

## БӨЛІМ: ЖАЛПЫ РУБРИКА

## Ұлттық тәрбие-ұлағатты іс

ЖАРИЯЛАНДЫ  
13.02.2019СІЛТЕМЕ  
<https://bilimger.kz/36699/>

## АННОТАЦИЯ / АҢДАТПА

Аты-жөні: Бисенова Жемис Сериковна

Әдістемелік тақырыбы: «Ақпараттық технологияны қолдану арқылы оқушылардың шығармашылық даралығын дамыту»

Білімі: жоғары

Оқу орны: БҚМУ, 1996 жыл

Мамандығы: информатика пәнінің мұғалімі

Батыс Қазақстан облысы, Ақжайық ауданы, Шабдаржап ауылы, Харькин ОЖББМ

Ұлттық тәрбие – ұлағатты іс

Қазіргі таңдағы еліміздегі білім беру жүйесінің ең басты міндеті білім берудің ұлттық модуліне өту арқылы жас ұрпақтың білім деңгейін халықаралық дәрежеге дейін жеткізу болып табылады.

Елбасының «Ежелден рух еркіндігін ерекше қастер тұтқан халқымыздың асыл дәстүрлерін жаңа заманға жарасымды жалғастырумыз қажет» деген парызды үндеулерін басшылыққа алып, біз ұлттық салт-дәстүрімізді жаңаша жаңғыртып, жандануына үлес қосумыз керек.

Білім беру жүйесі қоғаммен бірге дамып, онымен бірге үнемі өзгеріп отырады, осыған сәйкес мектептерге қойылатын талап та, ондағы оқыту және тәрбиелеу әдіс-тәсілдері де өзгеріп отырады.

Ұстаздық іс-тәжірибемде педагогика ғылымының докторы, профессор Ж.Қараевтың «Әр түрлі деңгейде саралап оқыту технологиясын жас ұрпақты оқыту және тәрбиелеу барысында үнемі қолданамын.

Деңгейлік тапырмалармен жұмыс жасау арқылы оқушының ынтасы, ойлауы, есте сақтауы, оқу сапасы артады. Ж.Қараев технологиясында оқушыларды бағалауда ерекше, рейтингтік /көпұпайды/ жүйе бойынша жүзеге асады. Бұл деңгейлік оқытудың ерекшелігі- оқушылардың сабақта бірнеше деңгейде жұмыс жасай алатындығында.

Осы жолданып отырған сабағымда осы деңгейлік тапсырмалар арқылы дамыта оқыту әдісін жүзеге асырдым және халықтық педагогиканы насихаттадым. Білім мен тәрбиенің қайнар көзі халықтық педагогика. Балаларды халықтың салт-дәстүрін, әдет-ғұрпын қастерлеуге құрметтеуге үйретуіміз керек. Өз халқының мол мұрасын, ұлттық ерекшеліктерін білудің адам болып қалыптасуына берер пайдасы зор. Олай болса өз ұрпағының өнегелі, еңбек сүйгіш, абзал азамат болып өсуі үшін халықтық педагогиканың негізгі мақсатын шығармашылықпен оқу-тәрбие үрдісінде тиімді пайдалану тек менің ғана емес әрбір ұстаздың міндеті деп білемін.

Тақырыбы: Есептер шығару.

Мақсаты:1. Алған білімдерін есеп шығаруда қолдана білуге дағдыландыру

2. Өз бетімен еңбектенуге, ойлауға, білім дағдыларын дамытуға үйрету.

3. Ұлттық ойынның мәнін ұғыну. Өз халқының салт-дәстүрін құрметтеуге, сыйлауға үйрету.

Көрнекілігі: оқу құралдары, интербелсенді тақта, т.б.

Түрі: аралас

Формасы: жеке, топтық және ұжымдық

Сабақтың өту барысы.

I. Ұйымдастыру бөлімі.

A)Оқушылар, бүгін біздер жарыс сабағын өткізгелі отырмыз сабағымызда өткен материалдарды қайталау. Есеп шығару. Алдымен мынандай сұраққа жауап беріңіздер.

Сұрақ:Қазақтың қандай ұлттық ойындарын білесіңдер, атқа байланысты.

Ж-ы:"Қыз қуу", "Бәйге", "Көкпар","Бұғалық тастау", "Аламан бәйге", "Аударыспақ", "Ат жарыс".

Сұрақ: Осы ойындар қандай жерлерде ойналады?

Ж-ы:Ұлттық ойындар қазақтың той, мереке, ас берулерде ойналады. Ал бүгінгі біздің жарыс ойынымыз қазақтың ұлттық ойыны "Көкпарға" негізделіп құрылды. Әр топтың аты: I топ — Құлагер. II топ — Тайбурыл. Бұл ойында жарысқа қатысушыға, оның атына да жоғары талап қойылатын ойын. Бұл жарыста атының бапталуына қарай, өзінің жаттығуына да мән берілген.

Сондықтан ойынның шарты мынадай:

I. Әр топта бір бапкерден (яғни топтың жетекшісі) болуы керек.

Құлагер бапкері- Еламан Тайбурыл бапкері- Асылбек

II. Шабандоздар екеуден болуы керек.

Ақтоты, Самалбек Оралсын, Мерхат

III. Емші-оташылары болуы керек.

Саягүл Мария

Атпен жарыс болғандықтан әртүрлі оқыс жағдайлар болуы мүмкін. Аттан жығылып мертiгуi деген сияқтылар. Сол кезде емші оташылар көмекке келедi. Біздің жағдайымызда есеп шығара алмағанда дер кезінде емші-оташылар көмекке келедi.

IV. Сарапшылар олар әр жарыс сайын Риза, Замира есепті шығару дәрежесіне қарай ұпай

беріп отырады. Алдарыңда ұпайлар саны жазылған өз-өзін бағалау карточкасы қағаздары жатыр. Солар арқылы есептеп отырады.

У. Жанкүйерлері әр топта болуы керек.

1. Медет Ерлан

2. Жанболат

I. Негізгі бөлімі

1. Ал сонымен бірінші әр топ өздерін таныстыру

I топ — Құлагер ,

Құлагер Ақан серінің сайгүлігі.

Құлагер, топтан озған жүйрігім-ай

Жарасар келте жібек құйрығың-ай

Тұлпардың аунағаны туған жерің

Биеден туа бермес сендей құлын

Тұсында ешбір жүйрік ілесе алмаған

Атағың орта жүзде мағлұмданған.

Құлагер Ақан серінің тұлпары

II топ — Тайбурыл

Жан серігім, Бурыл ат

Барыңды бүгін қарышта

Ұшқан құстан қалыспа

Қырық күншілік қазанға

Бір-ақ күнде жетуге

Сіздей малған алыс па

Тайбурыл “Қобыланды” батырдың тұлпары.

II. Бапкерлер жарысы

Сұрақ өткен материалдардан алынған.

1. Алгоритм сөзінің шығу тарихы қандай? Ж-ы Алгоритм сөзі IX ғ арифметика-лық амалдарды орындау ережесін тұжырымдаған ұлы математик Әл-Хорезмидің аты латынша *algorithmi* сөзінен шыққан

2. Сандық шамалар мен литерлік шамалардың айырмашылығы қандай?

Ж-ы. С.Ш мәндері натурал, бүтін нақты –сандар болатын сандық шамалар болады. Л-Ш мәндері сөздер мен текст болатын шамалар Л.Ш д. а. Көріп тұрғандай шамалардың типтері әр түрлі болуы мүмкін. Олар пайдалануына қарай натурал, бүтін, нақты, литерлік және т.с.с.

3.  $y = x/1+x-1/1$  өрнегін есептеу алгоритмін құр. Егер  $x=0$  не  $x=1$

4.  $y=2x(x+3)+4=2x^2+6x+4$  кв теңд алгоритмін құрыңдар

1. алг өрнек (нақ  $x, y$ , лит R)

арг  $x, y$

нәт R

басы

егер  $x = 0$  не  $x = 1$

онда  $R: =$  “ $y$ -ң мәні жоқ”

әйтпесе  $R: =$  “ $y$ -ң мәні бар”

$$y = x/1 + x - 1/1$$

бітті

соңы.

$$2. D = 62 + 4 \cdot 2 \cdot 4 = 16 - 32 = 4$$

алг кв теңд (нақ, 2,6,4, лит у)

арг 2,6,4

нәт у

$$\text{басы } D = \sqrt{4} = \square$$

егер  $D \square 0$

$$\text{онда } x_1 = 2 \square \square \square \square \square \square = -\square$$

$$x_2 = 4 \square \square \square - \square = -\square$$

бітті

соңы

III. Шабандоздар жарысы

1. Меншіктеу командасы қалай орындалады?

Ж-ы Меншіктеу командасы ( :  $\square$  ) айнымалыға есептелген мәнді меншіктеуді көрсетеді.

2. Құрама командаларды ата.

1. Тармақталу командасы 2. Қайталану командасы

егер әзір

онда  $\square$ б

әйтпесе сериялар

бітті  $\square$ с

3. Қандай шарттар бар 1. жай шарт

2. құрама шарт

Ж-ы жай шарт егер  $x \square 0$  және  $x \square 1$  егер  $x \square 0$  және  $x \square 1$   $x \square \square$  емес

4. Алгоритмдік тілде шамалар арасындағы қатынас таңбалары не үшін керек.

Ж-ы шаманың арасындағы мына қатынас таңбалары пайдаланылады. Сандық шама үшін

, литерлік шама үшін

$\square$ кіші  $\square$ кіші әрі тең  $\square$ тең

$\square$ үлкен  $\geq$  үлкен әрі тең  $\square$  тең емес

Есептер шығару

1. Екі натурал санды бір-біріне бөлуден қалған қалдық табу алгоритмін құр.

алг қалдық табу (нат 7 бөлінгіш), 3 (бөлгіш), (қалдық)

арг 7,3

нәт  $x$

басы

егер 7: 3 (бөлсем)

онда 2,1

бітті

соңы

егер 8:4

онда 2

әйтпесе

Есеп

2. 100 кг алма жинап, сақтау пунктына 5 кг себетпен тасу керек. Осы есепке қайталану командасын пайдаланып алгоритмін құрыңдар

алг жинау

басы

әзір алма жиналған

цб

себетті 5 кг алмамен толтырырып сақтау пункіне тапсыру керек. норманы орындағанша 20 рет қайталап

цс

соңы

IV. Елші –оташылар жарысы

а) Сызықтық

б) тік бұрышты

Ж-ы а) сызықтық таблицада екі мәнін аламыз. Бастапқы мәні соңғын аламыз.

Мыс: нақ таб (0;23)

Тік бұрышты таблицада төрт мәнін аламыз

Мыс: көбейту таблицасындағы вертикаль жолдарының, горизаталь жолдарының мәнін аламыз. Нақ таб [1:9, 1:9]

1 Есеп Екі санның үлкенін табу алгоритмі 46,57.

алг Е.С.У (нақ 46,57, нақ у)

арг 46, 57

нәт у

басы

егер  $46 \geq 57$  (жоқ)

онда у:  $\square 57$

бітті

соңы

2 Есеп. Маралбек пен Әшімтайдың өзен жағасына балық аулауға келуі. Ойламаған жерде найзағай ойнап, колхоз қорасына жай түседі. Жалындаған өрт, қорада қайда барарын білмей маңырап, сеңдей соғылысқан қой, қозы көмекке келген Әшімтай мен Маралбек. Осы әңгіме желісі бойынша алгоритм құрыңдар.

## Алг “Өрттен құтқару”

басы

әзір өртке оранған қорада қой,қозы тұр

цб қорадағы қой мен қозыны құтқару

егер ол қозы болса

онда оны көтеріп шығару

әйтпесе егер ол қой болса

онда оны сүйреп шығару

бітті

бітті

соңы

3 Есеп. Санды теңгеге және керісінше теңгені сомға айналдыру алгоритмін құр.

С-сом Т-Теңге, К-Курс 1000 сом-К тең

 $S \square K(6)/1000 \cdot T \square T \square 1000/K \cdot C$  С сом-Т теңге

алг айналдыру (нақ К,С,Т) 6 150

арг К, С К,Т

нәт Т С

басы

 $T: =K \cdot C/1000$   $C:1000 \cdot T/K$ 

T:150 C:250 000

соңы.

## V.Сарапшылар жарысы

1.Информатика нені зерттейді.

2.Ақпараттың өлшем бірліктері.

3.ДК-дің негізгі бөліктері.

4.Алгоритмнің жалпы түрі

Есеп. Ұшталмаған алты алты жақты карандаштың неше жағы бар?

Ж-ы сегіз көлденең жақтарымен

Сергіту ойыны. Жанкүйерлер.

Ата-бабамыздың ертедегі ұзындық өлшем бірлігі (шақырым)

“Шақырым” бізді қазір қандай атау қолданып жүрміз. Осы өлшем бірлікті (км). Ертегі қазақ қыздары таққан орамалдың өлшемі (шаршы). Осы өлшем бірліктердің қазір қолданып жүрген атауы квадрат метр.

Ертедегі қолданған салмақ бірлігі (пунт) қазіргі атауы (кг). Осы атау қанша кг білдіреді. (16 кг)

## VI. Қорытындылау

Көкпар сабақ арқылы оқушыларды халқымыздың ұлттық ойынына деген қызығушылығын арттырып, ұлттық дәстүрді сақтауға, өз беттерімен шешім қабылдауға, өздеріне деген сенімділігін қалыптастыруға болады.

Өз-өздеріңді бағалау карточкалар бойынша баға қою.

Қорыта келгенде жоғары деңгейлік тапсырманы барлық оқушылар орындай алмайды, оны барлығынан талап ету қажет емес. III, IV-ші деңгейдегі тапсырманы орындаған оқушы қабілетті оқушы екенін көрсетеді. Ал төменгі деңгей міндетті деңгей болып табылады, қалғандарын оқушы қабілетіне сәйкес таңдауға болады.

Сонымен, ұлттық тәрбие-ұлағатты іс, ұлттық іске барлығымыз кірісуіміз керек, бұл әдіс көп ұлтты еліміздің болашағын экономикалық жағынан ғана емес, елдік жағынан да қуатты дәрежесіне жеткізетініне сенемін.

**ҚМ АА** Күәлік нөмірі: **KZ45VPY00102718** — ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі

© 2026 **Bilimger.kz** Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық мазмұн авторлық құқықпен қорғалған.