

Маңғыстау ауданы Жармыш селосы
МКҚК “Еркетай” балабақшасы

Шығармашылық жоба

Тақырыбы: Балабақшаларда интерактивті сабақтарды
дайындау және өткізу мүмкіндіктері.

Дайындаған: Аманчаева М.Р.

Ақтау 2015 жыл



Тақырыбы: Балабақшаларда интерактивті сабақтарды дайындау және өткізу мүмкіндіктері





I. Кіріспе.

II. Негізгі бөлім:

A). Қазіргі таңда балабақшаларда интерактивті сабақтарды дайындау және өткізу мүмкіндіктерді.

Б). Оқу-іс әрекетінде интерактивті тақтаны қолдану арқылы ойындарды ұйымдастыру.

В). Мультимедиялық бейне роликтердің оқу-іс әрекетіндегі маңыздылығы.

III. Қорытынды.

Компьютермен бірге дамимыз.

IV. Қолданылған әдебиеттер.



I. Кіріспе бөлім.

- *«Еліміздің ертеңі бүгінгі жас ұрпақтың қолында, ал жас ұрпақтың тағдыры ұстаздардың қолында»
Н.Ә.Назарбаев*
- *Қазіргі уақытта педагогика ғылымының бір ерекшелігі - баланың тұлғалық дамуына бағытталған жаңа оқыту технологияларын шығаруға ұмтылуы.
«Педагогикалық технологиялар – бұл білімнің басымды мақсаттарымен біріктірілген пәндер мен әдістемелердің: оқу – тәрбие процесін ұйымдастырудың өзара ортақ тұжырымдамамен байланысқан міндеттерінің, мазмұнының, формалары мен әдістерінің күрделі және ашық жүйелері, мұнда әр позиция басқаларына әсер етіп, ақыр аяғында баланың дамуына жағымды жағдайлар жиынтығын құрайды»
Қоғамда болып жатқан әлеуметтік-экономикалық өзгерістер мен еліміздің білім беру саласының әлемдік білім кеңістігіне өтуі білім беру саласында, соның ішінде мектепке дейінгі тәрбиелеу мен оқытуға уақыт талабына сай өзгерістер енгізуді талап етіп отыр.
Қазіргі кезеңде білім ғылым саласында инновациялық педагогикалық технологиялар қаншалықты маңызды болса, мектеп жасына дейінгі балаларды оқыту мен тәрбиелеуде де педагогикалық технологиялар ұғымы кеңінен қолданылатын ұғымдардың біріне айналды.
Мектеп жасына дейінгі балаларды дамыту мәселесі мемлекеттік саясаттың ажырамас бөлігі болып отыр.
Сондықтан мектепке дейінгі балаларды оқыту мен тәрбиелеудің негізгі мақсаты – баланың жеке басының қалыптасуы мен дамуы болып отыр.
Жаңа заман баласы ертеңгі еліміздің болашағы. Жаңа заман баласын қалыптастырып, дамыту үшін, тұлғаның ішкі дүниесі мен оның қыр сырын анықтап, мүмкіншіліктері мен қабілетінің дамуына жағдай туғызу қажет.
Әрине, ол үшін мектепке дейінгі білім беру мекемелерінде балалардың жеке басының қалыптасуы мен дамуында педагогтардың педагогикалық технологияларды қолдана білу сауаттылығына байланысты.
Яғни, педагогикалық технологияны қолдану негізінде келешек ұрпақтың еркін дамуына, жан-жақты білім алуына, белсенді, шығармашыл болуына жағдай жасау қазіргі таңдағы әрбір педагогтың міндеті. Қоғамдағы қазіргі даму кезеңінде мектепке дейінгі мекемелердегі білім беру жүйесінде оқыту, тәрбие беру үрдісін технологияландыру - басты мәселенің бірі. Осыған орай мектепке дейінгі мекемелердің тәжірибесіне оқыту мен тәрбиелеудің әр түрлі технологиялары жасалып енгізілуде.*

- **Білім беру жүйесінде педагогикалық технологияны қолдану келешек ұрпақтың еркін дамуына, жан-жақты білім алуына, белсенді, шығармашыл болуына жағдай жасау әрбір педагогтың міндеті болып табылады. Білім беру жүйесінде қолданылып жүрген педагогикалық технологиялар: ынтымақтастық педагогикасы, білім беруді ізгілендіру, ойын арқылы оқыту, проблемалық оқыту, модульдік оқыту, тірек сигналдары арқылы оқыту, дамыта оқыту, түсіндіре басқарып оза оқыту, өздігінен оқыту, сын тұрғысынан ойлауды дамыту, оқытудың компьютерлік технологиясы, бағдарламалап оқыту, деңгейлеп оқытут.б.**
Білім берудің алғашқы деңгейлері балабақшадан басталмақ. Мақсаты - мектепке дейінгі білім балалардың білім алуына бірдей бастапқы мүмкіндіктерді қамтамасыз ету. Кез келген оқыту технологиясы тәрбиешіден терең теориялық, психологиялық, педагогикалық әдістемелік білімді, педагогикалық шеберлікті, бабалардың жан дүниесіне терең үңіліп оны ұғына білуді талап етеді. Қазіргі таңда мектепке дейінгі білім беру мекемелерінде қолданылатын педагогикалық технологиялардың бірнеше түріне тоқталайық.

Ойын арқылы оқыту технологиясының мақсаты дидактикалық, тәрбиелік, дамытушылық, әлеуметтендірушілік мақсатқа жету. Ойын технологиясының ерекшелігі ойындық іс-әрекеттің психологиялық механизмі жеке бастың өзіндік талап-талғамдарына сүйенеді. Баланың бойындағы білімділік, танымдық, шығармашылық қасиеттерін аша түсуді көздейді. Ойын - балалар үшін оқу да, еңбек те. Ойын айналадағы дүниені танудың тәсілі. Сонымен қатар, ойын балаларға өмірде кездескен қиыншылықтарды жеңу жолын үйретіп қана қоймайды, олардың ұйымдастырушылық қабілеттерін де қалыптастырады.
Ойын-әлеуметтік қызмет. Ол баланың жасына қарай өзін қоршаған ортаны танып білуге құштарлығын арттырады.

• *Мектепке дейінгі мекемелерде инновациялық білім беру құралдарын қолданудың да маңызы зор. Инновациялық білім беру құралдарына: аудио, видео, құралдар, компьютер, интерактивті тақта, интернет, мультимедиялық құрал, электрондық оқулықтар, мен оқу әдістемелік кешендер, инновациялық ақпараттық банк, инновациялық сайт және тағы басқалары жатады. Қазіргі таңда көптеген интерактивтік бағдарламалық бөлімдер, қозғалмалы объектілер құруға мүмкіндік беретін векторлық және графикалық жабдықтар көптеп шығып, қолданыс табуда. Осындай құралдардың бірі-мультимедиялық оқулықтарды балабақшаларда кеңінен пайдалану. Бұл жағдайда тәрбиеші әр оқу іс-әрекеттерін бастар алдында жиі көрнекіліктер ауыстырмаған болар еді. Ал, мультимедиялық оқулықтар арқылы тәрбиеші уақытты тиімді және ұтымды пайдаланар еді. Бала бақша баласына мультимедиялық оқулықтар біріншіден, балалардың қызығушылығын арттырады, екіншіден, зейін қойып көрумен қатар түсінбеген жерлерін қайта көруге мүмкіндік алады. Мультимедиялық оқулықтар балабақшада балаларға арналған таптырмас құрал болып табылады. Өйткені, балалардың зейіні әр түрлі әдемі түстерге, ойыныштықтарға, әдемі суреттерге, әсемдікке әуес болады. Мультимедиялық электронды оқулықтар бала үшін де, тәрбиеші үшін де күнде дамытылып отыратын анық түрдегі әдістемелік жүйе болып табылады.*

Мектепке дейінгі мекемелерде ақпараттық қатынастық технология құралдарын қолданудағы мақсаты - баланың танымдық қызығушылығын қалыптастыру. Балада танымдық қызығушылықтың болуы олардың оқу іс-әрекеттерге белсенді, білімінің сапалы болуына, жағымды мінез құлықтарын қалыптастыруға мүмкіндік береді.

Заман талаптарына сай мектепке дейінгі мекемелерде АКТ оқыту процесінде кенінен пайдаланады. Түрлі танымдық салаларына арнаулы компьютерлік бағдарламалар құрылуда. Баланың жас ерекшелігіне және пайдаланатын компьютерлік бағдарламаларға сай интерактивті тақта ойындағы баланың оппоненті, бағдарлаушы (әңгімелеуші), жаттықтырушы, емтихан қабылдаушы болуы мүмкін.

Оқытуда балалардың түрлі психикалық функцияларын дамытуға арналған пайдаланатын компьютерлік құралдар бар: олар көру, есту арқылы қабылдау, зейін, есте сақтау, логикалық ойлау.



II. Негізгі бөлім.

Қазіргі таңда балабақшаларда интерактивті сабақтарды өткізу және дайындау мүмкіндіктері.

- Интерактивті тақтаның жетістіктерінің кіші жастағы балаларда оқуға, жаңа білім алуға деген құштарлық туғызады. Интерактивті тақта ақпаратты кеңінен ұсыну құралы болып келеді және баланың мотивациясын күшейтеді. Мультимедиалық технологияларды пайдалану арқылы (түс, графика, дыбыс, замануи видеотехникалық құралдар) түрлі жағдайлар мен ортаны моделдеуге болады. Мультимедиалық бағдарламаларға еңгізілген ойын компоненттері үйренушінің таңымдық әрекетін белсендіреді және материалды ұғынуды күшейтеді.


Оқытуда пайдаланатын интерактивті құралдар: тақта, компьютерлер балаларды диагностикалауда жақсы көмекші болып келеді:

- Зейінің дамытуда
- Есте сақтау қабілетін дамытуда
- Ойлау қабілетін дамытуда
- Тілің
- Жеке тұлғасын дамытуда
- Оқу әрекетінің дағдыларын қалыптастыруда
- Ақпараттық мәдениетке бейімдеу – ол тек ғана компьютерлік сауаттылық емес, сонымен қатар этикалық, эстетикалық және интеллектуальдық сезімін меңгеруі болып табылады. Балалардың онай түрде түрлі электронды, компьютерлік жаңалықтармен жұмыстана білу тәсілдерін меңгеруі сөзсіз. Бала бір минутта 1 мыңға дейін шартты бірлік ақпаратты қабылдап өндей алады, ал көру органдары «қосылғанда» 100 мың шартты бірлік ақпаратты қабылды деген эксперимент арқылы дәлелденген. Мектепке дейінгі ересек жастағы балада ырықсыз зейіні жақсы дамығаны белгілі, бірақ балаға ақпарат қызықты, көрнекілік болғанда зейіні жинақталатыны, жағымды эмоциялар туғызатыны да белгілі. Компьютерді біріккен және өзбетімен әрекеттенуде қолдану баланың мотивациясын көтеру және оқуға деген жекелендіруінің бір тиімді тәсілі болып келеді, шығармашылық қабілеттерін дамытады және жағымды эмоциялық фон туғызады. Осыдан АКТ-ні оқытуда пайдаланудың тиімділігі көрінеді. Мектепке дейінгі мекемелерде АКТ пайдалану балаларда қоршаған ортаның ақпарат ағымын бағдарлай білу дағдыларын дамытуға, ақпаратпен жұмыстанудың практикалық тәсілдерін меңгеруге көмектеседі, заманауи техникалық құралдар арқылы ақпаратпен бөлісу дағдыларын дамытады. Оқу іс-әрекеттерінде АКТ пайдалану түсіндірмелі-иллюстративтік оқыту тәсілінен гөрі әрекет жасауға көшу мүмкіндігін береді, бала педагогикалық ықпалдын пассивті объектісі емес, белсенді субъекті болады.

- Интерактивті оқу іс-әрекеттерін өткізу бөлмесі келесі міндеттерді орындайды:
- балаларды жаңа технологиялары арқылы оқыту;
- сауық және ойын орталығы;
- мұнда көлемді білімдендіру және сауықтыру міндеттер орындалады;
- балаларға және тәрбиешілерге жұмыстануға өте жағымды жағдайлар туғызады;
- балаларды компьютерлік технологияның мүмкіндіктері мен дағдыларымен таныстырады.

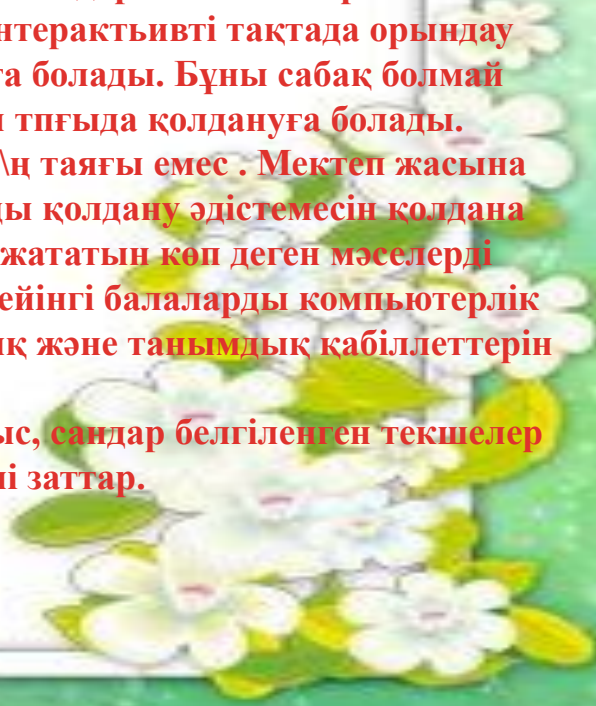
• **Интерактивті тақтаны пайдалану**

- Оқытуда интерактивті кешендерді пайдалану сапалы, қызықты және оңтайлы болып келеді. Электрондық мультимедиялық бағдарламаларды дәстүрлі оқыту және педагогикалық инновациялармен қатар, оқыту үрдісінде үнемі қолдану дайындығы әртүрлі деңгейдегі балаларды оқыту тиімділігін көтереді. Бірнеше технологиялардың пайдаланудың әсері, оқыту нәтижесінің сапасын күшейтеді.
Электрондық жүйеде оқытуда мультимедияны пайдалану, балаларға ақпаратты беру жылдамдығын, оны түсінуді көтеріп ғана қоймай, соңымен қатар мынандай маңызды сапаларды интуиция, образдық ойлауын дамытады.
Мектепке дейінгі мекемеде интерактивті тақтаны пайдалану тәсілдері өте көп. Бұлар презентациялар, интерактивті оқыту бағдарламалары, графикалық, бағдарламалық орталықтарда жобалар құрастыру.
- **Интерактивті тақтаны пайдалануда қандай дағдылар болу қажет:**
- Компьютерді қолдана білудің бастапқы білімі
- Word, Power Point бағдарламаларымен жұмыстану
- Интернет жүйесінде жұмыстану практикасы (бейнелерді, әзір презентациялар мен оқыту бағдарламаларын тауып алу).



Қарапайым тақта және компьютер проекторына қарағанда, интерактивтік тақта сабақ мазмұнын кеңінен ашуына мүмкіншілігіне өте зор. Интерактивтік тақтаны пайдалану кезінде үлкен жетістікке қол жеткізу үшін тек қана сауатты сабақ сабақ жоспарлап керекті материалдады дайындау керек. Тәрбиеші интерактивті тақтаны сабақта бірнеше рет пайдалана алады. Қарапайым тақтаға қарағанда интерактивті тақта пайдалануға ыңғайлы әрі уақыт үнемдейді. Интерактивті тақта оқытудың басқа тәсілдеріне қарағанда көптеген жетістіктері бар. Бұл жетістіктер туралы өз сабағында интерактивті тақтаны пайдаланатын тәрбиешілер ғана айта алады. Қызметтестер мен бірге отырып сабақ дайындау арқылы жақсы әсерге қол жеткізуге болады бұл тек қана міндеттерді бөліп беру мен уақытты үнемдеу ғана емес сонымен қатар берілген материалдардың сапасын да арттырады. Тәрбиешілердің көрсетуінше интерактивтік бағдарлама\мса жартылай жұмысын атқарады. Мысалы: белгіді бір материалды интерактивті тақтада орындау арқылы файлдағы белгілер мен өзгерістерді сақтап қалуға болады. Бұны сабақ болмай қалған балаларға қайта түсіндіруге немесе келесі жолы тпғыда қолдануға болады. Интерактивті тақтаны дұрыс түсіну керек ол сиқыршының таяғы емес . Мектеп жасына дейінгі балалармен компьютерді интерактивті тақталарды қолдану әдістемесін қолдана отырып, баланаы мектепке даярлау барысында кездесіп жататын көп деген мәселерді шешуге болады. Бағдарламаның мақсаты мектеп жасына дейінгі балаларды компьютерлік салауаттылыққа үйрете отырып логикалық интеллектуалдық және танымдық қабілеттерін дамыту.

Қолданатын әдістер: дидактикалық материалдармен жұмыс, сандар белгіленген текшелер суреттер құрастыруға арналған түрлі заттар.



Танымдық қабілетін дамыту. Мөлшеріне қарай орындарын табу ойыны.



Проверяем малыша:



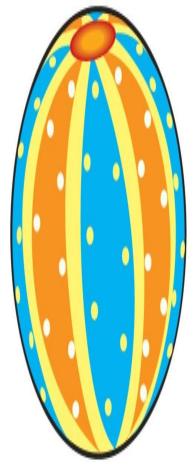
- Покажи мне БОЛЬШИЕ матрёшки!

Геометриялық пішіндер. Д/о: түстерді ажырату

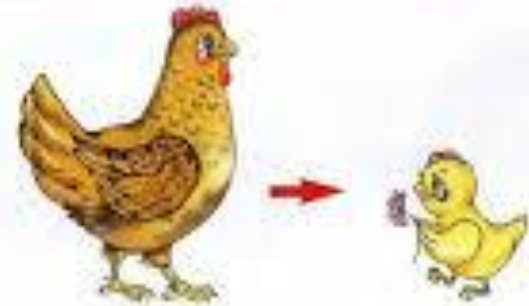
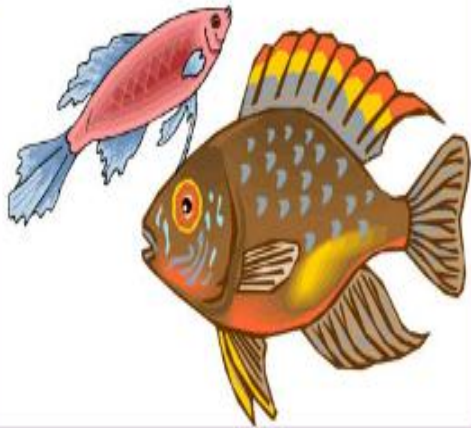
УМАЧКА
www.umachka.net

БОЛЬШОЙ

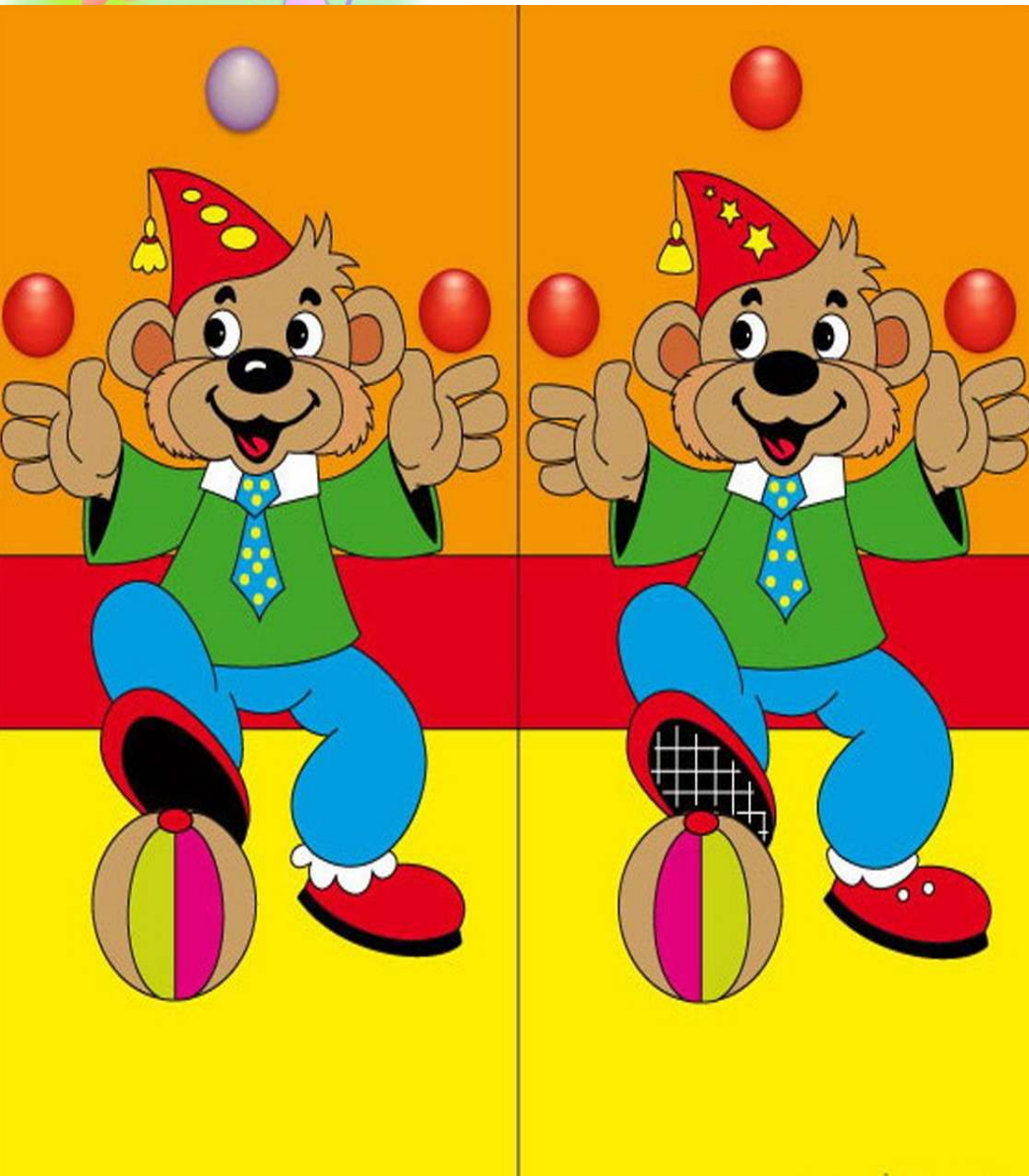
маленький



Қатынас-тіл дамыту. Д/о: «Не артық?»



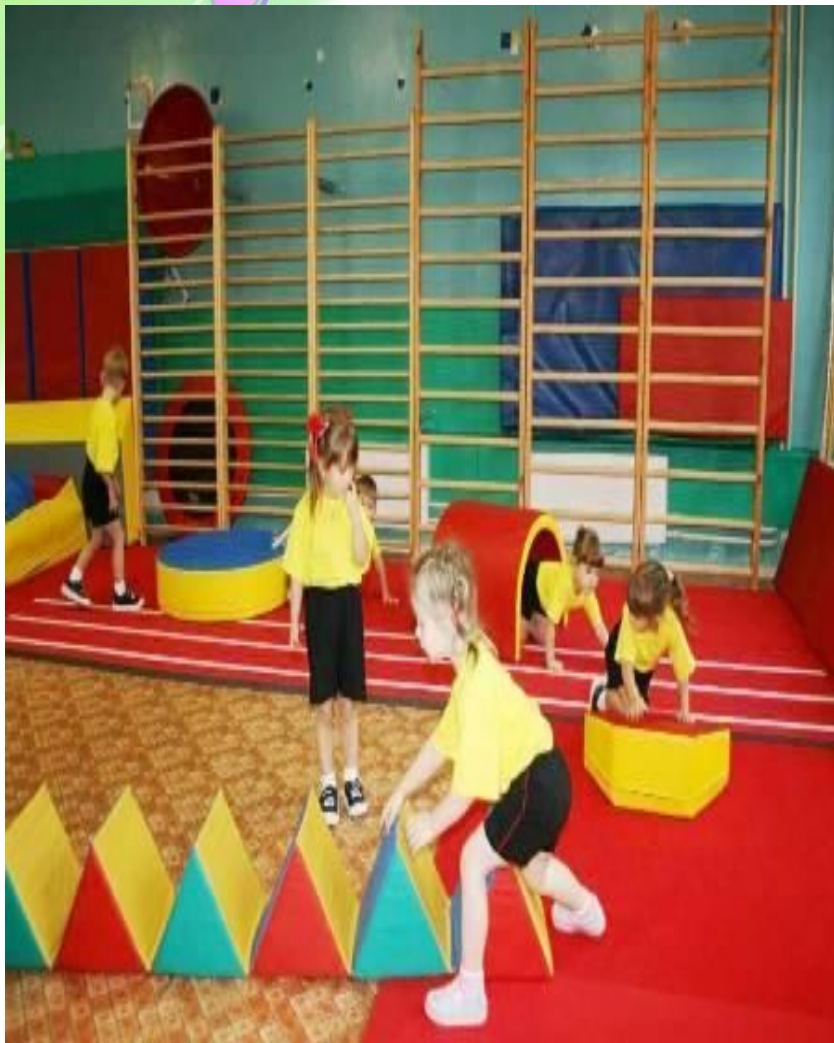
Д/о «Айырмашылыгын тап?»



*ҚИМЫЛДЫ
ОЙЫНДАР.*



Спорттық ойындар



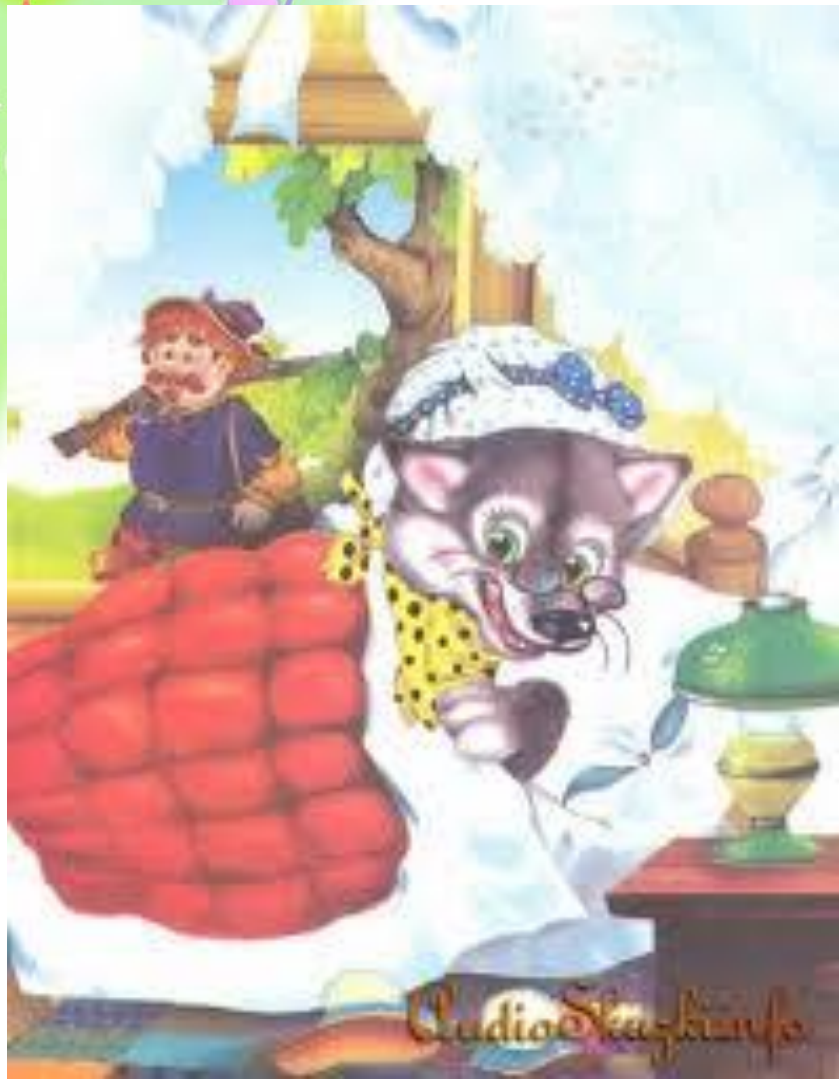
«Көп-аз салыстыру және сандарды ретімен санау»







Ертегіні ассоциациялау.





**III.
Қорытынды
бөлім.**



«Компьютермен бірге дамимыз»

Баланың жадын зейінін логикалық образды және жүйелі ойлауын түстермен геометриялық фигураларды даму санау мен оқу өз бетімен жұмыс істеу шығармашылық қабілеттерін дамыту мүмкіндіктеріне ие ойындармен тапсырмалар қолданылады. Оқу жылының соңында оқу бағдарламасының деңгейін анықтау үшін диагностика жүргізіледі. Талдау жасау үшін оқытуға және дамытуға арналған компьютерлік ойындар пайдаланылады. I-деңгей бала өзінің білетінін қолданады яғни балабал берілген тапсырманы мақсатты түрде орындап тәрбиешінің көмегінсіз келесі кезеңнің тапсырмаларын орындайды.

II-деңгей- бала не істейтінін түсінеді яғни бала тапсырманы орындау барысында алға мақсат қоя біледі және оны шешу жолдарын іздейді.

III-деңгей-бала осы не басқа іс-әрекетті жасайды. Яғни тәрбиешінің айтуы бойынша компьютерлік тапсырмаларды орындай алады аталған бағдарламаны оған арналып жасақталған жұмыс дәптерін үздіксіз қолданса онда ол бүлдіршіндерді компьютерде өз бетімен жұмыстану деңгейіне жеткізуге мүмкіндік береді. Ойымызды қорыта келе бұл білім бағдарламасын меңгеру деңгейін анықтауға арналған диагностикалық талдаулардың балаларға оқу барысында кезігетін сан алуан проблемалардың алдын-алуда және маман назарын осы жайттарға аудара отырып бірлесе шешу жолдарын табуда олардың орыны орасан зор.



Пайдаланған әдебиеттер.

1.Қазақстан Республикасының жалпыға міндетті стандарты.

2.Балапанов Е.Қ. Бөрібаев Б.Б. Ақпараттық мәдениет негіздері әдістемелік нұсқау. Алматы 2005 ж

3. Бүлдіршіндерге арналған компьютерлік сауат ашу бағдарламасы. Алматы 2005ж



Практикалық бөлім





