



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, ТӘЖІРІБЕ-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

қатынас, проблемалық жағдайлар құруға, серіктес, құрал, ақпарат көзі қызметін атқарады, оқушының әрекетін бақылайды, оған жаңа танымдық мүмкіндіктер береді. Бірақ бұл құралдардың оқушылардың танымдық белсенділігін дамытудағы мүмкіндігі проблемалық оқыту мен тәрбиелеудің жалпы жүйесіндегі орны мен жеке пәндерді оқытудағы оның қолданылу мәселесін анықтаумен шектелмейді. Сондықтан, әртүрлі зерттеушілердің жұмыстарын салыстыру негізінде білім беру веб-сайттары арқылы оқытудың көмегімен танымдық белсенділікті дамыту проблемасын шешуге байланысты бірқатар көзқарастарымызды келтірдік.

Білім беру веб-сайттарының көмегімен танымдық белсенділікті дамыту – күрделі ұйымдастыруды қажет ететін динамикалық процес.

Танымдық белсенділікті дамыту бастауыш мектеп пәндеріне қатысты алғанда, бұл пәндер біртұтас педагогикалық жүйеде әлемнің ғылыми бейнесінің басты мазмұнының іргесін бірігіп қалыптастыруға, ғылыми–техникалық прогресстің гуманистік маңызын ашуға, алынған білімдердің құндылығын көрсетуге, оқушының қоршаған әлемді тануға қызығуын туғызуға бағытталғандықтан өзекті проблемалардың бірі болып табылады.

Әдебиеттер тізімі:

- 1 Қазақстан Республикасындағы білім туралы заңнама. Заң актілерінің жиынтығы. Алматы: Юрист, 2008. 240 б.
- 2 Қазақстан Республикасында білім беруді және ғылымды дамытудың 2016–2019 жылдарға арналған мемлекеттік бағдарламасы// <http://edu.gov.kz>
- 3 Эльконин Д.Б. Психология обучения младших школьников. М:Педагогика, 1974. 64 с.

УДК 373.51

ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА НА УРОКЕ ИСТОРИИ

Дукеев Ержан Бауржанович
учитель истории

КГУ «Общеобразовательная школа №19» город Костанай
E-mail: e.dukeev@mail.ru

Султанов Дамир Мнайдарович
учитель истории

КГУ «Первомайская общеобразовательная школа»
Мендыкаринский район, с. Первомайское

E-mail: damir.s1993@mail.ru
Казахстан

Аннотация

Авторы данной статьи делятся опытом использования технологии геймификации на уроках истории в общеобразовательной школе. По мнению авторов геймификация является эффективным инструментом в современном образовательном процессе, который отвечает всем требованиям критериальной системы оценивания. В процессе использования геймификации на уроках истории формируется историческое мышление и сознание.

Ключевые слова: *геймификация, опыт, критериальное оценивание, грамотность чтения, история, образовательный процесс, мотивация.*

Аңдатпа

Осы мақаланың авторлары жалпы білім беретін мектепте тарих сабақтарында геймификация технологиясын қолдану тәжірибесімен бөліседі. Авторлардың пікірінше, геймификация қазіргі заманғы білім беру процесінде критериалды бағалау жүйесінің барлық талаптарына жауап беретін тиімді құрал болып табылады. Тарих сабақтарында геймификацияны қолдану барысында тарихи ойлау мен сана қалыптасады.

Түйінді сөздер: *геймификация, тәжірибе, критериалды бағалау, оқу сауаттылығы, тарих, білім беру процесі, мотивация.*

Abstract

The authors of this article share their experience of using gamification technology in history lessons at a secondary school. According to the authors, gamification is an effective tool in the modern educational process that satisfy all the requirements of the criteria assessment system. In the process of using gamification in history lessons, historical thinking and consciousness are formed.

Key words: *gamification, experience, criterion assessment, reading literacy, history, educational process, motivation.*

История как предмет входит в жизнь учащихся с 5 класса и полностью захватывает учащихся красочными сюжетами из древности, теориями происхождения человека и постоянным поиском ответа на вопрос: а как же было раньше?

Но, как и любой другой предмет, история класс от класса становится всё более сложной: «сухие» исторические факты, анализ и оценка сложных исторических процессов, столкновение с личностями, оставившими неоднозначный след в истории и многое другое.

Поэтому сам собой возникает вопрос – как сохранить интерес учащихся к истории, вне зависимости от их возраста и сложности изучаемого материала? Ещё одним из взаимосвязанных вопросов стал вопрос повышения мотивации современного школьника. Ведь ни для кого не секрет, что современные школьники зачастую обладают заниженной мотивацией к обучению [1]. Ответ на данные вопросы пришёл с неожиданной стороны – дети, сами того не зная, натолкнули меня на один интересный факт. На одной из перемен учащиеся активно обсуждали какие достижения у них есть в разнообразных *играх*. И обсуждали это с великим интересом и неподдельной гордостью. И вот, один из таких детских разговоров, подтолкнул меня к более подробному изучению *игрового вопроса*. Таким образом я столкнулся с понятием *геймификация*.

По одному из определений, геймификация (или игрофикация) это подход, который подразумевает внедрение элементов игры в неигровые процессы реального мира (как онлайн, так и офлайн), в том числе и обучения, для повышения вовлечённости обучающихся в решение задач и усвоение материала [2].

Несомненной сильной стороной геймификации являются естественные склонности учащихся к конкуренции, соревнованиям, сотрудничеству и достижениям, в нашем случае – оценкам, эффективной обратной связи. Данный подход мотивирует к достижению целей обучения и повышению качества образования. Инструментами вовлечения учащихся могут стать уровни, которые необходимо преодолеть, вознаграждения и формативное оценивание.

Цели обучения при таком подходе разбиваются на учебные задачи и выстраиваются в форме игры, в которой есть прозрачные и простые правила. Прозрачные правила являются отличным примером действия геймификации в процессе обучения – написание правил соответствуют принципам критериального оценивания. Для достижения результата нужно совершить ходы – действия – соответственно следовать дескрипторам. За выполнение действий игроки получают вознаграждение (бейджи, баллы рейтинга и т.д.) [3].

Таким образом основными аспектами геймификации являются:

- 1) Динамика – использование активных сценариев и активных методов обучения, которые требуют внимания и хорошей реакции.
- 2) Механика – использование характерных для игры сценарных элементов.
- 3) Социальное воздействие – техники, обеспечивающие межличностное взаимодействие.
- 4) Эстетика – создание впечатления, способствующего эмоциональной вовлечённости учащихся.

В играх дети чаще всего нацелены на получение результата – будь это первое место, редкое достижение (achievement – «ачивка»), удержание рекорда или попадание в так называемые «топы» – списки наиболее успешных игроков. Поэтому я подумал, почему бы не адаптировать некоторые элементы урока истории и дать учащимся возможность изучать историю не только полезно, но и приятно.

Именно с этого начались мои поиски и подбор подходящих методов и форм геймификации на уроках истории.

Все мы знаем, что предмет история так же направлен на развитие читательской грамотности учащихся, расширение словарного запаса учащихся и обогащение его научными понятиями. Зачастую у учащихся возникают сложности с пониманием и, вследствие, с запоминанием новых терминов и понятий. Классическая словарная работа из урока в урок, когда ребята пытаются своими словами объяснить некоторые понятия (например, автономия, политическая партия, аридизация и пр.), не вызывает у них особого интереса и не мотивирует их к изучению новых понятий и терминов. Поэтому введение геймификации в учебный процесс я начал с данного вида работы. Здесь мне на помощь пришла популярная игра «Alias», главной сутью которой является объяснение значения слов любым способом, не называя само слово или его однокоренные производные.

Далее представлю один из сценариев использования геймификации в ходе словарной работы. На примере разноуровневых карточек продемонстрировать участникам гибкость и вариативность игры.

При создании игровых карточек придерживаемся принципа дифференциации следующим образом:

- карточки группы «А» – карточки с опорными словами и словосочетаниями;
- карточки группы «В» – обычные карточки только с определением/термином.
- карточки группы «С» – предполагают объяснение значения термина/определения, используя невербальные средства общения (жесты, мимика и пр.).

При использовании данного приёма у учащихся наблюдается повышение интереса к изучению новых понятий и терминов, заинтересованность в том, чтобы быть лучшим не только в объяснении, но и в определении терминов и понятий.

Таким образом, передо мной открывается огромное поле для работы и решения проблем, с которыми сталкиваются многие учителя истории.

Ещё одним примером геймификации может стать использование пошаговых настольных игр, адаптированных под реалии школьного обучения. Используя ресурс Flippity [4] и имеющиеся на нём шаблоны, у нас появляется прекрасная возможность превратить уроки в увлекательные путешествия, которые благодаря простым и прозрачным правилам, исполняющими роль критериев оценивания и дескрипторов, эффективно достигают целей обучения и, соответственно, повышают качество образования.

Геймификация может быть полномасштабной стратегией обучения. Можно выделить следующие элементы геймификации на уроках и во внеурочной деятельности по истории:

- деление информации на уровни;
- доступ к новому уровню только после освоения предшествующего материала;
- поощрение (баллы, медали, призы, бонусы);
- элементы соревнования;
- командная работа;
- синтез новых навыков при выполнении заданий.

В наших дальнейших планах – планомерное введение и использование приёмов геймификации на различных этапах уроков истории. Превратить урок истории в интерактивное игровое поле, где каждый учащийся будет *активным участником* образовательного процесса, с собственной мотивацией, целью и задачами.

Сегодня есть острая проблема, как заинтересовать детей в изучении исторического образования, так из-за большого количества фактологической информации, обучающиеся, не могут применять знания в жизни. Поэтому для этого необходимо было пересмотреть свой подход, взглянуть на урок как ученик и увидеть проблемные зоны, также в общении с детьми я услышал рассуждения о том, как жили люди прошлого и отсутствие исторических фильмов о данных событиях. Поэтому я решил внедрить на уроках ролевые игры, в которых ученики, изучая исторические события, смогут исторический образ.

Сам термин «дидактические игры», под которым понимались специально создаваемые или приспособленные для целей обучения игры, ввели Ф.Фребель и М.Монтессори. Игры, которые они предлагали, были предназначены для детей дошкольного возраста. Но постепенно они начали проникать и в начальную школу, принимая сначала форму игровых приёмов в обучении. В Казахстане подобный способ образовательной технологии проник сравнительно не давно, так как образование в Казахстане реформируется, но уже стал одним из важных направлений в развитии образования. Сегодня молодежь внедряет новые технологии, которые смогли бы заинтересовать учеников в обучении.

Поскольку обучение – это «процесс целенаправленной передачи общественно-исторического опыта; организация формирования знаний, умений и навыков» (Психологический словарь, М.:1990), можно сказать, что дидактическая игра – условная занимательная для субъекта деятельность, которая направлена на формирование знаний, умений, навыков. [5]

Педагогическая игра выполняет следующие целевые ориентации:

Дидактическую. Расширяет кругозор, активизирует познавательную деятельность, развивает необходимые умения и навыки, способствует усвоению необходимого учебного материала, позволяет быстро проверить результативность.

Развивающую. Способствует развитию внимания, памяти, речи, мышления, умения сопоставлять, находить аналогии, принимать оптимальные решения. Активируется развитие мотивационной направленности учебной деятельности, творческих способностей, фантазии, воображения.

Воспитательную. Формируются определенные позиции, подходы, нравственные, этические, мировоззренческие установки. Воспитывается чувство коллективизма, и в то же время ярче выражаются личностные качества. Развиваются навыки коммуникативности. Учащийся приобщается к нормам и ценностям общества, адаптируется к условиям среды, обучается навыкам саморегуляции, стрессового контроля, психотерапии.

Дидактическая игра по истории является практической деятельностью, в которой дети используют знания, полученные не только на уроках истории, но и в процессе изучения других учебных дисциплин, а также из жизненного опыта. Несомненным достоинством является то, что посредством игр знания синтезируются, становятся более жизненными. В этом смысле имеет право на существование классификация по межпредметным связям: историко-литературные; историко-филологические; историко-географические; историко-математические и т.п.

Иногда, планируя учебный процесс, необходимо разделить обучающие игры по источнику познания: визуальные, диалоговые, массовые и т.д. [7]

Это только несколько моделей классификации игр, которые позволяют показать некоторые возможности их систематизации в зависимости от целей использования игры в разных аспектах деятельности. Необходимо помнить, что сущность игры заключается в создании занимательной условной ситуации, благодаря которой деятельность приобретает игровой характер. Поэтому и разделять игры целесообразно исходя из того, за счет чего эта условность достигается.

Наибольшую сложность, на мой взгляд, вызывают сюжетно–ролевые, деловые игры, драматизации и театрализации.

Характеристика ролевых и театрализованных игр.

Ролевая игра – это форма организации учебной деятельности, при которой каждый ученик выступает в роли участника событий прошлого. История – специфическая наука, ее содержание нельзя пронаблюдать, невозможно стать участником событий, которые давно прошли. Ролевая игра на уроке – не что иное, как «создание нереальных ситуаций» (Годер).

Цели:

1. Изучить, повторить, закрепить или обобщить материал.
2. Проверить степень овладения теми или иными общеучебными или специальными умениями и навыками.
3. Формировать коммуникативные навыки путем работы в группах.
4. Способствовать раскрытию творческих способностей учащихся, дать возможность проявить себя каждому.

Положительный эффект:

1. В процессе подготовки и в ходе самой игры углубляются исторические знания учащихся, расширяется круг источников постижения истории.
2. Приобретаемые знания становятся личностно–значимыми, эмоционально–окрашенными, так как ученик побывал в роли участника событий прошлого.
3. Игровая форма работы создает определенный настрой, который обостряет мыслительную деятельность учащихся.
4. Создается атмосфера раскованности, свободы мышления, мнения ученика и учителя становятся равнозначными, так как сам учитель оказывается в роли зрителя.
5. Коллективная работа помогает выработать чувства взаимопомощи, поддержки, лучше узнать друг друга, выявить лидеров в коллективе.
6. Коллективная работа позволяет научить деловому общению, дать опыт публичных выступлений.
7. Ролевая игра дает возможность отличиться ученику, не обладающему хорошими знаниями, преодолеть ему внутреннюю боязнь замечаний учителя и товарищей по классу.
8. Для учителя такие формы работы дают возможность накопить наглядный материал для последующих уроков.

Какие роли могут играть учащиеся?

Реально существовавшее лицо (хан, султан, путешественник, руководитель восстания, полководец, политический деятель и др.) Вымышленный персонаж, типичный представитель эпохи (крестьянин, бай, батыр, воин, торговец и др.)

Подготовка:

1. Планирование игры.
2. Работа с учащимися: сообщение темы, даты проведения ролевой игры, распределение ролей и заданий, разбивка на группы, по необходимости – выборы жюри, ведущих, знакомство с планом игры, объяснение целей и ожидаемых результатов, форма представления материала, дополнительная литература, по необходимости – консультации, репетиции, изготовление необходимых дидактических материалов, сообщение о контроле знаний.

Приемы, которые могут быть использованы в ходе ролевой игры:

1. Персонификация – реально существовавшее лицо участвует в игре как помощник учителя, консультант, член жюри и др. Примеры. Урок «Тауке хан». Ученик–Тауке – оценивает ситуации с позиций своих законов. Урок повторения «Тюрский каганат». Жюри–жрецы оценивают деятельность групп воинов, земледельцев, писцов и др.
2. Интервью – ученики задают вопросы представителю другой исторической эпохи.
3. Урок «Жизнь феодалов». Вопросы рыцарю: Сколько весили доспехи? Занимались ли обманом на турнирах? Что получал победитель?
4. Путешествие – проверка картографических навыков. Урок «Великий шелковый путь». Торговцы из разных стран показывают на карте свой путь из Хуанхэ в Рим, рассказывают о дорожных приключениях и опасностях.
5. Историческое письмо или телеграмма. Узнай, кто мог быть автором. Урок «Индия в средние века». «Пишу тебе я, славный потомок Чингисхана. Я завоевал северную Индию и создал огромное

могучее государство. Посоветуй, как мне его назвать, чтобы в веках о нем осталась память». (Бабур, Империя Великих Моголов). Ученики не только угадывают, но и сами пишут письма от имени исторических персонажей или историческим персонажам (Ахмет Байтурсынов, Ыбрай Алтынсарин, Бауыржан Момышұлы)

6. Исторический документ. Узнай автора. О каком событии идет речь? Например, «Когда повадится волк к овцам, то перетаскает все стадо, если не убить его.» (Древляне о князе Игоре).

7. Рассказ–защита (герб, город, памятник культуры и др.).

8. Кроссворды, загадки–рифмовки, кричалки и т.д. [6]

Примеры ролевых и театрализованных игр, применяемых на уроках истории.

Ролевые игры предполагают перевоплощение, например, в журналистов, экскурсоводов, съемочную группу. Здесь правила игры, сюжет определены заранее, игра требует серьезной подготовки, умения пользоваться специальной литературой, понятийным аппаратом. Ученики 10 класса проводят *виртуальную экскурсию* по Сакральным местам Казахстана, по средневековым городам Казахстана Тараз, Туркестан, Отрар времен Казахского ханства. Иногда экскурсанты попадают очень уж дотошные, особенно, если это «иностранные туристы». «Иностранцы» задают «экскурсоводам» множество вопросов, а те пытаются выйти из довольно сложных ситуаций. Попробуйте–ка объяснить значения таких слов, как апсиды, закомары, пилястры, консоли. Группа учащихся, исполняющая роль «экскурсантов–иностранцев», заранее готовит каверзные вопросы. Поэтому игра проходит в режиме соревнования, с большой активностью учеников.

Урок в форме презентации «туристических фирм» предполагает распределение ролей менеджеров, экскурсоводов, рекламных агентов, даже гидов–переводчиков (было у нас однажды и такое). Турфирмы создают «свое лицо», разрабатывают маршруты «путешествия в прошлое на машине времени», темы экскурсий, советы туристам, рекламные листовки, малоформатные газеты.

Ещё один вид ролевых игр – *создание короткометражных фильмов или рекламных роликов*. «Создатели» получают определенную тему и самостоятельно пишут сценарий, распределяют роли, выбирают сценариста, режиссера, оператора, продюсера, актеров. Особенно удаются фильмы по обществознанию в 6–7 классах. На уроках истории и на кружке приходится разбирать много жизненных ситуаций, и ребятам нравится их инсценировать («Портрет подростка», «Досуг и отдых подростка», «Радости и сложности общения»). Иногда новый материал излагают и показывают сами ребята в форме телепрограмм из цикла «В эфире новости». Так в 8 классе, изучая тему «Становление индустриального общества», учащиеся по группам готовят страницы «телепередачи» «Время технического прогресса». Страницы были следующими: «Мы едем, едем, едем (о развитии транспорта в 19 веке), «Чудо технической мысли» (о совершенствовании средств связи в 19 веке), «Великие личности родного края».

Урок – *интервью или игра в «журналистов»* удаётся в старших классах. Придумать и сформулировать вопросы для интервью – дело непростое. Интервью помогает раскрыть некоторые стороны личности исторического деятеля, дать ему возможность оправдаться перед судом истории. Ученики брали интервью у хана Абылая, Маншук Маметовой, Чокана Валиханова, Камшат Доненбаевой, Динмухаммеда Кунаева и т.д. Несомненно, что журналисты, готовящие интервью, должны хорошо знать своего героя. Таким урокам всегда предшествует тщательная подготовка. Вопросы ребята придумывают оригинальные, злободневные, с долей хорошего юмора. На таких уроках ребята учатся формулировать и отстаивать свою точку зрения, рассматривать проблемы с разных сторон. Иногда используется прием «Позвольте мне ответить за него». Интервьюирование – хороший способ связать изученное на уроках с реальной жизнью, расширить социальные представления обучающихся, развить у них навыки общения с различными людьми. В 11 классе при изучении темы «СССР в 1953–1964 годах» во время подготовки круглого стола, посвященного деятельности Никиты Сергеевича Хрущева, ребята берут интервью у своих бабушек и дедушек, у тех, кто помнит это десятилетие после смерти Сталина. И это уже не просто игра в журналистов, а серьезная работа и большая ответственность. История глазами очевидцев всегда вызывает особый интерес, так как эпоха предстает перед нами наиболее отчетливо и зримо, ученики получают возможность прикоснуться к прошлому.

Для формирования у детей социальных качеств и нравственного самосознания нужно создавать соответствующие условия, организовывать и постоянно сохранять сферу их «личностных» отношений, стимулировать самодеятельность детей, свободу в установлении отношений друг с другом. [8]

Но как это возможно? Через игровую деятельность, т.к. игра – это средство создания «детского общества». Актуальность игры в настоящее время повышается и из–за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всём мире, и в Казахстане в частности, постоянно расширяется предметно–информационная среда. ТВ, радио, видео, Интернет за последнее время значительно увеличили поток получаемой информации и её разнообразие. Но все эти источники представляют, в основном, материал для пассивного восприятия.

Таким образом, важной задачей школы становится формирование у школьников умений самостоятельного разрешения проблем, самостоятельной оценки и отбора получаемой информации, социального взаимодействия и коммуникационной компетентности, готовности к самообразованию. Развить подобные умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Список литературы:

1. Нургалиева М.К., Булатбаева А.А., Есенова К.А., Рамазанова С.А. Особенности мотивации учебной деятельности подростков // Психолог. 2022. №2. 1–7 с. DOI: 10.25136/2409–8701.2022.2.37623 URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=37623 (дата обращения 28.01.2023)
3. American Society for Training & Development (ASTD) «The Definitive Reference for Training & Development», 2014.
4. Евплова Е.В. Геймификация как средство повышения мотивации к обучению. Единцовские чтения, М., 2013, <https://evplova.ru/nauchnye-i-metodicheskie-statii/53> (дата обращения 28.01.2023)
5. Интернет ресурс <https://flippity.net/Contact.htm> (дата обращения 28.01.2023)
6. Баханов К.А. Театрализованные игры на уроках. «Преподавание истории в школе», №4, 1990.
7. Борзова Л.П. Игры на уроке истории. Методическое пособие для учителя / М.: Владос Пресс, 2003. 160 с.
8. Воронцов А.Б., Чудинова Е.В. Учебная деятельность: введение в систему Д.Б.Эльконина–В.В.Давыдова. / М.: Издатель Рассказов А.И., 2004. 303 с.
9. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте: Психологический очерк: Книга для учителя. 3–е издание. / Выготский Л.С. М.: Просвещение, 1991. 93 с.: ил.

ӨОЖ 373.31

АҚПАРАТТЫҚ – КОММУНИКАЦИЯЛЫҚ ТЕХНОЛОГИЯЛАР БІЛІМ БЕРУ ТӘЖІРЕБИЕСІ

Дуненбаева Ботагоз Каратаевна
педагог – шебер, бастауыш сынып мұғалімі
E-mail: bota1967d@mail.ru

Ещанова Алтынай Кайратовна
педагог – сарапшы, бастауыш сынып мұғалімі,
E-mail: altynai_eshanova@mail.ru

Мухамбетова Анели Муратовна
магистр, педагог – модератор, бастауыш сынып мұғалімі
E-mail: aneli.mukhambetova@mail.ru

Қостанай облысының әкімдігі білім басқармасының
«Қостанай қаласы білім бөлімінің № 24 мектеп гимназиясы» КММ
Қостанай қаласы, Қазақстан

Аңдатпа

Мақалада инновациялық педагогикалық технологияларды іске асырудың ерекшеліктері қарастырылады. Оқытудың интерактивті түрлерін қолдану ерекшеліктері көрсетілген. Инновациялық технологияларды енгізу динамикасы анықталды. Білім беру практикасында және инновациялық технологияларды тәрбиелеуде қолданудың интерактивті сипаты мен тиімділігі ашылады.

Түйінді сөздер: *инновациялық білім беру технологиялары, интерактивті оқыту, ақпараттық-коммуникациялық технологиялар.*

Аннотация

В статье рассматриваются особенности реализации инновационных педагогических технологий. Указаны особенности использования интерактивных форм обучения. Выявлена динамика внедрения инновационных технологий. Раскрывается интерактивный характер и эффективность использования в образовательной практике и воспитании инновационных технологий.

Ключевые слова: *инновационные образовательные технологии, интерактивное обучение, информационно-коммуникационные технологии.*

Abstract

The article discusses the features of the implementation of innovative pedagogical technologies. The features of the use of interactive forms of learning are indicated. The dynamics of the introduction of innovative technologies is revealed. The interactive nature and effectiveness of the use of innovative technologies in educational practice and education are revealed.

Key words: *innovative educational technologies, interactive learning, information and communication technologies.*