



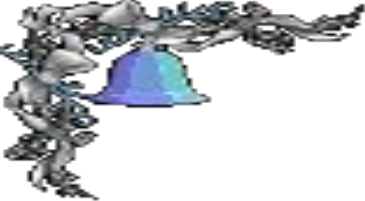
"Ғылымның өртені бүгінгі жастардың қолында, ал жас ұрпақ танымы ұстаздардың қолында!"

Н.А. Назарбаев

# "Информатика сабағында оқушыларды шығармашылыққа баулу"



**Қарашоқы орта мектебінің  
информатика пәнінің мұғалімі  
Э.С.Бакирбаева**



- оқушыларға ақпараттарды беру, өңдеу, сақтау, жеткізу және оны қолдану процесері туралы білімдерді меңгерту, басқаша айтқанда, оқушыны ақпараттық біліммен қаруландыру;*
- оқушыларды оқу үрдісінде компьютерлік техниканы өзіндік даму мен оны іске асыру құралы ретінде, сонымен қатар, кәсіптік қызметтерге пайдалану дағдыларын қалыптастыру;*
  - оқушының логикалық-құрылымдық және алгоритмдік-шығармашылық ойлау қабілеттерін дамыту, ынта-ықыластары мен шығармашылық бейімділіктерін қалыптастыру.*
- информатика пәні талап еткен мағлұматтарды жете меңгерту;*
- оқушылардың ой - өрісін дамытып, ойлау қабілеті мен дүниетанымын, көзқарасын қалыптастыру.*



**БІЛІМДІДЕН НЕ ПАЙДА, БІЛГЕНІН КӨПКЕ АЙТПАСА,  
ҮЙРЕТКЕННЕН НЕ ПАЙДА, ҚАЙЫРЫМЫ ҚАЙТПАСА.  
А. БАЙТҰРСЫНҰЛЫ**



**Бакирбаева  
Элмира  
Салимбайқызы**

**Қарашоқы орта  
мектебі**

**Білімі:** *Жоғары, Талдықорған педагогикалық институт, математика және информатика факультеті, 1994 ж.*

**Мамандығы:** *информатика пәнінің мұғалімі*

**Санаты:** *бірінші*

**Педагогикалық өтілі:** *17 жыл*

**Өзекті мәселесі:** *Информатика сабағында теория мен практиканы ұштастыра отырып оқушыларды ақпараттық қоғамға дайындау*

Біз бүкіл елімізде әлемдік стандарттар деңгейінде сапалы білім беру қызметін жолға қоюға тиістіміз.

Н.Ә.Назарбаев

## Оқу үрдісінде қолданатын білім беру технологиялары

*Саралап (деңгейлен) оқыту*

*Білім беруді ізгілендіру*

*Ақпаратты оқыту*

*Дамыта оқыту*

*Ойын арқылы оқыту*

*Түсіндіре оза оқыту*

*Көрнекілік  
технологиясы*

# “Информатика сабағында жаңа

технологиялардың мүмкіншіліктерін  
Қазіргі болып жатқан саяси-экономикалық, мәдени-әлеуметтік өзгерістер

халыққа

білім беру жүйесінің барлық буындарында білім беру ісін жаңа сатыға көтеруді талап етіп отыр. Осыған орай жаңа кезеңдегі озық педагогикалық және

әдістемелік

идеяларды ой елегінен өткізіп, бүгін заман талабына сай біршама өзгерген және жаңа жағдайларды қолдану ерекше маңызға ие болып отыр. Өзімнің

сабақтарымда

төмендегі білім беру технология түрлерін қолданамын.

*Ақпараттық  
– коммуника-  
циялық  
технология*

*Ақпа-  
раттық  
оқыту  
техноло-  
гиясы*

*Сын  
тұрғысы-  
нан ойлау  
техноло-  
гиясы*

*Ойын  
техноло-  
гиясы*

**Оқыту  
технологиялары**

**Мультимедиалық  
технология**

**Мультимедиалық  
технологияны  
қолдану оқушыларды  
ізденімпаздық дағдыларын,  
шығармашылық  
жобаларын іске асыруға  
үйретеді**

**Компьютерлік  
технологиялар**

**Компьютер**

**Интернет**

**Электрондық  
пошта**

**Электрондық  
оқулық**

***Ақпараттық – коммуникациялық технологияны оқу – тәрбие процесіне пайдалану оның келесі педагогикалық мүмкіндіктерді жүзеге асыруға мүмкіндік береді:***

**- Оқушының дайындық деңгейін, ынтасын және қабылдау жылдамдығын ескеру арқылы жаңа материалды меңгеруге байланысты оқытуды ұйымдастыру және оқыту процесіне жаңа ақпараттық технологияның мүмкіндіктерін пайдалану;**

**-Оқытудың жаңа әдістері мен формаларын (проблемалық, ұйымдастырушылық, іс-әрекеттік, компьютерлік ойындар және т.б.);**  
**-Проблемалық зерттеу, аналитикалық және модельдеу әдістерін қолдану арқылы классикалық әдістерді жетілдіру;**

**-Жаңа ақпараттық технология құралдарын (жаңа типті компьютерлер, телекоммуникация, виртуальды орта және мультимедиа-технология) пайдалану арқылы оқу процесінің материалдық-техникалық базасын жетілдіру**

*Ақпараттық – коммуникациялық оқыту технологиясының мәселелері мен болашағы*







# Ойын технологиясы



**Мақсаты** - білімді қалыптастыру,  
тиянақтау, пысықтау.

**Міндеті** - баланың қызығушылығын  
ояту, белсенділігін арттыру.

**Сабақтың басында** - өткен  
сабақты еске түсіреді.

**Сабақтың ортасында** – ерік-жігерін  
дамытады, сабаққа ынтыласын арттырады.

**Сабақтың соңында** - тақырыпты  
бекіту, алған білімін жинақтау көзделеді.

# Көрнекіліктер

Презентациялар



Интернет

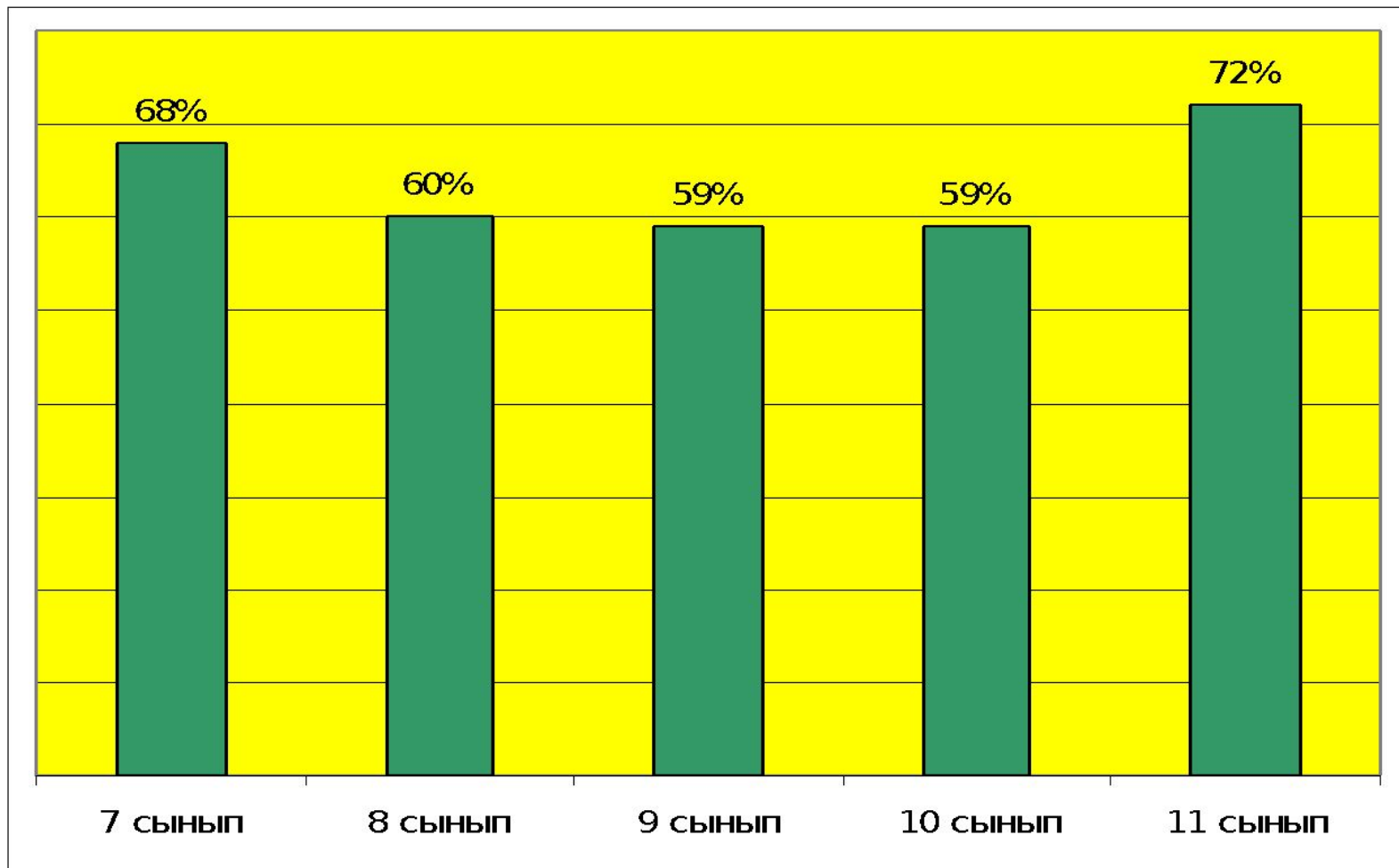
Интерактивті тақта

Бейне материалдар



*Информатика пәні бойынша сыныптардың білім сапасының көрсеткіші*

*2012-2013 оқу жылы*



# Олимпиада нәтижелері



Қыздарбекова Надира  
10 сынып оқушысы  
III орын  
2008-2009 оқу жылы



Рамазанова Аруна  
9 сынып оқушысы  
III орын  
2010-2011 оқу жылы



Абдрахманова Д.  
10 сынып оқушысы  
III орын  
2012--2013 оқу жылы

# Озық тәжірибе - ортақ іс



Информатика НЕГІЗДЕРІ		РЕСПУБЛИКАЛЫҚ ӘН АРДА БІР ШЫҒАРТЫЛ ҒЫЯМА-ӘДІСТЕМЕЛІК ЖУРНАЛ
ҚЫРҒИЙЕК-ҚАЗАН МАЗМҰНЫ		№5 (47), 2009
2 ҚАРАЕВ Ж. Мектептегі информатика курсының уәдесінде түрде оқыту	Бас редактор <b>Жанна АРНА</b>	
6 КЕРІМБАЕВА Ж. Ауыл мектептерінде ақпараттық және коммуникациялық технологияларды оқыту процесінде пайдалану мүмкіндіктері	Ақылдастар кеңесі: ҚАЛЫБЕК, С.БАЛАШАНОВ, Т.БАЛЫКБАЕВ, Г. БЕДІАХМЕТОВ, К.БЕРДИМАН, А. ҚОЛЫБЕК, Ж.ҚАРАЕВ, Т.МАДЫРОВА, С.МУХАМБЕТЖАНОВА, А.ТӨТЕНОВ, А.ТҰРҒАН, А.ШОРИНБАЕВ.	
9 САРСЕНОВА М. Қазақстан оқыту аяғында ақпараттық-коммуникациялық технологиялардың маңызы	Компьютер бөлімінен жетекшісі <b>К.Ф.АУЗУЛЛАЕВА</b>	
10 АҚПАРОВА А. Қазақстан оқытуының маңызы мен ролы	КЕЛІН ТҰРАЛЫҒЫ: 050110, А.А.Шығыс қаласы, Басөкімнің қонақ 86-үй, 5-қабат. ТЕЛЕФОНДАР: 291-99-18, 291-65-4 Е-майл: arn@inf.kz	
13 СЫДЫҚБЕКОВА Г. 12-жылдық білім беруге нәтиже жеткізгенде информатиканы оқытудың сапасын арттыру жолдары	Түркіе: 05 09 3009 жіберілді. Баспа: 20 09 2009 жылғы. Пышық № 4168 1/86. Қағазы 2-орын. Әрбір тарап ағылшын. Шартты баға - 3,00. Темпа баға - 3,00. Шартты бағамен бағаланады - 4,8. Оқуға оқытқы. Тараптары - 2300. Нөмірі 1588. Тараптары - 2300.	
15 ЖАСАРАЛОВА. Оқытудың жаңа бағы	Қызылорда облысы «А.ГӨРІСОВ» ЖШС Журнал редакциясының тіркелген бөлігі ЖШС «Құрманбаева» ЖШС Ақпараттық-коммуникациялық технологиялар бөлімі. Волгоград қаласы, 2-й қабат, 209-43-26.	
16 СМАИЛОВА Ұ., ЖҰАНБАЕВА Г. ERWIN ортасында электронды сауат-нама жүзесінде деректер базасын жобалау	Журнал Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	
19 МҰҚАМЕДЖАНОВА Г., ЖЕКЕСЕНОВА А. PHOTOSHOP графикалық редакторы бойынша электрондық оқылықты қолдану ерекшеліктері	Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	
22 ҚАЛАҚАБАСОВА Н. Оқушылардың ойлау қабілетін дамыту	Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	
23 ЗАКАРЬЯНОВА Н., ОРАЗБАЕВА Ж. VISUAL BASIC визуалды бағдарламасында тәржімделген алгоритмдерді жобалау	Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	
24 КӨКЕНОВА Г. Оқушының портфолиосын минокстау жолдары	Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	
26 МҰҚАНОВА М. Microsoft Word программасын қорықтандыру	Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	
27 ЖИЕНҚУЛОВА Д. Ойын сабақ	Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	
27 АСЫЛБЕКОВА Ж. Шығармалық сабақ	Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	
28 КОШЫМАНОВА С. «Сайыстық сабақ» ойыны	Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	
29 АЙЫТОВА Г. Сабақта ойын түрлерін қолдану	Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	
29 ҚҰРМАНБАЕВА А., БАКИРБАЕВА Э. Дидактикалық ойындардың маңызы	Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	
30 НҰРЫМБЕТОВА Г. Компьютерлік сауаттылық міндет	Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	
31 НҰРЖАНОВ Е. «Галактика» методикасының білім сапасы	Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	
32 ҚУАНДЫҚОВА А. Көпшілікпен мектептегі ақпараттық сауаттылық сабағы	Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	
33 ЖЕТКІЗГЕНОВА К. Аудандық олимпиада өкілеттері	Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	
36 ДОСМАЛОВА Г. Визуалды программалау	Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	
38 СУЛЕЙМЕНОВА Г. Тест сұрақтары	Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	
40 ҚОДАНОВ Р. Тест сұрақтары	Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	
41 ОРДАБАЕВА Г. Тәжірибелі сабақ	Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	
45 ЕСҚАРАЕВА Б., БЕКЕЕВА Г., ЖАНАГИЗОВА Р. Жұмыс дәптері	Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	
48 Сабақ	Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қабат, тіркелген орны МТД-Ж.Құрманбаева	

## Дидактикалық ойындардың маңызы

А.ҚҰРМАНБАЕВА,  
Э.БАКИРБАЕВА,

Қарағанды орта мектебінің мұғалімдері

Информатика сабағында оқушылардың білімдерін бекіту, олардың сабаққа қызығушылығын арттыру мақсатында қолданылатын дидактикалық ойындардың маңызы зор. Осы мақсатта «Объектілермен жұмыс» тақырыбында өткізілген сайыс сабағында дидактикалық ойындар халықтық педагогикамен ұштастырылды. Сайыстың мақсаты оқушылардың объектілермен жұмыс істей білу дағдыларын, файл, танбаша құра білуге, объектілерін атын өзгерту, жылжыта, өшіре білуге үйрету, практикалық дағдыларын дамыту. Халықтың салт-дәстүрлерін құрметтей білуге тәрбиелеу. Сынып екі топқа бөлініп, өзара білімдерімен сындалды.

1. **Көкпар ойыны.** Ойынның шарты: әр топ оқушыларына сұрақтар беріледі. Қай топ оқушылары бірінші болып қол көтеріп, сұраққа дұрыс жауап берсе сол топ көкпарға ие болады.
  2. **Бәйге ойыны.** Ойынның шарты: бұл ойында әр топ практикалық тапсырма орындайды.
  3. **Арқан тарту ойыны.** Ойынның шарты: әр топ ойыншыларына бірдей тапсырмалар беріледі. Тапсырманы интерактивті тақтада тез, жылдам, дұрыс орындау қажет. Арқан дұрыс жауап берген топ жаққа тартылады.
  4. **Қыз қуу ойыны.** Әр топтан бір ұл, бір қыз шығып, қойылған сұраққа жауап беру керек. Ойыншы жауап бере алмай қалса жазаланады. Тақпақ, өн, мақал-мәтелдер айтуына болады.
- Қорытынды. Сайыстың нәтижесінде жеңімпаз топ анықталып қана қоймай, оқушыларды да жеке бағалаймыз. Жеңімпаз топ көкпарға ие болады.

Алматы облысы,  
Кербұлақ ауданы.

“Информатика негіздері”  
журналы

2009 ж. № 5 “Дидактикалық  
ойындардың маңызы”

# Жетістіктер

