



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;

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. II Кітап. – Қостанай: 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

кездеседі. Сонымен қатар, әрқайсысы үшін бұл қабілеттерді жеке, нақты және асимметриялық түрде көрсетуге болады (біреуінің сөздік қоры ерекше, екіншісінде мінсіз айтылу бар, үшіншісі тамаша аударылады).

Шетел тілін оқыту саласындағы практиктер студенттің тілдік дарындылығын тікелей немесе жанама түрде айғақтайтын факторларды атайды: математикадан, орыс тілі мен әдебиетінен бір мезгілде табысқа жету; ән айту қабілеті; музыкаға құлақ; пародия жасау қабілеті; жақсы есте сақтау (өлеңдерді, әндерді тез жаттау; сандарды, фактілерді есте сақтау); жақсы сөйлеу қарқыны; өз ана тілінде еркін оқуы; сөйлеудің жалпы дамуы (жақсы дикция, айту, қайталау, ұзақ созылған сөйлемдермен сөйлеу, сұрақтарға тез сөйлеу). Дегенмен, тілдік дарындылықтың жетекші көрсеткіші – көптілділік.

Әдебиеттер тізімі

- 1 Бурменская Г.В., Слуцкий В.М. Дарынды балалар. – М.: Прогресс, 1991. – 376 б.
- 2 Дмитриенко В.А., Кулемзина А.В. Балалардың дарындылығының феномені оның теориялық және педагогикалық түсінігінде // Томск мемлекеттік университетінің хабаршысы. пед. Университет (Томск мемлекеттік педагогикалық университетінің хабаршысы). – 2005.- Шығарылым. 2 (46).- С. 56–64.
- 3 Рубинштейн С.Л. Жалпы психология негіздері. Т.2. – М., 1989 ж
- 4 Румянцева М.В. Тілдік дарынды мектеп оқушыларын қосымша білім беру жағдайында шет тілін оқыту: дис. ... ашық. пед. Ғылымдар. – Петербург, 2006. – 188 б.
- 5 Теплов Б.М. Таңдамалы жұмыстар. Т.1. – М., 1971 ж
- 6 Шадриков В.Д. Іс-әрекеттер мен қабілеттер. – М., 1992 ж
- 7 Панфилова В.М., Панфилов А.Н., Мерзон Е.Е. Студенттерде тілдік дарындылық ерекшеліктерімен шетел құзыреттілігін қалыптастырудың ұйымдастырушылық-педагогикалық шарттары [Электрондық ресурс]. – Қатынас режимі: <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ies/article/view/44768/24392> (қолданылған: 20.02.16)

УДК 159.9

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФОРМЫ РАБОТЫ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГА-ПСИХОЛОГА

Тетерина Екатерина Александровна
Студентка 3 курса, профиля «Психология образования»
Филиал Федерального государственного бюджетного
образовательного учреждения высшего образования
«Омский государственный педагогический университет»
г. Тара, Россия
E-mail: teterina2000e@yandex.ru

Пузеп Любовь Геннадьевна
Научный руководитель:
кандидат психологических наук, доцент,

Аннотация

Актуальность и цель. В работе автор акцентирует внимание на использовании интерактивных форм в деятельности педагога-психолога, раскрывая основные характеристики интенсификации. Обобщает практический опыт применения интерактивных форм работы (психологическая игра на примере студенческой мафии, использование сервиса LearningApps.org).

Ключевые слова: интерактивные формы работы, психологическая игра, направления деятельности педагога-психолога, сервис LearningApps.org.

Андапта

Өзектілігі мен мақсаты. Жұмыста автор интенсификацияның негізгі сипаттамаларын аша отырып, педагог-психологтың қызметінде интерактивті формаларды қолдануға баса назар аударады. Интерактивті жұмыс түрлерін қолданудың практикалық тәжірибесін жинақтайды (студенттік мафия мысалындағы психологиялық ойын, қызметті пайдалану LearningApps.org).

Түйінді сөздер: жұмыстың интерактивті формалары, психологиялық ойын, педагог-психолог қызметінің бағыттары, сервис LearningApps.org.

Annotation

Relevance and purpose. In the work, the author focuses on the use of interactive forms in the activities of a teacher-psychologist, revealing the main characteristics of the intensive. Summarizes the practical experience of using interactive forms of work (psychological game on the example of the student mafia, the use of the service LearningApps.org).

Key words: *interactive forms of work, psychological game, areas of activity of a teacher-psychologist, service LearningApps.org.*

Современное состояние общества, связанное с ускорением темпа жизни, увеличением количества информации, природными, социальными и семейными кризисами, указывает на острую необходимость психологической помощи людям на всех этапах жизненного пути. Развитие детей, подростков и молодых людей отличается высокой динамикой, поэтому актуальным в работе педагога-психолога в образовательных учреждениях является включение молодёжи в различные формы взаимодействия.

Деятельность педагога-психолога в образовательном учреждении состоит из следующих направлений: психологическое сопровождение учебной деятельности; психологическое сопровождение воспитательной деятельности, развития личности обучающихся (воспитанников), их социализации; психологическое сопровождение перехода на новый образовательный уровень и адаптации на новом этапе обучения; психологическое сопровождение деятельности по сохранению и укреплению здоровья обучающихся (воспитанников); психологическое сопровождение профессионального самоопределения, предпрофильной подготовки и профильного обучения обучающихся (воспитанников).

При организации психологического просвещения для субъектов образовательного процесса эффективны традиционные методы и каналы передачи информации, такие как беседы, лекции, размещение информации на стендах. Однако наибольший интерес для подростков и молодежи сегодня представляют доступ к информации через Интернет ресурсы (например, сервис LearningApps.org), интерактивные формы обучения, в которых задействованы различные формы коммуникации (психологическая игра, тренинги, акции, флешмобы, проекты). Задача педагога-психолога – активно использовать современные образовательные инструменты.

Использование интерактивных форм работы позволяет молодежи моделировать жизненные ситуации, проигрывать упражнения, участвовать в психологических играх, тем самым, способствуя решению возможных проблем, характерных для этой возрастной категории.

Термин «интерактивный» означает способность взаимодействовать, разговаривать, находиться в режиме диалога. То есть, интерактив – это прежде всего, диалог, в котором происходит взаимодействие [1, 3].

Рассмотрим основные характеристики «интерактива», которые были выделены американским профессором Розмари Смидом представлены в таблице 1 [2].

Таблица 1. Основные характеристики «интерактива»

Основные характеристики «интерактива»	Это особая форма организации, с комфортными условиями, при которых педагог чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность.
	Процесс взаимодействия организуется таким образом, что все участники оказываются вовлеченными в процесс обсуждения.
	Диалоговое общение ведет к взаимодействию, взаимопониманию, к совместному принятию наиболее общих, но значимых для каждого участника задач.
	Исключается доминирование как одного выступающего, так и одного мнения.
	Формируется умение критически мыслить, рассуждать, решать противоречивые проблемы на основе анализа услышанной информации и обстоятельств.
	Формируется уважение к чужому мнению, умение выслушивать, делать обоснованные заключения и выводы.
	Участник может не только выразить свое мнение, взгляд, дать оценку, но и, услышав доказательные аргументы коллег, отказаться от своей точки зрения или существенно изменить ее.
	Участники учатся взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, правильно выражать свои мысли, участвовать в дискуссиях, профессионально общаться.
Каждый участник вносит свой особый индивидуальный вклад, имеет возможность обмениваться знаниями, собственными идеями, способами деятельности, услышать другое мнение коллег.	

Цели «интерактива» могут быть различными: обмен опытом, выработка общего мнения; формирование знаний, умений, навыков; создание условия для диалога; группового сплочения; изменения психологической атмосферы.

Специфика работы педагога-психолога требует умения владеть множеством современных технологий, методов и приемов, а также комбинировать или модифицировать их.

С целью создания психологически комфортной образовательной среды в Филиале ОмГПУ в г. Таре студенты профиля «Психология образования» под руководством преподавателей используют различные интерактивные формы работы при проведении психологических мероприятий: психологические игры, сервис LearningApps.org и другие.

«Мафия» – это известная психологическая, интеллектуальная игра, объединяющая поколения. В процессе игры студенты и преподаватели развивают коммуникативность, ораторское мастерство, логическое мышление, память, проводят в уме математические расчёты, проверяют свою интуицию.

Студенческая мафия, это аналог всем известной игры мафия с заменой привычных персонажей на участников образовательного процесса (студент(тка), заведующий кафедрой, декан, доктор, охранник) с модифицированными ролями.

Мафия (отчисление) – отрицательный персонаж в игре, который хочет отчислить студентов из вуза, т.е. истребить всех мирных жителей.

Декан (комиссар) – это активная положительная роль в игре. Хочет вычислить мафию и спасти своих студентов. Ночью может проверить любого человека, мафия он или нет. Если ему удастся это сделать, он должен убедить всех проголосовать против нее.

Заведующий кафедрой – это активная положительная роль в игре. Каждую ночь выбирает студента для сдачи долгов и тем самым делает ему алиби. Против выбранного человека голосовать нельзя.

Доктор – активная положительная роль в игре. Может спасти любого человека от смерти. Себя спасти за игру может один раз.

Охранник – черный персонаж в игре, играет сам за себя. Не имеет права спать и голосовать против злодеев.

Студент(ка) – положительная роль в игре. Мирный житель, который хочет получать стипендию и вкусно кушать.

Перед поведением игры студентам и преподавателям выдается бидж с их игровым номером (зависит от количества участников) это необходимо для избегания неловких ситуаций (обращения на ты / вы, уменьшения движений во время игры и удобства голосования, так как игроки могут не быть знакомы). Так же заранее оговариваются правила игры и тактика поведения.

При участии необходимо сохранять спокойствие, говорить уверенно и ровным голосом. Важно избегать слов паразитов, а также сомнительных выражений: «не знаю», «как бы», «видимо», «скорее всего». Необходимо проявлять доброжелательность ко всем игрокам.

Распределение ролей происходит следующим образом, каждый участник игры из шляпы тянет листок с выпавшей ему ролью. Следовательно, деление происходит случайным образом на простых жителей (студент(ка), декан, заведующий кафедрой, доктор) и преступников (мафия, охранник) и пытаетесь выяснить, в ходе игры кто есть, кто.

Один раунд – один игровой день. Днём простые жители пытаются вычислить преступников, а ночью преступники выбирают свою жертву.

Игра происходит следующим образом. После жеребьёвки, город засыпает и ведущий знакомится с игроками, фиксируя в своем игровом листе какой игрок, кем является. Затем начинается первый игровой день просыпается мафия и охранник, они выбирают кто сегодня будет отчислен, затем засыпают. Следом просыпается комиссар он проверяет любого игрока, мафия (отчисление) ли он, если да ведущий ему кивает, если нет, то показывает крестик. Если комиссар проверил и узнал, что данный игрок мафия, то после того, как просыпается город ему необходимо будет всех убедить голосовать против этого участника. Следующим просыпается доктор, он лечит любого игрока, себя за игру может вылечить только один раз. Затем просыпается заведующий кафедрой он выбирает студента для сдачи долгов, тем самым делает ему или себе алиби. Важна в данной игре роль охранника, он знает все игровые роли (потому что права спать у него нет), он не должен раскрывать себя другим игрокам кроме мафии, потому что они могут голосовать против него, тем самым если охранник правильно соберёт информацию, то выиграть преступникам будет очень просто.

После того, как наступает день, оглашаются итоги ночи, кого отчислили, вылечили, у кого алиби. Каждый игрок по кругу высказывает своё мнение о данной ночи, кто что слышал, как поменялось поведение игроков, кто против кого будет голосовать и почему.

При голосовании, каждый игрок может отдать своей голос против одного игрока (охранник против мафии не имеет права голосовать). Если 2 и более игроков набирают одинаковое количество голосов, в следующем круге они будут аргументировать, почему они не мафия, если одинаковое количество

повторяется снова, то город решает, либо уходит в ночь снова без потерь, либо отчислить данных игроков. Далее игра проходит аналогичным образом.

По окончании игры, выбирается лучший мафиози, лучший аналитик, и самый живучий студент(ка).

В процессе такой игры меняются ведущие функции преподавателей и студентов. Участники выполняют функции организаторов и помощников, при этом одновременно стараясь определить вербальную и невербальную коммуникацию участников. Вербальная коммуникация предполагает словесную передачу информации. В этом процессе кто-то говорит, а кто-то слушает. Невербальная коммуникация происходит за счет осуществления оптико-кинетической системы знаков. Здесь уместны жесты, мимика, пантомимика, особое внимание уделяется тону и интонации. Таким образом, коллективное обучение в малых группах становится основной формой организации обучения.

При использовании интерактивной доски, при проведении мероприятий, тренингов или конкурсов очень использовать сервис LearningApps.org[4], так как он позволяет использовать готовые и/или создавать интерактивные учебно-методические приложения по разным учебным предметам. Платформа также позволяет выбирать упражнения по сложности (ступени образования).

Особенностью этой платформы является то, что любой желающий может воспользоваться готовыми заданиями.

В своей работе на разных этапах проведения мероприятий психологического характера мы используем как готовые задания, так и разработанные на платформе LearningApps.org.

Приведём примеры некоторых из них:

«Соотнеси картинку с эмоцией».

Перед Вами картинки с изображениями эмоций и понятия, которые обозначают эмоции котенка и мальчика (Рисунок 1).

Ваша задача – правильно сопоставить картинку и понятие. Если Вы сделаете это правильно – они сразу исчезнут!

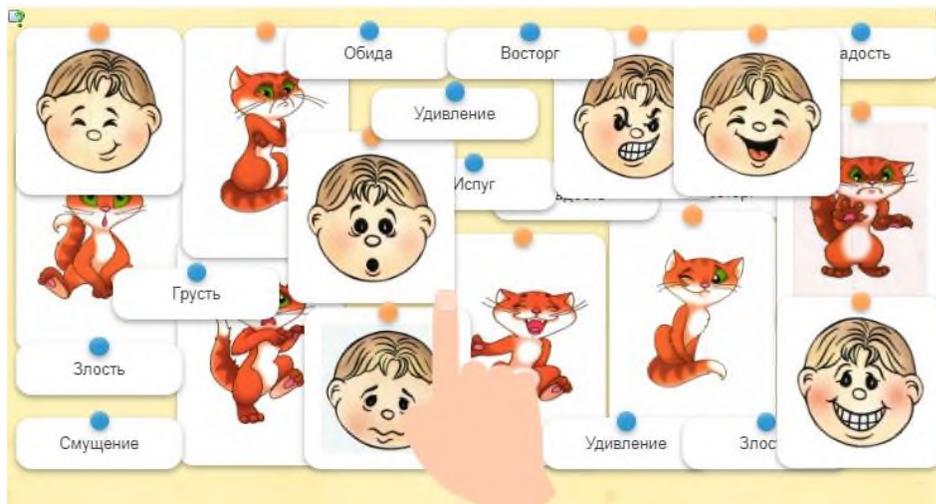


Рисунок 1. «Соотнеси картинку с эмоцией».

«Теории лидерства».

Вам необходимо расположить в хронологическом порядке основные теории лидерства (укажите то десятилетие, в котором эта теория развивалась наиболее интенсивно). Если Вы сделаете это правильно – рамка станет зелёной, если нет красной (Рисунок 2)!



Рисунок 2. «Теории лидерства».

Таким образом, при проведении данных упражнений, студенты вступают в «живой» (интерактивный) устный диалог с реальным партнером, а также делают возможным «активный» обмен сообщениями между пользователем и информационной системой в режиме реального времени.

Интерактивные формы работы мы применяем в деятельности не только с обучающимися, но и со всеми участниками образовательного процесса (деканами, заведующими кафедрами, преподавателями).

При использовании на практике обозначенных форм работы, мы отметили, что психологические мероприятия с использованием интерактивных форм работы становятся более содержательными и повышают развивающий эффект занятий, создают атмосферу напряженного поиска и вызывают массу положительных эмоций и переживаний, способствуют развитию навыков совместной работы.

Таким образом, полноценное осуществление педагогом-психологом профессиональной деятельности сегодня невозможно без использования интерактивных форм работы. От этого зависит мобильность, своевременность и эффективность работы педагога-психолога.

Список литературы:

- 1 Активные и интерактивные образовательные технологии (формы проведения занятий) в высшей школе: учебное пособие / Т.Г. Мухина. – Н.Новгород: ННГАСУ, 2018. – 97 с.
- 2 Групповая работа с детьми и подростками [Текст]: / Сид Р. Пер. с англ. 2-е изд., исправленное – М.: Генезис, 2000. – 272 с. ISBN 5-85297-025-5.
- 3 Интерактивные формы работы с кадрами в ДОУ (методические материалы): / Н.Б. Ромаева. – Ставрополь: СКИРО ПК и ПРО, 2019. – 93 с.
- 4 Learningapps.org – создание мультимедийных интерактивных упражнений. <https://learningapps.org/createApp.php> (дата обращения: 16.01.2023).