

МККК №39 «Достық» балабақшасы

Тақырыбы:

«ІТ технологияларымен жұмыс жасау дағдылары»

Психолог: Г.Н Абилова

2021 жыл

Н.Ә.Назарбаевтың халыққа жолдауындағы «оқу үрдісінде ақпараттық технологияларды білім беру саласын жақсартуда қолданыс аясын кеңейту керек» деген сөзін басшылыққа ала отырып, сабақта жаңа ақпараттық технологияларды пайдалануға жаппай көшуіміз керек. Ақпараттық технологияларды сабақта пайдаланудың негізгі мақсаты – Қазақстан Республикасында біртұтас білімдік ақпараттық ортаны құру, жаңа ақпараттық технологияны пайдалану. Қазақстан Республикасындағы ақпараттық кеңістікті әлемдік білім беру кеңістігімен сабақтастыру болып табылады. Баланың жеке тұлға ретінде қалыптасуына жағымды әсерімен қатар жағымсыз әсер ететіні сияқты компьютер баланың өміріне ерте жастан бастап енетінін білеміз. Баланың психикасына әсер ету күші бойынша заманауи ақпараттық технологияларды басқа құралдармен салыстыруға келмейді. Балабақшадағы ақпараттық коммуникациялық технологиялар – заманауи мектепке дейінгі тәрбиелеудің өзекті мәселесі. Ғылыми-техникалық ілгерілеу барысында білім беру үдерісін ұйымдастыру мен мазмұнына жаңа талаптарды ұсынады. Мектепке дейінгі ұйымдарда ақпараттық коммуникациялық технология құралдарын қолданудағы мақсаты – баланың танымдық қызығушылығын қалыптастыру. Балада танымдық қызығушылықтың болуы олардың ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттерге белсенді, білімінің сапалы болуына, жағымды мінез құлықтарын қалыптастыруға мүмкіндік береді. Заман талаптарына сай мектепке дейінгі ұйымдарда АКТ оқыту процесінде кеңінен 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, т.б. Сонымен қатар, мектепке дейінгі ұйымдарда 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 интерактивті бағдарламалық бөлімдер, қозғалмалы объектілер құруға мүмкіндік беретін векторлық және графикалық жабдықтар көптеп шығып, қолданыс табауда.

Осындай құралдардың бірі – «Флипчарт». Флипчарт деп блокнот қағидасы бойынша аударыстыратын парақ немесе қағаз блогына арналған магнитті маркерлік тақтаны айтады. Интерактивті тақта мен заманауи бағдарламалық жабдықтың пайда болуына байланысты интерактивті тақтаның бағдарламалық жабдықтама терезесіне (мысалы, ActivInspire), белгілер, суреттер, бейне-, дыбыс файлдар, анимациялар, интерактивті сабақтар және веб-сілтемелер қосуға болатын тіктөртбұрыш жұмыс кеңістігін флипчарт деп атайды.

Флипчарт – бұл интерактивті, мультимедиа сияқты қасиеттерді сипаттайтын электронды көрнекілік.

Флипчарт – бұл материалдарды құруға және көрсетуге болатын жұмыс саласы.

Флипчарт – ActivInspire бағдарламалық қосымшада құрылымы жасалған сабақ, бағдарламалық қосымша орнатылмаған жағдайда флипчарт құру мүмкін емес. Сондықтан, ақпараттық-коммуникациялық технологиялар адам өмірінің барлық саласында берік енеді. Тиісінше, мектепке дейінгі білім беру жүйесінің тәрбиелеу-оқыту жұмысына дәстүрлі тәсілдерді алмастырмайтын, керісінше олардың мүмкіндіктерін кеңейтуге әсер ететін жаңа тәсілдемелер енгізетін жаңа талаптар ұсынады. Мектепке дейінгі білім беруде ақпараттық-коммуникациялық технологияларды қолдану педагогтың шығармашылық мүмкіндіктерін кеңейтуге, балалардың психологиялық дамуының сан алуан жақтарына оң әсерін тигізуге ықпал етеді. Оларды қолдана отырып дамыту сабақтар анық және серпінді болады. Компьютерлік техникаларды іске асыру сабақтарды тартымды және заманауи етуге, көрнекіліктерді қолдана отырып танымдық және шығармашылық міндеттерді шешуге мүмкіндік береді.

Флипчарт-сабақ үлгілері және ойын-тапсырмалар.

1-үлгі

Тақырыбы: «Құстардың тіршілігі»

Мақсаты:

1. Құстардың тіршіліктерімен таныстыру, олардың қоректері, пайдасы.
2. Құстардың әр қайсысына өзіне тән қасиеттері тіралы әңгімелеу және адам өміріне маңызы туралы мағлұмат беру.
3. Құстарға қамқорлықпен қарауға тәрбиелеу.

.. Оқу іс-әрекет барысында орындалатын тапсырмалар арқылы ойлау қабілеттерін дамыту.
Көрнекіліктер: үй құстары, қыстап қалатын құстардың видеобейнесі, ұнтаспалық дыбыстары, АКТ.

Сабақтың түрі: Флипчарт-сабақ

Әдіс-тәсілдері: сұрақ-жауап, сурет бойынша әңгімелеу, жұмбақ шешу, ойындар.

Пәнаралық байланыс: тіл дамыту, қоршаған ортамен таныстыру.

1. Кіріспе бөлім: Шаттық шеңбері «Әдепті елдің баласы алдымен сәлем береді» – демекші сәлемдесейік, балалар!

– Армысың, қайырымды Аспан-ата!

– Армысың, мейірімді Жер-ана!

– Сәлеметсің бе, шуақты алтын-күн!

– Армысындар, Қонақтар!

2. Негізгі бөлім: Видеодан табиғаттың көрінісін көрсету және құстардың видеосын көрсетіп дыбысын тыңдату.

– Балалар, сендер не көрдіндер?

– Балалар, яғни бүгін біз табиғатымызға сән берген қыста құстап қалатын құстар мен үй қыстары жайлы әңгімелейміз. (Орман тіршілігі, құстардың дыбысы, мекені, пайдасы және қорегі жайлы деректер көрсетіп әңгімелейміз).

«Жұмбақ жасыру» педагог жетекшілігімен жүргізілетін ойыны.

«Аспаныма шарықтап ән беретін,

Қонақтаса ағашқа сән беретін Ол не?» (Ол – құс).

Құстардың пайдасы өте көп, олар табиғаттың байлығы саналатын ағаштардың, өсімдіктерді зиянкес жәндіктерден тазартады. Құстар бір жерде тұрмайды, бір жерден екінші жерге ұшып-қонып жүреді. Барлық құстарға ортақ қасиет – олар ұшады, олардың канаттары, мамықтары, тұмсықтары бар. Олар жұмыртқалайды, балапан басады. Құстарға қауіп төнген кезде құстар шырылдап, өздерінің балапандарына ескертеді. Балапандар өздерінің тамақ жегісі келгендерін шиқылдап аналарына білдіреді.

I. Үй құсы қаз туралы мәлімет беру, (видео көрсетіп дыбысын тыңдату, пайдасы, жұмыртқасының түрін, балапанының түрін көрсету).

II. II. Үй құстары әтеш, тауық туралы мәлімет беру (видео көрсетіп дыбысын тыңдату, пайдасы, балапанының түрін, жұмыртқасын көрсету).

III. III. Қарлығаш туралы мәлімет беру (видео көрсетіп дыбысын тыңдату, пайдасы, балапанының түрін, ұясын, жұмыртқасын көрсету).

IV. Сергіту сәті. «Қарлығаш» видео

V. Тырна туралы мәлімет беру (видео көрсетіп дыбысын тыңдату, балапанының түрін, жұмыртқасын көрсету).

VI. Сарыбауыр шымшық туралы мәлімет беру (видео көрсетіп дыбысын тыңдату, жұмыртқасының түрін, мекенін көрсету).

VII. Үкі туралы мәлімет беру (видео көрсетіп дыбысын тыңдату, ұясын, балапанының түрін, қорегін көрсету).

3. Қорытынды бөлім: Канатты дос — табиғат тартуы осы табиғатқа көрік, сән, ән болған құстарды қорғайық балалар! Ал, құстар — өсімдік қорғаушысы. Сол құстарға қамқор бола білейік.

Енді, балалар, жұмбақ шешейік.

«Жұмбақтар шешу» педагог жетекшілігімен жүргізілетін ойын

1. Кеудесі қайқандап Жүреді байпандап (Қаз).

2. Екі айыр құйрығы

Қияк мұртты қанаты

Үшқырлардың жүйрігі (Қарлығаш).

3. Шүнтиш қос құлағы

Түнде көрер қырағы (Үкі).

«Кел, балалар, ойнайық, ойнайық та ойлайық!».

“Мекенін тап” ойыны (құстардың қайда мекендейтін жерлерін сызық арқылы белгілейді)

“Құстардың тіршілігі” атты оқу іс-әрекетіміз аяқталды

2-үлгі.

Қарапайым математика ұғымдарымен таныстыруға арналған құрылымдалған ойындар

1. «Ауыр-жеңілін ажырат»

2. «Салыстыр»

үлгі.

Жануарлар тіршілігі тақырыбына арналған құрылымдалған ойындар

1. «Артығын тап».
2. «Қайсысынан не аламыз?»
3. «Мекенін және қорегін тап»

Техникалық құралдардан ақпараттық-коммуникациялық технологиялардан үйрету айырмашылығы баланы тек қатаң түрде таңдап алынған көптеген дайын білімді қалыптастырып және бекітіп қана қоймай, сонымен қатар, балаларды зияткерлік, шығармашылық қабілеттерін дамытуға мүмкіндік береді. Мектеп жасына дейінгі балаларда ес, қабылдау сияқты психикалық процесстер әлі де болса қалыптаспаған. Сондықтан оларға өз қолдарымен заттарды ұстап көріп, көздерімен көру қажет. Балалардың жас ерекшеліктерінің сипаттарын ескере отырып, үйрету барысында іс-әрекеттердің жетекші түрі ойын технологиясы болып табылады. АКТ ерте жастан өзекті болып табылатын мүмкіндік, ол – өздігінен жаңа білімді игеру біліктілігі. Компьютер бала өміріне ойын арқылы кіреді. Молайтылған компьютерлік құралдармен ойын іс-әрекеті барысында балалардың шығармашылық қабілеттерін арттыратын (теориялық ойлау, дамыған қиял, әрекеттің нәтижесіне болжам жасау қабілеті, ойлаудың жобалық сапасы және т.б.) жаңадан пайда болған психика туындайды. Мектепке дейінгі ұйымдарда флипчарт-сабақты жүргізу мен ақпараттық технологияларды қолдану барысында білімді меңгеру көлеміне байланысты балалардың жас ерекшеліктерін ескеру қажет. Мектепке дейінгі ұйымдарда флипчарт-сабақты қолдану тәрбиелеу – оқыту үрдісін жаңғыртуға, тиімділікті арттыруға, балаларды іздену іс-әрекеттеріне итермелеуге, балалардың жеке ерекшеліктерін ескере отырып саралауға мүмкіндік береді.

Ақпараттық технологияларды қолдану тәрбиешілерге балаларды үйрету уәждемесін арттыруға көмектеседі және бір қатар жағымды себептерге әкеп соғады: – балалардың материалдарды меңгеру үрдісін психологиялық жағынан жеңілдетеді; – заттарды тануда жанды қызығушылыққа еліктіреді; – балалардың жалпы ой-өрісін кеңейтеді; – ұйымдастырылған оқу іс-әрекеттеріне көрнекіліктерді қолдану деңгейі өседі; – еңбекке деген нәтижелігі артады. Сонымен, ақпараттық технологиялар құралдарын қолдану балаларды айтарлықтай оңай және тиімді ерте жастан дамуына, ескішіл қол жұмысынан босатуға мүмкіндік береді, мектепке дейінгі білім үшін жаңа мүмкіндіктерін ашады.

Бұл жұмыста мектепке дейінгі ұйымдарда бүгінгі заман талабына сай балалардың ойлау қабілеттерін дамытуда ақпараттық технологияларды пайдаланудың тиімді жолдары көрсетілген. Ғылыми-техникалық ілгерілеу барысында білім беру үдерісін ұйымдастыру мен мазмұнына жаңа талаптар ұсынылған.