



ИНФОРМАТИКА  
САБАҚТАРЫНДА ОЙЫН  
ТЕХНОЛОГИЯСЫНЫҢ  
ЭЛЕМЕНТТЕРІН ҚОЛДАНУ

## **Диплом жұмысының өзектілігі:**

Соңғы кезде теледидар, бейне, радио, компьютер желілері оқушыларға көп көлемдердегі ақпаратты береді. Мектептің өзекті міндеті - алынатын ақпаратты дербес бағалауды және сұрыптау дамыту болады. Бұндай машықтарды дамытатын оқыту формаларының бірі ретінде сабақта және сабақтан тыс уақытта алынған өнер-білімдердің практикалық пайдалану мүмкіндік туғызатын, дидактикалық ойынды қарастыруға болады.

Ойын — бала үшін оқытудың нақты және гуманды формасы. Ойын арқылы оқыту кезінде біз өзімізге ыңғайлы болатындай емес, балаларға жеңіл қабылдайтындай етіп оқытуымыз қажет.

**Ғылыми жұмыстың мақсаты**— мектептегі информатика сабақтарында ойын технологиясының элементтерін қолдану арқылы оқушылардың ой-өрісін дамытудың теориялық-әдістемелік тұрғыда негіздеу және оның әдістемелік жақтарын қарастырып, тәжірибеде қолданатын дидактикалық материалдарын әзірлеу.

**Зерттеу нысаны** — мектептегі информатиканы оқыту әдістемесі.

**Зерттеу пәні** — информатика сабақтарында ойын технологиясының элементтерін қолдану.

**Зерттеудің ғылыми болжамы:** егер мектептегі информатика сабағында ойын технологиясының элементтерін қолдану арқылы оқушылардың ой-өрісін дамыту теориялық-әдістемелік тұрғыда негізделсе және оның әдістемелік жақтары қарастырылса, онда оқушылардың ой-өрісі артып, оқу сапасы артады, өйткені бұл жағдайда, оқушылардың информатиканы оқуға деген қызығушылығы мен ынтасы күшейе түседі.

## **Зерттеу міндеттері:**

- мектептегі информатика сабақтарында ойын технологиясының элементтерін қолданудың әдіснамалық және теориялық негізін анықтау;
- ойын мен ойындық іс-әрекетінің мәнін, функцияларын, оларды тартымды қылып жасайтын шарттарды, білім беруде ойындарды пайдалану шектеулері мен кемшіліктерін анықтау;
- ойын-сабағының құрылымын, информатика сабақтарында ойын және ойын түрлеріне қойылатын талаптарын анықтау;
- Тәжірибеде қолданатын дидактикалық материалдарын әзірлеу.

Ойын технологиялар оқытудың ерекше формалардың бірі болып есептеледі. Ол оқушылардың шығармашылық-ізвестіру деңгейдегі жұмысын, сонымен қатар күнделікті информатика сабақтарын қызықты жасауға мүмкіндік береді.

Отандық және әлемдік педагогикалық тәжірибеде қолдануға тұрарлық, ойын технологияларын білім беру үрдісінде пайдалану бойынша біраз тәжірибе жинақталған.

Дидактикалық ойындарды жүйелі қолданған кезде, олар оқушылардың оқу қызметін белсендірудің тиімді құралына айналады. Бұндай ойындарды сәйкес әдістемелік журналдар мен оқу құралдарындағы материалдарды пайдаланып жинақтау, оларды мазмұны бойынша топтастыру қажеттілігі туындайды.

## Диплом жұмыстың практикалық маңыздылығы:

Диплом жұмысымызда мектептегі информатика курсының кейбір тақырыптары бойынша ойын технологиясын пайдалануымен бірінші сынып оқушыларына арналған жұмыс дәптерлері әзірленген.

Бесінші – он бірінші сыныптар үшін информатика сабақтарында пайдалануға болатын, ойын элементтері бар электронды дидактикалық материалдар жинағында: флипчарттар, кроссвордтар, басқатырғыштар, ребустар, кестелер, презентациялар, және т.с.с. жинақталған.

Диплом жұмысының нәтижелерін мектептегі информатика сабақтарын ұйымдастыру мен өткізуде қолдануға болады.

## Қорытынды

Бақылау көрсеткендей, көптеген оқушылар, тіпті нашар оқитын оқушылар да, бос уақытта ойын сабақтарын өткізуге шын көңілімен қатысады. Тіпті, егер ойын, жарыс элементтерін қолданып қосымша сабақтарды өткізсе, олар белсенді бола түседі, олардағы күштеу жоғалады.

Информатика сабақтарына ойын элементтерін енгізу оқыту үрдісін қызықты және қызық етеді, балаларда сергектік жұмыс көңілін туғызады, оқу материалын меңгерудегі қиындықтарды жеңуге көмектеседі.

Дегенмен, ойындар сынып сабақтарының бағдарламаларын, олардың мазмұнын ескеру маңызды. Олар тек кейбір сабақтарды ұйымдастыруды жеңілдетіп, оларды қызықты және қызық етуге көмектесу тиіс.