

Жұмыстың жаңалығы - Ол “The Future” арқылы жаңа білім беру деңгейіне көшу. Яғни, сол арқылы төңкерілген сынып пен инклюзивті оқыту әдістерін брііктіру болып саналады.

Жұмыстың маңыздылығы - Инклюзивті оқыту – ерекше мұқтаждықтары бар балалардың жалпы білім беретін мектептердегі оқыту үрдісін сипаттауда қолданылады. Демек, инклюзивті оқыту негізінде балалардың қандай да бір дискриминациясын жоққа шығару, барлық адамдарға деген теңдік қатынасты қамтамасыз ету, сонымен бірге оқытудың ерекше қажеттілігі бар балаларға арнайы жағдай қалыптастыру идеологиясы жатыр. Осы бағыт балаларды оқуда жетістікке жетуге ықпал етіп, жақсы өмір сүру жағдайын қалыптастырады. Мүмкіндігі шектеулі балалардың білім алу құқықтары «Қазақстан Республикасының балалардың құқықтары туралы», «Білім беру туралы», «Мүмкіндігі шектеулі балалардың әлеуметтік және медициналық-педагогикалық түзетуге ықпал ету туралы», «Қазақстан Республикасында кемтарларды әлеуметтік қорғау туралы», «Арнайы әлеуметтік қызмет туралы» Қазақстан Республикасының Заңдарында, Қазақстан Республикасының Конституциясында бекітілген.

Жұмыстың пайдалану перспективалары - Қалған модульдердің барлығымен АКТ – ты байланысты болып отыр. Информатика пәнін оқытудың тиімділігін арттырудың жолдары өте көп. Соның бір жолы ретінде оқытудың жаңа технологиясын енгізуді атап өтуге болады. АКТ – ні тек қана сабақ кезінде ғана емес, сабақтан тыс уақытта да қолданамыз. Өйткені кез келген деректерді интернеттен алуымызға мүмкіншілігіміз бар. Қазіргі кезде қашықтан оқыту тәсілі қолға алынған. Яғни кез келген АКТ – ны меңгерген адам қашықтан оқи алады, білімін шыңдап, әрі қарай жетілдіре алады. АКТ – ны сабақта қолдану оқушылардың белсенділігін, қызығушылығын арттырады, сыни ойлауға, басқалармен ой бөлісуге, өз тәжірибесін шыңдауға, АКТ пайдалану машықтарын арттыруға көмектеседі. АКТ – ны оқушыларды бағалау кезінде де қолдандым. Қазіргі уақыттағы activate құралы осының айғағы.

Клипперт С.А.

студент, Карагандинский университет имени академика

Е.А.Букетова

Смирнова М.А.

ст.преподаватель, Карагандинский университет имени

академика Е.А.Букетова

РАЗРАБОТКА ИНТЕРАКТИВНЫХ ЗАДАНИЙ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 3 КЛАССОВ ПО ПРЕДМЕТУ «ЦИФРОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ»

Система образования Республики Казахстан ориентирована на мировое образовательное пространство. Процесс преобразования и модернизации образования сопровождается существенными качественными трансформациями в педагогической теории и практики. Поэтому к современной школе общество предъявляет повышенные требования.

В связи с активной информатизацией школ, в процессе обучения появились новые проблемы: в нашем быстроменяющемся мире, переполненном информацией, нужно научить ребенка работать с информацией, научить учиться. Поэтому необходимо формировать у младших школьников познавательную деятельность.

Активизация познавательной деятельности ученика путем применения игровых интерактивных заданий важный момент в работе учителя, так как игра для младших школьников - это любимая форма деятельности. У младшего школьника лучше развито непроизвольное внимание, которое становится особенно концентрированным, когда ему интересно, учебный материал отличается наглядностью, яркостью, вызывает у школьника положительные эмоции. Ученик сравнивает, наблюдает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступные ему анализ и синтез, делает обобщения. Поэтому эффективность использования интерактивного обучения очень высокая.

В процессе выполнения интерактивных заданий происходит переход от любопытства к любознательности, развитие творческих талантов учеников, формируются учебные умения и навыки, умения контроля и самоконтроля, взаимопонимание и ответственность.

Особенностью обучения предмету «Цифровая грамотность» в начальных классах является интеграция в учебный процесс активных форм и методов обучения с учетом возрастных особенностей обучающихся начальной школы и специфики предмета.

В процессе обучения рекомендуется применять стратегии активного обучения (реализация практических навыков через выполнение заданий); получать обратную связь (между учениками, или между учителем и учеником); способствовать мотивации обучения (придания уверенности ученику); совершенствовать качество обучения (дифференцированные задания).

Интерактивность обучения означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с человеком или, например, компьютером. Интерактивное обучение - это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие преподавателя и обучающегося. Использование современных мультимедийных и интерактивных технологий в преподавании цифровой грамотности позволяет повысить наглядность и эргономику восприятия учебного материала, что положительно отражается на учебной мотивации и эффективности обучения.

Основная идея интерактивных заданий заключается в том, что ученики могут проверить и закрепить свои знания в игровой форме, что способствует формированию познавательного интереса учащихся.

Очень удобно использовать интерактивные учебные модули сервиса LearningApps. Используя инструменты этой платформы, можно создавать разнообразные интерактивные задания для визуализации знаний, которые можно применять на всех этапах урока: во время опроса, изучения нового материала, закрепления, обобщения, можно проверить и закрепить знания в игровой форме, что способствует формированию познавательного интереса учащихся.

Интерактивные задания создаются онлайн и в дальнейшем могут быть использованы при обучении цифровой грамотности в 3 классе.

Раздел 1. Программирование. (Сквозные темы: «Живая природа», «Что такое хорошо, что такое плохо?»).

Урок № 1. Тема урока: Повторение в нашей жизни.

Цель обучения:

1.1.3.1 Соблюдать правила поведения в кабинете информатики.

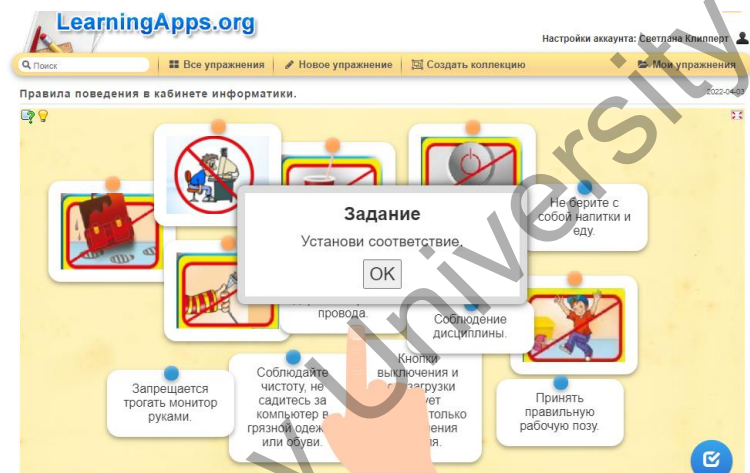
2.1.1.1 Отличать устройства ввода и вывода.

3.4.1.1 Строить алгоритмы, использующие повторение (цикл).

Найди пару. Правила поведения в кабинете информатики.

Ссылка на задание:

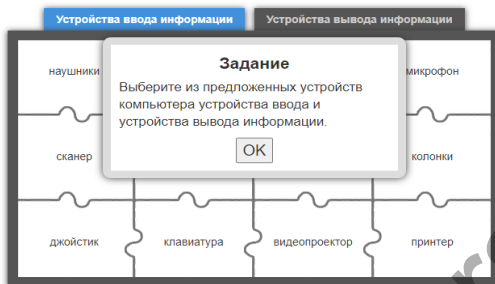
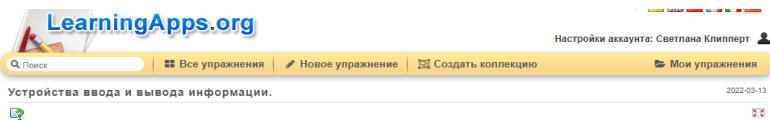
<https://learningapps.org/watch?v=pc2rsxuja22>



Пазл «Угадай-ка». Устройства ввода и вывода информации.

Ссылка на задание:

<https://learningapps.org/watch?v=pd71qifbt22>



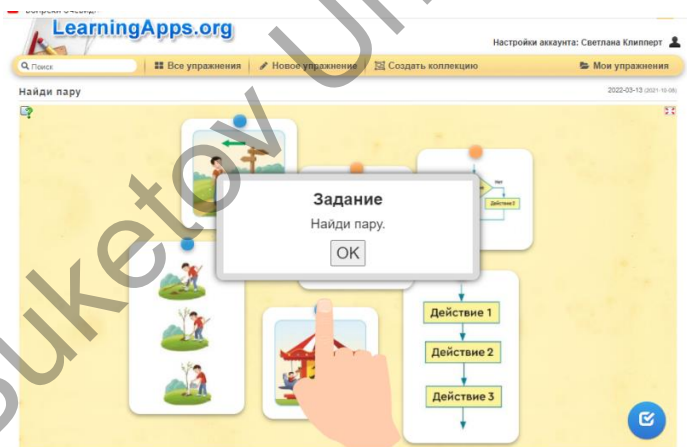
Найди пару. Виды алгоритмов.

Ссылка

на

задание:

<https://learningapps.org/watch?v=pz2qkpi7t21>



Раздел 2. Создание игры. (Сквозные темы: «Время», «Архитектура»).

Урок № 9. Тема урока: Сценарий игры.

Цель обучения:

3.4.2.1 Разрабатывать игру по готовому сценарию.

3.2.1.1 Создавать маркированные, нумерованные списки.

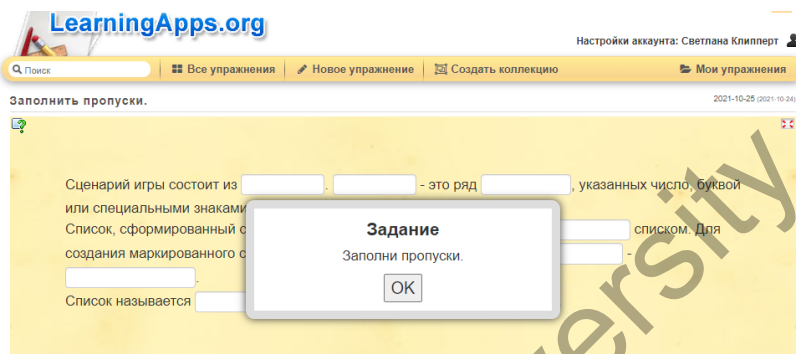
Заполнить пропуски.

Ссылка

на

задание:

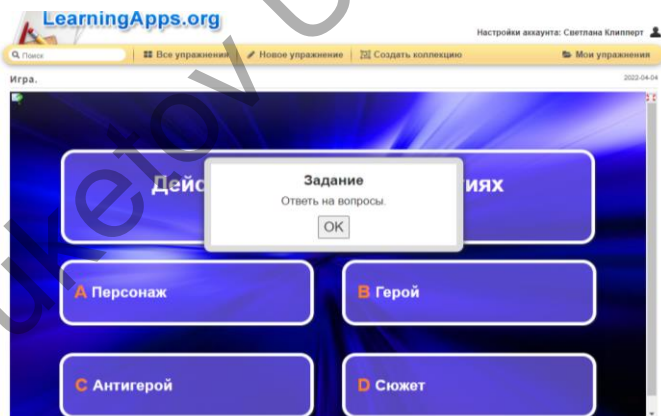
<https://learningapps.org/watch?v=pco7ups7321>



Игра «Кто хочет стать миллионером?»

Ссылка на задание:

<https://learningapps.org/watch?v=p8bk7nu3322>



Раздел 4. Презентации. (Сквозная тема «Вода – источник жизни»).

Урок № 27. Тема урока: Создание презентации.

Цель обучения:

3.2.3.1 Создавать простые презентации, содержащие текст и изображение.

3.1.2.1 Использовать "горячие" клавиши в прикладных программах.

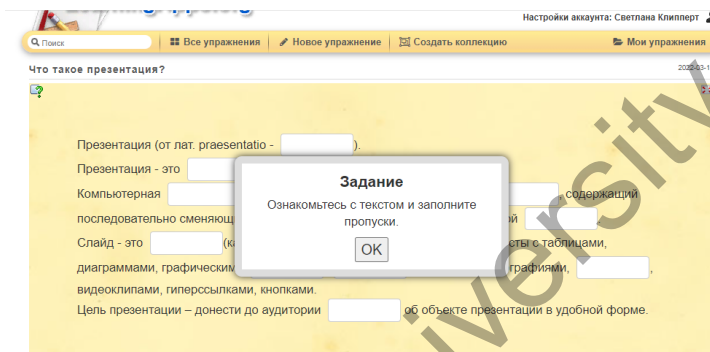
Заполнить пропуски.

Ссылка

на

заданию:

<https://learningapps.org/watch?v=pr5zc36z322>



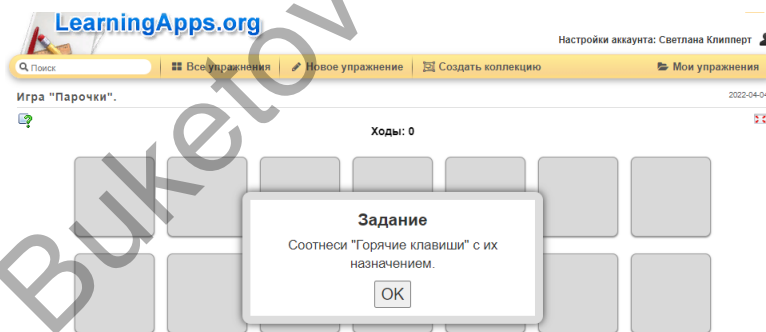
Игра «Парочки».

Ссылка

на

заданию:

<https://learningapps.org/watch?v=p6xv4zrva22>



Интерактивные задания, созданные в LearningApps при обучении цифровой грамотности помогают:

- делать уроки более наглядными и интенсивными;
- привлекать пассивных учащихся к активной деятельности на уроке;

- повышает мотивацию учащихся к практическому овладению работе на компьютере;
- формировать информационную культуру у учащихся;
- реализовывать личностно-ориентированный и дифференцированный подходы в обучении;
- активизировать мыслительные процессы (анализ, синтез, сравнение).

Интерактивные задания активизируют познавательную деятельность учащихся, при этом младший школьник в большей степени становится субъектом учебной деятельности, активно участвует в познавательном процессе, выполняя проблемные, поисковые и творческие задания.

Отетаева Н.Б.

студент, М.Х. Дулати атындағы Тараз өңірлік университеті

Болеева Л.К.

п.ғ.к., доцент, М.Х. Дулати атындағы Тараз өңірлік университеті

«GEOGEBRA ЖҮЙЕСІН ОҢТАЙЛАНДЫРУ МӘСЕЛЕЛЕРІН ГРАФИКАЛЫҚ ӘДІСПЕН ШЕШУДЕ ҚОЛДАНУ»

Кіріспе. Экономикадағы оңтайландыру әдістері - "Математика және статистика" білім беру бағдарламасының студенттері үшін математикалық білім мазмұнының маңызды бөлігі. Бұл пән студенттердің логикалық ойлауын, сондай-ақ, математикалық мәдениетін қалыптастыруға және дамытуға бағытталған. Оңтайландыру мәселелерін шешу кезінде формулаларды қарапайым қолдану жеткіліксіз, заңдылықтарды түсіну, объектінің жалпы қасиеттері негізінде нақты жағдайларды талдай білу қажет. Профиль деңгейіндегі тапсырмалардың ішінде графикалық әдіспен оңтайландыру есептері сызықтық, сызықты емес, бүтін, квадраттық бағдарламалау есептерінде ұсынылған. Бұл тапсырмаларды орындаудағы негізгі мәселе - графикалық шешім әдісінің жеткіліксіз меңгерілуі. Жиі қолданылатын Microsoft Excel бағдарламасына қарағанда GeoGebra динамикалық