

**«Психология және менеджмент инновациялық
академиясы» ЖШС**

ЖОБА

**«Ойын технологиялары арқылы орта
білім беру ұйымдарында оқу-тәрбие
процесін психологиялық-педагогикалық сүйемелдеу»**

жалпы орта білім беру ұйымдары
директорының тәрбие ісі жөніндегі орынбасарлары,
педагогтар мен психологтардың біліктілігін арттыру курсының
БІЛІМ БЕРУ БАҒДАРЛАМАСЫ

Астана, 2024

МАЗМҰНЫ

1 бөлім. Жалпы ережелер	3
2 бөлім. Глоссарий	4
3 бөлім. Бағдарлама тақырыбы	5
4 бөлім. Бағдарламаның мақсаттары, міндеттері және күтілетін нәтижелер	6
5 бөлім. Бағдарлама құрылымы мен мазмұны	7
6 бөлім. Оқу процесін ұйымдастыру	11
7 бөлім. Бағдарламаның оқу-әдістемелік қамтамасыз етілуі	12
8 бөлім. Оқыту нәтижелерін бағалау	13
9 бөлім. Курстан кейінгі сүйемелдеу	13
10 бөлім. Негізгі және қосымша әдебиеттер тізімі	14
Қосымша 1. Қорытынды жұмыстарды бағалаудың критерилері	16

1 бөлім. Жалпы ережелер

Бағдарламаның өзектілігі

Заманауи білім беру жағдайында «Ойын технологиялары арқылы орта білім беру ұйымдарында оқу-тәрбие процесін психологиялық-педагогикалық сүйемелдеу» курсы жоғары сұранысқа ие. Инклюзивті тәсілді енгізу оқушылардың, соның ішінде мүмкіндігі шектеулі балалардың әртүрлі қажеттіліктерін ескеретін инновациялық әдістерді талап етеді. Ойын технологиялары толыққанды әлеуметтік интеграция үшін қажет әлеуметтік құзыреттіліктерді қалыптастыруға және эмоционалды интеллектті дамытуға ықпал ететін бейімделген білім беру ортасын құрудың тиімді құралы болып табылады. Сонымен қатар, ойын әдістерін қолдану арқылы оқуға деген ынтаны арттыруға және буллингтің алдын алу және зорлық-зомбылықсыз қарым-қатынас дағдыларын нығайту сияқты мәселелерді шешуге мүмкіндік береді.

Жаңалығы. Осы курс оқушылардың жеке дамуына бағытталған инклюзивті педагогикалық тәжірибелермен ойын технологияларының инновациялық үйлесімі. Бағдарлама оқушылардың әртүрлі қажеттіліктерін ескере отырып, білім беру мәселелерін шешуге арналған ойын әдістерін геймификациялау мен даралаудың заманауи тәсілдерін көрсетеді. Буллинг сияқты әлеуметтік мәселелердің алдын алуға, сондай-ақ инклюзивті оқыту контекстінде білім беру нәтижелерін диагностикалауға және бағалауға ерекше назар аударылады, бұл объективті көрсеткіштерге негізделген білім беру стратегияларын терең талдауға және түзетуге мүмкіндік береді.

Практикалық маңыздылығы. Курстың практикалық құндылығы оның педагогтерге оқу процесінде ойын технологияларын әзірлеу және қолдану үшін қажетті нақты құзыреттерді игеруге бағытталуынан тұрады. Курс тыңдаушылары түрлі жас және білім беру санаттары үшін ойын сценарийлерін бейімдеу әдістерін меңгереді, ойын белсенділігін әзірлеуді, сондай-ақ тәрбие жұмысының жетістіктерін диагностикалау мен бағалауды үйренеді. Әрбір оқушының жеке өсуі мен дамуына қолдау көрсетуді қамтамасыз ете отырып, инклюзивті білім беру сапасын арттыруға мүмкіндік береді, оқу-тәрбие іс-әрекеті практикасына инновациялық тәсілдерді меңгеруге ықпал етеді.

Курстың оқыту ұзақтығы - 80 академиялық сағат.

2 бөлім. Глоссарий

Әлеуметтік дағдылар - бұл тиімді өзара әрекеттесуді, ынтымақтастықты, эмоцияларды білдіру мен түсінуді және қоғамға бейімделу үшін қажет қажеттіліктерді шешуді қамтитын дағдылар.

Геймификация - оқушылардың сабаққа қатысуы мен мотивациялық ынталандыру үшін білім беру процестеріне немесе күнделікті тапсырмаларға ойын элементтерін (мысалы, ұпайларды, төсбелгілерді және марапаттарды есептеу) енгізу.

Инклюзивті өзара әрекеттестік - әрбір оқушының, оның ішінде ерекше білім беру қажеттіліктері бар балалардың оқу-тәрбие процесіне белсенді қатысуға мүмкіндігі болатын жағдайлар жасау.

Квест - бұл қатысушылар логикалық ойлау мен проблемаларды шешу дағдыларын дамыту үшін әр түрлі кезеңдерден өтіп, алдын-ала белгіленген сюжет бойынша тапсырмаларды орындайтын білім беру ойынының түрі.

Кері байланыс - оқушылардың ойын барысында өз әрекеттері туралы алатын ақпараты, бұл оларға мінез-құлықты реттеуге, жаңа білімді игеруге және тәжірибеге негізделген дағдыларды жақсартуға көмектеседі.

Модельдеу - бұл оқыту мен кәсіби дағдыларды дамыту үшін қауіпсіз жағдай жасай отырып, оларды зерттеу және талдау үшін нақты процестерді немесе оқиғаларды қайталайтын ойын әдісі.

Мотивация - бұл әрекетке итермелейтін ішкі немесе сыртқы қозғаушы күш. Ойын технологиясы контекстінде мотивация қатысушылардың белсенділігін арттыруға бағытталған ынталандыруларды, сын-қатерлерді және марапаттарды қолдану арқылы күшейтіледі.

Ойын динамикасы - бұл ережелерді, мақсаттарды және кері байланысты қамтитын геймплей элементтері арасындағы өзара әрекеттесу процесі, бұл оқушылардың ойынға қалай қарайтынын және олардың қатысу деңгейі мен мотивациясына әсер етуін анықтайды.

Ойын моделдеу - қатысушыларға түрлі сценарийлерді талдауға және негізделген шешімдер қабылдауға мүмкіндік бере отырып, нақты процестерді немесе жағдайларды имитациялайтын ойын ортасын құру әдісі, бұл стратегиялық ойлауды дамытады.

Ойын сценарийі - қатысушылардың іс-әрекеттерін ұйымдастыруға және олардың геймплеймен өзара әрекеттесуін қалыптастыруға бағытталған оқиғалар тізбегін, мақсаттарды, ережелер мен міндеттерді қамтитын ойын құрылымы.

Ойын технологиясы - ойын элементтерін білім беру мақсатында қолданатын әдістемелік әдістердің жиынтығы, мысалы, тарихи оқиғаларды зерттеуге арналған рөлдік ойындар немесе оқу мәселелерін шешуге арналған тапсырмалар.

Рөлдік ойын - бұл білім алушылар белгілі бір жағдайларды модельдеу үшін рөлдерді қабылдайтын педагогикалық әдіс, бұл шешім қабылдау дағдыларын дамытуға және әртүрлі көзқарастарды түсінуге ықпал етеді.

Рөлдік ойын - бұл рөлдік ойынның бір түрі, онда қатысушылар алдын-

ала белгіленген сюжетті ұстанады, белгісіздік жағдайында шешім қабылдау және мәселелерді шешу дағдыларын дамытады.

Эмоционалды интеллект - адамның басқа қатысушылардың эмоциялық жағдайларын ескеруді талап ететін ойын жағдайларында дамитын өз эмоцияларын, сондай-ақ айналасындағылардың эмоцияларын түсіну және басқару қабілеті.

3 бөлім. Бағдарлама тақырыбы

«Ойын технологиялары арқылы орта білім беру ұйымдарында оқу-тәрбие процесін психологиялық - педагогикалық сүйемелдеу» бағдарламасының тақырыптық жоспары эмоционалды интеллектті, инклюзивті өзара іс-ірекеттің әлеуметтік дағдыларын дамытуға негізделген эмоционалды өзін-өзі реттеу дағдыларын дамыту бойынша тәрбие жұмысында ойын әдістерін зерттеуге және қолдануға жүйелі көзқарас қажеттілігімен негізделген. Модульдер мен сабақтардың атауы, тақырыптық жоспардағы оқыту әдістері мен формалары тақырыпқа, мақсатқа, курстың күтілетін нәтижелеріне сәйкес ұйымдастырылған:

Модуль 1. Ойын технологиялары мен инклюзивті білім берудің психологиялық-педагогикалық негіздері (12 сағат) «Психологиялық-педагогикалық сүйемелдеуге кіріспе: инклюзивті білім беру контексіндегі ойын технологиялары» және «Инклюзивті жағдайларда ойын технологиялары арқылы жеке тұлғаны және эмоциялық интеллектті дамытуға теориялық тәсілдер» тақырыптарында дәріс және практикалық сабақтарды қамтиды.

Модуль 2. Инклюзивті білім беру міндеттері контекстінде ойын технологиялары арқылы тәрбие қызметін жүзеге асыру (16 сағат) «Ойын технологиялары инклюзивті ортадағы тәрбие мәселелерін шешу құралы ретінде», «Оқушылардың эмоционалды-әлеуметтік әл-ауқатын қамтамасыз ету үшін ойындар құру және өткізу тәжірибесі» және «Түрлі білім беру қажеттіліктері бар оқушылармен жұмыс істеу үшін ойын сценарийлерін бейімдеу» тақырыптары бойынша лекциялық, практикалық сабақтардан және өзіндік жұмысынан тұрады өзіндік жұмысынан тұрады.

Модуль 3. Инклюзивті өзара әрекеттесуді психологиялық-педагогикалық қолдауда ойын технологияларын тәжірибеде қолдану (20 сағат): «Ойын әдістерін оқушылардың жеке және білім беру қажеттіліктерінің ерекшеліктеріне бейімдеу»; «Буллингтің алдын-алу және оқушылардың инклюзивті өзара әрекеттесу сапасын арттыру құралы ретінде геймификация» тақырыптары бойынша дәріс, практикалық сабақтар мен тыңдаушылардың өзіндік жұмысын қамтиды.

Модуль 4. Инклюзивті білім беруде ойын технологияларын қолдану тиімділігін диагностикалау және бағалау (12 сағат): «Инклюзивті контексте тәрбиелік нәтижелерді диагностикалау әдістері»; «Психологиялық-педагогикалық сүйемелдеудің инклюзивті тәжірибесінде ойын технологияларының тиімділігін бағалау»; «Өртүрлі білім беру жағдайлары

үшін диагностика құралдарын өзгерту» тақырыптары бойынша тыңдаушылардың зерделенген әдістерді өз тәрбиелік тәжірибесінің контекстіне бейімдеуге бағытталған.

Модуль 5. Инклюзивті білім беру жағдайында рефлексия және ойын әдістерін жетілдіру (20 сағат): лекциялық, практикалық сабақтарды және тыңдаушылардың «Рефлексия, бағалау және ойын тәжірибесіне өзгерістер енгізу процестері», «Диагностика және кері байланыс нәтижелері негізінде ойын әдістемелерін түзету», сондай-ақ қорытынды тест тақырыптары бойынша өзіндік жұмысын қамтиды.

4 бөлім. Бағдарламаның мақсаты, міндеттері және күтілетін нәтижелері

Бағдарламаның мақсаты - оқушылардың эмоционалдық интеллектісін, олардың инклюзивті өзара іс-әрекетін әлеуметтік дағдыларын дамытуға бағытталған ойын технологиялары негізінде оқу-тәрбие процесін психологиялық-педагогикалық сүйемелдеу саласындағы тыңдаушылардың кәсіби құзыреттіліктерін дамыту.

Бағдарламаның міндеттері:

- инклюзивті білім беру принциптерін, ойын технологияларының психологиялық-педагогикалық аспектілері туралы теориялық және практикалық білім қалыптастыру.
- тыңдаушыларды ерекше білім беру қажеттіліктері бар балалар, оқушылардың эмоционалды-әлеуметтік дамуын қолдауға бағытталған ойын іс-шараларын әзірлеу және өткізу әдістемелеріне үйрету.
- әртүрлі білім беру сұраныстары бар оқушыларды ойын технологиялары арқылы қолдауға бағытталған диагностика және психологиялық-педагогикалық сүйемелдеу әдістерін игеруді қамтамасыз ету..
- инклюзивті білім беру ортасына қатысты тиімді зорлық-зомбылықсыз қарым-қатынас және жанжалдарды шешу дағдыларын дамыту.
- инклюзивті оқыту жағдайында оларды қолдану нәтижелері негізінде ойын әдістерін талдау, рефлексия және түзету әдістерін меңгеру.

Бағдарламаның күтілетін нәтижелері-біліктілікті арттыру курсы аяқтағаннан кейін тыңдаушылар:

Курс аяқталғаннан кейін тыңдаушылар:

- инклюзивті білім беру принциптерін ескере отырып, тәрбие жұмысында ойын технологияларын қолданудың психологиялық-педагогикалық ерекшеліктерін талдау.
- ерекше қажеттіліктері бар балаларды, әртүрлі білім беру мүмкіндіктері бар оқушылардың қажеттіліктеріне бейімделген ойын іс-шараларын әзірлеу және іске асыру.
- инклюзивті тәсілді ескере отырып, ойын технологиялары арқылы

дамитын оқушылардың психологиялық және әлеуметтік дағдыларын бағалау және диагностикалау.

-инклюзивті білім беру ортасына бейімделген жанжалдардың алдын алу және шешу үшін психологиялық-педагогикалық сүйемелдеу әдістерін қолдану.

- инклюзия жағдайында тәрбие процесінің тиімділігін арттыруға бағытталған ойын әдістеріне талдау, рефлексия және түзету жүргізу.

5 бөлім. Бағдарлама құрылымы мен мазмұны

Тыңдаушылардың кәсіби құзыреттерін дамыту мақсатында бағдарламаның мазмұны бес модульде ресімделген материалды зерделеу көзделген. Қорытынды тестілеу барлық материалдарды зерделеу және практикалық және өзіндік жұмыстарды орындау аяқталғаннан кейін бесінші модуль шеңберінде жүзеге асырылады, сонымен қатар сабақ шеңберінде курс жетекшісінен кері байланыс форматында бағаланады.

Модуль 1. Ойын технологиялары мен инклюзивті білім берудің психологиялық-педагогикалық негіздері (12 сағат).

Модуль психологиялық-педагогикалық сүйемелдеу негіздеріне және инклюзивті білім берудегі ойын технологияларының рөліне арналған дәрістер мен практикалық сабақтарды қамтиды. Модульдің негізгі тақырыптары:

1.1. «Психологиялық-педагогикалық сүйемелдеуге кіріспе: инклюзивті білім беру контексіндегі ойын технологиялары». Тақырыптың негізгі аспектілері: инклюзия мен инклюзивті өзара әрекеттесудің негізгі ұғымдары; ойын технологиялары оқу ортасын бейімдеу құралы ретінде; инклюзивті білім берудегі педагогикалық қолдаудың рөлі.

1.2. «Инклюзивті жағдайларда ойын технологиялары арқылы жеке тұлғаны және эмоциялық интеллектті дамытуға теориялық тәсілдер». Зерттеу барысында: жеке өсу және эмоционалды интеллекттің даму теориялары; эмоционалды-әлеуметтік әл-ауқатты қолдаудың ойын әдістері; өзін-өзі реттеу және коммуникация дағдыларын дамытуда ойындарды қолдану зерттеледі.

Модуль 2. Инклюзивті білім беру міндеттері контекстінде ойын технологиялары арқылы тәрбие қызметін жүзеге асыру (16 сағат).

Модуль инклюзия міндеттерін ескере отырып, тәрбие жұмысында ойын технологияларын қолдануға бағытталған дәрістерді, практикалық сабақтарды және өзіндік жұмысты қамтиды. Модуль тақырыптары:

2.1. ««Инклюзивті жағдайларда ойын технологиялары арқылы жеке тұлғаны және эмоциялық интеллектті дамытуға теориялық тәсілдер». Сабақ шеңберінде: Инклюзивті ортадағы тәрбиелік міндеттердің ерекшелігі; моральдық-этикалық және әлеуметтік қасиеттерді дамытуға ойын тәсілдері; әртүрлі білім беру қажеттіліктері бар оқушыларды тарту әдістері қарастырылады.

2.2. «Оқушылардың эмоционалды-әлеуметтік әл-ауқатын қамтамасыз ету үшін ойындар құру және өткізу тәжірибесі». Тақырып аясында: қолайлы

эмоционалды климатты қолдауға бағытталған ойындарды әзірлеу негіздерін; әлеуметтік құзыреттілікті дамытуға ықпал ететін ойындарды өткізу әдістерін; ойындар барысында эмоционалды реакциялар мен әлеуметтік өзара әрекеттесуді бағалау әдістерін түсіну негізінде дағдыларын дамытады.

2.3. «Түрлі білім беру қажеттіліктері бар оқушылармен жұмыс істеу үшін ойын сценарийлерін бейімдеу». Осы тақырып шеңберінде: ойынды баланың қабілеті мен жас ерекшеліктеріне бейімдеу; жеке білім беру қажеттіліктерін ескере отырып, ойын сценарийлерін әзірлеу; ойын нәтижесінде оқушылардың инклюзивті өзара әрекеттесуінің эмоциялық және әлеуметтік дағдыларының прогресс мониторингі әдістерін қолдану.

Модуль 3. Инклюзивті өзара әрекеттесуді психологиялық-педагогикалық қолдауда ойын технологияларын тәжірибеде қолдану (20 сағат). Инклюзивті тәжірибеде ойын технологияларын қолдану бойынша дәрістер, практикалық сабақтар және өзіндік жұмыстарды қамтиды. Модульдің негізгі тақырыптары:

3.1. «Ойын әдістерін оқушылардың жеке және білім беру қажеттіліктерінің ерекшеліктеріне бейімдеу». Тақырып аясында мыналар зерттеледі: оқушылардың әртүрлі санаттары үшін ойын әдістерін даралау; ойындарды оқу мақсаттары мен міндеттеріне бейімдеу; бейімделген ойындардың оқушылардың жеке дамуына әсері.

3.2. «Буллингтің алдын-алу және оқушылардың инклюзивті өзара әрекеттесу сапасын арттыру құралы ретінде геймификация». Тақырып аясында: қақтығыстар мен буллингтің алдын алу мақсатында геймификация принциптерін қолдану; инклюзивті өзара әрекеттесу мәдениетін қалыптастыру үшін ойын әдістерін қолдану; тәрбие жұмысындағы геймификацияланған тәсілдердің тиімділігін бағалау құзыреттері дамиды.

Модуль 4. Инклюзивті білім беруде ойын технологияларын қолдану тиімділігін диагностикалау және бағалау (12 сағат). Модуль инклюзивті білім беру жағдайында ойын технологияларын қолдану нәтижелерін диагностикалауға және бағалауға арналған. Модуль тақырыптары:

4.1. «Инклюзивті контексте тәрбиелік нәтижелерді диагностикалау әдістері». Тақырып аясында сұрақтар зерттеліп, құзыреттіліктер қалыптастырылады: жеке өсу мен әлеуметтік дағдыларды бағалау тәсілдерін зерттеу; оқушылардың эмоционалды және әлеуметтік дамуын диагностикалау әдістерін қолдану; тәрбиелік жетістіктерді диагностикалау үшін ойын технологияларын қолдану.

4.2. «Психологиялық-педагогикалық сүйемелдеудің инклюзивті тәжірибесіндегі ойын технологияларының тиімділігін бағалау». Тақырыпты зерттеу барысында: ойын технологияларының тиімділік критерийлері мен көрсеткіштері; оқушылардың дағдыларын дамыту үшін ойындарды қолдану нәтижелерін талдау; тәрбиелік жетістіктер туралы мәліметтерді түсіндіру әдістері қарастырылады.

4.3. «Әртүрлі білім беру жағдайлары үшін диагностикалық құралдарды өзгерту». Тақырыпты зерделеу кезінде диагностикалық құралдарды

инклюзивті білім берудің ерекшеліктеріне бейімдеу мәселелері зерттеледі; нақты тәрбиелік міндеттерге бағалау әдістерін баптау және диагностикалық тәсілдерді бейімдеу бойынша ұсыныстар әзірлеу бойынша құзыреттер дамиды.

Модуль 5. Рефлексия и совершенствование игровых методов в условиях инклюзивного образования (20 часов). В рамках модуля изучаются процессы рефлексии, оценки результатов и корректировки игровые методики для улучшения качества инклюзивного образования. Темы модуля:

5.1. «Процессы рефлексии, оценки и внесения изменений в игропрактику». В рамках изучения темы развиваются компетенции применения методов самооценки и анализа эффективности игровых методов; внесения изменений в игропрактику на основе полученной обратной связи; а также исследуются примеры успешной рефлексии и корректировки игровых методик.

5.2. «Корректировка игровых методик на основе результатов диагностики и обратной связи». В рамках темы изучаются: способы изменения подходов к играм в зависимости от диагностических данных; применения рекомендаций по улучшению игровых методик; внедрения изменений в практику воспитательной работы.

5.3. Итоговое тестирование: проверка усвоения материала курса; оценка готовности к практическому применению полученных знаний и навыков.

Модуль 5. Инклюзивті білім беру жағдайында рефлексия және ойын әдістерін жетілдіру (20 сағат). Модуль шеңберінде рефлексия, нәтижелерді бағалау және түзету процестері зерттеледі ойын әдістері инклюзивті білім беру сапасын жақсарту. Модуль тақырыптары:

5.1. «Рефлексия, Бағалау және ойын тәжірибесіне өзгерістер енгізу процестері». Тақырыпты зерделеу шеңберінде өзін-өзі бағалау әдістерін қолдану және ойын әдістерінің тиімділігін талдау құзыреттілігі дамиды; алынған кері байланыс негізінде ойын тәжірибесіне өзгерістер енгізу; сондай-ақ сәтті рефлексия мен ойын әдістерін түзету мысалдары зерттеледі.

5.2. «Диагностика мен кері байланыс нәтижелеріне негізделген ойын әдістерін түзету». Тақырып аясында: диагностикалық мәліметтерге байланысты ойын тәсілдерін өзгерту амалдары; ойын әдістерін жақсарту бойынша ұсыныстарды қолдану; тәрбие жұмысының тәжірибесіне өзгерістер енгізу зерттеледі.

5.3. Қорытынды тестілеу: курс материалын игеруді тексеру; алған білімдері мен дағдыларын іс жүзінде қолдануға дайындығын бағалау.

Бағдарламаның оқу-тақырыптық жоспары

№	Модульдер мен тақырыптардың атауы	Барлық сағат	Теория	Практикалық сабақ	Өзіндік жұмыс	Қортынды тест
1	Модуль 1. Ойын технологиялары мен	12	4	8	-	-

	инклюзивті білім берудің психологиялық-педагогикалық негіздері					
1.1	Психологиялық-педагогикалық сүйемелдеуге кіріспе: инклюзивті білім беру контекстіндегі ойын технологиялары		2	4	-	
1.2	Инклюзия жағдайында ойын технологиясы арқылы тұлға мен эмоционалды интеллектті дамытудың теориялық тәсілдері		2	4	-	
2.	Модуль 2. Инклюзивті білім беру міндеттері контекстінде ойын технологиялары арқылы тәрбие қызметін жүзеге асыру	16	4	8	4	-
2.1	Ойын технологиялары инклюзивті ортадағы тәрбие мәселелерін шешу құралы ретінде		2		-	
2.2	Оқушылардың эмоционалды-әлеуметтік әл-ауқатын қамтамасыз ету үшін ойындар құру және өткізу тәжірибесі		2	4	-	
2.3	Түрлі білім беру қажеттіліктері бар оқушылармен жұмыс істеу үшін ойын сценарийлерін бейімдеу		-	4	4	
3.	Модуль 3. Инклюзивті өзара әрекеттесуді психологиялық-педагогикалық қолдауда ойын технологияларын практикалық қолдану	20	4	8	8	-
3.1.	Ойын әдістерін оқушылардың жеке және білім беру қажеттіліктерінің ерекшеліктеріне бейімдеу		2	4	4	
3.2.	Буллингтің алдын-алу		2	4	4	

	және оқушылардың инклюзивті өзара әрекеттесу сапасын арттыру құралы ретінде геймификация					
4.	Модуль 4. Инклюзивті білім беруде ойын технологияларын қолдану тиімділігін диагностикалау және бағалау	12	2	8	2	-
4.1.	Инклюзивті контексте тәрбиелік нәтижелерді диагностикалау әдістері		2	2	-	
4.2	Психологиялық-педагогикалық сүйемелдеудің инклюзивті тәжірибесінде ойын технологияларының тиімділігін бағалау		-	2	-	
4.3	Әртүрлі білім беру жағдайлары үшін диагностика құралдарын өзгерту		-	4	2	
5.	Модуль 5. Инклюзивті білім беру жағдайында рефлексия және ойын әдістерін жетілдіру	20	4	12	2	2
5.1	Рефлексия, бағалау және ойын тәжірибесіне өзгерістер енгізу процестері		2	6	2	-
5.2	Диагностика және кері байланыс нәтижелері негізінде ойын әдістемелерін түзету		2	6	-	-
5.3	Қорытынды тест		-	-	-	2
	Барлық сағат саны	80	42	14	24	2

6 бөлім. Оқу процесін ұйымдастыру

Біліктілікті арттыру курстары білім беру бағдарламаларын әзірлеуді, келісуді және бекітуді, сондай-ақ педагогтердің қызметін курстан кейінгі сүйемелдеуді және білім беру бағдарламаларының тиімділігіне мониторингті, біліктілікті арттыру курстарын ұйымдастыру мен өткізуді регламенттейтін Ережеге сәйкес ұйымдастырылады:

- 1) еңбек қызметінен қол үзбей (оның ішінде қашықтықтан оқыту тәсілімен);
- 2) жалақысын сақтай отырып, еңбек қызметінен қол үзіп (оның ішінде

қашықтықтан оқыту тәсілімен);

3) 1 (бір) жылға дейінгі мерзімге еңбек қызметінен қол үзіп шетелде оқу;

4) аралас (күндізгі, қашықтықтан оқытуды қолдана отырып).

Курстарды өткізу әртүрлі бағыттар мен модульдерді аудиториялық және қашықтықтан игеру арқылы жүзеге асырылады.

Курстарды өткізу кезеңінде жеке дәрістер оқуға және практикалық сабақтарды жүргізуге ұйым әдіскерлерді, педагогтарды, білім беру ұйымдарының басшыларын, практикаларды, өндірістік кәсіпорындардың мамандарын, өңірлік кәсіпкерлер палаталарының, жұмыс берушілер қауымдастықтарының өкілдерін тартады.

Білім беру процесі оқу жоспарымен, жылдық кестемен, ұйымның сабақ кестесімен реттеледі.

Курстардың Ұзақтығы:

1) қысқа мерзімді курстар - 36-дан 108 академиялық сағатқа дейін;

2) ұзақ мерзімді курстар-108 академиялық сағаттан астам;

3) Техникалық және кәсіптік білім беру ұйымдары педагогтерінің тағылымдамасы – кемінде 36 академиялық сағат.

Шетелдегі курстардың ұзақтығы:

1) қысқа мерзімді курстар - 36-дан 108 академиялық сағатқа дейін;

2) ұзақ мерзімді курстар – 1 (бір) жылға дейін.

Курстың академиялық сағаты 45 минутты құрайды.

Біліктілікті арттыру курстарын кезең-кезеңімен ұйымдастырған кезде педагогтар жыл сайын оқудан өтеді.

Біліктілікті арттыру курсының оқу процесін ұйымдастыру шарттары:

1) белгіленген оқу жоспарына, сабақ кестесіне және кестесіне сәйкес оқуға;

2) оқу тәртібі мен мінез-құлық нормаларын сақтауға, оның ішінде профессор-оқытушылар құрамына және басқа да білім алушыларға құрмет көрсетуге, олардың ар-намысы мен қадір-қасиетіне қол сұғпауға;

3) біліктілікті арттыру курсының кестесіне сәйкес барлық сабақтардың кемінде 80% - қатысуға;

4) алынған ең жоғары балдың кемінде 50% көлемінде қорытынды тестілеуден өтуге міндетті.

7 бөлім. Бағдарламаны оқу-әдістемелік қамтамасыз ету

Бағдарламаны оқу-әдістемелік қамтамасыз ету әдістемелік ұсынымдардың мынадай құрылымын қамтиды:

1) дәріс кешені:

- дәріс тезистері

- иллюстрациялық материал

- әдебиет

- бақылау сұрақтары (кері байланыс).

2) практикалық сабақтар:

- мақсат
- оқыту міндеттері
- тақырыптың негізгі сұрақтары
- түпкілікті нәтижелерге қол жеткізу үшін оқытудың негізгі нысандары/әдістері/технологиялары
- түпкілікті нәтижелерге қол жеткізу деңгейін бағалау үшін бақылау түрлері
 - әдебиет
 - бақылау (сұрақтар, тесттер, тапсырмалар және т.б.).
- 3) өзіндік жұмыс:
 - мақсат
 - тапсырмалар
 - орындау / бағалау нысаны (реферат, презентация, тапсырмалар, тесттер, Алгоритмдер құрастыру, жобалар жазу).
 - ӨЖ орындау критерийлері (тапсырманы орындауға қойылатын талаптар)
 - тапсыру мерзімі
 - әдебиет
 - бақылау (сұрақтар, тесттер, тапсырмалар және т.б.).

8 бөлім. Оқу нәтижелерін бағалау

Оқыту нәтижелерін бағалау тестілеу нысанында жүргізіледі (*1-қосымша*).

Қорытынды тестілеу біліктілікті арттыру курстары бағдарламасының мазмұны бойынша сұрақтарға жауаптарды қамтиды. Қорытынды тестілеу үшін ең жоғары балл - 100 балл, ең аз - 50 балл.

50 және одан көп балл алған тыңдаушыға сертификат беріледі. Әйтпесе, біліктілікті арттыру курсы тыңдау туралы анықтама беріледі.

Сертификат алмаған тыңдаушылардың мынандай мүмкіндігі бар:

- 1) жылына бір реттен артық емес білімді қайта бағалауға;
- 2) тыңдаушылардың келесі ағымымен білімді қайта бағалауға;
- 3) ағымдағы жыл ішінде дәлелді себептермен бір ағыннан екінші ағынға ауыстыруға құқылы.
- 4) растайтын құжаттарды ұсына отырып, дәлелді себеппен үзілген курсты аяқтауға құқылы.

Біліктілікті арттыру курстарының білім беру бағдарламасына сәйкес қорытынды бағалаудан сәтті өткен тыңдаушыларға тақырып пен сағат көлемі көрсетілген біліктілікті арттыру курстарының тақырыбы бойынша сертификат беріледі.

9 бөлім Курстан кейінгі сүйемелдеу

Курстан кейінгі сүйемелдеу білім беру бағдарламаларын әзірлеуді, келісуді және бекітуді, сондай-ақ педагогтердің қызметін курстан кейінгі

сүйемелдеуді және білім беру бағдарламаларының тиімділігіне мониторингті, біліктілікті арттыру курстарын ұйымдастыру мен өткізуді регламенттейтін Ережеге сәйкес ұйымдастырылады:

Курстан кейінгі қолдаудың мазмұны біліктілікті арттыру курстарының білім беру бағдарламаларының мақсаттарымен, міндеттерімен және күтілетін нәтижелерімен анықталады.

Педагог қызметін курстан кейінгі сүйемелдеуді жүргізу нысандарына мыналар жатады:

1) тыңдаушыларға олардың педагогикалық, зерттеу және рефлексивті қызметінде әдістемелік, консультациялық көмек көрсету;

2) педагогикалық және зерттеу қызметінің нәтижелерін жариялауды дайындауда консультациялық көмек көрсету;

3) педагогтердің кәсіби қоғамдастықтарының жұмысын ұйымдастыру және қолдау, оның ішінде тәжірибе алмасу жөніндегі іс-шараларды (конкурстар, конференциялар, семинарлар, дөңгелек үстелдер және басқа да білім беру іс-шаралары) өткізу.

Курстан кейінгі сүйемелдеу нәтижелерін талдау және білім беру бағдарламаларының тиімділігіне мониторинг үш жылда кемінде 1 (бір) рет жүргізіледі.

10 бөлім. Негізгі және қосымша әдебиеттер тізімі

Негізгі әдебиеттер тізімі:

1. «Білім туралы» Қазақстан Республикасының 2007 жылғы 27 шілдедегі №319-III Заңы (өзгерістермен және толықтырулармен) 20.04.2023ж.

2. «Қазақстан Республикасындағы баланың құқықтары туралы» 2002 жылғы 8 тамыздағы №345 Заңы; (өзгерістермен және толықтырулармен 01.05.2023ж.)

3. «Педагог мәртебесі туралы» Қазақстан Республикасының Заңы 2019 жылғы 27 желтоқсандағы №293-VI ҚРЗ (өзгерістер мен толықтырулармен 20.04.2024 ж)

4. Қазақстан Республикасының кейбір заңнамалық актілеріне баланың құқықтарын қорғау, білім беру, ақпарат және ақпараттандыру мәселелері бойынша өзгерістер мен толықтырулар енгізу туралы. Қазақстан Республикасының Заңы 2022 жылғы 3 мамырдағы № 118-VII ҚРЗ

5. «2023-2029 жылдарға арналған цифрлық трансформация, ақпараттық-коммуникациялық технологиялар саласын және киберқауіпсіздікті дамыту тұжырымдамасын бекіту туралы» Қазақстан Республикасы Үкіметінің Қаулысы 2023 жылғы 28 наурыз №269 бұйрығы.

6. Зикерманн, Г. Геймификация и её роль в образовательных проектах / Г. Зикерманн. – М.: Экономика и социум, 2022. – 210 с.

7. Капп, К. Геймификация и критическое мышление / К. Капп. – М.: Альпина Паблишер, 2021. – 304 с.

Қосымша әдебиеттер тізімі:

8. Игровые образовательные технологии и практики: предпосылки и особенности применения // КиберЛенинка. – 2020. – 25 с.
9. Смирнова, Е. О. (2021). Инклюзивное взаимодействие в образовательной среде: педагогические подходы и методы. Педагогика и психология, 12(3), 45-58.
10. Старцева, М. В. Игровые технологии как средство формирования познавательной активности / М. В. Старцева. – М.: Наука, 2024. – 168 с.
11. Тропникова, В. В. Роль геймификации в цифровой трансформации образования / В. В. Тропникова. – СПб.: Научный центр, 2023. – 192 с.
12. Anderson, C. A. "Game-Based Learning in Secondary Education: Strategies and Considerations for Implementing Effective Game Design" / C. A. Anderson. – London: Kogan Page, 2020. – 300 p.
13. Bell, K. M., & Gresalfi, M. "Designing for Gameful Learning: Teaching Practices that Use Gamification to Engage Students" / K. M. Bell, M. Gresalfi. – New York: Routledge, 2020. – 240 p.
14. Burke, B. "Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things" / B. Burke. – Revised Edition. – Brookline: Gartner Press, 2020. – 224 p.
15. Deterding, S. "Gamification: Using Game Design Elements in Non-Game Contexts" / S. Deterding et al. – Cambridge: MIT Press, 2018. – 276 p.
16. Gee, J. P. "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy" / J. P. Gee. – Revised Edition. – New York: Palgrave Macmillan, 2020. – 256 p.
17. Nicholson, S. "Unlocking the Potential of Escape Rooms in Education: Bringing Gamification to the Classroom" / S. Nicholson. – Hershey: IGI Global, 2020. – 325 p.
18. Whitton, N. "Digital Games and Learning: Research and Theory" / N. Whitton. – London: Routledge, 2019. – 224 p.

Білім беру бағдарламасына 1-қосымша
«Ойын технологиялары арқылы орта
білім беру ұйымдарында оқу-тәрбие процесін
психологиялық-педагогикалық сүйемелдеу»

Қорытынды жұмыстарды бағалаудың критерилері

Тестті бағалау критерийлері

№	Модульдердің атауы	Сағат саны	Сұрақтар саны
1.	Модуль 1. Ойын технологиялары мен инклюзивті білім берудің психологиялық-педагогикалық негіздері	12	6
2.	Модуль 2. Инклюзивті білім беру міндеттері контекстінде ойын технологиялары арқылы тәрбие қызметін жүзеге асыру	16	8
3.	Модуль 3. Инклюзивті өзара әрекеттесуді психологиялық-педагогикалық қолдауда ойын технологияларын практикалық қолдану	20	10
4.	Модуль 4. Инклюзивті білім беруде ойын технологияларын қолдану тиімділігін диагностикалау және бағалау	12	6
5.	Модуль 5. Инклюзивті білім беру жағдайында рефлексия және ойын әдістерін жетілдіру	18	10
	Қорытынды тест	2	-
	БАРЛЫҒЫ	80	40

Ұнайларды бағаға түрлендіру шкаласы

Орындау шегі %	Балл	Дәстүрлі бағалау
90 -100 %	90-100	5
70 - 89%	70-89	4
50 - 69%	50-69	3
50% аз	50 аз	2