ИИН - 930104300534

ДУЙСЕБАЕВ Бекжан Женгисұлы,

Саттар Ерубаев атындағы №24 ІТ мектеп-лицейінің информатика пәні мұғалімі.

Шымкент қаласы

**ИНФОРМАТИКА САБАҒЫНДА ИНТЕРБЕЛСЕНДІ ӘДІСТЕРДІ ҚОЛДАНУ АРҚЫЛЫ БІЛІМ САПАСЫН АРТТЫРУ**

ХХІ ғасыр – бұл ақпараттық қоғам , технологиялық мәдениет дәуірі. Ғылыми - техникалық әлеумет және оның өзін-өзі дамытуға қабілеттілігі жалпыға бірдей бәсекелестік жағдайында басты фактор ретінде қарастырылуда.

Ақпараттық технология – экономиканың және бүкіл қоғам мен мемлекеттің “ілгерілеуінің” белгісі. Біздің өркениетті дамуымыздың барлық маңызды өмірлік салалары бүгінде ақпараттық технологиялармен және жасалымдармен тікелей байланысты десем, асыра айтқаным емес...

         Заманауи ақпараттық қоғамның қалыптасуы мен дамуына үлес қосатын, оқу үрдісінде оқушылардың интернет желісіне қол жеткізудің спутниктік жүйелерін, шұғыл корпоративтік және кең жолақты байланыс, навигацияларды үйреніп отырғандығы жасырын емес.

        Келер ұрпаққа қоғам талабына сай тәрбие беруде мұғалімдердің инновациялық іс-әрекетінің ғылыми-педагогикалық негіздерін меңгеруі - маңызды мәселелердің бірі. Жас ұрпақты әлемдік сапа деңгейіндегі білім, білік негіздерін меңгеруіне ықпал ететін жаңаша білім мазмұның құру – жалпы білім беру жүйесіндегі өзекті мәселенің бірі. Мұғалімнің бағыттауымен бала білімді меңгеріп қана қоймай, оны өмірде,кез келген уақытта өз іс-тәжірибесінде тиімді қолдана білуі шарт.

Осыған орай информатиканы оқытудың негізгі мақсаты - әрбір оқушыға информатика ғылымы негіздерінің алғашқы фундаментальды білімін беру, оқушыларға осы білімді мектепте оқытылатын басқа ғылымдарының негіздерін түпкілікті және сапалы түрде меңгеруге қажетті іскерліктер мен дағдыларды қалыптастыру болып табылады

          Қазіргі таңда оқытудың сан алуан тәсілдерін қолдана отырып, нәтижеге бағытталған оқыту болады.Мұғалімнің сабақ алдында қоятын басты мақсаты – оқушыларды пәнге қызықтыратын терең, сапалы, тиянақты білім беру. Оған мұғалім тынымсыз іздену еңбегінің нәтижесінде ғана қол жеткізері хақ. Бұл жағдайда мен пәнге оқушыларды жалықтырмай қызығушылығын арттыру мақсатында сабақты түрлендіріп өткізуге назар аударамын.Әртүрлі әдіс-тәсілдерді тиімді қолдану балалардың тілін дамытып , жан-жақты терең білім алуына жағдай жасап қана қоймай, оқушы бірде басқаға көмектессе, бірде басқаның көмегін өзі алады. Оқу білімді өз ізденісімен, өз білімділігімен алады, іскерлік дағдылары қалыптасады. Әрбір технология жаңа әдіс-тәсілдермен ерекшеленеді. Осы тәсілдерді мұғалім іздену арқылы жетілдіре түседі. Қызықты сабақ болса оқушының сол пәнге қызығуы артып қана қоймай, мұғалім жаңалығы, ізденісі, қолданған әдісі арқылы ерекшеленіп, оқушы жүрегінен орын алады.Сын тұрғысынан ойлау жүйесі оқытуды жаңаша ұйымдастырудың негізгі міндеттерін: қызығушылықты ояту, мазмұнды ашу, рефлексия (ой-толғаныс) жүзеге асыруды қамтамасыз етіп оқушылар оқу үрдісін басқарысып қана қоймай, көбіне дербес басқаратын болады, жеке жұмыстың көлемі азайып, ұжымдық іс - әрекет білім игеруде орта қарым-қатынас құралына айналады, балалардың деңгейіне қарап сараланып, ерекшелігіне қарап даралануы мұғалім емес, балалардың өз еркімен жүзеге аса бастайды.

          Әрбір ұстаз алдындағы міндет -өзі оқытатын пәнінен көкірегінде сәуле бар, талантты шәкіртті тани біліп, оқушы дарынын ашып,оған бағыт-бағдар беріп, оны дамыта білу. Оларды баулып, қамқорлыққа алып тәрбиелеу -ортақ шара. Оқушы бойындағы дарынын қырағылықпен көре білу-мұғалім үшін аса қажетті қасиет. Ол үшін әр мұғалім өзі ізденіп, ерінбей еңбектеніп, баланың ерекше қабілеттерін байқауда күнделікті сабақта, тәрбие жұмысында, үйірме жұмысында оқушыны үзбей бақылап, бала бойындағы дарындылықты немесе жүйелі білім алуға қабілетті тұлғаны анықтайды. Сол тұлғаның пәнге деген қызығушылығын туғызып, танымдық іс-әрекетті қалыптастыру үшін интерактивті оқыту үрдісін пайдалану қажет. Интерактивтік оқыту – бұл, ең алдымен оқушы мен мұғалімнің қарым-қатынасы тікелей жүзеге асатын сұхбаттасып оқыту болып табылады. Ақпараттық қоғамның негізгі талабы – оқушыларға ақпараттық білім негіздерін беру, логикалық құрылымдық ойлау қабілеттерін дамыту, ақпараттық технологияны өзіндік даму мен оны іске асыру құралы ретінде пайдалану дағдыларын қалыптастырып, ақпараттық қоғамға бейімдеу. Олай болса, ақпараттық бірліктердің білімге айналуы әлемнің жүйелік – ақпараттық бейнесін оқушылардың шығармашылық қабілеттері мен құндылық бағдарларын дамыту арқылы қалыптастыруды көздейтін, адамның дүниетанымының құрамдас бөлігі болып табылатын интеллектуалды дамуды қалыптастырудың бір жолы.

           Сондықтан сабақ барысында оқушылардың өзара қарым-қатынасын және шығармашылығын арттыру үшін интерактивті әдістің ролі ерекше деп ойлаймын.

Себебі информатика сабағын оқытуда интерактивті әдістерді қолдану оқушылардың танымдық белсенділігін арттырады, өздігінен оқу ынтасын дамытады, ұжыммен жұмыс істеу дағдысын қалыптастырады, қарым-қатынас дағдысын қалыпастырады және дамытады, ал ең бастысы оқуға деген белсенділікті көтереді.

Интерактивтік оқытудың тиімділігі сол, сыныптағы барлық оқушы қамтылады, олар өздерінің білетін және ойлайтын нәрселері арқылы түсінуге және қарсы әсер етуге мүмкіндік алады. Оқу материалын игеруде, оқушылардың біріккен әрекеттері мынаны білдіреді; әр оқушы өзіне тән ерекше еңбегін сіңіреді, білім, идея, әрекет ету тәсілдерін алмасу үздіксіз жүреді. Сонымен қатар, мұнда өзара қолдау және бір-біріне деген жанашырлық қалыптасады.

           Информатика сабағын жүргізуде дидактикалық тапсырмаларға сәйкес әдістерді таңдау өте маңызды. Сабақта қолданылып жүрген рөлдік ойындар, іскерлік ойындар, пікір-талас, оқушылардың баяндамалары мен ақпараттық хабарлары, дәріс, диалог, тренинг, ұжымдық-танымдық оқу, иммитация әдістері осы жоғары белсенділікті дамыту әдісінің белгілері болып табылады.

Интербелсенді әдістер өте көп.Мен өз сабақтарымда қолданатын әдістерге тоқталып кететін болсам:

«Ми шабуылы»– бұл әдіс, берілген сұраққа кез-келген оқушы жауап бере алатын әдіс. Маңыздысы айтылған көзқарасқа бірден баға қоймау керек, барлығын қабылдау қажет және әрқайсысының пікірін тақтаға немесе парақ қағазға жазған дұрыс. Қатысушылар олардан негіздеме немесе сұраққа түсініктеме талап етілмейтінін түсінулері керек. «Миға шабуыл» әдісі информатика пәнін оқытуда қолдануда өте маңызды. Себебі, бұл әдісті оқытуда қолданудың нәтижесінде оқушылардың пәнге деген қызығушылығы артады, шығарашылық қабілеті дамиды, өзара қарым-қатынас деңгейі артады.

          Оқушыларға “Карусель” деп аталатын жұмыс түрі қатты ұнайды:

Екі сақина жасалады. Ішкі және сыртқы сақиналар. Ішкі сақина - бұл қозғалмай отырған оқушылар. Сыртқы сақинада – оқушылар ауысып тұрады және ішкі сақинадағыларға сұрақтар қояды.. Бұл әдісті бір тарауды қайталау бойынша пайдаланған қолайлы. Мысалы «Ms Word» тарауын қайталау барысында, сыртқы сақина сұрақтар қояды, ал ишкі сақина оқушылары сұраққа жауап беріп ноутбуктан көрсетіп отырады. Осы әдіс арқылы әрбір оқушының тақырыпты қаншалықты меңгергендігі айқын көрінеді.

Сондай-ақ мен сабақтарымда мәтіннен алған түсінігін қорыту, өмірмен байланыстыру, дәлелдеуді қажет ететін «Фишбоун» әдісін жиі пайдаланамын.   Оқушылар  берілген балық қаңқасына  қара сөзбен проблеманы , оның туындау себептерін анықтайды,  дәлелдерін келтіреді, қорытынды жасайды. Мысалы «Интернет желісі» тақырыбында оқушыларға проблеманы анықтау және оны шешу жолдары деген тапсырма беріледі. Оқушылар өз ойларын күнделікті өмірмен байланыстырып, жан- жақты жауап береді.

БББ стратегиясын сабақта пайдаланудың маңызы зор. Мысалы Ms Excel тақырыбында сабақ басында кестенің «Білемін» бөліміне Ms Word тарауы бойынша өткен кесте туралы білетіндерін жазса, «Білдім» бөліміне Ms Excel бойынша алған білімдерін жазады, ал «Білгім келеді» бөліміне болашақта уйренгісі келеді сұрақтарды жазады.

           «Қораптағы тапсырмалар» әдісін практикалық сабақтарда пайдалануға болады. Қорапқа қағазға жазылған әртүрлі тапсырмалар салынады. Оқушылар өздері алған тапсырмаларды компьютерде орындайды.

Сабақтың жаңа тақырыпты түсіну бөлімінде «Кластер» әдісін пайдалану тиімді. Бұл тапсырма шағын топтарда орындалады, оқушылар бірігіп жұмыс жасайды. Оқу материалдарын тиімді меңгеруге бейімдейді.

Сонымен бірге мен сабақтарымда рөлдік ойындарды пайдаланамын. Мысалы «Компьютерлік құрылғылар» тақырыбында оқушыларға принтер, сканер, колонка, камера, флешка кейіпіне ену тапсырмасы беріледі. Бұл әдіс оқушылардың шығармашылық қабілетін дамытады және сөздік қорын арттырады.