

КОМПЬЮТЕРЛІК ОЙЫНДАР АРҚЫЛЫ БАСТАУЫШ СЫНЫП ОҚУШЫЛАРЫНЫҢ ЛОГИКАЛЫҚ ОЙЛАУ ҚАБІЛЕТІН ДАМУЫ

Жоланова Қарлығаш Бақтиярқызы

kaka.03.04.95@mail.ru

Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университетінің «6М011100- Информатика»

мамандығының магистранты, Нұр-Сұлтан, Қазақстан

Ғылыми жетекші: Ж.Е. Зұлпыхар

Қазіргі кезде білім беру жүйесінің өзгеруіне және дамуына байланысты, оқытуға деген көзқарас пен мұғалімнің кәсіби қызметінің талаптары өзгеруде. Мұғалімнің кәсіби стандартында сабақтан тыс әдістер мен қазіргі заманғы мұғалімнің АКТ саласындағы құзыреттіліктерге ие болуы. Білім беру стандарты бастауыш жалпы білім берудің негізгі білім беру бағдарламаларын меңгерудің нәтижелерін көрсетеді. Оларға мыналар жатады: коммуникациялық және когнитивтік міндеттерді шешу үшін ақпараттық-коммуникациялық технологияларды белсенді пайдалану (бұдан әрі - АКТ); зерттеудің әр түрлі әдістерін пайдалану (интернеттің анықтамалық көздері мен ашық ақпараттық білім беру кеңістігі), ақпаратты жинау, өңдеу, талдау, ұйымдастыру, беру және түсіндіру, субъектінің мақсаттары мен технологияларына сәйкес, суреттерді талдау, дауыс, аудио, бейне және графикалық сүйемелдеумен орындау. Жоғарыда көрсетілген білім нәтижелеріне қол жеткізу бастауыш мектептегі оқыту стратегиясының өзгеруін талап етеді, себебі қазіргі заманғы АКТ оқу үрдісінде қолданылатын болады. Оқу үдерісінде АКТ-ны қолдану салаларының бірі сыныпта компьютерлік ойындар мен бағдарламаларды дамыту болып табылады.

Білім беру компьютерлік ойындарын анықтауға бірнеше тәсілдер бар. Көру саласына енген ғылыми әдебиеттерді зерттегеннен кейін біз О.Б.Кремердің анықтамасына тоқтадық, оған сәйкес, білім беру компьютерлік ойын - балалардың жалпы ойлау қабілетін қалыптастыру мен дамытуға, мақсаттарды қоюға, ойын басқару қызметін ақылмен байланыстыруға қабілетті ойындар, қиял мен қиялды дамыту үшін компьютерлік ойында суреттерді жасай отырып ықпал ету[1].

Компьютердің жоғары мүмкіндіктері оның экранында мультфильмге ұқсайтын ойын түрінде білім беру ортасын жасауға мүмкіндік береді. Бұл ортада бала белгілі бір практикалық әрекеттерді орындауға, өз білімдерін, дағдыларын, қабілеттерін пайдалануы керек. Компьютердің анимацияның, түсінің және дыбыс мүмкіндіктерінің элементтерін қолдану оқу процесінің қызықты әрі әртүрлі ұйымдастырылуына ықпал етеді, бұл оқуды ынталандыруды арттырады. Компьютерлік жүйе 1986 жылдан бері қолданылып келеді. Қазіргі уақытта біздің елде компьютерлік ойындар оқу үрдісінде белсенді түрде қолданыла бастады. Бастауыш мектепте баланың жетекші қызметінің өзгеруі байқалады. Кейбір жағдайларда бұл процесс әртүрлі психологиялық мәселелермен қатар жүреді. Баланың жетекші қызметін өзгерту үшін қолайлы жағдайлар жасау үшін компьютердің ойын және дидактикалық мүмкіндіктерін пайдалану қажет. Оларға мыналар жатады:

- ақпаратты визуалды ұсыну;
- оқушылар мен мұғалімдер арасындағы кері байланысты қамтамасыз ету;
- дұрыс бағытты көрсетіп, ынталандыру;
- жеке тәсіл

Айта кету керек, ойын жағдайлары нақты оқыту тапсырмасымен бірге оқушының материалды меңгеруіне мүмкіндік береді, ал оның өмірлік тәжірибесі мен көңіл-күйі белсендіріледі, бастамашылық пен шығармашылық мүмкіндіктері пайда болады. Сондай-ақ, ойын балалардың коммуникативті және реттеуші қабілеттерін дамыту факторы болып табылады, өйткені ойын барысында конструктивті диалог құру, белгіленген ережелерді сақтау және т.б. қажет етіледі.

Қазіргі уақытта компьютер ойын құралы, дизайн, көркемдік іс-шара, оқыту сияқты құрал ретінде пайдаланылады. Компьютерлік ойындар мектеп дидактикасының ажырамас

бөлігі болып табылады. Компьютерлік ойындарды дамыту ерте балалықтан ақпараттық қоғамда балаларды тартуға және олардың қызметін жандандыруға мүмкіндік береді[4].

Кез-келген компьютерлік ойындар секілді компьютерлік ойындарды дамыту ойын міндеттеріне байланысты түрлерге бөлінеді. Әртүрлі ғалымдардың жіктелуін талдау (М.Говлевский, С. Новоселов, С.Шмаков, Ф.Фребел) білім беру процесінде қолданылатын білім берудің компьютерлік ойындарының жалпыланған классификациясын ұсынамыз[2]:

Кесте 1.

Компьютерлік ойындарды дамыту түрлері

Дамушы компьютерлік ойын түрі	Сипаттамасы	Мүмкіндіктер
Дизайн бағдарламалары	Оқушылар түрлі бөліктерден әртүрлі пішіндерді бүктеуге немесе бұрыннан бар пішінді берілген бөліктерге бөлу керек.	Олар сізге қабылдауды, үйлестіруді, шығармашылық ойлауды, табандылықты, ынта-жігер мен шыдамдылықты дамытуға мүмкіндік береді.
Драматизация («ертегі конструкторлары»)	Суреттердің қалыптасуы мен көбеюі үшін мәтіндік және графикалық редакторлардың мүмкіндіктерін біріктіріңіз. Ойын ережелері дамушы «ертегінің» өтуін қамтиды. Драматизацияны пайдалану топтық жұмыс үшін жарамды.	Қиялдың, қабылдаудың, сөйлеу дағдыларының, қарым-қатынас дағдысының дамуына үлес қосады.
Компьютерлік бағдарламаларды әзірлеу	Ойындардың негізгі міндеті - қозғалатын фигураны жылдам ұстап, объектіні лабиринт арқылы апару.	Ғарышта көрнекі-қозғалтқыш үйлестіруді дамытуға бағытталған.
Пазлдар, логикалық ойлауды дамыту бойынша ойындар	Оларда әртүрлі міндеттер бар, олар іздеушілік пен талғампаздықты қажет етеді.	Олар қиялды дамытады, ойлайды, себеп-салдарлық қатынастарды түсінуге көмектеседі, тәуелсіздікті дамытады, бастаманы қолдайды, өзін-өзі бағалауды арттырады.
Есте сақтау мен көңіл-күйді дамытуға арналған ойындар	Назарын аудару және жадыларды дамытуға арналған көптеген ойындар бар. Олар өте әртүрлі: оқушылардың қарапайым есте сақтаудан реакция жылдамдығы тренажерлеріне дейін.	Ойындар ерікті назарын аудару, жадысын дамытуға, шыдамдылықты дамытуға бағытталған.

Біздің ойымызша, пазлдар, логикалық ойлау, көңіл мен естеліктерді дамытуға арналған ойындар үлкен педагогикалық әлеуетке ие. Олар педагогикада біраз уақыт пайдаланылады. Қазіргі уақытта ойын арқылы үйренген дағдыларын дамытуға негізделген көптеген дамыған сабақтар мен оқу схемалары бар. Мұндай ойындардың қару-жарағы өте кең - ең заманауи мобильді платформалар үшін ең көне шахмат пен тапсырмалары бар қолданбаларға дейін. Олардың артықшылықтары - көрінетін, пайдалы, қолжетімді және қызықты. Мына ойындардың кейбір мысалдары:

Кесте 2.

Компьютерлік ойындардың педагогикалық мүмкіндіктері

Ойынның	Ойынның мәні	Қандай білім, дағды,
---------	--------------	----------------------

атауы		қасиеттерге бағытталған
«Алты құрбан» басқатырғыш	Бұл бағдарлама алты бүркіт туралы танымал математикалық пазлға негізделген. Бұл басқатырғыштың мәні - үш қоңыр түсті үш бүркіт бақылап отырады.	Бұл ой логикалық ойлауды және ауызша есептеулерді дамытуға бағытталған.
«Он бес»	Бұл онлайн флэш ойын әлемдегі әйгілі басқатырғышқа негізделген, ол механикалық нұсқада бірнеше уақыттан бері таныс.	Дереккөзді - логикалық және кеңістіктік ойлауды, есте сақтауды дамытады.
«Судоку»	Сандармен атақты басқатырғышқа негізделген онлайн флэш-ойындар.	Логикалық ойлауды, есте сақтауды, назар аударуды, ауызша есептеулерді дамытады.
«Квадрат»	Ойынның құрамында 3 блокта олардың архитектурасы мен күрделілігіне сәйкес 9 деңгейі біріктірілген. Ойыншының міндеті - квадраттың барлық бос ұяшықтарын бір сынған үздіксіз сызықпен қию керек.	Кеңістіктік және дерексіз - логикалық ойлауды, жадыны дамытады.

Сондай-ақ бастауыш мектептегі компьютерлік ойындарды дамытумен сабақ өткізу кезінде ұстануға тиіс кейбір ережелерді атап өту керек:

1. Ойында ойын ұйымдастыру сипатын мен балалар қызметінің сипатын ойластыру қажет. Оқушылардың кері байланысымен мақсатқа жетуге көмектеседі.
2. Көптеген ойындарда оқушылардың оқу үрдісінде белсенділігін арттыратын бәсекелестік элементтерін енгізу қажет. Алайда, бұл өте сақтықпен жасалуы керек. Сабақтың соңында мұғалім балалармен бірге конкурстың нәтижелерін қорытындылай отырып, команданың достық және үйлесімді жұмысына назар аудару керек.
3. Ойында қателіктер жіберген балалармен педагогикалық қарым-қатынасты сақтау қажет. Оқушылардың қателіктерін ойын барысында емес, ойын соңында, ойынның әсеріне кедергі келтірмеу үшін талдау керек.
4. Логикалық мәселелер мен жұмбақтарды шешу - бұл белсенді жігерлену және үнемі бақылап отыруды қажет ететін ақыл-ой жұмысы.
5. Уақытты еске алу өте маңызды. Бұл пайдалы болғанына қарамастан, логикалық мәселелерді шешіп, көп ойнай алмайсыз. Бұл қызметтің түрін асыра пайдалану себебінен оқушылардың денсаулығына байланысты проблемалар туындауы мүмкін[3].

Осылайша, бастауыш мектептегі компьютерлік ойындардың дамуы оқушылардың жеке қасиеттерін дамытуға, атап айтқанда, табандылық, табысқа деген ұмтылыстың пайда болуына ықпал етеді. Сондай-ақ, бұл ойын логикалық ойлауды, есте сақтауды, сындарлы диалогты құрастыруды, командада жұмыс істеуді және тағы басқаларды дамытады. Сонымен, компьютерлік ойындардың дамуы үлкен педагогикалық әлеуетке ие екендігін көріп отырмыз. Алайда, бұл ойындардың оқу үрдісінде қолданылуы мұғалімді дайындауды және белгілі бір ережелерді сақтауды талап етеді.

Қолданылған әдебиеттер тізімі

1. Кремер, О. Б. Оригинальные компьютерные игры как средство педагогической коммуникации для реализации индивидуализированного обучения в коррекционной школе 8-го вида / О. Б. Кремер // Вопросы интернет-образования. - 2004. - № 20. - С. 54-58.
2. Крутько, С.М. Логические игры [Электронный ресурс] // 4BRAIN. Режим доступа: <https://4brain.ru/logika/igri.php>

3. Максимова, Н. А. Методические особенности применения развивающих компьютерных игр в учебном процессе [Электронный ресурс]/ Н. А. Максимова, Т. И. Гаврилова // Концепт. - 2015. - № 08 (август). Режим доступа: <http://e-koncept.ru/2015/15269.htm>.

4. Овчинникова, С. А. Игра на уроках информатики / С. А. Овчинникова // Информатика и образование. - 2003. - № 4. - С. 89-93.