**87753198778**

**780410400135**

****

**ДУЙСЕБАЕВА Алтынай Бузауовна,**

**Ө.А.Жолдасбеков атындағы №9 IT лицейінің бастауыш сынып мұғалімі.**

**Шымкент қаласы**

**БАЛАНЫ САБАҚҚА ҚЫЗЫҚТЫРУДЫҢ БІР ТӘСІЛІ – ИНТЕРАКТИВТІ ОЙЫНДАР**

XXI ғасыр – озық технологиялар ғасыры. Сондықтан білім беру жүйесінде жаңа технологияларды тиімді пайдалану заман талабы.Жаңа білім парадигмасы бірінші орынға баланың білімін, білігі мен дағдысын ғана емес, оның жеке бас тұлғасын, білім алу арқылы азамат ретінде дамуын қойып отыр. Дəстүрлі оқыту оқушыларға дайын, жаңаша оқыту технологиясы процесін ұйымдастыру, басқару жəне бақылау болып табылады. Жаңаша оқыту технологиясы – белгіленген мақсатқа нəтижелі қол жеткізуді қамтамасыз етуде оқытудың формасы, əдістері мен құралдарын ашып көрсетіп, оқу бағдарламасында белгіленген оқытудың мазмұнын жүзеге асыру тəсілі.

Əр жаңа технология, жобалар білім саласындағы жаңалықтардың басты мақсат, міндеттері бір-біріне жуық, мəндес болып келетіні бізге мəлім. Білім беру жүйесі тиімділігінің басты көрсеткіштерінің бірі – білім сапасы. Заманауи технологияның мүмкіншілігі күн санап артып келеді. Болашақтың айқын бағдары компьютерлік жүйені игеріп, кез-келген адам жұмыс жасауға қабілетті болуында жатыр. Кез-келген уақытта электронды қызметтің артықшылығын тиімді пайдалану тетігін жекелеген адамзатқа меңгерту басты талап.Бұл технология адам өмірі үшін өте маңызды болды, бұл олардың өміріндегі әрбір әрекетті тезірек, жеңіл және тиімді етуге мүмкіндік берді.

**«Wordwall»**платформасындағыинтерактивтіойындар. Wordwall-білімберу процесінің басты міндеттерінің бірі – оқушылардың танымдық қабілеттерін арттыра отырып, қызығушылықтарын ояту, сабаққа қатысу белсенділігін дамыту. Бұл платформада дайын ойындарды тауып, білім алушыларға ойнатуға болады не шаблондардың көмегімен сабағыңызға қатысты жаттығулармен ойындар құрастыруға болады. Платформаның ерекшілігі – компьютерде, планшетте, мобильді телефонда, интерактивті тақтада қолдана аласыз. Wordwal веб – сайтында ұсынылған18 шаблон өте сапалы құрылымға ие және де мұғалімге ойынның бұрыннан бар нұсқаларын қолдануға не өзі басынан бастап өз нұсқаларын жасауға мүмкіндік бар. Қорыта келгенде Wordwal платформасын пайдалану өте оңай әрі тиімді.

**LearningApps сервисі** – түрлі интерактивті тапсырмаларды жасауға арналған тамаша сервис. Сонымен бірге, сервистің негізгі мақсаты – интерактивті тапсырмаларды түрлі пәндік облыстар бойынша сақтау және оны бәріне қолжетімді ету. Аталған сервис Майнц қаласының университеті және Циттау/Гѐрлиц (Германия) қаласының университетімен бірлесіп PH Bern информатика педагогикалық колледжі орталығының ғылыми-зерттеу жобасы ретінде қалыптасып келеді. Севрис бірнеше тілде жұмыс жасайды, сәйкесінше жұмыс істеу ыңғайлы. Осы бірнеше тілде жұмыс жасау және интерфейстің қарапайымдылығы нәтижесінде аталған сервиспен жұмыс істеу өте ыңғайлы.

LearningApps.org сервисінің артықшылықтары:

- дайын тапсырма-жаттығулар тіркелусіз де қолжетімді;

- дайын жаттығулар негізінде жаңа жаттығу-тапсырмаларды жасау;

- бар шаблондар негізінде жаңа тапсырмалар жасау;

- тапсырмалар үшін мәтіндік сілтемені QR-коды ретінде де, веб-бетке қою коды ретінде де тіркелусіз алуға болады;

- тапсырмаларды оффлайн режимінде орындау үшін дербес компьютерге сақтау мүмкіндігі;

- әлеуметтік желілерге басып шығару тіркелусіз де мүмкін;

- сыныппен жүмыс істеу үшін жұмыс кеңістігін жасау;

Құрал-жабдықтарды жұмыс және топпен жұмыс жасау үшін қолдану мүмкіндігі (кейбір дайын тапсырмалармен тіркеусіз де жұмыс жасауға болады). сталған сервисте дайын тапсырма-жаттығуларды «Барлық жаттығулар» бөлімінен пайдалану қарапайым әрі ыңғайлы. Дайын ресурстарға қол жетімділік (доступ) тіркелмеген адамдар үшін де ашық. Яғни, мұғалім өз әріптестері жасаған тапсырма-жаттығуларды да көріп, пайдалана алады. Сондай-ақ, кез-келген тапсырманы архив түрінде жүктеп жеке сайтқа салуға болады.

**Kahoot-** танымдық- ойын платформасы, әдетте мектеп қабырғасымен оқу орталықтарында қолданылады. Веб – сайтта ойынның каталогы көрсетілген. Каталогта бірнеше жауабы бар викториналар жүктелген. Осы платформаны білім алушылардың білімдерін тексеруге не сабақты пысықтауға өте тиімді. Бұл платформадағы ойынның ерекшелігі – ойын командалық ойын болып есептеледі, яғни ойынды интерактивті тақтада, проекторда, монитормен [VNC](https://ru.wikipedia.org/wiki/VNC), [Jitsi](https://ru.wikipedia.org/wiki/Jitsi), [Skype](https://ru.wikipedia.org/wiki/Skype) виртуальды экрандарда ойнауға болады. Ойынның ережесі жеңіл, әр ойыншы өз құрылғысында жауап береді, оқушылардың әр дұрыс жауабы үшін ұпайсаны артып отырады және де ойынға қатысушы әр бала өзінің неше ұпай жиғандарын үлкен экраннан бақылап отырады.

Қорыта келгенде, жоғарыда аталған интерактивті ойындарды өз сабағымда қолдану барысында оқушыларымның танымдық – қабілеттерінің артқанын аңғара кел еинтерактивті платформадағы түрлі ойындарды көбірек қолдану керектігін ұқтым.