

Проанализировав выполненные работы и листы рефлексии учащихся, было выявлено, что детям очень нравятся задания подобного формата, особенно это касается тех ребят, которые по природе своей визуалы и любят рисовать. По словам учащихся, такая работа помогает себя творчески реализовать, позволяет лучше и проще усвоить школьный материал, а также заставляет работать воображение. Создавая сценарии к комиксам, учащиеся моделируют и проигрывают жизненные ситуации, решают проблемы.

Таким образом, создание комиксов учащимися на уроках русского языка и литературы служит не только средством развлечения, но и эффективным приемом формирования функциональной грамотности и развития креативного мышления, катализатором усвоения нового материала.

Литература:

1. Сонин А.Г. Комикс как знаковая система: психолингвистическое исследование (на материале франкоязычных комиксов) - Барнаул, 1999.
2. https://mogu-pisat.ru/stat/metod/?ELEMENT_ID=11581562

Иманалиева А.Д.
КГУ «Гимназия № 45» г. Караганда
Тельгузинова Р.Ш.
КГУ «ОШ №17» г. Караганда

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ЦЕННОСТЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Аннотация. В содержании данной статьи автором обосновывается что в век цифровых технологий компетентность учителя, его способность решать профессиональные педагогические задачи с привлечением информационных технологий становятся важной составляющей его профессионализма. И в данном контексте современный педагог должен не только знакомить учеников с информационными технологиями, но и научить грамотно, применять эти технологии в познавательной деятельности.

Ключевые слова: образование, информатика, информатизация, технология, педагогический процесс, урок, педагог, обучающийся, активизация, познавательная деятельность.

Повышение роли информатики в условиях реформирования образования как учебного предмета средней школы, необходимость прогнозирования национальной системы образования по информатике на ближайшие десятилетия требует всестороннего социально-педагогического исследования проблемы совершенствования содержания образования в школах Казахстана.

Информатика как учебный предмет является достаточно специфичной дисциплиной. В первую очередь, это связано с тем, что, с одной стороны, информатика - это фундаментальная дисциплина, способствующая формированию мировоззрения и стиля мышления учащихся, и, с другой стороны, это дисциплина, обеспечивающая приобретение школьниками комплекса умений и навыков, связанных с оперированием программным обеспечением и компьютерной техникой.

За время становления и развития информатики как учебного предмета было проведено большое количество казахстанских и зарубежных исследований направленных на разработку методики ее преподавания в средней школе. В их числе научные работы Е. Бидайбекова, Г. М. Мутанова, Ж. Мамыковой, А. Шакаримовой, А. В. Горячева, С. Г. Григорьева, А. П. Ершова, А. А. Кузнецова, А. Г. Кушниренко, Г. В. Лебедева, Н. В. Макаровой, И. Г. Семякина и др.

Отметим, что в Законе Республики Казахстан «Об информатизации» в качестве основных задач государственного управления в сфере информатизации определены:

- 1) формирование и развитие информационного общества;
- 2) обеспечение реализации и сопровождения административной реформы государственных органов;
- 3) развитие «электронного правительства» и «электронного акимата»;
- 4) повышение цифровой грамотности;
- 5) обеспечение участникам образовательного процесса условий для доступа к электронным информационным ресурсам электронного обучения;

6) обеспечение условий для развития и внедрения современных информационно-коммуникационных технологий в производственные процессы;

7) содействие формированию и развитию отечественной отрасли информационно-коммуникационных технологий [1].

И в этом контексте, возможности современных информационных технологий обучения позволяют учителю существенно интенсифицировать процесс овладения учеником учебной информацией, передав компьютеру роль транслятора учебного материала и беспристрастного экзаменатора, максимально высвободив при этом время на уроке.

Известно, что век цифровых технологий компетентность учителя, его способность решать профессиональные педагогические задачи с привлечением информационных и коммуникационных технологий становятся важной составляющей его профессионализма. И в данном контексте современный педагог должен не только знакомить учеников с информационно - коммуникационными технологиями, но и научить грамотно, применять эти технологии в познавательной деятельности.

Применение информационно-коммуникационных технологий в процессе обучения и воспитания школьников повышают общий уровень учебного процесса, усиливающие познавательную активность учащихся. И в этом случае учителю необходимо овладеть рядом умений:

- технические, то есть умения, необходимые для работы на компьютере в качестве пользования стандартного программного обеспечения;

- методические, то есть умения, необходимые для грамотного обучения школьников;

- технологические, то есть умения, необходимые для грамотного использования информационных средств обучения на разных уроках, проводимых в школе.

Как показывает практика, без новых информационных технологий уже невозможно представить себе современную школу. Уроки с использованием информационно-коммуникационных технологий становятся привычными для учащихся средней школы, а для учителей становятся нормой работы – это, на наш взгляд, является одним из важных результатов инновационной работы в практике работы учителя средней школы.

Но мы не должны забывать, что одним из основных средств обучения информатике и использования информационно-коммуникационных технологий на уроках, является компьютер, что также не может не сказаться на подходах к построению методических систем обучения и принципах выстраивания отношений между учеником и учителем.

В этих условиях актуальной является задача развить у учащегося интерес к самостоятельному получению знаний, привитию ему навыков использования уже имеющихся знаний в нестандартных ситуациях. Тем более, что это полностью соответствует тенденциям, наметившимся за последнее время в педагогике ряда стран, в том числе и Казахстана, ставящих перед своей школой задачу формирования инициативной образованной личности, обладающей знаниями, достаточно глубокими для возможности плодотворного дальнейшего обучения.

Использование компьютерных технологий в образовательной среде – это уже необходимость, диктуемая сегодняшним уровнем жизни и техническим прогрессом [2].

Одним из важнейших методических принципов позволяющих эффективно использовать информационные и коммуникационные технологии является совмещение компьютерных технологий с традиционными.

Использование информационно-коммуникационных технологий на уроке должно быть целесообразно и методически обосновано. К информационным технологиям необходимо обращаться лишь в том случае, если они обеспечивают более высокий уровень образовательного процесса по сравнению с другими методами обучения. Компьютер в состоянии заменить основную часть наглядных пособий и моделей (а они порой бывают слишком объёмными и громоздкими, к тому же количество пособий не всегда достаточно для обеспечения всего класса).

При организации практических работ компьютер становится эффективным помощником. Электронные учебники, снабженные трёхмерными иллюстрациями, способствуют развитию пространственного мышления. Использование компьютерных моделей способствует образному мышлению и лучшему усвоению материала. На уроках использовать компьютерные технологии можно при изучении нового материала, при первичном закреплении полученных на уроке знаний и умений, при отработке умений и навыков (обучающее тестирование), во время проведения практикума, а также при контроле и коррекции знаний.

Применение слайдов во время уроков обеспечивает динамичность, наглядность, более высокий уровень и объём информации, по сравнению с традиционными методами. При подготовке слайдов

к уроку можно использовать электронные учебники, информацию сети Интернет, а также создавать свои презентации.

Если на уроке возникает необходимость обсуждения с учащимися нового материала, то можно провести комбинированный урок в форме беседы с использованием компьютерной презентации. Презентация позволяет сделать этот процесс более наглядным, ярким, способствует систематизации знаний, более успешному их усвоению. На слайдах презентации можно размещать необходимые формулы, схемы в соответствии с последовательностью изучения материала на уроке.

В целях своевременного устранения пробелов в знаниях и закрепления наиболее важных вопросов темы на последнем слайде презентации нужно помещать контрольные вопросы или задания. Если учащиеся не могут ответить на какой-либо вопрос, то, используя специальную управляющую кнопку с гиперссылкой, можно возвратиться тот слайд, где есть сведения для правильного ответа. Таким образом, нужно осуществлять повторение материала, оказавшегося трудным для учащихся.

Мультимедиа – технологии позволяют не только выстраивать материал в виде последовательного изложения, но и создают возможность нелинейного перемещения между отдельными частями предмета. Учащиеся получают возможность работать в удобном ему темпе и обращать особое внимание на те вопросы, которые вызывают затруднения именно у него. В это время можно проводить индивидуальную работу с теми учащимися, кто нуждается в помощи. Благодаря этому школьники изучают материал в необходимой для них последовательности. Работая с обучающей программой, которая помогает ликвидировать пробелы в знаниях и не наказывает за неправильный ответ снижением оценки, школьники будут испытывать положительные эмоции, что очень важно для успешного усвоения материала.

В процессе изучения данной проблемы, мы установили то, что исследователь А.В. Дворецкая выделяет восемь типов компьютерных средств используемых в обучении на основании их функционального назначения:

Презентации – это электронные диафильмы, которые могут включать в себя анимацию, аудио- и видеофрагменты, элементы интерактивности. Применение презентаций расширяет диапазон условий для креативной деятельности учащихся и психологического роста личности, развивая самостоятельность и повышая самооценку. Презентации активно используются и для представления ученических проектов.

Электронные энциклопедии – являются аналогами обычных справочно-информационных изданий – энциклопедий, словарей, справочников и т.д. Для создания таких энциклопедий используются гипертекстовые системы и языки гипертекстовой разметки, например, HTML. В отличие от своих бумажных аналогов они обладают дополнительными свойствами и возможностями: они обычно поддерживают удобную систему поиска по ключевым словам и понятиям; удобная система навигации на основе гиперссылок; возможность включать в себя аудио- и видеофрагменты.

Дидактические материалы – сборники задач, диктантов, упражнений, а также примеров рефератов и сочинений, представленных в электронном виде.

Программы-тренажеры выполняют функции дидактических материалов и могут отслеживать ход решения и сообщать об ошибках.

Системы виртуального эксперимента – это программные комплексы, позволяющие обучаемому проводить эксперименты в «виртуальной лаборатории». Главное их преимущество – они позволяют обучаемому проводить такие эксперименты, которые в реальности были бы невозможны по соображениям безопасности, временным характеристикам и т.п. Главный недостаток подобных программ – естественная ограниченность заложенной в них модели, за пределы которой обучаемый выйти не может в рамках своего виртуального эксперимента.

Программные системы контроля знаний, к которым относятся опросники и тесты. Главное их достоинство – быстрая удобная, беспристрастная и автоматизированная обработка полученных результатов. Главный недостаток – негибкая система ответов, не позволяющая испытуемому проявить свои творческие способности.

Электронные учебники и учебные курсы – объединяют в единый комплекс все или несколько вышеописанных типов. Например, обучаемому сначала предлагается просмотреть обучающий курс (презентация), затем проставить виртуальный эксперимент на основе знаний, полученных при просмотре обучающего курса (система виртуального эксперимента). Часто на этом этапе учащемуся доступен также электронный справочник/энциклопедия по изучаемому курсу, и в завершение он должен ответить на набор вопросов и/или решить несколько задач (программные системы контроля знаний).

Обучающие игры и развивающие программы – это интерактивные программы с игровым сценарием. Выполняя разнообразные задания в процессе игры, дети развивают тонкие двигательные навыки, пространственное воображение, память и, возможно, получают дополнительные навыки, например, обучаются работать на клавиатуре [3].

Педагогической практикой доказано, что применение информационных технологий на уроках облегчает отработку материала, способствует повышению познавательного интереса к предмету, развитию желания и умения учиться, даёт возможность осуществлять индивидуальный подход в обучении и позволяет объективно оценить знания учащихся.

Необходимо отметить, что основная образовательная ценность информационных технологий в том, что они позволяют создать неизмеримо более яркую мультисенсорную интерактивную среду обучения с почти неограниченными потенциальными возможностями, оказывающимися в распоряжении и учителя, и ученика.

К тому же, в отличие от обычных технических средств обучения информационные технологии позволяют не только насытить обучающегося большим количеством знаний, но и формировать их активную познавательную деятельность, развить интеллектуальные, творческие способности обучающихся, их умение самостоятельно приобретать новые знания, работать с различными источниками информации.

Литература:

1. Законе Республики Казахстан «Об информатизации» (с изменениями и дополнениями по состоянию на 01.01.2023 г.)
2. Дергачева Л.М. Активизация учебной деятельности школьников при изучении информатики на основе использования дидактических игр. // Автореф. дис. канд. пед. наук. / М., - 2006.
3. Дворецкая А.В. Основные типы компьютерных средств обучения // Школьные технологии. – 2004. -№ 3. – С. 25-40.

**Кабдымананова А.Н., Махметова Ж.С.
«№2 лицейі» КММ, Қарағанды қ.**

ОҚУ ЖӘНЕ ЖАЗУ АРҚЫЛЫ ФУНКЦИОНАЛДЫ САУАТТЫЛЫҚТЫ ДАМУ ЖОЛДАРЫ

Аннотация. Ұсынылып отырған мақалада 6-сынып оқушыларына арналған жұмыс дәптері талқыланады. Қарастырылатын жұмыс дәптеріндегі дидактикалық материалдар оқу бағдарламасының мазмұнын терең ашып, оқушы ұғымына, санасына түсінілуіне сай талдап беруді көздейді. Жұмыс дәптерінде іріктеліп алынған тапсырмалар оқулық жүйесіне негізделеді және оқушылардың өз бетінше шығармашылықпен жұмыс жасауын ұйымдастыруға көмектеседі.

Кілт сөздер: көркем әдебиет, оқу әрекеті, пікір білдіру, ақын-жазушы туындылары.

Оқыту қазақ тілінде емес мектептерде «Қазақ әдебиеті» пәнін оқытудың басты мақсаты – оқушыларды қазақ халқының көркем әдебиеті шығармаларымен таныстырып, соның негізінде жан-жақты тәрбие беру, шығармаларды оқыту барысында мемлекеттік тілде ауызша және жазбаша сөйлеу қабілетін, сын тұрғысынан ойлау арқылы оқушылардың оқу сауаттылығын арттыру. Сын тұрғыдан ойлау – бақылаудың, тәжірибенің, ойлау мен талқылаудың нәтижесінде алынған ақпаратты ойлауға, бағалауға, талдауға және синтездеуге бағытталған пәндік шешім. Бұл әрекеттер болашақта әртүрлі жағдайларда дұрыс шешім қабылдауда негіз бола алады. Сын ойлаудың дағдылары бақылау, талдау, қорытынды жасау арқылы жүзеге асады. Қазіргі білім беру үрдісінде оқушылардың сын тұрғыдан ойлауды дамыту ең маңызды педагогикалық түсінікке айналды. Сын тұрғысынан ойлау стратегиялары оқушылардың еркін де, терең ойлауына, жан жақты жұмыс жасауына жол ашады. Сын тұрғысынан ойлауды дамыту арқылы оқушының өз білімін қолдана алып, оның жемісін тез арада көре алады.

Әдебиет пәнінің маңыздылығы – оқушылардың шығармашылық түрде ойлау, өз бетінше іздену, өзіндік пікір жасау, түйіндеме шығару, әрі оны өмірмен байланыстыруға мүмкіндік беруінде. Жаңартылған білім беру мазмұнына сәйкес 2015 жылдан бастап «Қазақ тілі» пәні мен «Қазақ әдебиеті» пәні біріктірілгендіктен, біршама ақын-жазушылардың туындылары берілгенімен, олардың өмірбаяны мен еңбек жолы туралы ақпарат оқулықта толық қамтылмаған.