

СИЛЛАБУС
2025-2026 оқу жылының көктемгі семестрі
«Цифрлық қазақ тілі» білім беру бағдарламасы
2 курс

Пәннің ID және атауы	Білім алушының өзіндік жұмысын (БӨЖ)	Кредиттер саны			Кредиттердің жалпы саны	Оқытушының жетекшілігімен білім алушының өзіндік жұмысы (БӨЖ)
		Дәрістер (Д)	Практ. сабақтар (ПС)	Зерт. сабақтар (ЗС)		
83719 Цифрлық казак тілін оқытудағы геймификация	4	-	5	-	5	6
ПӘН ТУРАЛЫ АКАДЕМИЯЛЫҚ АҚПАРАТ						
Оқыту түрі	Цикль, компоненті	Дәріс түрлері	Практикалық сабақтардың түрлері		Қорытынды бақылаудың түрі мен платформасы Жазбаша	
Оффлайн	ЖББ, таңдау	дәстүрлі, қолданбалы, акпараттық-аналитикалық, интерактивті дәріс	талқылау, практикада қолдану, кейс талдау, сұрақ-жауап алу, тест тапсырмаларын орындау, дискуссия, цифрлық білім беру құралдарын пайдалану			
Дәріскер(лер)						
e-mail:						
Телефоны:						
Сәрсенбай Жанат Асылханқызы PhD, доцент м.а.						
Janat.sarsenbay@yandex.kz						
8 (775) 302 17 00						
ПӘННІҢ АКАДЕМИЯЛЫҚ ПРЕЗЕНТАЦИЯСЫ						
Пәннің мақсаты	Оқытудан күтілетін нәтижелер (ОН)*			ОН қол жеткізу индикаторлары (ЖИ)		
Цифрлы кеңістіктегі мол ақпаратты, табиғи тілді автоматты өңдеу, мәтін деректерін талдаудағы заманауи әдіс-тәсілдерді меңгерген, қолданбалы филология және цифрлық лингвистика саласындағы мәселелерді сәтті және заманауи деңгейде шешуге қабілетті мамандарды дайындау.	1. Инновациялық электронды тілдік ресурстарға (мәтін корпусы, сөздіктер, лексикалық, терминологиялық деректер қоры) аналитикалық, статистикалық зерттеу жүргізу.			1.1 Электрондық тілдік ресурстарға аналитикалық шолу жасайды. 1.2 Электрондық тілдік ресурстарға лексикалық зерттеу жүргізеді. 1.3 Лингвистикалық корпусарға статистикалық бағдар жасайды.		
	2. Цифрлық технологиялардың көмегімен қазақ тілін оқытудағы теориялық және әдіснамалық мәселелерді зерттеп, ғылыми айналымға енгізу.			2.1 Қазақ тілі сабақтарын оқытуға арналған электронды құралдарды практикада қолдана алады. 2.2 Қазақ тілінің теориялық-практикалық негіздерін цифрлық технологиялар базасында қарастырады. 2.3 Цифрлық филологияның теориялық және әдіснамалық мәселелерін зерттеу нысанына айналады.		
	3. Геймификация элементтерін (ұпай, деңгей, бейж, рейтинг, марапат) қолдану арқылы білім алушылардың қазақ тілін үйренуге деген қызығушылығы артып, оқу үдерісіне белсенді қатысуы қамтамасыз етіледі.			3.1 Филологиядағы цифрлық технологиялардың даму болашағын зерттейді. 3.2 Мәтіндерді автоматты түрде аннотациялау және абстракциялау жүйелерін құра алады. 3.3 Жасанды интеллект жүйелерін құру бағыттарын саралап, ғылыми-зерттеу жұмыстарын жүргізеді.		
	4. Ойын технологиялары грамматика, лексика, тыңдалым, айтылым, оқылым және жазылым дағдыларын кешенді дамытуға мүмкіндік беріп, тілдік материалды жеңіл әрі жылдам игеруге жағдай жасайды. Геймификация			4.1 Геймификация элементтері бар цифрлық оқу материалдарын әзірлеуі. 4.2 Сабақ барысында инновациялық әдістерді жүйелі қолдануы.		

	элементтері арқылы оқу жетістіктерін жедел бақылау, кері байланыс беру және нәтижені визуалды түрде көрсету мүмкіндігі артады.	4.3 Оқу нәтижелерін талдау және цифрлық кері байланыс беруі.
	5. Білім алушылар цифрлық платформалармен, мобильді қосымшалармен, интерактивті сервистермен жұмыс істеу арқылы ақпараттық-технологиялық сауаттылығын арттырады. Геймификацияланған тапсырмалар білім алушыларды шешім қабылдауға, өз әрекетін бағалауға, қателіктерін талдауға және нәтижеге жету жолдарын іздеуге үйретеді.	5.1 Түрлі дереккөздерді пайдалана отырып, әңгімелескен адамды дәлелдер арқылы сендіре алады; 5.2 Геймификацияланған бағалау құралдарын қолдануы. Білім алушылардың оқу жетістіктерін визуалды түрде көрсетуі. Жедел және үздіксіз кері байланысты қамтамасыз етуі.
	6. Топтық ойындар, онлайн жарыстар мен бірлескен тапсырмалар арқылы білім алушылардың қазақ тілінде қарым-қатынас жасау, пікір алмасу және командалық жұмыс дағдылары жетілдіріледі. Пән аясында оқытушылар заманауи цифрлық және ойын технологияларын тиімді қолдануды меңгеріп, инновациялық оқыту әдістерін тәжірибеде жүзеге асырады.	6.1 Геймификация элементтері бар оқу материалдарын әзірлеу қабілетін арттырады. Инновациялық оқыту әдістерін жүйелі қолдануды қамтамасыз етеді. 6.2 Оқу нәтижелерін тиімді талдау және кері байланыс беруді жүзеге асырады. Түрлі айғақтар мен дәлелдерді қажет кезде ұтымды қолдана алады, шығармашылық ізденіс туғызатын жұмыс түрлерін атқара алады.
Пререквизиттер	Цифрлы қазақ тілі; Білім берудегі инновациялық технологиялар.	
Постреквизиттер	Инновациялық оқыту технологиялары	
Оқу ресурстары	Негізгі әдебиет: 1. Жұмбаев М. Педагогика. – Алматы: Ана тілі. 1992. -155 б. 2. Жұбанов А. Қ. Компьютерлік лингвистикаға кіріспе: Оқу құралы. – 2 бас. Алматы: «КИЕ» лингвоелтану инновациялық орталығы, 2013. – 204 бет. 3. Рашидова З. Д., Курс лекций по дисциплине «Информационные технологии в лингвистике» – Махачкала: ДГУНХ, 2018. - 242с. 4. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9–15. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040 5. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025–3034. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377 6. Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer. 7. Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. Educational Research Review, 30, 100326. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326 8. Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. Computers in Human Behavior, 69, 371–380. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033 Қосымша әдебиет: 1. Жұбанов А.Қ. Қолданбалы лингвистика: қазақ тілінің статистикасы: Оқу құралы. – Алматы: Қазақ университеті, 2004. – 209 б. 2. Мәдиева Г.Б. Компьютерлік лингвистика: оқу құралы. – Алматы: Қазақ университеті, 2016. – 164 б. 3. Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. The International Journal of Information and Learning Technology, 35(1), 56–79. https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009 4. Dehghanzadeh, H., & Dehghanzadeh, D. (2020). Gamification and English language learning: A systematic review. International Journal of Educational Research Review, 5(4), 385–398. https://doi.org/10.24331/ijere.748217	

5. Purgina, M., Mozgovoy, M., & Blake, J. (2019). WordBricks: Mobile technology and gamification in vocabulary learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(6), 733–748. <https://doi.org/10.1111/jcal.12375>
6. Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
7. А.В.Зубов, И.И. Зубова. Информационные технологии в лингвистике: учебн. Пособие для студентов лингв. Фак-тов учебн. Заведений. – М.: Издательский центр «Академия», 2004. – 208 с.

Мәліметтердің кәсіби ғылыми базасы

1. педагогика, лингводидактика және білім берудегі геймификация бойынша ғылыми еңбектер мен мақалалар;
2. Scopus, Web of Science, Google Scholar сияқты халықаралық ғылыми деректер базалары;
3. отандық ғылыми журналдар мен әдістемелік жинақтар;
4. цифрлық білім беру платформалары (Moodle, Google Classroom және т.б.);
5. қазақ тілін цифрлық форматта оқытуға арналған онлайн ресурстар мен қосымшалар.

Интернет-ресурстар

Ғылыми және академиялық ресурстар

Scopus / Web of Science / Google Scholar — халықаралық ғылыми мақалалар мен еңбектерді іздеуге арналған базалар (геймификация, педагогика, цифрлық оқыту бойынша іздеу үшін).

GDL Project — Gamification of Digital Learning Resources — геймификация әдістері, құралдар мен практикалық мысалдар жинағы (модульдер, әдістемелік материалдар) . OER Commons — ашық лицензиялы білім беру ресурстары (оқулықтар, тапсырмалар, модульдер) іздеу платформасы .

Онлайн оқыту платформалары

Coursera, EdX, Udemu (оқыту, педагогикалық технологиялар бойынша курстар) — геймификация мен АКТ қолдану бойынша курстар.

Moodle, Google Classroom — оқу процессін ұйымдастыруға, бағалауға және кейбір геймификация элементтерін енгізуге мүмкіндік береді.

Kahoot!, Quizizz — интерактивті викториналар, ұпай жүйесі мен ойын элементтерін сабаққа енгізуге арналған құралдар.

Classcraft — оқытуда ойын механикасын жүйелі түрде қолдануға арналған платформа (оқушылардың мотивациясын арттыру, кейіпкерлер, деңгейлер) .

Қосымша құралдар мен ресурстар

EdPuzzle, StoryboardThat, BookWidgets, MinecraftEdu — оқыту материалдарын интерактивті әрі ойынға негізделген форматта құруға мүмкіндік береді .

Padlet, Mentimeter, Quizlet — геймификация элементтерімен кері байланыс, ойын-түріндегі тапсырмалар жасауға пайдалы.

Wizare курстары — геймификация және цифрлық құралдар бойынша модульдер жиынтығын ұсынады (мотивация, ойын механикасы, бағалау) .

Ғылыми журнал мақалалары — геймификацияның педагогикалық әдістері, құралдар мен әдістерді талқылайтын зерттеулер (мысалы, білім беру жүйесіндегі геймификация құралдарын талдау) .

Пәннің академиялық саясаты

Пәннің академиялық саясаты әл-Фараби атындағы ҚазҰУ-дың Академиялық саясатымен және академиялық адалдық Саясатымен айкындалады.

Құжаттар Univer ИЖ басты бетінде қолжетімді.

Академиялық адалдық. Практикалық/зертханалық сабақтар, БӨЖ білім алушының дербестігін, сыни ойлауын, шығармашылығын дамытады. Плагиат, жалғандық, шпаргалка пайдалану, тапсырмаларды орындаудың барлық кезеңдерінде көшіруге жол берілмейді. Теориялық оқыту кезеңінде және емтихандарда академиялық адалдықты сақтау негізгі саясаттардан басқа «Қорытынды бақылауды жүргізу Ережелері», «Ағымдағы оқу жылының күзгі/көктемгі семестрінің қорытынды бақылауын жүргізуге арналған Нұсқаулықтары», «Білім алушылардың тәсілді құжаттарының көшіріліп алынуын тексеру туралы Ережесі» тәрізді құжаттармен регламенттеледі.

Сабаққа қатысуы. Әр тапсырманың мерзімі пән мазмұнын іске асыру күнтізбесінде (кестесінде) көрсетілген. Мерзімдерді сақтамау баллдардың жоғалуына әкеледі.

Ескерту: Білім алушының өздік жұмысты орындау (БӨЖ), оларды тапсыру және қорғау, сонымен қатар өтілген материал бойынша қосымша ақпарат алу, оқытылып жатқан курс жөніндегі басқа да сұрақтар бойынша офис-сағаты кезеңінде оқытушыдан көмек сұрауға болады.

Ғылым мен білімнің интеграциясы. Студенттердің ғылыми-зерттеу жұмысы – бұл оқу үдерісінің тереңдетілуі. Ол тікелей кафедраларда, зертханаларда, университеттің ғылыми және жобалау бөлімшелерінде, студенттік ғылыми-техникалық бірлестіктерінде ұйымдастырылады. Білім берудің барлық деңгейлеріндегі білім алушылардың өзіндік жұмысы заманауи ғылыми-зерттеу және ақпараттық технологияларды қолдана отырып, жаңа білім алу негізінде зерттеу дағдылары мен құзыреттіліктерін дамытуға бағытталған. Зерттеу университетінің оқытушысы ғылыми-зерттеу қызметінің нәтижелерін дәрістер мен семинарлық (практикалық) сабақтар, зертханалық сабақтар тақырыбында, симуляторларда көрініс табатын және оқу сабақтары мен тапсырмалар тақырыптарының өзектілігіне жауап беретін ОБӨЗ, БӨЗ тапсырмаларына біріктіреді.

Инклюзивті білім берудің негізгі принциптері. Университеттің білім беру ортасы гендерлік, нәсілдік/этникалық тегіне, діни сенімдеріне, әлеуметтік-экономикалық мәртебесіне, студенттің физикалық денсаулығына және т.б. қарамастан, оқытушы тарапынан барлық білім алушыларға және білім алушылардың бір-біріне әрқашан қолдау мен тең қарым-қатынас болатын қауіпсіз орын ретінде ойластырылған. Барлық адамдар құрдастары мен курстастарының қолдауы мен достығына мұқтаж. Барлық студенттер үшін жетістікке жету, мүмкін емес нәрселерден гөрі не істей алатындығы болып табылады. Өртүрлілік өмірдің барлық жақтарын күшейтеді.

Барлық білім алушылар, әсіресе мүмкіндігі шектеулі жандар, телефон/e-mail janat.sarsenbay@yandex.kz немесе ZOOM-дағы бейне байланыс арқылы <https://kaznu.zoom.us/j/93656148146> кеңестік көмек ала алады.

МООС интеграциясы (massive openline course). МООС-тың пәнге интеграциялануы жағдайында барлық білім алушылар МООС-қа тіркелуі қажет.

МООС модульдерінің өту мерзімі пәнді оқу кестесіне сәйкес қатаң сақталуы керек.

Назар салыңыз! Әр тапсырманың мерзімі пәnnің мазмұнын іске асыру күнтізбесінде (кестесінде) көрсетілген, сондай-ақ МООС-та көрсетілген. Мерзімдерді сақтамау баллдардың жоғалуына әкеледі.

БІЛІМ БЕРУ, БІЛІМ АЛУ ЖӘНЕ БАҒАЛАНУ ТУРАЛЫ АҚПАРАТ

Оқу жетістіктерін есептеудің баллдық-рейтингтік әріптік бағалау жүйесі				Бағалау әдістері	
Баға	Баллдардың сандық баламасы	%мәндері баллдар	Дәстүрлі жүйелері баға	Критериялды бағалау–айқын әзірленген критерийлер негізінде оқытудың нақты қол жеткізілген нәтижелерін оқытудан күтілетін нәтижелерімен ара салмақтық процесі. Формативті және жиынтық бағалауға негізделген. Формативті бағалау –күнделікті оқу қызметі барысында жүргізілетін бағалау түрі. Ағымдағы көрсеткіш болып табылады. Білім алушы мен оқытушы арасындағы жедел өзара байланысты қамтамасыз етеді. Білім алушының мүмкіндіктерін айқындауға, қиындықтарды анықтауға, ең жақсы нәтижелерге қол жеткізуге көмектесуге, оқытушының білім беру процесін уақтылы түзетуге мүмкіндік береді. Дәрістер, семинарлар, практикалық сабақтар (пікірталастар, викториналар, жарыс-сөздер, дөңгелек үстелдер, зертханалық жұмыстар және т.б.) кезінде тапсырмалардың орындалуы, аудиториядағы жұмыс белсенділігі бағаланады. Алынған білім мен құзыреттілік бағаланады. Жиынтық бағалау – пән бағдарламасына сәйкес бөлімді зерделеу аяқталғаннан кейін жүргізілетін бағалау түрі. БӨЖ орындаған кезде семестр ішінде 3-4 рет өткізіледі. Бұл оқытудан күтілетін нәтижелерін игеруді дескрипторлармен арақатынаста бағалау. Белгілі бір кезеңдегі пәнді меңгеру деңгейін анықтауға және тіркеуге мүмкіндік береді. Оқу нәтижелері бағаланады.	
A	4,0	95-100	Өте жақсы	Формативті бағалау	
A-	3,67	90-94		% мәндері баллдар	
B+	3,33	85-89	Жақсы	Практикалық сабақтарда жұмыс істеуі	
B	3,0	80-84		Өзіндік жұмысы	
C+	2,33	70-74	Қанағаттанарлық	ЖИЫНТЫҒЫ	
C	2,0	65-69		100	
D	1,0	50-54	Қанағаттанарлықсыз		
FX	0,5	25-49			
F	0	0-24			

Оқу курсының мазмұнын іске асыру күнтізбесі (кестесі). Оқытудың және білім берудің әдістері.

Аптасы	Тақырып атауы	Сағат саны	Макс. балл
	МОДУЛЬ 1 Цифрлық лингводидактика және геймификацияның теориялық негіздері		
1	Д 1. Цифрлық білім беру және тіл оқытудағы заманауи парадигмалар СС 1. Цифрлық тіл оқыту тәжірибесіне талдау (отандық және шетелдік кейстер)	3	0
2	Д 2. Геймификация ұғымы және білім берудегі негізгі теориялар СС 2. Геймификация модельдерін (MDA, Octalysis) талдау	3	0
3	Д 3. Тіл оқытудағы мотивация және ойын механикасы СС 3. Ойын элементтерін оқу процесіне енгізу жолдары	3	21
4	Д 4. Қазақ тілін цифрлық форматта оқытудың ғылыми-әдістемелік негіздері СС 4. Қазақ тілін оқытуға арналған цифрлық ресурстарды сараптау	3	7
	МӨЖ 1 орындау бойынша кеңес беру		
	МӨЖ 1 - Геймификация - студенттерді сабаққа қызықтыру және ынталандыру құралы» ps://www.youtube.com/@sainnabiyev_allayor Заманауи мұғалім Цифрлық тіл оқытудағы геймификацияның теориялық модельдерін талдау - Магистрант геймификацияның кемінде 2 ғылыми моделін (Octalysis, MDA, Self-Determination Theory және т.б.) таңдап, оларды: тіл оқыту контекстінде; қазақ тілін цифрлық форматта оқыту мысалында; педагогикалық тиімділік тұрғысынан талдайды. Нәтижесі: аналитикалық шолу (8–10 бет).		22
5	Д 5. Геймификацияның педагогикалық және психологиялық аспектілері СС 5. Геймификацияның артықшылықтары мен шектеулерін талқылау	3	7
	МОДУЛЬ 2 Қазақ тілін цифрлық оқытудағы геймификация құралдары мен технологиялары		
6	Д 6. Геймификацияланған білім беру платформалары және олардың мүмкіндіктері СС 6. Kahoot, Quizizz, Moodle платформаларымен практикалық жұмыс	3	7
	МӨЖ 2. МӨЖ 2 орындау бойынша кеңес беру		
	МӨЖ 2. Қазақ тілін цифрлық оқытуға арналған геймификацияланған тапсырмалар жүйесін әзірлеу Мазмұны: нақты бір тілдік деңгейге (A2–B2) арналған; кемінде 5 геймификацияланған тапсырма әзірлейді; қолданылған ойын элементтерін ғылыми тұрғыда негіздейді.		22
7	Д 7. Онлайн сервистер мен мобильді қосымшаларды тіл оқытуда қолдану СС 7. Геймификацияланған тапсырмалар құрастыру	3	7
8	Д 8. Ойын элементтері: ұпай, деңгей, бейдж және рейтинг жүйелері СС 8. Қазақ тілі сабағына арналған ойын сценарийін әзірлеу	3	7

Аралық бақылау 1			100
9	Д 9. Цифрлық оқу контентін геймификациялау әдістері СС 9. Цифрлық геймификацияланған контентті жобалау	3	8
10	Д 10. Қазақ тілін оқытуда AR/VR және жасанды интеллект элементтерін қолдану СС 10. Инновациялық цифрлық технологиялар бойынша кейс-талдау	3	8
МОДУЛЬ 3			
Геймификацияланған цифрлық оқытуды жобалау, бағалау және зерттеу			
11	Д 11. Геймификацияланған цифрлық курсты жобалау принциптері СС 11. Қазақ тілінен геймификацияланған курс жобасын әзірлеу	3	8
12	Д 12. Оқу нәтижелерін бағалау және цифрлық кері байланыс СС 12. Бағалау критерийлері мен көрсеткіштерін әзірлеу	3	8
	МОӨЖ 3. МӨЖ 3 орындау бойынша кеңес беру Геймификацияланған цифрлық оқытудың тиімділігін бағалау критерийлері (оқу мотивациясы, тілдік дағды, цифрлық белсенділік көрсеткіштерін анықтайды; бағалау шкаласы мен индикаторлар жүйесін ұсынады; бір құралға (Kahoot, Quizizz, Moodle т.б.) мысал келтіреді.		22
13	Д 13. Геймификацияның тиімділігін зерттеу әдістері СС 13. Ғылыми мақала мен зерттеу нәтижелерін талдау	3	8
14	Д 14. Қазақ тілін цифрлық оқытудағы геймификация бойынша кейс-зерттеулер СС 14. Авторлық геймификацияланған жобаларды қорғау	3	8
15	Д 15. Пәнді қорытындылау және ғылыми-зерттеу жұмысына бағыт беру СС 15. Қорытынды талқылау және рефлексия	3	8
	МОӨЖ 4. МӨЖ 4 орындау бойынша кеңес беру МӨЖ 4. Қазақ тілін цифрлық оқытуға арналған геймификацияланған авторлық модуль жобасы (1 тақырыпқа арналған толық геймификацияланған модуль (1–2 апта) жобалайды; оқу мақсаттары, тапсырмалар, бағалау, цифрлық құралдарды көрсетеді; ғылыми негіздеме береді.		22
Аралық бақылау 2			100
Қорытынды бақылау (сметхан)			100
Пән үшін жиынтығы			100

Декан _____

Джолдасбекова Б.У.

Оқыту және білім беру сапасы бойынша

Академиялық комитетінің төрағасы _____

Аккузова А.А.

Кафедра меңгерушісі _____

Амиров А.Ж.

Дәріскер _____

Сәрсенбай Ж.А.

ҚОРЫТЫНДЫ БАҚЫЛАУДЫ КИ...
... жұмыста оффлайн

Пән: Қазақ тілі

...танарлықсыз

№	Баал	Қанағаттанарлықсыз				0-24 %
		Өте жақсы 90-100 %	Жақсы 70-89 %	Қанағаттанарлық 50-69 %	25-49 %	
1-сұрақ	Критерий 1. Курстың теориясын мен тәжірибелік білімді ұжымдастырып, есептеу мен түсіндірудің қисындылығы	"Өте жақсы" деген баға сұрақтың толық ашылуын, әр ұжым мен ойдың егжей-тегжейлі дәлелін қамтитын, логикалық және дәйекті түрде құрылған, аудиториялық сабақтардан құрастырылған тақырыптардың мысалдарымен расталған жауап үшін қойылады.	"Жақсы" деген баға сұрақтың барынша толық, бірақ терен емес қамтылуын, негізгі ережелердің қысқартылған дәлелдерін қамтитын жауап үшін қойылады, материалды ұсынудың логикасы мен дәйектілігін бауға мүмкіндік береді. Жауапта стилистикалық қателіктер, терминдердің дұрыс қолданылмауы мүмкін.	"Қанағаттанарлық" деген баға билетте ұсынылған сұрақтардың толық емес жауаптары үшін қойылады, дәлелдеуі, баяндамада композициялық диспропорцияларға, материалды ұсынудың логикасы мен дәйектілігінің бұзылуына жол береді.	"Қанағаттанарлықсыз" деген баға қойылған мәселелерді дұрыс ашпаған, негізгі ұғымдарды, теорияларды білмегені үшін; қорытынды бақылау ережелерін бұзғаны үшін қойылады.	
		Жауап мысалдармен суреттелген, сауатты ғылыми тілде баяндалған, барлық терминдер мен ұғымдар дұрыс қолданылған және дұрыс ашылған.	Оқу тапсырмасын ішінара орындау, курстың практикалық міндеттерін толық шеңбері бойынша қысқартып емес, дәлелсіз жауап беру; курс бойынша ғылыми стиль нормаларын сауатсыз пайдалану.	Студент теориялық ережелерді аудиториялық сабақтардан алынған мысалдармен дәйектемейді.	Оқу курсының негізгі түсініктері қате түсіндіріледі.	Студент курстың негізгі теориялық ережелерін мысалдармен растамайды.
2-сұрақ	Критерий 3. Таңдалған әдістеме мен технологияны жазбаша практикалық тапсырмаларға қолдану	Оқу тапсырмасын толық орындау, қойылған сұраққа толық, дәлелді жауап беру, курстың практикалық мәселелерін шешу.	Материал фрагменттелген, логикалық дәйектілікті бұза отырып, нақты және семантикалық дәлсіздіктерге жол беріледі, курстың теориялық білімі түсірт қолданылады.	Тапсырманы шешудің ұтымсыз әдісі немесе жеткіліксіз ойластырылған жауап жоспары; тапсырмаларды шеше алмау, тапсырмаларды жалпы түрде орындау; нормадан асатын қателіктер мен кемшіліктер.	Тапсырмаларды шешу үшін білімді, алгоритмдерді қолдана алмау; қорытынды және жалпылау жасай алмау. Қорытынды бақылауды жүргізу қағидаларын бұзу.	

	Студент материалды толық игерген жок. Қорытынды бақылау жүргізу қағидаларын бұзу.	Емтиханның мазмұны бойынша қосымша сұрақтардың көпшілігіне студентке жауап беру қиына соғалы немесе дұрыс жауап бермейді.	Тапсырма орындалмады, қойылған сұрақтарға жауаптар жок, материалдар мен талдау құралдары пайдаланылмады.	Мисал келтіру кезінде курста оқылған әдістерді қолдану қабілетінің болмауы. Қорытынды бақылауды жүргізу қағидаларын бұзу.
Критерий 4. Практикалық тапсырмада берілген негізгі мәселені шешу және мәнін ашу	Ғылыми ұғымдар қойылған тапсырманы шешуде еркін қолданылады, негізгі проблеманы логикалық және дәлелді түрде түсіндіреді.	Студенттің білімі бейімделген; жауаптар жеткілісіз құрылымдалған, жауапта жетекші сұрақтың арқасында өздігінен түзете алатын фактілік қателер бар.	Ұсынылған материалдың мағынасы жок, пәнаралық байланыстар туралы түсінік жок.	Емтиханның мазмұны бойынша қосымша сұрақтардың көпшілігіне студентке жауап беру қиына соғалы немесе дұрыс жауап бермейді.
Критерий 5. Тандалған әлістеменің ұсыналған практикалық тапсырмаға қолданылуын бағалау және жазбаша сыни талдау.	Ғылыми ережелер мен қолданылған әдістеме мен технологияның дәйекті, қисынды және дұрыс негіздемесі, сауаттылық, ғылыми стиль нормаларын сақтау. Материалды ұсынуға тұтастай дұрыс тұжырымдарға әсер етпейтін 1-2 дәлсіздікке жол беріледі.	Тұжырымдамалық материалды пайдалануда 3-4 дәлсіздікке, жалпылау мен тұжырымдардағы кішігірім қателіктерге жол беріледі, бұл тапсырманың жаппы деңгейіне әсер етпейді.	Негізделген ғылыми ережелердің қолданылуы туралы тұжырымдар нақты емес және нәтижесіз, стилистикалық және грамматикалық қателіктер, сондай-ақ практикалық шешімнің нәтижелерін өңдеуде дәлсіздіктер бар	Тапсырма өрескел қателіктермен орындалды, сұрақтарға жауаптар толық емес, тұжырымдамалық материалдар мен дәлелдер нашар пайдаланылды.
Критерий 6. Алынған нәтижені өз тәжірибесімен негіздеуі.	Жауаптар мысалдармен және көрнекі материалдармен, соның ішінде білім алушының өз тәжірибесімен алынған мысалдармен көрсетіледі.	Емтихан билеті мәселесі бойынша өз тәжірибесінен алынған нәтижені негіздеуі отырып, қолданыстағы теориялардың, ғылыми мектептердің және бағыттардың 3-4 ережелерін кейбір дәлсіздіктермен талдау	Оқу бағдарламасына сәйкес материалдың негізгі көлемін жеткіліксіз қолдану, оны жазбаша өз бетінше сыпаттау кезінде қиындықтар туындайды.	Проблемалық сипаттағы сұрақтарға жазбаша жауап беру кезінде қиындық туындайды.

Қорытынды баллды есептеу үлгісі

№	Балл	Өте жақсы 90-100 %	Жақсы 70-89 %	Қанағаттанарлық 50-69 %	Қанағаттанарлықсыз	
					25-49 %	0-24 %
	Критерий					
1.	Критерий 1	100				
2.	Критерий 2		75			
3.	Критерий 3			60		
4.	Критерий 4				45	
5.	Критерий 5	100				
6.	Критерий 6				49	
	Итоговий %	200	75	60	94	200+75+60+94 = 429 429 / 6 критерий = 71,5 Қорытынды балл (%) = 72

Есептеу кезінде алынған пайыздық көрсеткішке сүйене отырып, біз бағаны бағалау шкаласымен салыстыра аламыз.

Қорытынды 72 балл, 70 баллдан 89 баллға дейінгі аралықта тұрған сон, бұл бағалау шкаласына сәйкес "Жақсы" санатына сәйкес келеді.

Осылайша, емтихан білім алушылардың оқу жетістіктерін оларды дәстүрлі бағалау шкаласына және ECTS-ке ауыстыра отырып есепке алуын балдық-рейтингтік әріптік бағалау жүйесіне сәйкес 72 баллға, яғни "жақсы" деп бағаланады.