

Пайдаланылган әдебиеттер тізімі:

1. Қазақстан Республикасындағы 2015 жылға дейінгі білім беруді дамыту тұжырымдамасы. Астана, 2004.
2. Қазақстан Республикасында 2020 жылға дейінгі білім беруді дамытудың Мемлекеттік бағдарламасы. Астана, 2010.
3. Қазақстан Республикасындағы Мемлекеттік жалпыға міндетті білім беру стандарты. Астана, 2007.
4. В.И.Байденко Болонский процесс: поиск общности Европейских систем высшего образования (Проект TUNING). 2006, -244 с.
5. Зимняя И.А. Ключевые компетенции – новая парадигма результата образования // Высшее образование сегодня. 2003. №5. 34-42.
6. Равен Дж. Компетентность в современном обществе: выявление, развитие и реализация / Пер. с англ. М., 2002. 396 с.

В статье рассматриваются теоретические основы организации компетентностно-ориентированного обучения в кредитной системе. Автор предлагает методику развития ключевых компетентностей в вузе.

In article theoretical bases of the organization of the competend-focused training in credit system are considered. The author offers a technique of development key competences in high school.

УДК 378.147:004

*Ахметов А. К., д.п.н., профессор,
Калманова Д. М., к.п.н., преподаватель,
Кастийский государственный университет
технологий и инжиниринга им. Ш. Есенова*

**МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ МЕТОДИКИ
ФОРМИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ
В УСЛОВИЯХ ПРИМЕНЕНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ УЧЕБНИКОВ**

Принцип активности учащихся в процессе обучения характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений. Активность сама по себе не возникает, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации информационно-обучающей среды, то есть применяемой педагогической технологии.

Положительное отношение к школе, в частности, к учению, у учащихся зависит от индивидуальных успехов и неудач. Именно поэтому на первом месте среди причин нежелания учиться стоит фактор плохих отметок - 52%. Неинтересное преподавание – 34% по мнению школьников также относится к этим причинам.

Среди наиболее значимых причин интереса к учебным предметам учащиеся выделяют содержание материала и формы организаций учебной деятельности.

Важнейшей стороной педагогического управления является организация обучения с помощью электронных учебников по следующей схеме:

- обучение приемам самостоятельной учебы посредством компьютера;
- приобщение к творчеству через компьютер;
- воспитание на уроках с использованием компьютера;
- выявление и ликвидация пробелов знаний.

Проведя ряд исследований и опросов, мы составили таблицы стимулов познавательного интереса при использовании электронного учебника.

На структурном уровне 100% учащихся выбрали интересность и занимательность содержания учебного материала, 90% учащихся отметили, что именно новизна электронного учебника является побудителем их интереса, 80% отметили красочность электронных учебников, 78% подчеркнули практическую значимость, 73%- доступность, 50% - изучение известного под новым углом.

На организационном уровне 100% учащихся отметили занимательные игры, 90% - практические творческие задания, 77% - самостоятельная работа, 58% - использование наглядности. Как видно по этим данным, все результаты стимулов познавательного интереса превышают 50%, что говорит о действительно интересном содержании электронных учебников.

Нами поставлена задача выявить значение и роль электронного учебника в формировании познавательного интереса учащихся. Исследование показало, что учащиеся очень хотят применять электронные учебники в обучении. Так 80% охотно занимались бы по электронным учебникам, каждый четвертый хотел бы иметь дома электронные учебники по дисциплинам, каждый пятый хотел бы принять участие в разработке какого-либо электронного учебника.

Один из методов при обучении с использованием электронных учебников, применяемый нами в исследовании – **метод-игра**, который является наиболее эффективным. Ее существенной особенностью является проведение в духе соревнования, что придает игре наиболее увлекательный характер.

Игровая деятельность вызывает интерес к учебе, стремление не только заучить материал, но и определить для себя его значимость, умение использовать его в ходе урока.

Игра - это творчество и в то же время игра - это труд. В процессе игры у учащихся вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлечшись игрой, учащиеся не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, наполняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Даже самые пассивные из учащихся включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.

Потребность в игре и желание играть у учащихся необходимо использовать и направлять в целях решения определенных образовательных задач. Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс.

Естественно, подготовка и внедрение игровых методик в учебный процесс требует больших усилий. В процессе подготовки дидактической игры учитель сталкивается с проблемами не всегда и не столь зависящими от его личных качеств как педагога, сколько от внешних ограничений. Это и нехватка дидактического игрового материала, недостаток урочного времени на проведение игр с учащимися. Часто среди учителей бытует мнение: "Если мы с учащимися будем играть во время уроков, когда же мы будем учить с ними правила?" Однако, кажется, что проблемы эти по большей части происходят от недопонимания значимости игры как средства обучения, отношения к игре как к методу разгрузки, а не стимулирования сознания школьников.

Игры, применяемые на уроке, должны быть разнообразны как по содержанию предлагаемого материала, так и по форме проведения.

Анализ дидактической и психолого-педагогической литературы показал, что разработок, позволяющих увлечь учащихся и развивать их интерес посредством игр и игровых элементов, немного. Встречающийся такого рода материал не систематизирован, разбросан по различным источникам. Для того чтобы научить учащихся самостоятельно планировать свою работу, развить умение творчески мыслить и трудиться, развить коллективную взаимопомощь, нами объединены все уже имеющиеся в литературе игры.

Например, нами совместно с учителями физики было проведено занятие-семинар с применением электронного учебника на тему «Законы Ньютона». Этой

теме был посвящен комплексный обобщающий семинар. Образовательными задачами этого урока были закрепление и обобщение знаний учащихся о проявлениях трех законов Ньютона и физических процессах и явлениях.

На первом этапе нами был отобран учебный материал, составляющий содержание семинара, определены вопросы для подготовки учащихся, были выделены параграфы для повторения. Наибольший интерес представляли материалы из электронного учебника (гипертексты, демонстрации, тексты), которые можно развернуть с учащимися в дискуссию, обсудить разные точки зрения, провести достаточно широкие обобщения.

Были продуманы средства наглядности, опорные схемы и таблицы.

Нами была четко сформулирована цель игровой деятельности, которая включает в себя не только обучающую цель, но и «неучебные» цели. К таковым относятся:

- развитие у учащихся познавательного интереса, активности, самостоятельности;
- формирование у учащихся духа коллективизма;
- овладение приемами логического мышления;
- формирование нравственно-эмоциональной сферы учащихся.

Важным элементом данного урока явилась организационная и сюжетная схема игры, общий план, по которому проводится обучающая игра.

Такой семинар является продуктивной формой организации обучения, которая позволяет обобщить знания учащихся, вызвать интерес к познанию и деятельности.

Организация такого семинара охватывает все стороны процесса обучения: содержание, методы и приемы обучения, организацию и стимулирование учебно-познавательной деятельности, средства обучения. Управление процессом игрового взаимодействия строится на обращении к творческому мышлению, воображению, интуиции, вниманию, памяти, эмоциям учащихся.

Учителя предложили объявить конкурс на самый лучший созданный учащимися электронный учебник по информатике. В этом конкурсе оценивались фантазия, сообразительность и остаточные знания учащихся. Этот конкурс развивает у учащихся не только интерес, находчивость и сообразительность, а также чувство коллективизма и ответственности.

Также на уроке математики нами была предложена игра-викторина «Кто быстрее и умнее?». В этой викторине учащимся предлагалось разделить на две команды. Учителями предлагались различные задания для команд учебника, а учащимся – быстро и правильно выполнить эти задания, применив электронный учебник

Педагогическая суть игры заключается в активизации мышления, повышении самостоятельности учащегося, внесении духа творчества в процесс обучения.

В процессе проведения игры решается ряд учебных задач, в частности:

- развивается активность учащихся;
- формируется познавательный интерес;
- активизируется творческое мышление;
- вырабатывается способность практически оценивать различные точки зрения путем их сопоставления;
- приобретаются навыки поиска оптимального варианта решений.

Цель игры – сформировать познавательный интерес учащихся к учебной деятельности.

На одном из предшествующих игре занятий учащимся объясняют суть, содержание и правила игры. Выбираются две команды, назначаются капитаны команд, выбирается жюри и консультанты.

1-ое задание – кто быстрее правильно ответит на вопрос.

Ответить на вопросы:

1. Установлено, что человек при средней подвижности в течение дня делает не менее 25000-30000 шагов, что в среднем составляет 20 км. Подсчитайте, сколько километров человек проходит за год, за жизнь (средняя продолжительность жизни 70 лет).

(За год 7300км, за жизнь 511000 км).

2. Замечено, что человек по-разному падает, когда спотыкается, то падает вперед, когда поскользывается – назад. Как объяснить это явление?

(В обоих случаях происходит смещение центра. Если он смещается вперед, то человек по инерции падает вперед, а во втором случае центр тяжести смещается назад и человек падает назад).

3. Мяч падает с высоты 5 метров и отскакивает от земли на высоту 1 метр. Определить путь и перемещение мяча.

(Путь 6 метров, перемещение 4 метра).

2-ое задание – с помощью электронного учебника рассчитать уравнения на тему биквадратные уравнения.

Каждому члену команды задается по 5 уравнений и та команда, которая правильнее и раньше решит эти уравнения получает большее количество баллов.

3-е задание – для капитанов команд. Кто за одну минуту наберет большее количество правильных ответов по тестам в электронном учебнике.

Выигрывает та команда, которая соберет большее количество очков.

Важнейшей задачей учителя является поддержание у учащихся интереса к предмету не только во время уроков, но и при выполнении домашних работ. Главным условием достижения этой цели является разнообразие домашних заданий.

Например: Для домашнего задания учащимся можно предложить игру "Кроссворд наоборот". Этот кроссворд необычен тем, что в нем содержатся только ответы, задача учеников придумать вопросы к данным ответам.

Нами был проведен педагогический эксперимент, который проводился методом анкетирования. Ученикам был задан вопрос: Какие уроки им больше нравятся: "обычные" или уроки в виде игры.

Результаты: 18,75% учеников ответили, что им нравятся "обычные" уроки, а с элементами игры – 81,25%.

Эксперимент показал, что учащимся более интересны нестандартные уроки, проходящие в виде игры.

Сами учащиеся отметили, что такие уроки привлекают их тем, что вносят в школьные будни разнообразие, создают в классе атмосферу праздника, приподнятое настроение.

Таким образом, использование дидактических игр на уроках позволяет ученикам не только комфортно себя чувствовать, но и способствует росту познавательного интереса к изучаемому предмету.

Представленная методика применима при изучении практически любого учебного предмета. Она состоит из следующих этапов:

- а) диагностирование у учащихся уровня познавательного интереса;
- б) определение задач уроков с использованием электронных учебников с целью формирования познавательного интереса;
- в) реализация механизма формирования познавательного интереса учащихся посредством применения электронных учебников по конкретной теме;
- г) определение средств и методов формирования познавательных интересов учащихся (внесение в учебный процесс элементов занимательности, игры, соревнования, увеличение объема самостоятельной работы учащихся и др.);
- д) использование различных заданий, носящих творческий, дифференцированный характер;
- е) фиксирование результатов экспериментальной методики, подведение итогов, корректировка.

Исследование показало, что стимулирование и развитие познавательного интереса значительно повышает активность учащихся, способствует наиболее полной самореализации учащихся.

Мақалада электронды оқулықтар қолданып оқыту әдістерін қарастырып, электронды оқулықтарды қолдану барысында танымдық қызығушылықтарын арттыру стимулдары жөнінде жазылған. Білім алушыларды ынталандыру мен танымдық қызығушылықтарын арттыру олардың оқу белсенділігін жоғарылатып, өз-өздерін толық қалыптастыруға көмектесетіндігі көрсетілген.

Methods of the education are considered in article author with using electronic textbook, is enumerated stimulus of the cognitive interest when use electronic textbook. It Is Shown that stimulation and development of the cognitive interest vastly raises the activity учащихся, promotes the most full самореализации учащихся.

УДК 001.895:37.01

Капичникова О.Б.

к.п.н., профессор, СГУ им. Н.Г.Чернышевского

Капичников А.И.

к.п.н., доцент, СГАУ им. Н.И. Вавилова

ИСТОРИКО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ИННОВАЦИОННОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Проблема инновационной педагогической деятельности в контексте глобальных и региональных проблем относится к числу приоритетных современной педагогической науки. Интерес к данной деятельности обусловлен тем, что она определяет пути модернизации современной высшей и средней школы. Разработка данной проблемы поможет в создании новых концепций, технологий, совершенствующих образовательный процесс.

Анализ решения проблемы инновационной педагогической деятельности позволяет констатировать отсутствие однозначности определений данного вида деятельности, оценки ценности различных педагогических инноваций.

Инновационная педагогическая деятельность, охватывая все сферы образовательного процесса, выступает как одна из наиболее актуальных тенденций современной общественной жизни. Однако, не следует думать, что стремление к новому присуще лишь современной педагогической теории и практике. Как отмечается в ряде исследований: «Изменения характерны не только для нашего времени, нашего общества и нашей жизни – они отражают одно из основных свойств природы вообще, являясь отражением и выражением вечного человеческого беспокойства, борьбы человека за лучшую жизнь, постоянного поиска чего-то нового, лучшего» (1,385).

Инновационность всегда была свойственна педагогической действительности, определяла процессы её обновления, совершенствования и развития, о чём свидетельствует история становления педагогической мысли. Ещё во времена Древней Греции зародились и дошли до наших дней знаменитые сократические беседы, которые считаются одним из первых инновационных методов в педагогике и рассматриваются сегодня как прообраз проблемного и развивающего обучения.

Инновационной для своего времени была педагогическая теория и практика великого чешского дидакта Я.А.Коменского, который заложил основы классно-урочной системы, ввёл в режим деятельности школы основополагающие понятия: «учебный год», «триместр», «каникулы», «учебный день», «урок», «перемена»,