



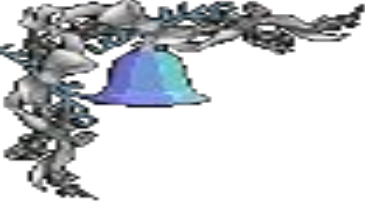
"Ғылымның өртені бүгінгі жастардың қолында, ал жас ұрпақ танымы ұстаздардың қолында!"

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 мүмкіншіліктерінің
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

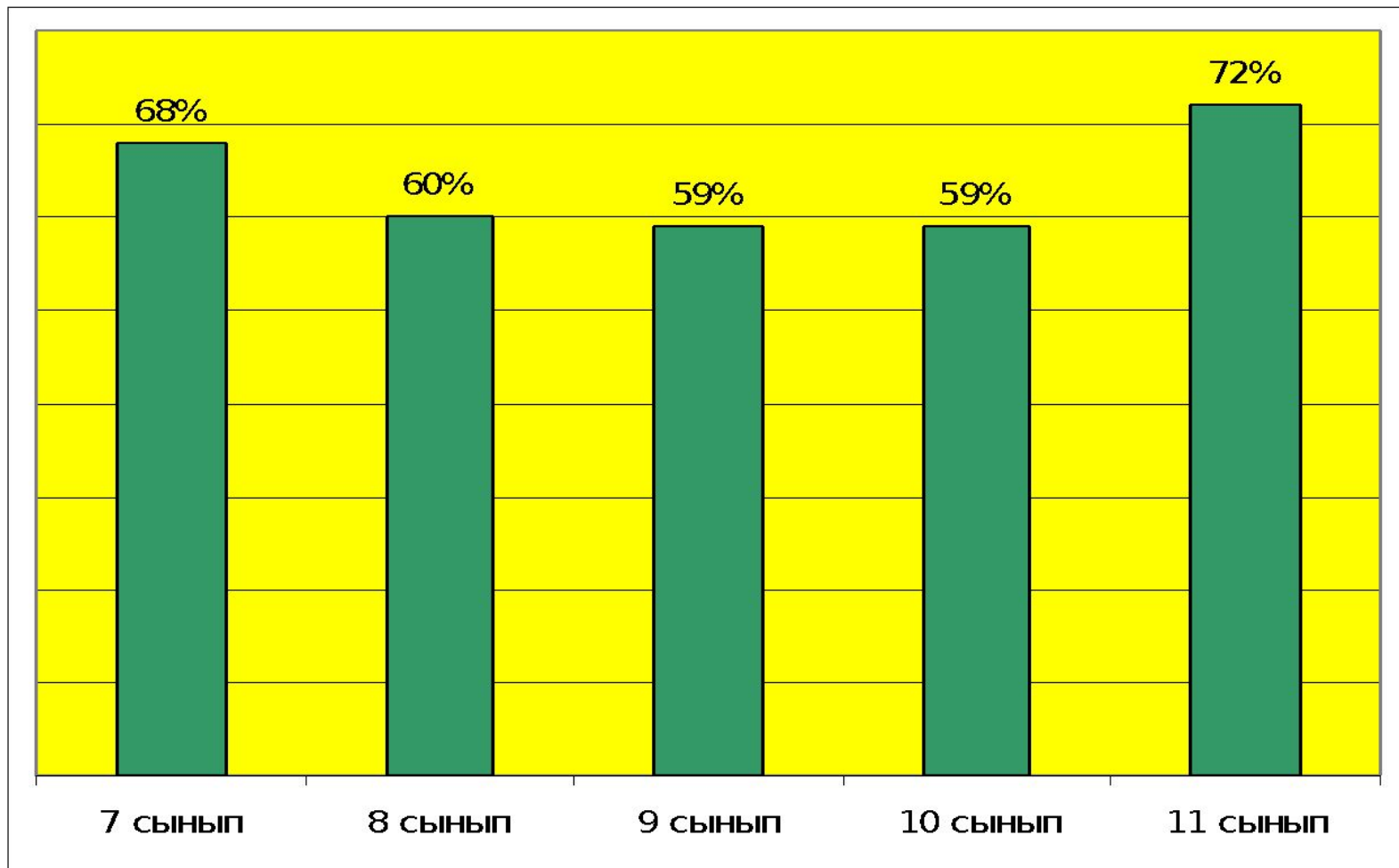
Интерактивті тақта

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 Жанна АРНА	
6 КЕРІМБАЕВА Ж. Ауыл мектептерінде ақпараттық және коммуникациялық технологияларды оқыту процесінде пайдалану мүмкіндіктері	Ақылдастар кеңесі:	
9 САРСЕНОВА М. Қазақстан оқыту аяғында ақпараттық-коммуникациялық технологиялардың маңызы	ҚАЛЫБЕК, С.БАЛАШАЕВ, Т.БАЛЫКБАЕВ, Г. БИДАНБЕКОВ, К.БЕРДИМАН, А. ҚОЛЫБЕК, Ж.ҚАРАЕВ, Т.МАДЫРОВА, С.МУХАМБЕТЖАНОВА, А.ТӨТЕНОВ, А.ТҰРҒАН, А.ШОҒИНАЕВ.	
10 АҚПАРОВА А. Қазақстан оқытуының маңызы мен ролы		
13 СЫДЫҚБЕКОВА Г. 12-жылдық білім беруге нәтиже жеткізгенде информатиканы оқытудың сапасын арттыру жолдары	Компьютер бөлімінен жетекшісі К.Ф.АУЗУЛЛАЕВА	
15 ЖАСАРАЛОВА. Оқытудың жаңа бағы	БЕЛЕН ТҰРАЛҒЫН: 050110, А.А.Шығай қаласы, Басқарушы қонақ 86-үй, 5-қабат. Телефондар: 291-99-18, 291-65-4 Е-mail: arnab@mail.kz	
16 СМАИЛОВА Ү., ЖҰАНБАЕВА Г. ERWIN ортасында электронды сауат-нама жүзесінің деректер базасын жобалау	Түркі: 45, 09, 2009 ж.берілді. Баспа: 25, 09, 2009 ж.берілді. Панно № 4168 1/8к. Қағазы 3-орт. Әрбір тарап ағылшын. Шартты бағ. - 3,9. Салмағы 45 - 3,9. Шартты бағасы бес тараптық - 4,8. Оқуға оқыған. Тараптары - 2390. Нөмірі 7588. Тараптары - 2390.	
19 МҰҚАМДЖАНОВА Г., ЖЕКЕСЕНОВА А. PHOTOSHOP графикалық редакторы бойынша электрондық оқылықты қолдану ерекшеліктері	Қызылорда облысы «А.ГӨРҮКОВ» ЖШС Журнал редакциясына тіркелген белгісі ЖШС «Құрманбаева» компаниясының Ақпараттық технологиялар бөлімі. Волгоград өлкесі, Волгоград қаласы, Волгоград өлкесі, 2-й қыс, 209-43-26.	
22 ҚАЛАҚАБАСОВА Н. Оқушылардың ойлау қабілетін дамыту	Журнал Қазақстан Республикасы Мәдениет және ақпарат министрлігінің 25-ші қысқын, тіркелу нөмірі 007-Ж.құрастырған.	
23 ЗАКАРЬЯНОВА Н., ОРАЗБАЕВА Ж. VISUAL BASIC визуалды бағдарламасында тәржімделген алгоритмдерді жобалау	Қолжазба қабылдағандықтан © - Информатика негіздері - №5, 2	
24 КӨКЕНОВА Г. Оқушының портфолиосын миноктау жолдары		
26 МҰҚАНОВА М. Microsoft Word программасын қорықтандыру		
27 ЖИЕНҚУЛОВА Д. Ойын сабақ		
27 АСЫЛБЕКОВА Ж. Шығармалық сабақ		
28 КОШЫМАНОВА С. «Сызықты сәт» ойыны		
29 АЙЫТОВА Г. Сабақта ойын түрлерін қолдану		
29 ҚҰРМАНБАЕВА А., БАКИРБАЕВА Э. Дидактикалық ойындардың маңызы		
30 НҰРЫМБЕТОВА Г. Компьютерлік сауаттылық міндет		
31 НҰРЖАНОВ Е. «Галактика» методін танытудың білім сапасы		
32 ҚУАНДЫҚОВА А. Көпшілікпен мектеп оқытушыларының сабағы		
33 ЖЕТКІЗГЕНОВА К. Аудандық олимпиада есептері		
36 ДОСМАЛОВА Г. Визуалды программалау		
38 СҮЛЕЙМЕНОВА Г. Тест сұрақтары		
40 ҚОДАНОВ Р. Тест сұрақтары		
41 ОРДАБАЕВА Г. Тәжірибелі сабақ		
45 ЕСҚАРАЕВА Б., БЕКЕЕВА Г., ЖАНАГИЗОВА Р. Жұмыс дәптері		
48 Сабақ		

Дидактикалық ойындардың маңызы

А.ҚҰРМАНБАЕВА,
Э.БАКИРБАЕВА,

Қарапозы 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 сынғалды.

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

