

БӨЛІМ: КОЛЛЕДЖ

Информатика сабағында танымдық әрекеттерді белсендіру

ЖАРИЯЛАНДЫ
29.05.2017СІЛТЕМЕ
<https://bilimger.kz/14756/>

АННОТАЦИЯ / АҢДАТПА

Серикова Айгуль Алданышовна

Көлік және коммуникация колледжі

«Информатика» пәнінің оқытушысы

Қазақстан Республикасының «Білім беру туралы» заңында ұлттық және жалпы азаматтық құқықтар, ғылым мен практика жетістіктері негізінде жеке адамдарды қалыптастыруға, дамытуға және кәсіби шыңдауға бағытталған білім беру және жеке адамның шығармашылық, рухани күш – қуатын жетілдіру, жеке тұлғаның жан – жақты толысуына жағдай жасай отырып, зерделі азамат даярлау міндеті көзделген.

Жаңа білім алу үрдісі оқытушы мен білім алушыға шығармашылықпен жұмыс жасауға итермелейді, себебі білім алушы білімді өздігінен іздену арқылы алу керек болса, оқытушы білім алушының білім алуына себептер, жағдайлар тудыру керек. Ол үшін оқытушының сабақты жан-жақты дайындауы қажет, сабақ үстінде қандай болмасын білім алушы тарапынан әртүрлі сұрақтар туындау мүмкін сол жерде оқытушы қажетті бағдар беріп жіберуіне тура келеді.

Сонымен, қазіргі заман талабына сай оқытушы «білім бұлағы» емес, «білім бұлағына» жеткізуші, яғни білім алу жетекшісі болуы тиіс. Осы кезде оқытушының талапқа сай білім алушының білім алу белсенділігін жоғарылату мақсатында жаңа технологияларды менгеру қажеттілігі туындап отыр.

Білім алушылардың танымдық қызығушылығын арттыруға бағытталған технологияларға сын тұрғысынан ойлау, жобалау, проблема туғызу, ұжымдық қарым-

қатынаста оқыту жатады. Қызығушылық деп — білім алушының бір нәрсеге зейін қоюын, кейбір заттар мен құбылыстарды танып білуге ұмтылуын айтамыз.

Оқытушының алдындағы мақсат білім алушының оқуға ынтасын көтеру, қызығушылығын арттыру, бұл білім сапасын көтеру деген сөз. Сабақты құру негізі білім алушылардың жұмысын ұйымдастыру. Бұл сабақтың маңызын және әдісін анықтайды. Сондықтан таңдалған әдіс сабақ барысының тиімділігін көрсетеді.

Білім алушының танымдық іс-әрекетін белсендіру дегеніміз — ол ойлау қабілетін белсендіру деп айтуға болады. Білім алушыға оқу барысында тек берілген танымдық тапсырмаларды орындау әдістерін үйрету ғана емес, сол тапсырмаларды өздігінен орындауға ынталандыру қажет.

Әр сабақ тақырыптан басталады, тақырыпты жай ауызша мәлімдеу керек емес, тақырып айтпас бұрын қызығушылығын арттыру керек, өтетін тақырыптың маңыздылығын, бұрын өткен сабақпен байланысын көрсету маңызды. Білім алушы тақырыптың маңызын түсіну барысында игеруге талпыныс жасау керек, әр сабақтың басты міндеті — білім алушының танымдық құзырлығын дамыту.

Ол үшін мыналарды ескеру қажет:

- Білім алушының материалды қабылдау ерекшелігін ескеру;
- Оқыту үрдісіндегі ашықтық, еркіндік;
- Білім алушының тұлғалық қасиетін қалыптастыру;
- Жеке дара оқыту үрдісін ұйымдастыру.

Танымдық қабілетті арттырудың жолдары:

- Ақпаратты өмірмен ұштастыру, байланыстыру;
- Мәселелік жағдаятты туғызу;
- Әдеби, ғылыми-көпшілік әдебиеттерді қолдана білу;
- Салыстыру, талдау, жинақтауды үйрету.

Әр пәннің білім алушыларға берер танымдық тәрбиесі мол десек, соның ішінде информатика пәнінің де білім алушылардың ақыл-ой, танымдық қабілетін дамыту мүмкіндігі зор. Білім алушыларға танымдық тәрбие берудің алғашқы баспалдағы деп оқытудағы саналылық принципін атауға болады.

Информатиканы оқыту барысында білім алушылардың танымдық қызметін белсендіру — білім мазмұнын тереңдетеді, қоғамдық әлеуметтік өмір мен ғылым-білімді ұштастыра келіп шәкірттің дүниетанымын кеңейтеді, өзінше ой-пікір түйіндеуге үйретеді.

Таным үдерісі, біріншіден, оқытушы мен білім алушының бірлескен әрекеті арқылы іске асса, екіншіден, олардың әрқайсысы жеке тұлға ретінде түрліше әсерге бөленеді.

Информатиканы оқытудың негізгі мақсаты – білім алушыларды белсенді, әрі толыққанды өмірге және ақпараттық қоғам ортасындағы жұмысқа дайындау болып табылады.

Танымдық белсенділік пен білім алушының дербестігі бір-бірінен ажыратқысыз. Білім алушының таным белсенділігі оның білімге деген қабілетін сипаттайды. Ал басқа қабілет-қасиеттері іс-әрекет барысында айқындалып дамиды.

Сондықтан да белсенділікті арттыратын әдістерді мейілінше дамыту тәжірибелік іс-әрекеттің өркендеуіне, ақыл-ойға қозғау салады. Мұның өзі білім сапасын көтерумен қатар оны өмірде пайдаланудың жолын кеңейтеді.

Танымдық белсенділік көрсеткіштеріне тұрақтылық, оқу саналылығы, шығармашылық қабілеттері, дәстүрден тыс оқу жағдайларындағы тәртібі, оқу міндеттерін шешудегі өз беттілігі жатады.

Таным үрдісі — өте күрделі үрдіс. Білім қорының молаюы да осыған байланысты. Таным белсенділігін арттыруда информатика пәнінің қосар үлесі ерекше. Ал, білім алушылардың таным белсенділігі артуының негізгі шарты — проблемалық оқыту.

Іздену – оқу – таным проблемасын шешуге бағытталған білім алушылардың іс-әрекеті. Оны ұйымдастырудың тәсілдері жиынтығынан зерттеу әдісі туады, ал одан проблема шешіледі.

Алдымызға қойған проблеманың басты мақсаты – білім алушылардың таным белсенділігін, ойлау қабілетін сабақ үстінде және сабақтан тыс уақыттарда арттыру, өз бетінше еңбектену білуге дағдыландыру. Жеке білім алушының таным белсенділігін арттыра отырып, келесі нәтижеге қол жеткізуге болады:

1. Білім алушының таным деңгейі кеңейе түседі;
2. Оларға қиын, түсініксіз болып көрінетін тақырыптың өзіне бейімділік белсенділігі артады;
3. Білім алушының бойында «Басқалардан кеммін бе, мен де оқын» деген сияқты намыс белсенділігі артады.

Қазіргі заман оқытушыдан тек өз пәнінің білгірі болу емес, жаңалыққа жаны құмар, оқытудың жаңа технологияларын шебер меңгерген, білімі мен білігі жоғары тұлға болу, ақпараттық сауаттылық талап етіледі.

Оқу құрылысын жүйелі талдау негізінде білім алушылардың танымдық әрекетінде екі іс — әрекет тобын бөліп шығарады:

- Білім алушының оқытушымен бірге араласа отырып орындаған әрекеті;
- Білім алушының дербес іс — әрекет элементтері.

Білім алушылардың танымдық қызығушылығын дамытпай, оқыту үрдісін жүзеге асыру мүмкін емес. Сабақты тартымды әрі сәтті өткізе білу оқытушылар қауымынан көп ізденуді, білімділікті, қабілеттілікті және тапқырлықты қажет етеді. Менің ойымша сабақты сәтті ұйымдастырудың бірнеше алғы шарттары бар:

- сабақтың тақырыбына сай сабақ жоспарын жасау;
- тақырыпқа сай сабақ түрін, оның әдіс – тәсілдерін түрлендіріп отыру;
- қосымша материалды тақырыпқа сай шығармашылықпен іріктеп алу;
- дидактикалы, техникалық құралдарды, электрондық оқулықтарды мақсатқа сай, білім алушы сезіміне әсер ететіндей тұрғыда пайдалану;
- сабақта алдыңғы қатарлы озық іс-тәжірибелер мен жаңа технологияларды пайдалану.

Информатика сабағында әр тақырып сайын білім алушылармен түрлі шығармашылық жұмыстарды өз шеберлігіме қарай ұйымдастырып, түрлендіріп, өткізуге жұмыстанамын. Білім алушыны тұлға ретінде қалыптастырудағы сабақтарымда жеткен нәтижем:

- білім алушылардың тақырыпты оқуға және пәнге ұмтылысы артады;
- оқу процесінің сапасы, оқу үлгерімі жоғарлайды;
- білім алушыларды сабақ кезінде және сабақтан тыс жан — жақты ізденуге үйретеді;
- білім алушы білім алу жолында өз бетінше жан — жақты терең жұмыс істеуге талпынады.

Білім алушылардың танымдық белсенділігін арттыру үшін мен өзімнің тәжірибемде әртүрлі әдіс-тәсілдерді қолданамын. Осындай әдістер сабақтың нәтижелілігін арттырады және білім алушы мен оқытушының әр сабаққа шығармашылық пен дайындалуын талап етеді. Нақтылай келсек, сабақта танымдық белсенділікті арттыру үшін мен дәстүрлі емес сабақтарды тәжірибелеймін. Дәстүрлі емес сабақтарда жиі қолданатыным — ойын сабағы.

Ойын сабағы білім алушының ой қабілетін арттырумен бірге сабаққа деген белсенділігін, қызығушылығын оятып, ізденімпаздық, зерттеушілік, шығармашылық қабілетін дамытады. Ойынсыз ақыл — ой қалыпты дамымайды. Ойын арқылы баланың рухани байлығы өмірмен ұштасып, айналасындағы дүние туралы түсінік қалыптасады.

Ойынның түрлері өте көп. Соның ішінде рөлдік ойындар элементерін пайдаланудың маңызы өте зор. Бұл жағдайда білім алушылар тобына негізгі, не қосалқы ойыншылар ретінде қатысу ұсынылады. Мысалы: алгоритмнің жасанды орындаушысы рөлі. Бұл рөлді орындау білім алушының шарттарды тұжырымдап, игеріп алуларына итермелейді.

«Дербес компьютер құрылғылары» тақырыбында «Интернет-дүкен» атты ойынын

ойнағанда білім алушылар сатушы мен сатып алушы әрекеттеріне еліктейді. Осы ойын арқылы білім алушылар компьютер құрылғыларының аттарын, сипаттамаларын және жұмыс істеу принциптерін ұғынады.

Графикалық редакторлар тақырыбын өткенде білім алушыларға жеке тапсырма беріп, олар дизайнер немесе архитектор мамандықтарына арналған тапсырмаларын орындайды. Білім алушылар Adobe Photoshop, CorelDraw AutoCad бағдарламаларында растрлық, векторлық графикамен жұмыс жасайды.

Дәстүрлі емес сабақтарды бүгінгі педагогикалық ілімдер талаптарына сай іріктеп, ретімен қолданып отырсақ, сабақтың сапасын көтеріп, тиімділігін арттырамыз.

ПАЙДАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ:

1. Қазақстан Республикасының «Білім туралы» Заңы.
2. Садықов Т. С., Әбілқасымов А. Е. Қазіргі заманғы сабақ. Оқу процесін ұйымдастыру. Алматы, 2004 ж.
3. Елубай С. Білім беру технологиясының қазіргі проблемалары. Алматы, 2001ж.
4. Л.Доллинер. Ақпараттық коммуникациялық технологияларының мәселелері және болашағы. Информатика негіздері.

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

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