

**«Балабақшада цифрлық
технология арқылы
3 D кубтарын пайдаланудың
тиімділігі»**

Дайындаған:
Әдіскер: С. М. Турсынбекова
Тәрбиешілер: А.Ж Батай
Ж. Т Омарова

Мақсаты:

Балабақшада білім беру процесінде цифрлық технологияны дамыту. Компьютерлік бағдарлама арқылы цифрлық ресурстарды пайдалану. Цифрлық ресурстар арқылы балаға жаңа білім мен біліктілікті меңгерту. Цифрлық трансформацияны дамыту нәтижесінде мультимедиялық тәсілдерді пайдалана отырып балалардың сөздік қорын дамыту.

Міндеті:

Цифрлық жабдықтарды пайдалану арқылы инновациялық үдерістерді енгізуге, ақпараттық ресурстарға қол жеткізу мүмкіндігін кеңейту. Педагогтардың компьютерде жұмыс істеу дағдыларын дамыту және шығармашылығын арттыру.

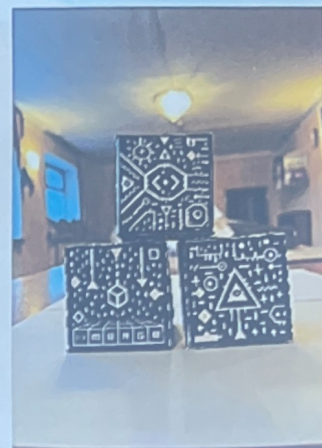
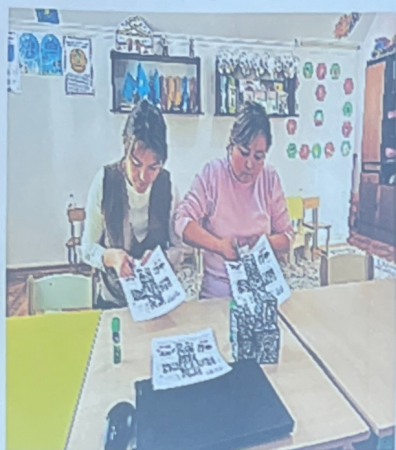


Цифрлық ресурстардың басты көзі: компьютер. Компьютер – заттық-дамытушы ортаны байытушы және түрлендіруші элемент. Ондағы бағдарламалар интерактивтік пен іс-әрекеттік қағидаларды іске асыра отырып, баланың көру, есту, қабылдау, есте сақтау, сөздік-логикалық ойлау және тағы да басқа қызметтерін дамытуға бағытталады. Цифрлық ресурстардың пайдалы және зиянды тұстары да бар, оны да ескеруіміз қажет. Цифрлық ресурстарды барлық ұйымдастырылған оқу қызметтерінді пайдалануға болады. Компьютерлік бағдарлама арқылы әртүрлі цифрлық жабдықтар жасауға болады, және барлық оқу іс – әрекеттерінде қолдануа болады. Соның ішінде біз 3 D куб бағдармасын ұсынғалы отырмыз.



3 D кубтың жасалу жолы.

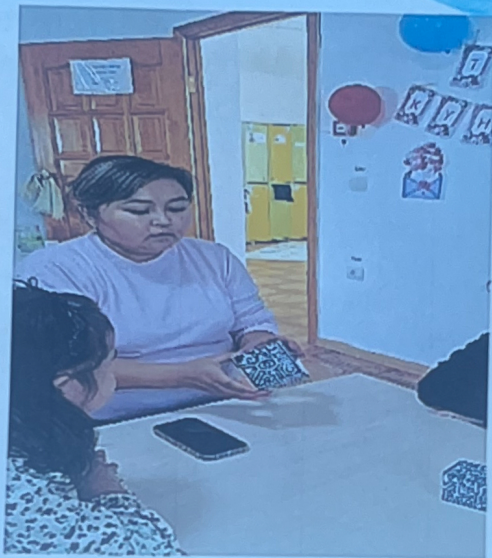
3 D куб – Cospaces edu бағдарламасы арқылы жасалады. Жасанды интеллект арқылы барлық оқу іс – әрекетке қажетті жабдықтарды жасап шығаруға болады. Арнайы жасанды интеллект арқылы жасалған кубты компьютер арқылы шығарып, қиып дайындап аламыз және желімдеп куб жасап шығарамыз.



CoSpaces бағдарламасын App Store немесе Google Play арқылы телефонға жүктеп аламыз, жүктелген осы бағдарламаны сілтеме арқылы басамыз, дайын болған кубты телефонның камерасы арқылы түсіреміз, телефоннан кубтың көмегімен кез келген ертегіні тамашалауға болады. Біз ертегілер ішінен орыс халық ертегісі «Шалқан» ертегісі және қазақ халық ертегісі «Үш қой» ертегілерін таңдадық.



Балалармен жұмыс:

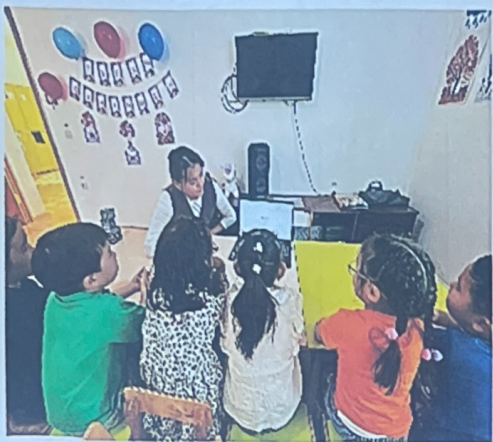


«Виртуалды киіз үй»

Виртуалды әлем дегеніміз - адамға шын сезім бере алатын техникалық құралдардан жасалған әлем. Қазіргі уақытта бұл салада көптеген жұмыстар жасалып жатыр. Қазіргі таңда мектепке дейінгі мекемелерде, мектептерде виртуалды көрнекіліктер пайдаланды. Виртуалды көрнекіліктердің түрлері өте көп, соның ішінде біртұтас тәрбие бағдарламасы аясында, ұлттық құндылығымыз қазақтың киіз үйін алдық. Виртуалды киіз үйдің ерекшелігі үлкен экран, ноутбук немесе телефон арқылы көрсетуге болады. Және кез келген жерде, серуен кезде де балаларға киіз үймен таныстыруға болады. Виртуалды киіз үй Cospaces.edu бағдарламасы арқылы жасалынады.



Балалармен жұмыс:

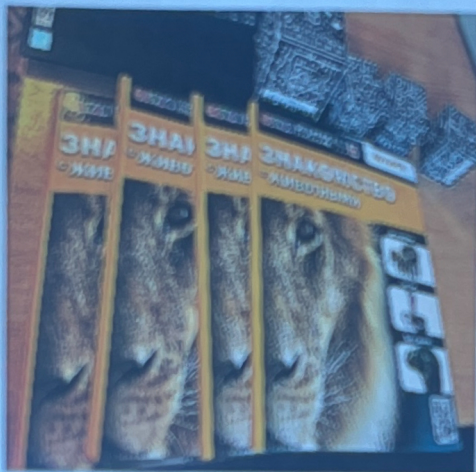


Балалармен жұмыс:



4 D кітаптары «Жануарлар әлемі»

Балаларға жануарлар әлемін 4 D кітаптар арқылы таныстырамыз. 4 D кітаптар арқылы балалар жануарлардың дыбысын, қозғалысын, қай жерде мекендейтінін көре алады. 4 D кітаптары Devag бағдарламасы арқылы жұмыс жасайды.



Қорытынды:

Балабақшада оқу және тәрбие қызметінде білім беруге цифрлық жабдықтарды пайдалана отырып инновациялық үдерістерді енгізу, ақпараттық ресурстарға қол жеткізу мүмкіндігін кеңейту, білім беру саласындағы басқарудың барлық буындарын жетілдіруге мүмкіндік береді. Компьютерде жұмыс істеу дағдыларын дамытуға және шығармашылықты арттыруға көмектеседі.
