|  |
| --- |
| **ИНФОРМАТИКА ПӘНІН ОҚЫТУДА ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫН ҚОЛДАНУ** |

|  |
| --- |
| Қазіргі кезде мемлекетіміздің алдында білімді де іскер, ғылымға қабілетті заман талабына сай ұрпақ тәрбиелеу мәселесі тұр. Еліміздің білім беру жүйесінің жаңарып, толыға 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 пәнінде интеллектуалды ойын элементтерін қолдану барысында қазіргі өмір талабына сай компьютерлік сауаттылықты жылдам дамыта отырып, педагогикалық – психологиялық әдістемелік бастапқы дайындықты қалыптастырмайынша балалар өз білім деңгейін көтере алмайды. Қоғамды ақпараттандыру жағдайында оқушының жеке тұлғасын қалыптастырып, ақпараттық қоғамда өмір сүруіне, сонымен қатар оның ақпарат ағымында дұрыс бағдар жасап, тиімді шешім қабылдауына қажет жаңа ақпараттық технологияларды таңдап алу және оны қолдану қабілетін қалыптастыруда информатика пәнінің алатын орыны зор екені белгілі. Қазіргі сабақ – бұл өзіндік көрсеткіштермен ерекшеленетін мұғалім мен оқушының біріккен қызметі. Осыған сүйене келе информатика пәнінде өзіндік ерекшелігіне қарай оқушылардың теориялық білімі және практикалық жұмыс істеу дағдыларын бөліп алуға болады.Теориялық білімді тексеру үшін ауызша сұрау, жазбаша бақылау, тестілеу сияқты дәстүрлі бақылау түрлерін, ал практикалық дағдыны бағалау үшін практикалық жұмысты қолдануға болады. Информатиканы оқыту барысында оқушылардың білімін бақылау үшін осы дәстүрлі әдістермен қатар бақылаудың дәстүрден тыс түрлері, рефераттар, конкурстық жобалар, әртүрлі танымдық ойындар қолдануға болады.  Информатика курсы бойынша оқушылардың білімін бақылауға, жаңа білім беруге болатын пайдаланған ойындардан мысал келтірсем;   1. 7 – 8 сыныптар үшін; «Не? Қайда? Қашан?». Ойын үш кезеңнен тұрады. 1 – кезеңде ойынға қатысатын 6 баланы таңдап алу. Мұнда сұрақтарға нақты әрі тез жауап беретін балаларды таңдау керек. 2 – кезеңде сұрақтар логикалық есептер. 3 – кезең компьютерлік техника информатикаға байланысты сұрақтар қою. 2. «Даналық ағашы». Оқушылар мәтінді жылдам әрі мұқият оқып шығуы кекрек. Оқыған мәтінге байланысты оқушылар сұрақтар құрастырып мұғалім алдындағы қорапшаға салуы керек. Мәтінді қайтадан мұқият оқып шығып қорапшадағы сұрақтарға кезектенсе жауап береді. Қалған оқушылар құрастырылған сұрақты және жауапты бағалайды. Мұғалім ең жақсы жауап пен ұтымды құрастырылған сұрақты анықтайды.   Осындай ойын арқылы ұйымдастырылған сабақ балаларға жеңіл әрі тартымды, әрі түсінікті болады. Ойын сабақтары оқушылардың өздігінен жұмыс істеуге, ойлау қабілетін дамытуға үйретеді. Ойын кезінде балалардың достық сезімін оятып, бір-біріне қамқорлығы, ұжымдық бірлігі нығаяды. Балаларды жақсылыққа, қайырымдылыққа, ізгілікке, әдептілікке тәрбиелеуге болады. Ойын түрлерін сабақта тиімді пайдалана білу мұғалімнің меңгертіп отырған білімін ықыласпен тыңдап, білімді берік меңгеруіне көмектеседі.  Ойынға қойылатын әдістемелік талаптар:  - Ойынға кірісер алдында оның жүргізілу тәртібін оқушыларға әбден түсіндіру.  - Ойынға сыныптағы оқушылардың түгел қатысуын қамтамасыз ету.  - Ойын үстінде шешім қабылдай білуіне, ойлана білуіне жетелеу.  - Ойын түрлерін бағдарламаға сай іріктеп алу.  - Ойынды баланың жас ерекшелігіне қарай түрлендіріп пайдалану.  - Қарапайым ойыннан қиын ойынға көшу.  - Міндетті түрде ойынның қорытындысын жариялау қажет  Сыныптан тыс шаралар оқушылардың ойлау қабілетін, танымдық қызметін және пәнге деген қызығушылығын, ынталарын арттырады. Сонымен қоса білім сапасының артуына да көмегін тигізеді.  7 – 8 сыныптар арасында өткізілген **«Ақпарат әлемі»** атты сыныптан тыс шарасы осындай шараның бірі деп есептеймін.  **Жүру барысы:** Ұйымдастыру.  Оқушыларды топқа бөлу. Өту барысы түсіндіріледі.  Сайыс түрінде өтеді  Қанатты сөз: «Кімде – кім көп ақпаратқа ие болса, сол әлемді билейді».  **1 – тур.** Шапшаң, дұрыс жауап беру керек. Әр сұрақ 3 ұпай.  Сұрақтары: 1. Дыбыс толқындарын қабылдағыш қалай аталады? (микрофон)  2. Телефон желісі арқылы басқа компьютерлерге мәлімет алмасуға қажетті құрылғы? (модем)  3. Мәтіндік жәнеграфикалық ақпаратты компьютерге енгізу құрылғысы.( сканер)  4. Курсордың оң жағындағы символдарды өшіру пернесі (DELETTE)  5. Ең бірінші ЭВМ қай жылы,кімнің басшылығымен жасалды? (1947 - 48 ж.ж. С:А:Лебедов)  6. Бэббидж мамшинасына алғашқы программа жазған кім?( Ада Лавлейс)  7. Жолдар мен бағандардың қиылысуы. (кесте)  8. Microsoft фирмасының авторы (Билл Гейтс)  9. « Компьютердің атасы» деп кімді атаған? (Ч.Бэббидж)  10. Сыртқы жады (винчестер, дискет, компакт диск)  11. Монитор, жүйелік блок, перне тақта компьютердің ... құрылғысы? (негізгі)  12. Пернетақтада неше перне болады? (102 - 104 перне)  **2 – тур. «Ақпаратты табу».**  Жұмбақтардың шешуін табу . 1ұпай.  Әдетте үнсіз тұрамын Бір нәрсеге жетік  Белгі берсең ұғамын. ММиы күшті тетік  Жазуы бар қағаздың Ол арқылы сөйлесіп  Құралы болып шығамын.( принтер) Кетесің шетелге де өтіп (интернет)  Компьютердің айнасы Барлық сурет, мәтінді  Бағдарыңды таңдашы Компьютерге енгізген  Сурет сөзін көрсетіп Керек емес жерінде  Тиер саған пайдасы (монитор) Компьютерден өшірген (сканер)  Қанша тетік тізілген  Саусағыңды сезінген  Барлық сенің ойыңды  Компьютерге енгізген. (пернетақта)  **3 – тур. «Ақпарат әзілдері».**  Келді кезең интернетпен жұмысқа  Әлемдегі жаңалықтар, табыста.  Интернеттің тілін егер білсеңіз  Қиын болмас озуыңыз жарыста – деп информатика туралы әр топ өздерінің үй тапсырмаларын, яғни әзілдерін ұсынады. 5ұпай.  **4 – тур. «Ақпаратты сәйкестендіру».**  Информатика пәнінен сұрақтар беріліп соған сәкестіктерін табу керек. 1ұпай.   1. Адамдарды өзіне бағындырған әлжуаз (Информатика кабинеті). 2. Бар құрылғыны басқаратын, кеудесін көтеріп қасқаятын ми. (Жүйелік блок) 3. Өзінен зиянды сәeле шашатын, адам көзін құртатын жалмауыз. (Монитор) 4. Саусақтарды билететін, экранға мәтінді сый ететін, жоқ деп мүдде айта алмайтын, иә-ні қолдап қайталайтын (Пернетақта). 5. Пернеден жасқанатын, адам көмегімен басқарылатын, қорқақ компьютердің кенже баласы. (Тышқан) 6. Тышқанның ең жақынтуысы. (Джостик) 7. Принтерден асып түсетін мешей.(Сканер) 8. Пернетақтаның балалары. (Пенелер)   **5- тур. «Ақпаратты өңдеу».** Ақпаратты мақал – мәтелдермен сәйкестендіріп өңдейді. Толық жауапқа   1. ұпай, көмек сұрағанға 1 ұпай. 2. Жігітті компьютерге қарап, бағала. (Жігітті досына қарап, бағала). 3. Байт биттен құралады. (Теңге тиыннан құралады). 4. Вирустан қорыққан ,интернетке шықпас. (Шегірткеден қорыққан, егің екпес). 5. Компьютердің жұмысы иесіне мәлім. (Аттың сыры иесіне мәләм). 6. Веб – дезайншының өз еркі, сайтты қалай жасасада. (Қазаншының өз еркі, құлағын қайдан шығарса да). 7. Білмесең «анықтамадан » сұра. (Білмесең білгеннен сұра). 8. Бір ядропроцессор жақсы, екі ядролы одан да жақсы. (Өзіңмен өзің болған жақсы, досыңмен болған одан да жақсы). 9. Антивирусы күштіні – Вирус ала алмайды. (Досы жақсыны – жау алмайды). 10. Күлсең ескі компьютерге күл. (Күлсең кәрәге күл). 11. Компьютерде екі колонка, дауысы жер жарады. (Айдағаны бес ешкі, ысқырығы жер жарады).   **6 – тур. «Ақпаратты жеткізу»**  О,махаббат сегіз әріп, бір арман  Барлық адам сол арманнан жаралған – деп ақын ағамыз М. Мақатаевтың «Поэзиясы» - нан, компьютерге деген өз сезімімізді білдіреміз.  1 – топ. 2 – топ.  Компьютер «Компьютерге ғашықпын»  Менімен егіз бе едің Мен ақымақ компьютерге ғашықпын,  Сен мені сезесің бе, неге іздедім? Үйден шықсам мектептегі компьютерге асықтым  Информатика кабинетінен сені іздедім. Күні – түні көз алдымнан кетпес бейне,  Мультимедиядан, физикадан сені іздедім. Сезімімнің толқындарын тасыттым.  Сені іздедім ұстаздардан, Мен ғашықпын, компьютерге ғашықпын,  Мектептегі кабинеттен, парталардан, Сезімімді білдіре алмай жасықпын.  Дүкендерден, фабрикадан, зауыттардан Оған қарай бет алған діріл қағып,  Сені іздедім жоғалған замандардан. Махаббаттың шыңдарынан асыппын.  Сені іздедім интернеттен,агенттерден,  Е-mаіl- дан іздедім, пошталардан,  Сені іздедім  Іздеймін шыдам бар ма?  Сені маған егіз ғып жаратқан ба.  Қорытынды. «Білім марапатқа жету үшін емес, парасатқа жету үшін керек» деген керемет сөзді есімізге берік ұстап, сайысымызды аяқтаймыз.  Жеңімпаз топқа, белсен қатысқан оқушыларға «сертификаттар» беріліп, диплом табысталды.  **Жоғарыда баяндалған жағдайлардан түйіндегенім:**  1. Ойын барысында оқушылар өзара пікір алмасады, оқу материалдарын жылдам және жақсырақ игереді, қиындықтарды бірге шешеді. Мұндай жағдайда, барлық балалар алға жылжиды, білімдері терең балалардың тежелмеуін, білімі төмен балалардың алға ұмтылуына мүмкіндік береді. Әсіресе оқушылар әрбір жаңа тақырыптан кейін «Сен – маған, мен – саған» ойынын ойнағанды ұнатады. Бұл ойында оқушы өзі дайындап келген сұрағын жолдасына қояды, егер жолдасы дұрыс жауап бере алмаса жауабын өзі айтып, қосымша ұпай алады.  2.Өзара қатынасу, сөйлесу адам тұлғасын, ақыл-ойын дамытудың маңызды факторы екенін өз тәжірибемнен көріп отырмын. Алғашқы кезде немқұрайлы, тақтадан көшіріп қана отырған кейбір оқушылар қазіргі жағдайдасабаққа ынталы қатысатын болды. Дәстүрлі ұйымдастырылған оқу процесіне қарағанда ойынға қатыса отырып неғұрлым аз шаршайды, өз қызметінен жағымды эмоциялар алады.  Қолданылған әдебиеттер:   1. Информатика негіздері журналы 2. 12 жылдық білім беру |