

«ЦИФРЛЫҚ БАЛАБАҚША»

шығармашылық тобының әдістемелік әзірлемесі

Өткізілетін мерзімі: Қазан

Өткізу түрі: Тәжірибе алмасу, практикалық шығармашылық жұмыс

Қатысушылар: Шығармашылық топ мүшелері

Жауаптылар: Әдіскер, шығармашылық топ мүшелері

Тақырыбы:

«Цифрлық балабақша: жасанды интеллект пен цифрлық құралдарды оқу-тәрбие үдерісінде тиімді қолдану»

Мақсаты:

Мектепке дейінгі ұйым педагогтерінің цифрлық құзыреттілігін арттыру, жасанды интеллект пен заманауи цифрлық құралдарды балалардың жас және жеке ерекшеліктеріне сәйкес оқу-тәрбие үдерісінде тиімді әрі қауіпсіз қолдану жолдарын көрсету, педагогтердің өзара тәжірибе алмасуына жағдай жасау.

Міндеттері:

- педагогтерге мектепке дейінгі білім берудегі цифрлық технологиялардың мүмкіндіктерін таныстыру;
- жасанды интеллект құралдарын педагогтің күнделікті жұмысын жеңілдету үшін тиімді пайдаланудың жолдарын көрсету;
- интерактивті тапсырмалар мен цифрлық дидактикалық материалдар әзірлеуді үйрету;
- цифрлық құралдарды балалардың белсенділігін арттыруға бағыттап қолдану жолдарын қарастыру;
- педагогтердің шығармашылық ізденісін және цифрлық сауаттылығын дамыту;
- дайын цифрлық ресурстарды тәжірибе алмасу арқылы жинақтау;
- цифрлық технологияларды қолдануда баланың қауіпсіздігі мен педагогикалық мақсаттың сақталуына назар аудару.

Күтілетін нәтиже:

Педагогтер ЖИ және цифрлық құралдардың мектепке дейінгі білім берудегі мүмкіндіктері туралы түсініктерін кеңейтеді. Өз жұмысына қажетті цифрлық тапсырмалар, көрнекіліктер, ойындар мен шағын интерактивті ресурстар әзірлей алады. Шығармашылық топтың ортақ цифрлық әдістемелік қоры қалыптасады.

Отырыстың барысы

I. Ұйымдастыру кезеңі

Әдіскер шығармашылық топ мүшелерін қарсы алып, бүгінгі отырыстың мақсаты мен міндеттерімен таныстырады.

Әдіскердің кіріспе сөзі:

Қазіргі таңда цифрлық технологиялар білім беру саласының ажырамас бөлігіне айналып келеді. Мектепке дейінгі ұйым педагогі үшін цифрлық құралдар тек техникалық мүмкіндік емес, баланың қызығушылығын оятатын, ақпаратты

көрнекі түрде ұсынатын және оқу әрекетін түрлендіретін тиімді көмекші бола алады.

Жасанды интеллект педагогті алмастыру үшін емес, педагогтің уақытын үнемдеп, шығармашылық мүмкіндігін кеңейту үшін қолданылуы тиіс. Мысалы, педагог ЖИ көмегімен дидактикалық ойынның идеясын, ертегі мәтінін, тапсырмаларды, сұрақтарды, сценарийді немесе көрнекілікке арналған мазмұнды әзірлей алады.

Ал интерактивті цифрлық құралдар арқылы сол материалдарды балалар үшін қызықты ойындық форматқа айналдыруға болады.

Бүгінгі шығармашылық топтың негізгі мақсаты – технологияны технология үшін емес, **баланың дамуына нақты пайда әкелетін педагогикалық құрал ретінде қолдану жолдарын бірге қарастыру.**

II. «Цифрлық құрал педагогке не үшін қажет?» ой қозғау

Педагогтерге сұрақтар ұсынылады:

- Күнделікті жұмыста қандай цифрлық құралдарды қолданасыз?
- ЖИ-ді қандай мақсатта пайдаландыңыз?
- Цифрлық құрал педагогтің қай жұмысын жеңілдетеді?
- Балаларға цифрлық тапсырма ұсынғанда нені ескеру керек?
- Цифрлық технологияның пайдасы мен қауіпі қандай?
- Сізге қандай цифрлық ресурс қажет?

Педагогтердің жауаптары тыңдалып, ортақ пікір қалыптастырылады.

Негізгі тұжырым:

Цифрлық құрал – мақсат емес, педагогикалық мақсатқа жетудің құралы.

Сондықтан кез келген цифрлық ресурсты қолданар алдында педагог:

Мақсат → құрал → тапсырма → баланың әрекеті → нәтиже
жүйесін ескеруі қажет.

III. «ЖИ педагогке қалай көмектеседі?» практикалық таныстырылым

Әдіскер педагогтерге жасанды интеллектіні қолданудың негізгі бағыттарын көрсетеді.

1. Жоспарлау үшін:

ЖИ көмегімен:

- ұйымдастырылған іс-әрекет идеяларын;
 - ойындар;
 - сергіту сәттерін;
 - сұрақтар;
 - шығармашылық тапсырмалар;
 - бақылау және зерттеу жұмыстары;
 - ата-аналармен жұмыс тақырыптарын
- әзірлеуге болады.

2. Дидактикалық материал дайындау:

ЖИ көмегімен:

- карточкалар;
- жұмбақтар;
- сәйкестендіру тапсырмалары;
- сұрыптау тапсырмалары;
- сурет бойынша әңгіме құрастыру;
- «артық затты тап»;
- «жалғастыр»;
- «дұрыс-бұрыс»;
- «не өзгерді?» сияқты тапсырмаларды әзірлеуге болады.

3. Шығармашылық жұмыс:

ЖИ арқылы:

- ертегі кейіпкерлерінің сипаттамасын;
- шағын ертегі;
- тақпақ;
- диалог;
- сахналық көрініс;
- мерекелік сценарий;
- бейнеролик идеясы

дайындауға болады.

4. Педагогтің әдістемелік жұмысы:

ЖИ көмегімен:

- әдістемелік ұсыныс;
- семинар материалы;
- шеберлік сағатының жоспары;
- рефлексия сұрақтары;
- сауалнама;
- ата-аналарға арналған ақпараттық мәтіндер

әзірленуі мүмкін.

IV. «Бір тақырып – бірнеше цифрлық ресурс» практикалық жұмыс

Педагогтер шағын топтарға бөлінеді.

Әр топқа бір тақырып беріледі.

1-топ – «Күз»

Тапсырма:

«Күз» тақырыбы бойынша:

- 3 дидактикалық тапсырма;
- 1 қимылды ойын;
- 3 жұмбақ;
- 1 шығармашылық жұмыс

әзірлеу.

2-топ – «Жануарлар әлемі»

Тапсырма:

Балаларға арналған интерактивті тапсырма әзірлеу:

«Үй жануарын тап»,

«Жануарды мекенімен сәйкестендір»,

«Дауысынан таны».

3-топ – «Менің отбасым»

Тапсырма:

Балалардың сөйлеу және әлеуметтік дағдыларын дамытуға арналған:

- суретті карточкалар;
- сұрақтар;
- шағын ойын;
- шығармашылық тапсырма

әзірлеу.

V. «ЖИ-ге дұрыс тапсырма бер» практикумы

Педагогтерге ЖИ-мен жұмыс істеуде нақты сұраныс құрастыру үлгісі көрсетіледі.

Қарапайым сұраныс:

«Балабақшаға ойын жаз.»

Бұл сұраныс өте жалпы.

Нақты сұраныс:

«5 жастағы балаларға арналған “Күзгі жапырақтар” тақырыбында дидактикалық ойын әзірле. Ойынның мақсаты, қажетті құралдары, барысы және күтілетін нәтижесі болсын. Тапсырма баланың түстерді ажырату, салыстыру және сөйлеу қабілетін дамытуға бағытталсын.»

Педагогтер өздері бір тақырып тандап, ЖИ-ге нақты сұраныс құрастырады.

Формула:

Баланың жасы + тақырып + мақсат + тапсырма түрі + шектеу + нәтиже

Мысалы:

«4–5 жастағы балаларға арналған “Жемістер” тақырыбында 5 минуттық интерактивті ойын құрастыр. Балалар жемістерді түсі бойынша ажыратсын. Ойын қарапайым, қысқа және қимыл элементтерімен орындалсын.»

VI. Интерактивті тапсырмалар шеберханасы

Педагогтерге интерактивті тапсырмалардың бірнеше түрі ұсынылады.

«Сәйкестендір»

Сурет пен оның атауын сәйкестендіру.

Мысалы:

Алма → 

Алмұрт → 

Сәбіз → 

«Артығын тап»

Бір қатардағы заттардың ішінен тақырыпқа қатысы жоқ затты табу.

«Дұрыс орналастыр»

Заттарды:

- үлкеннен кішіге;
- аздан көпке;
- төменнен жоғарыға;
- жыл мезгілі бойынша

орналастыру.

«Қайсысы өзгерді?»

Балаларға бірнеше сурет көрсетіледі. Бір сурет өзгертіледі немесе алынып тасталады. Балалар өзгерісті анықтайды.

«Дыбысынан таны»

Жануарлардың немесе табиғат құбылыстарының дыбыстарын тыңдап, нысанды анықтау.

VII. «Педагогтің цифрлық қоржыны» шығармашылық жұмысы

Әр педагог өзіне қажетті цифрлық материалдардың шағын қоржынын қалыптастырады.

Қоржында:

1. Ойындар

5 интерактивті ойын.

2. Көрнекіліктер

тақырыптық суреттер мен карточкалар.

3. Сөйлеуді дамыту

сурет бойынша әңгіме, сұрақтар, сөздік ойындар.

4. Танымдық даму

санау, салыстыру, сәйкестендіру тапсырмалары.

5. Шығармашылық

сурет салу, құрастыру, жапсыру идеялары.

6. Музыкалық әрекет

қимыл-қозғалыс және ырғақтық тапсырмалар.

Осы материалдар кейін шығармашылық топтың ортақ цифрлық әдістемелік қорына жинақталады.

VIII. «Цифрлық технологияны қауіпсіз қолдану» талқылауы

Педагогтерге цифрлық технологияны мектепке дейінгі жастағы балалармен қолдануда сақталуы тиіс қағидалар түсіндіріледі:

- цифрлық құрал нақты педагогикалық мақсатқа қызмет етуі тиіс;
- баланың жас ерекшелігі ескерілуі қажет;
- экран алдындағы уақыт шамадан тыс болмауы керек;
- цифрлық тапсырма баланың тірі қарым-қатынасын, қимылын және шығармашылық әрекетін алмастырмауы тиіс;
- педагог цифрлық мазмұнды алдын ала тексеруі қажет;
- балалардың жеке деректерін цифрлық платформаларға енгізуде сақтық қажет;
- ЖИ жасаған ақпарат міндетті түрде педагог тарапынан тексерілуі керек.

Негізгі қағида:

«Цифрлық технология баламен жұмысты алмастырмайды, оны толықтырады.»

IX. «Менің цифрлық идеям» тәжірибе алмасу

Әр педагог өз тәжірибесінен немесе бүгінгі практикалық жұмыстан бір цифрлық идея ұсынады.

Педагог өз идеясын төмендегі үлгі бойынша таныстырады:

Тақырыбы:

Балалардың жасы:

Қолданылатын құрал:

Мақсаты:

Баланың әрекеті:

Күтілетін нәтиже:

X. Шығармашылық өнім

Отырыстың соңында әр педагог кемінде **бір дайын цифрлық өнім** әзірлеп шығуы ұсынылады.

Мысалы:

- интерактивті ойын;
- 5–7 слайдтан тұратын танымдық тапсырма;
- цифрлық карточкалар;
- ЖИ көмегімен әзірленген ертегі;
- суретті әңгіме;
- тақырыптық викторина;
- дыбыстық тапсырма;
- цифрлық лото;
- интерактивті сәйкестендіру тапсырмасы.

Барлық дайын өнімдер шығармашылық топтың ортақ **«Цифрлық балабақша» әдістемелік қорына** жинақталады.

XI. Рефлексия

«3–2–1» әдісі

Педагогтер стикерге:

3 – бүгін үйренген үш жаңалығын;

2 – тәжірибесінде қолданатын екі цифрлық құралды;

1 – келесі отырыста үйренгісі келетін бір бағытты жазады.

Жауаптар ортақ талқыланады.

Қорытынды

Цифрлық технологияларды мектепке дейінгі ұйымның оқу-тәрбие үдерісіне орынды енгізу педагогтің жұмысын жеңілдетіп қана қоймай, баланың қызығушылығын арттыруға, танымдық белсенділігін қолдауға және шығармашылық мүмкіндіктерін кеңейтуге ықпал етеді.

Алайда цифрлық құралдың тиімділігі оның көп қолданылуымен емес, **дұрыс мақсатта және балаға сәйкес қолданылуымен** анықталады.

Шығармашылық топтың міндеті – педагогтерді технологияны жай пайдалануға емес, оны **педагогикалық мақсатпен тандауға, бейімдеуге және шығармашылықпен қолдануға** бағыттау.

Шығармашылық топтың шешімі:

1. «Цифрлық балабақша» бағыты бойынша педагогтердің цифрлық құзыреттілігін арттыру жұмыстары жүйелі жүргізілсін.
2. Педагогтер оқу-тәрбие үдерісінде ЖИ және интерактивті құралдарды мақсатқа сай қолдансын.
3. Әр педагог өз тәжірибесінде қолдануға болатын кемінде бір цифрлық дидактикалық материал әзірлесін.
4. Жасанды интеллект көмегімен дайындалған материалдар педагог тарапынан міндетті түрде тексерілсін.

5. Балалардың жас ерекшелігі мен қауіпсіздігі цифрлық тапсырмаларды әзірлеу кезінде басты назарда ұсталсын.
6. Педагогтердің үздік цифрлық әзірлемелері жинақталып, шығармашылық топтың ортақ әдістемелік қорына енгізілсін.
7. Келесі отырыста педагогтердің дайындаған цифрлық өнімдері сараланып, тиімді тәжірибелер анықталсын.