

«А.Байтұрсыноватындағы
Қостанай
өңірліуниверситеті»
КеАҚ



Бекітемін
Басқарма Төрағасы-
Ректор
_____ С.Куанышбаев
« ___ » _____ 2022 ж.

Педагогтардың біліктілігін арттыру курстарының бағдарламасы
**«Мектепке дейінгі ұйымда тәрбие-білім беру процесінің тиімді нысандарымен
әдістерін қолдану бойынша тәрбиешінің кәсіби құзыреттілігін дамыту»**
Мектепке дейінгі ұйымдардың тәрбиешілері үшін

Ғылыми кеңестің
отырысында қаралды,
№ 13 хаттама 28.10.2022 ж.

Қостанай қ., 2022 ж.

Бағдарлама авторлары:

Ли Е. Д., п.ғ.к., А.Байтұрсынов атындағы ҚӨУ мектепке дейінгі және бастауыш білім беру кафедрасының меңгерушісі;

Капитанец У.В., педагогика ғылымының магистрі;

Кубеева К.С., ММ «Қостанай облысы әкімдігінің білім басқармасы» мектепке дейінгі білім беру бөлімінің басшысы;

Бикбаева Г.К., Қостанай облысы әкімдігінің білім басқармасы ММ «Рудный қаласының білім бөлімі» әдіскері.

Бағдарлама ескере отырып әзірленген:

- «Жоғары және жоғары оқу орнынан кейінгі білім берудің мемлекеттік жалпыға міндетті стандарты», Қазақстан Республикасы Ғылым және жоғары білім министрінің 2022 жылғы 20 шілдедегі № 2 бұйрығымен бекітілген;
- «Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың, бастауыш, негізгі орта, жалпы орта, техникалық және кәсіптік, орта білімнен кейінгі білім берудің мемлекеттік жалпыға міндетті стандарты», Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрінің 2022 жылғы 3 тамыздағы № 348 бұйрығымен бекітілген.
- Бағдарлама 2022 жылғы 15 желтоқсандағы № 500 "Педагог" кәсіби стандартының талаптарына сәйкес әзірленді

1. Жалпы ережелер

Өзектілігі: Тұрақты, жылдам және болжауға болмайтын өзгерістер қазіргі әлемнің басты үрдісі болып табылады. Жүйелілік, сенімділік және тыныштық дәуірі белсенді, тез өзгеретін және белгісіз әлеммен ауыстырылды. Бұл өзгерістер адам өмірінің барлық салаларына әсер етті: экономика, саясат, білім және ғылым.

Қазіргі білім беру жүйесінің жаһандық тенденциясы педагогикалық іс-әрекеттің жаңашылдығы болып табылады, оны меңгеру, өз кезегінде, мектеп жасына дейінгі балаларға білім беруде оқытудың заманауи тәсілдерін пайдалануға ықпал ететін жаңа құзыреттерді дамытуға қойылатын жоғары талаптарды анықтайды.

Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың мемлекеттік жалпыға міндетті стандартының, үлгілік оқу жоспарының талаптарына, сондай-ақ мектепке дейінгі тәрбие мен оқытуды дамыту моделін іске асыруға сәйкес тәрбиешілер белсенді зерттеушілер және жұмыстың жаңа нысандарын жасаушылар, жаңашыл және жауапты болуы тиіс.

Қазіргі уақытта педагогтар балалардың танымдық қызығушылықтарын, олардың ізденімпаздығы мен дербестігін дамытуға бағытталған балалармен жұмыстың әртүрлі әдістері мен формаларын пайдалана білуі қажет.

Осыған орай, бұл бағдарлама жобалық және ғылыми-зерттеу қызметін ұйымдастыру, ойынға айналдыру, білім беруді цифрландыру арқылы балалардың оқуға және зерттеушілік дағдыларын, бастамасы мен дербестігін дамытуға мотивациялық қолдау үшін мұғалімдердің кәсіби құзыреттілік сапасын арттыруға бағытталған.

Танымдық және интеллектуалдық дағдыларды дамыту сыртқы әлеммен өзара әрекеттесу үшін қажетті танымдық және зерттеушілік әрекеттердің қарапайым дағдыларын меңгеруді қарастырады. Сондықтан педагог балаларға сұрақтарға өздері жауап табуға, пәндерді өз бетінше оқып, шешім қабылдауға мүмкіндік беруі қажет. Ал ол үшін баланың қызығушылығын ескере отырып жобалау, зерттеу және ойын әрекеттерін ұйымдастыра білу қажет.

Білім беруде геймификацияны қолдану, белгілі зерттеушілердің пікірінше, тәрбиеленушілердің мотивациясына оң әсер етеді, бұл түптеп келгенде олардың оқу және тәрбие нәтижелерін арттырады.

Білім беру жүйесіндегі цифрландыру педагогтарданескі дағдыларды жетілдіруді және жаңа құзыреттерді дамытуды, цифрлық технологияларды енгізу арқылы оқу үдерісінің мазмұнын өзгертуді талап етеді.

Цифрландырудың арқасында білім беру жүйесі мен оның әдістемесі қайта құрылуда, мұғалімнің рөлі кеңейіп келеді: ол білімнің аудармашысы ғана емес, сонымен қатар оқушылармен бірге ақпарат іздеудің белсенді қатысушысына айналады. Сондай-ақ білім беру және білім алу процесінде цифрлық контентті белсенді енгізуде бар.

Білім беру жүйесін цифрландыру үдерісінің нәтижесінде білім беру үдерісіне қатысушылардың негізгі рөлдері қайта қаралуда. Педагогтарға қойылатын талаптар айтарлықтай артып келеді. Ол цифрлық құрылғылармен белсенді әрекеттесе алуы, цифрлық ақпаратты қабылдау және өңдеу және цифрлық ортада оқушылармен қарым-қатынас жасай білуі керек.

2. Глоссарий

Геймификация	қатысушылардың қойылған міндеттерді шешуге қатысуын арттыру мақсатында ойын емес процестер үшін ойын тәсілдерін пайдалану
Ойын	ересек адамның мәжбүрлеуінен және бақылауынан айырылған еркін әрекет, нәтиже емес, эмоционалды көтерілу, қызметтен ләззат алатын әрекет
Ұйымдастырылған қызмет	мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың үлгілік оқу бағдарламасының мазмұнын, оның ішінде балаларға қазақ халқының ұлттық құндылықтарын, отбасылық құндылықтарды, патриотизм сезімін ояту жөніндегі міндеттерді іске асыру үшін балалар қызметінің әртүрлі түрлері (ойын, қозғалыс, танымдық, шығармашылық, зерттеу, еңбек, дербес) арқылы күні бойы педагог ойын түрінде ұйымдастырған интеграцияланған сабақ, Отанға деген сүйіспеншілік, оларды әлеуметтік-мәдени нормаларға, мектепке дейінгі ұйымның жұмыс бағытын ескере отырып, қауіпсіз мінез-құлық ережелеріне баулу
Құзыреттілік	кәсіби функцияны сәтті орындауға мүмкіндік беретін іс-әрекетке жеке көзқарасты, мотивтерді, құндылық бағдарларын және белгілі бір жеке қасиеттерді қамтитын білім мен тәжірибе деңгейі
Құзырет	белгілі бір саладағы қызметті тиімді және нәтижелі орындауға мүмкіндік беретін білім, білік, дағдылар, жеке қасиеттер, іс-әрекет тәжірибесі жүйесінде көрініс табатын білім нәтижесі
Кәсіби құзыреттелік	қызметті табысты іске асыру үшін қажетті кәсіби және жеке қасиеттердің жиынтығы, оқу-тәрбие процесінде

	педагогикалық міндеттерді білікті шешу қабілеті.
Жоба әдісі	мәселенің (технологияның) егжей-тегжейлі дамуы арқылы дидактикалық мақсатқа жету тәсілі, ол нақты, нақты практикалық нәтижемен аяқталуы керек, сол немесе басқа жолмен жасалған
Жобалық қызмет	баланың ағымдағы және перспективалық мүдделеріне негізделген тәуелсіз іс-әрекеттің, мінез-құлықтың және тәжірибенің әртүрлі түрлері
Мектепке дейінгі білім берудегі цифрландыру	цифрлық құрылғылардың көмегімен мектепке дейінгі ұйымдарда оқытуды икемді, бәсекеге қабілетті және болашақ сұраныстарына бағдарлауға мүмкіндік беретін процесс

3. Бағдарламаның тақырыбы

Курстың жаңашылдық дәрежесі мыналармен сипатталады:

- «Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытуды дамыту моделін» іске асыру аясында мектепке дейінгі ұйымдар педагогтарының кәсіби құзыреттілігін арттырудың теориялық және әдістемелік негіздері жаңа нормативтік-құқықтық актілер туралы жүйелі идеялар негізінде айқындалды;
- мектепке дейінгі білім беру сапасын қамтамасыз ету үшін педагогтың кәсіби құзыреттіліктері айқындалады;
- мектепке дейінгі білім берудегі жаңа тенденцияларды қолдану саласындағы құзыреттерді жетілдіруге бағытталған:ғылыми-зерттеу және жобалық қызмет, геймификация және цифрландыру.

Бүгінгі таңда сіз белгілі бір бағыттар бойынша бағдарламаларды таба аласыз, дегенмен ұсынылған курс мектеп жасына дейінгі балалардың метадағдыларының дамуын қамтамасыз ететін білімдер мен практикалық дағдылар жүйесін меңгеруге бағытталған.

Бағдарлама 4 модульден тұрады:

Модуль 1. Қазақстан Республикасының мектепке дейінгі білім беру саласындағы нормативтік құқықтық актілері.

Нормативтік құқықтық актілерге сәйкес мектепке дейінгі тәрбие мен оқыту жүйесіндегі мемлекеттік саясаттың негізгі бағыттары мен принциптері. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытуды дамыту моделі. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың мемлекеттік жалпыға міндетті стандарты. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың типтік оқу жоспары. Балалар мен мектеп жасына дейінгі балаларды мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың үлгілік оқу бағдарламасы. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқыту жүйесінің нормативтік құқықтық актілерінің өзара байланысы. «Педагог» кәсіби стандартының талаптарына негізделген педагог кәсіби

құзыреттіліктері. Мектепке дейінгі ұйымда кәсіби қызметті жүзеге асырудағы педагогтың негізгі құзыреттері. Құзыреттілік туралы түсінік. Кәсіби құзыреттілік. Инновация саласындағы құзыреттілік.

Модуль 2. Мектепке дейінгі ұйымдағы инновациялық қызметтің психологиялық-педагогикалық аспектілері.

Инновациялық қызметтің әдістемелік негіздері. Инновация туралы түсінік. Педагогикалық инновацияның бастапқы концепциялары. МДБ инновациялық қызметін ұйымдастыру. Инновациялық қызмет бағытын таңдау. Инновациялық қызмет бағдарламасын әзірлеу. Педагогтардың инновациялық қызметті жүзеге асыруға дайындығы. Педагогикалық ұжымның инновациялық әлеуетінің деңгейін бағалау. Инновациялық қызметтің мотивациясы. Инновациядағы кедергілер мен тәуекелдер және оларды жеңу жолдары.

Модуль 3. Мектепке дейінгі білім берудегі инновациялық технологиялар: МДББ - дегі сипаттамалар мен енгізу әдістері.

Геймификация. Оқыту мен оқытудағы ойын және ойын технологиялары. Геймификация: мәні, өзектілік шарттары және қолданылу шегі. Дизайндық ойлау. Оқу дизайны: процесті геймификациялау және құралдар. Геймификация құрылым және процесс ретінде. Геймификация пирамидасы. Алты сатылы геймификация схемасы. Геймификация және мотивация. Білім берудегі геймификацияға үстірт көзқарастың қауіп факторлары, қалаусыздығы және салдары. Квест.

Іс-әрекеттегі зерттеу. Ғылыми-зерттеу және жобалық қызметтің мәні, МДББ-ді ұйымдастыру ерекшеліктері. Зерттеу түрлері. МДББ жұмысында қолданылатын жобалардың классификациясы. МДББ ғылыми-зерттеу және жобалық қызметті ұйымдастыру. МДББ жобаны әзірлеу кезеңдері: мақсат қою, жобаны әзірлеу және жүзеге асыру, жобаға педагогикалық процестің субъектілерін тарту, жобаның қорытындысын шығару және таныстыру.

Мектепке дейінгі білім берудегі цифрландыру. Мектепке дейінгі білім беруде цифрлық технологияларды қолданудың әлемдік тәжірибесі. Цифрлық балабақша: проблемалары мен даму болашағы. Заманауи мектепке дейінгі ұйымның цифрлық білім беру ортасы. Цифрлық әлемдегі мектеп жасына дейінгі бала. Мектеп жасына дейінгі балалардың киберқауіпсіздігі. Мектеп жасына дейінгі балалардың медиа сауаттылығының негіздері. Тәрбиешінің жұмысындағы цифрлық құралдар.

Модуль 4. Педагогтың құзыреттілігін бағалау.

1, 2, 3 модульдің оқытылатын тақырыптары бойынша мектепке дейінгі ұйым педагогының кәсіби құзыреттілігін өзін-өзі бағалау, өзара бағалау.

4. Бағдарламаның мақсаты, міндеттері және күтілетін нәтижелері

Мақсаты: мектепке дейінгі тәрбие мен оқытуды дамыту моделін іске асыру жағдайында мектепке дейінгі білім берудің қазіргі заманғы тенденцияларын білу және мектепке дейінгі білім беру сапасын арттыру үшін инновациялық технологияларды пайдалану саласындағы педагогтардың кәсіби құзыреттілігін арттыру.

Тапсырмалар:

1. Нормативтік құқықтық актілерге сәйкес білім алушылардың мектепке дейінгі тәрбие мен оқыту жүйесіндегі мемлекеттік саясаттың негізгі бағыттары мен қағидаттарын әзірлеуіне ықпал ету.
2. Мектепке дейінгі білім берудегі заманауи тенденцияларға көзқарастарды қарастыру.
3. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың білім беру мәселелерін шешу үшін геймификация, ғылыми-зерттеу және жобалық қызмет, цифрландыру элементтерін пайдалану дағдыларын қалыптастыру.

Күтілетін нәтижелер:

Курс нәтижесінде студенттер:

- нормативтік құқықтық актілерге сәйкес мектепке дейінгі тәрбие мен оқыту жүйесіндегі мемлекеттік саясаттың негізгі бағыттары мен қағидаттарын білу;
- заманауи талаптарға сай геймификация, ғылыми-зерттеу және жобалық қызмет, цифрландыруды қолданудың заманауи тәсілдерін түсіну;
- заманауи мектепке дейінгі ұйымның оқу-тәрбие процесінде геймификация әдістерін, ғылыми-зерттеу және жобалық іс-әрекеттерді, цифрлық құралдарды қолдану қабілетін көрсету.

5. Бағдарламаның құрылымы мен мазмұны

Модуль	Тақырып	Жоспар	Сағат саны
Модуль 1. Қазақстан Республикасының мектепке дейінгі білім беру саласындағы нормативтік-құқықтық актілері	Нормативтік-құқықтық актілерге сәйкес мектепке дейінгі тәрбие мен оқыту жүйесіндегі мемлекеттік саясаттың негізгі бағыттары мен принциптері.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытуды дамыту моделі. 2. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың мемлекеттік жалпыға міндетті стандарты. 3. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың үлгілік оқу бағдарламасы. 4. Бүлдіршіндер мен мектеп жасына дейінгі балаларға 	3

		<p>арналған мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың үлгілік оқу жоспары.</p> <p>5. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқыту жүйесінің нормативтік-құқықтық актілерінің өзара байланысы.</p> <p>6. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқыту жүйесінің құқықтық актілерінің өзара байланысы.</p>	
	"Педагог" кәсіби стандартының талаптары негізінде педагогтің кәсіби құзыреттілігі	<p>1. Мектепке дейінгі ұйымдағы кәсіби қызметті жүзеге асырудағы педагогтың негізгі құзыреттері.</p> <p>2. Құзыреттілік ұғымы.</p> <p>3. Кәсіби құзыреттілік.</p> <p>4. Инновациялық қызмет саласындағы құзыреттер.</p> <p>5. Педагогтың дамуының негізгі жолдары.</p>	3
Модуль 2. Мектепке дейінгі ұйымдағы инновациялық қызметтің психологиялық-педагогикалық аспектілері	Инновациялық қызметтің әдіснамалық негіздері	<p>1. Инновация ұғымы. Педагогикалық инновацияның бастапқы түсініктері.</p> <p>2. МДББ инновациялық қызметін ұйымдастыру.</p> <p>3. Инновациялық қызмет бағытын таңдау.</p> <p>4. Инновациялық қызмет бағдарламасын әзірлеу.</p> <p>5. Педагогтардың инновациялық қызметті жүзеге асыруға дайындығы.</p> <p>6. Педагогикалық ұжымның инновациялық әлеуетінің деңгейін бағалау.</p> <p>7. Инновациялық қызметті ынталандыру.</p>	5

		8. Инновациялық қызметтегі кедергілер мен тәуекелдер және оларды жеңу жолдары.	
Модуль 3. Мектепке дейінгі білім берудегі инновациялық технологиялар: мектепке дейінгі білім берудегі	Білім мен тәрбиедегі ойын және ойын технологиясы.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Балалар ойынының педагогикалық әлеуеті. 2. Ойын әр түрлі жастағы балалардың дамуының тәуелсіз түрі ретінде. 3. Ойын технологиясы оқытудың мотивациялық негізін құрудың шарты ретінде. 	5
	Геймификация: мәні, сәйкестік шарттары және қолдану шектері.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Геймификацияның мәні (анықтамасы, ойын мен ойыншықтан айырмашылығы). Геймификация және білім беру. Ойынға арналған ойын емес контексттер. 2. Дизайн ойлау. Педагогикалық дизайн: процестерді геймификациялау және құралдар. Білім беру тарихындағы және тыңдаушылар тәжірибесіндегі геймификация мысалдарын талдау. Ойын компоненттерін және ойын дизайнын, рөлдік ойын элементтерін анықтау, іске асырылған ойын түрін анықтау. 3. Геймификация құрылым және процесс ретінде. Геймификация пирамидасы. Алты сатылы геймификация схемасы. Ойыншының белсенді мәртебесі, ләззат 	10

		<p>алу рөлі және геймификация мақсаттарына жетудегі таңдаудың маңыздылығы. Ойыншының көтерілу жолы, тепе-теңдіктің маңыздылығы. Құрылымдық тәсіл: геймификация пирамидасы: элементтер, динамика, механика. Геймификация пирамидасының элементтерін анықтау. Алты сатылы геймификация схемасы. Қатысушылардың мақсаттарын, мақсатты топтарын, ойыншылардың қалаулы мінез-құлқын анықтау және сипаттау. Ойыншылардың іс-әрекеттерін тарту тәсілдері, циклдік. Кері байланыстың маңыздылығы мен түрлері. Геймификациядағы жүйелік тәсіл: мақсаттарға әр түрлі жолмен жету мүмкіндігі.</p> <p>4. Геймификация және мотивация. Геймификация мотивацияны құру және сақтау тәсілі ретінде. Мотивацияны құру тәсілдері (бихевиоризм, когнитивизм, өзін-өзі анықтау теориясы) және олардың геймификация практикасына әсері. Сыртқы және ішкі мотивация. Геймификация арқылы мотивацияның толық болмауынан күшті ішкі мотивацияға көшудің әсер ету факторлары мен</p>	
--	--	---	--

		<p>кезеңдері. Ішкі мотивацияны құрудың жеке траекторияларын құру.</p> <p>5. Білім берудегі геймификацияға Үстірт көзқарастың қауіп факторлары, қажетсіздігі және салдары. Геймификацияға сыни көзқарас: геймификацияның екіұштылығы, қауіп факторлары, қалаусыздық және геймификацияға Үстірт көзқарастың салдары.</p>	
	Квест	<ol style="list-style-type: none"> 1. МДББ-дегі квест-технологиялар. 2. Квест тарихы. 3. Негізгі кезеңдер. 4. Қызметтің мазмұны. 5. Квест түрлері. 6. Квесттерді ұйымдастыру принциптері. 7. Квест ойынындағы педагогтың рөлі. 8. Квест сапасының негізгі критерийлері. 9. Балаларға арналған тапсырмалар. 	10
	Іс-әрекеттегі зерттеу	<ol style="list-style-type: none"> 1. Зерттеу және жобалау қызметінің мәні, МДББ-дегі ұйымдастыру ерекшеліктері. 2. Зерттеу түрлері. 3. МДББ-дегі жұмысында қолданылатын жобалардың жіктелуі. 4. МДҰ-да зерттеу және жобалау қызметін ұйымдастыру. 5. Жобаларды әзірлеу кезеңдері: мақсат қою, 	15

		жобаны әзірлеу және орындау, жобаға педагогикалық процесс субъектілерін тарту, жобаны қорытындылау және таныстыру.	
	Мектепке дейінгі білім берудегі цифрландыру	<ol style="list-style-type: none"> 1. Мектепке дейінгі білім беруде цифрлық технологияларды қолданудың әлемдік тәжірибесі. 2. Сандық балабақша: проблемалар мен даму перспективалары. 3. Қазіргі мектепке дейінгі ұйымның цифрлық білім беру ортасы. 4. Цифрлық әлемдегі мектеп жасына дейінгі бала. 5. Мектеп жасына дейінгі балалардың киберқауіпсіздігі. 6. Мектеп жасына дейінгі балалардағы медиа сауаттылық негіздері. 7. Тәрбиешінің жұмысындағы сандық құралдар. 	15
Модуль 4. Педагогтың құзыреттілігін бағалау		Өзін-өзі бағалау, 1, 2, 3 модульдің зерттелген тақырыптары бойынша мектепке дейінгі ұйым педагогтың кәсіби құзыреттілігін өзара бағалау.	14
			80 сағат

6. Оқу процесін ұйымдастыру

Біліктілікті арттыру курстары 2 апта бойы 80 сағатқа созылатын аралас оқыту түрінде ұйымдастырылады.

Оқытудың негізгі формалары:курс офлайн оқытуды (қажет болған жағдайда онлайн оқытуды), тыңдаушылардың оқытушымен өздік жұмысын, сондай-ақ курстан кейінгі қолдауды жыл бойына қарастырады.

Өтілген материалды оқу және бекіту үшін студенттерге курстық материалдар беріледі.

Тыңдаушылардың кәсіби құзыреттіліктерінің қалыптасу деңгейін анықтау үшін бағалау критерийлері мен курс бағдарламасының мазмұнын меңгеру параметрлері әзірленеді.

7. Бағдарламаның оқу-әдістемелігін қамтамасыз ету

Курс бағдарламасы үйлестіру принциптерін және әрбіртыңдаушыға жеке көзқарасты ескере отырып, белсенділікке, құзыреттілікке негізделген, сараланған тәсілдерге негізделген.

Құрылысты оқытудың принциптері:

- жүйелі оқыту;
- оқытудың интерактивтілігі;
- оқыту мазмұнының мектепке дейінгі ұйым педагогының кәсіби құзыреттілігін дамыту саласындағы өзекті мәселелерге сәйкестігі;
- оқу материалының ақпараттық динамизмі;
- практикалық бағыттылық;
- оқытылатын материалдың кейінгі педагогикалық қызметпен байланысы;
- тыңдаушыға бағдарлау.

Оқу материалын меңгеруге арналған тапсырмалар келесі түрде ұсынылған:

- кейстер;
- шығармашылық тапсырмалар;
- кластерлер;
- психикалық карталар;
- жобалар;
- **Оқыту процесінде келесі әдістер қолданылады:**
- Топтық жұмыс;
- Learning-кафе
- дискуссия;
- бұрыштар;
- миға шабуыл;
- жұмыс нәтижелерін көпшілік алдында қорғау.

Тыңдаушылар оқу-әдістемелік материалдармен (оқулықтар, практикумдар, мерзімді басылымдар, үлестірме материалдар, нормативтік құжаттама және т.б.) қамтамасыз етіледі.

8. Оқыту нәтижелерін бағалау

Ағымдағы бағалауда критериалды бағалау әдістері қолданылады, ол әрбір орындалған тапсырма бойынша 100 баллдық жүйе бойынша бағалау арқылы жүзеге асырылады:

- «Өте жақсы»: 90-100 балл;
- «Жақсы»: 70-89 балл;
- «Қанағаттандырарлық»: 50- 74 балл;
- «Қанағаттанарлықсыз»: 49-0 балл.

Соңғы нәтиже жұмыстың барлық түрлері бойынша барлық бағалардың орташа арифметикалық мәнін есептеу арқылы қорытындыланады.

Курстарды аяқтау нәтижесі курстар аясында жасалған оқу материалдары болады, оған мыналар кіреді:

Мектеп жасына дейінгі балаларға арналған квест – есеп беру формасы: Microsoft Word құжатында құрастырылған мәтін.

Бағалау критерийлері:

- таңдалған квесттің өзектілігі –10 балл;
- мектеп жасына дейінгі балалардың ізденістегі негізгі дағдыларының дамуының көрсеткіші (МЖББС бойынша)–20 балл;
- квест мақсаты –20 балл;
- квесттің ресурстық қамтамасыз етілуі –10 балл;
- ізденіс барысы –40 балл.

1. Мектеп жасына дейінгі балаларға арналған жоба – есеп беру формасы: PowerPoint презентациясында құрастырылған жоба.

Бағалау критерийлері:

- таңдалған жобаның өзектілігі –10 балл;
- жобадағы мектеп жасына дейінгі балалардың негізгі дағдыларын дамыту көрсеткіші (МЖББС бойынша) –20 балл;
- жоба мақсаты –20 балл;
- жобаны ресурстық қамтамасыз ету –10 балл;
- жобаның мақсатын, міндеттерін, объектісін, пәнін, гипотезаны тұжырымдау –10 балл;
- аяқталған жоба –30 балл.

1. Ұйымдастырылған іс-әрекеттерге арналған цифрлық ресурс – есеп беру нысаны: дайын цифрлық өнім (мысалы, интерактивті ойын, виртуалды тур, анимациялық оқу видеосы, анимация, викторина және т.б.)

Бағалау критерийлері:

1. Сандық оқу материалы мазмұнының тапсырмаға сәйкестігі - 20 балл;
2. Презентация сауаттылығы - 20 балл;

3. Жұмысты жобалау сапасы - 20 балл;
4. Цифрлық оқу материалын жүзеге асырудың дербестігі, материалды өңдеу тереңдігі -20 балл;
5. Мектеп жасына дейінгі балаларға арналған мазмұнның әдістемелік деңгейі - 20 балл.

1. Қорытынды тестілеу: 1, 2, 3 модулінің оқытылатын тақырыптары бойынша 40 тест тапсырмасы.

Біліктілікті арттыру курсы аяқтау үшін 70 балл жинау керек (барлық жұмыс түрлері бойынша барлық бағалардың орташа арифметикалық: квест, жоба, цифрлық оқу материалы, қорытынды тестілеу)

9. Курстан кейінгі қолдау

Курстан кейінгі қолдауды жүзеге асырудың форматы, формалары мен әдістері:

1.Әдістемелік қолдау көрсету және мектепке дейінгі тәрбие мен оқытуға қатысты барлық өзгерістер туралы мұғалімдерді дер кезінде хабардар ету үшін: әртүрлі байланыс құралдары: электронды пошта, әлеуметтік желідегі мессенджерлер (Facebook, WhatsApp);

2.Курстан кейінгі қолдауды ресурстық қамтамасыз ету үшін: курс тақырыбы бойынша электрондық материалдар (оқу-әдістемелік құралдар, анықтамалық материалдар, интернет көздеріне сілтемелер және т.б.);

Кәсіби даму траекториясын жүзеге асыру үшін:

- мұғалімдердің кәсіби педагогикалық іс-әрекеттегі жетістіктерін көрсетуге қатысуы, олардың балалармен жүргізген жұмыстарының нәтижесінің көрсеткіші ретінде әртүрлі байқауларға, семинарларға, форумдарға, ғылыми-тәжірибелік конференцияларға;
- курс тақырыбы бойынша оқытушылардың мақалаларын Білім министрлігінің «Дана бала» ғылыми-әдістемелік журналында «Ерте жастағы балаларды дамыту институты» журналында, «Қостанай қ. Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрлігінің А.Байтұрсынов атындағы өңірлік университеті.

10.Негізгі және қосымша әдебиеттер тізімі

1. Мектепке дейінгі тәрбиелеу мен оқытуды дамыту моделін бекіті туралы, Қазақстан Республикасы Үкіметінің 2021 жылғы 15 наурыздағы №137 қаулысы.
2. «Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың, бастауыш, негізгі орта, жалпы орта, техникалық және кәсіптік, орта білімнен кейінгі білім берудің

- мемлекеттік жалпыға міндетті стандартты», Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрінің 2022 жылғы 3 тамыздағы № 348 бұйрығымен бекітілген.
3. Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың үлгілік оқу бағдарламалары бекіту туралы, Қазақстан Республикасы білім және ғылым министрінің м.а. 2016 жылғы 12 тамыздағы № 499 бұйрығы.
 4. Организация инновационной и проектной деятельности педагога: учебное пособие: в 2 частях: [16+] / сост. М. И. Губанова, Н. А. Шмырева; Кемеровский государственный университет. – Кемерово: Кемеровский государственный университет, 2019. – Часть 1. Инновационные процессы в образовании. – 95 с.
 5. Губанова, М. И. Организация инновационной и проектной деятельности педагога: учебное пособие: в 2 частях: [16+] / М. И. Губанова, Н. А. Шмырёва; Кемеровский государственный университет. – Кемерово: Кемеровский государственный университет, 2019. – 139 с.
 6. Литвинова С. Н. Цифровые инструменты в работе с детьми дошкольного возраста. - Москва: Издательство Юрайт, 2021. -188 с.
 7. Белобрыкина О.А. Ребенок вне игры: трансформации игровой деятельности в современном детстве // Современное дошкольное образование. – 2021. – №3(105). – С. 24–32.
 8. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников. Методическое пособие. ФГОС. – М.: Кнорус, 2018 г. – 112 с.
 9. Сингер Э., де Хаан Д. Играть, удивляться, узнавать. Теория развития, воспитания и обучения детей – М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. – 312 с.
 - 10.Современные технологии дошкольного образования/ Андрианова Е., Богомолова М., Гришина А., Дормидонтова Л. и др. – М.: НИЦ ИНФРА, 2021. – 251 с.
 - 11.Современный детский сад. Каким он должен быть/Под.ред. О.А. Шиян – М.: Мозаика-Синтез, 2019 – 312 с.