



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. Amazon web service. URL: <https://aws.amazon.com/ru/>(дата обращения: 01.02.2023)

5. Пол Дейтел, Харви Дейтел. Python: Искусственный интеллект, большие данные и облачные вычисления // Питер. 2020. ISBN:978–5–4461–1432–07

УДК 377.031

ГЕЙМИФИКАЦИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНФОРМАЦИОННО–КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Ким Диана Владиславовна
студент 3 курса

Капаева Марина Владимировна
преподаватель–стажер

Ташкентский Педагогический Университет им. Низами
г. Ташкент, Узбекистан

E–mail: kim99diana28v@gmail.com

Аннотация

Актуальность и цель: Игровое обучение – это получение знаний и навыков посредством конкретной игры. Геймификация – это не внедрение игр в обучающий процесс, а использование в обучении игровых механик. Цель геймификации в обучении – повысить мотивацию ребенка, а не дать знания. Знания ребенок получает из материала, предоставляемого учителем. А игровые механики лишь упрощают этот процесс, при этом повышают вовлеченность, делают урок интересным.

Ключевые слова :играфикация, мотивация, информатизация, универсальность.

Abstract

Relevance and Goal: Gamification is the receiving of knowledge and skills through a specific game. Gamification is not the introduction of games into the learning process, but it is the using of game mechanics in learning. The purpose of gamification in education is to increase the motivation of the child, and not to give knowledge. The child receives knowledge from the material provided by the teacher. In addition, game mechanics only simplify this process, while increasing involvement, making the lesson more interesting.

Key words: motivation, involvement, versatility.

В век глобализации и в период развития современного общества имеет отличительную особенность – сильное влияние на него оказывают компьютерные технологии, которые стали неотъемлемой частью всех сфер человеческой деятельности, обеспечивают распространение информационных потоков в обществе, образуя тем самым, глобальное информационное пространство. Одной из важных составляющих этих процессов является внедрение информационно–коммуникационных технологий в образовательный процесс.

В последнее десятилетие массовое использование компьютерных технологий в сфере образования вызывает повышенный интерес в дидактической отрасли. Именно информатизация в процессе образования повлекло за собой пересмотреть его задачи, основными из них являются:

1. Применение активных методов обучения и, как результат повышения творческой и интеллектуальной составляющих учебной деятельности;
2. Адаптация информационных технологий обучения к индивидуальным особенностям обучаемого;
3. Обеспечение непрерывности и преемственности в обучении и воспитании;
4. Разработка информационных технологий дистанционного обучения.

Цель использования информационных технологий в образовательном процессе достаточно разнообразна, однако главные из них является всесторонне облегчить работу педагога и при этом повысить качество образовательного процесса и выйти на новый уровень качества преподавания, которого требует современность.

При более детальном описании целей использования информационных технологий можно выделить следующие утверждения:

- повысить и укрепить мотивацию учащихся к обучению, пробудить в них интерес к познавательной деятельности, помочь им сконцентрировать внимание на учебном процессе;
- добиться более эффективной и современной методики преподавания, обеспечить индивидуальный подход к каждому учащемуся без временных и иных затрат;
- сделать образовательный процесс более разнообразным и увлекательным;
- сэкономить время на подготовку к урокам и отслеживание результатов обучения;
- внести вклад в формирование информационной грамотности учащихся;
- выйти на новый уровень в планировании и систематизации своей работы.

Помимо всего вышеуказанного, одной из актуальных задач сегодняшнего педагога является развитие у учеников информационной грамотности, научить их владению информационными технологиями, помочь обрести стиль мышления и творческий подход, актуальный для нынешнего информационного общества.

Рациональность информационных технологий является применением на уроках любых типов и в любой момент урока:

1) *При объяснении нового материала.* С помощью ИКТ можно эффективно представить учащимся новую тему, обозначить проблему; яркая мультимедийная презентация может сопровождать речь учителя, иллюстрируя ее видео- и аудиоматериалами, иллюстрациями и схемами.

2) *При организации самостоятельной работы учащихся.* Информационные технологии позволяют организовывать как индивидуальную, так и групповую работу. На уроке ученики могут заниматься поиском и отбором информации, готовить творческие задания и создавать мультимедиа-продукты.

3) *При оценке и контроле успеваемости.* ИКТ дают возможность проводить контрольные и самостоятельные работы в современной форме (интерактивные онлайн-тесты, викторины), а также быстро осуществлять проверку и заносить полученные результаты в базы данных.

Наиболее частые направления использования ИКТ в учебном процессе осуществляется при помощи создания мультимедийных презентаций. Данный способ является одним из простых и доступных способов ярко и наглядно представить учебный материал. Также использование интернет-ресурсов включает в себя не только поиск актуальной информации, но и оперативный обмен данными. К тому же, невозможно исключить работу с дидактическими играми и обучающими программами. Способствует геймификации образовательного процесса, стимулирует мотивацию учащихся, позволяет осуществлять контроль и систематизацию полученных знаний в увлекательной для учащихся форме.

Владение знаниями информационно-коммуникационных технологий влечет за собой ряд положительных свойств, которые помогают решить ряд важных задач дидактического характера, таких как: добиваться совершенствования самого процесса преподавания, результативность самоподготовки, активизировать процесс обучения учащегося в направлении поисковой деятельности, воздействовать на формирование мотивации учащегося к обучению, обеспечить процесс непрерывного и гибкого обучения, для закрепления пройденного материала, для создания различных учебных ситуаций, в которых студент усваивает материал в игровой форме и т.д.

Однако при положительном влиянии на образовательный процесс средств информационных и коммуникационных технологий, как и всякий предмет или явление, ИКТ имеют и обратную сторону. Их использование во всех формах обучения может привести к ряду негативных последствий, среди которых ухудшение физиологического состояния и здоровья учащегося, снижение речевой активности обучающегося, недостаточно живого диалогического общения между участниками образовательного процесса и т.п.

Но при этом, имея ряд негативных последствий, при помощи геймификации возможен процесс уменьшения негативных последствий при тщательном и рациональном использовании информационно-коммуникационных технологий.

Геймификация (с английского gamification «game» – игра) или игрофикация, все эти термины означают использование элементов игры и игровых механик и технологий в неигровом контексте – для достижения реальных целей, поставленных не только в образовательном процессе, но и в работе, а также в повседневной жизни.

Геймификация в обучении означает не только использование готовых игр, но и превращение всего образовательного процесса в игру. К примеру, на образовательной онлайн-платформе за выполнение домашнего задания пользователи получают баллы, а по количеству баллов формируется рейтинг студентов. Желание возглавлять рейтинг, чтобы доминировать в социальной группе, дает стимул выполнять больше заданий и набирать баллы. Игровой подход в обучении уже успел доказать свою эффективность по сравнению с традиционными методами. Игры нравятся людям разных возрастов, поэтому их используют во всех сферах обучения – в школьном и высшем образовании. За счет игры скучные задания становятся интересными, а сложные – простыми. Игры вовлекают человека в процесс и облегчают восприятие информации.

Геймификация при помощи ИКТ в образовании использует естественные склонности людей к соревнованиям и достижениям для повышения производительности. С точки зрения нейробиологии, игры активизируют в нашем мозге выработку различных гормонов, таких как: дофамин, эндорфин, серотонин, окситоцин. Большинство инструментов геймификации основаны на внешней мотивации, когда происходит воздействие на человека извне – с помощью стимулов и подкрепления.

При использовании геймификации в процессе информационно-коммуникационных технологий, необходимо соблюдать несколько основных пунктов, для достижения дидактически-положительного результата:

Сюжетная линия. Создание интересной сюжетной линии– история, которая будет увлекать учащихся по мере знакомства с ней. Электронное обучение должно напоминать увлекательное обучение.

Игровые уровни. Использование различных уровней, которые открываются по мере выполнения задания.

Система баллов. Начисление баллов за выполнение различных заданий способствует мотивации и контролю как продвинулся учащийся относительно самого себя и относительно других людей. Рейтинг и отставание от лидера стимулирует учащегося прикладывать дополнительные усилия.

Визуальное оформление. Привлекательные визуальные эффекты и приятный дизайн, способствуют легко и комфортно взаимодействовать с контентом.

Соревнование. Рейтинги отлично подходят для создания здоровой конкуренции между учащимися.

Обратная связь. Предоставление мгновенной обратной связи, когда человек выполнил задание или тест, – отличный способ удержать его внимание и вовлеченность.

Также внедрение геймификации в обучение начинается с четырех этапов:

1. Установление цели. У игр есть много плюсов, но они, подходя не для всех целей. Следовательно необходимо проанализировать каждую тему или модуль, а точнее выяснить– актуальна ли будет использовать геймификацию.

2. Постепенное увеличение. Внедрение геймификации постепенно с простых игровых элементов, способствует к более комфортному восприятию учащимися нового подхода.

3. Установление правил игры. Необходимость знания правил игры, ее прозрачность и ясность относительно того, как работает игра, будут поддерживать вовлеченность и мотивацию учащихся.

4. Выбор платформы. Простой способ реализовывать описанные инструменты геймификации на платформе для онлайн обучения.

Необходимо отметить, что информационно– коммуникационные технологии – это не только компьютер, это и умение работать с информацией. И тогда необходимо выделить коммуникативную технологию.

Следовательно, при геймификации воспроизводится и коммуникативная технология, так как процесс подобного способа может воспроизводиться как в индивидуальном, так и в групповом формате. Коммуникативная технология опирается на взаимосвязанное комплексное обучение всем видам речевой деятельности: аудирование, говорение, чтение, письмо.

Главным при коммуникативной технологии обучения является содержание речевого поведения, которое состоит из речевых поступков и речевых ситуаций. Также коммуникативная техно– логия предусматривает функциональность обучения (деятельность ученика): ученик спрашивает, подтверждает мысль, побуждает к действию, высказывает сомнение и в ходе этого актуализирует грамматические нормы.

На сегодняшний день в просторах всемирной паутины интернета существуют множество различных платформ для образовательной геймификации, которые имеют в своем сборе необходимые инструменты для развития тех или иных навыков, в нашем случае: речевых навыков. Тем не менее, применение в своем арсенале обычная мультимедийная презентация имеет множество функций, которые смогут способствовать достичь поставленных целей при изучении иностранного языка. Ниже будут приведены самые распространенные способы использования информационно – комму– никативной технологии на уроках по иностранному языку.

Способ 1. «Своя игра». Это увлекательная интеллектуальная ига, где возможно проверить собственные знания в различных областях. При этом адаптируя игру на тот или иной предмет или темы урока. Удобство данного способа является то, что в этой игре сочетаются все необходимые пункты для геймификации образовательного процесса (игровые уровни, система баллов, визуальное оформление и т.п.). Учащиеся в данной игре могут изучить новый материал или закрепить пройденный материал. Для создания подобной игры достаточно лишь владение навыками MS PowerPoint.

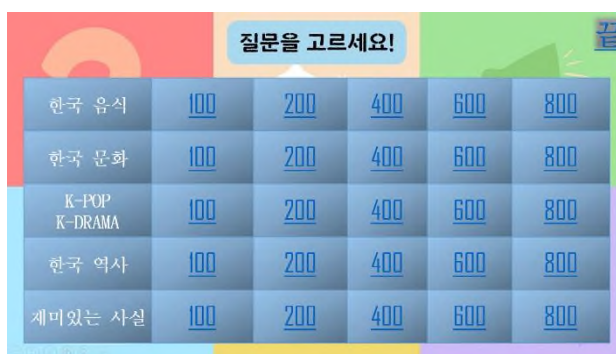


Рисунок 1. Образец игры на знание корейской культуры

Способ 2. Kahoot.it. Это онлайн платформа для создания различных викторин, которая имеет в своем ассортименте множество различных функций и инструментов для более удобного использования. На данной платформе возможно создавать различные викторины с различным оформлением и функциями. Удобство данной платформы является наличие различных шаблонов для создания викторины.

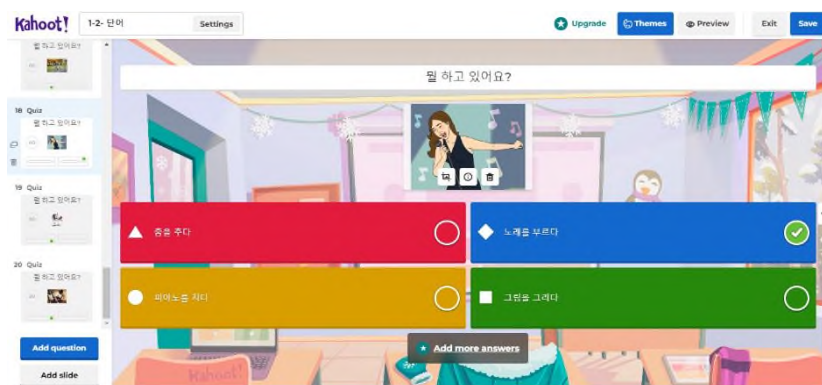


Рисунок 2. Образец « Kahoot.it. »

Таким образом, использование информационно – коммуникационных технологий в преподавании значительно повышает не только эффективность обучения, но и помогает совершенствовать различные формы и методы обучения, повышает заинтересованность в глубоком изучении материала.

Современные ИКТ предоставляют дополнительные возможности для формирования и развития информационной компетенции.

Применение их зависит от умения включать ИКТ в систему обучения от профессиональной компетенции педагога, создавая положительную мотивацию и психологический комфорт, способствуя развитию умения включать ИКТ в систему обучения, от профессиональной компетенции педагога, создавая положительную мотивацию и психологический комфорт, способствуя развитию умений и навыков.

Использование геймификации на уроке, обеспечивает: наглядность и активизация зрительного восприятия, рациональное использование урока за счет сокращения времени, которое тратится для различных записей учителем на доске, удобство внесения изменений в ход урока.

Применение геймификации оправдано, так как позволяет активизировать деятельность учащихся, дает возможность повысить профессиональный уровень педагога, разнообразить формы межличностного общения всех участников образовательного процесса. А также средства геймификации при помощи ИКТ, используемые в современном образовании позволяет добиваться высоких результатов в обучении. Новые технологии дают возможность обеспечить взаимодействие между учителем и обучающимся в системе открытого и дистанционного обучения.

Геймификация – отличный способ вовлечения учащихся в обучение. Она актуальна как для взрослых, так и для детей

Список литературы:

1. Авраменко А.П., Шевченко В.Н. Мобильные приложения как инструмент геймификации языкового образования //Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Педагогика. 2017. №.4
2. Акчелов Е.О., Галанина Е.В. Новый подход к геймификации в образовании //Векторы благополучия: экономика и социум. 2019. №.1 (32)

3. З.Белкин Ф.А. и др. Геймификация в образовании // Современная зарубежная психология. 2016. Т. 5. №3
4. Быкадорова Е.С. Геймификация в образовании // Современные научные исследования и разработки. 2018. №12
5. Варенина Л.П. Геймификация в образовании // Историческая и социально–образовательная мысль. 2014. №6. 2 с.
6. Кораблёв А.А. Информационно–телекоммуникационные технологии в образовательном процессе// Школа. 2006. №2
7. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2015. №9 (162). 60–64 с.
8. Петухова Е.И. Информационные технологии в образовании // Успехи современного естествознания. 2013. №10
9. Тевс Д.П., Подковырова В.Н. Использование современных информационных и коммуникационных технологий в учебном процессе: учебно–методическое пособие / Авторы–составители: Д.П.Тевс, В.Н.Подковырова, Е.И.Апольских, М.В.Афоница. Барнаул: БГПУ, 2006
10. Царев Р.Ю. Применение Kahoot! при геймификации в образовании //International Journal of Advanced Studies. 2017. Т. 7. №1

УДК 37.013

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННО–КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

Ким Зоя Евгеньевна
учитель математики
КГУ Школа–лицей №2, г.Костанай, Казахстан
E–mail: kimzoya67@yandex.ru

Аннотация

На сегодняшний день характерна массовая и доступная персональная компьютерная техника, широкий доступ к телекоммуникационным технологиям, позволяющие внедрять разработанные информационные системы обучения в учебный процесс, совершенствовать и модернизировать ее, улучшить качество знания, повышать мотивацию к обучению, максимально использовать принцип индивидуального образования. Математика – трудоемкий учебный предмет, требующий постоянного и значительного объема самостоятельной работы учащихся. Таким образом, одна из основных задач преподавателя математики – сформировать, развивать навыки и элементы математики, а также элементы культуры мышления и учения. Увеличение интеллектуальной нагрузки в математике заставляет задуматься о том, как поддерживать интерес к предмету, активность учащихся в течение всего занятия. Для сохранения интереса к теме и качественного учебного процесса предлагается активно использовать информационные и коммуникационные технологии на уроках.

Ключевые слова: ИКТ технологии, интерактивная доска, школьник, информатизация, познавательная активность.

Аңдатпа

Бүгінгі таңда жаппай және қолжетімді дербес компьютерлік техника, телекоммуникациялық технологияларға кең қолжетімділік тән, бұл әзірленген ақпараттық оқыту жүйелерін оқу процесіне енгізуге, оны жетілдіруге және жаңғыртуға, білім сапасын жақсартуға, оқуға деген ынтасын арттыруға, жеке білім беру қағидасын барынша пайдалануға мүмкіндік береді. Математика – бұл студенттердің өзіндік жұмысының тұрақты, көп уақытты қажет ететін және едәуір көлемін қажет оқу пәні. Осылайша, математика мұғалімінің негізгі міндеттерінің бірі–математиканың дағдылары мен элементтерін, сондай–ақ ойлау мен ілім мәдениетінің элементтерін қалыптастыру және дамыту. Математикадағы интеллектуалды жүктеменің артуы сізді пәнге деген қызығушылықты, бүкіл сабақ барысында оқушылардың белсенділігін қалай сақтау керектігі туралы ойлануға мәжбүр етеді. Тақырыпқа және сапалы оқу процесіне қызығушылықты сақтау үшін мен сабақтарда ақпараттық және коммуникациялық технологияларды белсенді қолданамын.

Түйінді сөздер: АҚТ технологиясы, интерактивті тақта, оқушы, ақпараттандыру, танымдық белсенділік.

Abstract

Today, mass and affordable personal computer equipment, wide access to telecommunication technologies are characteristic, allowing to introduce the developed information systems of training into the educational process, to improve and modernize it, to improve the quality of knowledge, to increase motivation for learning, to maximize the principle of individual education. Mathematics is the most time–consuming academic subject that requires a constant, time–consuming and significant amount of independent work of students. Thus, one of the main tasks of a mathematics teacher is to form and develop skills and elements of mathematics, as well as elements of a culture of thinking and teaching. The increase in the intellectual load in mathematics makes you think about how to maintain interest in the