



ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫНЫҢ
БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ

А. БАЙТҰРСЫНОВ АТЫНДАҒЫ
ҚОСТАНАЙ Өңірлік университеті

АЛТЫНСАРИН ОҚУЛАРЫ

«ПЕДАГОГИКАЛЫҚ БІЛІМ
БЕРУДІҢ ҮЗДІКСІЗДІГІ –
ЗАМАНАУИ ПЕДАГОГТАРДЫҢ
ТАБЫСТЫЛЫҒЫНЫҢ КЕПІЛІ»

ХАЛЫҚАРАЛЫҚ
ҒЫЛЫМИ-ПРАКТИКАЛЫҚ
КОНФЕРЕНЦИЯСЫ

МАТЕРИАЛДАРЫ

I КІТАП

АЛТЫНСАРИНСКИЕ ЧТЕНИЯ

МАТЕРИАЛЫ

МЕЖДУНАРОДНОЙ
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ
КОНФЕРЕНЦИИ

«НЕПРЕРЫВНОСТЬ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО
ОБРАЗОВАНИЯ – ЗАЛОГ УСПЕШНОСТИ
СОВРЕМЕННЫХ ПЕДАГОГОВ»

I КНИГА

Қостанай, 2022

учебно-методических материалов (демонстрационных, теоретических, практических, контролирующих), компьютерные программы, которые управляют процессом обучения.

С появлением операционной системы Windows в сфере профессионального обучения открылись новые возможности. Прежде всего, это доступность диалогового общения в так называемых интерактивных программах. Кроме того, стало осуществимым широкое использование графики: рисунков, схем, диаграмм, чертежей, карт, фотографий. Применение графических иллюстраций в учебных компьютерных системах позволяет на новом уровне передавать информацию обучаемому и улучшить ее понимание.

Возросшая производительность персональных компьютеров сделала возможным достаточно широкое применение технологий мультимедиа. Современное профессиональное обучение уже трудно представить без этих технологий, которые позволяют расширить области применения компьютеров в учебном процессе.

Новые возможности в системе профессионального образования открывает гипертекстовая технология. Гипертекст (от англ. hypertext - «сверхтекст»), или гипертекстовая система, - это совокупность разнообразной информации, которая может располагаться не только в разных файлах, но и на разных компьютерах. Основная черта гипертекста - это возможность переходов по так называемым гиперссылкам, которые представлены либо в виде специально сформированного текста, либо определенного графического изображения. Одновременно на экране компьютера может быть несколько гиперссылок, и каждая из них определяет свой маршрут «путешествия».

Современную гипертекстовую обучающую систему отличает удобная среда обучения, в которой легко находить нужную информацию, возвращаться к уже пройденному материалу и т.п.

Автоматизированные обучающие системы, построенные на основе гипертекстовой технологии, обеспечивают лучшую обучаемость не только благодаря наглядности представляемой информации. Использование динамического, т.е. изменяющегося, гипертекста позволяет провести диагностику обучаемого, а затем автоматически выбрать один из возможных уровней изучения одной и той же темы. Гипертекстовые обучающие системы представляют информацию так, что и сам обучаемый, следуя графическим или текстовым ссылкам, может использовать различные схемы работы с материалом.

Применение компьютерных технологий в системе профессионального образования способствует реализации следующих педагогических целей:

- развитие личности обучаемого, подготовка к самостоятельной продуктивной профессиональной деятельности;
- реализация социального заказа, обусловленного потребностями современного общества;
- интенсификация образовательного процесса в профессиональной школе.

Список литературы:

1. Монахов В.М. Дидактическая аксиоматика когнитивной теории педагогических технологий // Труды XI Международной научно-практической конференции «Современные информационные технологии и ИТ-образование» (SITITO'2016), Москва, Россия, 25-26 ноября, 2016. - Т. 12.- № 3-1. – С. 32-39.

УДК 711.7

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ЭЛЕКТРОННОГО РЕСУРСА QUIZIZZ ПРИ ОБУЧЕНИИ

Абих Елена Евгеньевна,
учитель русского языка и литературы
гимназия им. А.М. Горького
г. Костанай, Казахстан

Аннотация

Зерттеу мақсаты – Quizizz білім беру платформасының мүмкіндіктерін талдау, оның артықшылықтары мен кемшіліктерін көрсету. Quizizz - бағдарлама, оның мүмкіндіктердің бірі - нақты уақыт режимінде викториналар өткізу. Зерттеу тақырыбы өзекті, өйткені қашықтықтан оқытуды ұйымдастыру кезінде мұғалімге ойын әдістерін қолдану керек, оқушылардың оқуға қызығушылықтың жоғалуын болдырмау үшін.

Түйінді сөздер: қашықтан оқу, ойын әдістері, викторина, рефлексия.

Аннотация

Цель исследования – проанализировать возможности образовательной платформы Quizizz, выделить её преимущества и недостатки. Quizizz – это программа, одна из возможностей которой – проведение викторин в режиме реального времени. Тема исследования является актуальной, т.к. учителю при

организации дистанционного обучения важно использовать игровые методы, чтобы не допускать потери интереса к получению знаний со стороны учащихся.

Ключевые слова: дистанционное обучение, игровые методы, викторина, рефлексия.

Abstract

Object of research - analyze Quizizz educational platform's opportunities, discover it's advantages and disadvantages. Quizizz is a program that has the opportunity to organize quizzes in real time. The theme of research is actual because teacher must use game methods when he organizing distance learning to exclude loss of students' interest in studies.

Keywords: distance learning, game methods, quiz, reflection.

К современному педагогу предъявляется множество требований, среди которых – способность быстро и безболезненно приспосабливаться к ускоренному темпу развития общества и готовность к работе с инновациями [1, с.222]. Поэтому учитель должен быть универсальным профессионалом, готовым не только осуществлять качественную подготовку учащихся по своему предмету, но и самостоятельно учиться, осваивая различные новшества, для того чтобы эффективно взаимодействовать со всеми участниками образовательного процесса [2, с.106].

В связи с карантинными мерами, неожиданно коснувшимися образовательных учреждений в 2020-2021 уч. г., организация дистанционного обучения оказалась актуальной проблемой для каждого педагога Республики Казахстан. Учителя вынуждены были за короткий промежуток времени пройти курсы повышения квалификации по развитию цифровых компетенций, разобраться со множеством образовательных платформ, чтобы выбрать для работы наиболее удобные, научиться записывать видеоуроки с доступным и наглядным объяснением материала. Несмотря на огромный объём работы, проделанный педагогами в сжатые сроки, должного интереса к онлайн-обучению со стороны учащихся не последовало, их успеваемость резко снизилась. Так возникла необходимость внедрения игровых методов обучения в онлайн-уроки с целью пробуждения интереса к занятиям обучающихся.

Цель данного исследования – проанализировать возможности образовательной платформы Quizizz, выделить её преимущества и недостатки. Рассмотрим подробно электронный ресурс Quizizz, так как занятия, проведённые с использованием данной программы, успешно справились с задачей заинтересовать учащихся знаниями по теме урока. Quizizz – это образовательная платформа, одна из возможностей которой – проведение викторин в режиме реального времени. Задания, разработанные учителем в данной программе, удобно использовать в качестве формативного оценивания в период дистанционного обучения, а также во время традиционных занятий в школе.

При подготовке к проведению викторины учителю необходимо зарегистрироваться на сайте quizizz.com, а учащимся установить на смартфон приложение Quizizz. Чтобы создать собственную викторину по изучаемой теме, необходимо открыть сайт, нажать кнопку «создать» и выбрать «викторину». Сайт предоставит перечень тем на выбор, а также выдаст пустое окно для записи своей формулировки названия викторины. Следующий этап – работа с редактором викторин – включает в себя нажатие кнопки «большой выбор» и создание вопросов для игры. Количество вопросов и вариантов ответов регламентирует сам учитель, предварительно обозначив галочкой правильный вариант. Разработчик викторины также имеет возможность устанавливать определённое ограничение по времени на выполнение каждого задания, учитывая его уровень сложности. Подготовив все задания и отметив правильные варианты ответов, учитель может проработать детали викторины: установить тематическое изображение, выбрать класс, на который ориентированы задания, и сделать тест публичным, видимым всем.

Викторину удобно проводить во время видеоконференции, когда все учащиеся на виду. Учителю необходимо включить игру через «мою библиотеку» на сайте quizizz.com, выбрав классический режим викторины. В настройках педагог должен отключить демонстрацию учащимся правильных ответов во время и по окончании игры, а также использование ими сгенерированных имён. Далее ведущий игры (педагог) должен включить демонстрацию своего экрана, а учащиеся – открыть на смартфонах уже установленное приложение Quizizz. На экранах устройств, посредством которых обучающиеся осуществляли вход в видеоконференцию, игроки увидят код присоединения к викторине. Учащимся необходимо ввести данные цифры в смартфон, для того чтобы стать участником игры, и записать свои фамилию и имя. На экране учителя появятся имена всех учащихся, которые уже готовы к игре. Когда весь класс успешно пройдёт авторизацию, учитель начнёт игру.

В смартфонах игроков рандомно будут сменяться вопросы викторины по пройденной теме, под каждым заданием появится секундомер, уведомляющий о том, сколько времени учащийся может потратить на раздумья. На экране учителя в режиме реального времени будет строиться рейтинг учащихся класса. Там каждый сможет посмотреть на свой результат в сравнении с другими. По окончании игры на экран будут выведены имена троих победителей, набравших максимальное количество очков (они начисляются за правильные ответы и время, затраченное на выполнение заданий). Далее ученики увидят сводную таблицу с набранными в порядке убывания очками и количеством допущенных по изученной теме ошибок.

В ходе уроков, проведённых посредством программы Quizizz, были обнаружены преимущества и недостатки данного электронного ресурса. Положительные стороны использования данного приложения можно выделить как для педагога, так и для учащихся. Возможность проводить формативное оценивание в виде викторины, которая подразумевает под собой соревновательную форму выполнения заданий, пробуждает неподдельный интерес учащихся любого возраста. Учителя также привлекает разнообразие форм работы, но далеко не всегда можно соединить на уроке серьёзную самостоятельную работу с весёлой игрой, что позволяет осуществить платформа Quizizz.

Преимуществом работы педагогов с данной программой также является возможность наблюдения за самостоятельной работой учащихся в режиме реального времени. Таким образом, за педагогом, как и во время самостоятельной работы на традиционном уроке в школе, сохраняется роль наблюдающего, контролирующего, что отчасти препятствует списыванию учащимися правильных ответов из различных источников. Этому же содействует возможность ограничения времени на выполнение заданий самостоятельной работы учащимися. Получается, списывать неоткуда и некогда. Если педагог последует данным выше рекомендациям и заранее позаботится об отключении видимости правильных ответов, тогда он сумеет предотвратить и списывание у учащихся параллельных классов, которые уже видели все задания викторины, но правильных ответов на вопросы не знают.

Помимо вышеперечисленных возможностей, электронный ресурс Quizizz является одним из инструментов, облегчающих работу учителя, связанную с оцениванием учебных достижений учащихся по предмету. Педагог может выставить баллы в электронный журнал без ручной проверки заданий и не обязательно сразу после проведения викторины, т.к. результаты каждой игры сохраняются. Это экономит время учителя и бережёт его здоровье.

Учащиеся могут принимать участие в викторине без регистрации на сайте, и это значительно упрощает подготовку к игре как участников, так и организатора.

Обновлённое содержание образования выдвигает перед учителями требование не сравнивать достижения учащихся между собой, чтобы ни один ребёнок не чувствовал себя хуже или глупее других. Но во время игр-соревнований обучающиеся всеми силами стремятся обогнать друг друга, чтобы стать победителями, и соответственно, сами подвергают себя сравнению с другими, учатся проводить рефлексию. Под рефлексией понимается способность человеческого мышления к критическому самоанализу. Элементарная рефлексия заключается в анализе индивидом собственных знаний и поступков. Такой вид рефлексии присущ почти каждому человеку: любой из нас хотя бы изредка задумывается над причинами собственных неудач, с тем чтобы исправить ошибки и постараться не допускать их в будущем. Таким образом, рефлексия предоставляет нам возможность учиться на собственных ошибках [1, с.222]. Благодаря этому учащиеся, хуже всех справившиеся с заданиями викторины, мотивируются осознанием, что более серьёзное отношение к изучению теоретического материала по теме будет способствовать их победе в следующей игре с одноклассниками.

Если тема, выбранная педагогом для проведения викторины, слишком тяжёлая, учитель при предварительном включении определённых настроек может дать игрокам возможность получать в течение игры бонусы, облегчающие выполнение заданий. Например, учащийся достаточно быстро даёт правильные ответы на каждый вопрос по изученной теме, демонстрируя при этом хорошую подготовку к уроку, но допускает одну ошибку. В конце игры ему снова попадётся этот вопрос, предоставляя возможность исправиться. Или, например, учащийся, выполняя тест, совсем не допускает ошибок. В таком случае среди игры ему даётся бонус, которым игрок сможет воспользоваться, если станет испытывать затруднения. Он значительно упрощает выполнение задания, оставляя всего 2 варианта ответов из перечня предложенных учителем изначально.

Таблица 1 - Преимущества использования программы Quizizz

для учителя	для ученика
возможность проведения формативного оценивания в форме игры-викторины	
возможность наблюдения за самостоятельной работой учащихся в режиме реального времени	возможность выполнения заданий без регистрации на сайте
возможность ограничения времени на выполнение самостоятельной работы учащимися	соревновательная форма выполнения заданий, пробуждающая интерес учащихся
возможность отключения видимости правильных ответов с целью предотвращения списывания учащимися параллельных классов	возможность узнать свой уровень знаний в сравнении с одноклассниками
возможность выставления баллов в электронный журнал без ручной проверки заданий	возможность получать бонусы, облегчающие выполнение заданий, <u>при включении определённых настроек</u>

Главным недостатком работы с данным приложением является то, что оно функционирует через интернет. При его недостаточно высокой скорости у отдельных учащихся во время викторины

могут возникнуть случаи потери соединения. Вернуться в игру участник сможет, только заново авторизовавшись. Для этого ему необходимо будет ввести новое имя. Например, поменять имя и фамилию местами. Такие случаи единичны на онлайн-уроках в городе, где интернет-соединение доступно практически везде и всегда.

Также к минусам электронного ресурса Quizizz можно отнести некачественный перевод сайта на русский язык. Например, вместо привычной для всех кнопки «сохранить» на платформе используется кнопка под названием «спасти»; перед игрой учащиеся пребывают в ожидании «хозяина», которым именуют организатора игры.

Своеобразные изображения героев из аниме случайно установлены на аватары учащихся. Родители некоторых участников игры могут не одобрять увлечение подростков японской мультипликацией, поэтому не исключено, что к учителю могут возникнуть вопросы по поводу уместности использования данной игры в образовательных целях.

Как видим, все эти недостатки незначительны в сравнении с пользой, которую приносит работа с приложением на уроках.

Список литературы:

1. Дири М.И. Инновационная деятельность педагога в процессе его профессионального становления // Самарский научный вестник. - 2017. - № 2 (19). - С. 221-226.
2. Прохорова М.П., Шкунова А.А. Особенности инновационной деятельности педагога в условиях модернизации педагогического образования // Международный журнал экспериментального образования. - 2016. - №1.- С. 106-109.
3. Лазарев В.С., Мартиросян Б.П. Нормативный подход к оценке инновационной деятельности школы // Педагогика. - 2003. - № 3. - С. 17–25.
4. Скаткин М.Н. Совершенствование процесса обучения. - М.: Педагогика, 1971. - 200 с.
5. Каминская М.В., Эльконин Д.Б., Давыдов В.В. Концепция профессионального развития учителя в системе развивающего образования // Психологическая наука и образование. - 2004. - №3.- С. 34-43.
6. Адольф В.А., Ильина Н.Ф. Инновационная деятельность педагога в процессе его профессионального становления. Красноярск: Поликом, 2007. - 190 с.

УДК 373.211.24

ПРИМЕНЕНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО МАСТЕРСТВА ВОСПИТАТЕЛЯ ДОШКОЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

Агеева Анастасия Анатольевна,
магистр педагогических наук, преподаватель
Дмитриенко Яна Владимировна,
Туркенова Карина Еркеновна
студенты
Костанайский региональный университет
им. А.Байтурсынова, г. Костанай, Казахстан

Аннотация

Бұл мақалада педагогикалық шеберлікті дамыту мақсатында мектепке дейінгі ұйым тәрбиешісінің инновациялық білім беру технологияларын қолдану мәселесі ашылады. Тәрбиешінің жұмысында қолдануға ұсынылатын инновациялық білім беру технологияларының тізімі мен қысқаша сипаттамасы көрсетілген. Мақала мектепке дейінгі ұйымдардың тәрбиешілері мен әдіскерлеріне, қосымша білім беру мұғалімдеріне, сондай-ақ барлық мүдделі тұлғаларға арналған.

Түйінді сөздер: инновация, технология, тәрбиеші, шеберлік.

Аннотация

В данной статье раскрывается вопрос применения инновационных образовательных технологий воспитателем дошкольной организации с целью развития педагогического мастерства. Уточняется перечень и краткое описание инновационных образовательных технологий, рекомендуемых для использования в работе воспитателя. Статья предназначена для воспитателей и методистов дошкольных организаций, педагогов дополнительного образования, а также всех заинтересованных лиц.

Ключевые слова: инновация, технология, воспитатель, мастерство.

Abstract

This article reveals the issue of the use of innovative educational technologies by a preschool teacher in order to develop pedagogical skills. The list and a brief description of innovative educational technologies