

БӨЛІМ: ЖАЛПЫ РУБРИКА

Информатика сабағында дидактикалық ойындарды қолдану ерекшеліктері.

ЖАРИЯЛАНДЫ
07.02.2022СІЛТЕМЕ
<https://bilimger.kz/113835/>

Информатика сабағында дидактикалық ойындарды қолдану ерекшеліктері.

Өркениетті қоғам дамуының қазіргі кезеңі орынды түрде ақпараттандыру кезеңі деп аталады. Бұл кезеңнің тән ерекшелігі — қазіргі заманғы ақпараттық технологиялар негізінде жүзеге асатын ақпаратты жинау, өндіру, өңдеу, сақтау, беру, пайдалану және оның қоғамдық өндіріс саласындағы қызметінің басым түріне айналуы. тиімділігі мен ғылымның қарқындылығы.

Қазіргі кезде жалпы білім беретін мектептердің төменгі сыныптарына информатика пәнін енгізу үрдісі айқын байқалады. Бұл пәнді бастауыш сынып бағдарламасына енгізу туралы шешім көбінесе компьютерлік сыныптың болуымен ғана анықталатыны алаңдатарлық жағдай. Информатика курсының мақсаты — балаларды компьютерде жұмыс істеуге үйрету, оны тренажер немесе демонстратор ретінде пайдалану. Алайда, информатика — бұл ақпаратты алу, жинақтау, өңдеу, беру және ұсыну әдістері туралы ғылым және қолданушы режимінде компьютерде жұмыс істеу дағдыларын меңгерумен шектелмейді.

Мұндай пәнді мүмкіндігінше ертерек бастау керек, өйткені жоғары сынып оқушыларының ойлау стилі мен стилі жеткілікті түрде қалыптасқан және оны өзгерту қиын.

Информатика сабағындағы дидактикалық ойындар

Қазіргі кезде оқу үрдісін ұйымдастырудың дәстүрлі формалары мен әдістері мұғалімдерді ғана емес, мектеп оқушыларын да қанағаттандырмайды. Студент бүгінгі күні өзінің интеллектуалдық әлеуетін іске асыруға ұмтылады, ол өз күшін қолданудың неғұрлым белсенді әдістерін іздейді. Мектептің міндеті — өсіп келе жатқан адамға өмірдің мәні мен өзінің лайықты орнын табуға көмектесу, бұл үшін тиісті жағдайлар мен

алғышарттарды құру. Білім беру жүйесінде мектеп оқушыларына жүктелген міндеттерді қызығушылықпен орындауға мүмкіндік беретін осындай енгізу қажет. Әр мұғалім барлық мүмкіндіктерді пайдалануы керек, осылайша балалар қызығушылықпен үйренеді, информатиканың тартымды жақтарын, оның ақыл -ой қабілетін жақсартудағы мүмкіндіктерін, қиындықтарды жеңуде сезінеді және сезінеді. Оқытудың дәстүрлі емес, стандартты емес формаларын, атап айтқанда дидактикалық ойындарды қолдану оқу үрдісіне жақсы әсер етеді.

Информатика сабағында ойындарды қолдану мәселесімен айналыса отырып, айта аламын: барлығы ойнағанды жақсы көреді. Кез келген ойын сырттай жеңіл және жеңіл болып көрінеді. Бірақ шын мәнінде, бұл ойыншыдан өзінің күш -жігерін, ақылдылығы мен төзімділігін, ал мұғалімнен үлкен дайындықты беруді талап етеді.

Бірақ ойынның өзі мақсат емес. Ойынды сабақтың жеке және тәуелсіз элементі ретінде қолдануға болмайды. Оның сабаққа қосылуы негізді, кедергісіз және тегіс болуы керек. Дидактикалық ойын сабақтың барлық түріне қолданылады, сонымен қатар мұғалім ойын өткізілетін сабақтың тақырыбын анықтауда шексіз таңдау құқығына ие.

Мен 10 сыныпта информатика сабағында қолданатын ойындардың нұсқаларын ұсынамын **«Сот ісі»**және 9 сыныпта **«Аукцион»**.

«Сынақ» ойыны

Бұл ойынды ақпараттық модельдерді сипаттай білу қабілетін тексеру ретінде қолданған жөн.

Ойынның мақсаттары:

1. Тәрбиелік:

- модельдеу мақсаты тұрғысынан маңызды объектінің қасиеттерін ерекшелеп, ақпараттық модельдерді сипаттау дағдыларын дамыту;
- оқушылардың информатика курсы мен басқа пәндерден (әдебиет, тарих) оқу материалын сәтті игеруіне көмектесу.

2. Тәрбиелік:

- басталған жұмысты соңына дейін жеткізуге деген ұмтылысты ояту

3. Дамытады:

- өз көзқарасын қорғау дағдыларын дамыту;
- шығармашылыққа бейім оқушыларды анықтау;

- таныс адамға күтпеген жерден қарау қабілетін дамыту;

Ойын ережелері.

Ойын төрт команданың командалық жарысы түрінде өтеді. Әр топта прокурорлар мен қорғаушылардың кіші тобы таңдалуы керек, олар өз білімдерін және мұғалім ұсынған «тергеу материалдарын» қолдана отырып, айыптау мен қорғау тұрғысынан объектінің сипаттамасын ұсынуы керек. Мұғалім процесті басқаратын және әрбір іс бойынша соңғы қорытынды шығаратын судья рөлін атқарады.

Сабақтар кезінде.

1. Ұйымдастыру сәті.

Оқушылар 4 командаға бөлінеді.

2. Сабақтың мақсатын қою.

Мұғалім:Бүгін сабақта біз «Заттың ақпараттық моделі» тақырыбын үйренуді жалғастырамыз және модельдеу мақсатына байланысты объектінің ақпараттық моделін сипаттау дағдыларын тексереміз. Біз сабақты дәстүрлі емес формада — «Сынақ» ойын түрінде өткіземіз. Сабақта сынақ үлгісін құрайық. Сот процесіне тән, бірақ бізге қажет емес барлық формальдылықтарды, хаттаманың элементтерін алып тастайық және шындықты ашу үшін айыпталушы туралы әр түрлі пікірлерді тыңдау қажеттілігі сияқты соттың мұндай қасиетін қарастырайық.

3. Ойын барысы.

4. Мәселе туралы мәлімдеме.

Мұғалім:Ендеше, бастайық.

Барлығы көтеріледі, сот отырысы. Бүгінгі отырыста төрт іс қаралады:

1. Әдеби кейіпкер Андрей (Н. В. Гоголь, «Тарас Бульба»);
2. Әдеби кейіпкер Чацкий (А. Грибоедов «Ақылдан қасірет»);
3. Иван Грозныйдың тарихи тұлғасы;
4. Екатерина II -нің тарихи тұлғасы.

Сіздің тобыңыздағы әрбір жағдай үшін сізге прокурор мен қорғаушыларды таңдау керек, олар өздерінің білімі мен «тергеу материалдарын» қолдана отырып, айыптау мен қорғау тұрғысынан объектінің сипаттамасын беруі керек: IVAN IV THE GROZNY, EKATERINA II, ХАРАКТЕРИСТИКАСЫ Андрия мен Остап батырлары NV GOGOL «TARAS BULBA» әңгімесінде, ЧАТСКИЙДІҢ СИПАТТАМАСЫ — КОМЕДИЯ БАТЫРЫ А.С.ГРИБОЕДОВ «Ақылдан қасірет» (1 -қосымша) сізге беріледі.

Талқылау кезінде әр тарап келесі құжаттарды дайындайды:

- Ақпараттық модельдің анықтамасы («Ақпараттық модель — бұл ...»);
- Кесте түрінде берілген объектінің ақпараттық моделі (1 -кесте).

Ақпараттық үлгі сипаттамасы Схема үлгісі

Кесте 1

Тек сол ұяшықтар кестеде толтырылады, олардың мазмұны сипаттама үшін өте қажет.

Тақтада қойылған мақсатқа байланысты айыптау немесе ақтау бойынша Петр I тарихи тұлғасының ақпараттық модельдерінің мысалдары келтірілген. (2 -қосымша)

1. Тергеу жүргізу. (Топтық жұмыс)

III. Сот отырыстары.

Мұғалім: Біз тыңдауды бастаймыз. Мен прокурордың (қорғаушы) сөзін келесі сөздермен бастауды ұсынамын: «Құрметті алқабилер мырзалары, құрметті судья мырза! Қарастырылатын объект күрделі, көптеген қасиеттер мен қатынастармен сипатталады. Дегенмен, біз объектіні айыптауға (ақтауға) лайықты екенін көрсететін, біз жинаған ақпаратқа назар аударуды сұраймыз. Нысанның ақпараттық моделі мақсатты түрде таңдалған ақпарат жиынтығы ретінде келесі ақпараттан құралады ... ».

Мүдделі тараптар болып табылмайтын тыңдауға қатысушылардың қалған бөлігі айыптау немесе қорғау үшін куә бола алады, ал қосымша ақпарат ақпараттық модельді көрсететін кестеге енгізіледі.

1. Әр жағдайда үкім шығару. Қорытындылау.

Мұғалім әр жағдайға қорытынды жасайды. Белгілер береді. Үздік прокурорлар мен үздік қорғаушылар тобына дипломдар табыс ету.

«Аукцион» ойыны

Бұл ойынды кестелерді қолдана отырып, логикалық есептерді шешу мүмкіндігін тексеру ретінде қолданған жөн. Ойын басталмас бұрын мұғалім дайындық жұмыстарын жүргізеді:

1. Ойынды дайындау және өткізу үшін мұғалімге жоғары сынып оқушыларынан тұратын көмекшілер тобын құру қажет (оларға жұмыс міндеттері мен тәртібі туралы алдын ала хабарланады).
2. Ойын өткізілетін сыныптың ата -аналар комитеті сыйлықтар мен сыйлықтар

сатып алуға көмектесуге шақырылады (бұл әдетте тәттілер, кеңсе тауарлары, басты сыйлық — кітап).

3. Дартспен үстел орнатылған, сол жерден тапсырмалары бар карталарға оқ атылады.

4. Мектеп тақтасында ілулі:

- тапсырмалар нөмірлері бар карталар (1 -сурет) (олардың саны ойыншылардың санына 2 -ге көбейтілуі керек, себебі ойын екі турда өтеді). Карталар ойыншылар тапсырманы, яғни кері жағын көрмейтін етіп ілінеді;

1 2 3 4 5 6

1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12

7 8 9 10 11 12

басты сыйлық сөмкеде (ойыншыға ынталандыру үшін көрсетіледі)

Сурет 1

1. «Кассир» белгісі бар үстел көрсетіледі. Көмекші үстелге отырады және оған логиктердің толық пакеті беріледі — ойын валютасы (2 -сурет).

Әр ойыншыға үш логика көлемінде бастапқы капитал беріледі.

Сурет 2

Ойынның мақсаттары:

1. *Тәрбиелік:*

- кесте көмегімен логикалық есептерді шығару қабілетін тексеру;
- оқушылардың танымдық белсенділігін ынталандыру;

2. *Тәрбиелік:*

- топпен жұмыс істеу қабілетін дамыту.
- пәнге қызығушылық және информатиканы оқуға қажеттілік пен дағдыларды тәрбиелеу;
- оқушылардың достық қарым -қатынасына тәрбиелеу.

3. *Дамытады:*

- логикалық ойлауды, зейінділікті, дербестікті, шешім іздеудегі табандылықты дамыту
- оқушылардың шығармашылық көзқарасын дамыту;
- таныс адамға күтпеген жерден қарау қабілетін дамыту.

Сабақтар кезінде.

1. Ұйымдастыру сәті.

Оқушылар 2 командаға бөлінеді.

2. Сабақтың мақсатын қою.

Мұғалім:Бүгін сабақта біз сіздің логикалық есептерді кесте арқылы шешу қабілетіңізді тексереміз. Бірақ бұл тест әдеттен тыс түрде — ойын түрінде — жарыс түрінде өткізілетін болады.

Ойын ережесі:

- Ойынды бастайтын команданы таңдау үшін монетаны аударыңыз.
- Ойынның басында сіз бастапқы капиталды аласыз — 3 логика.
- Содан кейін әрқайсыңыз өз кезегіңізді күткеннен кейін карталарға бір рет лақтыруға құқығыңыз бар. Осылайша сіз өзіңізге тапсырма нөмірін таңдадыңыз.
- Карталардың біріне кіргеннен кейін, ойыншы тапсырманы орындауы керек, бірақ алдымен ол қарсылас командадан бәсекелес болғысы келетін адамды таңдайды. Қарсыласы дәл осы мәселені шешіп жатыр.
- Тест бағдарламасында алған жауапты таңдау арқылы компьютерде тапсырманың дұрыстығын өзіңіз тексересіз.
- Мәселені шешуде табысқа жету үшін ойыншы мен оның қарсыласы кассада логиктер ретінде марапатталады. Бірақ валюта шығару кезінде ойыншылардың тәртібі мәселені шешкенде ескеріледі, яғни мәселені бірінші рет дұрыс шешкен адам 2 логиканы алады, екіншісі — 1 логиканы. Егер мәселе дұрыс шешілмесе, онда пайда жоқ.
- 2 тапсырманы орындап, ақша тапқаннан кейін, сіз 1 логиканы қажет ететін басқа тапсырманы сатып алуға және өзіңіз орындауға құқығыңыз бар, осылайша дұрыс жауап үшін тағы 3 логика аласыз.
- Осылайша, әрқайсыңыз ойын барысында логиканың белгілі бір мөлшерін жинақтайсыз.
- Ойынның соңында сіз логиканы есептейсіз.
- Сізден логиканы көп алатын адам сіздің барлық жинағыңызды бере отырып,

бас жүлдені алуға құқылы. Егер ол одан бас тартса, бас жүлде қалған сыйлықтармен бірге аукционға шығарылады.

- Сонымен, ойын аяқталғаннан кейін оның соңғы кезеңі — логика табылған аукцион өтеді. Сауда -саттық «кім көп» аукцион ережесіне сәйкес өткізіледі. Нәтижесінде әркім ойын барысында тапқан ақшасына сатып алатынын алады.

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

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