

## **ДӘРІС 5. Ойын, веб-квест, кейс технологиялары**

### **Мақсаты:**

Интерактивті оқыту әдістерінің мәнін ашу, оларды тарих сабақтарында қолдану жолдарын көрсету.

### **Дәріс жоспары:**

1. Ойын технологиясының мүмкіндіктері
2. Веб-квест құрылымы
3. Кейс технологиясының мәні
4. Интерактивті әдістердің артықшылықтары
5. Тарих сабағында қолдану мысалдары

Сабақта тиімді қолданылған ойын түрлері — мұғалімнің түсіндіріп отырған материалын оқушылардың аса зор ілтипатпен тыңдап, жемісті, сапалы меңгеруіне сенімді көмекші бола алады. Өйткені, кіші жастағы оқушылар жас ерекшеліктеріне байланысты ойынға өте ынталы келеді. Балалар тез сергіп, тапсырмаларды тез, әрі қызығып орындайтын болады.

Ойын балалардың оқуға, еңбекке деген белсенділігін, қызығушылығын арттырудағы басты құрал. Ойын барысында балалардың белсенділігі, шығармашылығы дамиды.

Ал мұғалімнің міндеті — балаларды ойынға өз қызығушылығымен, ынтасымен қатысуын қамтамасыз ету.

Ойын мен адам мәдениетінің өзара байланысы ғылыми түрде анықталды. Олардың тұлғаны дамытудағы маңызы анықталды, оның психологиялық және әлеуметтік факторлармен келісімі жөнінде кең қарастырылуда. Ойын технологиялары әлі де білім беру саласында жаңа инновация болып табылады.

Педагогикалық технология ұғымы түрлі педагогикалық ойын түрлерін педагогикалық процесте әдістер мен тәсілдердің кең көлемді топтарын біріктіреді, оның жалпы ойындардан ерекшелігі оқытуда нақты мақсатының қойылуымен және оның оқу-танымдық бағыты сипатталған, негізі салынған педагогикалық нәтижесіне сай анықталады. Сабақ барысындағы ойын әдістері оқушыларды оқу қызметіне ынталандыру құралы ретінде ойын әдістері мен жағдайларының көмегі арқылы құрылады. Сабақ барысында ойын әдістері мен жағдайларын өткізу мынадай негізгі бағыттарда жүргізіледі:

Сабақ процесінде пайдаланатын ойындардың бірнеше түрлерін атап көрсетуге болады.

Бастауыш сынып мұғалімдерінің оқу–тәрбие жұмысының негізгі саласы сабақ. Сабақ үстінде оқушылардың біліктілігі, іскерлігі, дағдысы, дүниетанымы дамиды. Негізгі бетбұрыс оқушы білімінің сапасын арттыру, ол дегеніміз түпкі нәтижені көре білу, яғни оқушыға берген біліміміздің қайтарымын көру. Ол үшін сабаққа сыныптағы оқушының барлығын

қызықтыра отырып қатыстыру қажет. Бес саусақ бірдей емес, яғни әр оқушының сабаққа қызығушылығы, дүниетанымы, даму ерекшеліктері әртүрлі. Сондықтан оқушылардың осы топтарына әртүрлі деңгейде талап қоюға тура келеді. Ал ойын элементтері кез-келген оқушының қызығушылығын тудырады. Тіпті нашар оқитын оқушының өзі ойын арқылы берілген тапсырмаларды асқан қызығушылықпен, белсенділікпен орындайды. Оқушылардың қызығушылықтарын туғызатын ойындардың бірі — дидактикалық ойындар.

Ойын элементтерін қолдана отырып мұғалім оқушылардың сабаққа деген қызығушылығын, зейінін арттыру мақсатында әртүрлі әдіс-тәсілдерді қолданады. Атап айтқанда, мұғалім ойын жағдаяттарын туғыза отырып, әртүрлі заттарды қолдану арқылы сұрақтар қойып, затты көрсетіп, түсіндіріп ойын сюжетін құрастырады.

Бастауыш сыныптардың тіл сабақтарында дидактикалық ойындарды жаңа тақырыпты түсіндіру барысында, қайталау, пысықтау, жаттығу сабақтарында да пайдалануға болады. Бастауыш сынып оқушылары әлі де ойын баласы, сондықтан мұғалім оларды жалықтырмай әртүрлі ойын түрлерімен сабақты қызықты өткізуге тырысуы қажет.

Ойындар оқушылардың ой — өрісін дамытып, ойлау қабілетін арттырумен қатар, үйретілген, өтілген тақырыптарды саналы да берік меңгеруге үлкен әсер етеді. Ойындар оқушылардың шығармашылық ойлау қабілеттерін жетілдірумен қатар, сөздік қорларын молайтып, сауатты жазуға да баулиды. Оқушылар ойын ойнау барысында үйренген сөздерін айтып қана қоймай, оның қандай мағынада қолданылатынын да біледі. Ойын оқу пәндерінің мазмұнымен тығыз байланыста жүргізілгенде ғана дұрыс нәтижелер береді.

### **ОЙЫН АРҚЫЛЫ ОҚУШЫ НЕНІ МЕНГЕРЕДІ**

1. Оқушылар нақты қызмет тәжірибесін меңгереді.
2. Оқушылар тек бақылаушы ғана емес, өздері қатыса отырып қиын мәселелерді өз бетінше шеше білуге үйретеді.
3. Оқу процесінде алған білімді нақты істе қолдана білуге мүмкіндік береді.
4. Оқушы әрекетіне негізделген оқу көлемін басқарады.
5. Уақытты үнемдеуге үйретеді.
6. Оқушылар үшін психологиялық жағымды.
7. Ойын барысында шешім қабылдау оқушылардан аса жауапкершілікті талап етеді.
8. Оқушылар үшін қауіпсіз.
9. Кейде қарапайым оқу қызметімен салыстырғанда көп уақыт мөлшерін алады.
10. Ойын материалдары дәстүрлі оқу материалдарымен салыстырғанда күрделірек.
11. Кейбір ойын түрлерінде қатысушылардың саны шектеулі.
12. Ойын нәтижесі, өз жетістіктері, әсерлері, алған білімі, дағдысы жөнінде оқушылар ата-аналарымен, өзге балалармен, мұғалімдермен көбірек

әңгімелеседі, кітапханада өз бетімен іздене білуге, қажетті материалдарды іріктей білуге үйренеді. Ойын әрекеті балалардың бағалы өмірінің алғашқы күндерінен бастап-ақ маңызды ор Халық жасаған мұралар сан алуан. Солардың бірі ұлт ойындары. Ойынға тек ойын деп қарамай халықтың ғасырлар бойы жасаған асыл қазынасы, бір жүйеге келтірілген тамаша тәрбие құралы деп қарау керек. Ұлт ойындары отбасы тәрбиесінен бастап, мектептегі жеке пәндерді оқыту барысында қосымша материал үшін, баланың сол пәнге қызығушылығын арттыру үшін пайдалануға болады.

Сабақта ойын түрлерін пайдалану сабақ түрлері мен әдістерін жетілдіру жолындағы ізденістердің маңызды бір буыны. Ойын түрлерін оқу процесін пысықтау, жаңа сабақты қорытындылау кезеңдерінде, қайталау сабақтарында пайдалануға болады. Ойын түрлерінің материалдары сабақтың тақырыбы мен мазмұнына неғұрлым сәйкес алынса, оның танымдылық маңызы да арта түседі.

Оны тиімді пайдалану сабақтың әсерлігін, тартымдығын күшейтеді, оқушылардың сабаққа ынтасы мен қызығушылығын арттырады.

Ойынмен ұйымдастырылған сабақ балаларға көңілді, жеңіл келеді.

Ойынды іріктеп алуға нақтылы сабақтың мақсаты, мүмкіндіктері мен жағдайларын ескеруге ерекше назар аударған жөн. «Ойыннан басталады», - десек, баланың ойын жетілдіріп, сабаққа қызығушылығын, белсенділігін арттыру үшін бастауыш сынып мұғалімінің басты қолданатын тәсілі — ойын.

Педагогикалық ойынның маңызы зор. Ойын біріншіден, білу және үйрену, екіншіден, адамның ойнай отырып, өзіндік білім алуы өмір тәжірибесін жинақтауға көмектеседі. Ойынның кәсіптік, әуестену, оқу-жаттығу ойындары сияқты түрлері бар. Ол дем алу, көңіл көтеру бола тұра оқуға, шығармашылыққа, емдеуге, адам қарым-қатынасының типтерінің модельдеріне, еңбекте көрініс табады.

Ойынды ерте заманнан үлкендердің іс-тәжірибесін жеткіншек ұрпаққа жеткізу үшін пайдаланған. Ойын халық педагогикасында, мектепке дейінгі және мектептен тыс мекемелерде кеңінен пайдаланылады. Қазіргі мектепте ойын әрекеті ойын пәнінің тарауын және тақырыбын түсіну үшін өздік технология ретінде, жалпы технологияның элементі ретінде, сабақ немесе оның бір бөлігі ретінде, сыныптан тыс жұмыстың технологиясы ретінде қолданылады.

## **1. Ойын технологиясының мүмкіндіктері**

Ойын әдісі:

- студент белсенділігін арттырады
- тарихи жағдаяттарға енуге мүмкіндік береді
- командалық ойлау қабілетін дамытады
- мотивацияны күшейтеді

Тарихта:

- рөлдік ойындар
- тарихи реконструкция
- дебат ойындары
- симуляция (симуляциялық модель) кең қолданылады.

## **2. Веб-квест технологиясы**

Веб-квест — интернет ресурстарға негізделген зерттеу тапсырмасы.

Құрылымы:

1. Кіріспе
2. Мақсат
3. Тапсырма
4. Интернет ресурстары
5. Бағалау критерийі
6. Қорытынды

Тарихта веб-квест студентті:

- дерек іздеуге
- ақпаратты салыстыруға
- дәлелді қорытынды жасауға үйретеді.

## **3. Кейс технологиясы**

Кейс әдісі — нақты тарихи ситуацияны талдауға негізделген әдіс.

Мысалы:

- “Алаш қозғалысының саяси таңдауы”
- “Қазақ хандығы: билік жүйесі”
- “Бірінші дүниежүзілік соғыс себептері”

Студент:

- мәселені талдайды
- шешім қабылдайды
- дәлелдейді

## **4. Интерактивті әдістердің артықшылықтары**

- Ойлау дағдысын дамытады
- Талдау-синтез қабілетін қалыптастырады
- Қатысу деңгейін арттырады

- Шынайы мәселе шешу жағдайын жасайды

## 5. Қолдану мысалдары

| Әдіс | Пәнде қолданылуы |
|------|------------------|
|------|------------------|

|      |                                |
|------|--------------------------------|
| Ойын | Тарихи оқиғаларды қайта сомдау |
|------|--------------------------------|

|           |                                |
|-----------|--------------------------------|
| Веб-квест | Дерек талдау, интернет зерттеу |
|-----------|--------------------------------|

|      |                           |
|------|---------------------------|
| Кейс | Тарихи проблемаларды шешу |
|------|---------------------------|

### Бекіту сұрақтары:

1. Веб-квест бөліктерін атаңыз.
2. Кейс әдісі несімен ерекшеленеді?
3. Тарихтағы ойын әдісі қандай дағды қалыптастырады?

### Пайдаланылған әдебиеттер:

1. Монахов В. *Интерактивные технологии обучения*. – М., 2017.
2. Шамильоглу Ю. *Digital Methods in History*. – Oxford, 2020.
3. Назарбаев зияткерлік мектептері. *Интерактивті оқыту нұсқаулығы*. – 2019.
4. Jonassen D. *Learning with Technology*. – 2015.