

Формирующий эксперимент происходил по тем же показателям и критериям, что и констатирующий. Контрольная группа - низкий уровень активной деятельности показали 4 человека 27% (уменьшилось на 1), средний – 9 человек 60%, высокий также – 2 ученика 13%. Экспериментальная группа – с низким уровнем активной познавательной деятельности 2 человека 13%(уменьшилось на 4), со средним 7 - 47%, высоким – 6 (увеличилось на 4 ученика) -40%

Анализ результатов формирующего эксперимента показал, что в результате внедрения элементов визуализации в процесс обучения экспериментальной группы высокий уровень активной деятельности увеличился на 27%.

*Касымова Д. С., студент
Кусаинова У.Б., п.э.к., доцент*

Қ. Жұбанов атындағы Ақтөбе өңірлік мемлекеттік университеті

АНИМИРОВАННЫЙ ПЕРСОНАЖ В ОБУЧЕНИИ

Актуальность: Использование анимированных персонажей в обучении остается актуальным и даже становится все более распространенным по ряду причин:

Привлекательность для учащихся: Анимированные персонажи обычно более привлекательны для детей и взрослых, чем статичные изображения или текст. Они могут создавать более интересную и эмоционально привлекательную обучающую среду.

Интерактивность и анимация: Анимированные персонажи могут быть интерактивными, что позволяет учащимся взаимодействовать с ними. Это может сделать обучение более эффективным, поскольку учащиеся активно вовлекаются в процесс обучения.

Усиление понимания и запоминания: Анимированные персонажи могут использоваться для иллюстрации сложных концепций или процессов. Они могут помочь визуализировать абстрактные идеи и сделать их более доступными для понимания.

Мультисенсорный опыт: Анимированные персонажи могут включать в себя аудио, визуальные и даже тактильные элементы, что создает более полный мультисенсорный опыт обучения.

Адаптивность: С помощью анимированных персонажей можно создавать персонализированные обучающие материалы, которые адаптируются к уровню знаний и потребностям каждого учащегося.

Развлекательный аспект: Анимированные персонажи могут сделать процесс обучения более развлекательным, что может способствовать улучшению мотивации и усвоению материала.

Глобальный доступ: Анимированные персонажи могут быть легко распространены через интернет, что делает их доступными для широкой аудитории. Это особенно полезно в условиях удаленного обучения, когда студенты могут получить доступ к обучающему материалу из любой точки мира.

Создание сценариев: Анимированные персонажи позволяют создавать сценарии и ситуации, которые могут быть сложно или невозможно воссоздать с помощью реальных актеров или моделей. Это дает большую гибкость при создании обучающих материалов.

Мотивация и эмоциональная связь: Хорошо разработанные анимированные персонажи могут вызывать эмоциональную связь с учащимися, что может повысить их мотивацию к обучению. Учащиеся могут легче отождествиться с персонажами и понимать их эмоциональные переживания.

Демонстрация процессов и явлений: Анимированные персонажи могут быть использованы для демонстрации процессов и явлений, которые трудно наблюдать в реальной жизни. Например, они могут помочь в понимании процессов внутри организма, механизмов работы технических устройств и т.д.

Инновационный подход: Использование анимации в обучении подчеркивает инновационный подход к образованию, что может быть привлекательным для студентов и педагогов.

Однако важно помнить, что использование анимированных персонажей должно быть целенаправленным и не должно заменять другие формы обучения. Как и в любом обучающем материале, качество контента и его соответствие целям обучения остаются ключевыми факторами успеха.

Новизна: Новизна использования анимированных персонажей в обучении заключается в их способности интегрировать передовые технологии, педагогические методики и психологические принципы для создания более эффективного и привлекательного образовательного опыта. Вот некоторые аспекты новизны:

Технологические инновации: С развитием компьютерной графики, анимации и интерактивных технологий анимированные персонажи могут стать более реалистичными, выразительными и интерактивными. Это позволяет создавать обучающие материалы, которые более эффективно привлекают и удерживают внимание учащихся.

Персонализация обучения: Использование анимированных персонажей может быть адаптировано к индивидуальным потребностям учащихся. Персонажи могут адаптироваться к разным стилям обучения, предпочтениям и уровням знаний, обеспечивая более эффективное обучение.

Интерактивность и адаптивность: Анимированные персонажи могут быть интегрированы в интерактивные обучающие платформы и системы, которые предоставляют обратную связь и адаптируются к реакции и прогрессу учащихся. Это позволяет создавать более персонализированные и эффективные образовательные среды.

Мультимедийные возможности: Анимированные персонажи могут объединять в себе различные мультимедийные элементы, такие как анимация, звук, текст и интерактивные элементы, что делает обучающий опыт более полноценным и увлекательным.

Психологические аспекты: Новые исследования в области психологии обучения и познания позволяют лучше понимать, как анимированные персонажи могут влиять на мотивацию, вовлеченность и эффективность обучения. Это позволяет создавать более эффективные и адаптивные образовательные программы.

В целом, новизна использования анимированных персонажей в обучении заключается в их способности интегрировать передовые технологии, педагогические методики и психологические принципы для создания более эффективного и привлекательного образовательного опыта.

Значимость: Использование анимированных персонажей в обучении представляет значительную значимость, поскольку обогащает образовательный процесс и способствует эффективному усвоению знаний:

Анимированные персонажи демонстрируются как мощный инструмент, способствующий визуализации и объяснению сложных концепций и процессов. С их помощью обучающий контент становится более доступным и понятным для учащихся, особенно для тех, кто лучше усваивает информацию через визуальные и аудиовизуальные средства.

Они способствуют созданию интерактивной обучающей среды, где студенты могут взаимодействовать с персонажами и материалом, что улучшает усвоение информации и помогает развивать навыки решения проблем и критического мышления.

Анимированные персонажи также могут быть использованы для создания образовательных игр, симуляций и других форм обучения, которые делают процесс обучения более увлекательным и привлекательным для учащихся.

Кроме того, анимированные персонажи могут помочь с созданием культуры обучения, особенно в современных цифровых и интерактивных образовательных средах. Они могут стать символами или фигурами, с которыми студенты ассоциируются, что способствует созданию позитивного и поддерживающего обучающего окружения.

Таким образом, использование анимированных персонажей в обучении не только обогащает образовательный опыт, но и стимулирует интерес и мотивацию учащихся, помогая им лучше усваивать и запоминать информацию.

Перспективы использования: Перспективы использования анимированных персонажей в обучении представляют собой значительные возможности для развития образовательной среды и обогащения учебного процесса. Этот подход открывает перед образованием ряд перспектив, способствующих более эффективному и интересному обучению:

Глубокое вовлечение учащихся: Анимированные персонажи могут создавать сильное эмоциональное и психологическое воздействие на учащихся, что способствует их глубокому вовлечению в учебный процесс.

Интерактивность и адаптивность: С помощью анимированных персонажей можно создавать интерактивные обучающие сценарии, которые адаптируются к индивидуальным потребностям и темпам учащихся, обеспечивая более эффективное обучение.

Улучшение визуализации концепций: Анимированные персонажи позволяют визуализировать абстрактные или сложные концепции, делая их более доступными и понятными для учащихся. Это способствует более глубокому усвоению материала.

Развитие креативности и критического мышления: Использование анимированных персонажей может стимулировать креативное мышление учащихся, а также развивать навыки анализа и критического мышления через взаимодействие с персонажами и сценариями.

Адаптация к новым технологиям: В мире, где технологии играют все более важную роль, использование анимированных персонажей в обучении помогает учащимся адаптироваться к новым технологическим реалиям и развивать цифровые навыки.

Глобальный доступ и распространение: Анимированные персонажи могут быть легко распространены через интернет, что делает обучающие материалы доступными для широкой аудитории в любой точке мира.

Инновационные образовательные форматы: Анимированные персонажи стимулируют развитие инновационных образовательных форматов, таких как виртуальная реальность и дополненная реальность, что усиливает визуальный и интерактивный опыт учащихся.

В целом, использование анимированных персонажей в обучении открывает новые перспективы для образования, улучшая его доступность, эффективность и интерактивность.

В заключении, использование анимированных персонажей в обучении представляет собой уникальную и эффективную стратегию, способную преобразить образовательный процесс. Оно предоставляет обширные возможности для создания интерактивной, привлекательной и адаптивной обучающей среды, способствуя глубокому усвоению знаний и развитию критического мышления учащихся.

Анимированные персонажи не только помогают визуализировать сложные концепции, но и создают эмоциональную связь с

учащимися, стимулируя их интерес к обучению. Благодаря инновационным технологиям и подходам, использование анимации в образовании продолжает развиваться и расширять свои возможности.

С развитием области обучения и новых технологий перспективы использования анимированных персонажей в образовании только увеличиваются. Этот метод не только улучшает доступность обучения, но и способствует развитию инновационных форматов образования, обогащая учебный процесс и подготавливая учащихся к вызовам современного мира.

Мусин Н.Е., студент

*Салтанова Г.А., ф.-м.г.к., «Информатика» кафедрасының
қауымдастырылған профессоры*

*Багитова К.Б., доктор PhD «Информатика» кафедрасы-
ның қауымдастырылған профессоры м.а.*

Х. Досмұхамедов атындағы Атырау университеті КеАҚ

ЖАЛПЫ БІЛІМ БЕРЕТІН МЕКТЕПТІҢ 9 КЛАСС «ФИЗИКА» КУРСЫНЫҢ «КИНЕМАТИКА ЖӘНЕ ДИНАМИКА НЕГІЗДЕРІ» БӨЛІМДЕРІН ОҚЫП- ҮЙРЕНУГЕ АРНАЛҒАН ЭЛЕКТРОНДЫҚ ОҚУЛЫҚ ӘЗЕРЛЕУ

Қазіргі дамыған заманның ақпараттандыру кезеңінде кез келген қызмет барысында ақпараттар мен білімдер пайдаланылады. Ақпарат көлемінің үнемі ұлғаюы, керісінше оқу уақытының шектеулілігі оқытуда белсенді оқыту әдістерін қолдана отырып, компьютерлік технологияны қолдануға негізделген дәстүрлі емес технологияларды әзірлеуді және енгізуді, білім беруде сандық ресурстарды қолдануды қажет етеді. Бұл - дидактиканың негізгі міндеттерінің бірі болып табылады, ол бүкіл процесті белсендендіруді, оқу-танымдық іс-әрекеттің жағымды мотивациялық құрылымын қалыптастыру арқылы студенттердің белсенділігін арттыруға ықпал ететін жүйені, әдістерді анықтауды қамтиды. Оқытудағы белсенді принципті дамыту, әр білім алушының шығармашылық қабілеттерін ашу және пайдалану оқу материалын