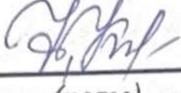
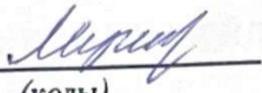


Әзірлеуші (лер) Мусина А.А. - аға оқытушы, магистр
Әуелбаева Г.С. - аға оқытушы, магистр
(аты-жөні, тегі, атқаратын қызметі, ғылыми дәрежесі)

Кафедра мәжілісінде қаралды _____
хаттама № 10 «27» 05 2024 ж.

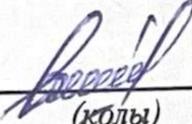
Кафедра меңгерушісі  **Кинжибаева Ф.Б.**
(қолы) (аты-жөні, тегі)

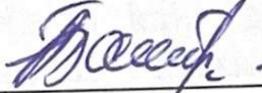
Факультеттің ОӘК қабылданды  хаттама № 9 «27» 05
2024 ж.

Декан  **Муханбетжанова А.У.**
(қолы) (аты-жөні, тегі)

Әзірлеуші (лер) Шармұханбет С.Р. PhD, қауым.проф., Тұрмуханова Г.Б. аға оқытушы,
магистр, Байтемирова Н.Б. – аға оқытушы, магистр
(аты-жөні, тегі, атқаратын қызметі, ғылыми дәрежесі)

Кафедра мәжілісінде қаралды _____
хаттама № 9 «23» 05 2024 ж.

Кафедра меңгерушісі  **Шармұханбет С.Р.**
(қолы) (аты-жөні, тегі)

Факультеттің ОӘК қабылданды  хаттама № 5 «6» 06
2024 ж.

Декан  **Асанова Б.У.**
(қолы) (аты-жөні, тегі)

«Цифрлық оқыту ортасында бастауыш сынып сабақтарындағы геймификация» тақырыбындағы бастауыш мектеп мұғалімдеріне арналған біліктілікті арттыру курсының бағдарламасы

1. Жалпы ережелер

1. Бастауыш сынып мұғаліміне арналған «Цифрлық оқыту ортасында бастауыш сынып сабақтарындағы геймификация» бойынша біліктілікті арттыру курсының білім беру бағдарламасы (бұдан әрі – Бағдарлама, тыңдаушылар) тыңдаушылардың біліктілігін арттыру курсының білім беру процесін реттейді.

2. Осы бағдарлама бастауыш сынып мұғалімдерінің цифрлық сауаттылығын жетілдіруге бағытталған.

3. Курста оқыту ұзақтығы осы Бағдарламаға қосымшадағы оқу жоспарына сәйкес 80 академиялық сағатты құрайды.

2. Глоссарий

Сөз	Мағынасы
Геймификация	оқыту және әртүрлі тапсырмаларды шешу мақсатында ойын дизайны элементтерін қолдану: Ол интерактивті, тартымды және кейде бәсекеге қабілетті ортаны құру арқылы адамдарды тарту және белгілі бір мақсаттарға жету үшін қолданылады.
Цифрлық сауаттылық	сауаттылық-цифрлық технологиялар мен интернет ресурстарын қауіпсіз және тиімді пайдалану үшін қажетті білім мен дағдылар жиынтығы.
Ғылыми зерттеу сауаттылығы	адамның күнделікті тәжірибеге деген қызығушылығынан туындаған сұрақтарға жауап бере алатынын, таба алатынын немесе анықтай алатынын білдіреді.
Ойын технологиясы	педагогикалық жұмысты ойын түрінде ұйымдастырудың әдістері мен тәсілдер жиынтығы
Сандық білім беру технологиясы	білім беру процесінің әртүрлі міндеттерін қамтамасыз етуге арналған ақпараттық жүйелердің ашық жиынтығы.
STEAM технологиясы	сыни тұрғыдан ойлауды, зерттеушілік құзыреттіліктерді және топпен жұмыс істеу дағдыларын дамыту құралы ретінде бірнеше пәндік салаларды біріктіретін жаңа білім беру технологиясы.
Зерттеу әдістері	эмпирикалық және теориялық танымның әдістері, рәсімдері мен амалдарының жиынтығы, педагогикалық шындықты зерттеу және қайта құру, ғылыми-зерттеу міндеттерін шешу тәсілдері.
Зерттеу болжамы	белгілі бір құбылыстың болуы туралы болжам; нысан тіршілігіне, оның пайда болу себептеріне, оның қасиеттері мен байланыстарына, өткеніне және болашағына және т.б. қатысты болуы мүмкін (нысанда не айқын емес? зерттеуші онда басқалардың назарынан тыс қалған нені байқады?).
Зерттеу кезеңдері	зерттеу міндеттерін шешу кезінде аяқталған іс-әрекет барысын қамтитын мерзім; әр кезеңнің сипатында және мазмұнында қолданылатын әдістердің, орындалатын іс-әрекеттерінде өзіндік ерекшеліктер бар, олардың жиынтығы мақсатқа жету жолында зерттеушінің қозғалыс бағытын ашады.

Зерттеу тақырыбы	дидактикалық зерттеу тақырыбының негізгі мазмұны; нақты жағдайға қатысты проблеманы жүзеге асыру (мұны қалай атауға болады?);
------------------	---

3. Бағдарламаның тақырыптары

Күн	Күн тақырыбы	Сабақтардың тақырыбы	Дәріс, тренинг сабақ	Тәжірибелік сабақ	Сағат саны
1	Геймификация негіздері	Геймификация тұжырымдамасына кіріспе Геймификация білім беруде қолдану Геймификацияны оқу процесін жақсарту үшін ойын принциптерін қолдану	2	3	5
2	Геймификацияның артықшылықтары	Білім берудегі геймификацияның артықшылықтарын көрсететін зерттеулерге шолу және талдау, соның ішінде мотивацияның жоғарылауы, материалды есте сақтаудың жақсаруы және негізгі дағдыларды дамыту.	2	2	4
3	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.	2	2	4
4	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.	4	5	9
5	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. Бастауыш сынып сабақтарында геймификацияны енгізуге көмектесу үшін курс қатысушыларына аяқталғаннан кейін кері байланыс пен қолдау көрсету мүмкіндігі.	0	14	14
6	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	0	10	10
7	Әдебиеттік оқу сабақтарында геймификация -	Әдебиеттік оқу сабақтарында геймификация әдістерін пайдалануды үйрету, геймификацияланған сабақтарды өз бетінше	0	8	8

	оқушылардың танымдық қызығушылығын арттыру құралы ретінде	күруға және алған білімдерін қысқа ммерзімді жоспарларға енгізу STEAM бағдарламасы арқылы оқушылардың танымдық қызығушылығын арттыру			
8	Математикалық білім берудегі геймификация: болашақ үшін инновациялық тәсілдер	1-2 сынып бойынша алгебра элементтері бөліміне геймификацияны қолдану 3-4 сынып бойынша мазмұнды есептердің шығару жолдарын геймификация арқылы көрсету	0	10	10
9	Дүниетану пәніндегі геймификация	Дүниетану пәнінде геймификация элементтерін қолдануды талдау, ақпаратты есте сақтаудың жақсаруы және негізгі дағдыларды дамыту.	0	8	8
10	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)	0	8	8
Барлығы					80

Ескерте: 1 академиялық сағаттың ұзақтығы – 45 минут.

4. Бағдарлама мақсаты, міндеттері және күтілетін нәтижелері

4. Бағдарламаның мақсаты:

Бастауыш мектеп мұғалімдерінің пән бойынша цифрлық сауаттылығы мен дағдыларын жетілдіру.

5. Бағдарламаның міндеті:

1) Бастауыш сынып пәндері бойынша қолданылатын цифрлық платформалар туралы білімдерін кеңейту және тереңдету;

2) Бастауыш сынып пәндерінде әртүрлі цифрлық платформаларды қолдану дағдыларын дамыту.

6. Оқу нәтижелері:

1) цифрлық білім беру ресурстары туралы терең білім;

2) бастауыш сынып пәндерінде геймификация әдістерін қолдану дағдылары дамиды.

5. Бағдарлама құрылымы мен мазмұны

7. Бағдарлама біліктілікті арттыру курсының мақсаттарына шолу жасауды, ғылыми әдебиетті талдауды қарастырады. Тыңдаушылар цифрлық сауаттылықтың әдіснамасымен, әдістері және әдістемесімен, бастауыш сынып пәндерінде (қазақ тілі, әдебиеттік оқу, математика, дүниетану, жаратылыстану) қолданылатын

цифрлық платформалардың ерекшеліктерімен танысады.

8. Тыңдаушылардың зейіні цифрлық сауаттылықтың негіздері туралы білімді кеңейтуге және тереңдетуге, бастауыш сынып пәндерінде әртүрлі цифрлық білім беру ресурстарын қолдану дағдыларын дамытуға, деректерді жинауға және оларды өңдеуге шоғырланады. Күн сайын тақырыптық оқыту аяқталғаннан кейін әр тыңдаушыға абстрактілі концептуализация үшін кері байланыс ұсынылады. Тыңдаушылардың оқу мақсаттарына жетуін мониторингілеу үшін рефлексия жүргізіледі және жаттығулар орындалады.

9. Бағдарлама мазмұны тақырып бойынша шолу дәрістерін, таныстырылым және теориялық материалдарды, бекітуге арналған практикалық тапсырмаларды қамтитын тақырыптардан құралған. Оқытудың соңғы кезеңінде педагогикалық эксперимент жүргізу қарастырылған.

6. Оқу процесін ұйымдастыру

10. Осы Бағдарлама шеңберіндегі сабақтар бастауыш мектеп сабақтарында қолданылатын цифрлық платформалар негізінде ұйымдастырылып оқу жоспарына сәйкес жүргізіледі.

11. Бағдарлама материалдарын игеру мақсатында әр сабақ оқытудың белсенді және интерактивті әдістері арқылы әртүрлі формада ұйымдастырылады.

12. Тыңдаушылар курс соңында цифрлық платформаларды қолдану және жүргізу дағдыларын пысықтайды.

7. Бағдарламаның оқу-әдістемелік қамтамасыз етілуі

13. Бағдарлама Тыңдаушыларға материалды қажетті деңгейіне меңгеруге және оларға өз бетінше оқу нәтижелерін, оқу тиімділігін бақылауға, түзетуге, тексеруге мүмкіндік беретін оқу-әдістемелік кешенмен қамтамасыз етілген.

14. Бағдарламаның оқу-әдістемелік кешені:

1) «Цифрлық оқыту ортасында бастауыш мектеп сабақтарындағы геймификация» тақырыбы бойынша біліктілікті арттыру курсының білім беру бағдарламасын;

2) Тыңдаушыға арналған нұсқаулықты;

3) Тренерге арналған вебинарға дәріс;

4) Таныстырылым материалдарын қамтиды.

8. Оқу нәтижелерін бағалау

15. Тыңдаушылардың нәтижелерін бағалау өзіндік рефлексия тапсырмалары бойынша өзін - өзі және өзара бағалау негізінде бағалау критерийлеріне сәйкес жүргізіледі.

9. Курстан кейінгі қолдау

16. Алынған білімді практикада сапалы іске асыру үшін курстық оқытуды жүргізген тренер тыңдаушының кәсіби қызметіндегі курстан кейінгі өзгерістерге

талдау жасап, қорытынды мониторинг жүргізіп бір жыл ішінде қашықтықтан қолдау көрсетіп отырады.

17. Педагог қызметіне курстан кейінгі қолдау жүргізу формалары:

1) кәсіби даму нәтижелері;

2) курстан өткеннен кейін бір жыл аралығында саны үштен кем емес өзі ұйымдастырып өткізетін тыңдаушының өзіндік жұмысы.

3) біліктілікті арттыру курстарынан өткен және алған білімдері мен біліктерін, дағдыларын іс жүзінде табысты қолданатын тыңдаушыларды тәжірибе алмасу іс-шараларына қатыстыру, олардың тәжірибесін көпшілік алдында тану (бұқаралық ақпарат құралдарында жариялау);

4) біліктілікті арттыру бағдарламаларын түзету.

18. Тренер үш жыл бойы тыңдаушы қызметін курстан кейінгі қолдау мониторингін жылына бір рет жүргізеді.

10. Негізгі және қосымша әдебиеттер тізімі

1. Кенжебекова Р. И., Молдабек Қ. Бастауыш мектеп оқушыларына қазақ тілін қатысым әдісі арқылы оқытудың әдістемесі оқу құралы 2024
2. Молдабек Қ., Кенжебекова Р. И. Бастауыш сынып оқушыларының орфографиялық дағдыларын Қалыптастыру оқу құралы 2024
3. Садирова Г. Қазіргі қазақ тілінің синтаксисі Оқу құралы 2024
4. Мусина К.С., Б.М. Жамекова Қазіргі қазақ тілі және оқыту әдістемесі оқу құралы 2024
5. Т.Ж.Кенжетәева, С.Хусман Қазақ тілі мен әдебиеті сабақтарында «Сатылай кешенді оқыту» технологиясы бойынша талдау үлгілері 2024
6. Тілеуова А.З., Тәңірбергенова Г.К. Қазақ әдебиетін оқыту әдістемесі Оқу құралы 2024
7. Тілеуова А.З. Қазақ әдебиетін оқытудағы жаңа технологиялар 2024
8. Ниязова Ғ.М. Қазақ әдебиетін оқытудағы инновациялық әдістер Оқу-әдістемелік құралы 2024
9. Б.М. Жамекова, Ж.М. Адилова Балалар әдебиеті оқу әдістемелік құрал 2024
10. Сарсекенова А. Қоршаған ортаны оқыту әдістемесі: Педагогика және бастауышты оқыту әдістемесі мамандығының студенттеріне арналған оқу құралы 2024 оқу құралы
11. Абдыкеримова Э.А. Сандық білім беру ресурстарын оқу үдерісінде қолдану 2024
12. Жаңабергенова С. Мендеева С. Оқыту нәтижелеріне бағытталған сабақ жоспарын құрастырудың тиімді жолдары 2024
13. Абдыкеримова Э.А., Кошанова Г.Р. Жоғары білім беру жүйесіндегі интербелсенді оқыту 2024

14. ZHANDILDINA R. E. COGNITIVE SKILLS FOR PRESCHOOLERS
ACTIVITY DEVELOPMENT METHODOLOGY 2024
