***Базарбай Гауһар Бейсембайқызы***

*Абай атындағы ҚазҰПУ 2-ші курс магистранты*

***Куанышева Жанар Кадыржановна***

*ассоц. профессор, ғылым кандидаты*

**Интеллектуалды ойындардың білім беру процесіндегі маңызы**

Қазіргі таңда білім беруде инновациялық педагогикалық технологияларды қолдану – білім беру процесін ізгілендірудің негізгі идеясы болып табылады. Оқушыларға түрлі тапсырмалар беру, сабақты түрлі әдіс-тәсілдерді қолдана отырып өту, технологияларды қолдану мұғалім үшін ғана емес, оқушылар үшін де сабақты қызықтыра түсетіндігі анық. Сондай инновациялық технологиялардың қатарына – ойын арқылы оқыту технологиясы, ақпараттық оқыту технологиясы, деңгейлеп оқыту технологиясы, топтап оқыту, модульдік оқыту тағы басқа технологиялар жатады.

Ойын арқылы оқыту технологиясын химиядан білім беру процесінде қолдану – түрлі әдіс-тәсілдерді қолданумен ерекшеленеді. Білім беруде тек бір ғана технология немесе бір ғана әдіс-тәсілді қолдану сабақтың нәтижелілігін төмендетеді, сондықтан бірнеше педагогикалық технологияны және әдіс-тәсілдерді ұштастыруға болады. Мысалы, ойын арқылы оқыту технологиясын қолдану барысында ақпараттық оқыту, деңгейлеп оқыту, проблемалық оқыту сынды технологиялар ұштасып келуі мүмкін. Бұл мұғалімнің ұйымдастырушылық қабілеті мен педагогикалық шеберлігіне байланысты болады.

Ойын арқылы оқыту технологиясын проблемалық және ақпараттық технологиялармен ұштастыра отырып химияны оқытуда интеллектуалды ойындарды құрастыруға болады.

Интеллектуалды ойын – бұл оқушылардың ақыл-ой, логикалық қабілеттерін қолдана отырып ойнауға негізделген ойын түрі. Әдетте, мұндай ойындарда қатысушыларға әр түрлі саладағы және әртүрлі деңгейдегі сұрақтар қойылады.

Жоғары оқу орнында білім беру процесінде педагогикалық үдерісті қолдану арқылы оқу процесін жандандыру мәселесі қазіргі таңда қолға алынып жатқан мәселелердің бірі. Білім беру орындарында инновациялық педагогикалық технологияларды қолдану – білім саласының дамуына, білім деңгейінің өсуіне және бәсекеге қабілетті ұрпақ тәрбиелеуде маңызды болып табылады [1].

 Қазірі таңда ұсынылатын оқу-танымдық іс-әрекеттер мен әдіс-тәсілдердің ауқымы өте кең және алуан түрлі. Педагогиканың басқа да технологиялары заманауи құралдарымен бірге интеллектуалды, яғни зияткерлік ойын оқу практикасында лайықты орын алуы керек, себебі бұл ойын түрінің көптеген дәстүрлі әдістерден айырмашылығы – ол білім алушылардың логикалық ойлау қабілетін дамытып, білімін тереңдетуге, жан-жақсы ойлау қабілетін арттыруға, ақпаратты дұрыс қабылдап және өңдей алуға, оқушының өзіне қажетті болашақтағы кәсіби маңызды тұлғалық қасиеттерін қалыптастыруға үлкен септігін тигізеді.

Білім беру процесінде инновациялық педагогикалық технологияларды қолдану – педагог үшін де, оқушылар үшін де үлкен нәтижелерге қол жеткізуге көмектеседі. Мұғалімдер үшін бұл – оқушыларды дұрыс ұйымдастыра алуға, басқарушылық қабілеттерінің артуына, педагогикалық шеберлігін шыңдауға, көмектессе, оқушылар үшін бұл білімін тереңдетуге, жан-жақты болып қалыптасуға, ой-өрісінің дамуына, бойындағы тұлғалық қабілеттерін дамытуға және сынып арасында ұйымшылдық пен бір-біріне деген қол ұшын созу, құрметтеу, сыйлау сында қабілеттерін қалыптастырады. Бұның барлығына білім беруде белсенді инновациялық технологиялық құралдарды, компьютер, интерактивті тақта, постер, соның ішінде интеллектуалды ойынды қолдану арқылы қол жеткізуге болады [2]. Қазіргі таңда жан-жақтан төніп тұрған ақпараттың көптігіне қарамастан, мұғалімдер әрдайым моральдық, психологиялық және әдістемелік тұрғыдан кез келген нәрсеге дайын болуы керек, ал студенттер тарапынан сабаққа белсенді қатысып, мұғалімнің берген тапсырмасын орындап, барынша өздерін дамытуға тырысуы керек.

Интеллектуалды ойын оқушылардың коммуникативтік дағдыларын, ойын дағдыларын, командада топта, ұжымда жұмыс істей алу қабілетін, психологиялық тұрғыда ойынға және ортаға бейімделе алуын, дұрыс жауап таңдай алуын және қиын мәселелерді шешуге мүмкіндіктер береді. Бұл өз кезегінде кәсіби білім алудың барлық кезеңін мүмкіндігінше тиімді пайдалануға және үлкен нәтижелер мен жетістіктерге жетуге итермелейді.

Интеллектуалды ойындар оқушылардың бойында интеллектін қалыптастыруда маңызды рөл атқарады. Бұл жайында Б. Г. Ананьев, А. А. Вербицкий, B. Н. Дружинин және т. б. сынды зерттеушілер оқушыларда мінез бен интеллекттің, өзіндік көзқарастарының, жеке тұлға ретінде ішкі позициясының қалыптасып, арнайы қабілеттерінің, оның логикалық ойлау қабілеттерінің дамуы, құндылық-бағдарлық іс-әрекеттің жандануы және жаңа білім игеріледі деп пайымдайды [3]. Бұл жоғары оқу орындарының ғылыми-педагогикалық ұжымдарының білім беру процесі барысында дәстүрлі, сондай-ақ жаңашыл әдістер мен құралдарды пайдалана отырып, тәрбиенің тиімділігін қамтамасыз етуге және кәсіби маңызды қасиеттерді дамытуға ықпал етудің барлық тетіктерін басты назарға алуды талап етеді.

Оқу процесін белсендіруге бағытталған пәнді оқу кезінде ойын технологиялар келесі жағдайларда қолданылады:

* жеке технология ретінде;
* педагогикалық технологияның элементі ретінде;
* оқу түрі немесе оның бөлігі ретінде;
* сыныптан тыс іс-шараларды өткізу кезінде [4].

Қазіргі таңда оқушыларды оқытудың тиімділігін арттырудың бірнеше жолдары бар:

- интеллектуалды ойындарды және шығармашылық ойындарды оқушылардың дағдыларына енгізсе және ойын барысында олар тәуелсіз, яғни өз ойларын айтуға құқылы болса, бұл оқушылардың мотивациясын оятады және оқушыларың практикалық дағдылары қалыптасады;

- негізгі алынған ойынның мақсатына ықпал ететін критерийлер мен ойынның көрсеткіштері бақылауда болады;

- интеллектуалды-шығармашылық ойындарда мұғалімдер мен оқушылар арасында пайда болатын қарым-қатынас нәтижесінде оқушылар ақпаратпен қамтамасыз етіледі, ойынның негізгі мақсатын нысанға ала отырып тәжірибе алмасулар болады, оқушылардың жеке өзін дамытуға ынталандыру жүзеге асады;

- кәсіби білім беретін жоғарғы оқу орындарында интеллектуалды-шығармашылық ойындарды оқу процесіне қосу – болашақ педагогтардың дамуына, креативтіліктерінің қалыптасуына ықпалын тигізеді;

-педагогикалық ЖОО студенттерін оқыту тәжірибесіне интеллектуалды-шығармашылық ойынды енгізу барысында ойын жағдайларын модельдеу негізінде болашақ мамандарды арнайы даярлау жүзеге асырылады;

-интеллектуалды-шығармашылық ойын түрлері мен әдістері арқылы педагогикалық мамандықта оқитын болашақ ұстаздар мен арнайы пән пәндер оқытушылары құзыреттерінің өзара іс-қимылының моделі мен алгоритмі әзірленеді [5].

Интеллект пен жаңа білім алу процесін сабақ барысында әртүрлі зияткерлік ойындарды қолдану арқылы ішінара жетілдіруге болады. Қазіргі уақытта оқу процесінде зияткерлік карталарды қолдану ерекше орын алады. Мәтіннің негізгі бөлігін әртүрлі түстермен жазуға, астын сызуға және бөлуге, диаграммалар, кестелер, диаграммалар мен графиктерді салуға болады. Адам миы үшін ақпаратты көрнекі түрде қабылдау әлдеқайда оңай және жақсы, әрі есте ұзағырақ сақталады. Әр түрлі ақпарат түрлеріне көбірек қол жеткізу үшін интеллект картасын белсенді қолдануды көздейтін радиантты ойлау теориясы жасалды.

Ойын технологияларын қолдану арқылы мұғалімнің құзіреттілігін арттыру жолдары:

* жоғары сынып оқушыларының креативтілігін дамыту бойынша болашақ химия мұғалімдерінің кәсіби құзыреттілігін, қалыптастыру мәселелерін шешу жолдарын анықтау және қою;
* оқушылардың креативтілігін дамыту бойынша химия мұғалімінің кәсіби құзыреттілігінің қалыптасу деңгейлері мен құрылымын әзірлеу;
* оқушылардың креативтілігін дамыту бойынша болашақ химия мұғалімдерінің кәсіби құзыреттілігін қалыптастыру моделін әзірлеу;
* болашақ химия мұғалімдерінің оқушылардың креативтілігін дамыту бойынша кәсіби құзыреттілігін қалыптастыру үшін арнайы курстар жүйесін әзірлеу және негіздеу;

химия сабақтарында жоғары сынып оқушыларының креативтілігін дамытуға бағытталған әдістемелік материалдар жиынтығын (элективті курстар жүйесі, шығармашылық міндеттер, оқушылардың зерттеулері, химия бойынша өнертапқыштық міндеттер) әзірлеу және апробациялау

Сабақ барысында ойын арқылы оқыту технологиясын қолданғанда практикалық және әдістемелік бағыттағы бірқатар қосымша ережелерді қосу керек.

1. Ойын барысында қолданылатын материалдарды жабдықтау (карталар, кестелер және т. б.).

2. Оқушылар оқу ойынының ережелерімен алдын-ала жақсы таныс болуы керек.

3. Бастапқы пайдалану кезінде кез-келген оқу ойынын академиялық үлгерімі бар студенттердің көмегімен оқу тобына практикалық қолдануды көрсету ұсынылады.

4. Оқу ойынында топқа бөлінуде көп ойыншылар болмауы керек, яғни бір командада 5-6 оқушыдан аспауы қажет.

5. Ойын оқушылардың жас ерекшеліктеріне және оқушылардың жеке қалауларына сайып жасалынып, қолданылуы керек.

6. Оқу ойындарының нәтижелері оқушылардың бақылау жұмыстарында, сауалнамаларда және т. б. алған білімдерін бағалау нәтижелеріне тікелей енуі керек.

7. Оқу ойындарын қолданған кезде алдымен жалпы сұрақтың жеке компоненттері үшін ойындар жиынтығын, содан кейін жалпы ойын жиынтығын жасау ұсынылады.

8. Оқу ойыны түрлі әдістерді, жаңашылдықты, басқа да озық педагогикалық үлгілерді қолдануы қажет.

9. Оқу ойындары семинарларда және басқа сабақтарда үнемі қолданған кезде ғана үлкен нәтиже береді.

Интеллектуалды ойындар – жеке, жұппен немесе топпен де ойнатылуы мүмкін. Бұл әр түрлі адамдардың зияткерлік дағдыларының ортақ белгісі. К. Юнг "бейсананың құрылымы" (1916) жұмысында ұжымдық бейсананы жеке бейсаналыққа қарағанда тереңірек қабат ретінде белгілеген. Бұдан біз ұжымдық сананың жеке санаға қарағанда ауқымды болады деген тұжырымға келеміз, расымен адамдардың топпен жұмыс жасаған кезінде бірі байқамаған кемшіліктерді екіншісі байқап, үнемі бірін бірі толықтырып отырады. Бұл оқушылардың арасында ұжымдық қарым-қатынастың дамуына, сыйластық, құрметтің пайда болуына, бірін бірі тыңдай алуға, жауапкершілікті сезінуге және көпшіл болуға тәрбиелейді [6].

Білім беру – күрделі, жан-жақты, үздіксіз процесс. Мұндағы басты мақсат оқушыларды қазіргі қоғам талабына сай етіп, бәсеке қабілетті, мүмкіндіктері көп, көзі ашық, көкірегі ояу етіп тәрбиелеу. Оларды тек біліммен сусындатып қана қоймай, болашақ өмірге тәрбиелеу. Ол үшін әрбір оқушының бойында жауапкершілік, көшбасшылық, шығармашылық қабілеттерін дамыту керек. Осы орайда оқушылардың логикалық ойлау қабілетін, кез келген ситуациядан шыға алатындай етіп тәрбиелеу маңызды. Бұл үшін білім беру процесін жан-жақты етіп, инновациялық педагогикалық технологияларды қолданып, түрлі әдіс-тәсілдермен сабақ өту қажет. Сонда ғана білім сапасы артып, еліміз дамудың жаңа деңгейіне көтерілмек. Себебі, болашақ әрдайым жастардың қолында. Жастар дегеніміз қазіргі мектеп қабырғасындағы оқушыларымыз. Оларды жан-жақты етіп тәрбиелеу мұғалімдердің басты парызы.

*Пайдаланылған әдебиеттер:*

1. Ахметов Н. К., Жаксыбаев М. Ж., Нурахметова А. Р., Сагимбаева А. Е. Практика использования учебных игр в обучении //Сибирский педагогический журнал. – 2015.

2. Кыласов А. В. Спортизация интеллектуальных игр: концепции и технологии: монография / А. В. Кыласов, Я. А. Гараль; под научн. редакцией И. И. Готовцева. – М.: Советский спорт, 2013. 188с.

3. Исаев Д. С. Химическая игротека: сборник дидактических игр по химии / Тверь ООО «СФК-офис», 2014. – 106 с.

4. Саблина Е. С. Интеллектуальные игры / - Изд.: Проморский университет, 2004. – 385 с.

5. Дженнингс К., Пер. с англ. Бера И. Brainiac. Удивительные приключения в мире интеллектуальных игр / - Изд.: "Манн, Иванов и Фербер", 2014. – 336 с.

6. Кыласов А. В. Спортизация интеллектуальных игр: концепции и технологии [Текст]: монография / А. В. Кыласов, Я. А. Гараль; под научн. редакцией И. И. Готовцева. – М.: Советский спорт, 2013. 188с.