

An isometric illustration depicting a modern educational environment. The scene is composed of various elements: a central globe on a stand, a graduation cap, a laptop displaying charts, a calculator, a magnifying glass, a clock, and several stacks of books. Small human figures are shown interacting with these elements, such as one person sitting on the globe, another pointing at a screen, and others standing near books. The entire composition is connected by a network of dashed lines, suggesting a digital or interconnected learning space. The color palette is primarily blue, green, and orange.

Инновационные и педагогические технологии на уроках информатики

*Учитель информатики
Есембаев Бекзат Ақтаевич*

Цель:



- **Ознакомление с новыми технологиями:** Познакомить учителей с последними инновационными технологиями в области информатики и образования
- **Развитие цифровых компетенций учителей:** Обучить применению современных цифровых инструментов и платформ в обучении, что поможет учителям более эффективно внедрять технологии в свою педагогическую практику.
- **Создание интерактивных уроков:** Научить учителей разрабатывать и внедрять интерактивные уроки, используя различные технологии для привлечения внимания учащихся и повышения их учебной мотивации.



Визуальное восприятие информации



Что такое визуальное восприятие информации?

Визуальное восприятие информации - это способность учащихся воспринимать и понимать информацию через зрительные образы и графические представления.

Зачем это важно?

Визуальное восприятие информации позволяет учащимся лучше запоминать и понимать учебный материал. Оно помогает им организовывать информацию, видеть связи между различными понятиями и развивать критическое мышление.

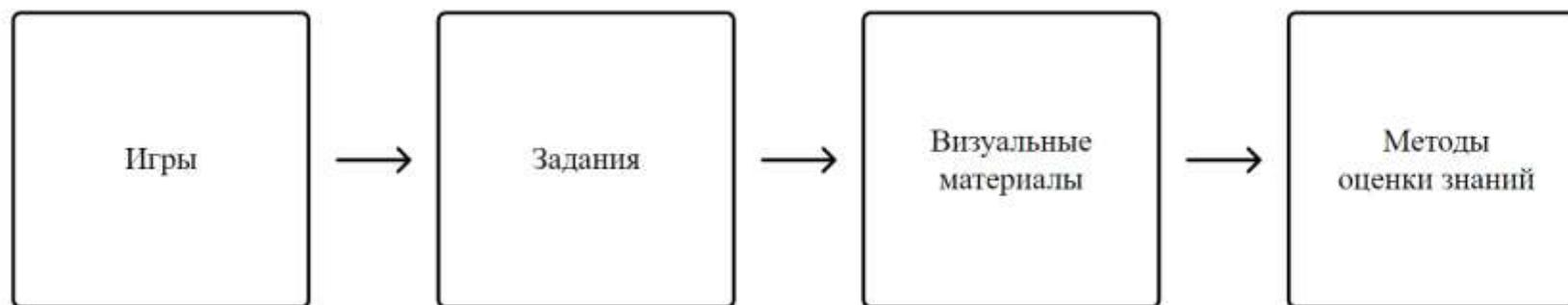
Как это применяется в образовании?

Педагоги, ориентированные на запрос визуального восприятия информации учащимися, используют графические представления, диаграммы, схемы и другие визуальные средства для объяснения сложных концепций и упрощения усвоения материала.



Повышение вовлеченности

Для повышения вовлеченности учащихся в обучение необходимо использовать интерактивные методы, такие как игры и задания. Эти методы позволяют учащимся активно участвовать в процессе обучения, что способствует более глубокому пониманию и запоминанию информации.



Использование визуальных материалов также является эффективным способом повышения вовлеченности учащихся. Визуальные материалы, такие как диаграммы, графики и иллюстрации, помогают визуализировать информацию и делают ее более понятной и запоминающейся.

Для достижения лучших результатов также важно использовать разнообразные методы оценки знаний. Это позволяет учащимся проявить свои знания и навыки в различных форматах, таких как тесты, проекты и презентации.



Разнообразие обучающих ресурсов

Тексты

Использование текстовых материалов для предоставления информации и объяснения концепций.

Видео

Использование видеоматериалов для визуализации и демонстрации концепций и процессов.

Аудио

Использование аудиоматериалов для прослушивания и понимания различных аспектов учебного материала.

Интерактивные задания

Предоставление заданий, которые требуют активного участия учащихся и позволяют им применять полученные знания на практике.

Онлайн-платформы и библиотеки

Предоставление доступа к онлайн-платформам и библиотекам с обучающими материалами для расширения доступности и разнообразия ресурсов.

Лекции и семинары

Использование традиционных методов доставки материалов, таких как лекции и семинары, для передачи знаний и стимулирования обсуждений.

Онлайн-курсы

Использование онлайн-курсов для самостоятельного обучения и получения знаний в удобное время и месте.



Поддержка учащихся с особыми потребностями

Создание доступных обучающих материалов

- Разработка материалов, учитывающих различные особенности учащихся с ограниченными возможностями.
- Использование альтернативных форматов (например, аудио, видео, графика) для облегчения понимания и восприятия информации.

Предоставление дополнительной поддержки

- Обеспечение дополнительных ресурсов и материалов для учащихся с особыми потребностями.
- Адаптация учебных материалов для индивидуальных потребностей учащихся.

Сотрудничество с специалистами

- Работа с педагогами-дефектологами и другими специалистами для обеспечения индивидуальной поддержки.
- Консультации и рекомендации по адаптации обучающих материалов и методик работы с учащимися с особыми потребностями.



Повышение коммуникации

Использование современных коммуникационных средств

- Использование электронной почты, чатов и видеоконференций для улучшения коммуникации между учащимися и преподавателями.

Организация групповых проектов и дискуссий

- Организация групповых проектов и дискуссий для стимулирования коммуникации между учащимися.

Предоставление обратной связи и поддержки

- Предоставление обратной связи и поддержки учащимся для повышения коммуникации и улучшения их обучения.



Применение технологий

В современном образовании применение технологий играет важную роль в повышении эффективности обучения и создании интерактивной образовательной среды. Использование образовательных программ и платформ позволяет учащимся получать доступ к разнообразным материалам и ресурсам, а также обучаться в удобном для них темпе и режиме. Применение современных инструментов и приложений позволяет создавать и представлять материалы в более наглядной и привлекательной форме, что способствует повышению вовлеченности и понимания учащихся.

Использование онлайн-ресурсов и облачных технологий обеспечивает доступ к обучающим материалам в любое время и из любого места, что содействует гибкости и доступности образования.



Платформы:



<https://chat.openai.com>



<https://saipainttool.ru>



<https://ru.freepik.com>



<https://qazmath.net>



<https://dashboard.quivervision.com>



<https://joyteka.com>



<https://www.d-id.com>

<https://chat.openai.com> –чат-бот с генеративным искусственным интеллектом, разработанный компанией OpenAI и способный работать в диалоговом режиме, поддерживающий запросы на естественных языках.

<https://saipainttool.ru> - программа, предназначенная для цифрового рисования в среде Microsoft Windows, разработанная японской компанией SYSTEMAX

<https://ru.freepik.com> — фотобанк бесплатных векторных изображений
<https://quivervision.com> - Приложение Quiver позволяет создать раскраски с дополненной 3D – реальностью.

<https://joyteka.com> - Удобный конструктор для создания интерактивной литературы

<https://www.d-id.com> - он позволяет пользователям загружать изображение портрет, текст и аудио из которых искусственный интеллект генерирует видео

<https://studio.code.org>



Урок 2: Последовательность в "Сиде"

Инструкции Обратная связь Только для учителей

В этот раз попробуй сделать все самостоятельно!



при запуске

←

←

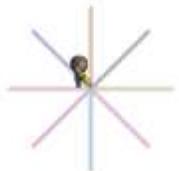
Выполнить Шаг

Посмотреть решение

Урок 5: Жужжаник

Инструкции Обратная связь

Так, попробуй догадаться, что произойдет при запуске? Цвета будут разными.



при запуске

выдать цвет случайный цвет

изменить цвет

выполнить

переместиться вперед на 100 точек

переместиться назад на 100 точек

переместиться влево на 100 точек

Выполнить

Посмотреть решение

Урок 9: Фитнес

Инструкции Обратная связь

Я работаю допоздна, уже стемнело. Перемещай меня вдоль поля и, если...



при запуске

после можно пройти вперед

выполнить

двигаться вперед

если здесь есть луч

выполнить

разбросать 1

Выполнить

Посмотреть решение

Урок 3: Программирование

Инструкции Обратная связь Только для учителей

Пришло время сокротить головоломку!



при запуске

→

→

↓

↓

Выполнить Шаг

Посмотреть решение

Урок 5: Программирование Квибики

Инструкции Обратная связь Только для учителей

Помоги жнице собрать кукурузу!



при запуске

→

→

выбрать

↓

выбрать

↓

выбрать

↓

выбрать

↓

выбрать

Выполнить Шаг

Посмотреть решение

