

ОЙЫН ФОРМАТЫНДАҒЫ ЖОБАЛАРДЫ ОҚУ ҮРДІСІНДЕ ҚОЛДАНУ МҮМКІНДІКТЕРІ

Сұлтанбекова Индира Сағатқызы

indira.sultanbekova@inbox.ru.

7M01501 – «Информатика және білім беруді ақпараттандыру»

білім беру бағдарламасының 1 курс магистранты

Х.Досмұхамедов атындағы Атырау университеті, Атырау қ, Қазақстан Республикасы

Ғылыми жетекшісі – **Мухамбетова М.Ж.**

Қазіргі заман – білім мен ізденістің уақыты. ХХІ ғасырдағы жаһандану мен технологиялық даму кезеңінде шығармашылық ойлау қабілеті жоғары, жаңашылдыққа ұмтылатын жас ұрпақ тәрбиелеу – басты міндеттердің бірі. Осы орайда, мектеп қабырғасындағы оқушылардың шығармашылық қабілетін дамытуға ерекше мән берілуі тиіс. Себебі бүгінгі бала – ертеңгі елдің тірегі, болашағы. Өткеннің тағылымын бойына сіңіріп, болашаққа нық қадам басатын жас ұрпақ ғана ұлттың өркендеуіне үлес қоса алады.

Мұғалімнің педагогикалық шеберлігінің негізгі өлшемдерінің бірі- оқушының өзіндік танымдық ойын ұйымдастыру, ал екіншісі оқушының өздігінен оқып, ой-өрісін тереңдетуге баулу, ғылыми ізденіске жетелейді. Сондықтан мұғалімнің ең басты міндеті – рухани бай, жан-жақты дамыған дарынды тұлға қалыптастыру жөнінде сөз қозғағым келеді [1].

Қазақстан Республикасының Білім туралы заңында: «Білім беру жүйесінің басты міндеті- ұлттық және жалпы адамзаттық құндылықтар, ғылым мен практика жетістіктері негізінде жеке адамды қалыптастыруға және кәсіби шыңдауға бағытталған білім алу үшін қажетті жағдайлар жасау; оқытудың жаңа технологияларын енгізу, білім беруді ақпараттандыру, халықаралық ғаламдық коммуникациялық желілерге шығу» -деп білім беру жүйесін одан әрі дамыту міндеттерін көздейді деп жазылған.

Еліміздің - жас ұрпаққа заман талабына сай білім беру әр ұстаздан шығармашылықпен жұмыс істеуді, үлкен ізденісті талап етеді. Оқушының жеке тұлғасын, оның рухани әлемін, қабілеті мен ынтасын дамыту бүгінгі таңдағы негізгі мәселенің бірі. Оның себебі оқушы өз бетімен ізденіп жұмыс істеуге, өз бетінше алған білімдерін тәжірибеде, өмірде пайдалануды үйренбеген. Сол үшін де оқушының өзіне сенімін арттыру, шығармашылығын дамыту мақсатында мұғалімнің әр сабағы әр түрлі, жан-жақты болуы керек. Сабақ мазмұнының теориялық-практикалық құндылықтары жоғары болған сайын оқушыларды оқыту мен тәрбиелеу өте тиімді жүргізіледі. Мұғалімнің әр сабағы оқушының сезіміне, ынтасына әсер етуі керек. Ол үшін сабақ құрылымы көп түрлі оқыту әдістерімен, мұғалімнің дайындығы, ізденісі жоғары деңгейде болуы керек. Оқушыларға білім негізін меңгертудің әдіс- тәсілдері сан-алуан. Оны таңдап алу мұғалімнің шеберлігіне байланысты.

Оқушының пәнге деген қызығушылығын арттыру- мұғалімнің өз еңбегін ұтымды ұйымдастыра отырып, жаңа сабақ үлгілерімен оқушыларды зерттеушілікке баулу, оқушыларға сұрақ қою, эксперименттік тапсырмаларды шешу, танымдық ойындар ұйымдастыру арқылы іске асады.

Осыған байланысты іс-тәжірибеде мынадай қағидаларға сүйенемін:

- оқушыларға сапалы білім бере отырып, өз бетінше жұмыс істеуге үйрету;
- оқушылармен жекелей, жұптық, топтық жұмыстар жүргізу;
- оқушының компьютерлік сауаттылығын жетілдіру;
- оқушылардың шығармашылық ой-өрісін дамыту.

Олай болса, информатика пәнін оқытуда қазіргі заманғы жаңа технологияларды қолдана отырып, соның ішінде ойын технологияларын қолдану заман талабы және оқушы мен мұғалім арасындағы жақсы байланыс. Міне, оқушыларды білімдендіру және пәнге деген

қызығушылықтарын арттыру мақсатында - информатика пәнін оқытуда ойын технологияларын қолдану жайында төмендегіше баяндаймын [2].

Информатиканы оқытудың негізгі мақсаты – оқушылардың шығармашылық, зерттеушілік қасиетін қалыптастырып, оларды белсенді, әрі толыққанды өмірге және ақпараттық қоғам ортасындағы жұмысқа дайындау болып табылады.

Жаңа инновациялық технология түрлері.

Информатика пәнін оқытуда мұғалім балалардың ой – өрісі мен танымдық қабілеттерін дамыту, өз ойын жеткізе білу дағдыларын қалыптастыру мақсатында жаңа технологияларды кеңінен қолданған дұрыс.

Жаңа ақпараттық технология құралдарын информатика пәнінің кіріктірілген сабақтарында пайдалану, оқушының шығармашылық, интеллектуальдық қабілетінің дамуына, өз білімін өмірде пайдалана білу дағдыларының қалыптасуына әкеледі. Компьютерлік техниканың дидактикалық мүмкіндіктерін педагогикалық мақсаттарға қолдану білім мазмұнын анықтауда, оқыту формалары мен әдістерін жетілдіруде жақсы әсерін тигізеді. Бүгінгі таңда жаңа инновациялық технологиялардың көптеген түрлері қолданысқа ие болуда:

- Жобалау, саралап оқыту технологиясы
- Сын тұрғысынан ойлауды дамыту технологиясы
- Модульдік, деңгейлеп оқыту технологиясы
- Сатылай комплексті талдау технологиясы
- Компьютерлік оқыту технологиясы
- Ойын технологиясы
- Білім берудегі интерактивтілік технологиясы және т.б.

Инновациялық технологияларды тиімді қолдану нәтижесінде төмендегі жетістіктерге жетуге болады:

1. Түрлі әдістерді пайдалану сабақтың нақты мәнін терең ашуға көмектеседі
2. Оқушылардың барлығын сабаққа қатыстыру мүмкіндігі артады.
3. Олардың әрқайсының деңгейін анықтап, оларды бақылауға мүмкіндік аласың.
4. Оқушылардың ізденіске баулып, өз бетімен жұмыс істеуге үйретеді.
5. Оқушылардың қабілеттері, сөз саптау еркіндігі, ұйымшылдығы, шығармашылық еркіндігі артады.
6. Оқушылардың тұлғалық қасиеттерін дамытуға, шығармашылығын шыңдауда, өзіне деген кәсіби сенімін қалыптастырады.

Жоғарыда аталған жаңа технологиялардың ішінде ойын технологиясының алар орны ерекше. Сабақтың бір кезеңінде осы технологияның элементтерін қолдану – өте тиімді әдіс. Ойын арқылы оқушының білімі мен бейімін, жеке тұлғалық қасиет-қабілеттерін арттыру мүмкіндіктері зерттелген [3].

Ойын элементтерін білім беру үрдісінде қолданғанда төмендегідей әдістемелік талаптарға сүйенген жөн:

- Ойынға кіріспес бұрын оның жүргізілу тәртібі мен шартын оқушыларға әбден түсіндіру;
- Ойынға сыныптағы, топтағы оқушылардың түгел қатысуын қамтамасыз ету;
- Ойын түрлерін тақырыптық бағдарламаға сай іріктеп алу;
- Ойын үстінде шешім қабылдай білуіне, сын тұрғысынан ойлана білуіне жетелеу;
- Ойынды баланың жас ерекшелігіне қарай түрлендіріп пайдалану.
- Қарапайым ойыннан күрделі ойынға көшу;
- Міндетті түрде ойынның қорытындысын жариялау қажет;
- Белсенді қатысқан оқушыларды мақтап, мадақтау;
- Үлгерімі төмен оқушыларға ақыл-кеңес беру.

Ойын технологиясы.

Ойын технологиясы дегеніміз – педагогикалық жұмысты ойын түрінде ұйымдастырудың әдістері мен тәсілдерінің жиыны. Ойын – оқу үрдісіндегі оқытудың әр формасы, әрі әдісі ретінде дербес дидактикалық категория. Ойын элементтерінің сабақ

барысында басты мақсаты – білім беруді ойынмен ұштастыру. Баланың ойынға белсенді түрде қатысуы оның ұжымдағы басқа да әрекеттерін айқындайды. Ойын бір қарағанда қарапайым, жеңіл құбылыс сияқты көрінгенімен, ол ұжымдық әрекет. Ойындардың қажеттілегін іріктеп ала білу – ұстаз шеберлігіне байланысты.

Информатика пәнін оқытуда ойын технологияларын қолдану қазіргі информатика пәнінде рөлі зор. Себебі біз оқушыларды сан қырынан дамыта білу үшін, ойын түрлерін қолдануымыз қажет.

Қазіргі кезде мемлекетіміздің алдында білімді де іскер, ғылымға қабілетті заман талабына сай ұрпақ тәрбиелеу мәселесі тұр. Яғни мемлекет, соның ішінде адамзат заманға сай білім мен білікті меңгеруі қажет. Осы орайда заман талабына сай ұрпақ тәрбиесін жүзеге асыру үшін жаңа дамыта оқыту технологиялары, соның ішінде ойын технологияларының маңызы зор. Еліміздің білім беру жүйесінің жаңарып, толығы түсуі заман талабынан туындап отыр. Жас ұрпақ – еліміздің тірегі, ертеңіміздің кепілі. Сондықтан оларға саналы тәрбие мен сапалы білім беру мұғалімдердің басты міндеті. Олар жан – жақты жетілген білімді әртүрлі әдістемелерді меңгерген, шығармашылықпен жұмыс жасай алатын шеберлік иесі болуға тиіс. Ұстаз кәсіби білімін үнемі жетілдіріп отыруы керек. Қазіргі таңда еліміз дарынды балалар тәрбиелеуде зор көңіл бөлініп отыр. Сондықтан оқыту мен дамытудың жаңа мазмұнын құруға, оның әдістемелік жүйесін іздестіру мәселелеріне мән берілуде. Балалардың интеллектуалды қабілеттерін анықтау және дамыту үрдісі орталықтың құрылымдық бөлімшелерінде әрбіреуінде бірегей білім беру ортасын құру арқылы жүзеге асады. Оқушылардың интеллектуалдық қабілеттерін анықтап, оны одан әрі дамытуда дамыта отырып оқыту технологиясының маңызы зор.

Информатика сабағында ойын технологиясын қолдану.

Оқушылардың тану қызметін жоғарылату мәселесі оқытудың тәжірбиесі теориясында әрдайым көкейкесті мәселе болды. Іздену жолдары арқылы оқытушылар (ұстаздар) әр түрлі оқыту әдістерін меңгеріп, іскерлік және дидактикалық ойындар мен жаңа технологияларды қолданып келеді. Педагогикалық ойын айқын қойылған мақсатпен, оған сәйкес педагогикалық нәтижесімен, оқу-танымдық бағытпен ерекшеленеді. Ойын арқылы оқыту – кәсіби қызметін, адамгершілік қарым-қатынастармен және жеке қиындықтармен сабақтас мәселелердің шешімін табуға мүмкіндік береді. Оқу үрдісінде ойын технологияларын енгізу барысында құндылық бағыттар мен кәсіби қызметтің негіздері қалыптасып, әлеуметтік өзара әрекеттесу сәті іске қосылады. Ойын функциялары: үйлесімділік, болжамдылық, әлеуметтік түзету(коррекция).

Негізінен, ойын көпшілігіне 4 қасиет тән:

- Оқушының таңдауы бойынша ғана қабылданатын, қызмет үрдісінің өзінен жақсы әсер алуға мүмкіндік беретін (нәтижеге байланысты емес) еркін дамытушы қызмет;
- Қызықты фактілерді, қосымша ақпараттарды өз бетінше іздеуге бағытталған қызметтің белсенді, шығармашылық түрі;
- Жарысу, бәсекелестік, жеңіске жету талабы мен нәтижені жақсартуға деген талпыныс, эмоционалды қызмет;
- Ойын мазмұны мен оның барысының логикалық бірізділігін көрсететін ережелердің болуы.

Ойын негізіндегі оқу үрдісі құрылымын кезеңдер түрінде көрсетуге болады:

1. Проблемалық ахуал жасау;
2. Ойын барысы;
3. Ойын нәтижелерін қорытындылау.

Осылай, сабақтарда ойын технологияларын сауатты қолдану – арнайы білім мақсаттарынан басқа оқушылардың жеке тұлғалық, эмоционалды, коммуникативтік мәселелерінің шешімін табуға, педагог пен бала арасындағы қарым-қатынастарды жақсартуға ықпал етеді. Педагогикалық қызметте ойын технологияларын қолдану – құзыреттіліктер негіздерін қалыптастырудың жолдары. Ойын технологияларының сан алуандығынан бірінші кезекте кестеде көрсетілгендері қолдану қажет деп санаймын:



Сурет 1 – Информатика сабақтарындағы ойын технологиялары

Информатика сабағында ойын ахуалын жасау үшін оқу материалын

келесі түрде

көрсетуге болады:

- Мультимедиа презентациялары, интерактивті прораммалар;
- Графикалық түрдегі демонстрациялық және үлестірме материалдар;
- Бейне, аудио немесе мультипликациялық фрагменттер.

Оқушының алдында, экранда пайда болатын ертегідей қаһармандар, қиял-ғажайып қалалар, виртуальды кейіпкерлер оған ақпараттық құзыреттіліктің қалыптасу үрдістеріне белсене кіруге көмектеседі:

- берілген ақпараттың ішінен қойылған міндетті шешуге қажетті ақпаратты бөліп алу қабілеттілігі;

- графикалық түрде ұсынылған қарапайым ақпаратты мәтін ақпаратына айналдыру;

- берілген презентацияда ұсынылған мәліметтің жеткіліксіздігін көрсете отырып, сұрақтар қою.

Бүгінгі таңда көптеген компьютерлік мультимедиялық программалар, компьютерлік дидактикалық ойындар мен оларды құрудың тәсілдері бар. Мұндай ойындар оқу материалдардың есте сақталуы мен ұғынылуына жақсы ықпал етеді. Осындай түрлі ойындар оқушы қиялын ғана дамытпай, оқушылардың сабаққа деген қызығушылығын арттырады. Оқушы өз мүмкіндіктерін ашып, жаңалыққа, бәсекелестікке ұмтылады [4].

Қорытындылай келе, ойын технологиясы білім беру үрдісін қызықты әрі тиімді ететін маңызды құрал. Ойын арқылы оқушылардың білімге деген қызығушылығы артып, олардың жан-жақты дамуына ықпал етеді. Мұғалімдер ойын технологиясын сабақтарында тиімді қолдана отырып, оқушылардың білім сапасын арттыра алады.

Информатика пәнін оқыту барысында бағдарламалау тақырыптарын ойын форматында қолдану мүмкіндіктерін қарастыра отырып, бағдарламалауды жеткілікті әрі оңай жеткізу үшін біз «Бағдарламалау негіздерін ойын форматындағы жобалар арқылы оқытудың әдістемелік ерекшеліктері» тақырып аясында зерттеу жүргіземіз. Бұл жүйелердің оқыту процесінде мұғалімдерге көмектесу, оқу материалдарын оңтайландыру, білім алушылардың үлгерімін бақылау және деректер негізінде тиімді шешімдер қабылдау қабілеті бағаланады. Жалпы алғанда, бұл зерттеу білім беру саласындағы цифрлық трансформацияға үлес қосып, оқыту сапасын арттыруға бағытталған маңызды ғылыми және практикалық нәтижелер береді.

Пайдаланылған әдебиеттер:

1. Информатика негіздері журналы, №1, 2014
2. Информатика негіздері журналы, №3, 2014

3. Информатика негіздері журналы, №2, 2012
4. Информатика негіздері журналы, №3, 2017
5. Информатика негіздері №6 – 2017 журнал
6. Информатика негіздері №2, 2016 жыл
7. Информатика негіздері №5 -2017 жыл