIFICIAL INTELLIGENCE TECHNOLOGIES IN TEACHING SCHOOLCHILDREN: OPPORTUNITIES AND PROSPECTS	12
<i>Rustemova, A.B., Shalgimbekova, K.S.</i> PROJECT ACTIVITY AS A MEANS OF FORMING PROFESSIONAL-PEDAGOGICAL VALUES OF FUTURE TEACHERS	18
<i>Segizbayeva, K.K., Nevzorova, A.O.</i> METHODOLOGY FOR ANALYZING THE LINGUISTIC MEANS OF CREATING FEMALE IMAGES IN A.S. PUSHKIN'S "THE CAPTAIN'S DAUGHTER" IN SCHOOL EDUCATION	28
<i>Solomakhin, R.R.</i> PEDAGOGICAL CONDITIONS FOR THE EFFECTIVE USE OF BUSINESS GAMES IN THE JOB-RELATED STUDENT TRAINING	33
<i>Taukel, K.G., Ibrayeva, R.Zh., Bekmukhambetova, L.S., Akhmetchina, T.A.</i> IMPROVING THE ENDURANCE AND SPEED OF SCHOOLCHILDREN AGED 13-15 THROUGH FOOTBALL EXERCISES	45

HUMANITIES AND ARTS

<i>Bekbossynova A.Kh., Akramova M.Zh.</i> THE NATIONAL AND CULTURAL CODE AND THE FUNCTION OF LINGUISTIC AND POETIC DEVICES IN QARA OLEN (KAZAKH TRADITIONAL VERSE)	51
<i>Bekbossynova, A.Kh., Inagamzhanova, I.U.</i> LINGUISTIC AND ARTISTIC FEATURES OF S. TORAYGYROV'S NOVEL «KAMAR SULU»	61
<i>Segizbayeva, K.K., Kadzhaya, A.M.</i> AUTOBIOGRAPHY AS A FORM OF UNDERSTANDING PERSONAL AND CULTURAL EXPERIENCE IN MODERN HUMANITIES	71
<i>Shalgimbekov, A.B.</i> RESETTLEMENT DEVELOPMENT OF THE KUSTANAY UYEZD TERRITORY AND THE FORMATION OF SETTLEMENTS IN THE MODERN FYODOROV DISTRICT (LATE 19TH – EARLY 20TH CENTURIES)	76
<i>Shalgimbekov, A.B., Tutayev, I.T.</i> ETHNO-CULTURAL HISTORY OF THE INGUSH PEOPLE IN KAZAKHSTAN IN THE SECOND HALF OF THE 20TH – EARLY 21ST CENTURY (A CASE STUDY OF KOSTANAY REGION)	80

NATURAL SCIENCES

<i>Yergaliyeva, E.M., Rulyova, M.M., Bychenko, A.A.</i> DEVELOPMENT AND STUDY OF PHOTOCATALYTIC PAINT FOR REDUCING THE CONTENT OF HEAVY METAL IONS (ON THE EXAMPLE OF COPPER)	88
<i>Tastanov, M.G., Zharlygassova, E.Z.</i> INNOVATIVE METHODS FOR EXTENDING THE SHELF LIFE OF MILK	93
<i>Tastanov, M.G., Nurgeldina, A.Ye.</i> CALCULATION OF PARAMETER-DEPENDENT INTEGRALS BY MONTE-CARLO METHODS	101
<i>Ten, A.Yu., Moldanova, G.Zh., Sapi, A.D.</i> COMPUTER PREDICTION OF THE MEDICINAL PROPERTIES OF NEW N-ALKOXYALKYL-4-PIPERIDINEKETOXIMES	106

ENGINEERING AND TECHNOLOGY

<i>Abramov A.N., Saidov, A.M., Kalitka, D.A.</i> INNOVATIVE METHODS FOR EXTENDING THE SHELF LIFE OF MILK	115
<i>Ilchenko, Ye.V., Saidov, A.M., Kalitka, D.A.</i> PROSPECTS FOR USING JERUSALEM ARTICHOKE POWDER IN PASTA PRODUCTION TECHNOLOGY	122
<i>Savin K.N., Saidov, A.M., Kalitka, D.A.</i> PROSPECTS FOR APPLYING INTELLIGENT TECHNOLOGIES IN AUTOMATION OF BAKING PRODUCTION	129

SOCIAL SCIENCES

<i>Ibrayeva, R.Zh., Ibraeva, K.Zh., Bekmukhambetova, L.S., Akhmetchina, T.A.</i> MECHANISMS FOR IMPLEMENTING THE GENEVA CONVENTIONS IN NATIONAL LEGISLATION	138
<i>Ibrayeva, R.Zh., Mambetova, K.A., Bekmukhambetova, L.S., Akhmetchina, T.A.</i> METHODS OF MANAGING PRE-COMPETITION PSYCHOLOGICAL STRESS IN JUDO ATHLETES	143

INFORMATION FOR AUTHORS	155
--------------------------------------	-----

Редактор, корректор: *А. Симонова*
Корректорлар: *Б. Сыздыкова, Т. Цай*
Компьютерлік беттеу: *С. Красикова, И. Милокумова*

Редактор, корректор: *А. Симонова*
Корректоры: *Б. Сыздыкова, Т. Цай*
Компьютерная верстка: *С. Красикова, И. Милокумова*

Басуға 20.07.2026 ж. берілді.
Пішімі 60x84/8. Көлемі 12,7 б.т.
Тапсырыс № 0184

Подписано в печать 20.07.2026 г.
Формат 60x84/8. Объем 12,7 п.л.
Заказ № 0184

Ахмте Байтұрсынұлы атындағы
Қостанай өңірлік университетіндегі
редакциялық-баспа бөлімінде басылған
Қостанай қ., Байтұрсынов к., 47

Отпечатано в редакционно-издательском отделе
Костанайского регионального университета
имени Ахмет Байтұрсынұлы
г. Костанай, ул. Байтұрсынова, 47