



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

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В ДОШКОЛЬНОМ ДИСТАНЦИОННОМ ОБРАЗОВАНИИ

Капитанец Ульяна Валерьевна,
магистр педагогических наук
старший преподаватель
Казез Думан Мақсұтұлы,
магистрант ОП педагогика и психология
Костанайский региональный университет
им. А.Байтурсынова, г. Костанай, Казахстан

Аннотация

Мақалада мектепке дейінгі ұйымдарда қашықтықтан білім беруді ұйымдастыруда қолданылатын интерактивті әдістер қарастырылады. Қазіргі уақытта covid-19 коронавирусының пандемиясына және карантиндік шараларға байланысты қашықтықтан оқыту форматына көшуге байланысты ерекше езекті болып табылады.

Түйінді сөздер: қашықтықтан білім беру, QR-код, бояу беттері Quiver-3D-модель, Power Point, голограмма, триггер, таймлапс, гиф-суреттер.

Аннотация

В статье рассматриваются интерактивные методы, используемые при организации дистанционного образования в дошкольных организациях. Что является особо актуальным в наше время из-за пандемии коронавируса COVID-19 и переходом на дистанционный формат обучения в связи с карантинными мерами.

Ключевые слова: дистанционное образование, QR-код, раскраски Quiver - 3D-модель, презентация Power Point, голограмма, триггер, таймлапс, гиф-изображения.

Abstract

The article discusses interactive methods used in the organization of distance education in preschool organizations. What is particularly relevant in our time, in connection with the COVID-19 coronavirus pandemic and the transition to a distance learning format in connection with quarantine measures.

Keywords: distance education, QR-kode, coloring Quiver - 3D-model, Power Point presentation, hologram, trigger, timlapse, GIF images.

Пандемия коронавируса COVID-19 вносит изменения в жизнь большинства людей а Земле, как и в частную жизнь, так же в и образовательную и профессиональную деятельность. К таким изменениям мы можем отнести: запреты на массовые мероприятия, рекомендации по соблюдению санитарных норм, таких как ношение масок, соблюдение социальной дистанции, а так же вынужденные переходы на дистанционное обучение, удаленную работу и самоизоляцию.

Все это наносит огромный урон на организацию обучения подрастающего поколения.

Переход на дистанционное обучение коснулся все организации образования: от детских садов до высших учебных заведений, но во всех уровнях образования замечен существенный минус – отсутствие прямой взаимосвязи между воспитанниками и воспитателем, учителем и учеником, студентами и преподавателем, весь процесс ограничен видео конференцией ZOOM, презентациями и видеороликами. На лицо узкая сцена возможностей, работы, а ведь воспитание подрастающего поколения считается одной из главных целей нашего государства, ведь дети – это будущий интеллектуальный потенциал нашей страны.

Учитывая карантинные меры, образовательный процесс во многих организациях образования, в том числе и в дошкольных организациях, перешел на дистанционный формат. Как показала практика и социологические исследования, переход на дистанционное обучение повлек за собой слабую успеваемость обучающихся и снижение уровня знаний. А организация образовательного процесса с детьми дошкольного возраста представляется особенно сложной, учитывая, что для дошкольников главным условием обучения является прямой контакт с воспитателем и окружающим миром.

Отсюда возникают две проблемы: как организовать дистанционное обучение для детей дошкольного возраста, что бы оно было эффективным, и какими способами и методами можно это сделать воспитателям детских садов.

В связи с возникшими вопросами нами были рассмотрены современные интерактивные методы обучения в дистанционном образовании. Рассмотрим их в нашей статье.

Одним из самых распространенных средств интерактивного обучения, который можно использовать при организации дошкольного образования, является QR-коды (Qсыск Response, англ. «быстрый оотклик»).

QR-код представляет собой двухмерный штрих-код, содержащий информацию, на которую можно легко откликнуться, считав ее при помощи специального сканера. Основным принципом QR-кода в том, что он может работать как гиперссылка. Это особенно удобно, когда необходимо сообщить большое количество информации или упростить ее использование. Прочитать QR-код может каждый, у кого есть мобильный телефон или планшет с фотокамерой и установленной программой (из магазина приложений, например, Google Play Market, AppStore) для распознавания зашифрованной информации, которую можно бесплатно скачать в интернете. Педагоги создают QR-коды, прежде всего, с целью создания банка электронных предметных ресурсов.

Приведем пример одной из игр применения QR кодов - «Проделки деда Буквоеда». Дети работают с карточками, на которых изображены буквы с недостающими элементами. Дошкольникам необходимо узнать букву, перевернуть карточку, на обратной стороне которой QR-код. С помощью планшетного компьютера (или смартфона) и QR-кода они проверяют правильность выполнения задания (открывается изображение нужной буквы). Далее из букв нужно составить слово и снова проверить по QR-коду результат. Результатом является закодированное видеоизображение искомого слова.

Также QR-коды используются в дидактических и сюжетно-ролевых играх. Например, при игре «Доктор» на ребенке в роли пациента закреплены маркеры со штрихкодом на уровне сердца, желудка и т.д. Ребенок в роли доктора наводит свой гаджет на соответствующий маркер и, перейдя по ссылке, видит модель органа, справочную информацию о нем, видеоролик и т.д. [1]

Еще один элемент дистанционного обучения, который используется в образовательном процессе, представляет собой приложение Quiver - 3D-модель раскрасок. Данное приложение, прежде всего, интересно дошкольникам и младшим школьникам.

Установив данное приложение на смартфон или планшет, скачав раскраски с сайта, плоское изображение можно «оживить» и проделать с ним ряд манипуляций. Например, черно-белые картинки можно раскрашивать от руки, а так же в графическом редакторе. Все это носит не только игровой, но и обучающий характер. Например, при изучении материала по теме «Птицы» картинку надо раскрасить строго в соответствии с реальными цветами конкретной птицы. Можно предложить детям самостоятельно найти информацию о данной птице или создать QR-код содержащий всю нужную информацию о ней.

Так же интересными при организации дистанционного обучения являются гарнитура Oculus Rift (очки виртуальной реальности). Очки виртуальной реальности позволяют пользователю погрузиться в смоделированный мир. Объемная картинка VR-очков создает эффект полного погружения в сюжетную линию воспроизводимого видеоконтента. В итоге, пользователь имеет возможность «оглядеться» внутри виртуальной реальности и чувствовать себя в ней, как в настоящем мире.

Область использования очков виртуальной реальности невероятно широка. VR-оптика используется для организации игровых развлечений, просмотра фильмов, видео конференц связи, осуществления виртуальных экскурсий. Перспективы использования технологий виртуальной реальности практически безграничны [2].

Следующий вид интерактивных методов обучения является голограмма. Применение голограмм в образовательном процессе позволяет усовершенствовать его. Уникальные возможности использования и применения трехмерных голограмм в обучении позволит не только показывать объект на 360 градусов, а также разрешает и побуждает обучающихся активно взаимодействовать с ним: крутить, увеличивать, уменьшать. Это делает процесс обучения интерактивным, наглядным, визуальным, увлекательным, творческим, что позволяет продолжить формировать необходимые компетенции у обучающихся.

Рассмотрим, чем голограмма отличается от 3D-технологии:

- голограмму можно обойти и взглянуть со всех сторон;
- голограмма имеет глубину;
- она формируется в пространстве, как 3D-картинка
- это всего лишь иллюзия объема;
- для создания и демонстрации голограмм можно использовать обычный смартфон.

Голограммы при использовании в образовательном процессе обладают рядом характеристик, которые становятся преимуществами по отношению к прочим видам визуализации:

1. Обеспечивают взаимодействия с объектом на интуитивном уровне;
2. Предоставляют информацию здесь и сейчас (для просмотра не требуется специальных навыков и знаний);
3. Показывают то, что нельзя представить привычными способами;
4. Предоставляют возможность с лёгкостью менять параметры объекта;
5. Обеспечивают возможность «примерить» голографические объекты к реальному окружению [19].

Создавать голограммы может любой педагог и ему не нужны необходимые навыки, а так же специализированное программное обеспечение. Для создания голограмм можно использовать следующее программное обеспечение: Sony Vegas Pro, Power Point. Для демонстрации голограммы, не-

обходимо подготовить девайз, его можно сделать из футляра из-под компакт диска, главное, чтобы он был прозрачный.

Один из способов проведения организованной учебной деятельности в детском саду является подготовка видео-занятий, посредством создания презентаций Power Point.

Компьютерная презентация Power Point - мультимедийный продукт, представляющий собой последовательность выдержанных в одном графическом стиле слайдов, содержащих текст, рисунки, фотографии, анимацию, видео и звуковой ряд.

Воздействуя на слуховые и зрительные анализаторы, мы погружаем ребенка в образовательную виртуальную реальность. Данный способ можно сделать более совершенным – используя в презентации Power Point триггеры, GIF изображения, таймлапсы.

Триггер - это объект на слайде (надпись, фигура), при нажатии на который запускается анимация одного или нескольких объектов.

Использование триггеров в презентации позволяет запускать анимацию объектов в произвольном порядке, а не по очереди, как это происходит обычно, посредством чего ребенок может активно взаимодействовать с картинкой, так мы воздействуем на слуховые и зрительные анализаторы.

Еще одним способом применения виртуальной реальности, являются *гиф-изображения* - в которых картинка «оживает».

GIF (англ. Graphics Interchange Format «формат для обмена изображениями») - растровый формат графических изображений. Проще говоря, гиф-изображение - это анимационное подвижное изображение, которое позволяет избежать не привлекающую статичность картинки.

Одним из необычных средств является *таймлапс* – ускоренные видео медленных и долгих по длительности процессов [3].

Таким образом, мы рассмотрели некоторые интерактивные методы обучения, такие как система триггеров, презентации, ролики в стиле таймлапс, раскраски Quiver - 3D, голограммы, которые позволяют организовать дистанционный образовательный процесс с детьми дошкольного возраста более эффективно.

Список литературы:

1. А.Сизов, И.Лосев, В.Воронов, Д.Марков, Е.Карпина. Что такое QR-код (Quick Response Code)? Как создать и сканировать QR-код на смартфоне?// Информационный аналитический портал «Майнинг Криптовалюты», 2020. <https://yandex.kz/turbo/mining-cryptocurrency.ru/s/qr-code/>
2. Якименко К.Н. Виртуальная реальность // CYBERPSY, 2020. <https://cyberpsy.ru/articles/yakimenko-virtual-reality/>
3. Гук М. Аппаратные интерфейсы ПК. Энциклопедия, 2002 – 173с.
4. Белкин Е.Л. Психолого-дидактические основы построения эффективных методик обучения / Е.Л. Белкин, А.М. Иванов. - М: Просвещение, 2003 - 128 с.
5. Дацюк С. Ноу-хау виртуальных технологий// PC Club, №30, 1997- 32с.
6. Петрова Н. Виртуальная сфера, или новые лица в пространстве виртуальной реальности, 1998 – 86с.

ӘОЖ 373

МҰҒАЛІМДЕРДІҢ КӘСІБИ ДАМУЫНДАҒЫ ИННОВАЦИЯЛЫҚ ӘДІСТЕР

Қараулова Хорлан Мизамқызы,
педагог- зерттеуші, қазақ тілі мен әдебиеті мұғалімі
Нұрахметова Айгүл Баязитқызы,
педагог- зерттеуші, қазақ тілі мен әдебиеті мұғалімі
Төретаева Жазира Сардарқызы,
бірінші санатты, қазақ тілі мен әдебиеті мұғалімі
«Қостанай қаласы білім бөлімінің М. Қозыбаев атындағы
№ 23 жалпы білім беретін мектебі» КММ

Аннотация

Өзектілігі мен мақсаты: Баяндамада мұғалімнің кәсіби өсуіне жағдай жасау мәселелерінің тиімді шешімін табу, сондай-ақ оларды жетілдіру жолдары қарастырылған. Мұғалімнің кәсіби дамуын, оның құзыреттілігін, педагогикалық шеберлігін арттырудың маңыздылығы ашылады.

Түйінді сөздер: білім беру, инновация, кәсіби даму, құзыреттілік, педагогикалық шеберлік.

Аннотация

Актуальность и цель: В докладе рассматриваются вопросы, связанные с поиском эффективного решения проблемы создания условий для профессионального развития учителя, а также пути их