

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
ХАЛЕЛ ДОСМҰХАМЕДОВ АТЫНДАҒЫ АТЫРАУ УНИВЕРСИТЕТІ



БЕКІТЕМІН
Академиялық мәселелер
жөнінде проректор
А.Е. Чукуров
«11» 06 2024 ж

«Цифрлық оқыту ортасында бастауыш сынып сабақтарындағы геймификация» тақырыбындағы бастауыш мектеп
мұғалімдеріне арналған білім беру бағдарламасы біліктілік арттыру курсының
САБАҚ КЕСТЕСІ (17-28 маусым 2024 ж.)

Тыңдаушылар санаты: бастауыш сынып мұғалімдері
Курс жетекшісі: Нұрсұлтанова Г.Ж.

Күні	Уақыты	Жұмыс түрлері	Аудитория	Сағат саны	Күн тақырыбы	Сабақтардың тақырыбы	Дәріскерлер
Дүйсенбі 17.06.24	<i>Google формамен кіріс сауалнамасы</i>						
	09:00 - 10:30	Дәріс, тренинг сабақ	Бас оқу ғимараты, 334 – ауд.	2	Геймификация негіздері	Геймификация тұжырымдамасына кіріспе	Шармұханбет С.Р. Бағдарламалық инженерия кафедрасының PhD, қауым.проф.
	10:40 - 12:10	Тәжірибелік сабақ		2		Геймификация білім беруде қолдану	
	12:10 - 12:55	Тәжірибелік сабақ		1		Геймификацияны оқу процесін жақсарту үшін ойын принциптерін қолдану	
	14:00 - 15:30	Тәжірибелік сабақ		2	Қазақ тілі пәнінде геймификацияны білім беруді ұйымдастырудың құралы ретінде пайдалану	Қазақ тілі пәнінде сандық құралдар мен технологияларды қолданып, қазақ тілі пәніне арналған геймификацияланған сабақтар тұжырымдамасын әзірлеу. Оқу процесіне енгізілуі мүмкін әртүрлі ойын элементтерін, тапсырмаларды және әрекеттерді қарастыру	Мусина А.А. Мектепке дейінгі және бастауыш білім беру кафедрасының аға оқытушысы, магистр
	15:40 - 16:25	Тәжірибелік сабақ		1			
	09:00 - 10:30	Дәріс, тренинг сабақ		Бас оқу ғимарат	2	Геймификацияның артықшылықтары	Білім берудегі геймификацияның артықшылықтарын көрсететін зерттеулерге шолу және талдау,

Сейсенбі 18.06.24	10:40 - 12:10	Тәжірибелік сабақ	ы, 334 – ауд.	2		соның ішінде мотивацияның жоғарылауы, материалды есте сақтаудың жақсаруы және негізгі дағдыларды дамыту.	кафедрасының PhD, қауым.проф.			
	12:10 - 12:55	Тәжірибелік сабақ		1	Қазақ тілі пәнінде геймификацияны білім беруді ұйымдастырудың құралы ретінде пайдалану	Қазақ тілі пәнінде сандық құралдар мен технологияларды қолданып, қазақ тілі пәніне арналған геймификацияланған сабақтар тұжырымдамасын әзірлеу. Оқу процесіне енгізілуі мүмкін әртүрлі ойын элементтерін, тапсырмаларды және әрекеттерді қарастыру	Мусина А.А. Мектепке дейінгі және бастауыш білім беру кафедрасының аға оқытушы, магистр			
	14:00 - 15:30	Тәжірибелік сабақ		2						
	15:40 - 16:25	Тәжірибелік сабақ		1						
Сәрсенбі 19.06.24	09:00 - 10:30	Дәріс, тренинг сабақ	Бас оқу ғимараты, 334 – ауд.	2				Геймификацияланған сабақтарды жобалау	Сандық құралдар мен технологияларды қолдана отырып, бастауыш мектепке арналған геймификацияланған сабақтар тұжырымдамасын әзірлеу. Оқу процесіне енгізілуі мүмкін әртүрлі ойын механикасын, тапсырмаларды және әрекеттерді қарастыру.	Турмуханова Г.Б. Бағдарламалық инженерия кафедрасының аға оқытушысы, магистр
	10:40 - 12:10	Тәжірибелік сабақ		2						
	12:10 - 12:55	Тәжірибелік сабақ		1	Қазақ тілі пәнінде геймификацияны білім беруді ұйымдастырудың құралы ретінде пайдалану	Қазақ тілі пәнінде сандық құралдар мен технологияларды қолданып, қазақ тілі пәніне арналған геймификацияланған сабақтар тұжырымдамасын әзірлеу. Оқу процесіне енгізілуі мүмкін әртүрлі ойын элементтерін, тапсырмаларды және әрекеттерді қарастыру	Мусина А.А. Мектепке дейінгі және бастауыш білім беру кафедрасының аға оқытушысы, магистр			
	14:00 - 15:30	Тәжірибелік сабақ		2						
	15:40 - 16:25	Тәжірибелік сабақ		1						

Бейсенбі 20.06.24	09:00 - 10:30	Дәріс, тренинг сабақ	Бас оқу ғимарат ы, 334 – ауд.	2	Сандық құралдарды пайдалану	Геймификацияланған сабақтарды құру және енгізу үшін цифрлық құралдар мен платформаларды пайдалануды үйрету. Бұл білім беруді геймификациялау үшін арнайы әзірленген әртүрлі онлайн платформаларға, қолданбаларға және ресурстарға шолуды қамту. STEAM бағдарламасы арқылы оқушылардың танымдық қызығушылығын арттыру	Турмуханова Г.Б. Бағдарламалық инженерия кафедрасының аға оқытушы, магистр
	10:40 - 12:10	Тәжірибелік сабақ		2			
	12:10 - 12:55	Тәжірибелік сабақ		1			
	14:00 - 15:30	Тәжірибелік сабақ		2			
	15:40 - 16:25	Тәжірибелік сабақ		1			
Жұма 21.06.24	09:00 - 10:30	Тәжірибелік сабақ	Бас оқу ғимарат ы, 334 – ауд.	2	Сандық құралдарды пайдалану	Геймификацияланған сабақтарды құру және енгізу үшін цифрлық құралдар мен платформаларды пайдалануды үйрету. Бұл білім беруді геймификациялау үшін арнайы әзірленген әртүрлі онлайн платформаларға, қолданбаларға және ресурстарға шолуды қамту. STEAM бағдарламасы арқылы оқушылардың танымдық қызығушылығын арттыру	Байтемирова Н.Б. Бағдарламалық инженерия кафедрасының аға оқытушысы, магистр
	10:40 - 12:10	Тәжірибелік сабақ		2			
	12:10 - 12:55	Тәжірибелік сабақ		1			
	14:00 - 15:30	Тәжірибелік сабақ		2			
	15:40 - 16:25	Тәжірибелік сабақ		1			
					Әдебиеттік оқу сабақтарында геймификация - оқушылардың танымдық қызығушылығын арттыру құралы ретінде	Әдебиеттік оқу сабақтарында геймификация әдістерін пайдалануды үйрету, геймификацияланған сабақтарды өз бетінше құруға және алған білімдерін қысқа ммерзімді жоспарларға енгізу	Мусина А.А. Мектепке дейінгі және бастауыш білім беру кафедрасының аға оқытушысы, магистр
					Әдебиеттік оқу сабақтарында геймификация - оқушылардың танымдық қызығушылығын арттыру құралы ретінде	Әдебиеттік оқу сабақтарында геймификация әдістерін пайдалануды үйрету, геймификацияланған сабақтарды өз бетінше құруға және алған білімдерін қысқа ммерзімді жоспарларға енгізу	Мусина А.А. Мектепке дейінгі және бастауыш білім беру кафедрасының аға оқытушысы, магистр

Дүйсенбі 24.06.24	09:00 - 10:30	Тәжірибелік сабақ	Бас оқу ғимараты, 334 – ауд.	2	Математикалық білім берудегі геймификация: болашақ үшін инновациялық тәсілдер	1-2 сынып бойынша алгебра элементтері геймификацияны қолдану 3-4 сынып бойынша мазмұнды есептердің шығару жолдарын геймификация арқылы көрсету	Әуелбаева Г.С. Мектепке дейінгі және бастауыш білім беру кафедрасының аға оқытушысы, магистр	
	10:40 - 12:10	Тәжірибелік сабақ		2				
	12:10 - 12:55	Тәжірибелік сабақ		1				
	14:00 - 15:30	Тәжірибелік сабақ		2				
	15:40 - 16:25	Тәжірибелік сабақ		1				
Сейсенбі 25.06.24	09:00 - 10:30	Тәжірибелік сабақ	Бас оқу ғимараты, 334 – ауд.	2	Математикалық білім берудегі геймификация: болашақ үшін инновациялық тәсілдер	1-2 сынып бойынша алгебра элементтері геймификацияны қолдану 3-4 сынып бойынша мазмұнды есептердің шығару жолдарын геймификация арқылы көрсету	Әуелбаева Г.С. Мектепке дейінгі және бастауыш білім беру кафедрасының аға оқытушысы, магистр	
	10:40 - 12:10	Тәжірибелік сабақ		2				Дүниетану пәніндегі геймификация
	12:10 - 12:55	Тәжірибелік сабақ		1				
	14:00 - 15:30	Тәжірибелік сабақ		2				
	15:40 - 16:25	Тәжірибелік сабақ		1				
Сәрсенбі 26.06.24	09:00 - 10:30	Тәжірибелік сабақ	Бас оқу ғимараты, 334 – ауд.	2	Дүниетану пәніндегі геймификация	Дүниетану пәнінде геймификация элементтерін қолдануды талдау, ақпаратты есте сақтаудың жақсаруы және негізгі дағдыларды дамыту	Әуелбаева Г.С. Мектепке дейінгі және бастауыш білім беру кафедрасының аға оқытушысы, магистр	
	10:40 - 12:10	Тәжірибелік сабақ		2				Жаратылыстану пәні бойынша ғылыми зерттеу сауаттылығын арттыру
	12:10 - 12:55	Тәжірибелік сабақ		1				
	14:00 - 15:30	Тәжірибелік сабақ		2				
	15:40 - 16:25	Тәжірибелік сабақ		1				

Бейсенбі 27.06.24	09:00 - 10:30	Тәжірибелік сабақ	Бас оқу ғимараты, 334 – ауд.	2	Жаратылыстану пәні бойынша ғылыми зерттеу сауаттылығын арттыру	1-4 сыныптар бойынша жаратылыстану пәнінен геймификацияланған ғылыми-зерттеу жұмыстарын ұйымдастыру Цифрлық құралдар мен платформаларды қолдана отырып, эксперимент жүргізудің жолдарын көрсету (2 сынып бойынша)	Әуелбаева Г.С. Мектепке дейінгі және бастауыш білім беру кафедрасының аға оқытушысы, магистр
	10:40 - 12:10	Тәжірибелік сабақ		2			
	12:10 - 12:55	Тәжірибелік сабақ		1			
	14:00 - 15:30	Тәжірибелік сабақ		2			
	15:40 - 16:25	Тәжірибелік сабақ		1			
Жұма 28.06.24	<i>Google формамен шығыс сауалнамасы</i>						
	09:00 - 10:30	Тәжірибелік сабақ	Бас оқу ғимараты, 334 – ауд.	2	ҚМЖ бойынша тәжірибелік сабақ көрсету (шағын сабақты демонстрациялау)	Курс қатысушыларына геймификацияланған сабақтарды өз бетінше құруға және алған білімдерін іс жүзінде қолдануға мүмкіндік беретін практикалық жаттығулар мен жобалар.	Мусина А.А. Әуелбаева Г.С. Мектепке дейінгі және бастауыш білім беру кафедрасының аға оқытушылары, магистрлер Нұрсұлтанова Г.Ж. Кеңсе жетекшісі
	10:40 - 12:10	Тәжірибелік сабақ		2			
	12:10 - 12:55	Тәжірибелік сабақ		1			
	14:00 - 15:30	Тәжірибелік сабақ		2			
	15:40 - 16:25	Тәжірибелік сабақ		1			

Кадрларды қайта даярлау және біліктілікті арттыру кеңсесінің жетекшісі
Инновациялық білім беру факультеті деканы:

 Г.Ж.Нұрсұлтанова
А.У.Муханбетжанова