



ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ҒЫЛЫМ
ЖӘНЕ ЖОҒАРЫ БІЛІМ МИНИСТРЛІГІ

А.БАЙТҰРСЫНОВ АТЫНДАҒЫ
ҚОСТАНАЙ Өңірлік университеті



ҚОСТАНАЙ ОБЛЫСЫ ӘКІМДІГІ МӘДЕНИЕТ БАСҚАРМАСЫНЫҢ "ЫБЫРАЙ АЛТЫНСАРИННИҢ ҚОСТАНАЙ ОБЛЫСТЫҚ
МЕМОРИАЛДЫҚ МҰРАЖАЙЫ" КОММУНАЛДЫҚ МЕМЛЕКЕТТІК МЕКЕМЕСІ

КОММУНАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "КОСТАНАЙСКИЙ ОБЛАСТНОЙ МЕМОРИАЛЬНЫЙ
МУЗЕЙ ИБРАЯ АЛТЫНСАРИНА" УПРАВЛЕНИЯ КУЛЬТУРЫ АКИМАТА КОСТАНАЙСКОЙ ОБЛАСТИ

АЛТЫНСАРИН ОҚУЛАРЫ

«ИННОВАЦИЯ, БІЛІМ, ТӘЖІРИБЕ-БІЛІМ
БЕРУ ЖОЛЫНЫҢ ВЕКТОРЛАРЫ»
ХАЛЫҚАРАЛЫҚ
ҒЫЛЫМИ-ПРАКТИКАЛЫҚ
КОНФЕРЕНЦИЯСЫ

МАТЕРИАЛДАРЫ

І КІТАП

АЛТЫНСАРИНСКИЕ ЧТЕНИЯ

МАТЕРИАЛЫ

МЕЖДУНАРОДНОЙ
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ
КОНФЕРЕНЦИИ
«ИННОВАЦИИ, ЗНАНИЯ,
ОПЫТ – ВЕКТОРЫ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТРЕКОВ»

І КНИГА



Қостанай, 2023

УДК 37.02
ББК 74.00
И 63

РЕДАКЦИЯ АЛҚАСЫ/ РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

Куанышбаев Сеитбек Бекенович, А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университетінің Басқарма Төрағасы-Ректоры, география ғылымдарының докторы, Қазақстан Педагогикалық Ғылымдар Академиясының мүшесі;

Жарлыгасов Женис Бахытбекович, А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университетінің Зерттеулер, инновация және цифрландыру жөніндегі проректоры, ауыл шаруашылығы ғылымдарының кандидаты, қауымдастырылған профессор;

Скударева Галина Николаевна, педагогика ғылымдарының кандидаты, доцент, Мәскеу облысындағы МОУ «Мемлекеттік гуманитарлық-технологиялық университеті» ректорының м.а.; Ресей Федерациясының жалпы білім беру ісінің құрметті қызметкері, Ресей;

Бережнова Елена Викторовна, педагогика ғылымдарының докторы, профессор Мәскеу халықаралық мемлекеттік қатынастар институты, Ресей;

Ибраева Айман Елемановна, «Қостанай облысы әкімдігінің білім басқармасы» ММ жетекшісі;

Онищенко Елена Анатольевна, «Педагогикалық шеберлік орталығы» жекеменшік мекемесінің Қостанай қаласындағы филиалының директоры;

Демисенова Шнар Сапаровна, педагогика ғылымдарының кандидаты, А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университетінің педагогика және психология кафедрасының меңгерушісі;

Утегенова Бибикуль Мазановна, педагогика ғылымдарының кандидаты, А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университетінің педагогика және психология кафедрасының профессоры;

Смаглий Татьяна Ивановна, А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университетінің, педагогика ғылымдарының кандидаты; педагогика және психология кафедрасының қауым.профессоры;

Жетписбаева Айсылу Айратовна, А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университетінің Ы.Алтынсарин атындағы әдістемелік кабинетінің меңгерушісі.

«Инновация, білім, тәжірибе-білім беру жолының векторлары»: 2023 жылдың 17 ақпандағы Халықаралық ғылыми-тәжірибелік конференция материалдары. I Кітап. – Қостанай: А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университеті, 2023. – 1081 б. = «Инновации, знания, опыт – векторы образовательных треков»: Материалы международной научно-практической конференции, 17 февраля 2023 года. I Книга. – Костанай: Костанайский региональный университет имени А.Байтұрсынова, 2023. – 1081 с.

ISBN 978-601-356-244-5

Жинаққа «Инновация, білім, тәжірибе-білім беру жолының векторлары» атты Алтынсарин оқулары халықаралық ғылыми-практикалық конференция материалдары енгізілген.

Талқыланатын мәселелердің алуан түрлілігі мен кеңдігі мақала авторларына заманауи білім беруді жаңғырту мен дамытудың, осы үдерісте қазақ ағартушыларының педагогикалық мұрасын пайдаланудың жолдарын, мұғалімдерді даярлаудың тиімді технологиялары мен форматтарын әзірлеу мен енгізу мәселелерін, ақпараттық қоғамдағы білім беру кеңістігінің ерекшеліктерін айқындауға, сондай-ақ педагогтердің инновациялық қызметінің тәжірибесін жинақтауға, педагогикалық үдеріс субъектілерін психологиялық-педагогикалық қолдауға мүмкіндік берді.

Бұл жинақтың материалдары ғалымдарға, жоғары оқу орындары мен колледж оқытушыларына, мектеп мұғалімдері мен мектепке дейінгі тәрбиешілерге, педагог-психологтарға, магистранттар мен студенттерге қызықты болуы мүмкін.

В сборнике содержатся материалы Международной научно-практической конференции Алтынсаринские чтения «Инновации, знания, опыт – векторы образовательных треков». Многообразие и широта обсуждаемых проблем позволили авторам статей определить векторы модернизации и развития современного образования, использования в данном процессе педагогического наследия казахских просветителей, вопросов разработки и внедрения эффективных технологий и форматов подготовки учителей, специфики образовательного пространства в информационном обществе, а также обобщения опыта инновационной деятельности педагогов, психолого-педагогической поддержки субъектов педагогического процесса.

Материалы данного сборника могут быть интересны ученым, преподавателям вузов и колледжей, учителям школ и воспитателям дошкольных учреждений, педагогам-психологам, магистрантам и студентам.

ISBN 978-601-356-244-5



9 786013 562445

УДК 37.02
ББК 74.00

© А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университеті, 2023
© Костанайский региональный университет имени А.Байтұрсынова, 2023

4. Кәкішев Т. Жаяусалдың серуендері Алматы: «Глобус» Баспа үйі, 2009. 560 б.
5. Кәкішев Т. Ұштасқан үш өзенмен (Жолжазба) Алматы: Жалын, 1978. 80 б.
6. Кәкішев Т. Биобиблиографиялық көрсеткіш / Құрастырушылар: Ж.Б. Мұқалдиева, К.Ахметова, К.К. Аbugалиева. Алматы: Қазақ университеті, 2002. 179 б.

УДК 373.24

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Агеева Анастасия Анатольевна
магистр педагогического образования, старший преподаватель
Кеулимжаева Аружан Дулатовна
студентка 4 курса
ОП «6В01201 – Дошкольное обучение и воспитание»
КРУ им. А. Байтұрсынова,
г. Костанай, Казахстан
E-mail: nga3003@mail.ru

Аннотация

В данной статье рассматриваются вопросы организации деятельности детей дошкольного возраста в форме интерактивной игры с целью реализации задач обновлённых Государственного общеобразовательного стандарта дошкольного воспитания и обучения и Типовой учебной программы дошкольного воспитания и обучения. Уточняется определение понятия «интерактивная игра» и описываются её виды. Статья предназначена для воспитателей и методистов дошкольных организаций, педагогов дополнительного образования, родителей дошкольников, а также всех заинтересованных лиц.

Ключевые слова: *интерактив, игра, дошкольная организация, цифровизация, обновление.*

Аңдатпа

Бұл мақалада мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың жаңартылған Мемлекеттік жалпыға міндетті стандартының және мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың үлгілік оқу бағдарламасының міндеттерін іске асыру мақсатында интерактивті ойын түрінде мектеп жасына дейінгі балалардың қызметін ұйымдастыру мәселелері қарастырылады. «Интерактивті ойын» ұғымының анықтамасы нақтыланады және оның түрлері сипатталады. Мақала мектепке дейінгі ұйымдардың тәрбиешілері мен әдіскерлеріне, қосымша білім беру мұғалімдеріне, мектеп жасына дейінгі балалардың ата-аналарына, сондай-ақ барлық мүдделі тұлғаларға арналған.

Түйінді сөздер: *интерактивті, ойын, мектепке дейінгі ұйым, цифрландыру, жаңарту.*

Abstract

This article discusses the issues of organizing the activities of preschool children in the form of an interactive game in order to implement the tasks of the updated State Mandatory Standard of Preschool Education and Training and the Standard Curriculum of preschool education and Training. The definition of the concept of "interactive game" is clarified and its types are described. The article is intended for educators and methodologists of preschool organizations, teachers of additional education, parents of preschoolers, as well as all interested persons.

Key words: *interactive, game, preschool organization, digitalization, updating.*

Президент Республики Казахстан, Касым-Жомарт Токаев в своём послании народу Казахстана от 1 сентября 2022 года «Справедливое государство. Единая нация. Благополучное общество» затронул вопрос состояния системы образования, так как именно она играет решающую роль в повышении потенциала нации. Глава государства отметил: «У нашего народа есть пословица: «Ел боламын десең, бесігінді түзе» («Будущее страны формируется в колыбели младенца»). Поэтому сфера дошкольного воспитания должна быть приоритетной» [1].

Реформирование системы дошкольного образования в стране назревало с момента утверждения модели развития дошкольного воспитания и обучения (Постановление Правительства Республики Казахстан от 15 марта 2021 года №137), и в августе 2022 года был обновлён Государственный общеобязательный стандарт дошкольного воспитания и обучения. Вслед за стандартом также была обновлена Типовая учебная программа дошкольного воспитания и обучения.

Перед воспитателями дошкольных организаций ставится глобальная задача – смоделировать индивидуальный путь развития дошкольника через использование всех видов деятельности, предусмотренных обновлённым Государственным общеобязательным стандартом дошкольного воспитания и обучения, а именно: организованной, игровой, познавательной, коммуникативной, творческой, экспериментальной, трудовой, предметной, двигательной и изобразительной деятельностью [2].

Важнейшим изменением в системе дошкольного образования бывший министр просвещения РК Асхат Аймагамбетов, при котором и произошли вышеперечисленные обновления, считает то, что новый стандарт ориентирован на предоставление дошкольным организациям гибкости, развитие ценностей и компетенций, широкое применение игровой модели, что естественно для детей раннего возраста. Новый государственный стандарт дает возможность вернуться к основной методике раннего развития детей по принципу «обучение через игру». Также теперь детские сады могут разработать свободный распорядок дня. Это позволит воспитателям применять разные подходы обучения и воспитания, организовать игровые и обучающие занятия детей в течение всего дня без привязки к строгому расписанию по минутам.

В связи с данными обстоятельствами, мы считаем, что интерактивная игра – это весьма актуальная форма организации деятельности детей дошкольного возраста. Но почему именно этот вид игры?

Цифровизация пространства плотно вошла в жизнь людей, которые некогда жили без сети Интернет и разнообразных гаджетов. Что же тогда говорить о дошкольниках? Современные реалии таковы, что в понимании ребёнка дошкольного возраста смартфон – это такой же необходимый предмет в его жизни, как, например, одежда и обувь. Исследования (Ветлугина К.И., Боброва И.И., Керделлан К., Грезийон Г., Ефремова Ю.Г. и др.) гласят: по разным данным, от 50 до 80% детей дошкольного возраста ежедневно пользуются гаджетами [3].

При этом профессиональные психологи считают, что мобильные игры полезны для ребёнка, если они являются развивающими, интерактивными, дают малышу возможность сформировать новые умения и навыки. При адекватном подборе содержания планшет становится образовательным инструментом. По мнению экспертов, которые проводят исследования в Институте современных медиа (MOMRI), попытка оградить ребёнка от новых устройств может иметь негативные последствия.

Интерактивная игра – современный метод обучения, который обладает развивающей, образовательной и воспитывающей функциями. По определению М.И. Ставицкой, интерактивная игра – одна из особо продуктивных интерактивных технологий, создающая оптимальные условия развития и самореализации участников учебно-воспитательного процесса. Иными словами, интерактивная игра – это процесс интеграции детей с компьютерами, планшетами, досками и т.д. С помощью персонального компьютера мы можем превратить иллюстрацию к сказке со страницы книги в красивую анимацию, добавить звук. Играя в интерактивные игры, дошкольники усваивают необходимый программный материал интересным и доступным для них образом.

Основные преимущества интерактивной игры заключаются в том, что она:

- развивает познавательный интерес ребенка;
- помогает снять напряжение, усталость;
- способствует развитию речи, памяти и мышления.

Организация деятельности дошкольников в форме интерактивных игр предполагает наличие соответствующего оборудования в дошкольной организации: персональные компьютеры, интерактивные доски, различное мультимедийное оборудование. Средства информационно-коммуникационных технологий сегодня есть практически в каждой дошкольной организации, и их количество ежегодно только растёт, тем самым позволяя повсеместно использовать интерактивную игру в ходе воспитательно-образовательного процесса.

Применение мультимедиа-технологий (цвета, графики, звука, современных средств видеотехники) позволяет моделировать различные ситуации. В ходе освоения интерактивной игры у дошкольника возникают новые знания и опыт, которые появляются вследствие игрового взаимодействия. Дети дошкольного возраста с лёгкостью приспосабливаются к цифровому пространству.

С помощью интерактивных и мультимедийных средств можно составлять наглядные загадки на различные темы, знакомить детей с временами года, профессиями, жилищами животных и т.д. Отличительной чертой интерактивных игр является то, что они могут использоваться в любой организованной деятельности, создавая при этом благоприятный эмоциональный фон. С помощью интерактивных игр можно как познакомить дошкольников с новыми знаниями, так и закрепить любой уже пройденный материал.

Существует несколько разновидностей интерактивных игр для дошкольников:

1) Развивающие игры: направлены на развитие познавательных способностей, эмоционального и нравственного развития, развития воображения. В них нет четко выделенной дидактической задачи – они являются инструментами для творчества, самовыражения ребенка. К этому виду относятся разнообразные графические редакторы, музыкальные редакторы, конструкторы сказок, работа с иллюстрациями и др.

2) Обучающие игры: ребенку предлагается в игровой форме решить ту или иную дидактическую задачу. Сюда относятся игры на формирование у детей элементарных математических представлений, обучение казахскому языку, а также основам грамоты.

3) Логические игры: направлены на развитие логического мышления дошкольника. К таким играм относятся головоломки с одной или несколькими задачами, которые должен решить ребенок.

4) Игры–забавы: дают возможность ребенку в развлекательной форме полезно провести время. Здесь он может отправиться в увлекательное путешествие с любимым героем сказки или придумать дальнейшее развитие сюжета мультфильма [4].

Используя простые программы Microsoft Office, Power Point, Paint, Canva, Kahoot и т.п., можно создать мультфильм, игру, задания и упражнения, как для всей группы детей, так и для одного ребенка, если воспитатель планирует провести игру в индивидуальной форме (актуальный вариант организации деятельности детей с особыми образовательными потребностями). Также интерактивная игра является интересным вариантом игры для детского праздника. Воспитатель может продумать и создать такой вариант игры, который предполагал бы участие родителей в ней.

Интерактивная игра не предполагает замену воспитателя на компьютер, а напротив, подразумевает его активное взаимодействие с детьми, так как интерактивные методы являются вспомогательным средством подачи материала.

В ходе использования интерактивных игр в воспитательно–образовательном процессе дошкольной организации можно выделить следующие преимущества для развития ребенка:

- во время игры повышается мотивация к познанию нового;
- развитие мелкой моторики рук ребенка благодаря управлению компьютерной мышью, работой с клавиатурой и стилусом;
- формирование самостоятельности и активности;
- развитие навыков рефлексии и желания исправить свои ошибки (если они были допущены ребенком).

Таким образом, мы считаем, что целенаправленная и систематическая организация детской деятельности в форме интерактивной игры является эффективным средством для решения программных задач дошкольной организации. Совместная организованная деятельность воспитателя и воспитанников имеет свою специфику, она должна быть эмоциональной, яркой, с привлечением большого количества демонстрационного и раздаточного материалов, с использованием аудио– и видеозаписей. Использование интерактивных игр наряду с традиционными методами воспитания и обучения способно повысить эффективность воспитательно–образовательного процесса в дошкольной организации. Благодаря тому, что новые знания предлагаются детям в яркой, увлекательной форме, будет дольше удерживаться внимание детей, а также будет развиваться зрительная и эмоциональная память, что только усилит положительный эффект от интерактивной игры.

Список литературы:

1. Постановление Правительства Республики Казахстан от 24 ноября 2022 года № 941 «Об утверждении Концепции развития образования Республики Казахстан на 2022–2026 годы»
URL: <https://adilet.zan.kz/rus/docs/P2200000941#z233> (дата обращения: 22.01.2023).
2. Приказ Министерства просвещения Республики Казахстан от 3 августа 2022 года № 348. Зарегистрирован в Министерстве юстиции Республики Казахстан 5 августа 2022 года № 29031 «Об утверждении государственных общеобязательных стандартов дошкольного воспитания и обучения, начального, основного среднего и общего среднего, технического и профессионального, послесреднего образования»
URL: <https://adilet.zan.kz/rus/docs/V2200029031#z20> (дата обращения: 23.01.2023).
3. Вершинина, С.М. Современные дети и гаджеты / С.М.Вершинина, И.С.Чекрыгина. Текст: непосредственный // Юный ученый. 2021. №3.1 (44.1). 11–13 с.
URL: <https://moluch.ru/young/archive/44/2448/> (дата обращения: 22.01.2023).
4. Емельяненко Ю.П. Интерактивные игры как средство познавательного развития дошкольника // Научно–методический электронный журнал «Концепт». 2017. Т. 39. с. 3161–3165
URL: <http://e-koncept.ru/2017/970959.htm> (дата обращения: 27.01.2023).