**ИНФОРМАТИКА ПӘНІН ОҚЫТУ ПРОЦЕСІНДЕ ОҚУШЫ ҚҰЗЫРЛЫЛЫҒЫН ҚАЛЫПТАСТЫРУ**

**Білімді мыңды жығар, Білекті бірді жығар**

Қазақстан Республикасының 50 елдің қатарына қосылуынада еліміздің білім көрсеткіші маңызды рөл атқарады. Бұл білім беру жүйесіндегі жаңа технология, әдістердің енуімен сипатталады. Қазіргі кезде мұғалім сауатты, жан-жақты құзырлы, әлеуметтік көзқарасы қалыптасқан, шығармашыл болмаса еңбегінің жемісін көруі екіталай. Қоғам мұғалімнен жоғары білімді , сапалы маман болуымен қатар жан-жақты, қоғам жағдайында өмірге толыққанды адам тәрбиелеуді талап етеді. Ол заман талабына сай білім беруде шығармашылықпен айналысып, оқу-тәрбие процесінде жаңа технологияны шебер қолданғанда ғана білімі мен білігі жоғары жетекші тұлға саналады.  
Қазқстан Республикасының «Білім туралы» Заңында «Білім беру жүйесінің басты міндеті – ұлттық және жалпы адамзаттық құндылықтар, ғылым мен практика жетістіктері негізінде жеке адамды қалыпстыруға және кәсіби шындауға бағытталған білім алу үшін қажетті жағдайлар жасау; … оқытудың жаңа технологияларын енгізу, білім беруді ақпараттандыру, халықаралық ғаламдық коммуникациялық желілерге шығу» делінген. Бұл міндеттерді шешу үшін мектеп ұжымдарының, әр мұғалімнің күнделікті ізденісі арқылы барлық жаңалықтар мен қайта құру, өзгерістерге батыл жол ашарлық жаңа тәжірибеге, жаңа қарым қатынасқа өту қажеттігі туындайды. Сондықтан да әр мұғалім өз іс — әрекетінде қажетті өзгерістерді, әр түрлі тәжірибелер жөніндегі мағлұматтарды, жаңа әдіс тәсілдерді дер кезінде қабылдап, дұрыс пайдалана білуі керек. Еліміздің экономикалық, саяси-мәдени дамуына үлес қосатын, әлеуметтік өркениетке көтерілетін, парасатты, денсаулығы мықты азаматын тәрбиелеу-ұстаздар қауымының бүгінгі таңдағы мерейлі міндеті.  
Нәтижеге бағдарланған білім беру жүйесі ұғымымен қатар құзыр, құзырлылық ұғымдары білім беру жүйесіне енді. Тақырыпты талдамас бұрын құзыреттілік сөзіне тоқталып өтсем:  
«Құзырлылық» ұғымы соңғы жылдары педагогика саласында тұлғаның субъектілік тәжірибесінде ерекше көңіл аудару нәтижесінде ендіріліп отырған ұғым. Құзырлылықтың (латын тілінде «Competens») тікелей аудармасы белгілі сала бойынша жан-жақты хабардар білгір деген мағынаны қамти отырып қандай да бір сұрақтар төңірегінде беделді түрде үкім шығара алады дегенді білдіреді. Шетел әдебиеттерінде «Құзырлылық» — «Терең білім», «Тапсырманы талапқа сай орындау қабілеті», «Қызметті өзектерінде орындау қабілеті» деген мағынада ашылады. Ресей ғалымдарының еңбектерінде құзырлылық мазмұны «әлеуметтік – психологиялық», «коммуникативтік», «кәсіби – педагогикалық» түсініктер арқылы ашылады.  
Құзыреттілік – ауқымы кең ұғым. Ол кез келген мәселені шеше білетін ақыл иесі мен танымдық мүмкіндіктері жоғары деңгейдегі маман. Оқушы отбасында, достарымен қарым-қатынаста өз білімін жетілдіретінін ескерсек, мектеп қабырғасында қалыптасқан құзыреттіліктің негізгі мақсаты оқушыны сол әлеуметтік ортаға бейімдеуге көмек көрсету деп білген жөн. Ол мақсатқа жету үшін сабақты жаңа технология мен тәсілдерді қолданып өткізуге болады.  
Оқушының құзырлылығын қалыптастыруда информатика пәнінің тиімділігін атап өткім келеді. Осыған орай бастауыш сыныпта «Ақпараттық мәдениет негіздері» пәнін енгізу мынадай мақсатты көздейді:  
• Сезімді ынталандыру;  
• Білім, білік дағдыларын дамытуға қызығушылығын арттыру;  
• Жауапкершілігі мен міндеттерін қалыптастыру  
• Есеп пен талдау дағдыларын үйрету  
• Логикалық және ақпараттық ойлау қабілетін дамыту  
Сезімді ынталандыру деген білім беруге жағдай жасау, сабақ кезінде мадақтау және көтермелеп отыру, оқытуда ойын түрлерін тиімді пайдалану, алға қойған мақсатты жүйелеу болып табылады. Бұл жас баланың ақыл-ойның дамуы мен әлеуметтік даярлығы үшін өте қажет.  
Заман талабына сай күнделікті сабақта аудио және бейне қондырғылар мен теледидарды, компьютерді қолдану оқушылардың қызығушылығын арттырады. Сонымен қатар, түсінбей қалған материалдарын қайталап қарап шығуына мүмкіндік береді. Сабақ барысында қолдану үшін мен мынадай ойын түрінде қосымша тапсырмалар тобын жинақтадым. Олар мына тақырыпты қамтиды:  
• Нысанды таныстыр.  
• Образдық ойлау  
• Сенің ойыңдағы компьютер  
• Логикалық тапсырмалар  
• Ертегі құрастыру  
• Ребус құру  
• Крассворд құру  
• Шығармашылық жұмыстар  
Нысанды таныстыр- оқушыларға суреттер беріледі.Ақпараттың қолдану аймағын табыңыз және түсініктеме беріңіз — Мысалы:  
- нысан, сағат , уақытты көрсетеді, сандардан тұрады. Тықылдаған дыбыс шығарады. Көлемі, пішіні әртүрлі болады.  
Образдық ойлау – сөздер, суреттер беріледі, артық элементтеі алып тастайды.

Сенің ойыңдағы компьютер — оқушылар қиялына сүйене отырып компьютер құрастыруы керек. (сурет, макет)

Логикалық тапсырмалар — логикалық есептер, ойындар беріледі.

Ертегі құрастыру – информатика ғылымының элементтерін, компьютердің құрылғылары мен қызметтерін кірісітіріп ертегі құрастырады.  
«Баяғыда бір компьютердің баласының туылған күні болыпты. Қонаққа көптеген компьютерлер, құрылғылар келеді. Олардың жақсылап той тойлап жатқанын көрген терезе қатты қызыға да , қызғана қарайды. . Терезе ашылып кетіп, үйдегілер тоңып қалады. Сол кезде процессор терезені жауып, ішінен перде орналастырады. Терезе енді оларды көре алмай қалады. Компьютер тойды жақсы өткізеді.»  
«Баяғыда процессор шал мен монитор кемпір болыпты. Олардың жалғыз баласы пернетақта болады. Баласы үйленетін жар іздейді. Бірақ жер шарын іздестірсе де таба алмайды. Бір күні шаршап келе жатса алдынан программист шал шығады. Сен іздегеніңді 3 үш күн 3 түн жүрсең алдыңнан бір үлкен тау шығады, сонда үлкен мысық тұтқынға алып отыр дейді. Егер құтқарсаң сол сенің жарың болуға лайықты деп жол көрсетеді. Пернетақта бар күшін бойына жинап келіп, жолға шығады. Барса үлкен мысық пырылдап ұйықтап жатыр екен. Қалай құтқарамын, кімді құтқарамын деп ойлайды. Сөйтіп мысыққа егер қарның үнемі тойсын десең интернетті ал деп сыйлыққа беріп, құтқарып алады. Сөйтсе айдай сұлу маус екен. Сол күннен бастап маус пернетақтаға жақсы жұп болған екен.»  
Ребус құру – информатика терминдерін қолданып ребус құру  
Крассворд құру — информатика терминдерін қолданып крассворд құру  
Шығармашылық жұмыстар – практикалық жұмыс кезінде балалардың қиялын дамыту мақсатында өзіндік тапсырмалар мен тақырыптық тапсырмаларды орындау  
«Кім жылдам?» — мәтінді тез теру жылдамдығын анықтау

Тапсырмаларды орындау кезінде балалардың қызығушылығы жоғары, белсенді болады. Тәжірибе көрсеткендей әдеттегі бірсарынды сабақта үндемей отыратын оқушылар ойын кезінде өте белсенді болатын кездер жиі кездеседі. Өйткені ойын кезінде олар тең құқыққа ғана қолы жетіп қоймай, басқаларды өзіне қарататын мүмкіндікке ие болады. Олардың әрекеттері еркін және батыл болып, ойлаудың тереңдігін көрсете бастайды.  
Басқа әрекеттер сияқты сабақтағы ойын әрекеті де белгілі бір мақсатқа негізделіп, оқушылар оның қажеттігін сезінулері керек. Ол үшін мұғалім оқушылардың психологиялық ерекшеліктерін ескеріп, ойынның мақсаты, міндеті, мазмұны мен жүрісін анықтап алуы қажет. Оқу ойындарының мазмұны қызықты, балаларды тартатындай болуы және әрбір ойын әрекеті оқушылар үшін құнды, белгілі бір қорытынды алумен бітуі қажет. Нәтижесінде оқушылар:  
• Өз бетімен оқуға, жұмыстануға дағдыланады.  
• Шығармашылық ізденіске жетелейді.  
• Өз ісіне деген сенім пайда болады.  
• Әр нәрсеге сын көзбен қарауға үйренеді.  
• Салыстыруға, қорытынды жасауға үйренеді.  
• Шығармашылық белсенділік артады.

Қорыты келгенде, сабақ барысында қолданған ойын түріндегі қосымша тапсырмалар оқушының :  
• ақпараттық құзыреттілік — өзінің оқу қызметін жоспарлау және жүзеге асыру үшін ақпаратты қолдануға , логикалық операцияларды қолдана отырып, ақпаратты өңдеуге, өз бетінше мақсат қоюға және оны негіздеуге, мақсатқа жету үшін танымдық қызметті жоспарлауға және жүзеге асыруға;  
• коммуникативтік құзыретілік — өзіндік пікірін білдіруге, түрлі көзқарас және әртүрлі бағыттағы адамдармен сұхбат жүргізе білу  
• пәндік құзыреттілік — мақсатқа жетуде алған білім, біліктігі мен өмірлік тәжірибесін байланыыстыру қабілетінің қалыптасуына ықпал етеді.  
•  
Жалпы информатика пәні оқушылардың қоршаған әлем туралы білімін логикалық фактормен байланыстыру, оқушының логикалық ойлау қабілеттерін дамыту мүмкіндіктерін ашады. Жалпы білім беретін мектептерде бастауыш сыныптардан бастап «информатика» немесе «Ақпараттық мәдениет негіздері» пәнін оқыту жуық арада толығымен күшіне енетініне сенім ім мол. Себебі омір соны талап етеді.

Начало формы

Бұл бағыттағы алғашқы қадам Президентіміздің орта білім жүйесін ақпараттандыру бағдарламасын жүзеге асырып, барлық мектептерді кемдегенде бір компьютерлік сыныппен қамтамасыз етуімен 2002 жылы іске асырылған Қазақстан Республикасы ұлттық ақпараттық инфрвқұрылымын қалыптастыру мен дамыту мемлекеттік бағдарламасында компьютерлік технологияларды білім саласында кең қолдану ісін дамытуға көп көңіл бөліп отыр. Ендігі бағыт-сол компьютерлік техниканы тұрақты жұмыс істейтін күйде ұстап, білім саласындағы жаңа технологияларды пайдаланып, кез келген пән мұғалімдерін электрондық оқу құралдарын даярлау, қолдану ісіне жұмылдыру жалғасуы тиіс. Президентіміз бастаған білім жүйесін ақпараттандыру ісін ары қарай дамыту барлық пәндер бойынша компьютерлік оқулықтарды кеңінен оқу процесіне енгізу арқылы оқу жүйесін жаңа сатыға көтеру болып табылады.Сонда ғана білімді ақпараттандыру ісінің нақты экономикалық тиімділікке қол жеткізуге мүмкіндік беретіні анық.Мен өз шәкірттерімен бірге “Visual Basic” –те «Тригонометриялық оқыту» атты оқулық және тест алу программасын жаздым.Бұл программаларды жазуда әдістемелік әдебиеттермен журналдарды пайдаландым.Тест алу программасын информатикадан оқушылар білімін бағалауда қолданып жүрмін.

1980-ші жылдардан бастап мектептерде «Информатика мен есептеуіш техника» пәні жүргізіліп келеді.1990 жылдары Ы.Алтынсарин атындағы Қазақстан білім академиясы орта білім және кәсіптік білім институты ұсынған мемлекеттік стандарт бағдарламасы шықты.Жоғарғы оқу орнын жаңа бітірген жас мамандар осы бағдарламаны түпкілікті басшылыұұа алып жұмыс істегенді оңай көреді.Онда программалау тілдеріне аз көңіл бөлінген.Программалау тілдерін орта буында тереңдетіп оқытпасақ,оқушылардың жоғары техникалық оқу орындарында оқуы қиын болады және олимпиядаларда да жоғары нәтиже ала алмайды.

Төл оқулықтарымыздың көпшілігі байқау оқулықтары және олармен мектептеріміз толық қамтамасыз етілген.Атап айтатын болсақ біздің мектеп оқушыларының иинформатика оқулықтарымен қамтамасыз етілуі 40 пайыздан аспайды.сондықтан мұғалімдер көп ізденіп,көп еңбек етуі қажет.

Информатика мұғалімдерінің педагогикалық жұмысына қойылатын талаптарының басқа пәндер мұғалімінің жұмысына қойылатын талаптардан гөрі елеулі ерекшеліктері,айырмашылықтары бар.Сол талаптарды іске асыру-мұғалімнің жұмыстарының мақсаттылығын күшейтіп,сабақтан тыс уақытында нәтижелі әрі құнды материалдарды ұйымдастыруына мүмкіндіктер туғызады.Іс тәжірибемде жинақталған Бейсик тілінен анықтамалық,тест сұрақтары жинағын,деңгейлік жеке тапсырмалар жинағын өз сабағымда қолданып,жақсы нәтижелерге жетіп жүрмін.Бұл жинақтарды жасауда көптеген әдебиеттерді және «Информатика-Физика-Математика»,«Информатика негіздері», «Алгорифм» журналдарынан пайдаландым.

Дидактикалық материалдар информатика оқулығының негізінде алынған өзіндік,бақылау және тестік тапсырмалардың,пысықтау сабақтарының,қызықты есептердің жиынтығы болып табылады.

Дидактикалық материалдарға енетін өзіндік жеке жұмыстар тек оқыту сипатына,жаңа өтілген материалдарды пысықтауға және бекітуге арналып беріледі.Ол тапсырмалар оқушылардың біліктіліктерін,дағдыларын қалыптастыруға кқмектесуге және олардың білімдерін тексеруге бағытталған.Бақылау және тестік жұмыстарды жүргізуде өзіндік жұмысқа қарағанда уақыт көлемі қатаң ескеріледі.

Дидақтикалық материалда ұсынылатын тест тапсырмаларының сұрақтары өте анық,түсінікті,ой тұжырымын жасауға өте ыңғайлы болуы тиіс.

Тест тапсырмаларды пайдаланып,нәтижесәне талдау жасай келе мынадай қорытынды жасауға болады.Тест тапсырмалар оқушылардың қандай материалды игеріп,қай материалды қандай тәсілмен түсіндіру қажет екенін де анықтауға мүмкіндік береді.

**Дидактикалық ойындар –** сыныпта жүргізілетін жұмыстардың ең қызықтысы.Ойынның қай түрі болса да,оқушыларды өзіне тартып әкететіні белгілі.Оқушылардың пәнге қызығуын шығармашылықпен ойлауын және білім сапасын арттыруда сабақта қолданылатын ойые элементтерінің рөлі зор.Ойые элементтерін пайдаланудың оқушылар білімін тиянақты етудегі зор мүмкіндігін ескере отырып,мен өз іс тәжірибемде бірнеше ойые түрлерін қолданамын.Сабақта ойын элементтерін қолдану оқушылардың жоғары көңіл күйін туғызады.Ал мұның өзі оқушының белсенділігін,дербес ойлануын,қызығуын арттырып,сабақты қабылдауға,барынша қолайлы ықпалын тигізеді.Ойынның қандай түрі болса да жалқау,енжар балалардың ынтасын арттырып,білімген қызықтырады.

Дидактикалық ойындар арнайы мақсаты көздейді және нақты міндетті атқарады.Ойынның мақсаты-бағдарламада анықталған білім,білік және дағдылар жайында түсінік беру,оларды қалыптастыру,тиянақтау және бекіту,қайталау және пысықтау немесе тексеру сипатында болып келеді.

Ойынның міндеті баланың қызығушылыңын туғызып,белсенділігін арттыратындай іріктеліп алынған нақты мазмұнымен анықталады.

Әдістемелік әдебиеттерде берілген және мұғалімдердің тәжірибесінде пайдаланып жүрген дидактикалық ойындар өте көп.Алайда олардың бәрі дерлік бүгінгі күннің талаптарынан туындап отырған білім мазмұнының өзгерістеріне,сондай-ақ оқушылардың жас және психологиялық ерекшеліктеріне сәйкес келе бермейді.Сондықтан мен белгілі ойын түрлерін сұрыптап,ой елегінен өткізе отырып,ғылыми тұрғыдан негізделген дидактикалық ойындар мен қызықты жаттығулар жүйесін пайдаланамын.Дидактикалық ойындарды шығармашылықпен түрлендіре отырып,оқушылардың психофизиологиялық ерекшеліктерін ескеріп,жаңа тақырыпты өткенде,өтілген материалды қайталағанда,білімді тиянақтау және тексеру кезінде,яғни сабақтың кез келген сәтінде оқыту әдісінің құрамды бөлігіне айналдырамын.Бірақ ойын процесі мен оқыту процесін бір-біріне етене ұластырып ұйымдастырған жөн.Оқушы ойын іс әрекеті үстінде қандай да білімді игеріп жатқанын,ал оқу процесінің өзінде қалай ойынға ұласып кеткенін аңғармай қалуы тиіс.Сонда ғана ойын және оқу іс-әрекеттері табиғи бірлікте болып,пәндік білім,білік және дағдыны игеруге толық ықпал жасайды.Осы шарт орындалған жағдайда дидактикалық ойын шын мәнінде оқыту әдісі деңгейіне дейін көтеріледі.

Дидактикалық ойындардың тиімділігі олардың сабақтың әр кезеңдегі орны мен міндетін және мақсатын дәл анықтауға,оны қолданудың теориясы мен практиикасын мұғалімнің жетік игеруіне,шеберлік танытуына,ойынға қажетті материалдардың жиынтығын алдын-ала дайындап алуға,ойын процесіне оқушыларды белсенді қатыстыруға байланысты.

Сабақ материалына лайықталған ойынды алып,тек қана оқушының орындай алатын іс-әрекеттерімен шектелу жеткіліусіз.Мұнда ойынды ұйымдастырудың және басқарудың сипаты мен жолдары да жан-жақты ұйымдастырылуы керек.

Дидактикалық ойындардың түрлері өте көп.Соның ішінде қолданып жүрген ойындарды атап өтейік.

1. **«Көкпар» ойыны.Ойынның шарты:** Оқушылар үш топқа бөлінеді.Мұғалім сұрақтар қояды.Қайсы топтағы қол көтерген оқушылар саны көп болса,сол топ оқушылар «лақты» алды делінеді,яғни жауап береді.Жауап толық болмаса,қайтадан қол көтеріліп толықтырылады.Жауапқа толық жауап берген оқушы лақты мәреге жеткізген болады,ол оқушыға жоғары ұпай қосылады.

**«Көкпар» ойыны үшін қойылатын сұрақтар:**

*1.Бейсик тілінің стандартты санды функцияларын атаңдар.*

*2.Шартты оператордың жалпы түрін жазыңдар.*

*3.Параметрлері цикл операторының жалпы түрін жазыңдар.*

*4.Графиктік операторларды атаңдар.*

*«Көкпар» ойынының тиімділігі:* үй тапсырмасына тиянақты дайындалуға,операторларды дұрыс жаза білуге,функциялар мен операторларды дұрыс айта білуге,жылдамдыққ дағдыландырып,есте сақтау қабілетін дамытады,пәнге қызығушылыған арттырады.

**2.Арқан тартысу ойыны.Ойынның шарты.** Бейсик бұйрықтарының,операторларының және функцияларының аттары көрсетіледі.Әрбір топтың оқушылары кезек тәртібімен олардың атын айтып түсініктеме береді.Кезектегі оқушы түсініктеме бере алмай қалса,сол жерде ол қатар үшін ойын тоқтатылады және ол оқушы жазаланады.Мысалы: «өнер-білімге», «тәлім-тәрбиеге» байланысты мақал-мәтел айтқызуға болады.Жауап беру келесі топқа өтеді.Қайсы топтың оқушылары көп жауап берсе,сол топ жеңді деп есептелінеді.

*Арқан тартысу ойынының тиімділігі:*алдында өтілген материалдарды қайталап отыруға қолайлы,оқушылардың есте сақтау,тез ойлану қабілеттерін дамытып,оларды ұжымдық жұмысқа дағдыландырады.

Сабақ үстінде кроссворды шешуге арналған қысқаша бақылау жұмыстарының да орындауға болады.Кроссворд жасау-үй жұмысы.Балалар әдебиетпен танысып,терминдерді қайталайды,жаңа ұғымдарды біледі.Мұғалім олардың тереңдігін,жаңа сөздер санын кроссвордтың құрылу күрднлігін,қателерді тексереді.Кроссвордтармен жұмыс істеу балаларға ұнайды,сабақты қызықты етіп өткізуге көмектеседі.Бұлар оқушылардың шығармашылық жұмыспен айналасуына түрткі болады,олардың тек компьютерге жұмыс істеуге ғана қызығушылығын емес,пәннің теориялық негіздерін білуге ынталандырады.

Анаграммалар,ребустар және кроссвордтардан да басқа ойын технологияларын пайдалануға болады.Мысалы, «Литерлік шамаларды өңдеу операциялары» тақырыбын өткенде,қиып алып желімдеу операцияларын да қарастырамыз,олардың жаңа сөздер табуға көмектесетінін де айтып кетеміз.Сонан кейін оқушыларға өздерін бір сәт теледидардағы «Жұлдызды сағат» хабарының ойыншысы ретінде елестетуге мүмкіндік беріледі.Бір сөз жазылады да,олар 10 минут көлемінде сол сөздегі әріптерден тұратын неғұрлым көп сөз тіркестерін комаьютерге енгізу керек.

Информатика пәні-басқа пәндерден алған білімдерді пайдаланушы және оны дамытушы пән.Демек,оқушылардың ғылыми дүние танымының,көзқарастарының негізі олардың басқа пәндерден алған білімдерін жинақтау нәтижесінде қалыптасуы керек.Бұл пәнаралық байланыс арқылы жүзеге асады.Пәнаралық байланыс-күрделі педагогикалық проблемалардың бірі.Ол педагогика,психология,әдістеме тұрғысынан жан-жақты зерттелген,зерттелуде.Информатика сабағына интерактивтік әдісті қолданудан оқушылардың білімі тиянақталады,білімі тереңдейді,өздігінен кітап оқуға дағдыланады,өмірмен байланылыстығын,информатика пәнінің түрлі пәндермен байланысты екендігіне көздері жетеді.

Компьютерді экология,табиғатты қорғауға,экономиканы жобалауға,мәдениетті дамытуға қолдануға.информатиканы география,физика,химия,еңбек,құқық,математика пәндерімен,медицина ғылымдарымен байланыстыруға болады.

Пәндер арасындағы байланысты жүзеге асыруда оқушының пәнаралық білімді игеруі екі түрлі жолмен өткізіледі.**Біріншіден,** оқушы пәнаралық білімді мұғалімнің түсіндіруінен немесе басқа оқулықтан дайын түрде қабылдайды.

**Екіншіден,** оқушы пәнаралық байланыс иазмұнын шығармашылық ізденіс үстінде игере алады.Онда ол бір жаңалық ашқандай болады.Алған білімі есінде ұзақ сақталып,пән бойынша білім сапасы артады,дүние танымы жан-жақты болады.Сондықтан оқыту барысында мен осы екінші жолдың үлесін көбейтуге тырысамын.Ол үшін сабақта әр түрлі әдіс-тәсілдерді,ұйымдастыру түрлерін қолдануды талап етеді.

Информатика сабағына қойылатын талап ғылыми негізде оқыту,термин сөзднрмен,сандармен,алгоритмдер құру,программалар жазумен,компьютерде жұмыс жүргізу,пәнаралық байланыс жасау,өмірмен байланыстыру,халық педагогикасын қолдану болатын болса,мен осы жоғарыдағы талаптарды өз сабағымда басшылыққа аламын.

Оқушыларды өз бетінше жұмыс істеуге дағдыландыру үшін плакаттар,дидактикалық материалдар,көрнекі құралдар,кітаптар және журналдарды көптеп пайдаланамын.Журналдардағы ақпараттық технологиялар жайындағы жаңалықтармен таныстырып отыру оқушыларды сабақтан тыс уақыттарда информатика кітапханамында өз бетінше жұмыс істеуге дағдыландырады.

Тест сұрақтарына компьютерді қолданып жауап бергізу сыныптағы барлық оқушылардың білімін бірден тексеруге мүмкіндік берсе,екінші жағынан оқушының күнделікті сабаққа ұқыпты дайындалуын талап етеді.

Есептер шығаруда оқушыларға жеке тапсырмалар беру,әрбір оқушының тапсырмасын өзі орындауға үйретеді.Есептің алгоритмін құру программасын жазу,оны компьютерде орындау,нәтижені талдау істерін әрбір оқушы өзі орындауы керек,өйткені берілген есептер бір-бірінен өзгеше.Бір параграф бойынша үш тапсырма беріледі.Бұл тапсырмалар қарапайымнан күрделілене береді,яғни 1-тапсырма-жеңіл,2-қиынырақ,3-күрделі.Оқушыларды топтарға ажыратпаймыз,есептер шығару барысында олар өздері топтарға бөлінеді.

Деңгейлік дифференциялауды мен өз сабақтарымда тек өткен тақырыптарды жүйелеп бекітуде қолданамын.Балаларға үш деңгейдегі жеке тапсырмалар беріледі.Бұларды орындау кезінде оқушылар жұмыс дәптерлерін пайдалана алады.Бірінші деңгейдегі тапсырмалар-базалық стандарт болып табылпды.Оларды орындауда оқушы бұл пәннен өткен нақты материалдарды қайталап айтып беру деңгейінде болады.Бұларды әрбір оқушы орындай алуы тиіс.

Екінші деңгей тапсырмалары оқушылардың оқу және ойлау қабілетін жетілдіретін жалпы жәгн арнайы тәсілдерді игеруді қамтамасыз етеді.Үшінші деңгей тапсырмалары оқушылардан алған білімдерін ойлап,талдап пайдалануды талап етеді.Бір деңгейден екіншісіне өту жүйесінің шекарасы сезілмейтіндей өте икемді болуы тиіс.

Деңгейлік дифференциялау технологиясы кәдімгі қатардағы мектептің әрбір оқушының артықшылықтарын есепке алатын «жеке тұлғаны жетілдіру» мектебіне айналуына себебін тигізеді,мұндай мектепте балалар оқуға талпынатын,пән негіздерін жақсы бере алатын алдыңғы қатарлы оқу орнына айналады.

Міне осындай тәсілдермен өзгермелі ортада тиімді шешімді жылдам қабылдай алатын,өзіндік ойлау қабілеті бар,өзін өзі жетілдіре алатын,жаңа типтегі адамды қалыптастыруға,тәрбиелеп шығаруға болады.Осындай қасиеттері бар адам әлеуметтік жағынан да өзін өзі жақсы қорғай алады.

Оқушылармен жеке жұмыс істеумен қатар кейде оларды екі-екіден топтастырып,бір тапсырма беремін.Мұндайда бір оқушы (жақсы оқитыны) жетекші болып тағайындалады да,олар есепті талқылап,шығару жолын қарастырып,компьютерде шығарып,шығарған есептерін бірлесіп қорғайды.Егер әлсіз оқушы шығарылу жолдарын айтып бере алмаса,яғни дұрыс жауап бермесе,екіншісінің де бағасы төмендетіледі.Мұндай тапсырмалар оқушылардың жеке қасиеттерін есепке алуды талап етеді,оларды ұжымдық түрде жұмыс істеуге үйретеді.

Осы жерде деңгейлік жеке тапсырмалардың,деңгейлік үлестірме қағаздарының,ұжымдық перфокарталардың,текстік сынақ жұмыстарының тиімділігін айта кетейік.

**Деңгейлік жеке тапсырмалар тиімділігі:**

1. *Әрбір тапсырманың моделін жасау,алгоритмін құру,программасын жазу,оны компьютерде шығару,нәтижесін талдау әрбір оқушыға ақпаратты өңдеі,беру және қолдану процестері туралы білімдерді меңгеруге қолайлылық туғызады;*
2. *Әрбір оқушы тапсырмамен қамтамасыз етіледі;*
3. *Оқушылар бір-бірінен көшіру әдеті жоғалады,оларды адамгершілік қасиетке,жоғары саналылыққа баулиды;*
4. *Оқушылардың пәнге қызығушылығын арттырады,ақыл-ойын,ойлау қабілетін дамытады;*
5. *Оқушының шығармашылық жеке тұлғасын қалыптастыруға және ынтасын дамытудағы рөлі үлкен;*
6. *Жеке тапсырмалардың әр түрлі болуы жеке тұлғаның өзін-өзі дамытуға,оны әдебиеттерден ізденіп оқуға және өз бетімен білім алуға дағдыландырады;*
7. *Компьютерлік технологияны оқыту құралы ретінде кәсіптік қызметтерге,еңбекке,басқа пәндердегі практикалық есептерді шешуге пайдалану дағдыларын қалыптастырады,*
8. *Тапсырмалардың деңгейлік болып берілуі оқушылардағы қызығушылықты жоғалтпай,жеңіл тапсырмалардан гөрі күрделі тапсырмаларды өз бетімен орындауға дағдыландырады;*
9. *Деңгейлік тапсырмалардың орындалуына қарап бағалау жеңіл болады;*
10. *Деңгейлік жеке тапсырмалар жеке тұлғаның өздігін қалыптастырып,дамытып,оны ақпараттық қоғамдық өмірге дайындауда үлкен рөл атқарады.*

**Деңгейлік үлестірмен қағаздардың тиімділігі:**

1. *Оқушылар деңгейлік тапсырмаларды өздері таңдайды.Егер қиын деңгейлік тапсырманы орындай алмаса,онда тапсырмадан жеңілірегін алады;*
2. *Үлгерімі нашар және үлгерімі жақсы оқушыларға да тапсырмалар алдын ала дайындалады;*
3. *Деңгейлік үлестірме қағаздарды үлгерімі нашар және жақсы оқушыларға да беруге болады;*
4. *Оқушылар білім деңгейіне қарап қздері бөлінеді;*
5. *Оқытушы үлестірме қағаздарын таратып беріп,орындалу уақытын ескертіп,қалған оқушылармен жұмыс істеуге мүмкіндік алады;*
6. *Деңгейлік үлестірме қағаздары оқушылар білімін бағалауда оқытушыға жеңілдік туғызады;*
7. *Оқушылардың өз білімдерін өздері бағалауға мүмкіндік береді;*
8. *Бағалауда бұрмалаушылық болмайды,әшкерелік анық көрінеді.*

**Ұжымдық перфокарталар тиімділігі:**

1. *Барлық оқушылар оқу процесіне тартылады;*
2. *Аз уақыт ішінде барлық оқушының білімін анықтауға мүмкіндік береді;*
3. *Оқушы білімін пысықтауға көмектеседі,жаңа сабақты әрбір оқушыға өте ұқыпты тыңдауға дағдыландырады;*
4. *Оқушылардың сабаққа деген қызығушылығын,ынтасын арттырады;*
5. *Оқушылардың ойлау,есте сақтау қабілетін дамытып,жылдамдыққа дағдыландырады;*
6. *Оқушылардың операторларды бір-бірімен салыстыра отырып,түйінді (қызметші) сөздердің мағынасына қарай,параметрлеріне қарай ажырата білуге,өз бетінше қорытынды жасайбілуге дағдыландырады;*
7. *Аз уақыттың ішінде барлық оқушылардың білімін бағалауға болады.*

**Тестік сынақ жұмыстарының тиімділігі**

1. Оқу процесіне барлық оқушылар түгел тартылады;
2. Тексеруге оқу материалын толық қамтуды қамтамасыз етеді;
3. Аз уақыттың ішінде барлық оқушылардың білімін анықтауға мүмкіндік береді;
4. *Оқушылардың ойлау,есте сақтау қабілетін дамытады,жылдамдыққа,тапқырлыққа дағдыландырады;*
5. *Оқушылардың күнделікті сабаққа ұқыпты дайындалуын талап етеді;*
6. *Оқушылардың пәнге қызығушылығын,ынтасын арттырады;*
7. *Оқушылардың жауаптарды салыстырып,дұрыс жауабын таңдай білуге,өз бетінше қорытынды жасай білуге дағдыландырады;*
8. *Оқушылардың логикалық ойлау қабілетін дамытады;*
9. *Барлық оқушылардың білімін бағалауға болады.*

Сабақтың соңғы кезін-нәтижелерін қорытындылайтын кезеңін қамтитын оның валеологиялық компонентіне тоқталып өткім келеді.Баға-оқушыларды үйренуге талпындыратын негізгі құралдардың бірі.Жоғары баға баланы қанағаттандырып алға тартады,төмен баға оларды ренжітіп,оқығысы келмейтін сәттер туғызады.Сондықтан оқушының неге ондай баға алғанын түсіндіріп кеткен дұрыс.Мұғалімнің осылай ауызша берген түсініктемесі оқушының көңілінің пәстігін жойп,оған үміт отын жағып,алға ұмтылуға талпындыруы тиіс.Сол себепті сабақ соңында оқушының барлық істеген жұмысын қорытындылап баға қойған дұрыс болады.

Сабақтың қызықты да түсінікті болуы мұғалімнің шеберлігі мен ізденімпаздығына тікелей байланысты.Оқушылардың пәнге қызығушылығын арттыру үшін сабақты түрлендіріп өту керек.Осындай жұмыс барысында жаңашыл мұғалімдердің тәжірибесіне сүйене отырып сабақты түрлі іскерлік ойындар,жарыстар түрінде,пәнаралық байланыс түрінде,көрнекіліктермен,дидактикалық материалдар пайдалана отырып өтсек балалар қызығатын сияқты.

Пайдаланылған әдебиеттер:  
• «Информатика негіздері» ғылыми әдістемелік журнал №3 2009  
• Интернет «Оқушы құзырлылығын қалыптастыру жолдары» мақаласы  
• Қазақстан Республикасының Мемлекеттік жалпыға міндетті білім беру стандарты. Орта білім беру негізгі ережелері. 2009 жыл, №4  
• «Информатика негіздері» журналы 2009 жыл, №5  
• Ершов А.П. Компьютеризация школы и математическое образование.  
//Информатика и образование, 1992, №5,6, С.3-13.