ПРАКТИКАЛЫҚ ӘДІСТЕМЕЛІК КІТАПША

EDTECH PROMPTBOOK

Интерактивті білім беру құралдарын жасауға арналған промпттар жинағы

EdTech · HTML · Gamification · AR · Medical Education



2026

Мұғалімдер мен медицина колледжі оқытушыларына арналған

ПРАКТИКАЛЫҚ ӘДІСТЕМЕЛІК КІТАПША

Интерактивті білім беру құралдарына арналған промпттар жинағы

Мұғалімдер мен медицина колледжі оқытушыларына арналған дайын EdTech шаблондары, интерактивті рефлексиялар және веб-қосымша идеялары.

I БӨЛІМ

Базалық EdTech промпттары

Жалпыға ортақ шаблондар мен интерактивті құрал идеялары.

II БӨЛІМ

Дайын интерактивті промпттар

Рефлексия, ойын және AR форматтарына арналған дайын тапсырмалар.

III БӨЛІМ

Медицинаға бейімделген EdTech

Медицина колледжіне арналған әмбебап шаблондар мен құрал идеялары.

IV БӨЛІМ

5 дайын медициналық промпт

Анатомиядан педиатрияға дейін бірден қолдануға болатын толық үлгілер.

Қолдану тәсілі. Квадрат жақша ішіндегі өрістерді өз тақырыбыңызға бейімдеп өзгертіңіз. Дайын промпттарды ChatGPT немесе басқа код генерациялайтын ЖИ құралдарына енгізуге болады.

I БӨЛІМ

Базалық EdTech промпттары

Жалпыға ортақ шаблондар мен интерактивті құрал идеялары.

01

Әмбебап промпт шаблоны

EdTech тапсырмасын нөлден құрастыруға арналған базалық құрылым

[Тақырып] туралы [оқушы аудиториясы] арналған интерактивті [құрал түрі] жасап бер.

МАҚСАТ:

- Оқушылар [нақты дағды/білім] меңгеруі керек
- Қиындық деңгейі: [бастауыш / орта / жоғары]
- Тіл: [қазақша / орысша / ағылшынша]

ФУНКЦИОНАЛДЫЛЫҚ:

- [Геймификация / Прогресс жолағы / Ұпай жүйесі / Кері байланыс / Таймер] қосылсын
- Пайдаланушы өз нәтижесін бірден көруі керек
- Барлық деректер браузерде сақталсын (localStorage)

ДИЗАЙН ТАЛАПТАРЫ:

- Responsive болсын: телефон (320px+), планшет, компьютер
- Визуалды стиль: [мысалы: заманауи / ойын стилінде / академиялық / мультфильм]
- Түсті палитра: [мысалы: жарқын / пастель / қараңғы тема]
- Анимациялар мен микро-интеракциялар болсын
- Бір HTML файлда (CSS + JS ішінде) жазылсын

КОД ТАЛАПТАРЫ:

- Таза, түсінікті HTML/CSS/JS
- Сыртқы кітапханаларсыз (немесе CDN арқылы: [кітапхана атауы])
- Қателерді өңдеу (validation) болсын

[Тақырып], [оқушы аудиториясы], [құрал түрі] өрістерін өз қажетіңізге қарай ауыстырыңыз — промпт қалған бөліктерін өзі реттейді.

02

Интерактивті құрал түрлері

Тест, тренажер, ойын, визуализация және шығармашылық форматтар

🎮 Тест / Бағалау құралдары

Викторина — көп таңдаулы сұрақтар

Сәйкестендіру ойыны — екі бағанды жұптастыру

Шындық па, өтірік пе? — True/False форматы

Бланкті толтыру — бос орынға сөз енгізу

🃏 Жаттығу құралдары

Флэш-карталар — екі жақты карта (аудару анимациясымен)

Сөздік тренажёры — сөздерді есте сақтауға арналған

Теру тренажёры — мәтін теруді үйрету

🧩 Ойын форматтары

Сөзжұмбақ — crossword puzzle

Drag & Drop — элементтерді орналастыру/сұрыптау

Хронология — оқиғаларды ретке келтіру

Жұп табу — карталар жады ойыны (memory game)

📊 Визуалды-интерактивті

Интерактивті карта — географияға арналған

Схема/Диаграмма — процесті қадамдап көрсету

Симулятор — физика/химия тәжірибелері

Калькулятор — формулаларды есептеу

📝 Шығармашылық

Сторибилдер — әңгіме құрастыру

Сценарий ойыны — таңдауға негізделген диалог

🔬 Ғылыми / Техникалық

Интерактивті периодтық кесте — химия элементтері

Анатомия картасы — дене мүшелерін белгілеу

Векторлық тренажёр — физика есептері

Код редакторы — бағдарламалауды үйрету (mini IDE)

Электр тізбегі симуляторы

🗺️ География / Тарих

Елдерді табу ойыны — картадан ел/қала табу

Байрақтар викторинасы

Хронологиялық сызық — timeline

Тарихи оқиғалар картасы

🔤 Тіл / Грамматика

Сөйлем құрастырушы — сөздерді дұрыс ретпен тіркеу

Спеллинг тренажёры — дұрыс жазылуды тексеру

Синоним / Антоним ойыны

Дауысты / дауыссыз дыбыс сұрыптаушы

Транскрипция тренажёры

🧮 Математика

Көбейту кестесі тренажёры

Дроб / Бөлшек визуализаторы

Геометриялық пішін конструкторы

Теңдеу шешу тренажёры

Графика сызушы (функция графигі)

🎨 Шығармашылық / Өнер

Пиксель-арт редакторы

Ноталар тренажёры — музыкалық сауат

Түс теориясы ойыны — түстерді араластыру

Ырғақ жасаушы — drum pad

🧠 Ойлау дағдылары

Логикалық жұмбақтар — puzzle solver

Ой картасы (Mind map) конструкторы

Дебат тренажёры — аргумент құру

Миға шабуыл тақтасы — brainstorm board

💼 Кәсіби / Практикалық

Резюме жасаушы — үлгі бойынша

Бюджет калькуляторы

Уақыт менеджменті планнері

Сұхбат тренажёры — interview prep

II БӨЛІМ

Дайын интерактивті промпттар

Рефлексия, ойын және AR форматтарына арналған дайын тапсырмалар.

03

«Жетістік баспалдағы»

Сабақ соңындағы интерактивті HTML-рефлексия

Оқушыларға арналған "Жетістік Баспалдағы" атты интерактивті HTML-рефлексияны төмендегі талаптарға сай жасаңыз:

ҚҰРЫЛЫМЫ:

Үш баспалдақ диагональ бойынша солдан оңға жоғары қарай орналасқан (нағыз баспалдақ сияқты)

Баспалдақтар бір-біріне жабыспас үшін олардың арасы жеткілікті алшақ болуы керек

Баспалдақтар арасына қосылыстырушы сызықтар (көлденең және тік) қосылсын, нағыз баспалдақ екені көрінсін

ДИЗАЙНЫ:

" ЖЕТІСТІК БАСПАЛДАҒЫ " тақырыбы Comic Sans MS қарпімен ірі жазылсын, әдемі көлеңкемен және анимациямен

Түрлі-түсті градиентті фон (жалбыз-малина)

Фондағы безендіру элементтері: жылжымалы шеңберлер және жыпылықтайтын жұлдызшалар анимациямен

Әр баспалдақтың өз түсі болсын:Төменгі (1): қызыл/қызғылт

Ортаңғы (2): сары/қызғылт сары

Жоғарғы (3): жасыл

Баспалдақтар жеткілікті ұзын болсын (ені шамамен 300px, биіктігі 130px)

Дөңгелектелген бұрыштар, ақ жиектер, көлеңкелер

ФУНКЦИОНАЛДЫЛЫҒЫ:

Баспалдаққа басқанда кездейсоқ смайлик пайда болсын:1-баспалдақ: мұңды смайликтер 😢😞😟

2-баспалдақ: бейтарап смайликтер 😐🤔😕

3-баспалдақ: қуанышты смайликтер 😄🎉😊

Смайлик анимациямен пайда болсын (үлкейу және айналу)

Әр баспалдақ үшін дауыс санауышы (баспалдақтың сол жақ жоғарғы бөлігіндегі бөлек шеңбер)Санауыш көрініп тұрсын, баспалдақ блогына жасырылмасын, үстінде болсын

Санауыш баспалдақ сатыларын да, смайликтерді де жаппасын. Онда қанша оқушының сол баспалдақты таңдағаны көрінсін

Әр баспалдақтың астында бірдей өлшемді мәтіндік тақта орналасып, сипаттамасы жазылсын:1-баспалдақ: "Ештеңе түсінікті болмады. Көп қате жіберді"

2-баспалдақ: "Сұрақтар қалды. Қателер жіберді"

3-баспалдақ: "Бәрі түсінікті болды. Барлық тапсырманы орындады"

Мәтіндік тақталар ақ болсын, жиегі баспалдақтың түсімен сәйкес болсын

Жоғарғы баспалдаққа басқанда — конфетти эффектісі

БЕЙІМДІЛІГІ:

Әртүрлі экрандарда дұрыс көрінуі (мобильді, планшет, десктоп)

Кіші экрандарға масштабталуы

ИНТЕРФЕЙСІ:

Төменде жазу: " Өзіңе сәйкес баспалдақты басыңыз!"

Барлық элементтерде жылтыр анимациялар мен hover-эффектілер болсын

ТЕХНИКАЛЫҚ БӨЛІГІ:

Бір HTML-файл, CSS және JavaScript ішіне кірістірілген

Заманауи CSS-анимацияларды қолдану

Баспалдақтар мен сызықтар үшін градиенттер

Смайликтер үшін drop-shadow

04

Жай бөлшектерге арналған ойын

Қысқа промпт үлгісі

Жай бөлшектерді қосу туралы оқушыларға арналған интерактивті ойын жасап бер. Ол тақырыпты [меңгеруге] көмектесуі керек. Код визуалды түрде тартымды, заманауи және барлық құрылғыларда (телефон, компьютер) дұрыс ашылатындай (responsive) болсын. Интерфейсі қарапайым әрі түсінікті болсын.

05

«Острова Настроения»

Интерактивті рефлексияның орысша нұсқасы

Создай интерактивную HTML-рефлексию "Острова Настроения" со следующими требованиями:

СТРУКТУРА:

На экране изображено море, на котором в шахматном порядке или полукругом расположены 4 острова.

Внизу по центру находится маленький бумажный кораблик.

ДИЗАЙН:

Заголовок " НА КАКОМ ТЫ ОСТРОВЕ? " в морском/пиратском стиле.

Фон: анимированное море (CSS-волны внизу экрана) и голубое небо с облаками.

Острова выглядят как круглые или овальные участки суши с пальмами или горами.

Остров 1: "Остров Радости" (светящийся, солнечный)

Остров 2: "Остров Непонимания" (в тумане или с вопросительными знаками)

Остров 3: "Остров Открытий" (с сундуком сокровищ)

Остров 4: "Остров Усталости" (с серыми тучками)

Цветовая палитра яркая, мультяшная (Flat Design).

ФУНКЦИОНАЛ:

Пользователь выбирает остров и кликает на него.

Кораблик (на CSS/JS) плавно "плывет" (translate) от нижнего края экрана к выбранному острову.

Как только кораблик достигает острова, над островом появляется +1 голос (всплывающая анимация текста).

Рядом с каждым островом есть табличка (счетчик), показывающая, сколько корабликов уже пришвартовалось здесь.

После того как голос засчитан, кораблик мгновенно возвращается в исходную точку внизу экрана для следующего ученика.

АДАПТИВНОСТЬ:

Карта островов должна масштабироваться так, чтобы все 4 острова помещались без скролла даже на телефоне.

Координаты для движения кораблика должны вычисляться динамически (в %, а не в пикселях), чтобы анимация работала корректно на любом разрешении.

ИНТЕРФЕЙС:

Текстовая подсказка внизу: "Кликни на остров, который лучше всего описывает твоё состояние в конце урока!"

При наведении мыши на остров он должен слегка приподниматься из воды (эффект левитации).

ТЕХНИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ:

Один файл HTML (CSS и JS внутри).

JS используется для вычисления позиции кликнутого острова и применения CSS transform (translate) к кораблику.

Острова можно сделать через div-элементы со скруглением (border-radius) и фоновыми эмодзи.

06

ARhandKZ

Three.js және Hand Tracking негізіндегі AR-платформа промпты

Рөл: Сен жоғары деңгейлі Frontend әзірлеушісісің және Three.js пен TensorFlow.js маманысың.

Тапсырма: Мұғалімдерге арналған "ARhandKZ" атты бір файлдық (HTML/JS) интерактивті AR платформасын жаса.

Техникалық талаптар:

Интерфейс: Сәнді, заманауи дизайн (Glassmorphism стилі). Негізгі бетте пән таңдау (Биология, Химия т.б.) және өз GLB файлдарын жүктеу батырмасы болсын.

3D және AR: > * Three.js арқылы 3D модельдерді көрсет.

TensorFlow.js және HandPose моделін пайдаланып, қолды бақылау (Hand Tracking) функциясын қос.

Қимылдар (Gestures): Сұқ саусақ пен бас бармақты түйістіргенде (Pinch) модель айналуы керек. Екі қолды қолданғанда модельді үлкейту/кішірейту (Zoom) мүмкіндігін жаса.

Аннотация және TTS:

Экранның кез келген жеріне мәтіндік аннотация қосу функциясын жаса.

Аннотацияларды браузердің SpeechSynthesis мүмкіндігімен дауыстап оқитын (TTS) батырма қос (Қазақ, орыс, ағылшын тілдерін қолдау).

Highlight режимі: Экран бетіне 2D Canvas арқылы маркермен сурет салу (модельдің бөліктерін көрсету үшін) режимін қос.

Тіл: Барлық интерфейс мәтіндері қазақ тілінде болсын (қосымша орыс және ағылшын тілдеріне ауыстыру мүмкіндігімен).

Шығыс файл: Барлық CSS, HTML және JavaScript кодтары бір файлдың ішінде болсын. Сырқы кітапханаларды CDN-нен жүкте.

07

«Көңіл-күй аралдары»

Интерактивті рефлексияның қазақша нұсқасы

Келесі талаптар бойынша «Көңіл-күй аралдары» атты интерактивті HTML-рефлексиясын жасаңыз:

ҚҰРЫЛЫМЫ:

Экранда теңіз бейнеленген, онда шахмат ретімен немесе жарты шеңбер бойымен 4 арал орналасқан.

Төменгі жақтың ортасында кішкентай қағаз қайық тұр.

ДИЗАЙН:

Тақырыбы: теңіздік/қарақшылық стильдегі «СЕН ҚАЙ АРАЛДАСЫҢ?».

Фон: анимацияланған теңіз (экранның төменгі жағындағы CSS-толқындар) және бұлттары бар көгілдір аспан.

Аралдар пальмалары немесе таулары бар дөңгелек немесе сопақша құрлық учаскелері ретінде көрінеді.

1-арал: «Қуаныш аралы» (жарқыраған, шуақты).

2-арал: «Түсінбеушілік аралы» (тұманды немесе сұрақ белгілері бар).

3-арал: «Жаңалықтар аралы» (қазына сандығы бар).

4-арал: «Шаршау аралы» (сұр бұлттары бар).

Түстер палитрасы ашық, мультфильм стилінде (Flat Design).

ФУНКЦИОНАЛЫ:

Пайдаланушы аралды таңдап, оны басады (клик жасайды).

Қайық (CSS/JS көмегімен) экранның төменгі жиегінен таңдалған аралға қарай бірқалыпты «жүзіп» (translate) барады.

Қайық аралға жеткен бойда, аралдың үстінде «+1 дауыс» деген мәтін пайда болады (қалқып шығатын анимация).

Әр аралдың қасында сол жерге қанша қайықтың тоқтағанын көрсететін тақтайша (есептегіш) бар.

Дауыс есептелгеннен кейін, қайық келесі оқушы үшін экранның төменгі жағындағы бастапқы нүктесіне лезде оралады.

АДАПТИВТІЛІК (БЕЙІМДІЛІК):

Аралдар картасы тіпті телефонда да барлық 4 арал «скроллсыз» (бетті айналдырмай) сыятындай масштабталуы керек.

Қайықтың қозғалыс координаттары анимация кез келген экранда дұрыс жұмыс істеуі үшін динамикалық түрде (%-бен, пиксельмен емес) есептелуі тиіс.

ИНТЕРФЕЙС:

Төменгі жағындағы мәтіндік нұсқаулық: «Сабақ соңындағы көңіл-күйіңе ең жақын аралды таңда!».

Тінтуірді (мышка) аралға жақындатқанда, ол судан сәл көтерілуі керек (левитация эффектісі).

ТЕХНИКАЛЫҚ БӨЛІМ:

Бір HTML файлы (CSS пен JS ішінде).

JS басылған аралдың орнын есептеу және қайыққа CSS transform (translate) қолдану үшін пайдаланылады.

Аралдарды шеттері дөңгеленген div элементтері (border-radius) және фондық эмодзилер арқылы жасауға болады.

ІІІ БӨЛІМ

Медицинаға бейімделген EdTech

Медицина колледжіне арналған әмбебап шаблондар мен құрал идеялары.

08

Кеңейтілген EdTech конструкторы

Рөл, тапсырма, контекст және форматқа құрылған толық промпт

РӨЛ (Role): Сен білім беру саласындағы жетекші педагогикалық дизайнер және тәжірибелі front-end әзірлеушісің (EdTech маманы). Сенің басты мақсатың – оқушылардың оқу процесін қызықты ететін, геймификацияланған және жоғары деңгейдегі интерактивті веб-қосымшалар жасау.

ТАПСЫРМА (Task): [Тақырып] бойынша [оқушы аудиториясы] үшін [нақты дағды/білім] меңгеруге бағытталған интерактивті [құрал түрі] әзірлеп бер.

КОНТЕКСТ (Context):

Оқу процесі: Қиындық деңгейі – [бастауыш / орта / жоғары]. Қосымша тілі – [қазақша / орысша / ағылшынша].

Функционал: Қосымша ішінде міндетті түрде [Геймификация / Прогресс жолағы / Ұпай жүйесі / Кері байланыс (аудио қосуға болады) / Таймер] болуы шарт. Пайдаланушы өз нәтижесін бірден көруі тиіс және барлық деректер мен оқушы прогресі браузердің localStorage жадында сақталуы керек.

Дизайн және UX/UI: Қосымша барлық құрылғыларға (телефон 320px+, планшет, компьютер) толық бейімделген (responsive) болуы қажет. Визуалды стиль [мысалы: 2D мультфильм стилінде / заманауи / академиялық], ал түстер палитрасы [мысалы: жарқын / пастель / қараңғы тема] болуы керек. Сондай-ақ, оқушылардың назарын ұстап тұру үшін тартымды анимациялар мен микро-интеракциялар қосылуы тиіс.

ФОРМАТ (Format):

Толық және жұмыс істеуге дайын кодты тек бір ғана HTML файл (ішіне CSS және JS кіріктірілген) түрінде ұсын.

Код құрылымы таза, оқуға жеңіл әрі түсінікті болуы керек. Пайдаланушы енгізетін мәліметтер болса, қателерді өңдеу (validation) міндетті түрде қамтылсын.

Ешқандай сыртқы кітапханаларды пайдаланба (қажет болған жағдайда ғана [кітапхана атауы] CDN арқылы қос).

09

Медицинаға арналған құралдар идеялары

Клиникалық, зертханалық және кәсіби оқу форматтары

🎮 Тест / Бағалау құралдары

Викторина — анатомия, физиология немесе фармакология бойынша көп таңдаулы клиникалық сұрақтар.

Сәйкестендіру ойыны — ауру мен оның симптомдарын, дәрілік препарат пен оның фармакологиялық тобын немесе латын терминдерін жұптастыру.

Шындық па, өтірік пе? — медициналық мифтерді жою немесе клиникалық хаттамалардың дұрыстығын тексеру (True/False).

Бланкті толтыру — электронды рецепт жазу кезінде бос орынға дұрыс дозаны немесе препарат атауын енгізу.

🃏 Жаттығу құралдары

Флэш-карталар — бір жағында латынша термин/анатомиялық сурет, екінші жағында қазақша мағынасы/қызметі (аудару анимациясымен).

Сөздік тренажёры — күрделі медициналық глоссарийді (эпонимдер, синдромдар) есте сақтау.

Теру тренажёры — электронды денсаулық паспортын (ЭДП) немесе ауру тарихын жылдам әрі қатесіз толтыруды үйрету.

🧩 Ойын форматтары

Сөзжұмбақ — медициналық терминология немесе патологиялар бойынша кроссворд.

Drag & Drop — ішкі мүшелерді 3D модельде өз орнына орналастыру немесе қан айналым шеңберін жинау.

Хронология — алғашқы медициналық көмек көрсету алгоритмін немесе аурудың патогенездік даму сатыларын ретке келтіру.

Жұп табу — гистологиялық микропрепараттар мен олардың атауларын (memory game) сәйкестендіру.

📊 Визуалды-интерактивті

Интерактивті карта — адам денесінің бұлшықет немесе жүйке жүйесінің интерактивті 3D картасы.

Схема/Диаграмма — зат алмасу (метаболизм) процестерін қадамдап көрсету немесе ЭКГ тістерін оқу.

Симулятор — виртуалды пациент: инъекция жасау, қан қысымын өлшеу немесе жүрек-өкпе реанимациясының (ЖӨР) симуляторы.

Калькулятор — медициналық калькулятор (Дене салмағының индексі, инфузия жылдамдығы, педиатриялық дозаларды есептеу).

📝 Шығармашылық және Клиникалық

Сторибилдер — науқастың ауру тарихын (анамнез morbi/vitae) дұрыс құрастыру.

Сценарий ойыны — клиникалық жағдай (кейс-стади): виртуалды науқасқа дұрыс диагноз қою үшін сұрақтар мен анализдерді таңдауға негізделген диалог.

🔬 Ғылыми / Техникалық / Зертханалық

Интерактивті кесте — фармакологиялық препараттардың үйлесімділігі мен қарсы көрсетілімдері.

Лабораториялық карта — қан мен несеп талдауларының қалыпты және патологиялық көрсеткіштерін талдау.

Медициналық құрылғылар симуляторы — ИВЛ (ӨЖЖ) аппаратын реттеу немесе дефибрилляторды қолдануды үйрету.

Микроскоп тренажёры — виртуалды линза арқылы бактериялар мен жасушаларды (қан жағындысы) зерттеу.

🗺️ Эпидемиология / Медицина тарихы

Эпидемиологиялық карта — инфекциялық аурулардың (мысалы, безгек, оба) таралу аймақтарын картадан табу.

Хронологиялық сызық — медицинадағы ұлы жаңалықтар мен вакциналардың пайда болу тарихы.

Аймақтық патология викторинасы — белгілі бір эндемиялық аймақтарға тән ауруларды сәйкестендіру.

🔤 Тіл / Медициналық Коммуникация

Сөйлем құрастырушы — пациентке диагнозды немесе емдеу жоспарын түсінікті (эмпатиялық) тілмен жеткізу сөйлемдері.

Спеллинг тренажёры — күрделі латын терминдері мен диагноздардың дұрыс жазылуын тексеру.

Синоним / Антоним ойыны — халықтық атаулар мен ғылыми медициналық терминдерді сәйкестендіру (мысалы, "қан аздық" – "анемия").

Транскрипция тренажёры — латын тіліндегі рецепттерді дұрыс оқу дағдысы.

🧮 Математика / Фармацевтикалық есептер

Дозалау тренажёры — науқастың салмағы мен жасына қарай дәрінің тәуліктік және бір реттік дозасын есептеу.

Ерітінді / Бөлшек визуализаторы — проценттік ерітінділерді дайындау және сұйылту пропорцияларын көрсету.

Инфузия есептегіші — тамшылатып құю жылдамдығын (минутына неше тамшы) табу тренажёры.

Медициналық статистика графигі — температура парағын толтыру немесе аурушаңдық графигін сызу.

🎨 Визуалды диагностика / Өнер

Рентген/МРТ оқу редакторы — түсірілімдерден патологияны (мысалы, сынық, пневмония) дәл тауып, бояп немесе белгілеп көрсету.

Симптомдар палитрасы — дерматологиядағы тері бөртпелерінің (дақ, түйіншек, көпіршік) түсі мен формасына қарап ажырату ойыны.

Хирургиялық тігіс тренажёры — тігіс түрлерін және құрал-саймандарды визуалды есте сақтау.

🧠 Ойлау дағдылары / Дифференциалды диагностика

Клиникалық жұмбақтар — берілген бірнеше симптомдарға қарап нақты ауруды табу (дифференциалды диагностика).

Ой картасы (Mind map) конструкторы — синдромдар, себептер және патогенез байланысын визуалды сызу.

Консилиум тренажёры — күрделі диагноз бойынша аргумент құру және дәлелді медицина негізінде дебат жүргізу.

Миға шабуыл тақтасы — белгілі бір синдромға (мысалы, "жедел іш") тән барлық мүмкін ауруларды тізімдеу.

💼 Кәсіби / Практикалық дағдылар

Құжаттама жасаушы — амбулаторлық карта, рецепт немесе анықтама толтыру үлгісі.

Алгоритм тренажёры — кезекшілік кезіндегі триаж (сұрыптау) немесе мейіргерлік процестің 5 кезеңін жоспарлау.

Уақыт менеджменті планнері — жансақтау бөліміндегі немесе қабылдау бөлмесіндегі кезекшілікті дұрыс бөлу.

Пациентпен сұхбат тренажёры — шағымдарды жинау, науқаспен этикалық және деонтологиялық қарым-қатынас орнату (interview prep).

IV БӨЛІМ

5 дайын медициналық промпт

Анатомиядан педиатрияға дейін бірден қолдануға болатын толық үлгілер.

10

Анатомия — «Адам организмінің жүйелері»

Дайын медициналық промпт №1

Промпт мәтіні: Медицина колледжінің студенттеріне арналған "Адам организмінің жүйелері" атты интерактивті HTML-рефлексияны төмендегі талаптарға сай жасаңыз:

ҚҰРЫЛЫМЫ:

Үш тік бұрышты блок (карталар) көлденеңінен бір қатарда орналасқан.

Карталар арасында жеткілікті бос кеңістік болуы керек.

Карталардың үстінен өтетін, оларды байланыстыратын нейрондық желілер немесе қан тамырлары түріндегі жіңішке сызықтар қосылсын.

ДИЗАЙНЫ:

"АНАТОМИЯЛЫҚ ЖҮЙЕЛЕР" тақырыбы Tahoma немесе Arial қарпімен ірі жазылсын, қою көк түсті көлеңкемен.

Түрлі-түсті градиентті фон (ашық сұрдан терең көк түске өтетін).

Фондағы безендіру элементтері: қалқып жүрген жасушалар мен молекулалардың контурлары.

Әр блоктың өз түсі болсын:

1-блок (Сүйек-бұлшықет): ақшыл сұр/піл сүйегі түстес

2-блок (Жүрек-қан тамырлары): ал қызыл

3-блок (Жүйке жүйесі): электрлік көк

Блоктар өлшемі (ені шамамен 280px, биіктігі 350px).

Дөңгелектелген бұрыштар, жұмсақ жиектер, айқын көлеңкелер.

ФУНКЦИОНАЛДЫЛЫҒЫ:

Блокқа басқанда тақырыпқа сай иконкалар пайда болсын:

1-блок: 🦴 💪 💀 (сүйек, бұлшықет, қаңқа)

2-блок: 🫀 🩸 🔴 (жүрек, қан тамшысы, эритроцит)

3-блок: 🧠 ⚡ 👁️ (ми, импульс, көз)

Смайликтер 3D айналу анимациясымен пайда болсын.

Әр блок үшін басу санауышы (блоктың жоғарғы сол жақ бұрышындағы дөңгелек). Онда неше студенттің осы жүйені зерттегісі келетіні көрінсін.

Әр блоктың ішінде мәтіндік сипаттама жазылсын:

1-блок: "Тірек-қимыл аппараты: дененің негізі мен қорғанысы."

2-блок: "Гемодинамика: оттегі мен қоректік заттарды тасымалдау."

3-блок: "Орталық жүйке жүйесі: барлық процестерді басқару."

БЕЙІМДІЛІГІ:

Мобильді құрылғылар мен десктопта дұрыс жұмыс істеуі.

Смартфондарда карталар бірінің астына бірі орналасуы.

ИНТЕРФЕЙСІ:

Төменде жазу: "Бүгін қай жүйені тереңірек білгіңіз келеді? Таңдаңыз!"

Элементтердің үстіне барғанда (hover) карта сәл жоғары көтеріліп, жарқырасын.

ТЕХНИКАЛЫҚ БӨЛІГІ:

Бір HTML-файл, CSS және JavaScript.

Smooth transition анимациялары.

Иконкалар үшін drop-shadow.

11

Фармакология — «Дәрілерді енгізу жолдары»

Дайын медициналық промпт №2

Промпт мәтіні: Студенттерге арналған "Дәрілерді енгізу жолдары" атты интерактивті HTML-тренажерді төмендегі талаптарға сай жасаңыз:

ҚҰРЫЛЫМЫ:

Үш дөңгелек платформа диагональ бойынша жоғарыдан төмен қарай орналасқан.

Платформалар арасында бағыттаушы үзік сызықтар (стрелкалар) болсын.

ДИЗАЙНЫ:

"ФАРМАКОКИНЕТИКА: ЕНГІЗУ ЖОЛДАРЫ" тақырыбы қатаң, заманауи қаріппен жазылсын.

Фон: ақшыл жасыл (жалбыз) және ақ түсті градиент.

Фонда: баяу айналатын таблеткалар мен тамшылардың көлеңкелері.

Әр платформаның түсі:

Жоғарғы (Энтеральды): сары-жасыл

Ортаңғы (Парентеральды): көк-күлгін

Төменгі (Сырттай): қызғылт-шабдалы

Платформалар радиусы 120px. Ақ жиектер, терең көлеңкелер.

ФУНКЦИОНАЛДЫЛЫҒЫ:

Басқан кезде анимациялық иконкалар шықсын:

1-платформа (Энтеральды): 💊 💧 👄 (таблетка, сироп, ауыз қуысы)

2-платформа (Парентеральды): 💉 🩸 🏥 (шприц, қан, тамшылатқыш)

3-платформа (Сырттай): 🧴 🩹 🧴 (жақпамай, пластырь, лосьон)

Иконкалар кішірейіп барып үлкею (bounce) эффектісімен шықсын.

Әр платформа жанында дауыс санауышы (бөлек төртбұрышты терезеде).

Әр платформа астындағы мәтін:

"Асқазан-ішек жолдары арқылы: ыңғайлы, бірақ баяу әсер етеді."

"Қанға тікелей: ең жылдам әсер, стерильділікті талап етеді."

"Тері және шырышты қабаттар: жергілікті әсер ету үшін."

Парентеральды платформаны басқанда экранда су тамшыларының (тамшылатқыш) эффектісі көрінсін.

БЕЙІМДІЛІГІ:

Барлық экран өлшемдеріне масштабталу.

ИНТЕРФЕЙСІ:

Төмендегі мәтін: "Тез арада көмек көрсету үшін қай жолды таңдайсыз?"

Платформалар пульсация эффектісімен тұрсын.

ТЕХНИКАЛЫҚ БӨЛІГІ:

Бір файл (HTML+CSS+JS).

CSS Flexbox немесе Grid қолдану.

12

Алғашқы көмек — «ЖӨР алгоритмі (ABC)»

Дайын медициналық промпт №3

Промпт мәтіні: Медициналық студенттерге арналған "Жүрек-өкпе реанимациясы (ЖӨР) алгоритмі" атты интерактивті HTML-нұсқаулықты төмендегі талаптарға сай жасаңыз:

ҚҰРЫЛЫМЫ:

Үш тікбұрышты баспалдақ немесе саты жоғарыдан төмен қарай бірізділікпен (тігінен) орналасқан.

Сатылар арасын қосатын жуан, қызыл түсті бағыттаушы стрелкалар.

ДИЗАЙНЫ:

"РЕАНИМАЦИЯ АЛГОРИТМІ: A-B-C" тақырыбы Impact немесе соған ұқсас жуан қаріппен, қызыл түспен жазылсын.

Фон: қараңғылау сұр түс, төтенше жағдай атмосферасын беру үшін.

Фонда жыпылықтаған жедел жәрдем шамдарының әлсіз анимациясы.

Сатылардың түстері:

1-саты (A - Airway): көкшіл

2-саты (B - Breathing): ашық көк

3-саты (C - Circulation): қанық қызыл

ФУНКЦИОНАЛДЫЛЫҒЫ:

Басқанда пайда болатын смайликтер:

A сатысы: 🗣️🌬️ (тыныс алу жолдары, ауа)

B сатысы: 🫁😮‍💨 (өкпе, жасанды тыныс)

C сатысы: ❤️‍🔥👐 (жүрек, кеудеге компрессия жасау қолдары)

Смайликтер солдан оңға қарай сырғып (slide-in) пайда болсын.

Әр сатының оң жағында оны қанша студент дұрыс ретпен таңдағанын көрсететін санауыш.

Әр сатының сипаттамасы:

"A: Тыныс алу жолдарының өткізгіштігін қамтамасыз ету."

"B: Жасанды тыныс беру (егер қажет болса)."

"C: Жүрекке жанама массаж жасау (30 компрессия)."

БЕЙІМДІЛІГІ:

Мобильді құрылғыларға толық бейімделген, стрелкалар бұзылмай тұруы тиіс.

ИНТЕРФЕЙСІ:

Төменде: "Алгоритм қадамдарын ретімен басып шығыңыз!"

Сатыларға маус апарғанда ақшыл жиектер жанып тұрсын.

ТЕХНИКАЛЫҚ БӨЛІГІ:

Барлығы бір файлда (HTML/CSS/JS).

Қараңғы режимге (Dark Mode) лайықталған дизайн.

13

Зертханалық іс — «Вакутайнерлер сыры»



Дайын медициналық промпт №4

Промпт мәтіні: Мейіргер ісі және зертхана студенттеріне арналған "Қан алу пробиркалары" интерактивті HTML-тренажерін төмендегі талаптарға сай жасаңыз:

ҚҰРЫЛЫМЫ:

Үш пробирка (цилиндр пішінді тік блоктар) қатар тұрсын.

Пробиркалар зертханалық штативтің ішінде тұрғандай көрінуі үшін астында ортақ сызық (тұғыр) болсын.

ДИЗАЙНЫ:

"ВАКУТАЙНЕР ТҮСТЕРІ МЕН ҚЫЗМЕТІ" тақырыбы таза, классикалық қаріппен жазылсын.

Фон: ақ және ашық сұр (клиникалық тазалық).

Әр пробирканың қақпағы (жоғарғы бөлігі) өз түсімен ерекшеленсін:

1-пробирка: Күлгін (EDTA)

2-пробирка: Көк (Натрий цитраты)

3-пробирка: Қызыл (Қоспасыз/Активатор)

Блоктар пробирка пішінінде (төменгі жағы дөңгеленген, үсті жалпақ).

ФУНКЦИОНАЛДЫЛЫҒЫ:

Пробиркаға басқан кезде іші төменнен жоғары қарай "қанмен" (қызыл түсті сұйықтық анимациясы) толсын.

Пайда болатын иконкалар:

Күлгін: 🔬 🩸 (микроскоп, жалпы қан анализі)

Көк: ⏱️ 🧊 (секундомер, коагулограмма)

Қызыл: 🧪 🧬 (колба, биохимия)

Пробирка жанындағы санауыш: қанша рет таңдалғаны.

Мәтіндік сипаттама (пробирка астындағы кішкентай тақтада):

"Жалпы қан анализі. Қанның ұюына жол бермейді."

"Коагулограмма. Плазманы зерттеу үшін қатаң пропорция."

"Биохимия және серология. Сарысуды бөліп алу үшін."

БЕЙІМДІЛІГІ:

Экран өлшеміне қарай пробиркалар өлшемінің өзгеруі.

ИНТЕРФЕЙСІ:

"Зерттеу түріне қарай дұрыс пробирканы таңдаңыз!"

Пробиркаларға тышқанды апарғанда әйнек жылтыры (glassmorphism) эффектісі байқалсын.

ТЕХНИКАЛЫҚ БӨЛІГІ:

Бір файл ішіндегі код.

Сұйықтықпен толу эффектісі үшін CSS height және transition қолдану.

14

Педиатрия / Психология — «Ауырсынуды бағалау»

Дайын медициналық промпт №5

Промпт мәтіні: Студенттерге пациент жағдайын бағалауды үйретететін "Вонг-Бейкер ауырсыну шкаласы" интерактивті HTML-бетін төмендегі талаптарға сай жасаңыз:

ҚҰРЫЛЫМЫ:

Үш дөңгелек бет-бейне (эмодзи пішінді блоктар) қатар орналасқан.

Олардың астында ауырсыну деңгейін көрсететін үзіксіз сызық (шкала) өтіп жатсын.

ДИЗАЙНЫ:

"АУЫРСЫНУ ДЕҢГЕЙІН БАҒАЛАУ" тақырыбы жұмсақ, балаларға мейірімді қаріппен жазылсын.

Фон: пастельді түстер градиенті (ашық сарыдан көкшілге дейін).

Блоктардың түсі мен формасы:

1-блок (Сол жақ, 0 ұпай): Ашық жасыл

2-блок (Ортаңғы, 5 ұпай): Сары немесе қызғылт сары

3-блок (Оң жақ, 10 ұпай): Қызыл

Дөңгелек формалы блоктар, пухлый (томпақ) 3D дизайн.

ФУНКЦИОНАЛДЫЛЫҒЫ:

Басқан кезде бет-бейнелер анимациялансын (жымию, тырысу немесе жылау):

Жасыл: 😄 🎈 (күліп тұрған көздер, шарлар ұшу эффектісі)

Сары: 😟 💧 (мазасыздық, жалғыз жас тамшысы)

Қызыл: 😭 ⛈️ (қатты жылау, кішкентай найзағай бұлттары)

Әр эмоция үшін басу санауышы (эмодзидің үстінде немесе жанында).

Төмендегі сипаттама мәтін:

"0 - Ауырсыну мүлдем жоқ. Пациент өзін жақсы сезінеді."

"4-6 - Орташа ауырсыну. Пациентке дәрі қажет болуы мүмкін."

"10 - Шыдамсыз ауырсыну. Шұғыл ауырсынуды басатын шаралар қажет."

Қызыл түсті басқанда экран жиектері қызарып, дабыл белгісін білдірсін.

БЕЙІМДІЛІГІ:

Смартфонда шкала көлденеңінен сақталып қалсын (scroll арқылы) немесе тігінен ауыссын.

ИНТЕРФЕЙСІ:

"Пациенттің сезімін бағалаңыз" деген жазу.

Жұмсақ, баяу анимациялар.

ТЕХНИКАЛЫҚ БӨЛІГІ:

CSS border-radius: 50% арқылы дөңгелектер жасау.

Эмодзилер анимациясы үшін @keyframes пайдалану. Барлығы бір HTML-де.