



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

II КІТАП

АЛТЫНСАРИНСКИЕ ЧТЕНИЯ

МАТЕРИАЛЫ

МЕЖДУНАРОДНОЙ
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ
КОНФЕРЕНЦИИ

«ИННОВАЦИИ, ЗНАНИЯ,
ОПЫТ – ВЕКТОРЫ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТРЕКОВ»

II КНИГА



РЕДАКЦИЯ АЛҚАСЫ/ РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

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

Жарлығасов 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. II Кітап. – Қостанай: И 63 А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университеті, 2023. – 1231 б. = «Инновации, знания, опыт – векторы образовательных треков»: Материалы международной научно-практической конференции, 17 февраля 2023 года. II Книга. – Костанай: Костанайский региональный университет имени А.Байтұрсынова, 2023. – 1231 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



УДК 37.02
ББК 74.00

УДК 371.3

ТЕХНОЛОГИИ И МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ИГРОВОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ КАК СОСТАВЛЯЮЩАЯ МОТИВАЦИОННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Олексюк Тамила Владимировна
педагог-эксперт, учитель начальных классов
КГУ «Общеобразовательная школа №19
отдела образования города Костаная»
Управления образования акимата
Костанайской области
E-mail:tamila.oleksyuk@bk.ru

Ищенко Юлия Александровна
педагог-эксперт, учитель начальных классов
КГУ «Общеобразовательная школа №19
отдела образования города Костаная»
Управления образования акимата
Костанайской области
E-mail:yulchik9614@mail.ru

Жанабекова Айнагуль Касымкановна
педагог-исследователь, учитель начальных классов
КГУ «Общеобразовательная школа №19
отдела образования города Костаная»
Управления образования акимата
Костанайской области
E-mail:kasymkanovna70@mail.ru

Аннотация

В статье раскрывается потенциал современных игровых технологий и приёмов обучения как составляющая мотивационно-образовательного процесса. Приведены примеры использования разнообразных дидактических игр как наиболее эффективного средства обучения. Показывается, что они помогают решать задачи обучения и социализации школьников, если правильно определён характер и форма их применения.

Ключевые слова. образование, игровые технологии, обучение, жеребьёвка, зигзаг, автобусная остановка.

Андапта

Мақалада мотивациялық – білім беру процесінің құрамдас бөлігі ретінде заманауи ойын технологиялары мен оқыту әдістерінің әлеуеті ашылады. Оқытудың ең тиімді құралы ретінде әртүрлі дидактикалық ойындарды қолдану мысалдары келтірілген. Егер оларды қолданудың сипаты мен формасы дұрыс анықталса, олар оқушыларды оқыту және әлеуметтендіру мәселелерін шешуге көмектеседі.

Түйіндісөздер. білім, ойын технологиясы, оқыту, жеребе, зигзаг, аялдама.

Abstract

The article reveals the potential of modern gaming technologies and teaching methods as a component of the motivational and educational process. Examples of the use of various didactic games as the most effective means of teaching are given. It is shown that they help to solve the problems of teaching and socialization of schoolchildren, if the nature and form of their application are correctly determined.

Keywords. education, gaming technology, training, drawing lots, zigzag, bus stop.

Динамичность происходящих в современном мире перемен обусловила необходимость переосмысления функционирующих мировых систем образования. Актуальной проблемой современного образования является создание условий для качественного обучения. Образование выступает здесь как «матрица возможностей», поле выбора человеком того или иного направления, стимул к

самосовершенствованию и саморазвитию. Проблематика рассматриваемых вопросов в области инклюзивного образования достаточно широка и получает отражение в трудах разных авторов как в Республике Казахстан, так и за рубежом. Однако, условия использования дидактического инструментария в ходе учебного процесса с детьми с особыми образовательными потребностями рассмотрены недостаточно. Для практической педагогической деятельности обоснованный и оптимальный выбор методов и технологий имеет принципиальное значение, так как от него зависит результативность процесса обучения. В связи с этим представляется необходимым рассмотреть потенциал технологий и методов обучения игровой направленности, с точки зрения продуктивного их использования на уроках как составляющая мотивационно-образовательного процесса.

Для этого сначала необходимо рассмотреть критерии состоятельности игровых технологий через призму структуры урока, установить условия выбора технологий и методического инструментария. Критериями должны быть степень вовлеченности в общую работу, стимулирование на активную деятельность, наличие элементов дифференциации и индивидуализации [1, с.25]. Наибольшую сложность, по нашему мнению, представляет рациональная организация учебного времени на уроке таким образом, чтобы ни один обучающийся не оставался без внимания педагога. Согласно современным требованиям к его организации требуется использовать нетрадиционный вход и мотивирующую актуализацию. Выбор методов на этом этапе состоит в том, чтобы увлечь всех обучающихся класса, настроить на дальнейший ход учебного занятия. Поэтому целесообразнее использовать предварительную продуманную жеребьевку по разным основаниям, в зависимости от того, как в дальнейшем будут работать обучающиеся. Случайный выбор может оказаться не совсем уместен. Если педагог хочет объединить учащихся по уровню развития, то нужно продумать ход жребия, чтобы в группы попали именно запланированные учащиеся. Для этого может быть использован жребий-раздача, завуалированная случайность в виде разрезного пазла, цветных картинок, номеров. Например, для дальнейшего использования приёмов технологии развития критического мышления, таких как зигзаг, автобусная остановка и т.п. перед началом занятия или в процессе организационного момента раздаются карточки картинки или карточки номера, с помощью которых обучающиеся объединяются группы, необходимые по замыслу педагога. Педагог, чтобы дифференцировать учащихся по уровню развития, раздаёт их, как бы не глядя, вверх рубашкой, но карты уже расположены в том порядке, в котором в дальнейшем соединятся группы. Обучающимся кажется, что выбор случаен, на самом деле обусловлен целями обучения. Тем самым у педагога появляется возможность раздать заранее заготовленные задания разного уровня. Подготовив почву для работы обучающихся, в дальнейшем следует обратиться к тем методам, которые позволят продолжить дифференциацию на этапе освоения знаний, их детального осмысления. В этом отношении преимущество автобусной остановки будет состоять в том, что каждая группа имеет возможность согласно уровню своего задания проявить творчество, увлекательно представить результат. Например, при работе с текстом детям с нарушениями интеллекта вполне по силам отследить хронологию событий, отобразить в иллюстративной форме, найти и отобразить героев и т.п. Другие же дети могут получить задания по составлению интеллектуальных карт, портретов героев. В то время как в зигзаге гораздо больший потенциал может быть использован педагогом. Когда обучающиеся сначала работают в группах с одинаковыми номерами, они могут выполнять посильные задания. Но потом происходит смешивание. В задачу педагога выстроить содержание задания таким образом, чтобы оно представляло единое целое и каждый кусочек каждого номера был важен. Зигзаг, тем самым, позволяет педагогу решить задачу социализации школьников, развития навыков самопрезентации, взаимного контроля и регулирования. Обучающиеся с особыми образовательными потребностями могут представить свои хронологические ленты, описания героев, картин событий и т.д. Их выполненные задания должны стоять первыми при представлении результатов работы групп и выступать основой для дальнейших развёрнутых выступлений.

Вполне применимы ромашка Б.Блума и кубик Б.Блума. Здесь также целесообразно использовать приём завуалированного самостоятельного выбора. Предварительно дифференцировав обучающихся каждой группы, можно дать или ромашку, или кубик, с заданиями на гранях или лепестках. Уровень сложности безусловно будет разным. Ромашку можно использовать и в ходе фронтальной работы, незаметно для учащихся подбирая уровневые задания. Лепестки выполняются разным цветом, поэтому педагог будет знать, какие вопросы под какими лепестками находятся. Задав выбор лепестков по часовой стрелке, педагог сможет их раздавать тем ученикам и в том порядке, в котором необходимо согласно достижению задач урока. Сложнее с кубиком, так как определить, какой гранью он упадёт проблематично. Но на гранях можно написать общие задания (перечислить, охарактеризовать, изобразить, найти доказательство и т.п.), либо просто цифры на каждую из которых заранее изготовить задания разного уровня. В результате, когда обучающиеся будут бросать кубик, задания у них окажутся предварительно дифференцированными.

Особый интерес представляют настольные игры. Их характер зависит от фантазии педагога, его творческого потенциала. Традиционными играми являются лото, карточки и бродилки. Карточки и лото можно сделать в виде символов, связанных с темой. Несколько комплектов карточек позволят по-разному комбинировать и компоновать задания: соотносить, выстраивать в последовательности, составлять инфографические плакаты, создавать, дополняя ими, интеллект карты и т.д. К лото можно сделать большие карты, на которых будут размещаться лотокарточки. Это могут быть схемы с изображениями, интеллект карты, смысловые картинки и т.д. Ученикам они раздаются дифференцированно, то есть задания снова выполняются в индивидуальном режиме.

Можно использовать Мемо игру, аналог этой игры называется «Найди пару», т.к. целью игры является найти две карточки, совпадающие по какому –то признаку. Играть в эту игру можно как одному ученику, так и небольшой группой. Группой, конечно, играть веселее, так начинает присутствовать элемент соревнования и соперничества. Эта игра не только позволяет учителю повторить с учащимся определённую тему, но и развить их память и внимание. Здесь учащимся предлагается открывать карточки и находить парные за определённый промежуток времени. «Мемо» игра, развивает память, логику учеников. Ведь используемые пары карточек могут быть не только идентичными, полностью одинаковыми, но и просто совпадающими только по какому –то одному признаку. Данную игру можно сделать интерактивной (я создаю такие игры в программе SmartNotebook для интерактивной доски, в которой уже есть заготовка такой игры) либо распечатать обычные карточки.

Очень интересно проходят уроки с использованием игры-ходилки, когда учащиеся бросают кубик, ходят на нужное количество клеток и выполняют задания, чтобы иметь возможность сделать следующий ход. Этот приём очень хорошо использовать, когда нужно закрепить полученный материал или подготовиться к самостоятельной работе. Доходя до финиша, дети не только решают разные виды задания, но и собирают какое-то слово, правило или пословицу, которая помогает им сделать вывод по уроку, или отвечает на вопрос, поставленный учителем в начале занятия. Таким образом, учитель решает сразу несколько ключевых задач: мотивирует учащихся, направляет их работу в нужное русло, ведёт их от простого к сложному, обобщает полученные знания и подводит к выводу по уроку (занятию). Данную заготовку игры можно создать практически в любой программе (PowerPoint, SmartNotebook и др.) и использовать на любом уроке и по любой теме. Кроме того, настольные игры помогают активизировать все группы учащихся, как сильных, так и слабоуспевающих. Именно во время игры в малых группах учащиеся имеют возможность раскрыться как члены коллектива, нередко определяются и новые лидеры. И если в обычном учебном процессе ребёнок часто неактивен, апатичен, то в игре легко включается в работу и работает наравне со всеми.

Хотелось бы отметить, что настольные игры могут оказать неоценимую помощь в интеллектуальном развитии обучающихся. Обучение в игровой форме носит непринуждённый характер, школьники не боятся ошибок, становятся раскованными и быстрее усваивают нужный материал.

Для привлечения интереса школьников и повышения мотивации на уроке можно усложнять игровые задания современными средствами дополненной реальности. Например, QR кодированием, используя генератор QR-кода <http://qrcoder.ru/>. С помощью кодирования можно завуалировать задания, дополнять обратную сторону карточек лото или обычных игровых карточек закодированными текстами, иллюстрациями, видео и т.п. Пошагово выстроенные закодированные задания удобно использовать для квестов, в которые смогут играть все учащиеся класса. Необходимо отметить, что QR-код не является каким-то, как принято сейчас говорить, «трендом», а применяется уже довольно длинный промежуток времени. Он прост и удобен в использовании, а количество методов применения безгранично, как уже говорилось, всё зависит только от фантазии человека. Что касается образования, то это очень эффективный метод привлечений детей к учебно-познавательной деятельности, ведь XXI век – это век высоких информационных технологий и большинство людей имеют какие-либо средства, которые позволяют считать данный код в считанные секунды и получить подробную информацию либо о товаре, либо о какой-то учебно-познавательной задаче.

Для организации лучших своих уроков, учитель должен владеть не только предметными и педагогическими знаниями, которые представляют собой углублённое знание предмета и методов преподавания и обучения, а также современными технологическими знаниями, которые в свою очередь позволяют использовать новые технологии на уроках. Как утверждают Мишра и Кёлер, учитель, который способен к реализации взаимосвязи между всеми тремя областями знаний, является профессионалом высокого уровня [1, с.30].

ИКТ технологии становятся необходимым и важным компонентом урока в современной школе. Так как именно они являются наиболее важным инструментом, помогающим учителям в преподавании, помогая им облегчить объяснение и обеспечить понимание учащимся научных понятий. Современный, успешный учитель – это, конечно учитель, умеющий организовать работу учащихся посредством

внедрения ИКТ в учебный процесс, не просто научить их пользоваться, а создать необходимые условия для самостоятельного творческого поиска. Обучение с помощью ИКТ является более эффективным, быстрым и информационно – насыщенным, так как поток информации доступный пользователю обширен и понятен. Практика показывает, что достижение предметных результатов не вызывает затруднений у обучающихся при обучении, организованном синхронном и асинхронном формате.

Для меня, ИКТ – это важнейший помощник в достижении учебной цели. Нам, учителям, нужно вовремя направить и привить необходимые для учащихся пути развития посредством использования ИКТ, чтобы не в коем разе не навредить ребёнку, а наоборот, развить в нём интерес к дальнейшему внедрению этих технологий в жизнь. Именно через ИКТ технологию можно применять игровой метод. В этом помогают серверы, с помощью которых создаём дидактические игры по разным предметам, такие как LearningApps.org, onlinetestpad и другие.

Завершающим шагом современного урока выступает рефлексия. Виды рефлексии от графической до словесной позволят педагогу не менее продуктивно провести подведение итога. Для учащихся с особыми образовательными потребностями могут быть использованы образные виды рефлексии (смайлы с разными настроениями, театральные маски и т.п.), в арсенале учащихся с расстройствами аутистического спектра символы, графические детали для отображения сущности явлений, словесно-логические и иные виды рефлексии для других обучающихся [2, с.2]. Объединение выполненных обучающимися рефлексивных работ позволит решить и задачи обучения, и социализации школьников, установления отношений сотрудничества, положительного настроя в классном коллективе.

От прогресса не уйти, нужно это должным образом понимать. Учитель должен не давать готовые знания, а научить учащихся добывать эти знания, уметь их применять и адаптировать с учётом конкретных условий. Учитель обязан грамотно сочетать в своём преподавании инновационные методы и формы обучения. Именно такой расширенный комплекс, будет как составляющая мотивационно- образовательного процесса, и даст самый качественный и плодотворный результат получения знаний обучающимся. Современное образование строится исходя из постоянного творческого подхода от каждого субъекта образовательной системы школы: педагогов, родителей, учеников, администрации.

Таким образом, использование технологий и методов игровой направленности на уроках показывает, что они применимы и эффективны и являются как составляющая мотивационно-образовательного процесса. Все зависит от характера и формы их применения.

Список литературы:

1. Самсонова Е.В., Дмитриева Т.П., Хотылева Т.Ю. Основные педагогические технологии образования. – М.: Педагогический университет «Первое сентября», 2013. – 36 с.
3. Черевичная Н.Н. Использование игровых технологий в учебно-воспитательном процессе в условиях инклюзивного образования. – Открытый урок. 1 сентября. – [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://открытыйурок.рф/статьи/659613/>