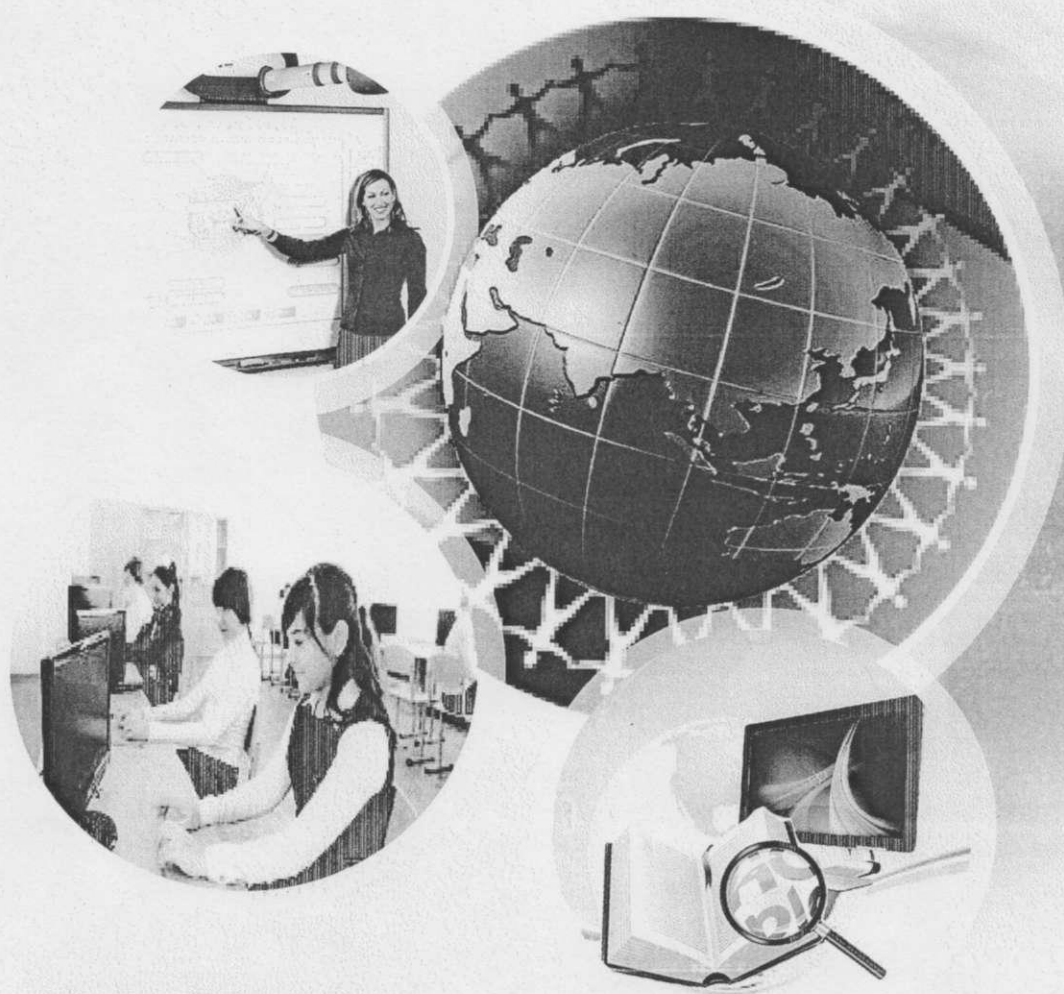


Ақпараттық ғылыми-әдістемелік журнал
Информационный научно-методический журнал

№1 (15) ақпан / февраль 2013

ПЕДАГОГИКАЛЫҚ ІЗДЕНІС



ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПОИСК

«Өрлеу» БАҰО» АҚ филиалы
«СҚО ПҚ БАИ»
Филиал АО «НЦПК «Өрлеу»
«ИПК ПР СҚО»

**ПЕДАГОГИКАЛЫҚ ІЗДЕНІС
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПОИСК**
№1 (15) ақпан / февраль 2013 ж.

Ақпараттық ғылыми-әдістемелік журналы
Информационный научно-методический
журнал

Бас редактор / Главный редактор:

Қарабатырова А.Қ.

Редакторлар: Өркешова А.Қ.

Запорощенко Н.Ф.

Ғылыми кеңесші / Научный консультант:

Сабиева К.У.

Редакция алқасы / Редакционный совет:

Байкенова С.Ж.

Мунжасарова Г.Ж.

Самыратов Н.М.

Корчевский В.Е.

Терейковская Т.В.

Ильясова А.Ш.

Усинова Г.А.

Альмишева А.Ж.

Сарсенбекова А.А.

Мекен-жай:

Петропавл қ., Мир көшесі 69А

тел.: 8 (7152) 50-24-21,

e-mail: iripksko@mail.ru, ipk_ppk@bk.ru

Сайт: www.ipksko.kz

Таралым: 100 дана

Тираж: 100 экзemplяров

Шығу жиілігі: тоқсанына 1 рет

Периодичность: 1 раз в квартал

Мерзімді баспасөз басылымдарын және (немесе)
ақпарат агенттіктерін есепке алу туралы куәлік
№13259-Ж

Свидетельство о постановке на учёт
периодического печатного издания и (или)
информационного агентства №13259-Ж

ҚР Мәдениет және ақпарат министрлігінде
17.12.2012 жылы есепке қойылған

Журнал зарегистрирован в Министерстве культуры
и информации РК 27.12.2012



**МАЗМҰНЫ
СОДЕРЖАНИЕ**

**ТӘЖІРИБЕШІЛЕР ҮШІН ТЕОРИЯ
ТЕОРИЯ ДЛЯ ПРАКТИКОВ**

Қарабатырова А.Қ., На пути к успеху.....	2
Оспанова Б.Д., Жаңа бағдарлама идеяларын табысты жүзеге асыруда әдістемелік қолдаудың рөлі.....	3
Шубина В.Д., Непрерывное профессиональное развитие учителя как важный фактор модернизации образования.....	6

**БІЛІМ БЕРУДЕ ИННОВАЦИЯЛАР
ИННОВАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ**

Шевчук Е.В., Кольева Н.С., Деятельностный подход и современные образовательные технологии в обучении школьного курса «Информатика и ИКТ».....	9
Абилев М.К., Коммуникативная компетентность - основа речевой культуры.....	13

**ТӘЖІРИБЕ АЛМАСУ
ОБМЕН ОПЫТОМ**

Нұрышева А.Х., Ы. Алтынсарин.....	14
Әубәкірова Ә.Ж., Жемістер.....	16
Яценко А.М., Буква Ф, ф. Звуки [ф], [ф'].....	19
Полякова С.В., Программа экологического воспитания.....	22
Букенбаева Н.С., Қызықты математика әлемі.....	25
Бреев О.Г., Определение корня n-ой степени из действительного числа и его свойства.....	28
Абдрашева С.М., Тригонометриялық теңдеулерді шешу.....	33
Сарсенова М.К., Газдың қысымы.....	37
Мағауянова Б.Х., Урок-игра «Компьютерное кафе».....	40
Бабенко И.А., Испания в XI-XV веках. Эпоха централизации.....	43
Осинская Н.В., Zu Besuch bei der Familie Krüger im Alten Land (L6).....	45
Балсентова А. К., My Motherland is Kazakhstan.....	47
Дмитриева Ю.М., Использование песен при изучении грамматического материала английского языка.....	49

**БІЛІМ БЕРУДЕ ТӘРБИЕ ЖҰМЫСЫНЫҢ ӨЗЕКТІ
МӘСЕЛЕЛЕРІ / АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ
ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ В ОБРАЗОВАНИИ**

Әбілмәжінова Ә. С., Тілашар мерекесі.....	58
Баязитова Ж.Э., Разнообразие животного мира.....	61
Умарова З.И., Хамзина А.А., Отты жылдар әуендері-В память павших, во славу живых!.....	65
Жанайдарова С.Ж., Менің туған жерім.....	69
Фазылова К.Е., Жол тәртібін жадында ұста.....	73
Молдинова Л.М., Өмірдің мәні неде?.....	77

**АТАУЛЫ КҮНДЕР МЕН ҚҰТТЫҚТАУЛАР
ДАТЫ И ПОЗДРАВЛЕНИЯ**

Естелік беттерін парактай отыра.....	80
--------------------------------------	----

учителей, тема урока легче усваивается, если ученики сами добывают себе знания, оценивают работу друг друга. Так, в отзывах учащиеся пишут: «на уроке мне понравилось всё», «было очень интересно», «понравился ход работы, оценивание друг друга», «было интересно, когда ставили друг другу оценки», «понравилось, что могли сами себя проверять», «на таких условиях материал легко усваивается», «мне понравилось отвечать на вопросы, а ещё тесты». Учителя отмечают, что наиболее способные ученики хорошо справлялись с вопросами высокого уровня.

Администрация школ принимает активное участие в создании всех условий для работы учителей, прошедших курсы по новой технологии. 80 руководителей школ отметили, что поддержка оказывается на высоком уровне (рис.3)



Рис.3

По результатам письменных работ и устных ответов руководители школ отмечают повышение качества обучения учащихся в большей степени на среднем уровне. Исходя из результатов деятельности учащихся, наблюдается повышенная заинтересованность к занятиям.

Анализ проведенного мониторинга эффективности курсов по Программам Кембриджского университета позволяет говорить о том, что учителя в своей педагогической деятельности используют знания и умения, полученные на курсах, и смело внедряют их в учебный процесс.

БЛИЖЕ К ИННОВАЦИЯМ ИННОВАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ

Шевчук Е.В.

к.т.н, доцент, академик МАИИ

Кольева Н.С.

магистр техники и технологий

СКГУ им. М. Козыбаева, г. Петропавловск

ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ ПОДХОД И СОВРЕМЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ШКОЛЬНОГО КУРСА «ИНФОРМАТИКА И ИКТ»

Сегодня успешность учащихся подросткового возраста, результаты их учебной и внеучебной деятельности в большей степени определяются уровнем их готовности постоянно учиться, самостоятельно добывать знания. Поэтому задача образовательной системы состоит в том, чтобы не просто вооружить учащихся суммой знаний, а чтобы научить применять эти знания в деятельности.

Анализ теории и практики подготовки учащихся показывает, что формирование знаний в области информационных технологий, умений и качеств личности, а также

компонентов информационной культуры эффективно при условии осуществления деятельностного подхода.

Деятельностный подход основан на положении о том, что психика личности неразрывно связана с его деятельностью и деятельностью обусловлена. При этом деятельность понимается как преднамеренная активность человека, проявляемая в процессе его взаимодействия с окружающим миром, и это взаимодействие заключается в решении жизненно важных задач, определяющих существование и развитие человека [1].

В философии под деятельностью понимают «специфический человеческий способ отношения к миру – «предметная деятельность»; «деятельность представляет собой процесс, в ходе которого человек творчески преобразует природу, делая тем самым себя деятельным субъектом, а осваиваемые им явления природы – объектом своей деятельности»

В психологии деятельность представляет собой вид социальной активности, свойственной только человеку и имеющей созидательный, сознательный, целенаправленный характер [3].

В педагогическом энциклопедическом словаре дается следующее определение данному феномену: «Деятельность – активное взаимодействие с окружающей действительностью, в ходе которого живое существо выступает как субъект, целенаправленно воздействующий на объект и удовлетворяющий таким образом свои потребности» [4].

Яковлева Н.О. характеризует деятельностный подход, который:

- дает возможность рассмотреть основные компоненты деятельности педагога и его воспитанников с единых методологических позиций и тем самым раскрыть природу их взаимодействия;
- позволяет изучить специфические особенности деятельности всех участников педагогического процесса через проекцию общих концептуальных положений теории деятельности на педагогическую область;
- обязывает рассматривать педагогическую деятельность как интегративную характеристику сотрудничества педагога и воспитанника;
- обязывает признать важнейшим фактором, формирующим развитие личности воспитанника, специально подобранную деятельность;
- определяет процесс образования как непрерывную смену различных видов деятельности;
- выстраивает педагогический процесс в соответствии с компонентами деятельности ученика [5].

Под деятельностью обычно понимается специфически человеческая форма активного отношения к окружающему миру, содержание которой составляют его целесообразное изменение и преобразование.

В своей деятельности учащиеся исходят из самих себя, из своих потребностей. Деятельность индивида или непосредственно удовлетворяет его потребности, или влияет на них опосредованно, создавая условия для их удовлетворения.

Использование деятельностного подхода в освоении школьного курса «Информатика и ИКТ» строится с учетом внедрения образовательных технологий, в частности игровых. Виды практической деятельности и последовательность практических работ определяются содержанием образования и построены на основе постепенного увеличения степени сложности и с учетом возможностей проявления учащимися творческой инициативы и самостоятельности.

Игровое обучение предполагает решение проблем, связанных с будущей профессиональной деятельностью, личными взаимоотношениями. Для интенсификации учебного процесса в средних образовательных учреждениях все чаще и чаще используются деловые игры. «В проведении и подготовке деловых игр существует достаточно много трудностей, связанных с наличием игротехнической компетентности у преподавателя и с длительным регламентом, порой до нескольких дней» [6].

В процессе деловой игры осваиваются:

- нормы профессиональных действий;
- нормы социальных действий (взаимоотношения в коллективе). Каждый ее участник находится в активной позиции, взаимодействует с другими участниками деловой игры, и таким образом через взаимодействие с коллективом познает себя.

Для достижения поставленных учебных целей на этапе разработки в деловую игру следует заложить пять психолого-педагогических принципов:

1. Принцип имитационного моделирования ситуации предполагает разработку:
 - а) имитационной модели производства;
 - б) игровой модели будущей профессиональной деятельности.
2. Принцип проблемности содержания игры и ее развертывания означает, что в предметный материал игры закладываются учебные проблемы, выстроенные в виде системы игровых заданий, в которых содержится тот или иной тип противоречий, разрешаемых учащимися в процессе игры, что приводит к выходу из проблемной ситуации.
3. Принцип диалогического общения и взаимодействия учащихся в игре есть необходимое условие переживания и разрешения проблемной ситуации. Участники игры задают друг другу вопросы. Система рассуждений каждого обуславливает их взаимное движение к совместному решению проблемы.
4. Принцип двуплановости игровой учебной деятельности дает возможность внутреннего раскрепощения личности, проявления творческой инициативы. Суть его в том, что «серьезная» деятельность, направленная на обучение и развитие специалиста, реализуется в «несерьезной» игровой форме.

Эти взаимообусловленные принципы составляют определенную концепцию деловой игры и должны соблюдаться как на этапе разработки, так и на этапе реализации. Несоблюдение или недостаточная проработка хотя бы одного из них отрицательно скажется на результатах деловой игры.

Более сложными являются ролевые игры. К ним относятся следующие основные характеристики:

1. В них не существует заранее заданных ситуаций. Игрок сам решает, как и что ему делать.
2. Все действия игроков в ролевой игре – правильные, если они допустимы моделью.
3. Игровым результатом для игрока является достижение ролевых целей.

Ролевая игра проектируется таким образом, чтобы для достижения целей, поставленных перед ролью, играющий должен вступать во взаимодействия с другими игроками – либо конфликтуя, либо вступая в альянсы.

Следующий тип популярной игры: имитационная. Основные характеристики имитационной игры:

1. В ней не существует не только заранее заданных ситуаций, но и заранее спроектированных событий. Определены только характеристики ролей. Играющие должны действовать в соответствии со своими ролями, двигаясь в пространстве одних только межролевых отношений.
 2. Действия оцениваются по их соответствию роли.
- Игровые методы можно сказать – мощный инструмент, применяемый как для решения образовательных, так и практических задач. Однако данные типы игр подходят в основном для ситуаций имеющих определенное решение или имитирующих известную ситуацию.

Модели таких игр, в основном базируются на рациональном поведении участников и не учитывают множества реальных социальных и психологических факторов. Для решения подобного класса проблем были разработаны организационно-деятельностные игры, в которых также эффективно реализуются принципы деятельностного подхода в педагогическом процессе. Такой тип игр представляет форму, направленную на проектирование и создание новых типов организации коллективной мыслительной деятельности.

Организационно-деятельностные игры – это игровой метод анализа и решения сложных проблем, не имеющих однозначного решения. Игры могут быть направлены на развитие индивидуальности, организации, региона или проблем общества в целом.

В отличие от других технологий организационно-деятельностные игры являются принципиально многоцелевой, так как каждый отдельный участник может иметь свои особые цели и использовать игру для достижения их. При этом проблемная форма организации игры, позволяет погрузить участников игры в условия, когда они не знают, что и как делать, какие они должны выработать способы деятельности, коммуникации, мышления, рефлексии и т. п.

Этапы проведения организационно-деятельностных игр:

1. На подготовительном этапе разрабатывается концепция игры, цели, которые должны быть достигнуты. В результате составляется регламент игры. На этом же этапе формируется команда, состоящая из организаторов и ведущих игры; методологов (отвечающих за теоретические разработки) и игротехников, специалистов, работающих с группами участников.
2. На игровом этапе реализуется программа игры и появляются ее результаты. Этот этап также делится на ряд фаз, имеющих свое назначение. На первой фазе в форме установочных докладов всем участникам игры излагаются концепция и важнейшие рабочие цели проводимой игры, ее программа и регламент. На второй фазе начинается вхождение участников в игру, организация игровых групп. На следующих фазах происходит работа групп, их переорганизация, достигаются промежуточные и окончательные итоги игры.
3. На рефлексивном этапе обобщается опыт игры. Команда, проводившая игру – анализирует опыт проведения игры и фиксирует его в тех или иных культурно значимых формах. Для экспертов-профессионалов – здесь происходит обобщение опыта решения профессиональных проблем. Участники игры строят программу воплощения в жизнь результатов игры.

Как процессы самоорганизации, так и процессы саморазвития в организационно-деятельностных играх обеспечиваются в первую очередь за счет рефлексии всех участников.

Понятие рефлексии здесь означает умение анализировать самого себя и свою мыследеятельность, переносить тяжесть коллективной работы с других на себя, и в первую очередь, в плане самокритики, самоопределения в ситуации и определения целей и задач саморазвития. В ходе рефлексии каждый должен, по меньшей мере для себя, ответить на вопрос, что он может и должен делать в сложившейся ситуации и чего он, напротив, не может и не должен делать. Точно так же и каждой игровой группе необходима специальная групповая рефлексия, чтобы группа могла разобрать и проанализировать свои действия за день, определить успешность их сравнительно с действиями других групп и по отношению к общему ходу работы, а затем наметить программу и план своих действий на следующих тактах и фазах игры.

Игра, таким образом, представляет собой интересную форму организации деятельности. Игра представляется как «медиаальный процесс» («медиа» – среда). То есть игра диктует, каким становиться игроку и какими становиться вещам в игре.

Литература

1. Фридман Л. М. Педагогический опыт глазами психолога / Л. М. Фридман. М., 1987. 224 с.
2. Философский словарь / Под ред. И.Т. Фролова. М., 1991.
3. Немов Р.С. Психологический словарь. М., 2007.
4. Педагогический энциклопедический словарь / Гл. ред. Б.М. Бим-Бад. М., 2003.
5. Яковлева Н.О. Теоретико-методологические основы педагогического проектирования: монография. М., 2002. с. 194.
6. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений/А.П. Панфилова. М., 2009.